

雏鹰起飞

剧本作者：渊成

科学饮酒法



钟楼剧本博物馆
美术设计

“科学怪人&酒鬼”的相克规则根据在场玩家熟练度，提供两种选择。
说书人须在游戏前声明本局游戏使用“新手”或“老手”的规则。

支持7-15人

善良阵营·镇民



洗衣妇

在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**镇民角色**：这两名玩家之一是**该角色**。



图书管理员

在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**外来者角色**：这两名玩家之一是**该角色**。（或者你会得知没有**外来者**在场）



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**。



刀客

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



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**）。



送葬者

每个夜晚*，你会得知今天白天**死于处决**的玩家的角色。



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。



赌徒

每个夜晚*，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果你**猜错了**，你会**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**。



守夜人

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名玩家：他会得知你是**守夜人**。



贞洁者

当你**首次被提名**时，如果提名你的玩家是**镇民**，他立刻被**处决**。



弄臣

当你首次将要**死亡**时，你**不会死亡**。



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



陌客

你可能会被当作**邪恶阵营**、**爪牙角色**或**恶魔角色**，即使你已**死亡**。



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。



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**。



煞星

如果你**死亡**，当晚与你邻近的**存活玩家**之一**可能会死亡**。

邪恶阵营·爪牙



投毒者

每个夜晚，你要选择一名玩家：他在当晚和明天白天**中毒**。



科学怪人

恶魔拥有一个不在场的**善良角色**的能力，即使他**醉酒**或**中毒**。
你和他都知道他获得了什么能力。



（“新手车”相克规则：恶魔无法拥有酒鬼的能力。）



（“老手车”相克规则：如果恶魔拥有酒鬼的能力，改为由科学怪人选择一名玩家：如果他是镇民，他醉酒。）



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**。



男爵

会有额外的**外来者**在场。[+2 外来者]

邪恶阵营·恶魔



姑获鸟

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。你可能会拥有上一个**死于处决的爪牙**的能力。



小恶魔

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果你以这种方式**自杀**，一名**爪牙**会变成**小恶魔**。

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

首夜

其他夜

雏鹰起飞

支持7-15人
剧本作者：渊成

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

