SUI染钟楼制作组
钟楼剧本博物馆

岁岁年年

剧本作者：蓝铃兰

支持7-15人

善良阵营·镇民

灶王爷
在你的首个夜晚，你会得知包括你在内的三名玩家和他们中的角色类型总数。

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。

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。

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。

舞狮人
每个夜晚，你会得知一个在场角色。
每局游戏限一次，你得知的信息改为恶魔的伪装之一。

舞蛇人
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家：如果你选中了恶魔，你和他交换角色和阵营，然后他中毒。

史官
每个夜晚 *，如果今天白天有玩家死于处决，你会得知存活镇民的数量。

狸猫
每个夜晚 *，你要选择一名除你及旅行者以外的玩家：如果恶魔在今晚杀死了他，你和他交换角色，然后你醉酒。

香客
每个夜晚 *，你要点一根香：你会得知香能否被点燃。如果当天你曾与恶魔一起投票，香无法被点燃。

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。

驿使
每个白天，你可以公开声明一个角色。在当晚，你会得知该角色是否在场。如果你因此得知了否，你失去此能力。

神婆
每个白天，你可以私下拜访说书人以得知一条信息，你得知的信息对错交替。

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。

舞龙头
每个夜晚，你会得知你和舞龙尾最近距离间存活的善良玩家数量（*不含旅行者*）。[离你最远的一名镇民是舞龙尾]

舞龙尾
你不知道你是舞龙尾，你以为你是其他镇民角色。如果你和舞龙头之间的其他玩家都已死亡，这些玩家变成舞龙身并复活，在此之前你只会死于处决。[+ 舞龙头]

（相克规则： 舞龙尾不会因为戏子的能力醉酒。）

善良阵营·外来者

逆臣
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：如果他先死于处决，你会在当晚转变为邪恶；如果你先死于处决，他会在当晚转变为邪恶。

疯子
你以为你是一个恶魔，但其实你不是。
恶魔知道你是疯子以及你在每个夜晚选择了哪些玩家。

（相克规则： 疯子不会因为戏子能力参与互认，也不会因为戏子的能力醉酒。）

酒保
与你邻近的善良玩家之一醉酒，即使你已死亡。

告密者
在你的首个夜晚，所有爪牙分别会得知三个不在场的角色。

（相克规则： 告密者不会因为戏子的能力醉酒。）

（相克规则： 提线木偶不会得知三个不在场的角色，如果提线木偶与告密者均在场，改为由恶魔额外得知三个不在场角色。）

邪恶阵营·爪牙

朱厌
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择当晚所有镇民玩家的能力都会产生错误信息。[+1 外来者]

洗脑师
每个夜晚，你要选择一名玩家和一个善良角色。他明天白天和夜晚需要“疯狂”地证明自己是这个角色，不然他可能被处决。

提线木偶
你以为你是一个善良角色，但其实你不是。
恶魔会知道你是提线木偶。[提线木偶会与恶魔邻座]

（相克规则： 岁会知道提线木偶是谁，提线木偶无法猜测谁是岁，其他爪牙会知道提线木偶在场。）

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

岁
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
邪恶玩家互相不认识。死亡的爪牙有一次机会在白天提名阶段前拜访说书人并猜测你是恶魔（*所有人会得知此事*），猜对则当晚他的阵营获胜。

旅行者

舞龙身
你无法被流放。每个白天，舞龙头可以向一名非旅行者玩家发起流放，此次流放仅舞龙能参与，且半数以上舞龙同意即可流放成功。
[不可直接选择]

传奇角色·说书人

麒麟
在游戏的最后一天，最幸运的玩家身上会发生一些好的事情。

首夜个晚

其夜他晚

*代表
非首个夜晚

染·钟楼谜团

灯火年年

支持7-15人

剧本作者：蓝铃兰

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

SUI染钟楼制作组 & 钟楼剧本博物馆