

酿忆刻魂

实验节点



该剧本中蛊雕能力采用测试方案，阎罗能力采用初版方案。

钟楼剧本博物馆
美术设计

善良阵营·镇民

剧本作者：仙仙



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。



方士

在你的首个夜晚，你要选择一个数字。
在该数字对应的那个夜晚，你会得知对应数量的在场角色。



传教士

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果选中了**爪牙**，他会得知被传教士选中。所有被你选中的**爪牙**失去能力。



数学家

每个夜晚，你会得知有多少名玩家的能力**因为其他角色**的能力而**未正常生效**（从上个黎明到你被唤醒时）。



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。



巡察

每个夜晚*，你要选择两个**善良角色**（与上个夜晚不同）：如果他们**都存活**，他们当晚**不会死亡**。



狸猫

每个夜晚*，你要选择一名玩家：如果他是**善良角色**且当晚被**邪恶角色**杀死，你和他交换角色。



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。



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**。



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。



农夫

如果你在**夜晚死亡**，一名存活的善良玩家会变成农夫。



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



理发师

如果你**死亡**，在当晚**恶魔**可以选择两名玩家（不能选择其他**恶魔**）交换角色（今晚理发）。



书童

在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：除首个夜晚以外，当他被**邪恶玩家**的能力选择或影响时，你会在当晚**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。



逆臣

在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：如果他先**死于处决**，你转变为**邪恶**；如果你先**死于处决**，他转变为**邪恶**。

邪恶阵营·爪牙



麻脸巫婆

每个夜晚*，你要选择一名玩家和一个角色，如果该角色不在场，他变成该角色。如果因此创造了一个**恶魔**，当晚的**死亡**由说书人决定。



酿酒师

每个夜晚，你要选择一个**镇民角色**：当他下一次通过自身能力获取信息时，改为得知你给出的信息。



孟婆

每个夜晚*，你要选择一名玩家：如果他**存活**，那么他要选择让自己失去能力，或**死亡**并保留能力直到下个黄昏。



蛊雕

在你的首个夜晚，你要选择左或右：你得知该方向上的下一名**存活善良玩家**的角色，他**中毒**且其他**善良玩家**以为他是**邪恶的蛊雕**，直到下个黄昏。[+1 外来者]



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]



（相克规则：提线木偶会与一名爪牙玩家邻座，而不是**恶魔**。提线木偶不会被唤醒来决定是否照看小怪宝，也不会照看小怪宝时得知自己是提线木偶。）

邪恶阵营·恶魔



阎罗

在你的首个夜晚，你能查看魔典并选择一名玩家：他在第三个夜晚**死亡**，即使因为任何原因让他**不会死亡**。每个夜晚，你要选择一名玩家：上个夜晚被你选择的玩家**死亡**。



小怪宝

每个夜晚，所有**爪牙**要秘密决定由哪名玩家来照看小怪宝并且是**“是恶魔”**。每个夜晚*，可能会有一名玩家**死亡**。[+1 爪牙]



饕餮

每个夜晚*，你要选择任意数量的非旅行者玩家或一名旅行者玩家：如果他们的角色类型均不相同，他们**死亡**。[+1 外来者]

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。

*代表
非首个夜晚

回忆刻魂

支持7-15人
剧本作者：仙仙

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

