图穷匕见 Knaves Out

剧本作者：Ben & Jams

海外版“诡诈杰克”快速上手剧本

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

杰克谜题

[诡诈杰克意味着有两名说书人]
当玩家因角色能力获取信息时，其中一位说书人提供正确信息，另一位提供错误信息。
每次需要获取信息时，玩家自行选择由哪位说书人来告知.在涉及游戏规则或非角色能力信息时，说书人始终必须说真话。
每局游戏限一次，通常在善良阵营逐渐分辨出真假说书人时，说真话的说书人可以变为说假话的，反之亦然。

善良阵营·镇民

首个夜晚

调查员
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个爪牙角色：这两名玩家之一是该角色。（或者你会得知没有爪牙在场）

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。

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。

赏金猎人
在你的首个夜晚，你会得知一名邪恶玩家。每当你得知的玩家死亡，你会在当晚得知另一名邪恶玩家。
[会有一名镇民转变为邪恶阵营]

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。

气球驾驶员
每个夜晚，你会得知一名与上个夜晚得知的玩家角色类型不同的玩家。[+0~1 外来者]
（相克规则： 如果提线木偶抽到了气球驾驶员，也可能会 +1 外来者。）

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。

其他夜晚

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。

博学者
每个白天，你可以私下询问说书人以得知两条信息：一个是正确的，一个是错误的。

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。

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。

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。

魔术师
恶魔会以为你是爪牙。爪牙会以为你是恶魔。
（特定角色互动： 提线木偶不能与魔术师邻座，必须与恶魔邻座。然而，与恶魔邻座的魔术师可以作为“是提线木偶”向恶魔展示。）
（相克规则： 当寡妇查看魔典时，魔术师和恶魔的角色标记会被说书人移除。）

善良阵营·外来者

隐士
你拥有所有外来者能力。[-0~1 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。

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。

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。

邪恶阵营·爪牙

男爵
会有额外的外来者在场。[+2 外来者]

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。

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。

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]

邪恶阵营·恶魔

利维坦
如果多于一名善良玩家被处决，邪恶阵营获胜。
所有玩家都知道利维坦在场。
在第五个白天结束时，邪恶阵营获胜。

暴乱
在第三个白天，所有爪牙会变成暴乱，
当天被提名的玩家会立即死亡且必须再次提名一名存活的玩家。

奇遇角色

诡诈杰克 Knaves
场上有两位说书人：一人说真话，一人说假话。
每局游戏限一次，他们可能会在黄昏互换。

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

图穷匕见

Knaves Out

支持7-15人

海外版“诡诈杰克”快速上手剧本

剧本作者：Ben & Jams

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

诡诈杰克

背景故事

“*处处皆可为门，餐餐皆可为宴。*”

角色能力

场上有两位说书人：一人说真话，一人说假话。每局游戏限一次，他们可能会在黄昏互换。

角色简介

诡诈杰克意味着有两名说书人。

- 当诡诈杰克在场时，会有两位说书人。当玩家因角色能力获取信息时，其中一位说书人提供正确信息，另一位提供错误信息。
- 玩家不知道哪位说书人说真话，哪位说假话。每次需要获取信息时，玩家自行选择由哪位说书人来告知。
- 在涉及游戏规则或非角色能力信息时，说书人始终必须说真话，例如：宣布提名情况、提供恶魔的伪装信息、爪牙信息阶段等。
- 如果玩家醉酒或中毒，说书人都可以选择说真话或说假话。
- 每局游戏限一次，通常在善良阵营逐渐分辨出真假说书人时，说真话的说书人可以变为说假话的，反之亦然。

范例

场上有小八和小茶两位说书人。厨师被唤醒并选择了小茶，而小茶是那位说假话的说书人。厨师得知了“3”，尽管实际上只有2对邪恶玩家邻座。

在游戏后期，说书人发生了交换。博学者分别向小八和小茶获取信息，并选择了小茶。这一次，博学者获得了两条正确信息。

运作方式

场上有两位说书人。在首个夜晚开始前，先决定谁负责说真话，谁负责说假话。

每当夜晚有玩家因能力被唤醒获取信息，或白天有玩家前往询问信息时，要求该玩家选择一位说书人来提供信息。

每局游戏限一次，在黄昏，如果两位说书人都同意，说真话的说书人和说谎话的说书人可以进行交换。

说书人就是这么诡诈，要小心！

Jams
she/they
Ben
Mara Joy
she/her
Aggie
Knifin
Ryan
He/Him
Bruce
He/him
EMPATH
LEVIATHAN
BALLOONIST
WIDOW
DREAMER
GOOD
HAS WON!
REVEAL GRIMOIRE
Reveal the game result and each player by clicking on their token. You can mouse over the token to peek at their character.
Game result
Remaining players
Close
Karen
she/her
HERMIT
LUNATIC
George
he/they
SHUGENJA
SAVANT
JC
He/Him
NOBLE
SEAMSTRESS
CERENOVUS
Chiz
He
Edd
He/Him
Alejo
they/them
Ekin
he/him
So many people picked Jams it basically rendered this a Vortox game
DOCTR4X
lol
Edd realizing
@chasechaotic yes! awesome new update thanks to bra1n

KNAVES OUT BY BEN AND JAMS

TOWNSFOLK

Noble
You start knowing 3 players, 1 and only 1 of which is evil.

Investigator
You start knowing that 1 of 2 players is a particular Minion.

Shugenja
You start knowing if your closest evil player is clockwise or anti-clockwise. If equidistant, this info is arbitrary.

Bounty Hunter
You start knowing 1 evil player. If the player you know dies, you learn another evil player tonight. [1 Townsfolk is evil]

Empath
Each night, you learn how many of your 2 alive neighbors are evil.

Balloonist
Each night, you learn a player of a different character type than last night. [+0 or +1 Outsider]

Dreamer
Each night, choose a player (not yourself or Travellers): you learn 1 good & 1 evil character, 1 of which is correct.

Town Crier
Each night*, you learn if a Minion nominated today.

Savant
Each day, you may visit the Storyteller to learn 2 things in private: 1 is true & 1 is false.

Seamstress
Once per game, at night, choose 2 players (not yourself): you learn if they are the same alignment.

Fisherman
Once per game, during the day, visit the Storyteller for some advice to help your team win.

Virgin
The 1st time you are nominated, if the nominator is a Townsfolk, they are executed immediately.

Magician
The Demon thinks you are a Minion. Minions think you are a Demon.

OUTSIDERS

Hermit
You have all Outsider abilities. [-0 or -1 Outsider]

Lunatic
You think you are a Demon, but you are not. The Demon knows who you are & who you choose at night.

Recluse
You might register as evil & as a Minion or Demon, even if dead.

Snitch
Each Minion gets 3 bluffs.

MINIONS

Cerenovus
Each night, choose a player & a good character: they are "mad" they are this character tomorrow, or might be executed.

Widow
On your 1st night, look at the Grimoire & choose a player: they are poisoned. 1 good player knows a Widow is in play.

Marionette
You think you are a good character, but you are not. The Demon knows who you are. [You neighbor the Demon]

Baron
There are extra Outsiders in play. [+2 Outsiders]

DEMONS

Riot
On day 3, Minions become Riot & nominees die but nominate an alive player immediately. This must happen.

Leviathan
If more than 1 good player is executed, evil wins. All players know you are in play. After day 5, evil wins.

OTHER NIGHT

Jams | Private | 16

Edd to JC: *So funny story*
JC to Karen: *So, I wholly believe you are the Hermit here. Because of multiple silly pieces of information.*
Edd to JC: *Mara is an Empath (who I 1000% believe) who asked Jams both nights and has 2 0s*
Karen to JC: *YES!!!*
Karen to JC: *the STs worked very hard for this*
Karen to JC: *what are you claiming*
Edd to JC: *because she's trying to confirm when the STs switch*
Edd to JC: *but with a recluse claim next to her, that screws that whole plan*
Edd to JC: *she's just picking Jams every single night*
JC to Edd: *Hilarious*
JC to Karen: *I'll tell you the truth if you keep it to yourself*