喃喃低语

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：驯鹿

首夜个晚

其夜他晚

善良阵营·镇民

洗衣妇
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**镇民角色**：这两名玩家之一是该角色。

图书管理员
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**外来者角色**：这两名玩家之一是该角色。（或者你会得知没有**外来者**在场）

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）*

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。

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)*。

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。

送葬者
每个夜晚 *，你会得知今天白天**死于处决**的玩家的角色。

巡山人
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名**存活**的玩家：如果你选中了**落难少女**，她会变成一个不在场的**镇民角色**。
[+ 落难少女]

公主
在你的首个白天，如果你提名并**处决**了一名玩家，当晚**恶魔**不会造成死亡。

猎手
每局游戏限一次，你可以在白天时公开选择一名玩家，如果他是**恶魔**，他**死亡**。

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。

镇长
如果只有**三名**玩家**存活**且白天没有人**被处决**，你的阵营获胜。
如果你在夜晚**即将死亡**，可能会有一名其他玩家代替你**死亡**。

善良阵营·外来者

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。

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。

陌客
你可能会被当作**邪恶阵营**、**爪牙角色**或**恶魔角色**（*千人千面*），即使你**已死亡**。

落难少女
所有**爪牙**都知道**落难少女**在场。每局游戏限一次，**任意爪牙**可以公开猜测你是**落难少女**，如果猜对，你的阵营落败。

*（**相克规则**： 如果间谍正在场或曾经在场，落难少女中毒。）*

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**。

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**。

间谍
每个夜晚，你能**查看魔典**。你可能会被当作**善良阵营**、**镇民角色**或**外来者角色**，即使你**已死亡**。

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。

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**。

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]

*（**相克规则**： 如果卡扎力将落难少女变成了爪牙，并且巡山人在场，一名善良的玩家会变成落难少女。）*

痴蛭
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
在你的首个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家：他**中毒**，只有他处于**死亡状态**时你才会立即**死亡**。

*（**相克规则**： 如果猎手选择了痴蛭的宿主，则宿主会死亡。）*

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。

*代表
非首个夜晚

Blood on the Clocktower

喃喃低语

剧本作者：驯鹿

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