# 绿隐迷踪

剧本作者：荒北
迷染社区“命运交响三部曲”

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

## 迷踪法则

1.所有恶魔的能力修改为“你‘可以’选择一名玩家:他死亡。”
2.每个夜晚*的开始，恶魔可以选择是否放弃攻击，如果放弃攻击，当晚恶魔可以选择两名存活的邪恶玩家：交换他们的角色。当场上存活玩家少于5人时，恶魔失去此能力。

## 善良阵营·镇民

### 修行者
在你的首个夜晚，你会得知距离最近的**邪恶玩家**位于你的顺时针还是逆时针方向。如果两侧的**邪恶玩家**与你距离相等，你得知的信息由说书人决定。

### 阴阳师
在你的首个夜晚，你会得知两个**善良角色**和两个**邪恶角色**。其中有且只有两个角色在场。

### 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)*。

### 水手
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：你或他之一会**醉酒直到下个黄昏**。你**不会死亡**。

### 舞蛇人
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：如果你选中了**恶魔**，你和他**交换角色和阵营**，然后他**中毒**。

### 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)*。

### 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)*

### 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]

### 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。

### 博学者
每个白天，你可以私下拜访说书人获得两条信息：一个是**正确**的，一个是**错误**的。

### 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**。

### 士兵
**恶魔的负面能力**对你无效。

## 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**。

### 畸形秀演员
如果你“疯狂”地证明自己是**外来者**，你可能被**处决**。

### 隐士
你拥有所有**外来者**能力。[-0~1 外来者]

### 瘟疫医生
当你**死亡**时，说书人会获得一个**爪牙能力**。
*(相克规则：如果瘟疫医生死亡且说书人会因此获得哥布林的能力，改为一名存活的爪牙玩家获得此能力，且他会得知此事。)*

## 邪恶阵营·爪牙

### 魔鬼代言人
每个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家*(与上个夜晚不同)*：如果明天白天他**被处决**，他**不会死亡**。

### 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]

### 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**。

### 哥布林
如果你在被提名后公开声明自己是**哥布林**且在那个白天**被处决**，你的阵营获胜。

## 邪恶阵营·恶魔

### 混沌
每个夜晚*，你可以选择一名玩家：他**死亡**。
如果你以这种方式**杀死**了一名与你邻近的**镇民玩家**，除旅行者外的所有**善良玩家**会**中毒**直到下个黄昏。

### 诺·达鳃
每个夜晚*，你可以选择一名玩家：他**死亡**。
与你邻近的两名**镇民中毒**。

### 方古
每个夜晚*，你可以选择一名玩家：他**死亡**。
被该能力杀死的**外来者**改为变成**邪恶的方古**且你代替他**死亡**，但每局游戏仅能成功转化一次。[+1 外来者]

### 痢蛭
每个夜晚*，你可以选择一名玩家：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**。

**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。

首个夜晚

其他夜晚

*代表
非首个夜晚

钟楼谜团

# 绿隐迷踪

支持7-15人

迷染社区“命运交响三部曲”

剧本作者：荒北

| 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

**替罪羊**
如果你的阵营的一名玩家**被处决**，你可能会代替他**被处决**。

**枪手**
每个白天，当首次投票被统计后，你可以选择一名刚投过票的玩家：他**死亡**。

**咖啡师**
每个夜晚，直至下个黄昏，由说书人二选一：1. 一名玩家解除并免受**醉酒**和**中毒**影响，且会得知正确信息；2. 一名玩家的能力可以生效两次。该玩家会得知是哪个效果。

**怪咖**
如果你表现得很有趣，当天你不能**被流放**。

**刁民**
曾在白天粗暴地打断过你的发言的玩家之一会在当晚**醉酒**，即使你**已死亡**。

旅行者
*建议7人以上加入旅行者