

超级神狗自创狼人杀板子之中世纪之城系列

超级神狗自创 12 人板子：风铃月影（较激）（好优）

4 神：预言家、女巫、风铃、守卫

4 民

4 狼：月影、3 普狼

月影：狼人阵营，不与狼人一同睁眼杀人，每晚可影化一名玩家，该玩家当晚受到的所有神职技能均无效（预言家查验提示查验失效，女巫毒不死，救不活，守卫盾失效），可以影化自己，当所有其他狼人死亡后的下一晚，月影会失去该技能，并在曾经影化过的人中多杀一人（不可被守卫守住），然后当晚月影开始月影带刀。

风铃：神职，每晚最后一个睁眼，可在所有神职中选择一名神职（不需指出号码），法官会在夜晚告知所有人风铃吹响（不告知所对神职），若该神职当晚使用了技能，则他可以再使用一次该技能（预言家可以再验一人（预言家没有空验），女巫可以再毒一人（女巫当晚毒人），守卫可以再守一人（守卫没有空守））且不受任何限制（守卫多出的盾不受两晚不能同守的限制），若神职未用技能则不能发动，该技能只能使用一次，神职和风铃不互知。

超级神狗自创 12 人板子：者距踮踮（较激）

4 神：预言家、女巫、赏金猎人、踮踮

4 民

4 狼：者距、3 普狼

者距，狼人阵营，与狼人一同睁眼杀人，在每晚第一个醒来，选择一名玩家进行围困，被围困的玩家当晚若使用技能（例如女巫解药、女巫毒药、预言家查验等所有神职技能），则视为该技能对自己使用，若者距围困了普通狼人，则当晚狼队只能刀被围困的普通狼人，可以空围，不能连续两晚围困同一名玩家。

踮踮，神职，每晚选择一名玩家进行徘徊，被徘徊者当晚免疫一切功能狼技能，若该玩家当晚未受到功能狼技能，则他免疫今晚的狼刀，可以徘徊自己，不能连续两晚徘徊同一名玩家。

备注：

- 1、该板子中，赏金猎人可以留子弹，且最多只能留一颗子弹。
- 2、当者距围困踮踮而踮踮对任意一名玩家进行徘徊时，视为者距与踮踮的技能相抵消。

超级神狗自创 12 人板子：追魂附身（较激）

4 神：预言家、女巫、猎人、踮踮

4 民

4 狼：追魂者、3 普狼

踮踮，神职，每晚选择一名玩家进行徘徊，被徘徊者当晚免疫一切功能狼技能，若该玩家当晚未受到功能狼技能，则他免疫今晚的狼刀，可以徘徊自己，不能连续两晚徘徊同一名玩家。

追魂者，狼人阵营，同狼队一起刀人，每晚可指定一名玩家，若该玩家当晚和下一白天受到任何技能（除解药），则技能的来源将会被标记，下一晚你将得知被标记的玩家，每名玩家可被标记的次数无限制，当玩家出局时，其所带标记将会消失。当场上共出现 3 个标记及以上时，你可失去此技能并消耗所有标记，将一名包括自己在内的一名狼人阵营玩家变为鬼魂。

鬼魂，狼人阵营，同狼队一起刀人，每晚可附身一名玩家，你当晚和下一白天将无法出局，不能连续两晚附身同一名玩家，可以不附身。若当晚或下一白天被附身玩家出局，则你将失去此技能，若你附身的是好人，则被附身玩家出局时，你将因魂飞魄散而出局（你的出局在被附身玩家出局之后）。

备注：

1、技能来源对应表：

查验——预言家；解药/毒药——女巫；枪击——猎人；徘徊——踮踮；放逐——给被放逐玩家投票的玩家中距被放逐玩家最近的玩家；狼刀——距被刀玩家最近的狼人。

2、若踮踮徘徊了追魂者指定的玩家，则踮踮被标记，其他对追魂者指定的玩家使用技能的玩家均不会被标记；若踮踮徘徊了当晚被标记的玩家，则标记无效。

超级神狗自创 12 人板子:公主肌肉狼（激烈）

4 神:预言家、公主、赏金猎人、圣灵弓手

4 民

4 狼:肌肉狼、3 普狼

公主，神职，每晚可选择两名玩家，若这两名玩家有技能（包括狼刀），则必须使用技能且技能必须对对方使用，不能连续两晚选择同一名玩家。

肌肉狼，狼人，与狼人一起睁眼，每晚可捆绑一名玩家，玩家自己知道自己被捆绑，至多捆绑 2 人，白天可通过自爆带走被捆绑的玩家。

奸雄，第三阵营，每晚可选择使用一下两项技能中的一个:1 使自己今晚受到的任何致命伤害无效；2 刀死一名存活的玩家。除警长竞选外白天的任何时刻可选择翻开身份牌，使自己一票的票数为 1+场上狼人阵营的数量，仅能使用一次。（若在投票阶段结束后翻牌，则其他人投票不变，重新计算奸雄票数和放逐结果）当场上只剩下奸雄时，奸雄胜利。好人或狼人想要胜利，必须除掉奸雄。（12 人板子中，奸雄没有白天技能）