

Trouble Brewing

灾祸滋生

厚重的乌云卷过鸦林，将这个沉睡的小镇和迷信的居民笼罩在不祥的阴影中。湿漉漉的衣服在小屋之间的绳子上跳动着诡异的舞蹈。烟囱向空中吐出一缕缕烟。怪异的气味从窗户的裂缝和门下蔓延着，隐藏着的坍塌在咕嘟咕嘟的冒着泡。异常暖和的秋风缠绕着爬满藤蔓的墙壁，对那些敢于走在鹅卵石街道上的人发出不祥的低语。

当雷声开始在地平线上奏响时，焦急的母亲们把玩耍的孩子变回家中。当你仔细聆听时，一阵阵奇怪的声音从附近的森林传来。在这座若隐若现的修道院的注视下，扭曲的影子跳动在家家户户的门前。

而这些迹象意味着什么呢……

爪牙

下毒者



每个夜晚，选择一名玩家，该玩家今晚和明天白天会**中毒**。

间谍



每个夜晚，你可以查看魔法书。你可能会被判定为一名**善良玩家**（**村民或外来者**），即使你已经**死亡**。

荡妇



如果有五名或更多玩家**存活**且**恶魔死亡**，你会变成**恶魔**。（旅行者的数量不计算在内）

男爵



本局游戏，场上配置时会有额外两名**外来者**。

恶魔

小恶魔



每夜选择杀死一名玩家。如果你自杀，存活的一位**爪牙**会变成新的**恶魔**。

村民



洗衣妇



第一天晚上，**说书人**会指定两名玩家，并告诉你他们之中的一个**村民**角色。

图书馆员



第一天晚上，**说书人**会指定两名玩家，并告诉你他们之中一个的**外来者**角色，或者得知本局游戏没有**外来者**。

调查员



第一天晚上，**说书人**会指定两名玩家，并告诉你他们之中的一个**爪牙**角色。

厨师



第一个晚上，你会得知有多少对**邪恶阵营的玩家**为邻座。

共情者



每个夜晚，你会得知你左右两侧最靠近你的**存活**玩家有几个是**邪恶阵营**。

占卜师



每个夜晚，选择两名玩家，你会得知这两名玩家中是否有**恶魔**；但有一位**善良阵营玩家**（**眼中钉**）也有可能被你的技能视为**恶魔**。

送葬者



每个夜晚●，你会得知白天**被处决**的玩家的**角色**。

僧侣



每个夜晚●，选择一名玩家（自己除外）**赐福**，该玩家**不会被恶魔杀死**。

守鸦人



如果你在**夜晚死亡**，你会被唤醒并选择一名玩家（包括**死亡**的玩家）并得知该那名玩家的**角色**。

圣女



当你**第一次被提名**时，如果提名你的是**村民**，则该玩家立刻被**处决**，且立刻进入黑夜阶段。

杀手



每局游戏**限一次**，在白天时，你可以公开选择一名玩家（发言以“我是杀手，我要击杀XXX”），如果该玩家为**恶魔**，那么该玩家会**死亡**。

士兵



晚上你不会被**恶魔**杀死。（除非你**喝醉**或**中毒**）

市长



如果在白天只有三名玩家存活且没有执行处决，你的阵营获胜。如果你在夜晚死去，另一位玩家**可能会**代替你死去。（由说书人斟酌）

外来者

管家



每个夜晚，选择一名玩家（除了自己）：明天你只能在那名玩家**参与投票的处决中投票**。

酒鬼



你坚信你是一名原本不在场的**村民角色**，但实际上你不是**村民**，你的**角色能力**也不会产生任何效果。

隐士



你可能会被视为一名**邪恶角色（爪牙或恶魔）**，即使你已经**死亡**。

圣徒



如果你白天被**处决**，**善良阵营**失败。