贻笑大方

剧本作者：斯派德米

咱就是村！

1. 中毒/醉酒的玩家信息必错(包含酒鬼)。
2. 如果恶魔是涡流，酒鬼得必对信息。
3. 间谍可以给魔典拍照。
4. 在游戏的首个夜晚，除提线外的邪恶玩家可以交流分配伪装。
5. 如果提线木偶在场，恶魔可以决定邻座的哪一名玩家为提线木偶。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首个夜晚

爪

魔

其他夜晚

善良阵营·镇民

图书管理员

在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个外来者角色：这两名玩家之一是该角色。*（或者你会得知没有外来者在场）*

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。

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。

侍女

每个夜晚，你要选择除你以外的两名存活的玩家：你会得知他们中有几人在当晚因其自身能力而被唤醒。

筑梦师

每个夜晚，你要选择*（除你及旅行者以外的）*一名玩家：你会得知一个善良角色和一个邪恶角色，该玩家是其中一个角色。

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。

驱魔人

每个夜晚*，你要选择一名玩家*（与上个夜晚不同）*：如果你选中了恶魔，他会得知你是驱魔人，但他当晚不会因其自身能力而被唤醒。

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。

猎手

每局游戏限一次，你可以在白天时公开选择一名玩家，如果他是恶魔，他死亡。

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）*。

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。

贤者

如果恶魔杀死了你，在当晚你会被唤醒并得知两名玩家，其中一名是杀死你的那个恶魔。

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。

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。

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。

圣徒

如果你死于处决，你的阵营落败。

邪恶阵营·爪牙

提线木偶

你以为你是一个善良角色，但其实你不是。
恶魔会知道你是提线木偶。[提线木偶会与恶魔邻座]

间谍

每个夜晚，你都能查看魔典。你可能会被当作善良阵营、镇民角色或外来者角色，即使你已死亡。

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。

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。

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。

普卡

每个夜晚，你要选择一名玩家：他中毒。
上个因你的能力中毒的玩家会死亡并恢复健康。

诺·达鲺

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。

可能

某件事“可能”发生，代表说书人决定该事情是否发生。

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。

*代表
非首个夜晚

钟楼剧本博物馆

Blood on the Clocktower

贻笑大方

支持7-15人

剧本作者：斯派德米

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