

亡使复初升



钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：蓝铃兰

支持7-15人

善良阵营·镇民



厨师

在你的首个夜晚，你会得知场上邻座的**邪恶玩家**有多少对。



侍女

每个夜晚，你要选择除你以外的两名**存活**的玩家：你会得知他们中有几人在当晚因其自身能力而被唤醒。



引路人

每个夜晚，你要选择至多三名玩家：你会得知今晚是否有**邪恶玩家**的能力选择或影响了他们之中的玩家。

(相克规则：侍女会得知引路人是否醒来，即使她是在引路人之前醒来。)



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。



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**。



孙悟空

每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一名玩家并猜测他的角色：如果你**猜对了**，他**死亡**。
当你首次即将在夜晚**死亡**时，改为你**醉酒**。



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**。



商人

你可以与任意一名其他玩家缔结约定。
在新约定达成之前，如果有玩家违约，你和他之一会在当晚**死亡**。



亡使复

处决已经**死亡**的玩家会使得你获得他们的能力，如果是**邪恶玩家**，改为他在当晚**复活**。



和平主义者

被处决的善良玩家可能**不会死亡**。



茶艺师

如果与你邻近的两名**存活**的玩家是**善良**的，他们**不会死亡**。



愚者

当你首次将要直临**死亡**时，你将**死里逃生**。

善良阵营·外来者



纳纳瓦钦

你以为你是一个**镇民**角色，但其实你不是。
每个夜晚*，如果今天白天没有人**死于处决**，你可能**死亡**。



莽夫

每个夜晚，首个使用其自身能力选择了你的玩家会**醉酒直到下个黄昏**。你会**转变为他的阵营**。



毛毛虫

与你邻近的**存活**玩家之一**醉酒**（每个夜晚都会与上个夜晚不同）。



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**。

邪恶阵营·爪牙



赝品

你拥有一个在场**爪牙**的能力。如果没有其他**爪牙**在场，在你的首个夜晚，你选择一名**爪牙**：你获得他的能力。



刺客

每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一名玩家：他**死亡**，即使因为任何原因让他**不会死亡**。



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]



画皮

在你的首个夜晚，你要选择一名**存活**玩家：他**死亡**但会被**当作存活**。当他下一次**死亡**时，他**重生**，随后你**重获能力**。

邪恶阵营·恶魔



九鼎公

每个夜晚*，如果**存活镇民**数量是奇数，你要选择一名玩家：他**死亡**。**被处决**的**爪牙**会**存活**但被**当作死亡**，当晚你和他交换角色，然后你**死亡**。



僵怖

每个夜晚*，如果今天白天没有人**死亡**，你会被唤醒并要选择一名玩家：他**死亡**。
当你**首次死亡**后，你仍**存活**，但是会被**当作死亡**。



痢蛭

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
在你的首个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家：他**中毒**，只有他处于**死亡状态**时你才会立即**死亡**。



沙巴洛斯

每个夜晚*，你要选择两名玩家：他们**死亡**。你上个夜晚选择过且**当前死亡**的玩家之一可能会被你**反刍**。

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

其他夜晚

亡使复初升

支持7-15人

剧本作者：蓝铃兰

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

