暗涌灼行

灵感来源：《暗流涌动》　　剧本作者：钟楼剧本博物馆

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持5-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

洗衣妇
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**镇民角色**：这两名玩家之一是该角色。

图书管理员
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**外来者角色**：这两名玩家之一是该角色。*（或者你会得知没有外来者在场）*

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）*

厨师
在你的首个夜晚，你会得知场上邻座的**邪恶玩家**有多少对。

共情者
每个夜晚，你会得知与你邻近的两名**存活**的玩家中**邪恶玩家**的数量。

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）*。

引路人
每个夜晚，你要选择至多三名玩家：你会得知今晚是否有**邪恶玩家**的能力选择或影响了他们之中的玩家。

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。

巡察
每个夜晚 *，你要选择除你以外的两个**善良角色**：如果他们都**存活**，他们当晚**不会死亡**。

提刑官
在你首次提名玩家后，你会在当晚得知**他的角色**。**外来者**会被你的能力当作**爪牙**或**恶魔角色**。

鸩
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一个**镇民角色**：如果他在场，他**醉酒并死亡**。

秉笔
如果你在白天**死亡**，当晚你会得知一名**善良玩家**。
如果你在夜晚**死亡**，当晚你会得知一名**邪恶玩家**。

桶匠
如果**死亡**玩家中没有**邪恶玩家**，你在夜晚时**不会死亡**。

善良阵营·外来者

煞星
如果你**死亡**，当晚与你邻近的**存活玩家**之一可能**会死亡**。

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**。

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。

邪恶阵营·爪牙

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**。

间谍
每个夜晚，你都能查看**魔典**。
你可能会被当作**善良阵营**、**镇民角色**或**外来者角色**，即使你**已死亡**。

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]

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]

红唇女郎
如果**大于等于五名**玩家**存活**时（*旅行者不计算在内*）**恶魔死亡**，你变成那个**恶魔**。

邪恶阵营·恶魔

小恶魔
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果你以这种方式**自杀**，一名**爪牙**会变成**小恶魔**。

亡骨魔
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
被你杀死的**爪牙**保留他的能力，且与他邻近的两名**镇民**之一**中毒**。[-1 外来者]

奥赫
每个夜晚 *，你要选择一个角色：他**死亡**。如果该角色不在场，则由说书人来决定谁会被你杀死。

可能
某件事情“可能”发生，代表由**说书人**来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。

*代表
非首个夜晚

钟楼谜团

暗流涌行

支持5-15人

灵感来源：《暗流涌动》

剧本作者：钟楼剧本博物馆

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