

放死之徒



钟楼剧本博物馆
美术设计

善良阵营·镇民

海外“自制角色”社群资源体验剧本

剧本作者：摸鱼学徒

支持7-15人



刀客

在你的首个夜晚，你得知一个在场的**爪牙**角色。
每局游戏限一次，你可以在白天公开选择一名玩家：如果他是你得知角色，他**死亡**。



修行者

在你的首个夜晚，你会得知距离最近的**邪恶玩家**位于你的顺时针还是逆时针方向。如果两侧的**邪恶玩家**与你距离相等，你得知信息由说书人决定。



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。



郎中

每个夜晚，你要选择一名除你和旅行者以外的玩家：你会得知一个与他**能力**相关的词语。



牧师

每个夜晚，你要选择两名玩家：你会得知他们均不属于哪个角色类型。



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。



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。



画像师

每个白天，你可以公开选择选择一名玩家：当晚你会得知他今天白天是否“**疯狂**”地证明自己的角色和所获得的信息。



艺术家

每局游戏限一次，在白天时，你可以私下拜访说书人提问一个是非题，你会得知该问题的**答案**（是/不是/我不知道）。



病患 Patient

每局游戏限一次，你会被唤醒：你每有一个夜晚未被唤醒，就会获得一个在场角色的能力。



不信教者 Heathen

如果**恶魔**杀死了你，他会转变为**善良阵营**，但他不知道。



秉笔

如果你在白天**死亡**，当晚你会得知一名**善良玩家**。
如果你在夜晚**死亡**，当晚你会得知一名**邪恶玩家**。

善良阵营·外来者



酒保

与你邻近的**善良玩家**之一**醉酒**，即使你已**死亡**。



弃徒

你不知道你是**弃徒**，你会以为自己是一个在场的**镇民**角色，但其实你不是。**对调你自身的胜负结果**，除非你提名并**处决**了与你认知角色相同的玩家，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。



食人魔

在你的首个夜晚，你要选择一名除你以外的玩家：你转变为他的阵营，即使你**醉酒**或**中毒**，但你**不知道**你转变后的阵营。

邪恶阵营·爪牙



吸血鬼 Vampire

你知道一些**善良玩家**和他们的角色。
[这些玩家失去能力并以为自己是**爪牙**]



死魂灵

在你的首个夜晚，你**死亡**，但依然被当作存活。如果你再次**死亡**，与你邻近的**存活镇民**之一获得你的能力，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。



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**。



（相克规则：如果方古成功转化了外来者并因此死去，红唇女郎不会变成方古。）

邪恶阵营·恶魔



奇奇默克

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
距离你最远的**爪牙**与你之间的**镇民玩家**能力都会产生**错误信息**。



军团

每个夜晚*，可能有一名玩家**死亡**。如果一项提名只有**邪恶玩家**投票，投票无效。你也会被当作是**爪牙**。[半数以上玩家为军团]



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]



涡流

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
镇民玩家的能力都会产生**错误信息**。如果白天没人被**处决**，**邪恶阵营**获胜。

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角色当作不在游戏中，但**恶魔**仍然可以选择杀死旅行者。

*代表
非首个夜晚

致死之徒

支持7-15人

海外“自制角色”社群资源体验剧本

剧本作者：摸鱼学徒

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

