Blood on the Clocktower

双生之城

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：际尘　美术设计：钟楼剧本博物馆

特别鸣谢：苏通染、七海小烯、阿源、朱加什维利、浅若夏沫、小芙荣、蓝铃兰、黑星、神奇的雪淞儿、面哥、小陆、星梦人、小恶魔、残砚烛影灰小蓝、阿豺、清单、初秋意冷、kai、庭渡久侘歌、tiger666250、水一觉吧

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

说书人手册

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。

全视之眼
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以查看魔典并写一句话给一名对立阵营的玩家（*此后该玩家阵营无法被转变*），随后你被移出游戏。
你死亡后保留能力。

旅行者
*建议7人以上加入旅行者

钟楼剧本博物馆
美术设计

双生之城

剧本作者：际尘

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

水精灵
在你的首个夜晚，你可以选择两名其他玩家，如果他们阵营相同，一名邪恶玩家得知水精灵在场，否则一名善良玩家得知水精灵在场。
当首次因你的能力得知水精灵在场的玩家死亡时，你重获能力。

执旗手
在你的首个夜晚，一名存活善良玩家得知执旗手在场。
如果你在夜晚死亡，他获得执旗手的能力。

末日预言官
在你的首个夜晚，你得知你将在第几夜死亡，且当晚不会有其他玩家死亡。每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他是邪恶的，你提前一天死亡。如果你死于自身能力，一名善良玩家得知“末日降临”。

竖琴手
在你的首个夜晚，你要写一条口令，一名善良玩家和一名邪恶玩家得知该口令。如果存活玩家不多于三名，善良阵营获胜。

工匠
在你的首个夜晚，与邪恶玩家邻近的一名善良玩家得知工匠在场。

弗兰肯斯坦
在你的首个夜晚，你要选择三名其他玩家，说书人将他们的能力重新排列组合后成为你的能力，但你不知道是什么。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。

观测员
每个夜晚，你要选择至多三名玩家，如果当晚有邪恶角色的能力选择或影响了他们之中的玩家，你获得一条有关该玩家的信息。

双面间谍
每个夜晚，你要选择一名玩家：你得知他的角色类型。一名邪恶玩家得知一条有关你的信息，每局游戏限一次，他可以猜测谁是双面间谍，如果正确，当晚你变成一个不在场的外来者角色。

吹笛手
每个夜晚，你可以选择除你以外的三名玩家：如果他们的类型都不相同，你失去能力；如果仅有两名玩家角色类型相同，另一名玩家得知吹笛手在场。

双子龙
每个夜晚 *，你要选择一名玩家和一个角色：如果他是该角色，他获得一枚龙蛋。[+ 对立阵营的双子龙]

秘卷使
每局游戏限一次，你可以在第 x 个白天拜访说书人回答 x 个问题，随后你得知你答对了几题。

草药商人
每个白天，你可以邀请其他玩家光顾你的药店，秘密选择其中一名玩家，当晚他不受邪恶玩家能力的影响。
每局游戏限一次，效果改为他中毒或保护自己。

懂王
每局游戏限一次，在白天时，你可以公开宣称“没有人比我更懂 （其他善良角色名）”，该角色的玩家解除一切状态，你获得该角色的能力，直到下个黎明。

善良阵营·外来者

双生子
你以为你是一个在场的镇民角色，但其实你不是。
如果你死于处决，你以为在场的镇民角色开始醉酒。

渥金
如果你是善良的，在第四个夜晚死亡。
你首次在夜晚被邪恶玩家选择时，转变为邪恶阵营，一名善良玩家得知“渥金已离去”，随后他代替你成为目标。

机关触发者
你死亡后的某时刻会突然听见“咔嗒！”，最后举手的存活善良玩家死亡且被当作存活。如果你对外来者“疯狂”，当晚可能会有一名邪恶玩家行动两次，即使你已死亡。

睡鼠
一名邪恶玩家知道你在场，每局游戏限一次，他可以猜测谁是睡鼠：如果猜测正确，他选择一名玩家在夜晚不再被唤醒。
你在夜晚只能听到“嘶嘶嘶”的声音。你死亡后保留能力。

邪恶阵营·爪牙

死亡牧者
你可能被当作恶魔角色，如果你死于处决，当晚你可以选择一名玩家：他首次在夜晚死亡时存活但被当作死亡；一名存活善良玩家得知“献祭完成”。

死寂
每个夜晚，你要选择一名玩家：当晚他不会被唤醒，如果他私聊说书人，他可能会死亡。在下个黄昏前，如果他对自己本应被唤醒“疯狂”，他可能会被处决。

双子龙
每个夜晚 *，你要选择一名玩家和一个角色：如果他是该角色，他获得一枚龙蛋。[+ 对立阵营的双子龙]

迷雾人
在你的首个夜晚，你要选择一个善良角色：你拥有该角色能力且会被当作善良的该角色。
如果该角色在场，他中毒，你得知他是谁，且他会被当作邪恶的迷雾人。[-1 外来者]

邪恶阵营·恶魔

地城领主
每个夜晚，你可以查看魔典并提出一条打破规则的建议，当说书人第三次打破规则时，一名善良玩家得知“城主降临”。
在你的首个夜晚，你可以选择获得一个其他恶魔角色的能力。
如果说书人被处决，善良阵营获胜。[无爪牙]

惨绝戏子
每个夜晚 *，你要选择一名存活玩家：他死亡。
你死于处决后保留能力且在结算游戏胜利条件时被当作存活。
如果连续两个白天无人死于处决，邪恶阵营获胜。[+1 外来者；邪恶阵营胜利条件改为处决所有初始爪牙和惨绝戏子]

魂火
两名善良玩家是恶魔、中毒且必定产生错误信息，爪牙代替恶魔获取初始恶魔信息，并得知这两名玩家的角色。
每个夜晚 *，爪牙们商议决定让一名玩家死亡。所有玩家都知道魂火在场。[-1 恶魔，+1 镇民]

瓦尔拉文
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
在你的首个夜晚，你要选择两个角色（至多一个镇民），说书人可能会开始制造这些角色在场的假象。

传奇角色·说书人

上古石碑
1: 最多只会有一名善良玩家转变为邪恶，当有更多的玩家将要转变为邪恶阵营时，他们可能会以为自己转变为邪恶阵营。
2: 地城领主无法让玩家转变阵营。
3: 如果惨绝戏子在场，当只有两名玩家实际存活时，善良阵营获胜。
4: 每局游戏限一次，认知自己是镇民的玩家可以公开猜测自己是双生子，如果猜测正确，他变成自己以为的镇民角色，当晚有一名善良玩家得知“珠联璧合”；否则他开始醉酒。

龙蛋
得到龙蛋的玩家会得知此事。玩家根据拥有的龙蛋数获得以下效果：一枚，失去能力；两枚，可以选择一个善良角色，如果该角色不在场，变为那个角色；三枚，立即死于处决，即使因任何原因不会死亡

*代表
非首个夜晚