金蛇狂舞

剧本作者：阿水

龙蛇飞动

可能会有多个舞蛇人在场[+0~2舞蛇人]。

如果夜晚有多位“舞蛇人”玩家同时在场，则按上一位被处决玩家的顺时针方向开始依次唤醒。如果还未发生处决，则随机唤醒。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首夜

其他夜晚

善良阵营·镇民

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**。[+0~2 舞蛇人]

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。

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*)。

村夫
每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知他的阵营。
[+0~2 村夫，复数村夫中有一人**醉酒**]

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**。

道士
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果你选中了**恶魔**，你**死亡**，然后他**醉酒**直到下个黎明。

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**。

杂耍艺人
在你的首个白天，你可以公开猜测任意玩家的角色最多五次。在当晚，你会得知**猜测正确**的角色数量。

*(**相克规则：** 如果杂耍艺人在自己的首个白天猜测后在当天死于处决，当晚食人族会替杂耍艺人得知对应的信息。)*

变脸师
每个白天，如果你“疯狂”地证明自己是一个**善良角色**（*与之前不同*），你可能会在当晚获得那个角色的能力，直到下个黄昏。

魔术师
恶魔会以为你是**爪牙**。**爪牙**会以为你是**恶魔**。

食人族
你拥有上个**死于处决**的玩家的能力。如果该玩家属于**邪恶阵营**，你**中毒**直到下个**善良玩家死于处决**。

善良阵营·外来者

告密者
在你的首个夜晚，**所有爪牙**分别会得知三个**不在场的角色**。

入殓师
如果你提名并**处决**了**恶魔**，你会变成**邪恶的恶魔**。
当剩余**存活**玩家小于等于四人时（*旅行者除外*），你**失去能力**。

帽匠
如果你**死亡**，当晚**爪牙**和**恶魔**玩家可以选择变成新的**爪牙**和**恶魔角色**。

政客
如果你是对你的**阵营落败**负**最大责任**的人，你转变阵营并**获胜**，即使你已**死亡**。

邪恶阵营·爪牙

精神病患者
每个白天，在提名开始前，你可以公开选择一名玩家：他**死亡**。如果你**被处决**，提名你的玩家需要和你猜拳，只有你输了你才会**死亡**。

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。

狐媚娘
在你的首个夜晚，你要选择一名玩家：他会知道**狐媚娘**在场。
如果你**死于处决**，当晚他转变为**邪恶阵营**。

限
在等同初始**外来者数量**的夜晚，所有**镇民玩家中毒**直到下个**黄昏**。
[任意数量外来者]

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**。

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。

*代表
非首个夜晚

钟楼谜团

血族狂宴

支持7-15人

剧本作者：阿水

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