他山之石

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：荒蜃

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

祖母
在你的首个夜晚，你会得知一名善良玩家和他的角色。
如果恶魔杀死了他，你也会死亡。

骑士
在你的首个夜晚，你会得知两名非恶魔玩家。

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。

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。

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。

食人族
你拥有上个死于处决的玩家的能力。如果该玩家属于邪恶阵营，你中毒直到下个善良玩家死于处决。
（相克规则： 如果食人族获得了狂热者的能力，他会得知这一信息。）

士兵
恶魔的负面能力对你无效。

僧侣
每个夜晚 *，你要选择除你以外的一名玩家：当晚恶魔的负面能力对他无效。

半兽人
每个夜晚 *，你要选择一名存活的玩家：如果他是善良的，他死亡，并且当晚恶魔不会造成死亡。会有一名善良玩家始终被当作邪恶阵营。

炼金术士
你拥有一个爪牙角色的能力。当你使用能力时，说书人可能会要求你更换选择。
（相克规则： 如果炼金术士拥有科学怪人的能力，炼金术士不会得知恶魔因此获得了哪个角色的能力。）

博学者
每个白天，你可以私下拜访说书人获得两条信息：一个是正确的，一个是错误的。

罂粟种植者
爪牙和恶魔互相不认识。如果你死亡，当晚他们会互相认识。
（相克规则： 如果食人族获得了罂粟种植者的能力，当他获得下一个能力时，爪牙和恶魔也会互相认识。）

报丧女妖
如果恶魔杀死了你，所有玩家都会得知此事。
从现在开始，你每天可以发起两次提名，每次投票时可以投两票。

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。

瘟疫医生
如果你死亡，说书人会获得一个爪牙能力。
（相克规则： 如果瘟疫医生死亡且说书人会因此获得红唇女郎的能力，改为一名存活的爪牙玩家获得此能力，且他会得知此事。）

狂热者
如果有大于等于五名玩家存活，你必须在所有提名中投票。

帽匠
如果你死亡，当晚爪牙和恶魔玩家可以选择变成新的爪牙和恶魔角色。

邪恶阵营·爪牙

红唇女郎
如果大于等于五名玩家存活时（*旅行者不计算在内*）恶魔死亡，你变成那个恶魔。
（相克规则： 如果方古成功转化了外来者并因此死去，红唇女郎不会变成方古。）

科学怪人
恶魔拥有一个不在场的善良角色的能力，即使他醉酒或中毒。你和他都知道他获得了什么能力。
（相克规则： 如果恶魔拥有酒鬼的能力，改为由科学怪人选择一名玩家：如果他是镇民，他醉酒。）

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]

鹰身女妖
每个夜晚，你要选择两名玩家：明天第一名玩家需要“疯狂”地证明第二名玩家是邪恶的，否则他们之中可能会有人死亡。

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。

涡流
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
镇民玩家的能力都会产生错误信息。如果白天没人被处决，邪恶阵营获胜。

方古
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
被该能力杀死的外来者改为变成邪恶的方古且你代替他死亡，但每局游戏仅能成功转化一次。[+1 外来者]

僵怖
每个夜晚 *，如果今天白天没有人死亡，你会被唤醒并要选择一名玩家：他死亡。当你首次死亡后，你仍存活，但是会被当作死亡。

疯狂
当你陷入“疯狂”时，意味着你需要向其他玩家有诚意且努力的证明某件事情，如不这么做会受到惩罚。

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

他山之石

支持7-15人

剧本作者：荒蜃

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