Blood on the Clocktower

Archives of Insanity

档案错乱

支持7-15人

剧本作者：Soup1618

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

剧本历书

美术馆长 Curator

每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果他同意，你得知他的精神状态，但他的精神状态可能发生改变。

播客 Podcaster

每个白天，说书人会做出一项公开声明。
当你被流放时，夜晚，你会得知有多少项公开声明是正确的。

摄影师 Cinematographer

每次投票时，你可以决定是顺时针投票还是逆时针投票。

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

Archives of Insanity 精神错乱

剧本作者：Soup1618

支持7-15人

首夜个晚

其夜他晚

善良阵营·镇民

接待员 Receptionist
在你的首个夜晚，你会得知每种角色类型中的各一个角色，其中有且只有两个角色在场。
如果你陷入癫狂，这些角色都在场或都不在场。

侦探 Detective
在你的首个夜晚，你会得知两名其他玩家。
如果他们之一的玩家在夜晚死亡，你会得知他的角色，但你只会得知一次。

学士 Scholar
每个夜晚，你可以选择一名玩家，你会得知他的阵营，然后一名玩家陷入癫狂。

幽灵猎手 Ghost Hunter
每个夜晚，你会得知有多少名癫狂玩家与邪恶玩家邻座。

卷宗管理员 Archivist
每个夜晚，你要选择一个除你的角色以外的角色，你会得知三名玩家，如果该角色在场，其中一名玩家为该角色。

研究员 Researcher
每个夜晚，你会得知一名与你邻近的存活玩家的角色类型。

占星师 Astrologer
每个夜晚，你会得知三名玩家，他们属于不同阵营。

灵数学家 Numerologist
每个夜晚，你会得知有多少对邻座的陷入癫狂的玩家。
如果你陷入癫狂，你得知的数字会增加或减少 1。

文物保护员 Conservator
每个夜晚，与你邻近的善良存活玩家恢复理智，然后你会得知你是否改变了任何玩家的精神状态。

心理学家 Psychologist
每个夜晚，你要选择两名玩家，如果他们都属于善良阵营，他们恢复理智。

助理 Assistant
每局游戏限一次，夜晚时，你可以选择一名玩家，他恢复理智且当晚必定得知正确信息，他会得知自己被助理选中。

侧写师 Profiler
每局游戏限一次，夜晚时，你可以选择得知所有陷入癫狂的玩家。
一名玩家可能被你的能力当作错误的精神状态。

解梦师 Dreamreader
如果你在夜晚死亡，你会得知说书人认为哪名善良玩家的逻辑链最接近这局游戏的真相。

善良阵营·外来者

患者 [臆想] Not-Them
你不知道你是患者[臆想]。
你以为你是一个在场的镇民角色，但你不是。

患者 [偏执] Obsessed
一名镇民陷入癫狂且无法恢复理智，当你在夜晚死亡时，如果他已死亡，你会得知他的角色。

患者 [傀儡] Puppet
每个夜晚，如果你邻近的存活玩家都陷入癫狂或都未陷入癫狂，你转变为善良阵营。否则，你转变为邪恶阵营。

患者 [错乱] Architect
当你死亡时，当晚恶魔可以选择改变他的恶魔角色，你会得知恶魔是否更换了角色。

邪恶阵营·爪牙

千面人 Stranger
如果你提名了一名邪恶玩家或被邪恶玩家提名，你们会立刻交换角色。

人皮启示录 Bookbinder
如果一名外来者死亡，夜晚时，你可以选择改变所有与他邻近的镇民的精神状态。[+1 外来者，至少一名外来者在场]

邪祭师 Ritualist
如果一名邪恶玩家被提名，提名者陷入癫狂。

腐化之源 Corruptor
如果因你陷入癫狂的玩家死亡，一名未因你陷入癫狂的与他邻近的镇民陷入癫狂且无法恢复理智。
[一名与你邻近的镇民陷入癫狂且无法恢复理智]

邪恶阵营·恶魔

全视之眼 Eye
每个夜晚 *，你要选择一名玩家，他死亡。
在你的首个夜晚，你查看魔典并选择一名玩家，他陷入癫狂。
[-1 外来者]

结命之网 Web
每个夜晚 *，你要选择一名玩家，他死亡。
每个夜晚，你顺时针方向上最近的镇民的精神状态会被改变，如果他已被你影响过精神状态，向下顺延一名镇民。

真理之环 Spiral
每个夜晚 *，你要选择一名玩家，他死亡。
每个夜晚 *，所有镇民的精神状态会被改变。
[所有镇民都陷入癫狂]

湮生之冢 Buried
每个夜晚 *，你要选择一名玩家，他死亡，一名与他邻近的镇民陷入癫狂。

传奇角色·说书人

癫狂 Insanity
癫狂玩家的能力都会产生错误信息。
除非癫狂玩家因为某个角色的能力而恢复理智，否则他一直保持癫狂，即癫狂不会因为效果来源的死亡 / 中毒 / 醉酒 / 离场而解除。

*代表
非首个夜晚