

## 暗流涌动

暗流涌动中什么样的东西都有一点。有些身份被动地接收信息，有些需要采取行动来了解谁是谁，而有些则想诱使恶魔攻击他们。善恶两方都可以通过适时的牺牲来占据上风。暗流涌动是一场相对简单的恶魔狩猎战，但邪恶有许多卑鄙的能够制造错误信息的小伎俩，所以善良玩家最好好好思考一下他们的信息是真是假，才能有效保障自己的生存。

初学者难度。

推荐给刚接触血染钟楼与社交推理游戏的玩家和说书人。

在暗流涌动里，什么样的东西都有一点。一些身份被动地接收信息，一些需要采取行动去得知谁是谁，一些身份则希望诱骗恶魔去攻击他。善良阵营和邪恶阵营都可以通过适时而合适的牺牲占据上风。暗流涌动是一场相当直接的恶魔狩猎，但是，邪恶的爪牙能够制造的假信息来诱骗玩家们，因此，一个善良玩家如果想要活下去，最好的方法是，反复问自己哪些信息是真的，哪些是假的。

### 善良方战略：

善良玩家需要利用他们的直觉去分辨谁是善良的，谁是邪恶的。一些玩家可能乐于表明他们的身份（比如厨师和调查员），其他玩家可能想要对小恶魔撒谎来避免受到攻击（例如送葬者和预言家）。一些玩家可能想要隐瞒自己的身份，来诱导小恶魔攻击他。（例如养鸦人和军人）

其他的善良玩家也可以通过注意他们的技能效果来获取信息。通过提名处女来牺牲某人，注意声称自己是杀手并刺杀恶魔的人，或者是故意杀死善良玩家来让送葬者确定他的身份。这就是牺牲的力量，给予信息，并带来胜利。

### 邪恶方战略：

邪恶玩家需要尽量假扮成一个善良身份，在有必要时，提供假信息来扰乱善良方。在有足够信息的情况下，善良方找到恶魔往往只是时间问题。但是只要有一点谎言被善良方们所相信，邪恶方就迎来了转机。毒师和间谍，只要他们花点心思，他们都可以通过他们的技能在好人当中造成巨大的混乱。邪恶方也可以决定作出适当的牺牲。荡妇会选择杀死小恶魔来拯救他们的队伍吗？小恶魔会选择自杀，来让一名被更多人相信的玩家成为新的小恶魔吗？邪恶方会投票给一名可疑的爪牙来让他看起来更像一位可靠的村民吗？



“晚礼服上有血迹？那是红酒，别瞎说。”

洗衣妇会得知一个在游戏中的特定的村民身份，但是不知道具体谁是。

- 在第一个夜晚，洗衣妇会醒来，并告诉他两名玩家，再告诉他其中一人的身份。
- 他只会得知一次这个信息，以后都不会再得知。

### 实例

张三厨师，李四是养鸭人。洗衣妇得知他们两人其中有一人为厨师。

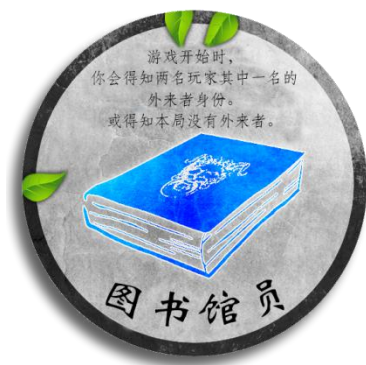
小明是间谍，小美是处女。洗衣妇得知他们两人其中有一人为处女。

王超是间谍，李涛是荡妇。洗衣妇得知他们两人其中一人为养鸭人。在这个例子中，间谍的技能使得他被视为一名村民。

### 如何运作？

在你准备第一个夜晚的时候，将洗衣妇的“对应村民”提示标记放置在一个村民身份旁，将另一个“非对应”提醒标记放置在任意一个身份旁。

在第一个夜晚，唤醒洗衣妇，并指向这两名被放置了标记的玩家。展示旁边有“对应村民”标记的玩家的身份。然后让洗衣妇闭眼睡去，并将洗衣妇的提示标记移除。



“当然可以，小姐，按照一般流程，您就可以从藏书室里借走这本《恶灵法典》。但是，您似乎不是这里的会员？”

图书馆员会得知一个在游戏中的特定的外来者身份，但是不知道具体谁是。

- 在第一个夜晚，图书馆员会醒来，并告诉他两名玩家，再告诉他其中一人的身份。
- 他只会得知一次这个信息，以后都不会再得知。
- 酒鬼是外来者。如果图书馆员得知的玩家是酒鬼，他会得知酒鬼身份，而不是酒鬼以为的身份。

### 实例

张三是圣徒，李四是男爵。图书馆员得知他们两个中有一人为圣徒。

说书人决定让隐士被误认为是爪牙而非外来者。本局被视为不存在外来者，所以图书馆员收到了本局没有外来者的信息。

小明是酒鬼，他认为他是僧侣，小红是送葬者。图书馆员得知他们二人中其中一人为酒鬼，实际上为酒鬼的小明依旧认为他是个僧侣。

### 如何运作？

在你准备第一个夜晚的时候，将图书馆员的“对应外来者”提示标记放置在一个村民身份旁，将另一个“非对应”提醒标记放置在任意一个身份旁。

在第一个夜晚，唤醒图书馆员，并指向这两名被放置了标记的玩家。展示旁边有“对应外来者”标记的玩家的身份。然后让图书馆员闭眼睡去，并将图书馆员的提示标记移除。



“哟，夜晚好啊，一个人出来散步啊？莫佐夫先生。嗯……我是说，也许，也许我该叫你莫佐夫男爵才对，是吧？”

调查员会得知一个在游戏中的特定的爪牙身份，但是不知道具体谁是。

- 在第一个夜晚，调查员会醒来，并告诉他两名玩家，再告诉他其中一人的身份。
- 他只会得知一次这个信息，以后都不会再得知。

### 实例

张三男爵，李四是镇长。调查员得知他们二人中有一人为男爵。

李涛是间谍，王超是毒师。调查员得知他们其中有一人为间谍。

小明是隐士，小红是小恶魔。调查员得知他们其中有一人为毒师。这是由于隐士被视为了一个爪牙，在这个案例中被视为了毒师。

### 如何运作？

在你准备第一个夜晚的时候，将图书馆员的“对应爪牙”提示标记放置在一个村民身份旁，将另一个“非对应”提醒标记放置在任意一个身份旁。

在第一个夜晚，唤醒图书馆员，并指向这两名被放置了标记的玩家。展示旁边有“对应爪牙”标记的玩家的身份。然后让调查员闭眼睡去，并将调查员的提示标记移除。



“今天这订单是不是弄错了啊？玫瑰尔小姐居然和那个哈德逊巷的流氓订了一桌。啊？是啊，就今晚，就他们俩……见鬼。”

厨师会得知有多少邪恶玩家彼此之间相邻。

- 在第一个夜晚，厨师会得知有多少对邪恶玩家相邻。一对指两个玩家，但是一个玩家可以同时出现在两对之中。两个相邻的玩家被称之为为一对，三个并排的玩家就是两对。四名玩家依次而坐就是三对。以此类推。
- 厨师的技能会正常处理邪恶的旅行者，但是只有在邪恶旅行者在厨师发动技能之前加入游戏才能计算在内。

### 实例

没有邪恶玩家彼此相邻。厨师得知的信息为“0”。

小恶魔与男爵相邻，除此之外，而毒师又与荡妇相邻。厨师得知的信息为“2”。

一个邪恶的替罪羊坐在小恶魔和荡妇之间，除此之外，毒师又与男爵相邻。厨师得知的信息为“3”。

隐士坐在小恶魔和毒师之间。厨师得知的信息为“1”。在这里，隐士在隐士和小恶魔这一对中被视为邪恶的，而在隐士和毒师这一对中被视为善良的。

### 如何运作？

在第一个夜晚，唤醒厨师。向厨师竖起对应数量的手指（0，1，2等）等于彼此相邻邪恶玩家的对数。然后让厨师闭眼睡去。



“呃……我的皮肤在刺痛，这里一定有什么奇怪的东西，我能感觉到它的存在。”

神使不断得知他的邻居是否属于邪恶阵营。

- 神使只知道他的相邻玩家中有多少名属于邪恶阵营，而非得知哪名是邪恶的。
- 神使不会得知死亡玩家，所以，如果神使坐在一个死亡玩家旁边，他不会得知关于这个死亡玩家的信息。而是改为获得该方向最近另一名存活玩家的阵营信息。
- 神使在恶魔之后行动，所以恶魔杀害了神使旁边一名存活玩家，神使就会忽略这名被杀害的玩家。可以理解为，神使的信息在拂晓是准确的，而不是黄昏。

### 实例

与神使相邻的是两名善良玩家，一名军人和一名僧侣，神使会得知“0”。

第二天，军人被处决了，当晚，僧侣被小恶魔杀害了。神使现在会得知坐在军人和僧侣旁边的存活玩家，他们是一名图书馆员和一名邪恶枪手，那么神使会得知“1”。

在一个较晚的夜晚，只剩下三名玩家还活着，分别是神使，小恶魔和男爵。无论任何玩家坐在哪个位置上，神使都会得知“2”。

### 如何运作？

每个夜晚，唤醒神使，向他展示手指代表数字“0、1 或 2”，数字代表了与神使相邻存活的邪恶玩家的数量，然后让神使闭眼睡去。



*“你的灵魂已被邪恶侵染，充斥着污秽……！哦……不，不对可能只是你身上的熏香的气味，也许是我过于敏感了……”*

预言家可以分辨出谁是恶魔，但有时也会认为好玩家是恶魔。

- 每个夜晚，预言家会选择两名玩家，并确认其中有没有恶魔。预言家不知道恶魔是谁，只知道其中一个是恶魔。如果他们中没有恶魔，预言家会得知他们两个都不是恶魔。
- 不幸的是，有一名被称为宿敌的玩家，如果他被选中，预言家会得知那名玩家是恶魔。宿敌是贯穿整个游戏的同一名玩家。这个玩家可能是任何一名善良方玩家，甚可能是预言家本人，而预言家并不知道这个宿敌是谁。
- 预言家可以选择任意两名玩家——存活的或者死亡的，甚至可以选择自己。如果预言家选择了一名死去的恶魔，那么预言家仍然会得到点头的答案。

### 实例

预言家选择镇长和送葬者，则会得知“否”。

预言家选择了小恶魔和神使，则会得知“是”。

预言家选择了一名死去的小恶魔以及一名被传位的存活的小恶魔，并会得知“是”。

预言家选择了他自己和一名圣徒，他们中有一名宿敌，则会得知“是”。

### 如何运作？

在准备第一个夜晚的时候，将预言家的“错误信息”提示标记放在任何一名善良的身份标志之上，标记该玩家为宿敌。

每个夜晚唤醒预言家，预言家指向两名玩家，如果他之中任意玩家是恶魔或者宿敌，点头表示是。否则，摇头表示否，并让预言家闭眼睡去。

在人数较少的游戏中，建议有时让预言家成为自己的宿敌，因为预言家可以通过查验自己的方式获得更多信息。





“嗯……让我看看，他的左靴一路磨损到脚后跟，鞋舌下面还有硝石屑，嗯，不会错。这是军人的装束。”

**送葬者**得知今天哪个身份被处决了。

- 玩家必须死于处决，才能让送葬者得知他的身份。白天因其它原因而死亡的玩家，比如枪手杀死一名玩家，或者旅行者的流放，这些都不计算在内。
- 除了第一个夜晚，送葬者每个夜晚都会被唤醒，第一夜不被唤醒是因为还没有进行过处决。
- 如果今天没有玩家被处决，送葬者什么也无法得知。说书人要么在夜晚不唤醒送葬者，要么唤醒送葬者但不显示标记。
- 如果酒鬼被处决，送葬者会得知酒鬼的身份标志，而不是酒鬼玩家自以为的村民身份标志。

### 实例

如果镇长今天被处决，当晚送葬者会看到镇长的身份标记。

酒鬼以为他是处女，并且今天被处决了，送葬者会得知“酒鬼”身份标记，因为送葬者会得知玩家的真实身份，而不是玩家认为的身份。

如果间谍被处决了，同时两个旅行者被流放。那天夜晚，送葬者得知“家仆”的身份标记，因为间谍被视作了家仆，并且流放旅行者不是处决。

今天没有人被处决，当晚送葬者没有醒来。

### 如何运作？

如果玩家因被处决而死亡，将“送葬者”的“被处决”的提示标记放在死亡玩家的身份标志旁边。

每个夜晚，除了第一个夜晚，如果有玩家死于处决，向送葬者显示“被处决”的玩家的身份标志，让送葬者闭眼睡去，顺便移除送葬者的提示标记。

在暗流涌动中，每天只能处决一次，每次处决都会导致一名玩家死亡。在其他剧本中，每天可能有不止一次处决（在这种情况下，说书人会选择向送葬者展示哪个身份）或处决不会导致死亡（在这种情况下，送葬者什么都不知道）。





“今夜的风可甚是不详啊。施主，不妨来鄙寺中躲避一下这滂沱大雨。我以性命担保，你今晚不会有事的。”

僧侣保护其它人免受恶魔的侵害。

- 每个夜晚，除了第一个夜晚，僧侣可以选择保护除自己以外的任何玩家。
- 如果恶魔攻击了一名受到僧侣保护的玩家，那么这名玩家不会死亡，同时恶魔也不能再去攻击其它玩家——今夜没有玩家死亡。
- 僧侣不保护由恶魔提名并处决的玩家。

### 实例

僧侣保护预言家，小恶魔攻击预言家，今夜没有人死亡。

僧侣保护镇长，小恶魔攻击镇长。镇长的“另一名玩家代替他死亡”的技能不会触发，因为镇长在小恶魔攻击下是安全的，今晚没有人死亡。

僧侣保护小恶魔，小恶魔选择今晚自杀，什么也不会发生。小恶魔仍然存活，并且不会有一名新的小恶魔被创造。

### 如何运作？

除了第一个夜晚，每个夜晚唤醒僧侣。僧侣指向除了自己以外的任何玩家。（如果僧侣指向了自己，摇头表示不，并示意他指向其他玩家），然后让僧侣闭眼睡去。将僧侣的“被保护”提示标记放在被保护的玩家的身份标志旁边。

在拂晓阶段取下“被保护”提示标记。

在其他剧本中，恶魔可能具有杀害以外的技能。僧侣的保护还可以防止恶魔技能的所有其他的有害影响，例如中毒或改变玩家阵营。



“我的鸟会为我报仇的……飞吧，飞啊！你是我最好的宝贝，我最好的帮手！去庄园里和河流边！去小巷里和宴会厅！飞啊！”

养鸦人可以得知任何玩家的身份，但前提是养鸦人在夜晚死亡。

- 养鸦人在他死亡的夜晚被唤醒，并立即选择一名玩家。
- 如果养鸦人愿意，养鸦人可以选择一名死去的玩家。

### 实例

养鸦人被小恶魔杀死，然后被唤醒并选择一名玩家，经过一番思考，养鸦人选择了本，本的身份是神使，而养鸦人得知了他的身份。

小恶魔攻击了镇长，镇长没有死亡，但是由于镇长的技能，养鸦人代替镇长死亡。养鸦人被唤醒，并且选择了艾玛，他是一名死去的隐士。养鸦人得知艾玛是一名荡妇，因为隐士被视为了一名爪牙。

### 如何运作？

如果养鸦人今晚死亡，唤醒养鸦人。养鸦人指向任意一名玩家。向养鸦人展示被选择玩家的身份标志，然后让养鸦人闭眼睡去。

我们建议您阻止甚至禁止玩家在夜晚谈论他们正在做的事情。



*“我是清白的。无罪之人将代我受罚以证明我的清白。我的名誉不会被你的污言秽语所玷污。”*

**处女**也许不会被处决，提名处女的玩家通常会被处决。

- 如果一名村民提名了处女，那么这个村民将被立即处决。因为处决每天只能被执行一次，所以提名过程会立即结束，即使玩家即将死亡。
- 只有村民会因为处女的技能而被处决，如果一个外来者、爪牙、恶魔提名了处女，什么也不会发生，投票继续进行。
- 处女的技能非常强大，因为一名村民提名了处女而死去，那么这两名玩家就必定都是村民。
- 在处女第一次被提名后，处女失去她的技能，即使提名者没有死去，即使处女中毒或者醉酒了。

### 实例

洗衣妇提名处女，洗衣妇被处决，投票结束。

酒鬼以为自己是厨师，而提名了处女。酒鬼仍然活着，而处女失去了她的技能，因为酒鬼是一名外来者而不是村民，玩家现在可以投票决定是否处决处女。

一名死去的玩家提名处女，然而，死去的玩家无法提名，说书人声明这次提名不算数，处女不会失去她的技能。

### 如何运作？

如果第一个提名处女的玩家是村民，立即宣布提名的玩家被处决。玩家死亡——在魔法书上为其身份标志放置死亡标记标记，处女失去他的技能，将处女“无技能”的提示标记放在处女的身份标志旁边。结束提名阶段，进入夜晚行动阶段。

（今天不会再处决任何人）

如果第一个提名处女的玩家不是村民，投票照常进行。处女失去他的技能，把处女“无技能”的提示标记放在处女的身份标志旁边。



“死吧。”

杀手可以通过猜测恶魔是谁来杀死他。

- 杀手可以选择在白天任何时候来发动自己的技能，并且必须在发动技能的时候向所有人宣布。如果杀手选择了恶魔，恶魔会立即死亡。否则，则什么都不会发生。
- 玩家不会知道死去玩家的身份。毕竟，他可能是隐士！
- 玩家可以在任何时候说出他们想说的话，所以假装是杀手的玩家可以假装使用了他们的杀手技能。

#### 实例

杀手选择小恶魔，小恶魔死亡，善良阵营胜利。

杀手选择隐士，隐士死亡，游戏继续，因为隐士被视为了小恶魔。

小恶魔在伪装自己的身份，小恶魔声称自己是杀手并假装在荡妇身上发动了自己的杀手技能，什么都不会发生。

#### 如何运作？

白天，杀手可以声明自己希望发动自己的技能。如果如此，杀手可以指向任何玩家。如果选中的是一名存活的恶魔，宣布被选择的玩家死亡——在魔法书上他的身份标志上披上死亡标记。如果选择的玩家不是一名存活的恶魔，说书人告知“什么都没有发生”。无论那种方式，杀手都失去了他的技能——将杀手“无技能”的提示标记放在杀手的身份标志旁边。

如果玩家以杀手的身份作为伪装，并宣称他希望使用自己的技能，你就得表现得好像他确实是杀手一样——留出时间讨论，让他做出决定，表现得就像你在摆弄你的魔典中的标记一样，然后说“什么都没有发生。”

当杀手宣称希望使用自己的技能时，让团队有一到两分钟的时间讨论杀手需要选择的目标，这能够让团队中的每个玩家觉得他应该为整个团队的胜利（或失败）负责，而事实上最终的选择是由杀手做出的。



“就像大卫对歌利亚说的一样，就像忒休斯对牛头怪说的一样，就像阿尔诸那对博伽达塔说的一样……不。”

**军人**不会被恶魔侵害。

- 军人不能死于恶魔的技能。所以，如果小恶魔在夜晚攻击军人，什么也不会发生，今晚将没有玩家死亡，小恶魔也无法继续选择其他玩家杀害。
- 军人仍能可以被处决，即使提名的玩家是恶魔。军人免受恶魔的技能影响，而不是恶魔玩家的行动。

#### **实例**

小恶魔攻击军人，军人没有死亡。当晚没有玩家死亡。

毒师向军人下毒，小恶魔选择军人杀害。军人死亡，因为军人中毒的时候无法发动技能。

小恶魔攻击镇长，说书人选择军人代替镇长死亡。然而，军人不会遭受恶魔的侵害，所以当晚没有玩家死亡。

#### **如何运作？**

在夜间，如果恶魔攻击军人，军人仍然存活。（拂晓时分，宣布夜间无人死亡）

在其他剧本中，恶魔可以拥有杀戮以外的技能。军人也可以免受恶魔技能所导致的任何有害效果影响。比如说中毒，或者将军人转变为恶魔。



*“我们必须抛开分歧，携手共进，停止这种毫无意义的杀戮。毕竟，我们中的大多数人，都是纳税人，都是这个国家的一份子。”*

镇长可以在最后一天以和平的方式取胜。

- 为了生存，镇长可能会“不小心”害死别人，如果镇长被杀害而死亡，说书人可能会选择另一名玩家死亡。没有玩家知道他在夜晚是怎么死的，只知道他们死了。
- 旅行者算镇长技能中所描述的存活玩家，所以必须先被流放才能触发镇长的技能。注意，流放并不算处决。
- 传奇身份并不算在镇长技能中所描述的存活玩家，因为说书人并不是玩家。
- 如果恶魔攻击镇长，而说书人选择另一个已死亡的玩家，军人，或一名被僧侣所保护的玩家代为受难，那么这名玩家今晚不会死亡。

### 实例

小恶魔攻击了镇长，说书人选择让养鸦人死亡，下个白天，还有三名玩家存活，并在处决阶段无人被处决，则善良阵营获胜。

五名玩家还存活，包括两名旅行者。两名旅行者被流放，剩余的玩家可以发起投票，结果是平票，因为平票意味着没有玩家被处决，所以善良阵营获胜。

### 如何运作？

在夜间，如果镇长将要死亡，说书人可以选择让镇长死亡或者不让镇长死亡，而是把恶魔的“被杀害”提示标记放在另外一名玩家的身份标志旁。并为该玩家披上死亡标记。

在拂晓时分宣布死亡的玩家。（不要说他为什么死去）

在黄昏，如果恰好有三名玩家还存活，并且今天没有任何玩家被处决，那么就宣布游戏结束并且镇长所在阵营获得胜利。

我们建议你让镇长活到最后一天，因为这样对玩家来说是最有趣的。在极少的情况下，玩家们可能及早地相信镇长就是镇长，这种时候，让镇长死去，这样邪恶阵营才有获胜的可能。

在《暗流涌动》中，镇长所描述的“你的阵营”是指善良阵营获胜，因为镇长始终是善良阵营的。在其他剧本中，一个邪恶的镇长技能被触发意味着邪恶阵营获胜。





“好的，少爷……不太行，少爷……当然，少爷。”

家仆只能在他的主人投票时投票。

- 每个夜晚，家仆都会选择一名玩家作为他的主人。这可以是与昨晚相同的玩家或不同的玩家。
- 如果主人举手投票，或者主人的选票已经计票，家仆可以举起他的手投票。
- 如果主人放下手，表示他是不投票，或者如果主人在他之前放下手票数被计入，家仆也必须放下手。
- 监督家仆不是说书人的责任。他负责自己的投票。故意投票被视为作弊。
- 因为流放旅行者永远不会受到能力的影响，所以家仆可以自由投票支持流放。
- 死去的玩家可以举手投票，如果他有投票标记的话。如果家仆选择一个死去的玩家作为他们的主人，这仍然适用。
- 家仆从不被迫投票。
- 家仆的投票由说书人计票，家仆的座位位置并不重要。

### 实例

家仆选择安德烈做他的主人。明天，如果安德烈举手表决处决，家仆也可以举手。如果安德烈没有，家仆不能举手。

提名正在进行中。家仆和他的主人举手投票。说书人正在数票，安德烈在最后一秒放下手。这时家仆必须立即放下手。

家仆死了，因为死去的玩家没有技能，家仆可以随时用他的投票标记投票。

### 如何运作？

每个夜晚，唤醒家仆。他指向一名其他玩家。为这名玩家标记拥有“主人”提示标记。让家仆闭眼入睡。在提名期间，如果主人举手投票或主人的票已经计票了，家仆必须举手投票。

如果家仆不小心违反规则投票，请统计家仆的投票。如果你不这样做，总数将少于应有的数量，并且所有玩家都会知道哪个玩家是家仆，这对邪恶玩家不公平。如果错误发生，继续游戏，等下私聊告诉家仆他做了错误的事情。





“我只在饭局……饭局的时候喝酒，朋友。不过……嗝！……可能我参加的饭局有点太多了。”

酒鬼认为他是村民，不知道自己实际上是酒鬼。

- 在设置过程中，酒鬼的身份标志不会放入盲抽袋中。取而代之的是一个村民身份标志被放入袋子，并且抽到该标志的玩家实际上是酒鬼。在游戏中，说书人知道该玩家是酒鬼，但是该玩家不知道。
- 酒鬼没有技能。每当他的村民技能会以某种方式影响游戏时，无事发生。说书人假装醉酒的玩家是他自以为的村民身份。如果那个身份在夜晚醒来发动技能，就表现得好像他是那个村民。如果村民会获得信息，说书人可能会给出取而代之的是虚假信息，规则书也鼓励说书人这样做。

### 实例

自认为是军人的酒鬼被小恶魔杀害，酒鬼死了。

酒鬼认为自己是神使，夜晚他醒来并得到了一个“0”，即使他坐在一个邪恶的玩家旁边。下一个夜晚，他又得知了一个“1”。

酒鬼认为他是养鸦人，在夜晚，他死亡后选择了圣徒，但得知这个玩家是毒师。

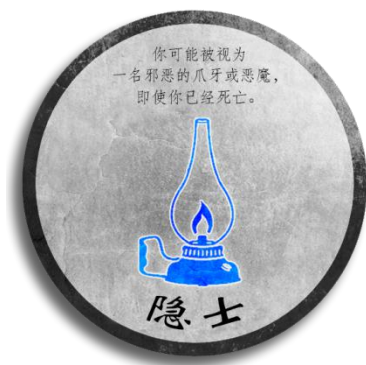
在白天，预言家被处决。那天夜晚，酒鬼送葬者得知酒鬼今天被处决了。

### 如何运作？

在设置游戏时，在把身份标志放进盲抽袋之前，取出酒鬼标记并添加一个村民身份标志。将酒鬼的“醉酒”提醒标记添加到魔典。将交换后的村民身份标志而非酒鬼标志放入袋子中。

在准备第一个夜晚的时候，把酒鬼的“醉酒”标记放置到一个村民边上。他现在是外来者，并且失去自己原有的村民技能。（但是他认为他有）

在游戏中，假装酒鬼是他原来的那个村民身份。（如果那个身份在夜晚醒来行动，配合他发动自己无效的技能。如果他的技能能给他提供信息，说书人可以向他供虚假信息。具体参照规则手册中的“醉酒和中毒”）



*"Garn git ya darn grub ya mitts ovma lorn yasee. Grr. Natsy pikkins yonder southwise eye begittin afta ya! Git! Me harvy no so widda licks and demmons no be fightin' hadsup ne'er ma kin. Git, assay!"* \*译者注，无法翻译。

隐士看似邪恶，但实际上是善良的。

- 每当将要得知隐士的阵营时，说书人选择隐士被视为善良或邪恶。
- 每当隐士成为其他技能的目标时，说书人可以选择让隐士被视为一个善良的隐士，邪恶的爪牙或者邪恶的恶魔身份。
- 隐士可以被视为善或恶，被视为外来者、爪牙或恶魔，即使是在同一局内的不同的夜晚甚至是不同的行动。说书人选择最有趣的方式来进行游戏。
- 被视为特定爪牙或恶魔的隐士没有这个身份的技能。例如，隐士即使被视为毒师也不会在夜晚醒来去毒害玩家。

### 实例

杀手在隐士身上使用他的技能。说书人决定隐士被视为小恶魔，所以隐士死了。杀手认为他刚刚杀死了小恶魔。

与隐士和僧侣相邻的神使得到了“1”。第二天夜晚，神使得知“0”。

调查员得知隐士或圣徒是荡妇。

隐士被处决。送葬者得知昨天小恶魔死了。

隐士坐在小恶魔和邪恶的旅行者中间。因为向厨师展示“2”可能对邪恶方过于不利，说书人决定给厨师真实的信息“0”。

### 如何运作？

每当隐士成为侦测类技能的目标时隐士可以被视为善或恶，被视为外来者、爪牙或恶魔，即使这是同一局内的不同夜晚/不同行动。说书人选择最有趣的方式来进行游戏。



“耐心带来智慧，智慧带来和平。不要害怕，恐惧终将会过去。让我们祈祷，愿我们的共同的愿望能够使我们所有人都成为圣徒。”

圣徒如果被处决，则游戏结束。

- 如果圣徒死于处决，则游戏结束。善良阵营落败。
- 如果圣徒死于处决以外的任何其他方式——例如恶魔杀死了他——游戏继续。

### 实例

有七名玩家存活，提名正在进行中。圣徒得到四票，即将被处决。男爵被提名但只获得三票。没有更多的提名在今天发生。圣徒被处决，邪恶方获胜。

小恶魔被提名，玩家投票后。枪手杀死圣徒。圣徒死了，但游戏还在继续。

圣徒即将被处决。然而，替罪羊的技能触发，所以替罪羊死亡，游戏继续，因为圣徒没有被提名并处决。

### 如何运作？

如果圣徒死于处决，宣布游戏结束并且邪恶阵营获胜。

圣徒的技能有一句看似奇怪的话“你的阵营落败”。在暗流涌动中，这总是意味着“邪恶阵营胜利”，因为圣徒总是善良的。在其他剧本中，有的身份会改变阵营。如果邪恶的圣徒被处决，善良阵营获胜。



“稍微往贝塔试剂里面加一些阿尔法试剂……不不不！别放太多了！！”

**毒师**拥有暗中妨害玩家技能的技能。

- 每个夜晚，毒师都会选择一个人下毒，中毒效果持续到下一个黄昏。
- 中毒的玩家没有技能，但说书人会假装他有。不过他的技能不会以任何实际方式影响游戏。然而，为了保持中毒玩家没有中毒的错觉，说书人会在适当的时候叫醒他，并配合他使用自己的技能，即使他技能并不会生效。如果他技能可以得到信息，说书人大概率会给他虚假信息。
- 如果玩家在中毒时使用“整局游戏限一次”的技能，他无法再次使用他技能。

### 实例

在夜间，毒师毒害了杀手。第二天，杀手试图杀死小恶魔。则什么都不会发生。并且杀手的技能被视为已经使用。

与两个邪恶玩家相邻的中毒神使得到了一个“0”。第二天夜晚，不再中毒的神使得到了正确信息：“2”。

调查员中毒了。他得知两名玩家之一是男爵，然而这两者都不是爪牙。（或者他们可以得知正确的玩家，但得知错误的爪牙类型）

送葬者中毒了，虽然小恶魔今天被处决了，但他得知的是处女死了。几天后，一个中毒的圣徒被处决并死亡，游戏继续。

毒师对镇长下毒，然后毒师成为小恶魔。镇长不再中毒，因为中毒来源消失了。

### 如何运作？

每个夜晚，唤醒毒师。他选择一个玩家。这个被选中的玩家中毒——放置“中毒”提醒标记在对应的身份标志旁边。然后让毒师闭眼入睡。（这个中毒的玩家可能醒来并正常行动。他没有技能，但他认为他有。如果他的技能会给他提供信息，说书人可以向他提供虚假信息，请参阅规则手册中的“醉酒和中毒”）  
每个黄昏，中毒的玩家都会恢复健康——移除他的“中毒”提醒标记。



*“任何一个真正懂酒的大师都知道，最烈的酒是双拼的。任何一个真正懂谍报的间谍也都知道，最狡猾的间谍是双料的。”*

间谍知道每个人都是谁。他可能被认为是一个善良玩家，但实际上是邪恶的。

- 如果任何身份有技能检测或得知一个善良玩家，间谍都可能会被视为一个善良玩家身份。间谍可以同时被视为多个不同的善良身份，间谍被视为什么身份由说书人来决定。
- 即使间谍被视为一个善良的身份，他也不会拥有那个身份的技能。例如，被视为杀手的间谍对恶魔开枪是无法杀死恶魔的。

### 实例

洗衣妇得知张三或李四是养鸦人。其实张三是僧侣而李四是被视为养鸦人的间谍。

间谍与小恶魔和神使相邻，厨师得到了一个“1”，因为间谍被视为邪恶玩家。当晚，神使行动时得知“0”，因为间谍现在被视为善良玩家。

间谍提名处女并由处女的技能处决，因为说书人选择间谍被视为一个村民。那天夜晚，送葬者得知酒鬼死了，因为间谍现在被视为酒鬼。

### 如何运作？

每个夜晚，唤醒间谍并向他尽可能久地展示魔典。然后让间谍闭眼入睡。每当间谍成为侦测身份/阵营或或者根据阵营产生效果的技能目标时，可以选择让他被视为一个善良的身份。

记得保持你的魔典整洁，并把它摆正了展示给间谍，以便间谍可以更方便地看到谁是谁。



“这个小镇已经开发的差不多了，什么？廉价外国劳工……这劳工，不就是我们打进市场的一张门票吗？他们在矿井里为我们卖命……哎呦，稍微工作久一点又不会死人，听着，如果有人不听话，你就用夹子夹他们的耳朵，知道吗？底线？什么底线？你和我开矿的时候怎么没想着底线？”

**男爵**改变了外来者的数量。

- 此变化发生在设置过程中，不会因为男爵的死亡而恢复。设置过程中的身份更改，无论游戏过程中发生什么都不会恢复。一个身份的设置更改描述会显示在身份表和标记在末尾的方括号中——比如[-1 外来者]。
- 添加的外来者总是取代村民，而不是其他身份类型。

### 实例

这是一局 7 人游戏，其中有五名村民，一个爪牙，一个恶魔。因为爪牙是男爵，说书人移除两个村民标记并添加一个圣徒和一个家仆身份标志。于是总共有三个村民，两个外来者、一个爪牙和一个恶魔身份标志。

这场游戏是为 15 名玩家设置的，其中有九个村民，两个外来者，三个爪牙和一个恶魔。因为男爵在场，说书人必须添加一个酒鬼和一个隐士。因此，说书人移除了一个村民身份并添加了一个隐士标志。然后，说书人没有添加酒鬼身份标志，而是添加了醉酒提醒标记给魔典上的一个村民，因为在这个游戏中，一名玩家不是村民——他是外来者：酒鬼。

### 如何运作？

在设置游戏时，移除任意两个村民身份标志并添加任意两个外来者身份标记。（如果你添加了酒鬼，请记住也要遵循酒鬼的设置说明）





“为了感谢你告诉我紫火议会的秘密。今晚就让我们干柴烈火，颠鸾倒凤，尽情放纵……这将是我們最具有兽性的时刻，我将永远臣服于你。除了今晚，今晚，我是你的主人。

**荡妇**会在恶魔死后变成恶魔。

- 如果在恶魔死亡时四名或更多的玩家存活，荡妇立即成为恶魔，游戏继续进行，就好像什么都没发生一样。
- 旅行者不计入荡妇的技能触发计数。
- 如果在恶魔死亡时存活玩家数量小于 4，荡妇的技能无法发动，于是游戏结束并且善良阵营胜利。
- 如果小恶魔杀死自己时有五个或更多玩家还活着，荡妇必须成为新的小恶魔。
- 如果荡妇变成了恶魔，他在各方面就都被视为恶魔。如果他被处决，善良阵营获胜。他每晚选择一个玩家杀害。他被视为恶魔。

### 实例

有七名玩家存活：小恶魔，荡妇，两个村民和三个旅行者。小恶魔被提名处决了，所以游戏结束并且善良阵营胜利，因为旅行者不会添加到荡妇技能的玩家计数。

有五个玩家活着：小恶魔、荡妇、男爵和两个村民。小恶魔被提名处决。荡妇变成了小恶魔，游戏还在继续。

艾米是荡妇。预言家选择艾米和乔，得知“没有恶魔”。后来，小恶魔死了，所以艾米成为小恶魔。预言家再次选择艾米和乔，并得知“有恶魔”。

### 如何运作？

如果恶魔死亡并且在恶魔死亡之前有五个或更多存活玩家，用备用的小恶魔身份标志替换荡妇的身份标志，改变该玩家的身份为小恶魔。（他现在是恶魔并拥有小恶魔的技能。如果他死了，善良阵营胜利）

当天夜晚，唤醒新的小恶魔，给他展示“你是”的卡牌，然后向他展示小恶魔身份标志。

在暗流涌动中，只有一个恶魔——小恶魔。在其他剧本，有多种恶魔。如果荡妇变成了恶魔，他变化为死去的那个恶魔的身份，并获得这个恶魔的技能。发生这种情况时，用“恶魔”标记提醒自己并参考该恶魔的“如何运作？”内容。





*“我们必须保持头脑清醒，磨快我们的刀刃。邪恶之物在我们之间游荡，会不择手段地摧毁善良、质朴的乡亲们，让我们的美丽小镇毁灭。记住，不要相信任何人。但如果你必须相信某人，那就相信我。”*

**小恶魔**每晚可以杀害一名玩家，并可以复制自己……可惜代价有些高昂。

- 除第一个夜晚外，小恶魔每晚都会选择一名玩家杀害。因为大多数身份都是在恶魔之后行动的，所以被杀害的玩家今晚可能无法使用他的技能。
- 小恶魔，因为他是恶魔，所以知道哪些玩家是他的爪牙，并且知道三个不在游戏中的善良身份，这让他可以安全地伪装身份。
- 如果小恶魔死了，游戏结束并且善良阵营获胜。然而，如果小恶魔在夜晚自杀，他死亡，一个存活的爪牙成为小恶魔。这个新的小恶魔不会和上一个小恶魔在同一晚行动，但现在他在其他方面都是小恶魔——他每晚都在杀人，如果他死了，邪恶阵营就输了。

### 实例

这是第一个夜晚。小恶魔得知乌姆和金是爪牙。小恶魔还得知到僧侣、厨师和图书馆员不在游戏中。小恶魔一开始伪装成厨师，后来又假装是镇长。最终，小恶魔被提名并处决，善良阵营胜利。

夜晚，小恶魔醒来并选择一名玩家，那名玩家死亡。

第二天夜晚，小恶魔选择杀害自己。小恶魔死亡，然后毒师变成了小恶魔。

### 如何运作？

除了第一夜，每个夜晚，唤醒小恶魔。小恶魔指向一名玩家杀害，然后小恶魔闭眼。被选的玩家死亡，在魔典改玩家身份旁放置小恶魔的“被杀害”标记提示，并盖上死亡标记。若小恶魔在夜晚自杀，选择一个存活爪牙并用备用的小恶魔标志替换他的身份，他失去原有身份的技能。唤醒新的小恶魔，向他展示“你是”卡牌，然后向他展示小恶魔标志。让新的小恶魔闭眼。在拂晓，宣布哪个玩家在夜晚死亡。（不要说他是自杀）

如果小恶魔在夜晚攻击死去的玩家，不要阻止他。每当一个身份的技能说“选择一个玩家”时，意味着任何玩家——无论是活着的还是死的——都可以被选中。小恶魔可能正计划以军人的身份作为伪装，而这种行为可以帮助他的伪装身份看起来更真实。