剜肉剔骨

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：钟楼剧本博物馆

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

修行者
在你的首个夜晚，你会得知距离最近的**邪恶玩家**位于你的顺时针还是逆时针方向。如果两侧的**邪恶玩家**与你距离相等，你得知的信息由说书人决定。

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)*。

女祭司
每个夜晚，你会得知一名说书人认为你最应该与其**交流**的玩家。

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。

守夜人
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名玩家：他会得知你是**守夜人**。

鸩
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一个**镇民角色**：如果他在场，他**醉酒并死亡**。

提刑官
在你首次提名玩家后，你会在当晚得知**他的角色**。**外来者**会被你的能力当作**爪牙**或**恶魔角色**。

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**。

渔夫
每局游戏限一次，在白天时，你可以让说书人给你一些能帮助你的阵营**获胜的建议**。

造谣者
每个白天，你可以公开发表一个声明。如果该声明**正确**，在当晚会有一名玩家**死亡**。

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**。

报丧女妖
如果**恶魔杀死了你**，所有玩家都会得知此事。
从现在开始，你每天可以发起两次提名，每次投票时可以投两票。

善良阵营·外来者

陌客
你可能会被当作**邪恶阵营**、**爪牙角色**或**恶魔角色**，即使你**已死亡**。

心上人
当你**死亡**时，会有一名玩家开始**醉酒**。

杂技演员
每个夜晚 *，如果与你邻近的**存活善良玩家**之一**醉酒**或**中毒**，你**死亡**。

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**。

邪恶阵营·爪牙

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。

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]

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**。

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

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**。

诺·达鳃
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**。

珀
每个夜晚 *，你可以选择一名玩家：他**死亡**。如果你上次选择时没有选择任何玩家，当晚你要选择三名玩家：他们**死亡**。

混沌
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果你以这种方式**杀死**了一名与你邻近的**镇民玩家**，除旅行者外的所有**善良玩家**会**中毒**直到下个黄昏。

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。

*代表
非首个夜晚

钟楼谜团

泡肉剔骨

支持7-15人

剧本作者：钟楼剧本博物馆

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