# 梦回大唐

剧本作者：清清 Jungle

国内版“印度教教徒”快速上手剧本

## 四吠陀

[剧本在 12人 及以下时使用召唤师]　[在 13人 及以上时使用麻脸巫婆]

如果一名玩家死亡了，他变成说书人选择的旅行者角色。说书人会公开宣布他是哪个旅行者。

如果已经有四名玩家死亡并变成了旅行者，其他玩家将正常死亡，不再变为旅行者。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

## 善良阵营·镇民

**调查员**
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个爪牙角色：这两名玩家之一是该角色。（或者你会得知没有爪牙在场）

**店小二**
在你的首个夜晚，你会得知两名善良玩家。他们之中会有一人醉酒，即使你已死亡。

**方士**
在你的首个夜晚，你要选择一个数字。
在该数字对应的那一个夜晚，你会得知对应数量的在场角色。

**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）。

**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。

**将军**
每个夜晚，你会得知说书人认为哪个阵营当前更有优势。
*（善良 / 邪恶 / 均势）*

**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。

**锦衣卫**
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果他在下个黄昏前死亡，你代替他死亡。

**打更人**
每个夜晚 *，你要猜测今晚首个死亡的玩家与你的距离。
如果你猜测正确，则除你以外的所有玩家今晚不会死亡，但你可能会死亡。

**歌伶**
每局游戏限一次，在白天时，你可以提议所有玩家观看你的演出，并从同意参加的玩家中选择你的观众。
如果恶魔成为了观众，你会在当晚死亡。

**提刑官**
在你首次提名玩家后，你会在当晚得知他的角色。恶魔会被你的能力当作善良角色。

**变脸师**
每个白天，如果你“疯狂”地证明自己是一个善良角色（与之前不同），你可能会在当晚获得那个角色的能力，直到下个黄昏。

**驿使**
每个白天，你可以公开声明一个角色。在当晚，你会得知该角色是否在场。
如果你因此得知了与上个夜晚不同的答案，你失去此能力。

## 善良阵营·外来者

**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。

**食人魔**
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你转变为他的阵营，即使你已醉酒或中毒，但你不知道你转变后的阵营。

**修补匠**
你随时可能死亡。

**隐士**
你拥有所有外来者能力。[ -0~1 外来者 ]
*（特殊规则： 1. 隐士不会获得食人魔的能力。2. 如果隐士在他的首个夜晚选择了一名玩家，隐士转变为他的阵营，否则不转变。）*

## 邪恶阵营·爪牙

**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。

**鹰身女妖**
每个夜晚，你要选择两名玩家：明天第一名玩家需要“疯狂”地证明第二名玩家是邪恶的，否则他们之中可能会有人死亡。

**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。

**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。

**召唤师**
在首个夜晚，你会得知三个伪装。在第三个夜晚，你要选择一名玩家：他变成由你选择的邪恶恶魔。[ 无恶魔在场 ]
*（相克规则： 如果召唤师在第三个夜晚或之前被传教士选中，由召唤师来选择创造哪种恶魔，由说书人来决定哪名玩家发生转变。）*

## 邪恶阵营·恶魔

**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。

**堤丰之首**
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
[ 邪恶角色全部邻座，你靠近正中，+1 爪牙，- 或 + 任意数量外来者 ]

**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。

**诺·达鲺**
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。

## 奇遇角色

**印度教教徒**
最先死亡的四名玩家会立刻以相同阵营的旅行者转世重生。

## 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

# 染·钟楼谜团

# 梦回大唐

支持7-15人

国内版“印度教教徒”快速上手剧本

剧本作者：清清 Jungle

| 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 |

钟楼剧本博物馆
美术设计

**学徒**
在你的首个夜晚，如果你是善良的，你会获得一个镇民角色的能力；如果你是邪恶的，你会获得一个爪牙角色的能力。

**流莺**
每个夜晚 *，你要选择一名存活的玩家：如果他同意，你会得知他的角色，但是你们两个可能同时死亡。

**侏儒**
所有玩家得知一名与你阵营相同的玩家。
你可以杀死提名他的玩家。

**黑帮**
每个白天限一次，你可以杀死与你邻近的两名存活的玩家中的一名，但需要另一边那个存活的玩家同意。

**集骨者**
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名死亡的玩家：他重新获得能力直到下个黄昏。

**旅行者**

*建议7人以上加入旅行者

钟楼剧本博物馆钟楼剧本博物馆