对酒当歌

剧本作者：斯派德米

酒庄里的陈年佳酿

暴风捕手默认在场，只会宣布保护酒鬼。

受到“酿酒师”能力影响的玩家视为醉酒。

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

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。

店小二
在你的首个夜晚，你会得知两名善良玩家。他们之中会有一人醉酒，即使你已死亡。

风水师
在你的首个夜晚，你会得知一名玩家的角色类型。
每个夜晚 *，你会从他的顺时针方向得知下一名非旅行者玩家的角色类型。

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)*。

水手
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：你或他之一会醉酒直到下个黄昏。你不会死亡。

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。

旅店老板
每个夜晚 *，你要选择两名玩家：他们当晚不会死亡，但其中一人会醉酒到下个黄昏。

侍臣
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个角色：如果该角色在场，该角色之一从当晚开始醉酒三天三夜。

歌伶
每局游戏限一次，在白天时，你可以提议所有玩家观看你的演出，并从同意参加的玩家中选择你的观众。
如果恶魔成为了观众，你会在当晚死亡。

失忆者
你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜测一次，你会得知你的猜测有多准确。

吟游诗人
当一名爪牙死于处决时，*(除了你和旅行者以外的)* 所有其他玩家醉酒直到明天黄昏。

戏子
其他善良玩家醉酒 *(旅行者除外)*，你们互相认识且无法转变阵营，对调胜负结果，即使你失去能力。

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。

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。

心上人
当你死亡时，会有一名玩家开始醉酒。

莽夫
每个夜晚，首个使用其自身能力选择了你的玩家会醉酒直到下个黄昏。你会转变为他的阵营。

瘟疫医生
当你死亡时，说书人会获得一个爪牙能力。

邪恶阵营·爪牙

主谋
如果恶魔因为死于处决而因此导致游戏结束时，再额外进行一个夜晚和一个白天。在那个白天如果有玩家被处决，他的阵营落败。

街头风琴手
所有玩家在投票时闭眼，且票数会秘密统计。
每个夜晚，你要选择自己是否醉酒，直到你下次选择。

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]

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。

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。

暴君
每个夜晚 *，你可以选择至多两名玩家：他们死亡。
你选择的玩家数量不能与上个夜晚死亡的玩家数量相同 *(超过二人时算作二人)*。

痴妄
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。

痴呆
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
在你的首个夜晚，你要选择一名存活的玩家：他中毒，只有他处于死亡状态时你才会立即死亡。

传奇角色·说书人

风暴捕手
游戏开始时，如果酒鬼在场，他只能死于处决，但所有邪恶玩家会在首个夜晚得知他是哪一名玩家。

哨兵
在初始设置时，可能会额外增加或减少一个外来者。

*代表
非首个夜晚

钟楼谜团

对酒当歌

支持7-15人

剧本作者：斯派德米

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

官员
每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：明天白天，他的投票算作三票。

学徒
在你的首个夜晚，如果你是**善良**的，你会获得一个**镇民角色**的能力；如果你是**邪恶**的，你会获得一个**爪牙角色**的能力。

咖啡师
每个夜晚，直至下个黄昏，由说书人二选一：1. 一名玩家解除并免受**醉酒**和**中毒**影响，且会得知正确信息；2. 一名玩家的能力可以生效两次。该玩家会得知是哪个效果。

侏儒
所有玩家得知一名与你阵营相同的玩家。你可以**杀死**提名他的玩家。

刁民
曾在白天粗暴地打断过你的发言的玩家之一会在当晚**醉酒**，即使你**已死亡**。

旅行者

*建议7人以上加入旅行者