**暴风雪山庄**

**总述篇**

用于新手入门及快速查阅

======================基本设置======================

游戏共有三天，至少6人参与（除去导演），按第一晚、第一天、第二晚、第二天、第三晚、第三天的顺序进行；基础地点有：[大厅]、[卧室]、[地下室]、[厨房]、[花园]。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 人数 | 6 | 7 | 8+ |
| 开始游戏 | √ | √ | √ |
| [卫生间] | × | √ | √ |
| [阳台] | × | × | √ |
| 第四天 | × | √ | √ |

*若：①7人或者以上：增加地点[卫生间]，增加第四晚、第四天；②8人或者以上：增加地点[阳台]。*

过夜地点：凶手该晚提交杀人计划时所在的地点。

作案地点：凶手该晚群杀的地点或凶手指杀的人所在的地点（不论是否成功或尸体是否留存此地）。

死亡地点：行凶成功后尸体留存的地点（尸体被转移后）。

犯罪信息：行凶成功后，死亡地点（一般为作案地点）将产生犯罪信息：死者、死亡地点、死因、遗留线索，这些信息整体被称为完整犯罪信息，同时产生和消失（尽管部分可能不会被看到）。

行凶失败：若某晚没有玩家出局，则该晚行凶失败，但仍然视为消耗那个线索。

移动：选择移动目标地点通知导演，消耗一次正常移动机会；若目标地点已经满额（现存人数达人数上限），则移动失败，玩家被传送至默认地点（名称中带\*号），且将不会通知该玩家（是否成功）；若成功移动到仍有犯罪信息存在的地点时，其获得该地点的所有犯罪信息，之后这些犯罪信息消失。

黎明公示：导演宣布【天亮了】，结束夜晚；同时公告若干消息，公告内容包括但不限于所有玩家位置、是否有凶手行踪以及标以天亮时的消息；公告后进入死者确认阶段；

======================发现凶案======================

若任意玩家获得了一条完整的犯罪信息，且<凶手行踪>未激活，其可选择：

1. 要求导演激活<凶手行踪>（<凶手行踪>的激活状态持续到游戏结束）；
2. 要求导演保持沉默，使得<凶手行踪>继续保持未激活状态。

======================凶手行踪======================

当同时满足以下所有条件时，导演需在天亮时公告：【昨晚有人发现了凶手行踪】

1. <凶手行踪>已经激活；
2. 当晚凶手行凶失败；
3. 当晚凶手过夜地点在天亮时仍有受困者存活。

======================顺序设置======================

1. 夜晚行动顺序：灵媒-学生-男医生-道具师-女医生-女驴友-导游-管理员-凶手-侦探。当凶手使用原本技能时，可以在行凶前后，或者按照原本顺序使用；
2. 行动顺序：即起始规定顺序，是白天行动顺序及选择角色、开始地点顺序；
3. 其他未标明顺序的事件：均以收到信息先后判定。

======================游戏流程======================

1. 游戏准备阶段：
2. 确定所有玩家和导演，决定行动顺序并公示，自由讨论；
3. 按行动顺序公开选择人物模板（或者由导演随机分发身份）；角色不得重复；
4. 导演抽出凶手1名（仅通知该玩家），在其余玩家中抽出愚者1名（不告知任何人）；
5. 按行动顺序告知导演初始位置，一切按正常行动判定；
6. 游戏准备阶段结束，游戏正式开始，进入夜晚。
7. 夜晚：
8. 所有需要在夜晚行动的玩家告知导演行动内容；凶手每晚必须杀人；
9. 导演按夜晚行动顺序结算所有玩家的行动申请；若有玩家在行动前出局，则其行动无效；
10. 导演告知出局者其出局了；最后导演进行黎明公示，夜晚结束，进入白天。
11. 白天：（分为三个阶段）
12. 确认死者阶段：如果昨夜凶手行凶成功，且尸体所在地点有玩家成功过夜，这些玩家都将获得该位置的犯罪信息，之后这些犯罪信息消失；此后所有玩家自由讨论，不可移动；
13. 自由移动阶段：导演公告【请各位自由移动】，确认死者阶段结束，自由移动阶段开始；所有玩家自由移动，自由讨论；每位玩家有1次正常移动次数，未使用的次数将累计至额外次数中；
14. 全体公决阶段：导演公告【公决开始】，自由移动阶段结束，全体公决阶段开始；所有玩家不可讨论，不可移动；所有玩家选择公决对象或弃权；如果有半数以上有效的公决票（非弃权票），视为公决成功，游戏结束，导演进行胜负结算；否则视为公决失败，游戏继续。最后一天必须公决成功，否则视为好人失败。
15. 白天结束，进入夜晚；清空所有地点仍存在的犯罪信息与额外线索。
16. 胜负判定：
17. 凶手胜利条件：①凶手以外的角色被公决；②存活且行凶成功一次。
18. 受困者胜利条件：①无人死亡；②凶手出局。

**地点篇 - 山庄**

================大厅\*===人数上限：无================

无特性

================卧室====人数上限：3=================

<密室>：

1. 天亮时，若卧室内不存在任何存活角色，且仅有一名死者：当天白天所有试图向卧室移动的玩家将获得反馈：【门打不开！】，视为移动失败，消耗移动次数，回到其原来位置。此时若<凶手行踪>未激活，导演公告并激活<凶手行踪>（<凶手行踪>激活后持续到游戏结束）。
2. 若任意玩家成功移动至<密室>状态下的卧室，<密室>效果消失。
3. 指杀卧室内玩家时，由导演通知凶手，凶手需要留下一条额外线索。该特性整局游戏中仅会被触发一次。

================花园====人数上限：4=================

<复杂地形>：

1. 室内花园不会提供<凶手行踪>；
2. 凶手不能选择室内花园进行指定地点的谋杀；
3. 若凶手在室内花园过夜，无论当晚行凶是否成功，作案地点出现额外线索<痕迹：泥土>。
4. 当室内花园存在的玩家数量在3或者3以下时，这里无法获得任何犯罪信息。当且仅当该游戏日白天任意玩家令室内花园的当前人数第一次到达4时，其获得花园内当前存在的所有犯罪信息。
5. 室内花园里的<痕迹：泥土>将不会被任何人发现。

================厨房====人数上限：2=================

<料理>：

1. 当凶手在厨房过夜时，可以选择<刀杀>或<绞杀>为杀人手法。
2. 凶手在厨房过夜，无论当晚行凶是否成功，在作案地点出现额外线索<遗留物：零食>。
3. 厨房里的<遗留物：零食>将不会被任何人发现。

================地下室==人数上限：1=================

<封闭空间>：身处地下室的玩家不会因指定死者的谋杀方式出局。

================卫生间==人数上限：2=(7人及以上)=====

<流水>：

1. 当凶手以卫生间进行指定地点的谋杀时，可以选择<溺水>为杀人手法。
2. 当身处卫生间的任意玩家被杀死时，凶手得到导演反馈，其必须选择一个地点，该地点和凶手过夜的地点出现额外线索<痕迹：水迹>。
3. 卫生间里的<痕迹：水迹>将不会被任何人发现。

================阳台====人数上限：1=(8人及以上)=====

<观景>：

1. 当任意谋杀在阳台成功时，犯罪信息中的死因变为<坠落>，尸体转移至花园。
2. 每有一名身处阳台的玩家，仅在计算室内花园特性中的<复杂地形4>人数要求时，花园当前人数+2。
3. 身处阳台的玩家向卧室移动时（需要剩余移动次数不为0），若卧室当前人数未达到人数上限，必定成功。这次成功的移动不消耗移动次数。

**人物篇**

======================技能属性======================

[普通]：该技能每个游戏日都可以发动一次/该技能可以不发动。

[锁定]：该技能满足条件时必须发动/该技能无需发动，效果自游戏开始持续存在。

[限定]：该技能整局游戏仅能发动一次。

========================身份========================

凶手（1）：

<犯罪动机·锁定>：游戏开始时，获得一种犯罪动机：

1. [愉悦]：若行凶成功，你获知，并可以选择移动至作案地点（正常移动判定，可能失败）；
2. [预谋]：游戏开始时，将一条线索或<刀杀>/<钝击>/<绞杀>的一种加入模板；
3. [献祭]：在夜间选择发动，天亮时，获得所在地点的额外线索，与[推理]同时判定（见后）；
4. [迷梦]：游戏开始时，获知所有愚者名单。

<嗜血如命·锁定>：凶手每晚需向导演提交一次犯罪计划，包括：

1. [杀人手法]：从所拥有的里面选取，不能连续两天同一手法；
2. [行凶过程]：从指定死者（指定的玩家出局，不可以选择自己；该玩家因某些原因不能被指杀时当晚平安）或者指定地点（被指定地点的所有玩家出局；该地点无人则视为当晚平安）两种行凶过程中选择一种（简称为指杀/群杀）；
3. [遗留线索]：选择所拥有的一个线索；无论行凶是否成功，每个线索只能使用1次；
4. [诡计设置]：选择任意规则中存在的手法与线索，当目击者为愚者时，他得到之。

当犯罪计划无法实施时（如群杀花园），由导演告知，并令其重新提交犯罪计划。

<不完美犯罪·锁定>：行凶失败时，你提交的遗留线索将作为额外线索遗留在作案地点。

<疾行·限定>：你可以在某个夜晚进行一次正常判定的移动，或在某个白天正常移动次数+1。

愚者（1）：

<力有未逮·锁定>：你不会得知你成为愚者；你得到的犯罪信息改为诡计信息。

==============注意事项==============

①夜晚行动顺序为：灵媒-学生-男医生-道具师-女医生-女驴友-导游-管理员-凶手-侦探。当凶手使用人物模板技能时，可以要求再行凶以后或者行凶以前，或者按照夜晚行动顺序使用。

②未注明具体发动阶段的白天技能，可以在游戏日白天的任意时刻发动。③额外线索是由技能产生的附加线索，被玩家获得后同样将消失。

==============属性说明==============

个人能力：

[敏锐]：当你成功移动到任意地点时，你将获得该地点的所有额外线索。之后这些额外线索消失。

[推理]：游戏日白天，你获得你所在地点的所有额外线索。之后这些额外线索消失。

[善战]：当凶手以指定死者的方式杀死你时，他需要在作案地点留下一条额外线索。

==============手法说明==============

[刀杀]：基础杀人手法之一，无特殊效果。

[钝击]：基础杀人手法之一，无特殊效果。

[绞杀]：基础杀人手法之一，无特殊效果。

[枪杀]：当你以指定死者的方式<枪杀>任意玩家时，你需要选择一个地点。若这次谋杀成功，该玩家的尸体将被放置在该地点。

[陷阱]：<陷阱>可以进行任意指定地点（无视某些地点不能指定的特性）的谋杀。

[毒杀]：当你进行指定地点的<毒杀>时，因<不完美犯罪>以外的效果产生的额外线索不会遗留。

==============可选角色==============

医生（女）：

——哪也找不到呢，那个孩子？

杀人手法：刀杀|钝击|毒杀

拥有线索：（痕迹：女人的脚印）（痕迹：气味）（遗留物：白手套）（遗留物：智能手机）（遗留物：零食）（遗留物：挂饰）（遗留物：手表）

技能：

<香水·锁定>当你成为死者时，导演通知凶手，凶手必须选择一个地点，该地点和凶手过夜的地点出现额外线索<痕迹：气味>。

<心理暗示>：

①<限定>：游戏日夜晚，你可以选择任意一名玩家，并选择任意一个地点，该玩家将向该地点进行一次移动。

②<锁定>：当你以指定死者的方式<毒杀>任意玩家时，需选择目标模板所拥有的任意杀人手法和线索，若<毒杀>成功：犯罪信息中的死因与线索替换为所选择的杀人手法与线索。

Ps：①移动无需消耗行动次数，可以选择自己，这次移动正常判定，有可能失败。<心理暗示>

医生（男）：[敏锐]

——不行，不能让病人就这么走丢了！

杀人手法：刀杀|钝击|绞杀|毒杀

拥有线索：（痕迹：男人的脚印）（痕迹：气味）（遗留物：手表）（遗留物：眼镜）（遗留物：智能手机）（遗留物：白手套）（遗留物：帽子）

技能（选择1）：

<思维诊疗·限定>：游戏日夜晚，你可以从以下两个效果中选择一个发动：

①选择至多两名玩家，并获知被选择的每位玩家是否为愚者。

②选择一名玩家，若该玩家是受困者且为愚者，其失去愚者身份。若该玩家是受困者且不为愚者，其获得愚者身份。

法医：[敏锐]

——不行，不能让病人就这么走丢了！

杀人手法：刀杀|钝击|绞杀|毒杀

拥有线索：（痕迹：男人的脚印）（痕迹：气味）（遗留物：手表）（遗留物：眼镜）（遗留物：智能手机）（遗留物：白手套）（遗留物：帽子）

技能（选择2）：

1·当你第一次发现尸体时，可以得知犯罪动机

2·当你作为凶手时，可以选择所有犯罪动机。

ps：

①这代表你一局游戏中只能选择一个效果发动。<思维诊疗>

驴友（女）：

——找人？有趣！总之，先行动吧！

杀人手法：刀杀|钝击|陷阱

拥有线索：（痕迹：女人的脚印）（痕迹：女人的手掌印）（痕迹：泥土）（遗留物：智能手机）（遗留物：衣料）（遗留物：帽子）（遗留物：耳环）

技能：

<探险精神·限定>：游戏日白天确认死者阶段，你可以选择一个地点，并向该地点进行一次移动。

<行动邀请·限定>：游戏日夜晚，你可以选择除你以外的任意一名玩家，并选择任意一个地点，该玩家向该地点进行一次移动，之后你向该地点进行一次移动。

Ps:①移动无需消耗行动次数，正常判定，有可能失败。<探险精神>/<行动邀请>

驴友（男）：

——仔细一想，总感觉这件事情怪怪的。

杀人手法：刀杀|绞杀|陷阱

拥有线索：（痕迹：男人的脚印）（痕迹：男人的手掌印）（痕迹：泥土）（遗留物：智能手机）（遗留物：衣料）（遗留物：帽子）（遗留物：手表）

技能：

<特制陷阱·锁定>：当你以指定死者的方式<陷阱>任意玩家成功后，愚者触发尸体将获得犯罪信息，普通人触发尸体将获得诡计信息。

<缜密心思·普通>：你获得你所在地点所有的额外线索。

ps：

①以此法获得的额外线索将会消失；导演公告的是技能发动的信息，而不是被获得的额外线索。注意该技能每个游戏日只能发动一次<缜密心思>

猎人（女）：[敏锐]

——如果我没记错，他应该是去那边了……

杀人手法：刀杀|枪杀|陷阱

拥有线索：（痕迹：女人的脚印）（痕迹：女人的手掌印）（痕迹：泥土）（痕迹：气味）（遗留物：手机）（遗留物：枪）（遗留物：衣料）

技能：

<求生本能·锁定>：你不能成为指定死者的谋杀的目标。当你成为死者时，你获得导演通知，之后选择一个地点：天亮时，你的尸体转移至该地点。

健身教练（男）：

——生命在于运动，奔跑吧，少年。

杀人手法：刀杀|钝击|绞杀

拥有线索：（痕迹：男人的脚印）（痕迹：男人的手掌印）（遗留物：手机）（遗留物：衣料）（遗留物：眼镜）（遗留物：手表）（遗留物：挂饰）

技能：

<鞭策·普通>：游戏日白天，<鞭策>的①②效果各能发动一次:

①选择一名玩家，该玩家直到天黑前获得[敏锐]属性。

②选择一名玩家，该玩家在当天白天剩余移动次数+1。

导游（女）：

——有坏人在在追你？放心，我设法会拖住他们的！

杀人手法：刀杀|钝击

拥有线索：（痕迹：女人的脚印）（痕迹：女人的手掌印）（遗留物：零食）（遗留物：智能手机）（遗留物：帽子）（遗留物：挂饰）（遗留物：耳环）

技能：

<完美记忆·普通>:游戏日白天确认死者阶段，你可以选择一个地点，并确认该地点所有<痕迹>类额外线索。该技能确认的额外线索不会消失。

<安全检查·普通>:游戏日夜晚，你可以选择一个地点，并获得该地点所有玩家的名单。

军人（男）：[善战] （8人或者以上使用）

——你们要对那个孩子做什么？别想跑，回答我的问题！

杀人手法：刀杀|钝击|绞杀|枪杀

拥有线索：（痕迹：男人的脚印）（痕迹：男人的手掌印）（遗留物：衣料）（遗留物：帽子）（遗留物：枪）（遗留物：手表）（遗留物：手机）

技能：

<保护·锁定>：当除你以外的凶手以<毒杀>或<陷阱>以外的手法指定你所在的地点进行指定地点的谋杀时，这次谋杀失败。

<镇压·限定>：游戏日白天，你可以选择一个地点。直到天黑前，所有身处该地点的玩家无法移动，投票无效，非<锁定>技失效。

ps：①该技能发动后导演不会公告。<镇压>

警察（女）：[敏锐]

——那孩子是……？

杀人手法：刀杀|钝击|绞杀|枪杀

拥有线索：（痕迹：女人的脚印）（遗留物：白手套）（遗留物：枪）（遗留物：帽子）（遗留物：衣料）（遗留物：手机）（遗留物：手表）

技能：

<刑侦·普通>：游戏日白天确认死者阶段，你能选择至多一名玩家成为[嫌疑人]，解除其他玩家的[嫌疑人]身份。[嫌疑人]选用的角色模板所有技能失效；该信息将被公告。

<警戒·限定>：游戏日白天，你可以要求导演公告所有玩家当前位置。若如此做，当天白天所有玩家不能再移动位置；该技能发动后，直到游戏结束，你的[敏锐]属性转变为[推理]属性。

Ps：①[嫌疑人]可以发动某些地点的附加技能；警察的死亡不会解除[嫌疑人]身份。注意该技能不会令[敏锐]、[推理]、[善战]等角色属性失效。<刑侦>②导演公告的是技能发动的信息，而不是技能发动的具体对象。<刑侦>

灵媒（女）：

——阴阳相生，何本何化？啊，对不起，又对你说了些奇怪的话。

杀人手法：刀杀|钝击

拥有线索：（痕迹：女人的脚印）（痕迹：女人的手掌印）（遗留物：耳环）（遗留物：挂饰）（遗留物：衣料）（遗留物：智能手机）（遗留物：零食）

技能：

<通灵·限定>：游戏日白天，你可以选择一名已经出局的玩家，在下个天黑前，该玩家可以进行一次遗言，并由导演公告遗言内容。

<降灵·普通>：游戏日夜晚，你可以选择一名已经出局的玩家，直到天亮前，你失去自己的角色模板，视为拥有该玩家的角色模板；以该模板发动的持续技能在失去模板时失效。

ps：①降灵成功当晚你依旧无法连续两天使用同一种杀人手段，不可以选择你使用过的某种线索作为遗留线索，但可以选择发动该模板已经被其他玩家发动过的限定技能。<降灵>

道具师（女）：

——喂！别动我的道具箱！

杀人手法：？

拥有线索：？

技能：<道具箱·锁定>：你无法设置诡计信息。当你发动<嗜血如命>时或提交额外线索时，你能选择任意规则中存在的杀人手法与线索。

<演出准备·锁定>:游戏开始时你需从以下道具选择2个。游戏过程中，每个被选择的道具仅可使用1次，你所持有的道具不会被公告：

|-<机关锁>：游戏日夜晚，你可以选择一个地点，当晚以该地点为起点或终点的移动都将失败。移动者回到其原来位置。

|-<玩具巡逻车>：游戏日白天确认死者阶段，你可以选择一个地点，并确认该地点存在的所有犯罪信息。该技能确认的犯罪信息不会消失。

|-<惊吓盒>：游戏日夜晚，你可以选择一个人数上限不大于2的地点，该地点所有玩家向带\*号的地点进行一次移动。

|-<人偶>：当<人偶>未被使用时，你提交的犯罪计划中遗留线索可以为空。游戏日夜晚，你可以使用<人偶>并要求导演在下个天亮时公告：【昨晚有人发现了凶手行踪】。

ps：

①这些移动正常判定，有可能失败。<惊吓盒>

高中生（女）：[敏锐]

——这个锁也简单轻松?咦？有人！

杀人手法：刀杀|钝击

拥有线索：（痕迹：女人的脚印）（痕迹：女人的手掌印）（遗留物：零食）（遗留物：智能手机）（遗留物：眼镜）（遗留物：挂饰）（遗留物：耳环）

技能：

<灵巧·锁定>：你的移动无视人数上限，且不会因为技能效果或地形特性不能移动或移动失败。

管理员（男）：

——有人走丢了？请两位放心，我一定会帮助你们找到他的。

杀人手法：刀杀|钝击|绞杀|毒杀|陷阱

拥有线索：（痕迹：男人的脚印）（遗留物：泥土）（遗留物：智能手机）（遗留物：白手套）（遗留物：手表）（遗留物：零食）（遗留物：帽子）

技能：

<主场优势>：

①<锁定>你的指杀不会因地形特性而失败。你不会因地形特性而无法获得<遗留物>类（线索/额外线索）。

②<普通>游戏日夜晚，你可以发动此技能，当晚你因地形特性产生的额外线索不会遗留。

<逃命·锁定>：你不会死于带\*号以外的指定地点的谋杀。该技能触发后，你向带\*号的地点进行一次移动。除你以外的角色因该技能谋杀失败时，所产生的额外线索不会遗留。

ps：①当你指杀卧室内的角色时，你仍需要消耗一个线索作为额外线索，但该额外线索不会被任何人得到。<主场优势>②这次移动正常判定，有可能失败。<逃命>

作家（男）： ——这种灵感，这一定是神的……恩？这又是什么？（暂停使用）

杀人手法：刀杀|钝击

拥有线索：（痕迹：男人的手掌印）（痕迹：男人的脚印）（遗留物：衣料）（遗留物：智能手机）（遗留物：眼镜）（遗留物：帽子）（遗留物：挂饰）

技能：

<思维盲区·锁定>：当你出局后，任意玩家仍能指定你为<嗜血如命>以外的技能目标，仍能以你为投票对象。你不受任意因<思维盲区>效果指定你为目标的技能效果影响，当你因<思维盲区>效果成为当天最高票时，当天视为平票。

<叙述性诡计·限定>：游戏日夜晚结束时，你可以选择进入[假死]状态，直至你所处的位置当前人数大于等于3或游戏结束；[假死]状态消失时导演将公告，该状态下你获得以下能力： ①：当导演进行公布所有角色当前位置的公告时，隐藏你的位置。 ②：你不能成为<嗜血如命>指定的目标，且不受任意指定你为目标的技能效果影响。

<不对等视角·限定>：游戏日白天，你可以令自己拥有[推理]属性直到天黑。

ps：①【指定你为目标的技能】指的是那些需要选择对某些玩家发动的技能，无需选择对哪些玩家发动或需要选择对某些地点发动的技能则不在此类。<思维盲区>/<叙述性诡计>②【导演进行公布所有当前位置的公告】包括警察的<警戒>以及类似技能，不包括导游的<安全检查>以及类似技能，后者会正常显示你当前的位置。<叙述性诡计>

学生（男）：

——甩开了，这方法真有效，不过这种情况，那家伙应该来不了吧……

杀人手法：钝击|陷阱

拥有线索：（痕迹：男人的脚印）（痕迹：男人的手掌印）（遗留物：眼镜）（遗留物：智能手机）（遗留物：手表）（遗留物：挂饰）（遗留物：帽子）

技能：

<旧日梦魇·锁定>：游戏日夜晚，你必须选择一个地点，并获得以下能力之一：

①若该地点存在拥有[敏锐]属性的玩家，你得到导演通知；下一个游戏日白天，你视为拥有[敏锐]属性。

②下一个游戏日白天，你能额外进行一次以该地点为起点或终点的移动；且当天该地点被玩家获得过的犯罪信息/诡计信息不消失，会被移动到该地点的其他玩家再次获得。

<无用学识·锁定>：当你所处的地点人数上限不大于3时，你不会因为指定你为死者的谋杀出局。

ps：①愚者获得诡计信息触发该技能后，即使有非愚者玩家达到该地点，其依旧获得诡计信息。<旧日梦魇②>

侦探（男）：[推理]（测试版）

拥有线索：（遗留物：眼镜）（遗留物：手机）（遗留物：挂饰）（遗留物：手表）（遗留物：零食）（遗留物：帽子）(遗留物：白手套)

杀人手法：陷阱|毒杀

<平凡侦探>：当你获得了犯罪信息/额外线索/诡计信息，则你可以选择使得它们不会消失。

<犯罪天才>:

①<锁定>：你发动嗜血如命时，不会留下额外线索。

②<普通>：当你行凶成功以后，将犯罪信息中的杀人手法改成任意手法。并且可以在该地点留下任意额外线索。

<主角光环·锁定>:你不能成为指定死者的谋杀的谋杀目标，条件允许时，每个游戏日你必须至少移动一次。

神秘人（男）： [善战] ——？（测试版）

杀人手法：刀杀|钝击|绞杀|枪杀|陷阱|毒杀

拥有线索：（痕迹：男人的脚印）（遗留物：衣料）（遗留物：智能手机）（遗留物：白手套）（遗留物：眼镜）（遗留物：枪）（遗留物：帽子）

技能：

<轻车熟路>：

①<锁定>当时你选择指定死者的谋杀方式时，这次谋杀必定成功。之后，你获知因这次谋杀产生的所有额外线索，并选择是否遗留（允许只遗留部分）。

②<普通>当你发现凶案时，你可以得知你得到的是犯罪信息还是诡计。

ps：①该技能会使得某些防止出局的技能失效，但注意某些角色不能被指定为死者，该技能不能突破这个限制。<轻车熟路①>

②该技能发动后导演不会公告。<轻车熟路②>

双胞胎：

杀人手法：刀杀|钝击

拥有线索：（痕迹：女人的脚印）（痕迹：女人的手掌印）（痕迹：气味）（遗留物：智能手机）（遗留物：眼镜）（遗留物：挂饰）（遗留物：衣料）

技能：

<孪生·锁定>：游戏日白天，你的移动次数+1

<双胞胎诡计·锁定>:①游戏日夜晚，你选择一个地点。若该地点未满人数上限，则你视为出现在那个地点，并且该地点人数上限+1。若该地点人数已满上限，

则默认选择带带\*号的地点；每当游戏日白天公告位置时，将公告你在上一晚选择的位置。

②当你在夜晚选择的地点被凶手以指定地点的方式谋杀时，若凶手谋杀成功，则在死者中增加双胞胎。若该地点没有管理员以外的其他角色，

则视为此次谋杀成功，死者为双胞胎。