

基础规则说明：

【半数取大】

【调查员领导者决定所有争议决定】

【当一个效果针对的是“一个调查员”的时候可以对自己发动，除非上面写的是“其他调查员”】

set up=准备

1: 放置游戏版图

2: 整理指示物

a, 将次元门指示物以随机的顺序背朝下摆在大家顺手位置

b, 将线索指示物背朝下叠摆在大家顺手的位置

c, 将生命, 神智, 升级, 旅行票据, 恐惧, 神秘事件以及谣言指示物分别放在顺手的位置

3.选择并置放调查员

玩家选择其中一个玩家接受调查员领导者指示物。(方法随意)

从领导者开始顺时针的选择各自所要的扮演调查员,并依照调查员角色卡背面的指示将对应的调查员指示物放在游戏版图上的指定位置。

4.接受初始资产, 生命和神智。

每一个调查员角色卡的背面都列举除了该调查员初始的拥有卡, 所以他将得到对应的卡片。然后领取和角色卡正面最大生命值和最大神智值对应的生命指示物 and 神智指示物, 并放在自己的角色卡附近。

5.决定远古邪神卡

玩家集体决定选择一个远古邪神卡,

每一个远古邪神都将提供不同的游戏体验。一般来说推荐新手选择阿撒托斯(最直巴 233), 将选择好的远古邪神卡脸朝上放在游戏版图附近, 然后【执行远古邪神卡上的“准备”一栏的所有效果】

6.整理怪物池

将所有非史诗怪物指示物随机堆放在一起——不要让他们准备文本被展示出来(可以放在杯子啊碗啊之类的容器内。)

【不要将史诗怪物放在怪物池中】

7.分别整理卡组

将所有不对应当前选择的远古邪神卡的调查遭遇卡, 特殊遭遇卡和神秘事件卡都拿出并放回游戏盒子。本次游戏用不上他们了。

然后分别将下列卡整理并放在游戏版图附近。

将所有探险遭遇卡单独洗牌放好。

将所有法术卡和状态卡分别洗牌放好。

将神话卡按照第 8 步的要求另放并将其他卡分别洗牌放好。

8.构建神话卡卡组

依照远古邪神卡上的说明将神话卡卡组建好。

将所有神话卡按正面边框的颜色分成三叠, 洗牌, 然后按照分别朝下放置。

依照邪神卡第一阶段卡组的指示分别从三种卡里随机抽对应数量的卡放在一起洗牌并放好。

依照第二阶段卡组的指示分别随机抽取对应数量的卡放在一起洗牌并放在第一阶段卡组【之下】。

依照第三阶段卡组的指示分别随机抽取对应数量的卡放在一起洗牌并放在第二阶段卡组【之下】。

一旦卡组成型,【不要再次对该卡组进行洗牌】, 并将之放在邪神卡附近, 将其他的卡放回游

戏盒子。

9.执行开始效果。

执行如下开始效果来完成准备。

a, 将符合游戏角色数的参照卡放置在神话卡卡组附近。玩家将依照参照卡来执行神话卡的效果。将其他的参照卡放回游戏盒子。

b, 将末日指示物按照当前选择的远古邪神卡的指示放在末日监测轨对应数值上。

c, 将预兆指示物放在预兆监测轨上的绿色的（陨石）标记上。

d, 将资产卡的前四张放在游戏版图的储备区

e, 依照参考卡召唤对应数量的次元门，并随机选择一个怪物放在同样的位置。

f, 将行动调查指示物依照探索指示物卡组第一张背面的图放置在对应的地区。

g, 依照参考卡召唤对应数量的线索。

召唤线索的时候随机从线索指示物中选择一个并将之放置在其正面对应的地点。

h, 最后抽出一张神秘事件卡并将之放置在远古邪神卡附近，然后开始执行卡上写有“当此卡进场的时候”所产生的效果。

如何游戏

eh 依照轮次进行游戏。每一轮包括三个阶段，执行步骤如下：

1: **【行动阶段】** 调查员可以执行行动以移动或者准备之后的任务。

2: **【遭遇阶段】** 调查员在当前地区执行遭遇或者与怪物战斗。

3: **【神话阶段】** 调查员领导执行神话卡，这些卡一般会使命末日指示物前进，召唤次元门，或者提出其他调查员必须战胜的挑战。

在每一个神话阶段的结束阶段，调查员领导者都可以选择将调查员领导者指示物转给其他的玩家。

阶段一：行动阶段：

在这个阶段，调查员可以执行最多两个行动。

行动是调查员移动和得到增益卡和指示物的主要途径。

在这个阶段开始调查员领导者可以选择执行的两个行动，然后他左手边的调查员选择执行两个行动，以此类推，直到所有调查员行动完成。

【重点：每一轮中每个调查员只能执行同一个行动一次】

在行动阶段，调查员能够执行如下行动：

旅行行动：调查员可以移动他的调查员指示物到任意邻近区域，移动完之后，调查员可以使用任意数量的旅行票据来增加对应票据数量的移动距离。需要注意的是车票只能沿铁路移动而船票只能沿航行线移动。

休息行动：调查员回复一点生命值和一点神智值。

调查员**【不能】**在有怪的区域选择这个行动。

交换行动：调查员可以与同区域的其他调查员交换拥有物（资产，工艺品，线索，法术，和旅行票据）。

准备旅行行动：当调查员在一个**【城市区域】**的时候，他可以选择增加一张他想要的旅行票据。如果他所在城市没有铁路相连，他就不能拿车票。同样的，如果他所在的城市没有航道相连，他就不能拿船票。

如果一个玩家手上有超过两张票据，他必须选择两张保留并丢掉其他的多余票据。

获得资产行动：当调查员**【在城市区域】**的时候，他可以尝试从储备区取得资产卡。他需要

投掷骰子以测试他的势力，并拿取小于或等于其成功点数总值的资产卡。如果他没有增加任何资产卡，他可以选择从储备区去掉一张指定的资产卡。当获取资产行动结束后，调查员必须从资产卡堆中抽取卡片补充储备区。

当调查员所在区域有怪的时候他【不能】选择获取资产行动。

要素行动：调查员可以选择执行自己角色卡或者资产卡上前面印有黑色“行动”字样的要素行动。（每一种要素行动一轮只能用一次，比如一个角色可以在使用自己角色卡的要素行动之后，再使用自己资产卡上的要素行动。但是每个要素行动的执行都单独算一个行动）。调查员也可以使用那些同区域其他玩家手中前面印有黑体的“地区行动”卡上的要素行动。

阶段二：遭遇阶段

在这个阶段，每个调查员都要执行【一个】遭遇。遭遇一般需要阅读一个遭遇卡上的短叙述，它通常可以提供正面效果或者负面效果的。

这个阶段由调查员领导者开始，他执行了遭遇之后每个玩家依顺时针的顺序执行遭遇，直到所有人完成。

在遭遇阶段，当一个调查员在有怪区域，他【必须】对每一个在该区域的怪执行一对一战斗遭遇。一次一个，按照他所选择的顺序。如果他所在区域没有怪物，他可以选择执行自己指定的地区遭遇或者指示物遭遇。

战斗遭遇

当调查员单挑完所有所在区域的怪物之后，如果没有怪物存活下来，他【可以选择执行另一个遭遇】。

地区遭遇

调查员抽出对应他区域的遭遇卡或者是通用遭遇卡，并执行对应他所在地区的效果，然后扔掉这张卡。

如果一个调查员可以从复数类型的遭遇中抽取遭遇卡的话，他可以自行选择抽取哪一种。

每一个被命名的区域下面的描述记载着这个地区对应的遭遇卡最常见的效果。

指示物对应遭遇卡

线索指示物——调查遭遇卡

次元门指示物——异界遭遇卡

行动调查指示物——探险遭遇卡

谣言指示物——谣言神话卡

被击倒调查员指示物——调查员角色卡背面

阶段 3：神话阶段

在这个阶段，调查员领导者从神话卡卡组顶端抽一张卡出来，然后依照【从左到右】的顺序执行上面的效果。神话卡上可能出现七种效果，顺序和具体描述如下：

推进预兆：将预兆指示物沿着预兆监测轨按照顺时针前进一格，然后依照游戏版图上和当前预兆图案相符的次元门数量【推进末日指示物】。

执行结算效果：执行所有右下角印有结算（赤色小彗星）标志卡的要素效果！

依照以下顺序执行：怪物们，邪神卡，持续的神话卡，和最后调查员所持有的拥有物和状态。

召唤次元门：依照参照卡召唤指定数量的次元门。

【门被召唤出来之后，一个怪物也会随之被召唤到同样的区域。】

怪物涌出：在【每一个】图案和当前预兆相同的门所在的区域召唤参照卡指定数量的怪物，如果没有对应的门，就替代怪物召唤一个门（然后还是会召唤出怪物 otz）

召唤线索：依照参考卡召唤指定数量的线索。

放置谣言指示物：参照图片防止谣言指示物到指定区域。

放置恐惧指示物：放置等同于列出数量的恐惧指示物到这张神话卡上。

执行效果：如果这张卡有“事件”特别列举出来的话，马上执行其效果并丢弃这张卡，如果他拥有一个持续效果的话，将之放在邪神卡附近，它将保留直到被游戏效果丢弃。

调查员【只需要执行神话卡上显示有的效果】。

如何确定胜负：

调查员在完成三个邪神对应的神秘事件之后立即取胜。

如果邪神苏醒，那么调查员需要解决掉最终的神秘事件来取得胜利。

在以下情况下，判定调查员调查失败。

- 1：当末日指示物达到 0 时。邪神苏醒，邪神背后的文字会说明如何判定玩家的调查失败。
- 2：所有调查员都被从游戏中排除时。
- 3：卡片效果导致调查员失败，这种情况一般会出现某些谣言神话卡的效果中。
- 4：当调查员发现【神话卡卡组无卡可抽】的时候。

测试

很多效果需要调查员进行能力【测试】。调查员需要掷骰子来确认自己是否通过测试。通过测试一般会给调查员带来正面效果，而失败一般会带来负面效果。

要通过一个能力测试，调查员一般需要【掷等同于被列出能力数值数量的骰子】，其数量包含因为效果增加的能力或者因为负面效果减掉的部分。任何调查员测试【最少可以投一粒】骰子。

如果他掷出【最少】一个成功点（一个 5 或者 6），就算他测试【通过】如果他没能掷出任何成功点，那么测试【失败】。所掷出的成功点的数量被称为【测试结果】。

不管调查员测试成功或失败，他都必须执行卡片列出的对应效果。

重掷骰子

当测试掷完骰子之后，调查员可以立即不计次数的选择花费一个线索指示物换取重掷一个骰子。

升级技能

当效果允许调查员提升一个技能的时候，他获得一个对应的技能升级指示物。并将其+1 的一面放在自己对应技能之上，当他同一个技能再次得到提升的时候，他可以将升级指示物翻面至+2 面。一个调查员的技能值等于角色卡上的数值加上对应升级指数物之和。

完成遭遇

探险遭遇，异界遭遇和特殊遭遇是回报拥有更丰富但也更危险的冒险，其被称为：完成遭遇。每一张卡都有三个效果，调查员必须先完成最初的效果，依据其结果，他必须【马上】执行下面两个效果中对应的那一个。

如果异界遭遇的效果允许调查员“关掉这个门”，那么玩家可以从他的区域丢弃这个次元门指示物。

当执行探险遭遇的时候，调查员必须将行动调查指示物放置在探险遭遇卡组新出现的卡其背面所绘制的地方。

增加拥有卡和状态

调查员经常增加资产，工艺品，法术和状态。当调查员增加一张卡或指示物时，他需要把它朝上放在角色卡附近。

法术和状态

法术和状态卡是唯一在背面拥有隐藏说明的卡片。当玩家得到一张法术和状态卡的时候，他**【只能看这张卡的正面】**。（中间有图片的就是正面）

卡上描述了当调查员翻转这张卡时，在何时他必须执行卡片背后的效果。

延误调查员

调查员会因某些特定的效果被延误。一个被延误的调查员无法选择行动。

当调查员被延误时，他必须翻倒他的调查员指示物，以标记他是被延误了。当行动阶段，他以扶正调查员指示物来取代自己的行动阶段。

生命值和神智值

调查员不能拥有比自己最大值更多的生命值和神智值。

被击败的调查员。

当调查员的生命值或者神智值其中一样全部丢失的时候，他**【立即】**被击败并开始执行如下步骤：

- 1: 推进末日：推进末日指示物一格。
- 2: 迁徙：将调查员指示物移动到最近的城市区域，并将指示物放倒然后放置一个生命指示物（血 0），或者一个神智指示物（商 0）。
- 3: 收集拥有物：丢弃他拥有的状态，生命和神智以及升级指示物，将他的拥有物（资产，工艺品，法术，线索和旅行票据）放在他的角色卡上，并将之放倒一边，之后如果有其他调查员来遭遇这位被击败调查员的时候可能还会用到这些东西。
- 4: 如果被击败调查员拥有调查员领导者指示物，他必须将之转交给他选中的其他的调查员。完成之后，调查员们继续执行应该执行的游戏步骤。

选择一个新调查员

当一个调查员被击败之后，控制他的玩家在神话阶段可以选择一个无人使用的新的调查员。并**【执行准备阶段的 3-4 步骤】**。（选择调查员，放置到对应地点，拿去生命值和神智值，拿去初始拥有卡。）

遭遇被击败调查员

调查员可以遭遇被击败调查员以接受其拥有卡并推迟末日指示物。

如果被击败调查员身上是生命指示物那么必须对抗一个伤残遭遇。如果被击败调查员身上是神智指示物那么必须对抗一个疯狂遭遇。

当执行其遭遇之后，就要移除被击败调查员的指示物及其角色卡。在接下来的游戏中该角色也无法再被使用。

被吞噬调查员

有些游戏效果会导致调查员**【被吞噬】**，当调查员被吞噬的时候，他视同被击败但是只执行“被击败调查员”的**【1-4】**步，然后去掉他的所有效果，拥有卡，神智，生命和升级指示物，并移除他的角色卡和调查员指示物。在神话阶段的结束时，该玩家可以选择一个新的调查员。

战斗遭遇

执行战斗遭遇是调查员打败怪物并消灭他们的主要方法。

当调查员遭遇一个怪物的时候，翻面怪物卡并阅读相关的信息，然后他需要执行两个测试。首先进行【意志测试】然后进行【力量测试】，然后确认战斗结果。

意志测试：如果怪物的【恐惧】【大于】玩家的意志测试成果，那调查员将失去等同于相差值的神智值。

力量测试：如果怪物的【伤害】【大于】玩家的力量测试成果，那调查员将失去等同于相差值的生命值。

怪物会失去等同于玩家力量测试成果的生命值，当怪物失去的生命等同于他的【坚韧值】的时候，这个怪物就视同被击败并返回怪物池。

如果调查员没能击败怪物，怪物会带着伤害停留在那里。

史诗怪物

特别牛的怪物被称为史诗级怪物，他们只能因为生命值扣完而被打败，并只会因为特殊效果被指名招出，他们不论任何情况都不进入怪物池。

突袭

一些特殊的效果会导致调查员遭遇到不在版图上显示的怪物。当效果显示“一个怪物突袭你”，这个调查员需要随机从怪物池选取一个怪物然后马上进入战斗遭遇。执行完战斗遭遇之后，不论他有没有击败那个怪物都要将之放回怪物池。然后继续执行那个导致了战斗遭遇的效果。

谣言

谣言神话卡一般会放置谣言指示物到游戏版图的指定地点，在那个地方的调查员可以在遭遇阶段执行对抗这个谣言。

当谣言被对抗成功的时候可以去掉这张卡和其上的任何指示物，并丢弃此地的谣言指示物。

如何确定一个“随机地点”？

随机使用线索指示物。

神秘事件

要在游戏中取得胜利，调查员必须解决三个神秘事件卡。每一个邪神都有属于自己的神秘卡组。

当准备阶段，抽取一张神秘事件卡，并朝上放在邪神卡附近。

每一张神秘卡上面都写出了如何解决这个神秘卡的方法。

当一张神秘卡被解决，立刻从神秘卡卡组上抽出一张卡【朝上放置在之前的神秘卡之上】。

一旦调查员解决了三个神秘事件之后，他们马上得到胜利。

如果邪神苏醒，调查员必须解决最终神秘事件来取代之前的三个神秘事件来取得胜利。

邪神苏醒

邪神苏醒之后，翻面，然后依照上面的效果来实行最终神秘事件。

玩家排除

当旧神苏醒之后，当调查员被击败或者吞噬的时候，其玩家就【被排除】了。被排除的玩家不能再选择新的调查员也不能再进入游戏。

=====专用名词对照部分=====

game board=游戏版图
reference guide=参考指南
investigator sheets=调查员角色卡
plastic stand=塑料底座
ancient one sheet=远古邪神卡
encounter card=遭遇卡
general encounter card=通用遭遇卡
other world encounter card=异界遭遇卡
expedition encounter card=探险遭遇卡
special encounter card=特殊遭遇卡
research encounter card=调查遭遇卡
monster token=怪物指示物
lead investigator token=调查员领导者指示物
travel ticket token=旅行票据指示物
improvement token=升级指示物
health token=生命指示物
sanity token=神智指示物
mystery token=神秘事件指示物
clue token=线索指示物
eldritch token=恐惧指示物
rumor token=谣言指示物
omen token=预兆指示物
doom token=末日指示物
mythos card=神话卡
mystery card=神秘事件卡
artifact card=工艺卡
asset card=资产卡
condition card=状态卡
spell card=法术卡
gate token=次元门指示物
reference cards=参照卡
active expedition token=行动调查指示物
doom track=末日监测轨
omen track=预兆监测轨
reserve=储备区
spawn=召唤
lore=知识
influence=势力
observation=洞察力
strength=力量

will=意志

resolve reckoning effect=执行结算效果

monster surge=怪物涌出

delayed=延误

crippled encounter=伤残遭遇

insane encounter=疯狂遭遇