不星捧月

V 5.1

“BWG·剧本大乱斗”16强剧本

剧本作者：“好玩优先”—幺丁

星月争辉

每个白天被处决的玩家必须立即进行一次谁是恶魔，谁是爪牙的猜测：如果猜测正确，善良阵营获胜；如果善良玩家猜错次数等于初始邪恶玩家数量，邪恶阵营获胜。[盲抽袋中会有所有的善良角色]

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

善良阵营·镇民

钟表匠
在你的首个夜晚，你会得知恶魔与爪牙之间最近的距离。
（邻座的玩家距离为 1）

店小二
在你的首个夜晚，你会得知两名善良玩家。他们之中会有一人醉酒，即使你已死亡。

司簿
在你的首个夜晚，你要选择一名玩家，你会得知该玩家及其相邻玩家的角色类型数量。

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*）。

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。

熊孩子
每个夜晚，你要选择一个镇民角色：他的能力会产生错误信息，直到下个黄昏。

档案管理员
每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你会得知另一名与他角色类型相同的玩家（*或者你会得知无*）。会有一名善良玩家被你的能力当做恶魔。

天机阁
每个夜晚，你要选择两名除你以外的邻座玩家，你会得知相较于上一个夜晚，你是否选择了更多的邪恶玩家。

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。

提夫林
每个夜晚 *，你要选择一名与你距离大于 1 的存活玩家：你得知在顺时针方向上，你与该玩家之间有多少名邪恶玩家，如果你选择了邪恶玩家，你产生错误信息。

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。

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。

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。

悟道者
你以为你是一个外来者，但你实际上不是。如果有邪恶玩家的能力选择或影响了你，你会立即变成一个不在场的镇民角色。

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。

月之子
当你得知你死亡时，你要公开选择一名存活的玩家。如果他是善良的，在当晚他会死亡。

食人魔
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你转变为他的阵营，即使你已醉酒或中毒，但你不知道你转变后的阵营。

昏君
如果你提名了一名善良玩家且他被处决，当晚你会死亡。

迷沙陷阱
一名善良玩家踏入迷沙陷阱。每个夜晚 *，他顺时针方向上的下一名存活善良玩家代替他踏入迷沙陷阱。在迷沙陷阱中的玩家醉酒，会产生错误信息，并且被当作迷沙陷阱。[+1 镇民]

（猎人的障眼法：迷沙陷阱不会必定在场。）

邪恶阵营·爪牙

凶星
你以为你是一个善良角色。
你会在死亡的当晚得知恶魔。
每个夜晚 *，所有死亡的凶星共同被唤醒，选择一名玩家：他死亡。
[邪恶玩家均不邻座]

邪恶阵营·恶魔

绮月
你以为你是一个善良角色。
每个夜晚 *，如果没有死亡的“凶星”，会有一名玩家死亡。
如果你在夜晚死亡，存活且距离你最近的“凶星”会变为“绮月”，但每局游戏仅能成功转化一次。[你的爪牙都是凶星]

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。

首夜 首个晚

其夜 他晚

*代表
非首个夜晚

钟楼·谜团

不在场月

支持7-15人

“BWG·剧本大乱斗”16强剧本

剧本作者：“好玩优先”一幺丁

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