**玩家手册**

**谋杀疑案吗？**

祝贺你！你被选中参加谋杀之谜。我们知道你听到这个消息非常高兴，但是你也感到疑惑，“什么，是谋杀案吗？”这很简单——在谋杀案期间，将你所扮演的角色性格在情节曲折的游戏过程中展示出来，谋杀之谜这个有些可以被看成寻找线索和扮演的混合游戏。你将扮演一个角色（像一个演员），进行你所打算的调查，撕下凶手的假面具。今晚，你在故事中扮演的角色将涉及运动员、作家、商人……。

你和其他玩家,在组织者的帮助下,把精力注入到我们为您提供的场景中,我们热切希望你能喜欢。

**人物刻画**

你所扮演的角色在后面的内容中有介绍。我们给了你他的背景,把你需要知道的每件事都具体化，使他或她的形象更鲜活。仔细阅读资料——更多的了解你的角色，了解他或她的生活，让这个夜晚更有趣（特别是如果每个人都付出时间和精力来这样做）。没有什么比整个晚上都不说一句话的“局外人”更失望，但过于唠叨的人、总是干扰其他玩家的人也许更糟糕(破坏几个小时营造的氛围)。同样的，如果你在谋杀案中是一个老手，不要把注意力完全放在如何精彩的演出独角戏；相反，好好利用你的经验让害羞的玩家参加到这有趣的活动中，并分享这美好的夜晚。他们在晚上更加享受的同时也会向你提供一些更有用的信息……。

你的角色(就是你,从今晚一开始,甚至更早,更好地进入你的角色)有他或她自己的游戏目标。这些目标在组织者交给你的资料上已详细说明。这个游戏没有所谓的赢家，最重要的是在游戏过程中获得乐趣，而且如果大家都做到了，那么每个人都是优胜者。但是我们仍然建议你努力去完成那些目标，这样会让你所在的团队更成功。无论如何，这些目标不要分散你对今晚主要谜团的注意——发生在高级宾馆内的谋杀案——也不应该影响你的终极目标: 竭尽所能塑造你的角色。

竭尽所能尊重您的角色: 整个夜晚无论你做什么说什么，都要与你角色有关。如果你的角色是最糟糕的那类人，比如是丑恶、胆小、愚蠢的角色，请把他扮演好。

在你阅读角色资料的时候，你很快就会明白你与其他角色之间关系。这些角色非常重要，这些关系给故事带来可信度。不要抱怨角色，它应该是你最好的朋友；也不要同情那些毁了你、杀了你的父母或者绑架了你的宠物的角色，他们是你的敌人。确保你的行为是基于你所扮演的角色，而不是你的日常生活。同样地，当你看到角色的描述表时，不要轻率的作出谁是凶手的推理。 首先，如果你猜测正确,这将毁掉发现它的乐趣；其次，你可能犯下大错，让他在其它玩家前暴露。游戏开始前，我们不会禁止你在与其它玩家碰面， 但我们强烈建议您避免谈及游戏以确保你不暴露有关游戏的内容。 对于你来说看似简单的一句话，对于其它角色可能是一条重要线索的泄露。

在整场游戏中,你所拥有的所有信息需要与人共享。随着时间推移，每个人站在出于自己的目的不说一句实话是非常无聊的， 所以不要把所有信息都隐藏起来； 但也不要站出来承认 “你在厨房用烛台杀了管家” 。游戏的娱乐性来自于两个玩家之间的对话，交流各自的调查的情况，“你告诉我你知道的事，我告诉你我听到的事”。如果你不提供最少的信息，那么就没有人会来找你并信任你。当然，我们也不反对你散布谣言、造假和说谎，这些只会给夜晚增添情趣。但是,不要过度使用这些卑劣技巧，特别是当你扮演一个有着纯净灵魂的角色的时候。

**游戏流程**

从晚上开始，你将扮演你的角色，并身处激烈活动的氛围中。 你将发现资料中包括向你简要介绍谋杀疑案的情景和案发前的事件。为了你能控制晚上的气氛，请认真地阅读本文档，明确地点、那里的人、你在那里做什么等内容。如果一些事情不确定时，不要犹豫地向组织者询问详细信息和说明。为了演好你的角色，在晚会开始的前几天，尽你最大努力做这些事。

当晚会开始时，谋杀案发生了，在场的每一个人都有嫌疑。动机是什么，是否有帮凶，手段又是怎样的？为了找到罪犯，你将进行调查。除非你就是凶手……在这种情况下,你必须尽你所能避免任何怀疑逼近你。如果你真是刺客，这将写在你的剧本上。

角色之间会产生怀疑，建立或打破与角色之间的联盟，产生仇恨或失去激情，所有这些情况都将给晚上增加活力。如果有想法，不要犹豫，大胆的创造额外剧情——然而,这些至少需要有点可信的, 也不能超过主要剧情。

**怎样调查**

在凶杀案期间，你作为一个侦探的调查才能与获得的乐趣没有必然关系，但也会有所帮助。下面的建议可以顺利地融入到游戏中。

**信息**

你在晚上的主要行动无疑是与其他玩家交流。通过谈话你将获得更全面的信息。但是，别忘了传播你自己的信息——信息不能单向传播。这些对话是获取信息最简单的方式，会帮助您揭开晚会的阴谋。一般来说，仅依靠你自己的行动点数不足以发现事件的前因后果（比如找到杀手…… ）。

如果你还在你的角色剧本中看到“你必须公开”的章节，那么请照做。这些要素是关于你的,你必须在晚会某一时刻传递给其他玩家。如果一个玩家走向你并且谈及了相关的内容，你只需披露这些信息。我们不建议您在晚上一开始就立刻宣称你是一个陌生的吸血鬼什么）。同样,我们建议在与他们的谈话时，用谨慎的方式披露这些数据。

**线索**

除了其他玩家提供的信息, 您还有其他渠道获取信息,这将有助于你的调查取得进展。一些线索会在案发现场发现，而其他线索则以更巧妙的方式隐藏着……。为了发现这些线索，你将会用到下面描述的行动点系统。

**行动点数制度**

今晚，你会获得 10 个行动点数（AP）。你要好好的利用它们，选择对你的调查有所帮助的行动。你用行动点来模拟下调查行动，当你想花费你的行动点，小心的告诉组织者，在隔壁房间等他/她来见你。游戏期间你最好避免说出 “行动点”这个术语， 因为真的会破坏气氛。 如果需要的话， 把您的要求记在一张纸上，然后交给组织者。

**共同行动**

**搜索区域**

代价: 1 或 2 个行动点（由搜索的区域决定）

这是所有玩家都有的共同行动，是发现线索的好方法。即使今晚的故事发生在一个房间里，但故事的情节涉及了一个更大的区域， 如： 在巴黎最豪华的酒店内。现实中不可能有这么多的房间与区域一一对应，但通过虚拟你仍然能够到达这些区域，并为了可能存在的线索进行调查。搜索这些区域中的一个（或在这些区域中的一个特定的点），你必须秘密地让组织者知道。你告诉他（或她）你想搜索的区域（这些区域必须存在于下面的列表中）。大多数情况下,这些区域与晚上出现的另一个玩家有关 (例如:一个巴巴拉的房间)，但是也可能与某个特定玩家毫无关系(例如:天堂酒吧)。

当你选择好你想调查的区域后，组织者会告知你这次调查需要付出的代价(通常 1 或 2 个行动点)。如果你能够付出足够的行动点，组织者将让你与他进入一个特定的房间里进行调查。这个房间需要在游戏开始前进行指定，它在游戏中将会被虚拟成各个区域。组织者在这里保存了所有的线索，因此没有组织者邀请，你禁止进入这个房间。进入房间后,组织者将交给你调查的结果，作为交换，你会支付行动点。

通常情况下，你发现的每条线索都应该尽可能的拿走。当然，玩家的权利是相同的，很明显，如果你搜索的区域没发现什么，这并不意味着那里一定没有线索——也很可能是刚刚被别人先一步发现了。这种情况下，你所花费用于调查的行动点是不能退回来的（因为虽然你什么都没有发现，但仍然消耗了时间）。

在大部分区域里,可发掘的线索不止一条(甚至是隐藏的，需要满足特定条件才能发现)，但每次搜索只能获取一条线索。有一些线索上会有一个放大镜标记，代表游戏中某位角色能够对这条线索进行进一步解读；还有一些线索上会有一把钥匙标记，代表这个线索是某位玩家所需要的关键线索。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 调查区域 | 消耗行动点数 | 调查区域 | 消耗行动点数 |
| 案发现场 | 1 | 杜沙姆的房间 | 1 |
| 401 房间卧室 | 1 | 贝特朗的房间 | 1 |
| 检查尸体 | 2 | 利特尔的房间 | 1 |
| 邦加的行李箱 | 2 | 玛利亚的房间 | 1 |
| 迈克的房间 | 1 | 服务台 | 1 |
| 巴巴拉的房间 | 1 | 天堂酒吧 | 2 |
| 多丽丝的房间 | 1 |  |  |
| 西格蒙德的房间 | 1 |  |  |

以下是今晚你可能需要调查的地点或物件

注意：一个玩家每次只能搜索一个区域，同一个区域最多只能搜索2次

**实物交易形式**

行动点也可作为一种交易货币。你可以帮助其它玩家并向他们索要行动点（AP）作为报答。这种交易没有严格的规则，取决于玩家之间达成的协议。

在某些时候，组织者会对那些出色扮演自己角色或找出重要线索的玩家奖励 AP。换句话说——现在论到你尽力去做事了。

**游戏结束**

组织者将决定何时结束谋杀案的调查（事先决定或者在游戏中临时通知）。你将停止你扮演的角色，变回你自己。你需要填写一张调查报告，写下今晚调查的结果（谁是凶手、犯罪动机等）。你也会被要求选择一个你最喜欢的玩家。 所有这些问题的答案将决定谁是最佳侦探 （金显微镜奖） 和最佳演员 （金刀奖） 。他们都应得到奖励（如果你们有准备的话），并且有权组织下一次的神秘谋杀案。