

愚者欢宴

善良阵营·镇民

支持7-15人



钟表匠

在你的首个夜晚，你会得知**恶魔**与**爪牙**之间最近的距离。(邻座的玩家距离为1)



贵族

在你的首个夜晚，你会得知三名玩家：其中有且只有一名玩家是**邪恶**的。



小精灵

在你的首个夜晚，你会得知一个在场的**镇民**角色。如果你“**疯狂**”地证明你是该角色，当他**死亡**时你获得该角色的能力。



赏金猎人

在你的首个夜晚，你会得知一名**邪恶**玩家。每当你得知玩家**死亡**，你会在当晚得知另一名**邪恶**玩家。
[会有一名镇民转变为邪恶阵营]



共情者

每个夜晚，你会得知与你邻近的两名**存活**的玩家中**邪恶**玩家的数量。



占卜师

每个夜晚，你要选择两名玩家：你会得知他们之中是否有**恶魔**。会有一名**善良**玩家始终被你的能力当作“**恶魔**”(干扰项)。



艺术家

每局游戏限一次，在白天时，你可以私下拜访说书人提问一个是非题，你会得知该问题的**答案** (是/不是/我不知道)。



舞蛇人

每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：如果你选中了**恶魔**，你和他**交换角色和阵营**，然后他**中毒**。



气球驾驶员

每个夜晚，你会得知一名不同角色类型的玩家，直到场上所有的角色类型你都得知过一次。[+1 外来者]



送葬者

每个夜晚*，你会得知今天白天**死于处决**的玩家的**角色**。



城镇公告员

每个夜晚*，你会得知在今天白天时是否有**爪牙**发起过提名。



贞洁者

当你**首次被提名**时，如果提名你的玩家是**镇民**，他立刻被**处决**。



罂粟种植者

爪牙和**恶魔**互相不认识。如果你**死亡**，当晚他们会互相认识。

善良阵营·外来者



酒鬼

你不知道你是**酒鬼**。你以为你是一个**镇民**角色，但其实你不是。



理发师

如果你**死亡**，在当晚**恶魔**可以选择两名玩家 (不能选择其他**恶魔**) **交换角色**。



圣徒

如果你**死于处决**，你的阵营**落败**。



魔像

每局游戏你只能发起提名一次。当你发起提名时，如果被你提名的玩家不是**恶魔**，他**死亡**。



异端分子

所有本来**获胜**的玩家，改为**落败**；所有本来**落败**的玩家，改为**获胜**，即使你**已死亡**。

(相克规则：如果异端分子在剧本中，男爵的效果可能会只增加一个而非两个外来者。)

邪恶阵营·爪牙



街头风琴手

所有玩家在投票时闭眼，且票数会秘密统计。对你的提名只在你投票时才会统计票数。



哥布林

如果你在**被提名**后公开声明自己是**哥布林**且在那个白天**被处决**，你的阵营**获胜**。



恐惧之灵

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果你提名他且他被**处决**，他的阵营**落败**。当你**首次**选择或更换目标时，所有玩家都会得知你选择了新的玩家。



男爵

会有额外的**外来者**在场。[+2 外来者]

邪恶阵营·恶魔



小恶魔

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。如果你以这种方式自杀，一名**爪牙**会变成**小恶魔**。



涡流

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。**镇民**玩家的能力都会产生**错误信息**。如果白天没人**被处决**，**邪恶阵营**获胜。



亡骨魔

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。被你杀死的**爪牙**保留他的能力，且与他邻近的两名**镇民**之一**中毒**。[-1 外来者]

疯狂

当你陷入“**疯狂**”时，意味着你需要向其他玩家有**诚意**且**努力**的证明某件事情，如不这么做会受到**惩罚**。

中毒/醉酒

中毒的玩家会失去能力，但会认为自己仍具有能力，说书人会做出这些玩家仍然具有能力的行为。如果**中毒**玩家的角色能力会给他提供信息，说书人可能会给出**错误信息**，**中毒**的玩家不会得知自己**中毒**。**醉酒**同理。

染·钟楼谜团

“曲柄划圆吱呀吱，舞步渐狂心渐痴。”



支持7-15人

国内版“街头风琴手”的快速上手剧本

玩家数量	7	8	9	10	11	12	13	14	15+
镇民	5	5	5	7	7	7	9	9	9
外来者	0	1	2	0	1	2	0	1	2
爪牙	1	1	1	2	2	2	3	3	3
恶魔	1	1	1	1	1	1	1	1	1



美术设计：Lei & 摸鱼