

惊悚酒影

剧本作者：追命、

毒&酒

惊悚剧本博物馆

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

善良阵营·镇民



炼金术士

你拥有一个不在场的**爪牙**角色的能力。



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。



祖母

在你的首个夜晚，你会得知一名**善良**玩家和他的角色。
如果**恶魔**杀死了他，你也会**死亡**。



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。



卖花女孩

每个夜晚*，你会得知在今天白天时是否有**恶魔**投过票。



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。



神谕者

每个夜晚*，你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。



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。



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**。



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**。



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**。



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。



贞洁者

当你**首次被提名**时，如果提名你的玩家是**镇民**，他立刻被**处决**。



报丧女妖

如果**恶魔**杀死了你，所有玩家都会得知此事。
从现在开始，你每天可以发起两次提名，每次投票时可以投两票。

善良阵营·外来者



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。



月之子

当你得知你**死亡**时，你要公开选择一名**存活**的玩家。如果他是**善良**的，在当晚他会**死亡**。



魔像

每局游戏你**只能发起提名一次**。当你发起提名时，如果你提名的玩家不是**恶魔**，他**死亡**。



理发师

如果你**死亡**，在当晚**恶魔**可以选择两名玩家（不能选择其他**恶魔**）交换角色。

邪恶阵营·爪牙



科学怪人

恶魔拥有一个不在场的**善良**角色的能力，即使他**醉酒**或**中毒**。
你和他都知道他获得了什么能力。



麻脸巫婆

每个夜晚*，你要选择一名玩家和一个角色，如果该角色不在场，他变成该角色。如果因此创造了一个**恶魔**，当晚的**死亡**由说书人决定。



酿酒师

每个夜晚，你要选择一个**镇民**角色：当他下一次通过自身能力获取信息时，改为得知你给出的信息。



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**。



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]



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



奸佞

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果你今天白天没有投票，今晚你可以**行动两次**。



卡扎力

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
[由你决定谁是什么爪牙，- 或 + 任意数量外来者]



涡流

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
镇民玩家的能力都会产生**错误信息**。
如果白天没人被**处决**，**邪恶阵营**获胜。

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

其他夜晚

惊魂照影

支持7-15人
剧本作者：追命、

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

