

喋喋不休

Say Again?

美术设计: Lei & 摸鱼

海外版“牙嚙巴卜”的快速上手剧本

剧本作者: Patters

支持7-15人

善良阵营·镇民



厨师

在你的首个夜晚, 你会得知场上邻座的**邪恶玩家**有多少对。



祖母

在你的首个夜晚, 你会得知一名**善良玩家**和他的角色。
如果**恶魔**杀死了他, 你也会**死亡**。



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。



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。



村夫

每个夜晚, 你要选择一名玩家: 你会得知他的阵营。
[+0~2 村夫, 复数村夫中有一人**醉酒**]



占卜师

每个夜晚, 你要选择两名玩家: 你会得知他们之中是否有**恶魔**。
会有一名**善良玩家**始终被你的能力当作**恶魔 (干扰项)**。



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。



造谣者

每个白天, 你可以公开发表一个声明。如果该声明**正确**, 在当晚会有一名玩家**死亡**。



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。



博学者

每个白天, 你可以私下拜访说书人获得两条信息: 一个是**正确**的, 一个是**错误**的。



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**。



农夫

如果你在夜晚**死亡**, 一名**存活**的**善良玩家**会变成**农夫**。



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**。

善良阵营·外来者



畸形秀演员

如果你“**疯狂**”地证明自己是**外来者**, 你可能被**处决**。



修补匠

你随时可能**死亡**。



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。



帽匠

如果你**死亡**, 在当晚**爪牙**和**恶魔**玩家可以选择变成新的**爪牙**和**恶魔角色**。

邪恶阵营·爪牙



投毒者

每个夜晚, 你要选择一名玩家: 他在当晚和明天白天**中毒**。



鹰身女妖

每个夜晚, 你要选择两名玩家: 明天第一名玩家需要“**疯狂**”地证明第二名玩家是**邪恶**的, 否则他们可能会**死亡**。



刺客

每局游戏限一次, 在夜晚时*, 你可以选择一名玩家: 他**死亡**, 即使因为任何原因让他**不会死亡**。



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**。

(相克规则: 如果方古成功转化了外来者并因此死去, 红唇女郎不会变成方古。)

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**。



方古

每个夜晚*, 你要选择一名玩家: 他**死亡**。
被该能力杀死的**外来者**改为变成**邪恶的方古**且你代替他**死亡**, 但每局游戏仅能成功转化一次。 [+1 外来者]



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

其他夜晚

Blood on the Clocktower

喋喋不休 Say Again?

支持7-15人

海外版“牙嚙巴卜”的快速上手剧本

剧本作者: Patters

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



美术设计: Lei & 摸鱼