

The Incompleteness Theorem 不完备定理



钟楼剧本博物馆
美术设计

善良阵营·镇民

“限”角色主题竞赛优胜剧本

剧本作者：Midnight

支持7-15人



贵族

在你的首个夜晚，你会得知三名玩家：其中有且只有一名玩家是**邪恶**的。



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。



事务官

在你的首个夜晚，你会得知一名**善良**玩家。



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**）。



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]

（相克规则：如果提线木偶抽到了气球驾驶员，也可能会+1外来者。）



僧侣

每个夜晚*，你要选择除你以外的一名玩家：当晚**恶魔**的**负面能力**对他无效。



城镇公告员

每个夜晚*，你会得知在今天白天时是否有**爪牙**发起过提名。



神谕者

每个夜晚*，你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。



女裁缝

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择（除你以外）的两名玩家：你会得知他们是否为**同一阵营**。



渔夫

每局游戏限一次，在白天时，你可以让说书人给你一些能帮助你**阵营获胜**的建议。



戏法师

每个白天，你可以公开进行一次谁是**爪牙**，谁是**恶魔**的猜测。如果你猜对，**善良阵营**获胜。



失忆者

你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜测一次，你会得知你的猜测有多准确。



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。

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**。



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**。



解谜大师

一名玩家**醉酒**，即使你已**死亡**。每局游戏限一次，你可以猜测谁是那个**醉酒**的玩家，如果猜对了，你会得知谁是**恶魔**，但如果猜错了，你会得知**错误**的“谁是**恶魔**”信息。



狂热者

如果有大于等于五名玩家**存活**，你必须在所有提名中投票。

邪恶阵营·爪牙



限

在等同于初始**外来者**数量的夜晚，所有**镇民**玩家**中毒**直到下个**黄昏**。[外来者数量任意]



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**。



女巫

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他明天白天**发起提名**，他**死亡**。如果只有三名**存活**的玩家，你**失去此能力**。



提线木偶

你以为你是一个**善良**角色，但其实你不是。**恶魔**会知道你是**提线木偶**。[提线木偶会与**恶魔**邻座]

邪恶阵营·恶魔



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**。



诺·达虱

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**。



亡骨魔

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。被你杀死的**爪牙**保留他的能力，且与他邻近的两名**镇民**之一**中毒**。[-1 外来者]



牙嘴巴卜

在你的首个夜晚，你会得知一段秘密短语。每次你在白天公开说出这段短语，当天便可能会有一名玩家在这之后**死亡**。

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

首个夜晚

其他夜晚

The Incompleteness Theorem

不完备定理

支持7-15人

“限”角色主题竞赛优胜剧本

剧本作者：Midnight

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

