双重存在

剧本作者：Zeta

二重身

游戏开始时，公开宣布一半玩家属于A位面，一半玩家属于B位面，AB位面的玩家一一对应，所有“选择玩家”的能力会被视为选择相对位面的对应玩家。
(如果玩家为奇数，一名玩家处于任意位面且无人对应)

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

善良阵营·镇民

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。

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。

郎中
每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你会得知一个与他能力相关的词语。

道士
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果你选中了恶魔，你死亡，然后他醉酒直到下个黎明。

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。

调香师
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名玩家或一个邪恶角色：他会得知调香师在场。

植物学家
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一名玩家：你会得知与他邻近的两名存活的玩家中邪恶玩家的数量。

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，他中毒并死亡。

车夫
每个白天，你可以拜访说书人并选择一个话题，说书人会告诉你一个与他有关的事实。
如果你的相邻存活玩家阵营不同，你得知错误信息。

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。

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。

善良阵营·外来者

迷沙陷阱
一名镇民踏入迷沙陷阱。每个夜晚 *，他顺时针的下一名存活玩家代替他踏入迷沙陷阱。在迷沙陷阱中的镇民醉酒，会产生错误信息并且被其他角色能力当作外来者。[+1 镇民]

食人魔
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：你转变为他的阵营，即使你已醉酒或中毒，但你不知道你转变后的阵营。

月之子
当你得知你死亡时，你要公开选择一名存活的玩家。如果他是善良的，在当晚他会死亡。

书童
在你的首个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：除首个夜晚以外，当他被邪恶玩家的能力选择或影响时，你会在当晚死亡。

邪恶阵营·爪牙

玩偶
你以为你是一个善良角色，但其实你不是。如果你被恶魔杀死，恶魔要选择一名玩家：他变成玩偶。[玩偶会与恶魔邻座]

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。

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]

孟婆
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果他存活，那么他要选择让自己失去能力，或死亡并保留能力直到下个黄昏。

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。

亡骨魔
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
被你杀死的爪牙保留他的能力，且与他邻近的两名镇民之一中毒。[-1 外来者]

奥赫
每个夜晚 *，你要选择一个角色：他死亡。
如果该角色不在场，则由说书人来决定谁会被你杀死。

诺·达鳄
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
与你邻近的两名镇民中毒。

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。

首个夜晚

其他夜晚

*代表
非首个夜晚

双重存在 by Zeta

7 民 2 外 2 爪 1 恶

12 12 12

'A' 0

恶魔的伪装

传奇/奇遇角色

激活 Windows
转到"设置"以激活 Windows。

沙·钟楼谜团

双重存在

支持7-15人

剧本作者：Zeta

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