Blood on the Clocktower

夜幕降临，原本喧闹的王城内寂静无声。

国王病危，魔物骤增，一切都在向着最坏的方向发展，冒险者小队整装待发，聚集在地下城的入口，他们受王子所托，肃清地下城的魔物，如果此战失败，王城必将沦陷。

觊觎王位的王爵早已与魔物串通，地下城内除了冒险者们熟悉的怪物外还有许多未知生物，封印即将解除，魔物的气息不断从地下城中散发出来，愈演愈烈。

随着王城内午夜的钟声响起，冒险者小队毅然地走入了地下城的入口……

D&D 地下城绝命日

2024·苏通染钟楼“第二届·设设杯”比赛优胜角色混合剧本

剧本作者：苏通染　美术设计：钟楼剧本博物馆

特别鸣谢：刘中奇、泽度哥、际尘、虫文子、阿源、蓝铃兰、其铭、橙子、时守、水一觉吧、朱加什维利、星梦人、千里、枯菲、无尘、大蛇丸、在天上飞的小熊、维尔德、超四喜

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

冒险者
每个白天限一次：你可以发表一个公开声明，随后由说书人设定一个*挑战值*，你进行一次 1d20 的判定：如果结果不小于*挑战值*即可成功。如果出现大失败，你被**流放**。

狗头人盗贼
你不知道你的阵营。在你的首个夜晚，你得知三个**善良角色**。如果你是**善良**的，其中两个在场；如果你是**邪恶**的，其中两个不在场。

旅行者
*建议7人以上加入旅行者

地下城沦陷日

钟楼剧本博物馆
美术设计

剧本作者：苏通染

2024·苏通染钟楼“第二届·设设杯”比赛优胜角色混合剧本

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

暮光精灵
在你的首个夜晚，你会得知最多的相邻镇民数量。

巡林客
在你的首个夜晚，你会得知与爪牙邻近的善良角色数量。

军团长
在你的首个夜晚，你会得知本局游戏的童子军数量。每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择任意数量的存活玩家：如果所有存活的童子军被你选中且没有选择其他玩家，你的阵营获胜。
[至少半数镇民是童子军]

怪物专家
在你的首个夜晚，你要选择一个邪恶角色写入图鉴。
每个夜晚 *，你要选择任意名玩家：如果他们中没有图鉴上的角色，你要选择新的邪恶角色写入图鉴。

风语者
每个夜晚，你要选择除你以外的三名非旅行者玩家：如果他们角色类型各不相同，你失去能力，否则你会得知其中角色类型唯一的玩家。

圣骑士
每个夜晚，你要选择一名除你以外的玩家：他会产生正确信息，即使因为任何原因他无法产生正确信息，直到下个黄昏。如果他在当晚死于恶魔的能力，他会得知你是圣骑士。

牧师
每个夜晚，你要选择两名玩家：你会得知他们均不属于哪种角色类型。

提夫林
每个夜晚 *，你要选择一名与你距离大于 1 的存活玩家：你得知在顺时针方向上，你与该玩家之间有多少名邪恶玩家，如果你选择了邪恶玩家，你产生错误信息。

祈愿妖精
在你的首个白天，你要拜访说书人并选择“那么……”，说书人会告诉你“如果……”，他们构成你的完整能力。

谜题石像
每个白天，你可以拜访说书人回答一个与本局游戏相关的问题。每局游戏限一次，你可以在白天再次拜访说书人得知回答正确的次数。

大主教
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以得知与死亡玩家数量相等的善良角色，其中有且只有一个角色不在场。

萨满
如果你在夜晚死亡，你会得知在场的恶魔角色。如果存活玩家中仅存在一名善良或邪恶玩家，你会得知此事，即使你已死亡。

罗姆人
首个被你提名或提名你的爪牙会变成罗姆人。

童子军
所有玩家得知童子军在场。
当你提名了一名存活的邪恶爪牙，或你被他提名时，被提名者立即被处决。如果最后一名善良的童子军死亡，邪恶阵营获胜。
[+ 军团长]

善良阵营·外来者

史莱姆
你以为你是另一个外来者，但其实你不是。
当你死亡时，与你邻近的两名善良镇民之一醉酒。

野蛮人
在你的首个夜晚，你得知一个不在场的恶魔角色，你可能被当作邪恶的该角色，当你死亡时，恶魔可以在当晚变成该角色。

鳍裔怪人
与你邻近的玩家中没有死亡的善良玩家时善良阵营无法获胜，即使你已死亡。邪恶玩家知道你在场。[仅有一名邪恶与你邻座]

宝箱怪
每个夜晚，你要选择一名你未选择过的其他存活玩家，他要选择是否*打开宝箱*：如果选择否，他中毒直到下一个黄昏。当你死亡时，所有选择过是的善良玩家一同死亡。如果所有存活的邪恶玩家都选择过是，你必然获胜，即使你已死亡。

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]

（相克规则： 军团长在进行选择时，不会将踏入迷沙陷阱的童子军当作外来者。）

邪恶阵营·爪牙

死魂灵
在你的首个夜晚，你死亡，但依然被当作存活。如果你再次死亡，与你邻近的存活镇民之一获得你的能力，即使你已死亡。

继生王爵
在你的首个夜晚，你要选择任意名玩家：你分别得知他们的角色。如果他们全部死亡，你获得能力：在恶魔死亡时，你变为那个恶魔。

附身灵
如果一名非镇民玩家死于由爪牙发起的提名处决，他转变为邪恶阵营并和你交换角色。[+1 外来者]

判决者
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择两名玩家，所有玩家都知道你的选择。下个白天必须处决其中一名玩家或恶魔，否则邪恶阵营获胜。如果有存活的外来者因此被处决，你可以再次使用能力。

（相克规则： 如果童子军因自身能力被处决，判决者的能力不生效。）

邪恶阵营·恶魔

呓语之球
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡，随后与他顺时针邻近的一名存活善良玩家会被当作邪恶的呓语之球，直到下个黄昏。

卓尔卡尼斯
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。如果前两次被提名的玩家中没有邪恶阵营，你获得能力：在夜晚时 *，你可以选择两名玩家 *(不能选择其他恶魔)* 交换角色，但每局游戏仅能交换一次。

（相克规则： 如果卓尔卡尼斯交换了自己和死魂灵，死魂灵会变成存活的恶魔。）

变幻海灵
每个夜晚 *，至多只会有一名善良玩家因你的能力死亡。
你拥有所有其他恶魔的能力。[-1 爪牙]

奇奇默克
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
距离你最远爪牙与你之间的镇民玩家能力都会产生错误信息。

传奇角色·说书人

命运龙骰
军团长在某次战争中获得的秘宝。*（建议童子军游戏中加入）*
每次提名开始前，说书人需要投掷一颗与场上玩家数量相同点数的骰子，由对应座位号的玩家选择一名其他玩家发起提名。

独奏家
旅行者会被非旅行者角色当作不在游戏中，但恶魔仍然可以选择杀死旅行者。

*代表
非首个夜晚