

乾坤宝袋 V 1.2

剧本作者：刘中奇
灵感来源：乾坤宝袋

四吠陀



钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

如果一名玩家死亡了，他变成说书人选择的旅行者角色。
说书人会公开宣布他是哪个旅行者。

如果已经有四名玩家死亡并变成了旅行者，其他玩家将正常死亡，
不再变为旅行者。

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）



赏金猎人

在你的首个夜晚，你会得知一名**邪恶玩家**。每当你得知的玩家**死亡**，你会在当晚得知另一名**邪恶玩家**。
[会有一名镇民转变为邪恶阵营]



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**）。



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**]



风语者

每个夜晚，你要选择除你以外的三名非旅行者玩家：如果他们角色类型各不相同，你失去能力，否则你会得知其中角色类型唯一的玩家。



赌徒

每个夜晚*，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果你**猜错了**，你会**死亡**。

（相克规则：赌徒会先于半兽人行动。如果赌徒赌博失败且半兽人存活，那么无论半兽人选择了哪名玩家，当晚只会有赌徒死亡。）

善良阵营·外来者



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**。



大小姐

你首次**即将死亡**时，可能会有两名**存活**玩家代替你**死亡**。



杂技演员

每个夜晚*，如果与你邻近的存活善良玩家之一**醉酒**，**中毒**或是**酒鬼**，你**死亡**。

邪恶阵营·爪牙



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。



教父

在你的首个夜晚，你会得知有哪些**外来者**角色在场。
如果有**外来者**在白天**死亡**，你会在当晚被唤醒并且你要选择一名玩家：他**死亡**。[-1 或 +1 外来者]



洗脑师

每个夜晚，你要选择一名玩家和一个**善良角色**。他明天白天和夜晚需要“**疯狂**”地证明自己是这个角色，不然他可能**被处决**。

邪恶阵营·恶魔



诺·达颯

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**。



小怪宝

每个夜晚，所有**爪牙**要秘密决定由哪名玩家来照看**小怪宝**并且“**是恶魔**”。每个夜晚*，可能会有一名玩家**死亡**。[+1 爪牙]

奇遇角色



印度教教徒

最先**死亡**的四名玩家会立刻以相同阵营的旅行者**转世重生**。

（特殊规则：被印度教教徒复活的非恶魔玩家会把他原本的角色放入宝袋之中。）



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**不会再**有其他玩家**死亡**。



武当

每个夜晚*，你可以选择除你以外的两个**镇民**角色，如果他们**都存活**，他们当晚**不会死亡**。



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**。



侍臣

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个角色：如果该角色在场，该角色之一从当晚开始**醉酒三天三夜**。



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，你可以私下询问说书人以得知两条信息：一个是**正确**的，一个是**错误**的。



变脸师

每个白天，如果你“**疯狂**”地证明自己是一个**善良角色**（与之前不同），你可能会在当晚获得那个角色的能力，直到下个黄昏。



面瘫

如果你笑了，你可能**被处决**。



呆瓜

当你得知你**死亡**时，你要公开选择一名**存活**的玩家：如果他是**邪恶**的，你的**阵营落败**。

（相克规则：呆瓜的能力会保留到他得知自己死亡并公开做出选择之后。）



战车 Chariot

与你顺时针距离为1的玩家**中毒**。
如果是**邪恶的非旅行者**玩家，改为和他交换角色。
每个夜晚*，或该玩家**死亡**时，该距离+1。



鬼手

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择得知**乾坤袋**中的所有角色，随后选择其中之一交换。[你一定在场]



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**。

传奇角色·说书人



圣洁之魂

游戏过程中**邪恶玩家**的总数最多能比初始设置多一名。



独奏家

旅行者会被非旅行者的能力当作不在游戏中，但**恶魔**仍然可以选择杀死旅行者。

*代表
非首个夜晚



该角色的能力来自过去

乾坤如意袋

[乾坤如意袋]



[+1 镇民, +1 外来者, +1 爪牙]

所有玩家抽取完角色之后, 再往盲抽袋中加入一枚

盲抽袋中剩下的角色视为在场, 但能力不会生效。

每名玩家限一次, 在黄昏时拜访说书人交换自己和盲抽袋中的角色, 如果抽到邪恶角色则转变为邪恶阵营。

如果处决说书人时, 盲抽袋中有恶魔, 则善良阵营获胜, 否则邪恶阵营获胜。

如果邪恶玩家数量达到上限, 则将盲抽袋中的邪恶角色替换为等量的 , 如果因此导致盲抽袋和场上都没有恶魔, 说书人要选择一名邪恶玩家照顾小怪宝。

支持7-15人

灵感来源: 乾坤宝袋 剧本作者: 刘中奇

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



苦头陀

每个黎明, 你要选择一名玩家: 他只能通过手势或外语进行发言, 但你必须帮他翻译。



稻草人

你要公开声明自己是稻草人。
在白天时, 如果即将死亡的玩家找你猜拳且你输了, 你可能替他死亡。当你连续胜利三次时, 你独自获胜。



谄媚者

每个白天, 在提名开始前, 你可以演唱关于一名其他玩家的一段歌词, 然后他今天白天的投票算作两票。



摄影师

每次投票时, 你可以决定是顺时针投票还是逆时针投票。



哑剧演员

如果你投票了, 在计数时与你手势不同的玩家的投票不计数。



冒险者

每个白天限一次, 你可以公开发表一个声明并由说书人设定一个挑战值。你进行一次 1D20 (1 个 20 面骰子) 的判定: 如果结果不小于挑战值即可成功。如果出现大失败 (结果为 1), 你立即被流放。



旅行者