桃之夭夭

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：驯鹿

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

钦天监
在你的首个夜晚，你会得知离你最近的**邪恶玩家**位于你的哪一侧（*左 / 右 / 相同*）。如果与你邻近的玩家中有**邪恶阵营**，你会**得知错误信息**作为替代。

阴阳师
在你的首个夜晚，你会得知两个**善良角色**和两个**邪恶角色**。其中有且只有两个角色在场。

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。

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。

郎中
每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知一个与他能力相关的**词语**。

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。

巡察
每个夜晚 *，你要选择除你以外的两个**善良角色**：如果他们都**存活**，他们当晚**不会死亡**。

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**。

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**。

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**。

半仙
任何在夜晚使用自身能力选择你的其他玩家，会改为选中另一名**邪恶玩家**作为替代。

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**。

善良阵营·外来者

酒保
与你邻近的**善良玩家**之一**醉酒**，即使你**已死亡**。

畸形秀演员
如果你“**疯狂**”地证明自己是**外来者**，你可能**被处决**。

入殓师
如果你提名并**处决**了**恶魔**，你会变成**邪恶的恶魔**。当剩余**存活**玩家小于等于四人时（*旅行者除外*），你**失去能力**。

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

画皮
在你的首个夜晚，你要选择一名**存活**玩家：他死亡但会被**当作存活**。当他下一次**死亡**时，他**重生**，随后你**重获能力**。

寡妇
在你的首个夜晚，你能查看魔典并选择一名玩家：他**中毒**。随后，始终会有一名**善良玩家**知道**寡妇**在场。

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**。

（私货商人： 养蛊人可以在夜晚选择自己是否醉酒，直到他下次选择。）

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**（*无视防御*）。

邪恶阵营·恶魔

饕餮
每个夜晚 *，你要选择任意数量的非旅行者玩家或一名旅行者玩家：如果他们的角色类型均不相同，他们**死亡**。[+1 外来者]

典狱长
每个夜晚，你要选择至多三名玩家：如果明天白天他们之一**死于处决**，被你上次选择的其他玩家会在当晚**死亡**。否则，当晚他们之中会有一名玩家**死亡**。

穷奇
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果今天白天有**外来者死亡**，当晚改为你要选择一名玩家：他**死亡**，但被当作**仍然存活**，随后会有一名其他玩家**死亡**。[+1 外来者]

姑获鸟
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。你可能会拥有上一个**死于处决的爪牙**的能力。

可能
某件事情“可能”发生，代表由**说书人**来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

钟楼谜团

青山灼灼　星光杳杳

秋雨淅淅　晚风慢慢

桃之夭夭

剧本作者：驯鹿

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