信马由缰

剧本作者：MtyJ

双声裁定

本局游戏存在两名说书人，其中一位只会给出正确信息，另外一位只会给出错误信息。恶魔知道他们分别是谁。

善良玩家在每次被唤醒时要选择两名说书人中的一名：由他来负责为你给出信息。中毒/醉酒的玩家得知的信息会正误对调。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

善良阵营·镇民

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。

阴阳师
在你的首个夜晚，你会得知两个善良角色和两个邪恶角色。其中有且只有两个角色在场。

女家教
在你的首个夜晚，你会得知离你最近的非镇民玩家的角色类型之一是什么（*旅行者除外*）。

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。

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。

（未至之兆： 侍女会得知数学家是否醒来，即使她是在数学家之前醒来。）

数学家
每个夜晚，你会得知有多少名玩家的能力因为其他角色的能力而未正常生效*（从上个黎明到你被唤醒时）*。

（混沌方程： 数学家会得知有几名玩家得知的信息正误对调。）

马厩男孩
每个夜晚，你会得知一个在场的角色。

卖花女孩
每个夜晚*，你会得知在今天白天时是否有恶魔投过票。

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。

狸猫
每个夜晚*，你要选择一名玩家：如果他是善良角色且当晚被邪恶角色杀死，你和他交换角色。

史官
每个夜晚*，如果今天白天有玩家死于处决，你会得知存活镇民的数量。

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。

占星师
每个白天，你可以拜访说书人以得知一条错误信息。

（偏轨启示： 如果占星师选择了给出错误信息的说书人，会得知正确信息。）

善良阵营·外来者

怀疑论者
游戏中存在一个不在列表中的爪牙角色。[-1 爪牙，+1 未知]

理发师
如果你死亡，在当晚恶魔可以选择两名玩家（*不能选择其他恶魔*）交换角色。

（命运裁剪： 恶魔可以选择交换两名说书人的角色。）

寻踪者
一名爪牙拥有一个不在场的爪牙能力，即使你已死亡。如果你提名了他，当晚你会得知他的全部能力。

双生子
你以为你是一个在场的镇民角色，且拥有该角色的能力。如果你或他死于处决，另一名玩家醉酒。

邪恶阵营·爪牙

舱底鼠
被外来者提名的镇民会中毒到下个黎明。[有且仅有 3 名外来者]

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。

[未知]
在你的首个夜晚，你会得知你是一个什么不在列表中的爪牙角色。
[只能因怀疑论者而添加到游戏中]

继生王爵
在你的首个夜晚，你要选择任意名玩家：你得知他们的角色是什么。如果恶魔死亡时他们均已死亡，你变成那个恶魔。

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]

（线中虚实： 提线木偶因自身能力获取的信息均会正误对调。）

（幕后真主： 如果提线木偶因为寻踪者而获得寡妇的能力，改为由恶魔获得此能力，且他会得知此事。）

（傀授王命： 如果提线木偶因为寻踪者而获得继生王爵的能力，改为由恶魔选择玩家并得知信息，且他会得知此事。如果恶魔死亡时他们均已死亡，提线木偶变成那个恶魔。）

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。

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]

普卡
每个夜晚，你要选择一名玩家：他中毒。
上个因你的能力中毒的玩家会死亡并恢复健康。

首个夜晚

爪

魔

其他夜晚

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

信马由缰

支持7-15人

剧本作者：MtyJ

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