

Alice



What's the use of a book without pics or conversations?

获胜条件：SP $>= 3$
技能：若结算时句子里四种花色齐全，获得1SP

皇后



Off with their heads!

获胜条件：亮明身份的前提下对抗Alice失败
技能：对抗成功可弃掉对手的角色

毛毛虫



Whooo ... are ... you?

获胜条件：亮出身份时猜对所有玩家的身份
技能：亮出身份时可选择跟一名玩家掷骰子比大小，获胜可看其身份

疯帽子



Why is a raven like a writing desk?

获胜条件：结束时SP $>= 2$ ，且**皇后**未获胜
技能：每次出牌时随机出牌，只需满足词性需求

三月兔



No room!
No room!

获胜条件：游戏进行到第三轮时尚无人获胜
技能：作为说书人时可将最多三张牌+/-1

柴郡猫



Oh, you're sure to do that, if you only walk long enough.

获胜条件：皇后身份为亮明时，柴郡猫的SP $>= 2$
技能：任何时候可主动亮明/隐藏身份

睡鼠



I sleep when I breathe!

获胜条件：柴郡猫身份为亮明时，睡鼠的SP $>= 2$
技能：身份不得被交换

白兔



O dear!
I shall be too late!

获胜条件：当有人SP $>= 3$ 时，Alice的SP $<= 1$
技能：结算时若有出的牌，则下轮可多抓/出一张牌

♥国王



Don't be nervous
or I'll have you
executed
on the spot.

获胜条件：SP ≥ 3
技能：当有人亮明身份时，
掷骰子 \leq ♥国王的SP
则可选择互换SP

渡渡鸟



We beg your
acceptance
of this
elegant thimble.

获胜条件：系统SP ≥ 2
OR 所有人都亮明过身份
技能：可在出牌后
宣布本轮出牌结束

Alice



What's the use of
a book without pics
or conversations?

获胜条件：SP ≥ 3
技能：若结算时句子里
四种花色齐全，获得1SP

皇后



Off with
their heads!

获胜条件：亮明身份的
前提下对抗Alice失败
技能：对抗成功可弃掉
对手的角色

♠4 女巫



效果：复制句子中
另一个名词的效果

♠5 冒险家



效果：掷骰子，
大于场上所有玩家
SP之和则获得1SP

♠Q 骗子



效果：掷骰子，大于SP
则可为另一位参与者
指定三回合临时身份

♠K 小松鼠



效果：判定失败
获得1 SP

♠ A 稻草人



效果：判定胜利后时随机抽取一张名词代替自己成为胜利者的角色

♥ 4 商人



效果：Clean Phase 开始前3手牌购买1SP

♥ K 船长



效果：Clean Phase前以句子讲一个有关大海的故事，选择一玩家决定是否 +1 SP

♥ Q 双亲



效果：掷³ 若点数相同则获得1 SP

♥ 5 士兵



效果：参与故事时，可选择改变判定规则（21点/比大/比小）

♥ A 野兽



效果：无法通过判定胜利获得SP，任意时刻可主动亮出身份

♦ 4 黑猫



效果：猜测某一未亮明身份玩家身份，需当众回答；猜测正确获得1SP

♦ 5 城堡



效果：对手掷³，若<6则减1SP

♦ Q 洞穴



效果：可从弃牌堆补牌

♦ K 国王



效果：无法被覆盖，
参与故事即成为
下一轮的说书人

♦ A 龙



效果：进场时掷 dice ，
点数相同则打出者获得
所有系统SP

♣ 4 故事



效果：参与的所有判定
改为玩家投票

♣ 5 太阳



效果：Clean Phase结束
后摸一张手牌

♣ Q 乌云



效果：判定时随机抽取
一张牌代替此牌
参加判定

♣ K 森林



效果：参与判定时等于
 dice 结果而非K

♣ A 悲剧



效果：对手掷 dice ，
大于角色卡牌点数
则判定失败

♠6 杀死了



判定：21点
效果：永久移除判定失败者的角色

♠7 击败了



判定：21点
效果：判定失败者向胜利者支付1 SP

♠8 烧掉了



判定：21点
效果：判定失败者弃掉所有手牌

♥6 爱上了



判定：21点
效果：判定胜利者可与失败者交换SP

♥7 欺骗了



判定：21点
效果：判定胜利者随机为失败者替换一身份
(失败者不得观看)

♥8 感动了



判定：21点
效果：判定胜利者代替失败者出牌；持续两回合

♦6 买了



判定：21点
效果：三回合内失败者获胜，则胜利者可共同获胜

♦7 放弃了



判定：21点
效果：判定失败者掷骰子大于自己故事点数则失去1 SP

♦8 偷走了



判定：● 21点
效果：判定胜利者掷 $\text{d}6$
获得：无/1 SP/2 手牌/
交换身份/1 SP/2 手牌

♣6 梦到了



判定：● 21点
效果：判定胜利者
掷 $\text{d}6$ ，大于自己故事
点数则获得1 SP

♣7 融化了



判定：● 21点
效果：判定失败者打出
的所有卡牌效果无效；
持续三回合

♣8 吐出了



判定：● 21点
能力：判定失败者将自己的
手牌/故事点顺时针分发，
直到有人拒收或发至胜利者

♠2 被诅咒的



效果：作用对
象需给系统1SP；
否则本次判定失败

♠3 昏迷的



效果：修饰词等于
一个 $\text{d}6$ 结果

♠9 有魔法的



效果：所有人将身份
传递给下家

♠10 迷茫的



效果：作用对象暗抽一
身份代替当前身份

♠J 消失的



效果：修饰的名词判定失败视作0

♥10 悲伤的



效果：作用对象掷 $\text{d}6$ ，大于SP则判定失败

♥2 聪明的



效果：作用对象可将至多三张牌 $+/-1$
(2-1可以等于A)

♥3 美丽的



效果：作用对象判定失败不受惩罚；判定胜利者获得此卡

♥9 勇敢的



效果：Clean Phase开始前，所有玩家洗混手牌均分

♥J 残暴的



效果：作用对象判定胜利时的奖励和失败时的惩罚均翻倍

♦2 饥饿的



效果：所有玩家跳过Clean Phase

♦3 富有的



效果：掷 $\text{d}6\text{d}6$ 大于被修饰词点数则作用对象 $+1\text{SP}$

♦ 9 梦幻的



效果：可掷骰子并将结果加入判定，若「沉睡的」在场，则可重掷两次

♦ 10 沉睡的



效果：可将被修饰词+/-1，若「梦幻的」在场，则本牌视作丁

♦ J 动听的



效果：均分所有玩家SP
(从作用对象开始)

♣ 2 有毒的



能力：作用对象需翻一张牌尝试解毒，若为♥或♦则解毒成功，否则强制亮出身份

♣ 3 伪装的



效果：作用对象需宣布一个临时身份，持续三回合

♣ 9 独一无二的



效果：弃掉所有其他形容词

♣ 10 邋遢的



效果：所有人将角色(包括形容词)传递给下家

♣ J 丑陋的



效果：若♠牌+♣牌数量较多则作用对象获得1SP (不包括被覆盖的牌)