乡巴佬

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：SE & Lei.

支持7-15人

善良阵营·镇民

阴阳师
在你的首个夜晚，你会得知两个善良角色和两个邪恶角色。其中有且只有两个角色在场。

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。

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*）。

猫猫军团
你顺时针方向上最近的猫猫军团是你的同伴。
每个夜晚，你会得知与同伴邻近的两名存活的玩家中是否有邪恶玩家。[+0~2 猫猫军团]

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。

女武神
每个夜晚*，死亡延迟到你同意死亡名单之后才会发生，如果你不同意，当晚有且只有你死亡。

盲女
每个夜晚*，你要选择……
当你死亡时，你会得知自己完整的能力。

魂命少女
每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一名死亡的玩家：他重新获得自己的能力。

（相克规则：魂命少女无法使女武神重获能力。）

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。

戏法师
每个白天，你可以公开进行一次谁是爪牙，谁是恶魔的猜测。如果你猜对，善良阵营获胜。

小说家
每个白天，你可以邀请一名玩家（*与之前不同*）与你分别私下询问说书人：他可以问一个是非问题，随后你会得知一个答案相同的是非问题。

猫猫探险队
每个白天限一次，没有“探险”过的存活玩家可以公开“探险”：在当晚，如果他存活，你会得知一名与他阵营不同的玩家。

锈剑骑士
如果你死于爪牙能力，距离你最远一名爪牙中毒。
如果你死于恶魔能力，距离你最近一名爪牙死亡。
恶魔会知道你离他的（*左/右*）更近。

善良阵营·外来者

史莱姆
你以为你是史莱姆以外的一个外来者，其实你不是。当你死亡时，与你邻近的两名善良镇民之一醉酒。

佃农
如果你落败，你在下一局游戏还是佃农。

乌鸦嘴
可能会有一名善良玩家得知一条虚假的信息，即使你已死亡。

（相克规则：外来者可能会虚假的得知自己转变为邪恶的方古。）

逆臣
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：如果他先死于处决，你会在当晚转变为邪恶；如果你先死于处决，他会在当晚转变为邪恶。

醉汉
你不知道你是醉汉，你以为你是一个其他角色，但其实你不是。存活的恶魔知道你是醉汉以及你的认知，并得知你当晚的行动与获取的信息。

（相克规则：当拥有猫猫军团的能力的玩家不足 3 人时醉汉可以认为自己是猫猫军团，但是不会被猫猫军团视为同伴。）

邪恶阵营·爪牙

米·戈
每个夜晚*，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果猜测正确，他中毒直到你下次行动；如果猜测错误且他是说书人认为上一个白天最沉默寡言的玩家，他死亡。

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。

科学怪人
恶魔拥有一个不在场的善良角色的能力，即使他醉酒或中毒。你和他都知道他获得了什么能力。

（相克规则：当猫猫军团数量不满 3 人时恶魔可以获得猫猫军团的能力且也会被视为同伴。）

鹰身女妖
每个夜晚，你要选择两名玩家：明天第一名玩家需要“疯狂”地证明第二名玩家是邪恶的，否则他们之中可能会有人死亡。

邪恶阵营·恶魔

方古
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。
被该能力杀死的外来者改为变成邪恶的方古且你代替他死亡，但每局游戏仅能成功转化一次。[+1 外来者]

牙噶巴卜
在你的首个夜晚，你会得知一段秘密短语。每次你在白天公开说出这段短语，当天便可能会有一名玩家在这之后死亡。

“毒蝎之刺”塞尔凯特
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡，与他顺时针方向邻近的镇民中毒直到下个黄昏，随后调转你能力的方向。
[-1 外来者]

卡扎力
每个夜晚*，你要选择一名玩家：他死亡。
[由你决定谁是什么爪牙，- 或 + 任意数量外来者]

奇遇角色

结巴绅士
会有一副搞笑眼镜。
当玩家戴着搞笑眼镜的时候，只能用方言（*非惯用语*）说话，但投票算作两票。如果违反规则，搞笑眼镜会被转移。

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

爪
魔

其他夜晚

*代表
非首个夜晚

钟楼剧本博物馆

染·钟楼谜团

乡巴佬

支持7-15人

剧本作者：SE & Lei.

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