酒虹大酒馆

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：Always

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

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。

桶匠
在你的首个夜晚，你要选择一名非旅行者玩家：如果他是善良的且已死亡的玩家中没有邪恶玩家，你和他只会死于处决。

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。

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。

侍女
每个夜晚，你要选择除你以外的两名存活的玩家：你会得知他们中有几人在当晚因其自身能力而被唤醒。

村夫
每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知他的阵营。
[+0~2 村夫，复数村夫中有一人醉酒]

和尚
每个夜晚，当有邪恶玩家的能力首次选择或影响与你邻近的存活玩家时，改为此次能力不生效并持续至下个黎明，且你会得知你的能力被触发。

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。

打更人
每个夜晚 *，你要猜测今晚首个死亡的玩家与你的距离。
如果你猜测正确，则除你以外的所有玩家今晚不会死亡，但你可能会死亡。

知府
每个夜晚 *，你会得知今天是否有非镇民且非旅行者的玩家死亡。

鸽
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。

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。

茶艺师
如果与你邻近的两名存活的玩家是善良的，他们不会死亡。

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。

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。

酒保
与你邻近的善良玩家（旅行者除外）之一醉酒，即使你死于处决。

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。

邪恶阵营·爪牙

刺客
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名玩家：他死亡，即使因为任何原因让他不会死亡。

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]

魔鬼代言人
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家（*与上个夜晚不同*）：如果明天白天他被处决，他不会死亡。

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。

（相克规则： 如果姑获鸟死亡，获得主谋能力的姑获鸟保留主谋的能力。）

养蛊人
在你存活时提名你的玩家会在当晚死亡，即使你已死亡。

邪恶阵营·恶魔

珀
每个夜晚 *，你可以选择一名玩家：他死亡。
如果你上次选择时没有选择任何玩家，当晚你要选择三名玩家：他们死亡。

姑获鸟
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
当爪牙死于处决时，你可能会获得他的能力，但每局游戏仅能获得一次。

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*）。

可能
某件事“可能”发生，代表说书人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

沙钟楼谜团

四叶大酒杯

支持7-15人

剧本作者：Always

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