



醉酒的玩家通过自身能力获取的信息必然错误。
酒鬼认知的角色通过自身能力获取的信息必然错误。

善良阵营·镇民

支持7-15人



钟表匠

在你的首个夜晚，你会得知**恶魔**与**爪牙**之间最近的距离。
(邻座的玩家距离为1)



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。



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，你得知信息由说书人决定。



炼金术士

你拥有一个**爪牙角色**的能力。
当你使用能力时，说书人可能会要求你更换选择。



侍女

每个夜晚，你要选择除你以外的两名**存活**的玩家：你会得知他们中有几人在当晚因其自身能力而被唤醒。



筑梦师

每个夜晚，你要选择（除你及旅行者以外的）一名玩家：你会得知一个**善良角色**和一个**邪恶角色**，该玩家是其中一个角色。



女裁缝

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择（除你以外）的两名玩家：你会得知他们是否为**同一阵营**。

善良阵营·外来者



杂技演员

每个夜晚*，如果与你邻近的**存活善良玩家**之一**醉酒**或**中毒**，你**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。



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。



守夜人

每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名玩家：他会得知你是**守夜人**。



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**。



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**。



托梦人

如果你在夜晚**死亡**，当晚你要选择一名**存活玩家**，下一晚**恶魔**无法因自身能力被唤醒。**恶魔**可以选择让该玩家**死亡**，否则一名**邪恶玩家死亡**。



酒保

与你邻近的**善良玩家**之一**醉酒**，即使你已**死亡**。



墓

当**邪恶存活玩家**大于等于**善良存活玩家**时，你会在当晚死亡。如果你**被处决**，**善良阵营落败**。**恶魔**知道你是谁，一名**善良玩家**得知**墓**在场。

邪恶阵营·爪牙



教父

在你的首个夜晚，你会得知有哪些**外来者角色**在场。如果有**外来者**在白天**死亡**，你会在当晚被唤醒并且你要选择一名玩家：他**死亡**。[-1 或 +1 外来者]



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**。



镜像双子

你与一名**对立阵营**的玩家互相知道对方是什么角色。如果其中**善良玩家被处决**，**邪恶阵营获胜**。如果你们都**存活**，**善良阵营无法获胜**。



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**。



伪证天才

每个夜晚，你要选择一个角色：可能会有玩家**被欺骗**得知该角色的能力触发了。



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：如果炼金术士本应获得提线木偶的能力，那么他不会拥有该能力并改为**提线木偶**一定在场。)



寡妇

在你的首个夜晚，你能查看**魔典**并选择一名玩家：他**中毒**。随后，始终会有一名**善良玩家**知道**寡妇**在场。

(相克规则：如果炼金术士本应获得寡妇的能力，那么他不会拥有该能力并改为**寡妇**一定在场。每个白天发生处决后，存活的炼金术士可以公开猜测一名存活玩家是**寡妇**：如果猜对了，**恶魔**今晚必须选择**寡妇**。)

邪恶阵营·恶魔



獾

每个夜晚，你要选择一名玩家你得知他角色。
游戏开始时你选择一个**恶魔**，你获得他能力。
每个夜晚，你可以选择更换**恶魔能力**，如果这样做，一名**善良玩家**会得知。

(可以选择的恶魔角色：小恶魔、沙巴洛斯、诺-达姆、涡流、亡骨魔、奥赫、哈迪寂亚。)

(相克规则：獾获得的能力从沙巴洛斯更换到其他恶魔的当晚也有可能进行反当。)

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。

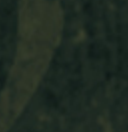
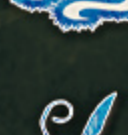
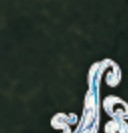


代表该角色的能力来自过去

*代表
非首个夜晚

代表该剧本中建议“伪证天才”选择的角色

其他夜晚



南柯一梦

支持7-15人

剧本作者：牯当为人木 & 蒸汽riki

剧本作者：牲当为人杰 & 蒸汽riki
特别鸣谢：路燈BRIGHTNESS桌游店

[illegible]