LIGHT & MIST ／ 光與迷霧

基本規則 ／ Basic Rules

6—12 players + 1 host · 30—45 min · Ages 10+

遊戲目標

守望者：3次成功使命獲勝。迷惑者：3次使命失敗或合一值降到0獲勝。

準備

依人數分發秘密角色。合一值設爲6；隨機選第一位隊長；主持人進行第一晚。第一次遊玩不使用中立角色、經文卡、信心記號。

夜間行動

所有人閉眼。只有第一晚，迷惑者睜眼認識彼此。每晚依序：牧者保護、假教師干擾、守望者查驗（僞裝者被動能力在結果判定中生效）。進階模式另有勸勉者發信心記號。

提名與表決

隊長依人數表提名指定人數，可提名自己。全員同時公開表決；嚴格超過半數贊成才通過。否決或平票：合一值−1，換下一位隊長重提同一使命；不重新夜間。

使命

通過後，紛爭者可使用一次性能力。若合一值歸零立即結束。小隊秘密提交：守望者只能忠心，迷惑者可忠心或擱阻。主持人洗牌後只公布成敗。第4使命在7—12人遊戲需至少2張擱阻才失敗；其他所有使命有1張擱阻即失敗。

公布、重做、討論

公布暫定結果後，代禱者可每場一次要求同一隊伍重做；第二次結果替代第一次。記錄最終使命成敗，檢查勝負，最多討論3分鐘。隊長順時針輪替，再進入下一使命夜間。

合一值

起始6；提名未通過−1，紛爭者發動−1。使命失敗不降低合一值。合一值爲0，迷惑者立刻獲勝。

LIGHT & MIST ／ 光與迷霧

人數與使命表

Use the exact role list below ／ 請依完整角色配置發牌

玩家 ／ 陣營 ／ 使命 1—5

6	4 ／ 2	2 — 3 — 4 — 3 — 4
7	4 ／ 3	2 — 3 — 3 — 4 — 4
8	5 ／ 3	3 — 4 — 4 — 5 — 5
9	6 ／ 3	3 — 4 — 4 — 5 — 5
10	6 ／ 4	3 — 4 — 4 — 5 — 5
11	7 ／ 4	4 — 5 — 5 — 6 — 6
12	7 ／ 5	4 — 5 — 5 — 6 — 6

角色配置

6: 牧者、守望者、忠心信徒、忠心信徒、假教師、普通迷惑者

7: 牧者、守望者、忠心信徒、忠心信徒、假教師、紛爭者、普通迷惑者

8: 牧者、守望者、代禱者、忠心信徒、忠心信徒、假教師、紛爭者、偽裝者

9: 牧者、守望者、代禱者、勸勉者、忠心信徒、忠心信徒、假教師、紛爭者、偽裝者

10: 牧者、守望者、代禱者、勸勉者、忠心信徒、忠心信徒、假教師、紛爭者、偽裝者、普通迷惑者

11: 牧者、守望者、代禱者、勸勉者、忠心信徒、忠心信徒、忠心信徒、假教師、紛爭者、偽裝者、普通迷惑者

12: 牧者、守望者、代禱者、勸勉者、忠心信徒、忠心信徒、忠心信徒、假教師、紛爭者、偽裝者、普通迷惑者、普通迷惑者

LIGHT & MIST ／ 光與迷霧

主持人流程 ／ Host Guide

Keep roles confidential · only announce group results

第一晚

「所有人閉眼。迷惑者睜眼認識彼此；請閉眼。」

每晚：牧者

「牧者請睜眼，指向一位要保護的人；請閉眼。」

每晚：假教師

「假教師請睜眼，指向一位干擾對象；請閉眼。」

每晚：守望者

「守望者請睜眼，指向一人查驗。」主持人以不出聲方式回覆「平安／可疑」；「請閉眼。」

進階：勸勉者

「勸勉者請選一位獲得信心記號的玩家。」記號於白天公開交付。

提名與投票

「隊長請提名指定人數。所有人同時投票。」若未過半：合一值 1、換隊長、同一使命重新提名。

表決通過後

先讓紛爭者有機會秘密發動。合一值若歸零立即結束。

使命與結果

讓小隊秘密提交卡片、洗牌；只宣布成功或失敗，不公布擱阻數量。代禱者可在此時要求原隊伍重做一次。

結算與討論

記錄最終結果，檢查三勝／三敗；未結束則討論最多3分鐘，隊長順時針輪替，下一晚。

牧者

守望者

每晚保護一位玩家，免受假教師當晚干擾；不可連續兩晚保護同一人。

角色卡 ／ 2.0

守望者

守望者

每晚查驗一人；主持人回答平安或可疑，依干擾及偽裝能力判定。

角色卡 ／ 2.0

代禱者

守望者

每場一次，在使命結果公布後、討論前，要求原小隊重新秘密提交；第二次結果取代第一次。

角色卡 ／ 2.0

勸勉者

守望者

進階模組：每晚給一位玩家公開信心記號；不可連續兩晚選同一人。

角色卡 ／ 2.0

忠心信徒

守望者

無特殊能力；使命中只能提交忠心。

角色卡 ／ 2.0

忠心信徒

守望者

無特殊能力；使命中只能提交忠心。

角色卡 ／ 2.0

忠心信徒

守望者

無特殊能力；使命中只能提交忠心。

角色卡 ／ 2.0

假教師

迷惑者

每晚干擾一人；若守望者查驗此人，結果反轉；牧者保護可阻止。

角色卡 ／ 2.0

紛爭者

迷惑者

每場一次，表決通過後、發使命卡前，秘密發動：合一值 −1。

角色卡 ／ 2.0

偽裝者

迷惑者

第一次被查驗顯示平安；以後顯示可疑；干擾可反轉結果。

角色卡 ／ 2.0

普通迷惑者

迷惑者

知道迷惑者隊友；使命中可提交忠心或擱阻。

角色卡 ／ 2.0

普通迷惑者

迷惑者

知道迷惑者隊友；使命中可提交忠心或擱阻。

角色卡 ／ 2.0

忠心

使命卡

守望者只能提交忠心。

LIGHT & MIST

忠心

使命卡

守望者只能提交忠心。

LIGHT & MIST

忠心

使命卡

守望者只能提交忠心。

LIGHT & MIST

忠心

使命卡

守望者只能提交忠心。

LIGHT & MIST

忠心

使命卡

守望者只能提交忠心。

LIGHT & MIST

忠心

使命卡

守望者只能提交忠心。

LIGHT & MIST

忠心

使命卡

守望者只能提交忠心。

LIGHT & MIST

忠心

使命卡

守望者只能提交忠心。

LIGHT & MIST

忠心

使命卡

守望者只能提交忠心。

LIGHT & MIST

忠心

使命卡

守望者只能提交忠心。

LIGHT & MIST

忠心

使命卡

守望者只能提交忠心。

LIGHT & MIST

攔阻

使命卡

只有迷惑者可以提交。

LIGHT & MIST

攔阻

使命卡

只有迷惑者可以提交。

LIGHT & MIST

攔阻

使命卡

只有迷惑者可以提交。

LIGHT & MIST

攔阻

使命卡

只有迷惑者可以提交。

LIGHT & MIST

攔阻

使命卡

只有迷惑者可以提交。

LIGHT & MIST

攔阻

使命卡

只有迷惑者可以提交。

LIGHT & MIST

攔阻

使命卡

只有迷惑者可以提交。

LIGHT & MIST

攔阻

使命卡

只有迷惑者可以提交。

LIGHT & MIST

攔阻

使命卡

只有迷惑者可以提交。

LIGHT & MIST

攔阻

使命卡

只有迷惑者可以提交。

LIGHT & MIST

攔阻

使命卡

只有迷惑者可以提交。

LIGHT & MIST

攔阻

使命卡

只有迷惑者可以提交。

LIGHT & MIST

凡事察驗

進階經文卡

守望者收到查驗結果後；花費一信心記號，重新核對結果，仍套用全部能力。

每項使命最多1張

誠實相待

進階經文卡

討論開始時；所有玩家依序發言15秒，不可打斷。

每項使命最多1張

竭力合一

進階經文卡

討論期間；合一值 +1，上限6。

每項使命最多1張

求主賜智慧

進階經文卡

表決前；隊長替換一名提名玩家，不改變小隊人數。

每項使命最多1張

快快地聽

進階經文卡

討論開始時；增加1分鐘輪流發言時間，每人只能發言一次。

每項使命最多1張

行在光明中

進階經文卡

使命結果公布後；公布擱阻數量爲0、1或2張以上。

每項使命最多1張

進階模組與注意事項

Not included in first playtest ／ 首次遊玩不使用

經文卡

洗牌後公開3張；勸勉者每晚提供公開信心記號。玩家花費1記號可使用共享經文卡，每項使命最多1張。使用後棄置並補至3張（牌庫尚有牌時）。

中立角色

尋道者及多疑者尚未完成定義，不屬正式2.0角色，不得混入牌組。

遊戲安全

隱瞞與誤導只限自願參與的虛構角色扮演；不淘汰玩家，不以遊戲表現評價眞實信仰或品格。結束後公開角色。

判定提醒

僞裝者先決定基礎查驗結果；假教師有效干擾時再反轉。牧者保護可取消干擾。

測試狀態

2.0爲開發版。正式印刷前仍應測試能力時機、使命四雙擱阻與合一值速度。