Doublemint Doublefresh
双倍劲凉

官方周年庆典“镜像双子”角色主题比赛优胜剧本

剧本作者：STBenC

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

调查员
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个爪牙角色：这两名玩家之一是该角色。（或者你会得知没有爪牙在场）

事务官
在你的首个夜晚，你会得知一名善良玩家。

修行者
在你的首个夜晚，你会得知距离最近的邪恶玩家位于你的顺时针还是逆时针方向。如果两侧的邪恶玩家与你距离相等，你得知的信息由说书人决定。

小精灵
在你的首个夜晚，你会得知一个在场的镇民角色。如果你“疯狂”地证明你是该角色，当他死亡时你获得该角色的能力。

共情者
每个夜晚，你会得知与你邻近的两名存活的玩家中邪恶玩家的数量。

气球驾驶员
每个夜晚，你会得知一名与上个夜晚得知的玩家角色类型不同的玩家。[+0~1 外来者]

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是邪恶的。

哲学家
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个善良角色：你获得该角色的能力。如果这个角色在场，他醉酒。

失忆者
你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜测一次，你会得知你的猜测有多准确。

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。

无神论者
说书人可以打破游戏规则。如果说书人被处决，善良阵营获胜，即使你已死亡。[无邪恶角色在场]

镇长
如果只有三名玩家存活且白天没有人被处决，你的阵营获胜。如果你在夜晚即将死亡，可能会有一名其他玩家代替你死亡。

农夫
当你在夜晚死亡时，一名存活的善良玩家会变成农夫。

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。

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。

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。

落难少女
所有爪牙都知道落难少女在场。每局游戏限一次，任意爪牙可以公开猜测你是落难少女，如果猜对，你的阵营落败。

邪恶阵营·爪牙

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。

灵言师
在你的首个夜晚，你会得知一个关键词。
首个说出该关键词的善良玩家会在当晚转变为邪恶阵营。

镜像双子
你与一名对立阵营的玩家互相知道对方是什么角色。如果其中善良玩家被处决，邪恶阵营获胜。如果你们都存活，善良阵营无法获胜。

投毒者
每个夜晚，你要选择一名玩家：他在当晚和明天白天中毒。

邪恶阵营·恶魔

军团
每个夜晚 *，可能有一名玩家死亡。
如果一项提名只有邪恶玩家投票，投票无效。你也会被当作是爪牙。[半数以上玩家为军团]

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]

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]

卡扎力
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
[由你决定谁是什么爪牙，- 或 + 任意数量外来者]

传奇角色·说书人

哨兵
在初始设置时，可能会额外增加或减少一个外来者。

*代表
非首个夜晚

Be Kind, please Lie
善意谎言

官方周年庆典“镜像双子”角色主题比赛优胜剧本

剧本作者：Rhydings

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

洗衣妇
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**镇民角色**：这两名玩家之一是该角色。

贵族
在你的首个夜晚，你会得知三名玩家：其中有且只有一名玩家是**邪恶**的。

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**。

占卜师
每个夜晚，你要选择两名玩家：你会得知他们之中是否有**恶魔**。
会有一名**善良玩家**始终被你的能力当作“*恶魔*”(*干扰项*)。

气球驾驶员
每个夜晚，你会得知一名不同角色类型的玩家，直到场上所有的角色类型你都得知过一次。[+1 外来者]

赌徒
每个夜晚 *，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果你**猜错了**，你会**死亡**。

神谕者
每个夜晚 *，你会得知有多少名死亡的玩家是**邪恶**的。

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**。

炼金术士
你拥有一个不在场的**爪牙角色**的能力。

失忆者
你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜测一次，你会得知你的猜测有多准确。

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**。

弄臣
当你首次将要**死亡**时，你**不会死亡**。

农夫
如果你在**夜晚死亡**，一名**存活的善良玩家**会变成**农夫**。

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**。

陌客
你可能会被当作**邪恶阵营**、**爪牙角色**或**恶魔角色**，即使你**已死亡**。

心上人
当你**死亡**时，会有一名玩家开始**醉酒**。

邪恶阵营·爪牙

投毒者
每个夜晚，你要选择一名玩家：他在当晚和明天白天**中毒**。

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]

哥布林
如果你在被提名后公开声明自己是**哥布林**且在那个白天**被处决**，你的阵营获胜。

镜像双子
你与一名**对立阵营**的玩家互相知道对方是什么角色。如果其中**善良玩家被处决**，**邪恶阵营获胜**。如果你们都**存活**，**善良阵营无法获胜**。

(相克规则： 说书人无法在瘟疫医生死亡时获得镜像双子的能力。)

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。)

(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。)

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**。

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。

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]

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

Blood on the Clocktower

Be Kind, please Lie

善意谎言

支持7-15人

官方周年庆典“镜像双子”角色主题比赛优胜剧本

剧本作者：Rhydings

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

Blood on the Clocktower

双倍劲凉

Doublemint Doublefresh

支持7-15人

官方周年庆典“镜像双子”角色主题比赛优胜剧本

剧本作者：STBenC

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