林中狍

剧本作者：狍子　美术设计：棒棒糖

欢乐制造机

[蛊雕和投毒不会同时在场]

至多有一名玩家会在本场游戏中成为其他剧本外的镇民角色(可以是酒鬼)，只有本人知道是什么角色。这个角色如果存在恶魔会得知这个情况。
这个角色如果不存在说书人可以额外提供一个其他板子的伪装给邪恶玩家。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

善良阵营·镇民

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。

钦天监
在你的首个夜晚，你会得知离你最近的**邪恶玩家**位于你的哪一侧（*左 / 右 / 相同*）。如果与你邻近的玩家中有**邪恶阵营**，你会**得知错误信息**作为替代。

马厩男孩
每个夜晚，你会得知一个在场的角色。

僧侣
每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名玩家：当晚**恶魔的负面能力**对他无效。

赌徒
每个夜晚 *，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果你**猜错了**，你会**死亡**。

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。

杂技演员
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果当晚他**醉酒或中毒**，你**死亡**。

哲学家
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个**善良角色**：你获得该角色的能力。如果这个角色在场，他**醉酒**。

女裁缝
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择（*除你以外*）的两名玩家：你会得知他们是否为**同一阵营**。

拷问官
每个白天，你可以公开选择一名玩家或说书人：询问他一个是与否的问题（*是 / 否 / 我不知道*），当晚你会得知他有没有**撒谎**；如果选择的玩家为**恶魔**或**外来者**，之后你开始**醉酒**。[+1 外来者]

秉笔
如果你在白天**死亡**，当晚你会得知一名**善良玩家**。
如果你在夜晚**死亡**，当晚你会得知一名**邪恶玩家**。

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。

食人魔
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你转变为他的阵营，即使你已**醉酒**或**中毒**，但你不知道你转变后的阵营。

月之子
当你得知你**死亡**时，你要公开选择一名**存活**的玩家。如果他是**善良**的，在当晚他会**死亡**。

狂热者
如果有大于等于五名玩家**存活**，你必须在所有提名中投票。

邪恶阵营·爪牙

红唇女郎
如果**大于等于五名**玩家**存活**时（*旅行者不计算在内*）**恶魔死亡**，你变成那个**恶魔**。

女巫
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他明天白天**发起提名**，他**死亡**。如果只有三名**存活**的玩家，你**失去此能力**。

教父
在你的首个夜晚，你会得知有哪些**外来者角色**在场。
如果有**外来者**在白天**死亡**，你会在当晚被唤醒并且你要选择一名玩家：他**死亡**。[-1 或 +1 外来者]

投毒者
每个夜晚，你要选择一名玩家：他在当晚和明天白天**中毒**。

蛊雕
每个夜晚，你要选择左或右：你得知该方向上的下一名存活**善良玩家**的角色，他**中毒**且**其他善良玩家**以为他是**邪恶的蛊雕**，直到下个黄昏。

邪恶阵营·恶魔

烛阴
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果你**杀死**了一名**爪牙**或**外来者**，那么你可以再选择一个**镇民角色**，如果他在场：他**死亡**。

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**。

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]

诺·达鳄
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
与你邻近的两名**镇民中毒**。

传奇角色·说书人

圣洁之魂
游戏过程中**邪恶玩家**的总数最多能比初始设置多一名。

首个夜晚

其他夜晚

*代表
非首个夜晚

钟楼迷团

森林惊魂

支持7-15人

剧本作者：狍子　　美术设计：棒棒糖

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

钟楼剧本博物馆
美术设计