无上愉悦

支持5-6人

善良阵营·镇民

调查员
在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**爪牙角色**：这两名玩家之一是该角色。
*（或者你会得知没有**爪牙**在场）*

侍女
每个夜晚，你要选择除你以外的两名**存活**的玩家：你会得知他们中有几人在当晚因其自身能力而被唤醒。

共情者
每个夜晚，你会得知与你邻近的两名**存活**的玩家中**邪恶玩家**的数量。

艺术家
每局游戏限一次，在白天时，你可以私下询问说书人一个是非问题，你会得知该问题的答案。

钟表匠
在你的首个夜晚，你会得知**恶魔**与**爪牙**之间最近的距离。*（邻座的玩家距离为 1）*

贤者
如果**恶魔**杀死了你，在当晚你会被唤醒并得知两名玩家，其中一名是杀死你的那个**恶魔**。

善良阵营·外来者

酒鬼
你不知道你是**酒鬼**。你以为你是一个**镇民角色**，但其实你不是。

呆瓜
当你得知你**死亡**时，你要公开选择一名**存活**的玩家：如果他是**邪恶的**，你的阵营落败。

邪恶阵营·爪牙

红唇女郎
如果大于等于五名玩家**存活**时（*旅行者不计算在内*）**恶魔**死亡，你变成那个**恶魔**。

男爵
会有额外的**外来者**在场。[+2 外来者]

邪恶阵营·恶魔

小恶魔
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他**死亡**。
如果你以这种方式**自杀**，一名**爪牙**会变成**小恶魔**。

可能
某件事情“可能”发生，代表由**说书人**来决定该事情是否发生。

中毒 / 醉酒
中毒的玩家会**失去能力**，但会认为自己仍具有能力，**说书人**会做出这些玩家仍然具有能力的行为。如果**中毒**玩家的角色能力会给他提供信息，**说书人**可能会给出**错误信息**，**中毒**的玩家不会得知自己**中毒**。**醉酒**同理。

*代表
非首个夜晚

首个夜晚

其他夜晚

Blood on the Clocktower

无面人

支持5-6人

玩家数量	5	6
镇民	3	3
外来者	0	1
爪牙	1	1
恶魔	1	1