

言不由衷



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：上海7221俱乐部

支持7-15人

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，你获得的信息由说书人决定。



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。



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。



气球驾驶员

每个夜晚，你会得知一名不同角色类型的玩家，直到场上所有的角色类型你都得知过一次。[+1 外来者]



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。



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。



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。



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**阵营获胜**的建议。



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**。



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**。



魔术师

恶魔会以为你是**爪牙**。**爪牙**会以为你是**恶魔**。



镇长

如果只有**三名玩家存活**且白天没有人**被处决**，你的阵营获胜。如果你在夜晚**即将死亡**，可能会有一名其他玩家代替你**死亡**。



失忆者

你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜测一次，你会得知你的猜测有多准确。

善良阵营·外来者



呆瓜

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**邪恶**的，你的阵营落败。



疯子

你以为你是一个**恶魔**，但其实你不是。**恶魔**知道你是**疯子**以及你在每个夜晚选择了哪些玩家。



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。



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**。

邪恶阵营·爪牙



寡妇

在你的首个夜晚，你能查看魔典并选择一名玩家：他**中毒**。随后，始终会有一名**善良玩家**知道**寡妇**在场。

(相克规则：当寡妇查看魔典时，魔术师和恶魔的标记会被说书人移除。)



洗脑师

每个夜晚，你要选择一名玩家和一个**善良角色**。他明天白天和夜晚需要“**疯狂**”地证明自己是这个角色，不然他可能被**处决**。

(相克规则：洗脑师可以选择将玩家洗脑成哥布林。)



哥布林

如果你在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。



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



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**。



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**。



牙嚙巴卜

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**。



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]

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

首夜

其他夜

Blood
on the
Clocktower

言不由衷

支持7-15人

剧本作者：上海7221俱乐部



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