

善良阵营·镇民

**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。

**骑士**

在你的首个夜晚，你会得知两名**非邪恶**玩家。

**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。

**舞蛇人**

每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：如果你选中了**恶魔**，你和他**交换角色和阵营**，然后他**中毒**。

**神谕者**

每个夜晚*，你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。

**旅店老板**

每个夜晚*，你要选择两名玩家：他们当晚**不会死亡**，但其中一人会**醉酒**到下个黄昏。

**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。

**正畸医生**

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个图标上有**嘴巴**的**角色**：你获得**该角色**的能力。

**守鸦人**

如果你在**夜晚死亡**，你会被唤醒，然后你要选择一名玩家：你会得知**他的角色**。

**愚者**

当你首次将要**死亡**时，你将**死里逃生**。

**茶艺师**

如果你邻近的两名**存活**的玩家是**善良**的，他们**不会死亡**。

**和平主义者**

被处决的**善良**玩家可能**不会死亡**。

善良阵营·外来者

**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。

**莽夫**

每个夜晚，首个使用其自身能力选择了你的玩家会**醉酒**直到下个黄昏。你会**转变**为他的**阵营**。

**魔像**

每局游戏你只能发起提名一次。当你发起提名时，如果被你提名的玩家不是**恶魔**，他**死亡**。

**瘟疫医生**

如果你**死亡**，说书人获得一个**不在场**的**爪牙**能力。

（相克规则：如果瘟疫医生死亡且说书人会因此获得红唇女郎或哥布林的能力，改为一名存活的爪牙玩家获得此能力，且他会得知此事。）

邪恶阵营·爪牙

**哥布林**

如果你在**被提名**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**。

**魔鬼代言人**

每个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家（与上个夜晚不同）：如果明天白天他**被处决**，他**不会死亡**。

**街头风琴手**

所有玩家在投票时闭眼，且**票数**会**秘密统计**。对你的提名只在你投票时才会统计票数。

邪恶阵营·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**。

**诺·达虱**

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**。

**亡骨魔**

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。被你杀死的**爪牙**保留他的能力，且与他邻近的两名**镇民**之一**中毒**。[-1 外来者]

**沙巴洛斯**

每个夜晚*，你要选择两名玩家：他们**死亡**。你上个夜晚选择过且**当前死亡**的玩家之一可能会被你**反刍**（复活）。

可能

某件事情“可能”发生，代表由说书人来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。

Blood
on the
Clocktower

Just Fooling Around



言戏时

支持7-15人

海外版“愚人节”活动与“正畸医生&愚者”的快速上手专属剧本

剧本作者：The Mad Couch

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