Blood on the Clocktower

春已至末，群芳已矣。

花园里的植物争夺着所剩无几的养分，群虫皆至，水池富营养化；

部分植物保持着纯洁与环境抗争，

但也有的植物自甘堕落，杀死其他植物以扩充自己的领土，

这是一场生存的战争。

森林花园

支持7-15人

剧本作者：烨子　美术设计：墨阿雨

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

风滚草
每个白天限一次，你可以公开声称“花园里面有什么”，与你顺时针方向的所有玩家需要依次公开选择一个当天未曾被选择过的角色（*非旅行者、非传奇角色*），如果所有玩家选择的角色均在场，**你的阵营获胜**。

蚂蚁
始终存在一名与你不同阵营的玩家：他 “枯萎”。
（*你不清楚你的初始阵营是什么*）

落叶
如果有玩家**死亡**，他的**投票标记**的数量算作他**死亡**时的**腐蚀情况**。
（*最大为三票*）

旅行者
*建议7人以上加入旅行者

残春花园

剧本作者：烨子
美术设计：墨阿雨

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

腐蚀

所有玩家的腐蚀初始均为[0]，最低为[0]。腐蚀大于[3]的玩家会在夜晚变成不在场的邪恶恶魔。没能成功变成恶魔的玩家会枯萎。死亡玩家、恶魔和旅行者腐蚀始终为[0]。

枯萎

你的腐蚀始终为0。一项提名中，每存在一名处于“枯萎”的玩家参与投票，统计后的总票数-1。

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

玫瑰
每个夜晚，你会得知与你邻近的存活玩家（*非旅行者*）腐蚀总和。
[与你邻近的两名玩家会腐蚀 +1]

水草
在你的首个夜晚，你会得知四名玩家以及对应的爪牙角色：其中得知正确信息的数量与爪牙数量一致。
当他们中每有一名玩家于今天死亡时，当晚你的腐蚀 +1。

藤蔓
每个夜晚，你要选择一名的玩家（*除你以外*）：如果他是存活的善良玩家，你不会死亡。
当你首次选择或更换目标时，你们之一会腐蚀 +1。

苔藓
每个夜晚，你会得知一名玩家：如果你的腐蚀为 0：得知镇民；为 1：得知外来者；为 2：得知爪牙；为 3：得知恶魔。
（或者得知没有对应的玩家在场）

向日葵
每个夜晚，你要选择一名玩家：你得知他的腐蚀，他的腐蚀不会变化直到你更换选择。

蒲公英
每个夜晚，你得知今天有多少名玩家因恶魔的能力变化了自身的腐蚀、导致“枯萎”和死亡。

金鱼草
每个夜晚，你要选择一个恶魔角色：今晚有且仅有你能成为该恶魔；如果该恶魔在场，他“枯萎”至你下一次更换选择。

荷花
第四个夜晚，一名邪恶的恶魔会转变为善良阵营。恶魔无法获得恶魔信息。你死亡时，今晚因腐蚀即将变成恶魔的所有玩家都无法变成恶魔。[+1 恶魔]

杂草
每局游戏限一次，在夜晚时*，你可以选择一名死亡玩家：如果他是镇民，他复活并变成杂草；否则你会腐蚀 +2。

老树
如果一项提名中所有老树都参与投票，此次提名按照最高票数统计。
如果你在今天白天参与过投票，你腐蚀 +1。[+0~2 老树]

棉花
如果提名你的玩家是镇民，他腐蚀 -1，否则你腐蚀 +2。
当晚你得知他的角色类型。

仙人掌
每个白天限一次，你可以公开选择一名玩家：如果他是恶魔，他死亡；否则你腐蚀 +2。

紫荆花
每个白天限一次，在提名开始前，你可以公开猜测所有玩家的腐蚀总和，如果你猜对，善良阵营获胜。

四叶草
你不会转变为其他角色并可能被其他角色的能力当作邪恶角色或邪恶阵营，即使你已死亡。说书人可以更改任意数量玩家的腐蚀。
小于三名玩家存活时，说书人单独获胜；善良玩家和邪恶玩家的胜利条件改为说书人被处决。
[无爪牙在场，+或-任意数量外来者]

善良阵营·外来者

岩石
每个夜晚，如果你的腐蚀大于 0，与你邻近存活的玩家腐蚀 +1，随后你的腐蚀变为 0。

蘑菇
你以为你是一个镇民角色或一个邪恶的恶魔，但其实你不是。
每个夜晚*，你会腐蚀 +1。

益虫
每个夜晚，一名存活的玩家会知道自己获得益虫：他腐蚀 +1。
他“是外来者”即使他死亡。失去益虫的玩家腐蚀会变成 0。
[+1 镇民]

恶土
在你的首个夜晚，你会得知一个不在场的爪牙角色且你腐蚀 +2。
在第四个夜晚，你你会获得该角色能力并加入邪恶阵营。

邪恶阵营·爪牙

腐植
每个夜晚，你会腐蚀 +1。如果你的腐蚀大于 2，当晚你要选择一个不在场的恶魔角色和一个玩家：你变成该恶魔，他变成邪恶的腐植，但每局游戏仅能成功转化一次。

浮游生物
每个夜晚，你得知所有玩家的腐蚀并要选择一名玩家：他腐蚀 +2，上个因你的能力选择的玩家腐蚀 -1。

毒菌
每个夜晚，所有外来者的腐蚀会转移至你。随后，如果你的腐蚀大于 3，当晚你可以选择一名玩家：他腐蚀 +3，你的腐蚀变为 0。如果你即将死亡，你的腐蚀会分配给任意数量的玩家。[+1~2 外来者]

害虫
每个夜晚，你要选择一名玩家：他腐蚀 +1；
如果你选择了邻近的存活玩家，改为他腐蚀 +2。

邪恶阵营·恶魔

黑玫瑰
对调胜负结果，即使你已死亡。
每个夜晚或下个白天，可能会有一名玩家死亡。你无法因恶魔的能力死亡。所有恶魔“枯萎”。

腐尸花
每个白天限一次，在提名阶段且在投票前，你可以公开选择一名玩家：他死亡且撤销由他发起的提名。提名你的玩家腐蚀 +2。
当你被处决时，如果提名你的玩家腐蚀程度大于 2，你不会死亡。

朽木
每个夜晚*，你要选择一名存活玩家：如果他“枯萎”，他死亡；反之，他腐蚀 +3，随后，如果他的腐蚀程度超过 3 时，他死亡；否则，他“枯萎”。

腐化荆棘
每个夜晚*，你要行动两次，每次选择一名存活玩家：如果他的会腐蚀程度为 0，他死亡；否则他腐蚀 -1。

传奇角色·说书人

护林员
在初始设置时不会有恶魔。爪牙会获得恶魔伪装。
如果没有恶魔在场：1）善良玩家无法胜利；2）第五天结束时，说书人单独获胜。[+1 镇民]

曙光
如果黑玫瑰不在场，下次因腐蚀变成恶魔的玩家一定是黑玫瑰且不因腐蚀而改变他的阵营。

*代表
非首个夜晚