祖母乐坏

V1.2

美术设计：Lei & 摸鱼

剧本作者："摸鱼学徒

这故事,我才是主角

"小说家"与他邀请的玩家如果是被"鹰身女妖"所选中的两名玩家，那么说书人可以将二人的拜访行为视为不够"疯狂"

支持7-15人

首个夜晚

其他夜晚

善良阵营·镇民

祖母
在你的首个夜晚，你会得知一名善良玩家和他的角色。
如果恶魔杀死了他，你也会死亡。

贵族
在你的首个夜晚，你会得知三名玩家：其中有且只有一名玩家是邪恶的。

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。

（相克规则：侍女会得知引路人是否醒来，即使她是在引路人之前醒来。）

郎中
每个夜晚，你要选择一名玩家：你会得知一个与他能力相关的词语。

引路人
每个夜晚，你要选择两名玩家：你会得知今晚是否有邪恶玩家的能力选择或影响了他们之中的玩家。

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。

旅店老板
每个夜晚 *，你要选择两名玩家：他们当晚不会死亡，但其中一人会醉酒到下个黄昏。

造谣者
每个白天，你可以公开发表一个声明。如果该声明正确，在当晚会有一名玩家死亡。

小说家
每个白天，你可以邀请一名玩家（*与之前不同*）与你分别私下询问说书人：他可以问一个是非问题，随后你会得知另一个答案相同的是非问题。

哲学家
每局游戏限一次，在夜晚时，你可以选择一个善良角色：你获得该角色的能力。如果这个角色在场，他醉酒。

儒生
每局游戏限一次，在白天时，你可以私下向说书人描绘一段情景，如果该情景出现，当晚说书人会唤醒你。

歌伶
每局游戏限一次，在白天时，你可以提议所有玩家观看你的演出，并从同意参加的玩家中选择你的观众。如果恶魔成为了观众，你会在当晚死亡。

吟游诗人
当一名爪牙死于处决时，（*除了你和旅行者以外的*）所有其他玩家醉酒直到明天黄昏。

善良阵营·外来者

心上人
当你死亡时，会有一名玩家开始醉酒。

书生
恶魔知道你在场。每局游戏限一次，恶魔可以拜访说书人并猜测谁是书生。如果恶魔猜测正确，即使你已死亡，当晚该恶魔可以选择一名玩家：他死亡。

莽夫
每个夜晚，首个使用其自身能力选择了你的玩家会醉酒直到下个黄昏。你会转变为他的阵营。

解谜大师
一名玩家醉酒，即使你已死亡。每局游戏限一次，你可以猜测谁是那个醉酒的玩家，如果猜对了，你会得知谁是恶魔，但如果猜错了，你会得知错误的"谁是恶魔"信息。

邪恶阵营·爪牙

灵言师
在你的首个夜晚，你会得知一个关键词。首个说出该关键词的善良玩家会在当晚转变为邪恶阵营。

鹰身女妖
每个夜晚，你要选择两名玩家：明天第一名玩家需要"疯狂"地证明第二名玩家是邪恶的，否则他们可能会死亡。

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。

主谋
如果恶魔因为死于处决而因此导致游戏结束时，再额外进行一个夜晚和一个白天。在那个白天如果有玩家被处决，他的阵营落败。

教父
在你的首个夜晚，你会得知有哪些外来者角色在场。如果有外来者在白天死亡，你会在当晚被唤醒并且你要选择一名玩家：他死亡。[-1 或 +1 外来者]

邪恶阵营·恶魔

焦尾
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。如果今天白天有与上个被你杀死的玩家角色类型不同的玩家（*旅行者不计算在内*）死亡，你要额外选择一名玩家：他死亡。

典狱长
每个夜晚，你要选择至多三名玩家：如果明天白天他们之一死于处决，被你上次选择的其他玩家会在当晚死亡。否则，当晚他们之中会有一名玩家死亡。

珀
每个夜晚 *，你可以选择一名玩家：他死亡。如果你上次选择时没有选择任何玩家，当晚你要选择三名玩家：他们死亡。

传奇角色·说书人

圣洁之魂
游戏过程中邪恶玩家的总数最多能比初始设置多一名。

*代表
非首个夜晚

沙钟楼谜团

礼崩乐坏

支持7-15人

原创角色“小说家”&“焦尾”快速上手剧本

剧本作者：摸鱼学徒　美术设计：Lei.

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 & 摸鱼