《沉默诅咒》是关于感染他人以及得知谁被感染和谁在获取正确信息的游戏。善良玩家需要在获取错误信息的同时准确识别那些被感染的玩家。通过得知谁被感染，善良阵营能够成功铲除恶魔。对于邪恶阵营来说，他们必须知道他们应该优先感染哪些玩家。使用正确方法进行感染会加速感染的传播。

**进阶难度。**推荐给那些喜欢在随时死亡的压力之下解决谜题的玩家。

**善良玩家**为了获胜必须成功识别谁被感染。无论如何，他们必须谨慎对待自己的信息，因为任何一条信息都有可能是错误的。实际上，错误信息可能不止一条。另外，由于没有角色能力能够造成邪恶玩家被感染，因此死于白天的玩家可以信任。

**邪恶玩家**必须知道应该感染和指向哪些玩家。由于感染会根据角色能力随时在缓慢传播，因此能够了解到哪些玩家正在为大家提供信息是至关重要的，从而可以让你们阻止这些玩家找出恶魔并加速邪恶阵营的胜利。

**事前须知：**

如果你是第一次玩《沉默诅咒》，你必须在最开始的游戏中加入细菌

**剧本介绍：**

**如果你是第一次玩《暗黑钟楼故事》系列剧本……**

你可以使用以下介绍来欢迎你的玩家。

你好，欢迎光临。我是本场游戏的说书人，在这个美好的早晨/下午/夜晚，我有一个奇特的故事要告诉给你们。这个故事发生于1998年密苏里州的平行现实中。你是圣路易斯州立医院里的一员。某天，你收治了一名出现特殊症状的病人。不幸的是，他死于不明原因。几天后，你的一名同事也出现相同的症状并死亡。经过进一步的调查，你发现有一种神秘的感染已经开始在整个医院里蔓延。糟糕的是，没人能够确切知道谁被感染。你们能够知道的就是被感染的人似乎总是在说谎。根据这一点，或许能够帮助你们找出零号病人。现在很不巧的是我不能在现场指导你。故事的走向掌握在你们手中，在这个故事中是否能让你的任务成功取决于你。你们已经知道故事的开头，现在轮到你们来决定故事的结尾。目前就这么多信息，当这个故事完全结束后，我们很快会再次交谈。在那之后，我们会知道接下来出现了怎样的混乱……

**如果你不是第一次玩《暗黑钟楼故事》系列剧本……**

你可以使用以下介绍来欢迎你的玩家。

你好，欢迎回来。我是本场游戏的说书人，在这个美好的早晨/下午/夜晚，我有另外一个奇特的故事要说给你们听。

（你可以在开场词添加一些之前开本遇到的故事。）

但那已经是过去。接下来我向你们展开的故事才是重点。故事发生于1998年密苏里州的一个平行现实中。你是圣路易斯州立医院里的一员。某天，你收治了一名出现特殊症状的病人。不幸的是，他死于不明原因。几天后，你的一名同事也出现相同的症状并死亡。经过进一步的调查，你发现有一种神秘的感染已经开始在整个医院里蔓延。糟糕的是，没人能够确切知道谁被感染。你们能够知道的就是被感染的人似乎总是在说谎。根据这一点，或许能够帮助你们找出零号病人。故事的走向一如既往地掌握在你们手中。你们已经知道故事的开头，现在轮到你们来决定故事的结尾。目前就这么多信息，当这个故事完全结束后，我们很快会再次交谈。在那之后，我们会知道接下来出现了怎样的混乱……

**结局**

可以只看与你们结局相似的部分

游戏现在已经结束，因为你们的故事已经结束了。你们总是可以再试一次，看看还能不能带领落败的队友们取得胜利，这也许会给你们的故事带来高光时刻。

（**善良阵营**获胜）好的，恭喜善良阵营成功找出感染问题的根源，我想这对你们来说一定非常困难。

（**善良阵营**在三天内获胜）令人敬佩。你们很快就找到了零号病人。也许你们现在需要从这些危险的感染猎杀之中抽出身来休息一下。也许再来一场钟楼游戏？哈！我是说笑的……

（**邪恶阵营**获胜）这是我最喜欢的一种结局。看到你们团队辛苦奋斗，然后在最后一天突然有了成果，这一定让你们感到非常满足，对吧？

（**邪恶阵营**在四天内获胜）不仅如此，你以某些方式成功感染了那些能够帮助你传播疾病的特定玩家。凭借着这惊人的速度和效率，你可以感染整个城市。

（**善良阵营**落败，且没有善良玩家存活）这对于善良玩家来说是一场艰难的游戏。我们要再来一把吗？看看你们能不能给这个故事带来新的高光时刻？

（**邪恶阵营**落败，且没有邪恶玩家存活，且多于五名玩家存活）这对于邪恶玩家来说是一场艰难的游戏。我们要再来一把吗？看看你们能不能给这个故事带来新的高光时刻？

**成就（在每场游戏结束后解锁）：**

（我故意的！）护理员保护的恶魔目标是邪恶玩家：

“附近实验室的爆炸造成多人死亡。大火被扑灭后，发现了一名幸存者。我们赶紧将他送往医院，但到达医院时他已死亡。”（护理员）

（护士节）有大于等于四名玩家因角色能力而声称自己是护士：

“我们已经检查了那天送来的尸体。没有什么异常。但在晚些时候，我们发现护士的数量比我们上次记得的时候还要多。我们不确定这个情况发生的原因，所以自然就想着报告出来。但每次我试图对其他人说点什么的时候，我都感觉我在口误。”（护士）

（乱成一团）善良玩家在大于等于五名玩家存活时处决了最后一名未被感染的善良玩家：

“我们无法阻止感染了。现在我们已经摧毁了附近的几座城市。在此，我们要感谢你记录了我们的故事。既然是现场直播，你没有必要离开。从现在开始，你是我们的一员。”你环顾四周，发现自己被包围了。你们小组的每个成员都被紧紧抓住，无法动弹。一个散发着腐烂尸臭的蒙面男人向你们注射一种无色液体。你们目睹着第一个被注射的人摇晃着身体并摔倒在地。在听到高声咆哮之前，你已经晕了过去。

**游戏术语**

**痊愈**

（翻译缩写）被感染的玩家获得痊愈会移除感染，当晚不会再被感染；未被感染的玩家无法获得痊愈。在黎明时，移除所有痊愈。

如果玩家因角色能力而“痊愈”，他不会再被感染。移除他的“感染”标记并替换为“痊愈”标记。在夜晚时，因为带有“痊愈”标记，他不会被感染。在黎明时，移除所有“痊愈”标记。

未被感染的玩家如果受到“痊愈”，“痊愈”标记会马上移除。

**感染**

（翻译缩写）被感染的玩家会产生错误信息，可能会在黎明时死亡。在死亡后，感染不会移除，也不会痊愈。中毒的感染玩家可能会产生正确信息。

被感染的玩家会产出错误信息，他们可能会在黎明死亡。如果被感染的玩家死亡，他的“感染”标记不会移除，也无法痊愈。除非是因为角色能力，感染状态不会转移给其他玩家。

如果一名玩家同时中毒和感染，中毒的感染玩家可能会产出正确信息。

正常情况下，玩家在使用能力或获取信息前会被感染。有些角色会让玩家在获取信息或使用能力之前就被感染。如果出现角色能力之间的冲突，他们会在使用能力或产出信息之前被感染。在角色交换或改变的过程中，角色交换之前发生的感染会被移除。如果在这个过程中造成了新的感染，那么还是需要挂上“感染”标记。

当剧本中存在感染状态，并且恶魔可以通过感染获胜时，邪恶阵营会在黎明获胜。具体表达这些情景就是，如果邪恶玩家选择立即杀死所有被感染的非零号病人（恶魔），说书人必须考虑这样做的最终结果。如果杀死所有感染玩家会导致只有两名玩家存活，其中一名是恶魔；或者导致所有存活玩家都是邪恶的，那么邪恶获胜。为了增加紧张气氛，你可以随意杀死所有被感染的玩家，并一个接一个地宣布他们的死亡。

如果这个剧本的恶魔（细菌，霉菌，病毒，寄生虫）与诸如贤者或守鸦人这样的角色在剧本里混合使用，当他们被感染并死亡时，他们的能力会触发，即使恶魔没有使用其自身能力选择他们。

这很重要！你应该时不时地在黎明时杀死被感染的玩家。

**零号病人**

这是为了贴合剧本主题而称呼恶魔的术语。零号病人总是处于感染状态，除非他的恶魔角色没有感染自己的能力。

**作者概述**

一种神秘的疾病威胁着医院里的所有人。你们是唯一能够阻止它毁灭世界的人。欢迎来到第一章：沉默诅咒

第一章：沉默诅咒

难度：3/10

第一章，欢迎来到圣路易斯州立医院。当潜在的致命暴乱开始时，你必须在无可挽回之前找到感染的源头。

如果你是第一次玩《暗黑钟楼故事》系列，我建议你从这一章开始入手，因为第一章包含了令人熟悉的钟楼概念，并向玩家介绍这个故事系列的完整概念。

**感染**

《沉默诅咒》之中，“感染”是一个特殊的状态。它会改变游戏的运作方式。如果邪恶玩家能够感染所有存活的善良玩家，他们获胜。善良玩家有很多方法来阻止大家被感染。然而，被感染的玩家还会获得错误信息，大家必须投入到真假信息的斗争中。你在一开始可以相信你的信息，但你怎么确定下一次的信息是真是假？