美术设计：Lei

死罪忏悔日

Deadly Penance Day

支持7-15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）。

厨师
在你的首个夜晚，你会得知场上邻座的**邪恶玩家**有多少对。

士兵
恶魔的负面能力对你无效。

镇长
如果只有三名玩家**存活**且白天没有人**被处决**，你的阵营获胜。
如果你在夜晚**即将死亡**，可能会有一名其他玩家代替你**死亡**。

水手
每个夜晚，你要选择一名**存活**的玩家：你或他之一会**醉酒直到下个黄昏**。你**不会死亡**。

驱魔人
每个夜晚 *，你要选择一名玩家（与上个夜晚不同）：如果你选中了**恶魔**，他会得知你是**驱魔人**，但他当晚不会因其自身能力而被唤醒。

赌徒
每个夜晚 *，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果你**猜错了**，你会**死亡**。

弄臣
当你首次将要**死亡**时，你**不会死亡**。

城镇公告员
每个夜晚 *，你会得知在今天白天时是否有**爪牙**发起过提名。

赏金猎人
在你的首个夜晚，你会得知一名**邪恶玩家**。
每当你得知的玩家**死亡**，你会在当晚得知另一名**邪恶玩家**。
[会有一名镇民转变为邪恶阵营]

传教士
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果选中了**爪牙**，他会得知被**传教士**选中。所有被你选中的**爪牙**失去能力。

异教领袖
每个夜晚，你会转变为与你邻近的一名**存活**的玩家的阵营。每个白天，你可以提议所有玩家加入你的教派，如果所有**善良玩家**同意加入，你的阵营获胜。

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。

理发师
如果你**死亡**，在当晚**恶魔**可以选择两名玩家（不能选择**其他恶魔**）交换角色。

圣徒
如果你**死于处决**，你的阵营落败。

政客
如果你是对你的阵营落败负最大责任的人，你**转变阵营**并获胜，即使你**已死亡**。

邪恶阵营·爪牙

间谍
每个夜晚，你能查看魔典。你可能会被当作**善良阵营**、**镇民角色**或**外来者角色**，即使你**已死亡**。

男爵
会有额外的**外来者**在场。[+2 外来者]

刺客
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名玩家：他**死亡**，即使因为任何原因让他**不会死亡**。

女巫
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他明天白天发起提名，他**死亡**。
如果只有三名**存活**的玩家，你失去此能力。

邪恶阵营·恶魔

小怪宝
每个夜晚，**所有爪牙**要秘密决定由哪名玩家来照看**小怪宝**并且“**是恶魔**”。每个夜晚 *，会有一名玩家**死亡**。[+1 爪牙]

醉酒 醉酒会失去能力，但说书人依然会配合你使用能力；如果获得信息，可能是错误的。

中毒 中毒会失去能力，但说书人依然会配合你使用能力；如果获得信息，可能是错误的。

首夜个晚

其夜他晚

*代表
非首个夜晚

Blood染·钟楼剧本社区

Blood染·钟楼谜团

死罪忏悔日

Deadly Penance Day

支持7-15人

剧本作者：Ben

Blood染·钟楼剧本社区

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

美术设计：Lei