不可神语

海外“自制角色”社群资源体验剧本

剧本作者：AT

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

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）*

钦天监
在你的首个夜晚，你会得知离你最近的邪恶玩家位于你的哪一侧*（左 / 右 / 相同）*。如果与你邻近的玩家中有邪恶阵营，你会得知错误信息作为替代。

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）*。

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。

传教士
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果选中了爪牙，他会得知被传教士选中。所有被你选中的爪牙失去能力。

女祭司
每个夜晚，你会得知一名说书人认为你最应该与其交流的玩家。

半兽人
每个夜晚 *，你要选择一名存活的玩家：如果他是善良的，他死亡，并且当晚恶魔不会造成死亡。
会有一名善良玩家始终被当作邪恶阵营。

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。

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的阵营获胜的建议。

罂粟种植者
爪牙和恶魔互相不认识。如果你死亡，当晚他们会互相认识。

（相克规则：如果食人族获得了罂粟种植者的能力，当他获得下一个能力时，爪牙和恶魔也会互相认识。）

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。

失忆者
你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜测一次，你会得知你的猜测有多准确。

善良阵营·外来者

帽匠
如果你死亡，当晚爪牙和恶魔玩家可以选择变成新的爪牙和恶魔角色。

异端分子
对调胜负结果，即使你已死亡。

解谜大师
一名玩家醉酒，即使你已死亡。每局游戏限一次，你可以猜测谁是那个醉酒的玩家，如果猜对了，你会得知谁是恶魔，但如果猜错了，你会得知错误的“谁是恶魔”信息。

修补匠
你随时可能死亡。

邪恶阵营·爪牙

巫师
每局游戏限一次，你可以向说书人许愿。
如果愿望被实现，可能会伴随着代价和线索。

女巫
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他明天白天发起提名，他死亡。如果只有三名存活的玩家，你失去此能力。

精神病患者
每个白天，在提名开始前，你可以公开选择一名玩家：他死亡。如果你被处决，提名你的玩家需要和你猜拳，只有你输了你才会死亡。

桶栖者 Vat Dweller
在你的首个夜晚，你要选择一个外来者：所有外来者都会是你选择的外来者。[- 或 + 任意数量外来者]

（相克规则：如果奇数外来者情况下，桶栖者中途入场选择异端分子，同时场上存在召唤师，由说书人决定哪种恶魔被创造。）

召唤师
在首个夜晚，你会得知三个伪装。在第二个夜晚，你要选择一名玩家：他变成由你选择的邪恶恶魔。[无恶魔在场]

（相克规则：如果召唤师创造恶魔时罂粟种植者存活，由召唤师来选择创造哪种恶魔，由说书人来决定哪名玩家发生转变。）

（相克规则：召唤师无法创造已经在场的恶魔。如果召唤师创造了一个不在场的恶魔，当晚的死亡由说书人决定。）

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。

牙嚼巴卜
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。

神言 Palabra de Dios
每个夜晚 *，每有一名存活善良玩家在黄昏后举手，就会有一名玩家死亡。如果没有任何存活的善良玩家举手，邪恶阵营获胜。

可能
某件事“可能”发生，代表说书人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

不可思议

Blood on the Clocktower

不可神说

支持7-15人

海外“自制角色”社群资源体验剧本

剧本作者：AT

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