钟楼剧本博物馆
美术设计

深海救援 Saving Atlantis v1.2.0

2025《Grim Scenarios频道》旋风之灵剧本大赛：优胜剧本

剧本作者：Ash

海外社区
@Grim Scenarios

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

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。

骑士
在你的首个夜晚，你会得知两名非恶魔玩家。

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。

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。）

国王
每个夜晚，如果死亡的玩家数量大于或等于存活的玩家数量，你会得知一个存活的角色。恶魔知道你是国王。

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）

村夫
每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知他的阵营。
[+0~2 村夫，复数村夫中有一人醉酒]

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。

巡山人
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名存活的玩家：如果你选中了落难少女，她会变成一个不在场的镇民角色。
[+ 落难少女]

（相克规则：如果提线木偶抽到了巡山人，也会增加落难少女。）

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。

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的阵营获胜的建议。

公主
在你的首个白天，如果你提名并处决了一名玩家，当晚恶魔不会造成死亡。

（私货相克规则：在你的首个白天，如果你提名并处决了一名除你以外的玩家，那名玩家会被利维坦的能力当作邪恶阵营。）

（私货相克规则：如果食人族提名并处决了公主，公主会被利维坦的能力当作邪恶阵营。）

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。

（相克规则：如果食人族获得了管家的能力，他会得知这一信息。）

（私货相克规则：如果因村夫能力醉酒的村夫死于处决，食人族在获得村夫的能力同时也会醉酒。）

善良阵营·外来者

管家
每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：明天白天，只有他投票时你才能投票。

政客
如果你是对你的阵营落败负最大责任的人，你转变阵营并获胜，即使你已死亡。

落难少女
所有爪牙都知道落难少女在场。每局游戏限一次，任意爪牙可以公开猜测你是落难少女，如果猜对，你的阵营落败。

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。

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。

（相克规则：洗脑师可以选择将玩家洗脑成哥布林。）

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。

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：提线木偶不会得知落难少女在场。）

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。

邪恶阵营·恶魔

利维坦
如果多于一名善良玩家被处决，邪恶阵营获胜。
所有玩家都知道利维坦在场。在第五个白天结束时，邪恶阵营获胜。

（私货相克规则：如果利维坦在场，僧侣保护的玩家免疫所有邪恶阵营的负面效果。如果利维坦提名并处决了僧侣保护的玩家，善良阵营获胜。）

（相克规则：如果利维坦在场，当至少一名玩家死亡时，国王每晚就会得知一个存活的角色。）

疯狂
当你陷入“疯狂”时，意味着你需要向其他玩家有诚意且努力的证明某件事情，如不这么做会受到惩罚。

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

Blood on the Clocktower

Saving Atlantis

沉海救友

支持7-15人

2025《Grim Scenarios频道》旋风之灵剧本大赛：优胜剧本

剧本作者：Ash

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

海外社区
@Grim Scenarios

钟楼剧本博物馆
美术设计