# Blood on the Clocktower

Lies, Spies, & Eyes

# 谍影重重

支持7-15人

剧本作者：emptyset

| 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 |

剧本历书

钟楼剧本博物馆
美术设计

钟楼剧本博物馆
美术设计

# 谍影重重 Lies, Spies, & Eyes

V 1.0.1

剧本作者：emptyset

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

## 善良阵营·镇民

### 经纪人 Broker
游戏开始时，**恶魔会得知四个伪装角色**，但其中只有两个角色在场。如果你**死亡**，当晚**恶魔**会得知哪两个角色在场。

### 长舌妇 Tattletale
在你的首个夜晚，你会得知两个角色，其中有且仅有一个角色在场。

### 邮差 Postmaster
每个夜晚，你会得知一个不在场角色。

### 擦鞋匠 Bootblack
每个夜晚，你会得知与**存活的邪恶玩家**邻近的**存活的外来者**的数量。[+1 外来者]

### 走私犯 Smuggler
每个夜晚 *，你要选择任意名玩家：如果他们之中有多于一名**邪恶玩家**，你**死亡**。

### 悲剧演员 Thespian
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果他是**恶魔**，你**死亡**，并且当晚**不会再有其他玩家死亡**。

### 悲观主义者 Pessimist
每个夜晚 *，你要选择两名**存活玩家**：你会得知他们之中哪名玩家更有可能在今晚**死亡**。

### 侯补演员 Understudy
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果他在今晚**死亡**，你代替他**死亡**且他会得知自己被**保护**。

### 媒婆 Matchmaker
每个夜晚 *，你可以选择两名除你以外的**存活玩家**：如果他们属于不同阵营，其中一名玩家**死亡**。

### 目击者 Witness
每个夜晚 *，你会得知一名今晚**死亡的玩家**，以及**杀死他的玩家**的角色类型。如果你从今天从黎明开始被其他玩家使用其自身能力选择，你**醉酒直至下个黎明**。

### 点灯人 Lamplighter
每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名玩家：他以及今晚使用其自身能力选择他的除你以外的玩家，他们今晚**不会死亡**。

### 司机 Chauffeur
每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名**存活**玩家（*与上个夜晚不同*）：如果他是**镇民**，今晚你**不会死亡**。

### 审判官 Inquisitor
每局游戏限一次，你可以在白天时公开选择一名玩家：他必须回答你的一个是非问题，如果他没有如实回答，他会在当晚**死亡**。

## 善良阵营·外来者

### 毒蛇 Snakebite
你以为你是一个**镇民角色**且拥有该角色能力。
每个夜晚 *，从今天黎明开始被你选择的一名玩家可能会**死亡**，即使因为任何原因让他**不会死亡**。

### 被遗弃者 Pariah
如果你**被处决**，你变为**邪恶阵营**。

### 暴民 Rabble-rouser
与你邻近的**存活**的玩家使用其自身能力选择玩家时，可能会改为选择你成为其中一个目标。

### 美术馆长 Curator
如果你**死亡**，**恶魔**可以在当晚选择一名玩家和一个**非恶魔角色**，如果该角色不在场，那名玩家变为那个角色。

## 邪恶阵营·爪牙

### 预兆 Omen
你“**疯狂**”地证明的事情可能会成真。

### 戈尔贡 Gorgon
每个夜晚 *，你会得知从今天黎明开始选择过你的玩家。你可以选择他们之中的一名：他**死亡**。

### 残响 Crescendo
如果你**死于处决**，在当晚时，你可以选择让当晚**死亡**的玩家改为下个夜晚**死亡**，会有额外的一名玩家在下个夜晚**死亡**。

### 毒舞者 Tarantella
会有一名存活的玩家**中毒**。你会得知他的角色。
如果该玩家被**镇民**选择，改为那个**镇民中毒**。

## 邪恶阵营·恶魔

### 死之握 Deathgripp
每个夜晚，你要选择一名**存活玩家**。
如果他在下个夜晚仍然**存活**，他**死亡**。
否则，与他邻近的**存活的善良玩家死亡**。

### 三威之力 Veni Vidi Vici
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**且没有**存活的外来者**时，**邪恶阵营获胜**。
[场上固定 3 名外来者]

### 碾骨魔 Grist
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果你**死于角色能力**，会有一名**爪牙**变为**邪恶的碾骨魔**。

### 狂戮 Spree
每个夜晚 *，你可以选择任意名玩家，并猜测他们是哪些**善良角色**：如果你全部猜对，他们**死亡**。如果你不做选择，会有一名玩家**死亡**。

### 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

钟楼剧本博物馆
美术设计

# 谍影重重
Lies, Spies, & Eyes

V 1.1.0

剧本作者：emptyset

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

## 善良阵营·镇民

### 经纪人 Broker
游戏开始时，**恶魔会得知四个伪装角色**，但其中只有两个角色在场。如果你**死亡**，当晚**恶魔**会得知哪两个角色在场。

### 长舌妇 Tattletale
在你的首个夜晚，你会得知两个角色，其中有且仅有一个角色在场。

### 邮差 Postmaster
每个夜晚，你会得知一个不在场角色。

### 擦鞋匠 Bootblack
每个夜晚，你会得知与**存活的邪恶玩家**邻近的**存活的外来者**的数量。[+1 外来者]

### 走私犯 Smuggler
每个夜晚 *，你要选择任意名玩家：如果他们之中有多于一名**邪恶玩家**，你**死亡**。

### 悲剧演员 Thespian
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果他是**恶魔**，你**死亡**，并且当晚**不会再有其他玩家死亡**。

### 悲观主义者 Pessimist
每个夜晚 *，你要选择两名**存活玩家**：你会得知他们之中哪名玩家更有可能在今晚**死亡**。

### 侯补演员 Understudy
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果他在今晚**死亡**，你代替他**死亡**且他会得知自己被**保护**。

### 媒婆 Matchmaker
每个夜晚 *，你可以选择两名除你以外的**存活玩家**：如果他们属于不同阵营，其中一名玩家**死亡**。

### 目击者 Witness
每个夜晚 *，你会得知一名今晚**死亡的玩家**，以及**杀死他的玩家**的角色类型。如果你从今天从黎明开始被其他玩家使用其自身能力选择，你会获得**错误信息**。

### 点灯人 Lamplighter
每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名玩家：他以及今晚使用其自身能力选择他的除你以外的玩家，他们今晚**不会死亡**。

### 司机 Chauffeur
每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名**存活**玩家 *（与上个夜晚不同）*：如果他是**镇民**，今晚你**不会死亡**。

### 审判官 Inquisitor
每局游戏限一次，你可以在白天时公开选择一名玩家：他必须回答你的一个是非问题，如果他没有如实回答，他会在当晚**死亡**。

## 善良阵营·外来者

### 毒蛇 Snakebite
你以为你是一个**镇民角色**且拥有该角色能力。
每个夜晚 *，从今天黎明开始被你选择的一名玩家可能会**死亡**，即使因为任何原因让他**不会死亡**。

### 被遗弃者 Pariah
如果你**被处决**，你变为**邪恶阵营**。

### 暴民 Rabble-rouser
一名玩家在使用自身能力选择与你邻近的**存活玩家**为目标时，可能会改为选中你。

### 美术馆长 Curator
如果你**死亡**，**恶魔**可以在当晚选择一名玩家和一个**非恶魔角色**，如果该角色不在场，那名玩家变为那个角色。

## 邪恶阵营·爪牙

### 预兆 Omen
你“**疯狂**”地证明的事情可能会成真。

### 戈尔贡 Gorgon
每个夜晚 *，你会得知从今天黎明开始选择过你的玩家。你可以选择他们之中的一名：他**死亡**。

### 残响 Crescendo
如果你**死于处决**，在当晚时，你可以选择让当晚**死亡**的玩家改为下个夜晚**死亡**，会有额外的一名玩家在下个夜晚**死亡**。

### 毒舞者 Tarantella
会有一名存活的玩家**中毒**。你会得知他的角色。
如果该玩家被**镇民**选择，改为那个**镇民中毒**。

## 邪恶阵营·恶魔

### 死之握 Deathgripp
每个夜晚，你要选择一名**存活玩家**。
如果他在下个夜晚仍然**存活**，他**死亡**。
否则，与他邻近的**存活的善良玩家死亡**。

### 三威之力 Veni Vidi Vici
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**且没有**存活的外来者**时，**邪恶阵营获胜**。
[场上固定 3 名外来者]

### 碾骨魔 Grist
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果你**死于角色能力**，会有一名**爪牙**变为**邪恶的碾骨魔**。

### 狂戮 Spree
每个夜晚 *，你可以选择任意名玩家，并猜测他们是哪些**善良角色**：如果你全部猜对，他们**死亡**。如果你不做选择，会有一名玩家**死亡**。

### 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