蛊灵精怪

钟楼剧本博物馆
美术设计

华灯初上角色设计大赛·获奖剧本　　剧本作者：喷泉　　支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

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。

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**。

气球驾驶员
每个夜晚，你会得知一名与上个夜晚得知的玩家角色类型不同的玩家。[+0~1 外来者]

向导
每个夜晚 *，你会得知哪边**存活**的**邪恶阵营**玩家离你更近。
（左边 / 右边 / 相同）

丹药师
每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名玩家：
如果他当晚**死亡**，仍可使用能力，天亮你也**死亡**。

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。

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。

（相克规则：半兽人无法阻止丹药师因自身能力导致的死亡。）

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**。

驱魔人
每个夜晚 *，你要选择一名玩家（*与上个夜晚不同*）：如果你选中了**恶魔**，他会得知你是**驱魔人**，但他当晚不会因其自身能力而被唤醒。

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]

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。

士兵
恶魔的负面能力对你无效。

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

灵参宝
你会在与你邻座的两名玩家**死亡**的当晚**死亡**。

疯子
你以为你是一个**恶魔**，但其实你不是。
恶魔知道你是**疯子**以及你在每个夜晚选择了哪些玩家。

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。

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。

邪恶阵营·爪牙

代舌
首个提名你的玩家会获得**代舌**的能力，并**中毒**至该玩家被提名。

蝰婆
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果明天他投票的玩家**被处决**，他会在当晚**死亡**。

蓑娘草
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：后天黄昏时他**死亡**；
用自身能力选择他的玩家会**中毒**直到下个黄昏，即使他**已死亡**。

镜像双子
你与一名**对立阵营**的玩家互相知道对方是什么角色。如果其中**善良玩家被处决**，**邪恶阵营获胜**。如果你们都**存活**，**善良阵营无法获胜**。

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**。

半截观音
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
你拥有一个不在场**爪牙角色**的能力，即使你已**死亡**。

（相克规则：如果半截观音获得了镜像双子的能力，对立双子会得知你是镜像双子。）

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]

普卡
每个夜晚，你要选择一名玩家：他**中毒**。
上个因你的能力**中毒**的玩家会**死亡**并**恢复健康**。

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

钟楼·谜团

血火精怪

支持7-15人

华灯初上角色设计大赛·获奖剧本

剧本作者：喷泉

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