

绑定卡

带有绑定关键字的卡牌被关联到另一张玩家卡牌。他们没有等级,因此不能作为牌组构建选项。相反,与它们绑定的那张卡(在这个关键字旁边的括号中列出)会将绑定的那张卡带到游戏中。

如果你的牌组包含一张唤出一张或多张绑定卡的牌,这些绑定卡将在游戏开始时被放置一旁。

如果一个带有绑定关键字的弱点被添加到调查员的牌组、手牌、威胁区域或游戏区域,则在剩余的冒险中它不会保留在该调查员的牌组中(不同于其他弱点)。每次开始游戏时,该调查员其他绑定卡应放置一旁。

例如:希望、热情和预兆都有“绑定(多伊尔小姐)”的关键字。这意味着每一张卡都和那张多伊尔小姐关联。希望、热情和预兆都是没有等级的,因此在构建你的牌组时也没有可供选择的选项。然而,多伊尔小姐在打出时,会唤出每一张牌。因此,在每局开始时有多伊尔小姐的调查员应该在每场游戏开始时把希望、热情和预兆放置一旁。这些卡牌不是调查员牌组的一部分,也不计入他们牌组的容量。

蜂拥X

一个具有蜂拥X关键字的敌人实际上是一组协同作战的敌人。当你将一个拥有蜂拥X关键字的敌人置入游戏后,将你牌组的顶端X张牌正面朝下放置在该敌人下方作为群聚卡而不去查看它们。下面有蜂拥卡的敌人被称为“头领敌人”。一些场景卡效果也可以指示玩家向敌人添加蜂拥卡。这是用同样的方法完成的。

- ② 如果无法确定哪位调查员应该添加蜂拥卡,则由队长调查员添加。
- ② 在大多数情况下,主体敌人下的每张蜂拥卡都是该敌人的一个单独实体。每个蜂拥卡具有与其主体卡相同的数值和文本。(例如,如果一位调查员与一个拥有2张蜂拥卡的头领敌人处于交战状态,那么该调查员总共视为与3个敌人处于交战状态。)
- ② 当敌人在敌军阶段发动攻击时,每张蜂拥卡都会分别发动攻击。在此步骤中,一旦头领敌人和它所有的群聚卡在此步骤中攻击,便将其全部消耗。

- ② 每张蜂拥卡可以单独受到攻击或造成伤害,但是当头领敌人下方仍然有蜂拥卡时,主体敌人无法被击败。当一张蜂拥卡被击败时,造成的所有溢出伤害都可以对同一主体敌人下方的另一张蜂拥卡或头领敌人本身造成伤害。(例如,托尼摩根使用41短口手枪攻击一个拥有2张群聚卡的鬼祟的祖各鼠。攻击造成2点伤害。造成的第1点伤害会击败2张群聚卡中的1张,因此额外的伤害点可以被处理到另一张群聚卡上,也将其击败。)
- ② 只要有蜂拥卡离开游戏,将其放置在其拥有者牌组的底部。如果不确定蜂拥卡的拥有者,则可以查看它以确定其拥有者。
- ② 头领敌人及其所有的蜂拥卡视为是一个单一整体来移动,交战和消耗。(例如,如果头领敌人或其任何一张蜂拥卡被躲避,那么它们都会消耗并脱离交战状态。)

新的弱点牌

这个扩展包含四个新的基础弱点-自私自利,嗜睡症,盗窃癖和你最可怕的噩梦-与文本“仅限多人游戏”。只有在游戏中有一名以上调查员时,这些弱点才会添加到现有的基础弱点中。

隐私

带有隐私关键字的遭遇卡或弱点有一个显现能力是将此牌秘密的加入到你的手中。这应该在不向其他调查员透露卡牌或卡牌上的文字的情况下进行。

- ② 当一个隐私的诡计牌在你手中,应将其视为在你的威胁区域一样。它的持续能力是有效的,它的能力可以被触发,但只能由你触发。
- ② 当一个隐私的敌人在你的手中,它不被认为是与你处于交战状态或在你的威胁区域,它不能攻击,除非另有说明。然而,它的持续能力是有效的,它的能力可以被触发,但只能由你触发。
- ② 一张隐私的卡牌会计入你的手牌大小,但是除卡牌上所述的方法外,不能以任何其他方式将其弃掉。当被弃掉时,应将隐私卡牌放置在其适当的弃牌堆中。
- ② 为了获得最佳游戏体验,我们鼓励玩家保持“自己角色本色”,不要分享有关手中隐私卡的信息。

扩展图标

《食梦者》剧本中的卡牌,都带有以下这个符号以示区别。



序幕

1925年2月13日,星期五

马萨诸塞州阿卡姆市发生了一件奇怪的事。

一般来说,对于这个沉闷的新英格兰小镇的居民来说,这并不奇怪。事实上,阿卡姆一直以它的奇异——有些人会说它是超自然现象——而闻名。然而,这种特殊情况的性质一点也不具代表性。这一切都始于最新一期的《奈文摩尔故事集》。一位名叫维吉尔·格雷的作家描述了他梦中经历的一段旅程——他声称这段旅程并不是他的虚构作品。他写了一段长长的螺旋形楼梯,一根难以忍受的炽热的火柱,一棵来自月球的树,一只会说话的奇怪的猫……还有其他一些同样令人难以置信的东西。但最初引起你注意的并不是这个非凡的故事。维吉尔的故事发表后不久,《奈文摩尔故事集》就开始陆续收到并发表一封又一封信,这些信件是阅读过维吉尔故事并声称曾经历了相同梦境的人所写的。不久,《阿卡姆时报》就报道了这个故事,关于这个奇怪现象的消息也传到了专家的耳朵中。

维吉尔·格雷被说服到当地的精神病院接受治疗,还有许多和他一样患有精神病的人也被送进了精神病院。学者们普遍认为,维吉尔的梦境描绘的过于真实,以至于他无法将现实与虚构区分开,他的作品如歇斯底里般将他的幻想在民众间传播。你仍无法致信。毕竟,关于做梦这种简单的行为,还有很多不为人知的地方。医学专家对一个处在睡眠中的大脑状态有着截然不同的理论。最近,像西格蒙德·弗洛伊德这样的专家提出,梦是一个人潜意识中欲望、恐惧或迷惑的表现。对占卜师而言,他们一直相信梦可以被详查和解释的,从而告诉梦旅者的过去或未来。

但是,如果这些理论是正确的,那么来自不同行业的多方当事人怎么可能在他们的梦中有相同的经历呢?如果我们

对睡眠的现代理解都是错误的呢?如果真的有一个,在我们睡眠之中意识前往的土地,——一个清醒的世界以外存在与梦境世界的土地呢?

你和你的同伴聚集在一起,要弄清这个奇怪现象的真相。如果镇上的其他人可以在他们的梦中去另一个世界旅行,也许你也可以。你完美地重现了维吉尔的旅程。如果一切顺利,你们中的一半人将踏上这趟“梦境之旅”,然后再回来。其余的将留在清醒的世界,研究你同伴的睡眠模式,以确保没有出错……

这个系列传说包括两个独立的分为四部分的战役系列A和B。

战役A被称为探索梦境,由冒险1-A、2-A、3-A和4-A组成。该场景讲述了那些调查人员进入梦境世界的故事。

战役B被称为梦之网,由冒险1-B、2-B、3-B和4-B组成。该场景讲述了那些留在现实世界中的调查员的故事。

此循环中的冒险可通过以下三种方式之一进行:作为上述四部分战役(A或B)之一,或作为相互关联的八部分战役(A和B),其中,一组1-4名玩家控制着两组独立的调查员并在他们之间的交替。

❶如果你将“探索梦境”作为一个由四部分组成的战役

◆继续执行第4页上的**战役A设置**。在每个冒险之后,根据结局的解决方案,转到下一个编号为A的冒险。不要使用这四个B冒险。此战役是一个独立的体验。

❷如果你将“梦之网”作为一个由四部分组成的战役

◆继续执行第9页上的**战役B设置**。在每个冒险之后,根据结局的解决方案,转到下一个编号为B的冒险。不要使用这四个A冒险。此战役是一个独立的体验。

❸如果你将“食梦者”作为一个由八部分组成的战役:

◆每位玩家都应每个战役建立一个不同的调查员牌组,选择他们的一名调查员作为战役A的一部分,并选择另一名调查员作为战役B的一部分。(为了增加混乱,玩家也可以随机选择)

◆ 请注意,如每个战役的设置说明中所述,每个战役都有自己单独的混沌袋。但是,无需同时构建两个混沌袋。使用每个“冒险日志”的“混沌袋”部分记录每个混沌袋的当前内容,以便你在它们之间轻松切换。

◆ 现在,你可以继续执行第5页上的冒险1-A:穿越梦境之门,或第10页上的冒险1-B:噩梦惊醒(你的选择)。在任何情况下,请按照结局的说明确定何时在两组之间交替。一个小组的决策有时可能会影响另一小组。

由两个小队进行 食梦者

虽然这不是最初的游戏模式,但可以两个单独的组游戏,每组1到4名玩家,一个组进行战役A和另一组进行战役B。在这种模式下,使用规则设置的食梦者作为一个相互关联的八部分战役,但以下情况除外:

③ 在每个冒险之后,每个组必须等待另一组以相同的编号完成该场景,然后再继续下个场景然后,两个小组都进入其战役中的下个编号冒险,或者如果有指示,则首先进入插曲。(例如,一旦组A完成冒险1-A,他们必须等待另一组完成冒险1-B才能继续。)

③ 两组应一起阅读插曲,各组应根据各自的相关战役做出决策。

③ 为了获得最好的游戏体验,不要告诉其他团队你的战役中发生了什么——这样,团队可以在战役结束后交换战役,体验故事的不同视角。

剧本A设置

设置《探索梦境》的剧本时按顺序执行以下步骤。

1. 选择调查员。
2. 构建调查员牌组。
3. 选择难度等级。
4. 设置剧本混沌袋。

◆ 简单(好好享受故事吧):

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -2,     .

◆ 普通(来点挑战也无妨):

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4,     .

◆ 困难(恶梦之旅欢迎你):

0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5,     .

◆ 专家(这才是诡镇奇谈):

0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, -6, -8,     .

现在,玩家可以开始阅读冒险1-A:穿越梦境之门。



冒险I-A: 穿越梦境之门

按照玩家的顺序,每位调查员选择并大声朗读下面适用于该调查人员的梦境条目之一。任何调查员都可以选择“中立”的梦境。如果可以的话,每位调查员都必须选择不同的梦境。然后,继续**设置**。

② 守卫者 (♣) 的梦:你在一座阴沉的小山中徘徊,山上弥漫着浓稠的黑雾,周遭的一切声音似乎都被其所吞没。你不知道山里上有什么,但它给人的感觉比这个世界更古老,它好像在凝视着你。你不敢转身面对这座古冢,但你知道你无法离开它,所以你不断地巡视它。在周围的灌木丛里你可以瞥见一些扭曲的影子在来回移动,但当你把火把对准它们时,它们又消失不见。你开始慌不择路,但又被身后从传来的敲门声惊住脚步。当你转身时,雾散了,你终于看到了山脚,一扇厚重的饱经风霜的石板门召唤着你。

◆ 在你的牌组中搜寻一张♣牌并打出(支付其费用)

③ 探求者 (♠) 的梦:你匆匆走过一所你几乎不认识的大学的大厅,怀里抱着几本教科书,从其他学生和教员身边匆匆走过。你不知道你怎么可能忘记了考试的日期,但你知道如果你不快点到,你会不及格的。不知何故,你甚至不记得这门课的主题或课程,即使你知道这是学期的结束。你不可能逃课或忘记学习。你经过时可以听到其他学生在窃笑。当你走到大厅的尽头时,教室的门隐约地出现在你面前。

◆ 在你的牌组中搜寻一张♠牌并打出(支付其费用)。

④ 游荡者 (♦) 的梦:你看了一眼底牌,隐藏住自己的笑意。方块杰克,黑桃皇后。你的每一手下注,筹码堆越来越大,这次也不例外。赌局来来回回,直到只是你和穿白色西装的人在你对面。“你确定吗?”他嘲弄着,摇动着他的手指。你把所有的筹码都推到中间,然后把你的王牌高高举起起来。“真遗憾。”他叫着,露出一对二。“看来你已经失去了一切。”你指着你手上的王牌抗议到,但是当你再次检查它时,它已经改变了。现在牌面上的人物都是畸形的,没有眼睛,嘴巴多,手臂有触角。纸牌上写着“9♥-10♣-D♦-C♠-N♠,”当你被从桌子上抬走时,你吓得目瞪口呆。

◆ 在你的牌组中搜寻一张♦牌并打出(支付其费用)。

⑤ 潜修者 (▲) 的梦:你穿越一条充满色彩和活力的魔法之路。一缕缕的光悬挂在空中,随着你的接近而上下浮动。你每走一步,沿途的植物群就会萎缩,不遵循自然规律。花曾在你身后开放:现在你一走过,它们就枯萎了。葡萄树枯萎死亡。小精灵嘲笑你的无知,但你没有放慢脚步。当你看到美丽的树木,它们的叶子开始掉落。曾经的绿草已经干枯、枯黄、龟裂。但即使整个森林都消失了,到达另一边也是值得的。当你这样做的时候,这条小路会在一扇华丽的木门前戛然而止,那扇门被雕刻在一棵大红杉的树干上。

◆ 在你的牌组中寻找一张▲牌并打出(支付其费用)。

⑥ 生存者 (✚) 的梦:你正在逃离一个黑暗、狭窄、爬满藤蔓的大厅。在黑暗中有一种无法解释的东西在追赶你。你太害怕了,你不敢回头看那个正在追你的东西,但你知道如果它抓住了你,那就意味着你的生命结束了。它会刺穿你的心脏,吸干你的血,吞噬你的内脏。就是这个想法驱使你向前奔跑,比你以往跑得都快。你不能让它抓到你。你不能让它把你吃了。突然,你发现了自己一个出路:一扇坚固的木门被藤蔓环绕着。

◆ 在你的牌组中寻找一张✚牌并打出(支付其费用)。

⑦ 罪犯的梦:警笛声响彻你身后的大街小巷。他们要追上你了。他们总是紧跟在你后面,而你总是领先一步……直到现在。你跑进一条小巷,一道鲜红的强光跟着你。他们会抓到你的。他们会把你锁在笼子里,然后扔掉钥匙。你的自由,你的生活方式,你的一切,你所爱的一切,都会被夺走。为什么?就因为你你不按他们的规矩办事?他们什么时候把事情做对了?在快要被追上的时候,你转过一个拐角,发现一座砖房的入口。

◆ 在你的牌组中寻找一张罪犯或者违法牌并打出(支付其费用)。

⑧ 流浪者的梦:你漫步在花丛中,温暖的春风轻拂着你的脚步。一条火车轨道把田野分开,当你和它成平行的时候,蒸汽和铁的轰鸣声向你迎面而来。当火车经过时你抓住挂在一节锈迹斑斑、饱经风霜的车厢上的梯子。从外观上看,列车内部充满了意想不到的奢华和富足:波斯地毯作为装饰,大理石楼梯蜿蜒至令人眩晕的高度,水晶吊灯点缀着房间,散发出棱柱般的光彩。枝形吊灯下是一扇装饰华丽的门,镀金的格子构成了森林里一只狐狸的形象。

◆ 你可以用一张不同的随机基本弱点替换你牌组中的一个基本弱点。如果这样做,你选择受到1种创伤。

④ **猎手的梦**:你跟踪你的猎物穿过一个破旧的房子,它的大厅散发着霉味和灰尘味。你所猎杀的生物是一个非自然世界的怪物。它的存在威胁着人类的生存。你看到它那不可思议的形状走进了楼上的一个门道。现在它逃不掉了——它是你的了。但当你进入它的洞穴时,你发现的只是一面脏兮兮、有裂缝的镜子,镜子里映出的是你自己疲惫不安的脸。那怪物去哪了?你确定这就是它撤退的地方,然而...你转身回到入口,惊讶地看到一扇以前没有的门。

◆ 在你的牌组中搜寻一张**武器牌**并打出(支付其费用)

⑤ **医生或助理的梦**:你站在一个封闭的棺材前。身穿黑色丧服的悼念者在你身边排成一行,等待你说出最后一句话。你泪流满面地把手放在棺材上。你抚摸着坚硬冰冷的木头,手掌传来死亡的冰冷。他们信任你。他们依靠你。在他们最需要帮助的时候,你却辜负了他们。所有这一切——冰冷的棺材,悲伤的朋友和家人——都是因为你。但当你打开棺材时,里面并没有尸体:只有一条长长的石头通道通向地下深处。突然,一个哀悼者把你向前推去,你从棺材的边缘掉了下去,掉进了下面的坑里,痛苦地侧身着地。当你站起来的时候,你发现你唯一的出口:一个完全通向其他地方的石头拱门.....

◆ 选择另一位调查员。他以2个额外的资源和1张额外的手牌开始这个场景。

⑥ **米斯卡塔尼克或学者的梦**:你在一个古老的,被遗忘的图书馆中,周围环绕着古代人的知识。数十万个大型书本排在你周围的书架上,上升到上方的空白处。昏暗的大厅里有发霉的书页和融化的蜡的味道。从附近的书架上取下一本厚厚的书,你就开始读了。尽管你似乎一个字也不懂,但你完全沉浸在书页编织的故事中。随着时间的流逝,你的环境逐渐变得琐碎。除了深红色墨水的形状外,没有什么重要的;面对这些赤裸裸的事实,其他一切都毫无意义。在你周围,图书馆的一切被烧成了黑色的灰烬。就在火焰快要烧到你时,图书馆外面的一扇门呼唤着你。不知何故,它没有被烧毁。

◆ 在你的牌库中搜寻一张**书籍牌**并打出(支付其费用)。

⑦ **老兵的梦**:你在一个泥泞的,满是灰尘的战壕里。在你的周围,战争的雷鸣般的喧嚣持续不断,永无休止。战壕里到处都是死人:朋友和战友,他们在远离家乡的土地上,无缘无故地失去了生命。你凝视着战壕的边缘,进入无人地带,那是一片荒芜的荒原,满目疮痍,烧焦的乡间,死亡在所难免。在那里,你看到了:一扇孤零零的木门矗立在碎石和泥土之间。你知道这是你唯一的出路。紧紧抓住

你的步枪,你越过顶部,一头冲进致命的子弹雨中,爆炸声震撼着你周围的地面。

◆ 在你的牌组中搜寻最多两张**战术和/或供给牌**并作为额外的起始手牌开始本场景

⑧ **旅者的梦**:你在半咸水沼泽中跋涉。令人难以置信的是,你头顶上耸立着巨大的芦苇,散发着恶臭的空气中成群结队的奇怪的、五颜六色的昆虫。每走一步,你的脚就会更深地陷进松软的淤泥中,有把你拉下去的危险。你感到有一种滑溜溜、冷冰冰的东西滑过你的腿,你就朝干燥的陆地猛冲过去——但你越挣扎,陷得越深。一眨眼的功夫,你已被泥沼吞没,却还在不断地往下坠落。最后,你会和一小块泥石流一起被冲,上石头地面。你会发现自己在在一个被闪烁着奇怪象形文字的淡蓝色灯光照亮的封闭的房间里。这些符号构成了一扇复杂的金色大门通往你一直在寻找的墓穴的门。

◆ 在你的牌组中搜寻一张**旅者或遗物牌**并打出(支付其费用)

⑨ **中立者的梦**:你辗转反侧,一刻也睡不着。你的脑子里充满了不安和黑暗的想法:失败的想法,无能的想法,失落的想法。你的额头上满是汗水。不管你怎么躺,你的床不是太热就是太冷。最后,你厌倦了翻来覆去地焦躁,起身走向水池,洗了一把脸。接着你睁开眼,发现你房间的布局已经和先前不一样了——原先是浴室门的地方,现在被一扇玛瑙的大门取代了。

◆ 你以2个额外的资源开始这个场景。

⑩ **中立者的梦**:你坐在后院露台上,好像身在自己童年时的家里,但是有什么不对劲。你不认识自己的家人...后院的植物的摆放也不对劲...天空中塞满了腐烂的尸体,残缺的尸块像雨一样落向地面。你的假家人们平静地看着尸块的下落,谈论着天气,仿佛这是一次平常的小事。尸雨一直下着,残缺的手和脚断断续续的拍打着屋顶,并逐渐堆积了成了一条“河流”。屋顶因为承受不住而渐渐塌陷。你冒着尸雨跑了出来,本能地朝着你父母的庄园的边缘冲了过去。房子在你身后轰然倒塌,震撼的声响传来,你推开了堆放在一个熟悉的老地方上的倒下的树枝堆,找到了已经风化的地下室木门。

◆ 你以1张额外的手牌开始这个场景。

设置

- ② 收集以下所有遭遇卡牌集：穿越睡眠之门，奈亚拉托提普使徒，祖各，造梦者的诅咒，幻梦境以及冷寒。这些牌集由以下图标表示：



- ③ 将七十级阶梯和火焰洞穴放置进场，所有调查员在七十级阶梯（浅眠中）开始游戏。

- ④ 将以下的卡牌放置一旁，移出游戏：伦道夫卡特（资深梦旅者），劳动的古格巨人敌人，两张双面的敌人牌（纳什和卡曼-扎），以及剩下的每个地点牌。

◆ 注意：纳什和卡曼扎是双面卡，他们的另一面是故事卡。为了获得最好的游戏体验，请不要看另一边，除非有效果指示你这样做。



- ⑤ 这个场景不是从游戏中的遭遇牌开始的。把所有剩下的遭遇牌放置一旁。他们将在稍后混洗作为遭遇牌堆。（参见下面的“睡眠阶梯”。）

睡眠阶梯

在这个场景的开始，没有遭遇牌组。这意味着调查员不能以任何方式使用与遭遇牌组互动的能力。（例如，搜索遭遇牌组、从遭遇牌组中抽牌或查看遭遇牌组，全部失效。）

此外，章节1A有这样的文字：“在神话阶段，不要从遭遇牌组中抽牌。”

在场景的某一时刻，调查员将被指示构建遭遇战牌组，该文本将不再有效。从那时起，调查员可以正常地与遭遇牌组互动。

请勿阅读 冒险结束时查看

如果没有达成任何结局，（所有调查员均被击败）：

一只伤痕累累的老猫进入了你的意识里。“嘿。你没事吧，人类？”

突然你意识到自己在做梦，会说话的猫看起来不那么奇怪了。精疲力竭的你站了起来，掸去衣服上的污垢。“你很幸运，在我们到达之前，你没有受到伤害。”一个人类的声音在呼唤你。声音属于一个穿着一件棕色的旅行外套的金发男人，他斜靠在附近的一棵树上。“这些树林对心灵弱小的人可不那么友好。伤痕累累的老猫走到男人身边，男人俯身抚摸着它的背。

你问那个人你在哪里，他是怎么来到这个地方的，但他打断了你。“我会在适当时候解释的。现在我们必须沿着这条路走到乌撒镇。相对而言，那是一个安全的地方。在那里，你可以从你的磨难中恢复过来。”他转向猫，用种奇怪的语言说了一个词-你怀疑，这是一种密码-但猫只是漫步向矮树丛走去，在那里你可以看到他跟其他几只猫在一起。“你自己去做吧，”它回答道。

“不要管猫，”当猫离开时，那个人平静地对你说。“他们是有用的盟友，但也是独立的生物，不需要你和我。当我们到达乌撒镇，你可能会遇到其他的同类。但现在首先要做的是。”一起离开你身后的迷惑森林。

- ⑥ 在你的冒险日志里，记录“调查员是被伦道夫·卡特救了”。

- ⑦ 任何一位调查员都可以选择将伦道夫·卡特（资深梦旅者）（食梦者#59）加到他们的牌组中。这张卡不计入调查员的牌组大小。

- ⑧ 每位调查员获得等同于胜利区中胜利点数总和的经验。

- ⑨ 如果你把探索梦境作为一个四部分的战役，进行插曲1：黑猫。

② 如果你把**探索梦境**和**梦之网**作为一个相互关联的八部分战役...

◆...如果你还没有玩过**冒险1-B:噩梦惊醒**,继续那个冒险。

◆...如果你已经游玩**冒险1-B:噩梦惊醒**,进行**插曲1:黑猫**。

结局1: 这些动物们互相撕咬着,过了一会儿,它们中的十几个向那棵大树的方向退却,越过了那条破旧的小径。不久他们就回来了,嘴里叼着各种各样的松鸡、鹌鹑和野鸡。你现在几乎可以肯定你要疯了。然而,这种景象仍在继续。这些动物胆怯地把它们的“贡品”丢在猫面前,悄悄地离开了。

“我代表祖各向你道歉,”那人走近时说。“它们是好奇的生物,通常不是那么...激动。幸好我们及时出现了。”猫的首领跳到树桩上,补充道:“是的,是的。这群邪恶的祖各已经完成了他们的任务,现在让我们做好我们的工作,离开这个被遗弃的地方。”你说呢?”

你无法抑制你的兴奋。祖各,会说话的猫——你所读到的一切都是真实的。你开始问这个人更多关于这个世界的事情,但是他打断了你。现在,我们必须沿着通往乌撒镇的道路前进。相对来说,这是一个安全的地方。在那里你可以从旅行中恢复过来。他转向那只伤痕累累的老猫,用一种奇怪的语言说了一个词——你猜是某种密码——那只猫迅速地点了点头。其余的猫,嘴里含着贡品,在你周围围成一个保护性的圆圈,你们一起逃离迷魅森林。

② 在你的冒险日志中,记录“猫从祖各那里收集了贡品”。

② 任何一位调查员都可以选择将伦道夫·卡特(资深梦旅者)(食梦者#59)加到他们的牌组中。这张卡不计入调查员的牌组大小。

② 每位调查员获得等同于胜利区中胜利点数总和的经验。

② 如果你把**探索梦境**作为一个四部分的战役,进行**插曲1:黑猫**。

② 如果你把**探索梦境**和**梦之网**作为一个相互关联的八部分战役...

◆...如果你还没有玩过**冒险1-B:噩梦惊醒**,继续那个冒险。

◆...如果你已经游玩**冒险1-B:噩梦惊醒**,进行**插曲1:黑猫**。

结局2: 你向新访客伸出手,相信自己可以化解这种情况。如果你一直都知道这些像啮齿动物一样的生物是聪明的,你可能早就试着和它们交流了。你告诉它们,你们只是这片遥远土地上的旅行者,你们只是希望和平地通过这里。这些动物在它们之间唧唧喳喳了一会儿:“它们是善良的!”“他们毕竟不是和黑猫在一起!”“召集长老会议!”过了一会儿,又出现了几只,每只都长着枯萎的灰色皮毛和瘦弱的身体,最年长的偷偷看向你的身后,说如果你把猫赶走,他们会帮助你。

不知为何,你克制住了自己的怀疑,礼貌地请猫下次再来。“好吧,”伤痕累累的老猫回答,“但你不会是最后一个见到我们的。”猫撤到森林的边缘,尽管它们的人类伙伴还跟在你后面。当猫走远了看不见的时候,一位长辈给了你一个葫芦,里面装的是发酵过的树汁,你欣然的接受了。

“这是月亮树的酒,”你身后的男人平静地解释着,向前迈了一步。“祖各是不会轻易给予这样的礼物的。它们是奇怪的生物,但并非没有智慧。既然你可以和它们的长老畅所欲言,不妨问它们一问题。它们对这片土地的了解比你想象的要得多。”

你描述作者维吉尔·格雷,问祖各们是否看到过符合这种描述的人穿过这些树林。你补充说,他在这条路上走很多次。祖各们顿时安静下来,有些祖各立刻消失在浓密的树叶中。“我们已经见过这个人

“我们已经见过这个人了，”一位长者回答道，声音比耳语还轻。“他经常来这里。他善良但愚蠢。走这条路到乌撒镇去。你可以见他。”然后它又低声咆哮道：“……但是当心跟着它的猫。所有的猫都说谎，尤其是黑猫。”你感谢长者祖各的智慧并离开了，由金发男子和他的猫护送。在你和祖各们讨论之后，猫怀疑地看着你。这个男人打破了紧张的气氛。“如果你要去乌撒镇找你的朋友，请允许我带你去那里。相对来说，这是一个安全的地方。在那里你可以从旅行中恢复过来。”

祖各。说话的猫。这不可能都是你凭空想象出来的。不知何故，你能在所有这些荒谬背后看到一层真理。不管怎样，祖各的会议已经证实了你的真实处境：梦境是真实的，而维吉尔格雷就在这里。

⑨ 在你的战役日记中，记录“调查员和祖各会谈”

⑨ 任何一位调查员都可以选择将伦道夫·卡特(资深梦旅者)(食梦者#59)加到他们的牌组中。这张卡不计入调查员的牌组大小。

⑨ 每位调查员获得等同于胜利区中胜利点数总和的经验。

⑨ 如果你把**探索梦境**作为一个四部分的战役，进行**插曲1：黑猫**。

⑨ 如果你把**探索梦境**和**梦之网**作为一个相互关联的八部分战役...

◆ ...如果你还没有玩过**冒险1-B：噩梦惊醒**，继续那个冒险。

◆ ...如果你已经游玩**冒险1-B：噩梦惊醒**，进行**插曲1：黑猫**。

剧本B设置

设置《梦之网》的剧本时按顺序执行以下步骤。

1. 选择调查员。
2. 构建调查员牌组。
3. 选择难度等级。
4. 设置剧本混沌袋。

◆ 简单(好好享受故事吧)：

+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, 鬼, 鬼, 鬼, 鬼, 鬼, 鬼。

◆ 普通(来点挑战也无妨)：

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, 鬼, 鬼, 鬼, 鬼, 鬼, 鬼。

◆ 困难(恶梦之旅欢迎你)：

0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, 鬼, 鬼, 鬼, 鬼, 鬼, 鬼。

◆ 专家(这才是诡镇奇谈)：

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, 鬼, 鬼, 鬼, 鬼, 鬼, 鬼。

现在，玩家可以开始阅读**冒险1-B：噩梦惊醒**。



冒险I-B: 噩梦惊醒

引言1: 自你的同伴们入睡起,已经过去了二十多个小时了。在这一天里,你的好奇心逐渐变为了担心与害怕。突然你的一位朋友开始在睡眠中挣扎,你顿时觉得大事不妙。你用尽一切办法想把他们弄醒,但却无济于事。任何的一切你都尝试过了。无论是肢体接触还是给他们来一桶水,水除了弄湿他们的衣物与床单外没有任何作用。你甚至试过撑开他们的眼皮,在这个过程中,你察觉到他们的瞳孔已经完全放大,眼睛被乳白色的迷雾所充斥,但他们依旧没有醒来。

你不知道这对你的同伴来说意味着什么。他们找到了维吉尔·格雷著作中描述的国度了吗?还是说他们的身心被邪恶之物寄生了?为了安全起见,你决定带着你的同伴们前往圣玛丽医院。如果是他们身体上的问题,也许那里的医生可以找出问题所在。否则,你只能看着他们,并祈祷他们安全返回现实世界。

圣玛丽医院是阿卡姆镇唯一的一家医院,也是阿卡姆镇上城区的固定医院。你向医院的护士长格林伯格护士解释了状况,她指示其他几位护士用担架把你的同伴们抬进了急诊室。然后摆出暖人心脾的笑容告诉你,你的同伴们将接受马埃斯瓦兰医生的检查,但除此之外,一切都不得而知。夜色已深,让你呆在候诊室的接待员已经不见了。事实上,在医院大厅里闲逛的人少得出奇。你趁机偷偷溜进急诊室去找你的同伴。不一会你就找到了他们的房间。他们睡在干净的白色小床上,但他们的睡眠一点也不安宁。他们个个面色苍白,汗流浹背,其中的一位翻来覆去,痛苦或焦虑令他的眉头皱起。

马埃斯瓦兰医生似乎对你的闯入并不感到意外。“西瓦尼·马埃斯瓦兰,”她的语气有些冰冷,自我介绍时并没有把头从写字板上抬起来。然后她带着一丝不耐烦的神色对你说道:“是你把他们带进来的,对吧?”当你要求她把关于同伴的一切情况都告诉你,而不是搪塞你时,她叹了口气,放下了写字板,然后开始坦率地与你说道:“听着,我可能是刚到阿卡姆来,但我已经在这个镇子上看过太多令人费解的病症了,足以填满整个医院界的职业生涯。我理解你担心的原因。”“你的朋友...”她很难找到正确的用词。“他们不只是睡着了。他们的状态就好像介于睡眠和无意识之间,甚至是死亡,他们不知道周围发生的事情,但似乎对某种内部刺激做出了反应。”

你立马问到他们是不是在做梦。“做梦吗?这不太可能,尽管这可以解释他们怪异的行为举止。老实说我知道从医学角度来讲这并不能让人信服,但这对我来说都没有任何意义。”

就在这时,你看到一只毛茸茸的大蜘蛛爬行于一位同伴的胸前。“嗯,这很奇怪。”马埃斯瓦兰医生刚用刷子把蜘蛛拨开,顿时又有几只蜘蛛从被子里钻了出来。出于本能你与医生都后退了几步。以此同时你听到了急诊室外的走廊内传来了沉重的脚步声,随之灯泡开始忽明忽暗。马埃斯瓦兰医生焦急地问道:“好吧,...这不只是简单的怪事了。外面到底发生了什么事?”

就在这一刻,你感觉你听到了其中一位同伴在低语。他们真的在做梦吗?如果是这样,那么他们的状况与这些奇怪的事情有什么关系呢?

① 调查员必须决定(选择一个):

◆ 说服马埃斯瓦兰医生与你一起前去调查,保证她和你的安全。进行**引言2**。

◆ 说服马埃斯瓦兰医生留在病人身边,在你调查期间保证他们的安全。进行**引言3**。

引言2: “是的,我想这说得通。无论如何,他们的状况在过去几小时内没有任何变化。”马埃斯瓦兰医生出于紧张开始东张西望,寻找着更多的蜘蛛。“还有,我现在想马上离开这个房间,所以...带路吧,”她补充道。你点点头,然后冒险回到了医院的候诊室。

② 在你的冒险日志里记录“马埃斯瓦兰医生参加了调查。”

前往**设置**。

引言3: “是的,当然。他们的安全固然重要。但请回来后告诉我发生了什么事情。”随后她便颤抖着说道:“天黑后我真的很讨厌这个地方....”你点点头,然后冒险回到了医院的候诊室。

③ 在你的冒险日志中记录“马埃斯瓦兰医生和她的病人呆在一起。”

前往**设置**。

设置

- ④ 收集以下所有遭遇卡牌集：噩梦惊醒，现实融合，修普诺斯的低语，上锁的门，惊人的恐惧。这些牌集由以下图标表示：



- ④ 将以下的遭遇卡牌集放置一旁：阿特拉克·纳克亚的使徒，蜘蛛。这些牌集由以下图标表示：



- ④ 将候诊室，急诊室，实验疗法病房和放置进场，所有调查员在候诊室开始游戏。
- ④ 检查冒险日志：
- ◆ 如果埃斯瓦兰医生参加了调查，则将埃斯瓦兰医生放置入场，由队长调查员控制。
 - ◆ 如果马埃斯瓦兰医生和她的病人呆在一起，则将埃斯瓦兰医生放在一旁，移出游戏。
- ④ 把其他地方放在一边备用
- ④ 将以下的卡牌放置一旁，移出游戏：伦道夫卡特(受困于清醒世界)，3张爆发诡计卡和两张腐化护工敌人。
- ④ 将双面故事卡侵扰开始放在一旁，移除游戏。该故事卡会在的另一侧具有不同的场景参考卡，将在后续的游戏中加入。
- ④ 混洗剩下的遭遇牌作为遭遇牌堆。

参考摆放位置



请勿阅读 冒险结束时查看

如果没有达成任何结局,且至少一位调查员投降:

你惊恐万分,窜出了圣玛丽医院的主出口,尽可能地与这些可恶的害虫保持距离。刚一到家,你就累得瘫倒在了地上。

第二天,你醒来翻看晨报,本以为会看到圣玛丽医院的混乱和蜘蛛横行的报道。然而,却没有任何关于医院的消息。难道是昨晚的事情发生得太晚,以至于阿卡姆报社还没报道吗?还是说这一切都只是一场噩梦罢了?你穿上外套打算回到医院,来确认你昨晚看到的并非幻想。

当你来到圣玛丽医院时,你期待看到的是布满蜘蛛网的建筑,又或者是整个上城区。但是出乎你的意料,一切都是干干净净的。病人、护士和医生来来往往于大厅,好像昨晚的事情都没有发生过一样。就在我准备寻找你的同伴时,一个眼袋很重的金发男人走近你,并把一只手放在你的肩膀上。

“早上好,我想我们应该谈谈。”

- ② 游戏结束时每有一个被侵扰的地点,就在冒险日志中“阶梯桥”旁边记录一个标记。
- ② 在你的冒险日志中,记录下“马埃斯瓦兰医生的命运未知”
- ② 在你的冒险日志中,记录下“伦道夫自己逃出了医院”。任何一位调查员都可以选择将伦道夫·卡特(被束缚在清醒世界)(食梦者#79)加到他们的牌组中。这张卡不计入调查员的牌组大小。
- ② 跳至结局5。

如果没有达成任何结局,(所有调查员均被击败):

- ② 场上每有一个被侵扰的地点,便在冒险日志“阶梯桥”旁边记录下1个标记。
- ② 跳至结局4。

结局1:在你将要离开医院时,马埃斯瓦兰医生提出她要去检查她的病人,你决定与她一起前往。你们回到了急诊室,发现他们依然沉睡。马埃斯瓦兰医生拨弄了一下他们的眼睛,然后给他们量了脉搏。

“比之前更糟了。不管他们对什么内部刺激起反应,这都会给病人的身心造成巨大的压力。”她坐在一位病人旁边摇了摇头。“我要留在这里。你去跟那位病人谈谈吧,然后把事情弄清楚,好吗?哦,如果你再发现蜘蛛的话,请帮忙打死一只交给我。”当你离开时,你对你熟睡的同伴们发誓,你一定会找到事情的真相并拯救他们。

- ② 在你的冒险日志中,记录下“马埃斯瓦兰医生仍然活着”
- ② 你的同伴病情恶化。如果你将“探索梦境”和“梦之网”作为一个由八部分组成的相互关联的战役进行时,在战役A的冒险日志中,记录下“梦旅者变得越发虚弱”
- ② 在你的冒险日志中,记录下“伦道夫和调查员一同逃离了医院”。任何一位调查员都可以选择将伦道夫·卡特(被束缚在清醒世界)(食梦者#79)加到他们的牌组中。这张卡不计入调查员的牌组大小。
- ② 跳至结局5。

结局2:在离开医院前,你到处都找不到马埃斯瓦兰医生。你回到急诊室查看同伴们的情况,发现他们依然没有意识。看起来情况往坏的方向发展了。他们个个满头大汗,鲜血从他们紧闭的眼睛里渗了出来。有一位一直在梦中低语着什么,一直重复着令人匪夷所思的语句。当你离开的时候,你对你熟睡的同伴们发誓,你一定会找到事件的真相并拯救他们。

- ② 在你的冒险日志中,记录下“马埃斯瓦兰医生失踪了”。你或许可以拯救她。队长调查员受到1点精神创伤。
- ③ 你的同伴病情恶化。如果你将“探索梦境”和“梦之网”作为一个由八部分组成的相互关联的战役进行时,在战役A的冒险日志中,记录下“梦旅者变得越发虚弱”
- ④ 在你的冒险日志中,记录下“伦道夫和调查员一同逃离了医院”。任何一位调查员都可以选择将伦道夫·卡特(被束缚在清醒世界)(食梦者#79)加到他们的牌组中。这张卡不计入调查员的牌组大小。
- ⑤ 跳至**结局5**。

结局3:在你离开医院前,你回到急诊室去见马埃斯瓦兰医生。房间的门被封堵了起来。你敲了敲门询问医生是否在里面。不一会你就听到了家具移动的碰撞声。随后带着倦意的西瓦尼·马埃斯瓦兰打开了门,并从那充血的眼睛看着你。“哦,谢天谢地是你。”她示意你进来,然后就瘫倒在旁边的椅子上。“那些....东西试图进入房间。我不得不把自己关在里面。”你告知她危险已经过去并感谢她照顾你的同伴们。“我会继续关注他们,但请你告诉我,外面再也没有蜘蛛了,否则我立刻搭头班火车离开这个小镇。”当你离开的时候,你对你熟睡的同伴们发誓,你一定会找到事情的真相并拯救他们。

- ② 在你的冒险日志中,记录下“马埃斯瓦兰医生还活着”。
- ③ 在你的冒险日志中,记录下“伦道夫和调查员一同逃离了医院”。任何一位调查员都可以选择将伦道夫·卡特(被束缚在清醒世界)(食梦者#79)加到他们的牌组中。这张卡不计入调查员的牌组大小。
- ④ 跳至**结局5**。

结局4：恐惧感占据了你的大脑，逃脱无路的你只好把身心交予自己的双脚。可怕的怪物开始从四周靠近，你开始幻想自己被裹在蛛网里，等待着成为蜘蛛的晚餐。之后，你跑到了一个死胡同：从地板连到天花板的厚重且粘稠的大网。飞掠的蜘蛛腿紧随其后，你意识到逃脱无望，唯一的希望就是祈祷蛛网后面有一条小径。但你别无选择。你猛的一头扎进网里，疯狂地撕扯着蛛网，犹如一只被逼到绝路的动物。这是一项艰巨的任务，但突然你看到网后透出一道光——也许是一条逃生之路！

你终于穿过了蜘蛛网，周围不再是黑暗，但这里不是圣玛丽医院的大厅，而是一个狭窄且布满蜘蛛网的洞穴。你不敢在这里过多停留，也不敢往回走，于是你一咬牙开始在黑暗狭窄的洞穴里狂奔，不知道这条路会通向哪里。透过左右两边的蛛网，你能看到坚硬的岩石与闪烁的光芒，就像一片繁星的海洋，隐隐约约地显现在丝线之外。最后，你从另一头的蜘蛛网中钻了出来，却发现自己在米斯卡塔尼克河附近的阿卡姆商业区的一条小巷里。你没时间也不想去分析这一切，只想尽可能地远离医院。刚一到家，你就累得瘫倒在了地上。

第二天，你醒来翻看晨报，本以为会看到圣玛丽医院的混乱和蜘蛛横行的报道。然而，却没有任何关于医院的消息。难道是昨晚的事情发生得太晚，以至于阿卡姆报社还没报道吗？还是说这一切都只是一场噩梦罢了？你穿上外套打算回到医院，来确认你昨晚看到的并非幻想。

当你来到圣玛丽医院时，你期待看到的是布满蜘蛛网的建筑，又或者是整个上城区。但是出乎你的意料，全部都是干干净净的。病人、护士和医生来来往往于大厅，好像昨晚的事情都没有发生过一样。你询问接待员能不能让你去见马埃斯瓦兰医生，但他摇了摇头。“对不起，我想她今天不在这里。她昨晚值了一半班就走了，从那以后便没人看见过她。还有别的可以帮你吗？”

事情有些不对劲。一切都说不通。你刚想要求去看你昏迷的同伴时，一个眼袋很重的金发男人走近你，并把一只手放在你的肩膀上。

“早上好，我想我们应该谈谈。”

⑤ 在你的冒险日志中，记录下“马埃斯瓦兰医生失踪了”。你或许可以拯救她。队长调查员受到1点精神创伤。

⑥ 在你的冒险日志中，记录下“伦道夫自己逃出了医院”。任何一位调查员都可以选择将伦道夫·卡特(被束缚在清醒世界)(食梦者#79)加到他们的牌组中。这张卡不计入调查员的牌组大小。

⑦ 跳至**结局5**。

插曲1: 黑猫

结局5: 你带着这位金发男人离开医院,之后他便更详细地介绍了他自己。这个男人的名字叫伦道夫·卡特,他告诉你他是一位“梦旅者”,就像维吉尔·格雷与你的同伴们一样:一个有能力穿越清醒世界和平行维度之间鸿沟的人。那个世界是由地球上所有生物创造、维护和居住的梦境——他称之为“幻梦境”。他解释道:“这是一个美梦与噩梦交织的地方。我们谈话的时候,恐怕你的同伴们就被困在那里了。”

你询问怎样才能帮助他们。伦道夫思索了一会儿,然后回答到:“通常,做梦的人只要愿意保持清醒就可以回到现实世界,但由于某种原因,你的同伴们无法做到这一点。”“如果你真的想帮助他们,就必须进入梦境之地寻找他们。但强行进入梦境并不容易。这样的道路通常只有经验丰富的梦旅者才能进入,且只有在睡眠中才能进入。又或者在某些地方,梦境会触碰到现实世界,在这些地方你可以用正确的工具进入你身体中的梦境之地。我知道有这样一个地方,离这里不远。然而...”

伦道夫还没来得及说完,就被一个神秘的声音打断了.....

- ② 从游戏中移除侵扰带和所有侵扰标记。(无需记录它们)。
- ② 每位调查员获得等同于胜利区中胜利点数总和的经验。
- ② 如果你把梦之网作为一个四部分的战役,继续到插曲1:黑猫。
- ② 如果你把探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役...

❖ ...如果你还没有玩过冒险1-A:穿越梦境之门,继续那个冒险。

❖ ...如果你已经游玩冒险1-A:穿越梦境之,继续插曲1:黑猫

③ 如果你同时玩的是探索梦境和梦之网作为一个相互关联的战役,或者如果你单独玩的是探索梦境(战役A):继续黑猫1。

③ 如果你正在玩梦之网(战役B):跳至黑猫3。

黑猫1:紧接着冒险1-A,梦旅者们穿过了迷魅森林...

当你走出迷魅森林时,你会经过碧蓝无云的天空下起伏的绿色草地。你和那个自称为伦道夫卡特的金发男人聊了几个小时,一路往南。你穿过伦道夫所称的尼尔小镇,越过一座横跨一条大河的石桥。既然这个人看起来对你的世界和这个世界都很友好,也很了解,你就向他解释你的情况:你跟随一个叫维吉尔·格雷的人的作品来到这个陌生的地方,为了亲眼看到他故事的真相。“在乌撒镇有一个地方,你可能还会遇到这个人,”伦道夫回答说。“到了乌撒镇,我带你去。”

乌撒镇和你想象的不太一样。小镇的边界上有一条铺着鹅卵石的路,将古色古香的村舍与远处连绵起伏的绿色草地分隔开来。在小镇内部,狭窄的鹅卵石街道上几乎挤满了各种颜色和种类的猫,当你靠近它们时,它们就会散开。古老的尖顶和上悬的楼阁在多山的街道上拱起;整个村庄似乎是一个杂乱的家庭和老式的商业集群。当你到达村庄中心附近的城镇广场时,伦道夫停下脚步,带着年轻的微笑向你致意。“欢迎来到乌撒镇,”他宣称。“我刚才说过,你在这里很安全。当你穿过这个地方的时候,你只需要记住一条最重要的法律:在乌尔塔尔镇,任何人都不能杀猫。”考虑到街道上到处都是猫,你不禁会想,这不是一个猫占主导的小镇呢?“不完全是,”伦道夫思索着你的话,回答道,“不过我想人们可能会把这里叫做梦境中的猫群中心。至于法律存在的理由,则是另一个时代的事情了。首先,我有一种感觉,我们会在艾纳家找到你之前提到的那个‘维吉尔’。”

伦道夫带你穿过城镇广场,广场周围的建筑装饰着猫图案,有雕像、标志,甚至彩绘玻璃窗。你最终会到达一座这样的建筑,上面写着“艾纳之家”。里面是一家中世纪风格的小酒馆,摆满了长长的木桌。你发现了几个顾客和三倍多的猫。

一位这样的顾客在木制柜台边给其中一只猫喂小块的干肉。他是一个英俊的男人,三十出头,黑色短发,下巴结实,颧骨精致。你一眼就认出他是作家维吉尔·格雷。在

你的内心深处，你在想，这次偶然的相遇仅仅是一种运气，还是一种注定的事情，是好事还是坏事。

不管怎样，你接近那个男人，介绍你自己，还有伦道夫。维吉尔握着你的手，伦道夫开心地笑了。“很高兴见到你们，造梦家们！作者说道，声音里透着一丝孩子气的兴奋。“能认识更多的信徒真是太好了。我已经厌倦了在报纸上看到我所谓的‘病’。”

你点了点头表示同意，并告诉维吉尔你打算找到一些证据来证明你的发现并带回现实世界。“你以为我没试过吗？”他回答道，有点迟疑。“可悲的是，一个熟睡的人是不可能把任何东西从这个领域带到现实世界的。你看，这都是想象。想法、概念、幻想。你不能控制你的思想，是吗？”

伦道夫插嘴说。“梦想之地里有一个地方，可以保存你所寻找的证据。”我在梦里见过。我去过那里三次，每次都是转瞬即逝的瞬间，然后我被日出的太阳...带走了。不过，尽管我尽力了，我还是找不到路了。我已经花了很多个晚上的时间寻找。”

“哦？维吉尔好奇地问道。“这是什么地方？”

“这是一座奇妙的城市，”他描述道，眼睛里闪着惊奇的光芒，“金黄可爱，像我以前或以后从未见过的一样。”一座城市，位于未知的卡达特山脉的山峰之外，以前从未有人涉足过。在那里，笼罩在云层中，由星星加冕，矗立着伟大的玛玛瑙城堡。”

维吉尔被伦道夫的故事吸引住了，他漫不经心地抚摸着身边的猫。它是一种苗条的生物，有着光亮的黑色皮毛，就像空间本身样黑暗。“那么我们必须找到这个地方！即使它没有我们寻找的证据，它听起来像一生的冒险。足够写一百页，甚至更多！”

你告诉维吉尔和伦道夫，在你开始这样的冒险之前，你必须回到现实世界，告诉你的同伴你的经历。

就在这时，另一个神秘而安静的声音响起：“哦，你醒不过来了。眼睛现在正盯着你呢。”

你和其他人转着头，寻找声音的来源。酒吧老板吗？其他顾客吗？接着，维吉尔的黑猫伸直身子坐了起来，它那锐利的黄色眼睛反射着窗外的阳光。“我等你来找卡达斯已经等了很久了，”它说。

“你会说话吗？”维吉尔惊讶地跳了起来，几乎被凳子绊倒。

“我是猫，你这个笨蛋。我当然会说话，”黑猫答道，无聊地舔着爪子。“你在乌撒镇见过一千只猫，现在你才感到惊讶了吗？”

“可是……我以为……”维吉尔用手掌擦了擦额头。

“别管他，”黑猫直接对你说。“我向你保证，除非找到卡达斯，否则你将无法回到清醒的世界。这是你唯一的出路。

同时，我将返回并告诉你的同伴你之前的任务。”它从台面上跳下来，自信地朝出口走去。“尽管我认为他们的任务将更加艰巨……”

② 如果你正在玩探索梦境和梦之网作为相互关联的战役：进行**黑猫2**。

③ 否则，这只神秘的猫会在你有机会回应之前就消失在门外。进行**冒险2-A：寻找卡达斯**。

黑猫2：“在现实世界里，我该怎么跟你的朋友们的说呢？”

④ 队长调查员必须决定（选择一个）：

◆ 告诉你的同伴你的探索，你的困境，你的危险。这条消息一旦传递，黑猫就会回到你身边。这可能会给你的同伴带来不适当的负担。在**探索梦境(战役A)**的冒险日志中，记录“黑猫传达了关于你困境的消息”。

◆ 告诉你的同伴关于你的新朋友和幻梦境。在**探索梦境(战役A)**的冒险日志中，记录“黑猫分享梦境的知识”。

◆ 告诉你的同伴，他们有危险，你是安全的。这条消息一传出去，黑猫就会和他们呆在一起。这可能会让你的任务更加困难。在**探索梦境(战役A)**的冒险日志中，记录“黑猫警告了其他人”。

◆ 你一点也不相信这个生物。你威胁那只黑猫，警告它在任何情况下都不要接近你的朋友。黑猫打哈欠并消失在门外，在**探索梦境(战役A)**的冒险日志中，记录“好的，那就照你的方式去做吧”。

⑤ 前往**黑猫3**。

黑猫3:紧接着场景1-B,调查员们在圣玛丽医院外面遭遇到了...

“...你一定是他们的朋友,”神秘的声音从上面传来。令你惊讶的是,安静的声音不是属于一个人,而是一只懒洋洋地躺在医院外小树上的黑猫。“噢,把你的下巴从地上捡起来,听我说。”猫站起来,跳到附近篱笆的顶端,带着猫特有的优雅沿着篱笆走着。

“它是地球梦境里的一只猫,”伦道夫说,他的声音里夹杂着喜悦,仿佛多年来第一次见到老朋友。“我好久没跟你这种人说过话了!”

这只猫锐利的黄色眼睛盯着伦道夫看了一会儿,然后又把目光转向你。“……当然。无论如何,我要转达你梦中朋友的口信。”

检查**探索梦境**(战役A)的冒险日志。选择并阅读下面适用于你的情况的章节。

如果你自己正在玩梦之网(战役B),并且没有探索梦境的冒险日志:

“你的朋友不是唯一陷入困境的人,”黑猫解释道。“这里面有一个大阴谋,你的朋友们。好吧,我们姑且说他们现在正忙着处理自己的问题。你是唯一能摧毁这张大网的人。忘掉你的同伴,调查下去。这是唯一的办法。在你完成任务的时候,我会尽力保护你朋友的安全。你明白吗?”

在你的战役日记中,记录你只能靠自己了。

如果黑猫分享梦境的知识:

黑猫告诉你所有关于幻梦境和你的朋友即将踏上征程的事。“你的朋友和其他一些人一起,在梦境中一个安全的地方。我的宠物人类维吉尔就是其中之一。是的,那个维吉尔。我看到你们脸上的表情了。他们还和另一个梦旅者在一起,他叫——嘿?等等……”猫狐疑地瞪着伦道夫,然后打了个哈欠。“嗯。你知道吗?这都不要紧。我得检查一下。”说完,猫突然离开了。

在两份冒险日志中,都记录黑猫的预感。

如果黑猫传达了关于你困境的消息:

“所以,你的朋友看起来不太好。他们想让我告诉你他们有很多麻烦。他们只有完成这个任务才能醒来,而这并不容易。混乱之眼正注视着他们。你的工作很艰巨,但你也可能是他们唯一的望。”黑猫从篱笆上跳下来并准备走。“现在,如果你不介意的话,我最好在你的朋友们被杀死之前回去找他们。”

在**探索梦境**(战役A)的战役日记中,记录黑猫在你身边。在两个战役的混沌袋中各添加一个标记。

如果黑猫警告了其他人:

“你的朋友让我告诉你他们很好。事实上,他们让我警告你,你才是真正有危险的人。如果我是你,我就会相信他们。这里有一个大阴谋,只有你能阻止它。为了你们两个人,你们能做的最好的事情就是勇往直前。别担心,我会呆一会儿的。总得有人让你活下去。”

在**梦之网**(战役B)的战役日记中,记录黑猫在你身边。在两个战役的混沌袋中各添加一个标记。

如果好的,那就按照你的方式去做吧:

“不,你知道吗?算了吧。我相信你会没事的。”黑猫突然一声不吭地离开了。

在两个战役日记中,记录你自我的。

阅读相关章节后:

② 如果你同时玩**探索梦境**和**梦之网**这两个相互关联的战役:进行**场景2-A:寻找卡达斯**,或者**冒险2-B:千变万化的恐怖形态**。

③ 否则,进行**袋2-B:千变万化的恐怖形态**。



冒险2-A: 寻找卡达斯

引言1: 你在埃纳尔过了一夜,然而你无法安稳地休息。即便人真的能在梦中睡着,你也不敢尝试这么做。对于接下来要进行的探索,你感到深深的焦虑与不安。你回想起黑猫对于清醒世界中的危机的警告,随即又想到了那些跟随维吉尔·格雷走下睡眠阶梯

并穿越魔法森林的人。他们现在也在这里吗?也许当你找到城堡并且带回幻梦境的证据时,你才有机会拯救所有人:你自己,你的朋友,以及其他的梦旅者。

检查冒险日志:

- ④ 如果“黑猫在你的身边”,前往**引言2**。
- ④ 如果不是,并且调查员中有卢克·罗宾逊,前往**引言3**。
- ④ 如果不是,前往**引言4**。

引言2: 天亮时,一缕光穿过你房间的窗帘照了进来,借着这束光,你看到一只猫的剪影映在窗户上。当你的眼睛适应了光亮之后,霎时间,那只猫锐利的黄色眼睛把你惊得动弹不得。它的目光如同黎明般明亮,你认出了它是维吉尔的那只会说话的猫。你问黑猫它已经在你的房间里多久了。

“久到我清楚你既没有睡着也没有醒来。”它矛盾地回答道。

这个世界的规律依旧让你感到困惑。人可以在幻梦境睡着吗?如果可以,睡着后人的意识又去了哪里?出于好奇,你向黑猫提出了这个问题。

“那些实体存在于这个世界里的人可以睡着,但你在这个世界是以一种完全不同的形态存在的。现在别管那些了,专注于正事。”黑猫跳到你的床上。“我已经把你的消息传递给了你的伙伴,看起来他们似乎也打算进入幻梦境。与此同时,我会跟着你。不论如何,必须得有人盯着你和我的宠物人。”

检查冒险日志:

- ④ 如果调查员中有卢克·罗宾逊,进入**引言3**。
- ④ 否则进入**引言4**。

引言3: 早晨,你在埃纳尔前面的城镇广场上找到了正在交谈的伦道夫和维吉尔。对于他们两个人,你现在暂时没办法轻易地下结论。但对于即将要去的地方,你还是有几把握的,毕竟你已经不是第一次在梦境的世界中旅行了。你对伦道夫提议前往附近的旧神的庙宇,并和在那里的大长老阿塔尔交谈一番。上一次在梦中拜访乌撒镇时,你听说过这个名字,尽管那时你并没有什么特别紧急的原因要寻求他的意见。听到你的提议,伦道夫惊讶地看着你,随即笑了起来。

“巧了,”他说,“我也正打算提议这么做呢。阿塔尔的智慧远远超出我们的想象,也许他知道我们要找的地方在哪。”

维吉尔也迫不及待地想要启程了,他拍着手说道,“那我们等什么?这边走,朋友们!”

你点点头,朝着神庙的方向出发了。神庙坐落在城镇中最高的山的山顶上,由象牙砌成。一队猫组成的士兵正在神庙的墙外巡逻。这支小部队的队长不是别人,正是你之前在森林里遇到的那只带伤疤的老猫。它拦住了你们一行,不怀好意地打量着你们。

“又见面了?”它说,“我估计你们想让我给你们放行吧。”

检查冒险日志:

- ④ 如果“调查员和祖各谈判过”或者“调查员被伦道夫·卡特所救”,前往**引言5**。
- ④ 如果“猫从祖各那里收集了贡品”,前往**引言6**。

引言4: 早晨,你在埃纳尔前面的城镇广场上找到了正在交谈的伦道夫和维吉尔。对于他们两个人,你现在暂时没办法轻易地下结论,但是你清楚他们两个人对于这个奇怪的世界有着丰富的经验。你询问他们下一步应该怎么做。“我们应该跟旧神的庙宇里面的大长老阿塔尔聊一聊,”伦道夫建议到,“阿塔尔的智慧远远超出我们的想象,也许他知道我们要找的地方在哪。”

你问神庙离这里有多远。“一点也不远”伦道夫回答,“它就在这座城镇最高的山的山顶上,来吧,我来带路。”跟随着伦道夫,你朝着旧神的庙宇前进,它是一座由象牙砌成庙宇,被一群猫组成的部队保护着。这支小部队的队长不是别人,正是你之前在森林里遇到的那只带伤疤的老猫。它拦住了你们一行,不怀好意地打量着你们。

“又见面了？”它说，“我估计你们想让我给你们放行吧。”

检查冒险日志：

② 如果“调查员和祖各谈判过”或者“调查员被伦道夫·卡特所救”，前往**引言5**。

③ 如果“猫从祖各那里收集了贡品”，前往**引言6**。

引言5：“真不幸”老猫说道，它的尾巴僵硬地直立着。更多的猫围到你们身边，有几只发出了低沉的嘶嘶声。它们的毛发立了起来，眼中闪烁着怒火。“我们的职责就是保护神庙不受你们这些轻浮的家伙的侵犯。你们别想进去。”

“能不能通融一下”伦道夫恳求道，“我们只是想和阿塔尔交谈而已，绝无恶意。”

“你们总是说一套做一套”带着伤疤的猫踱着步说道，“现在赶紧滚出去，别再回来了！”

调查员必须选择一项：

② 空手而归，前往**引言7**。

③ 强行闯入神庙，前往**引言8**。

引言6：你告诉老猫你只是想来和阿塔尔交谈，并无恶意。“哦，别担心，人类们”老猫说着打了个哈欠——一种只有猫能做到的方式，在打哈欠的同时还能保持威严。“你们看起来并不是惹是生非的那类人，再说，我会留在这里看守着你们的”你注意到猫的面前有一块带血的，尚未吃完的肉块，看样子好像是野鸡的一部分。你努力抑制住自己想捂住鼻子的冲动，同时庆幸这些猫没有和你们作对。“进去吧”老猫说道，同时它舔了舔地上的肉，准备继续享用自己的早餐。

前往**引言7**。

引言7：你们只得离开了山顶的神庙。“恐怕我们的行动得在没有阿塔尔的指导下进行了。”伦道夫叹了口气。“不管怎么样，我们的目的地都离这里很远——甚至可能在另一片大陆上。我们得通过水路才能去。我建议我们往南走，去港口城市狄拉斯-琳。在那里我们应该能搞清楚下一步要做什么。”你点点头，最后看了一眼石头堆成的神庙，心里不禁想着自己究竟错过了什么样的知识。

前往**设置**。

引言8：你告诉老猫无论如何你都要进入这座神庙，区域一只猫拦不住你们。“你想试试吗？”它低吼了一声，伏下身子，摆出进攻的态势。注意到这边的骚乱，其他守卫的猫也围了过来。你既不想伤害这些猫，也不想让它们阻碍你们的目的。你冲同伴们点点头，然后突然一起拼命往神庙的大门冲去。风暴般的嘶吼声和尖叫声顷刻间爆发，猫军队也拼尽全力组建起了防线，一排利爪和尖牙组成的墙挡在你的面前，但是你硬着头皮冲破了它们，把厚重的石门在身后关上。你听到老猫在门的另一边气急败坏地喊道：“好啊人类，去见你们的长老吧！不过别以为你们这次的罪行就这么算了！”

在冒险日志中记录“调查员强行闯入神庙”
前往**引言9**。

引言9：在神庙的顶端，端坐在象牙做的高台上，阿塔尔正在等着你们。他是一个精瘦的长者，凹陷的脸颊下方长着又长又细的黑色胡须，苍白、浑浊的眼睛因为失明而饱受折磨。“不要被自己的眼睛欺骗了，”在你轻轻在高台下方落座时，伦道夫对你耳语道，“他已经三百多岁了，但是他的记忆仍旧十分牢靠。”

你向大长老请教关于自己的旅程和目的地：那个伦道夫描述的梦中的城堡的问题。“你提到的是梦境诸神的居所，至高无上的神秘卡达斯。即便是我也不清楚它的具体位置。不过这倒是一件好事，因为想要接近这种圣地的禁果可是非常苦涩的。我的同伴，智者巴尔赛仅仅是攀上了圣地的一部分山峰，便从此再无音讯了。卡达斯的诸神看似缺乏力量，但是他们被外部世界的神明们保护着，对于这些神明最好不要讨论。更为明智的做法是不要去打扰神，抛弃愚蠢的想法吧。”

阿塔尔提到的“神”引起了你的兴趣。你想知道在这样的世界里会有什么样的神存在。

长老摇了摇头，“他们并不是我们的神，而是地球的神，这个地方只不过是地球的投影罢了。”

你还想要用你的问题继续打探阿塔尔的知识，但是他依旧坚持原先的观点。“我已经说了一些不该说的了”，他说道，“拜托你们，为了自己着想，不要再继续疯狂的行为了。”

在你的冒险日志中，“卡达斯的证据”增加1个标记检查冒险日志：

② 如果“调查员和祖各谈判过”前往**引言10**

③ 如果“猫从祖各那里获得了贡品”或者“调查员被伦道夫·卡特所救”，前往**引言11**

引言10:突然,你脑海中灵光一现,想起了魔法森林中祖各给你们的月亮酒。你给阿塔尔献上了一些,他欣然接受了。你假装自己也在喝,一杯一杯地给阿塔尔倒酒。最终,阿塔尔松了口,讲出了那些他清醒时永远不可能说的禁忌知识。他提到奥里亚布岛上的恩格拉尼克山脉上有一副雕刻,可能是诸神的肖像,至少他是这么说的。他说起了卡达斯埃伦的圆柱上面记录着地球的梦境世界的历史。他讲到死亡之城,祖兰提克的教堂地穴里埋葬着被黑夜部落杀死的人的尸体。他还提到了地图上从没标记过的遗忘之城的上方升起的邪恶之星。“如果你一定要在冷原里寻找卡达斯,”他嘟囔着,“南方的海岸有一座城市,狄拉斯-琳,或许你应该从那里启程。”

你的冒险日志中,“卡达斯的证据”增加1个标记。
每位调查员获得2经验,前往**设置**。

引言11:阿塔尔决心不再告诉你们更多信息,所以你们离开了山顶上的神庙。“我们了解了不少东西,不过还是不知道卡达斯的确切位置。”伦道夫叹了一口气,“我们的目的地很可能离这里非常远——甚至不在同一个大陆上。想要进行如此长距离的探索,我们必须得走水路。我建议我们往南走,去港口城市狄拉斯-琳。在那里我们应该能搞清楚下一步要做什么”

前往**设置**。

冒险模式

如果你以冒险模式进行游戏,并不希望关联其他任何游戏设置/结局,则你可以在进行游戏设置并进行本场冒险时按照以下执行:

① 用以下标记组成混沌袋:

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , , .

② “黑猫不在你的身边”

③ “调查员被伦道夫·卡特所救”

设置

① 收集以下遭遇组:寻找卡达斯,奈亚拉托提普的代理人,海盗,幻梦境,睡神的低语,祖各。这些遭遇组的图标如下:



② 把乌撒,斯凯河,狄拉斯-琳,放置进场。

③ 每位调查员在乌撒开始游戏。

④ 把其他地点放在一边备用

⑤ 把以下敌人放在一边备用:乌撒镇的猫,追踪的曼提柯尔,蠕动迷雾,黑夜部落,存活的依伯,两张黑暗夜魔,两张冷原海盗,以及三张千面祭司

⑥ 找到一张成群乌尼斯生成在斯凯河,如果有三到四位调查员,再在狄拉斯-琳生成一个成群乌尼斯

⑦ 领队调查员控制维吉尔·格雷(奇闻作家)故事资产并将其放置进场

⑧ 混洗剩下的遭遇牌作为遭遇牌堆。

“寻找卡达斯”的地点牌

在这个冒险中,每个地点都没有未展示的一面,因此它们以展示的一面朝上进入游戏。这些地点的反面都有故事卡牌而不是未展示面。当这个冒险中的某个地点进入游戏(包括,设置期间)时,将线索放置在该地点上,通常都应在该地点上放置等于其线索值的线索。

可以通过以下两种方式之一来翻转地点。如下所述,大多数情况都被遮掩关键字翻转。相反,某些地点被打印在该地点的能力所翻转。

一旦一个地点被翻转并且它的故事文本被阅读,它就不能在游戏的剩余时间里被再次翻转,除非另有说明。

遮掩

本章节大多数地点都有遮掩关键词，它代表该地点包含一些未知的传说或者帮助，调查员们必须先搜寻，然后才能使用它。

作为一个  能力，一个调查员在拥有遮掩关键字且没有线索的地点可以将其翻面，解决背面的文本。

拥有群聚和胜利点的敌人

当一个群聚敌人的文本上含有胜利点X，该文本只对本体敌人生效。群聚牌不能进入胜利展示区，也不计算胜利点。

等等！

现在，你可以开始探索卡达斯了。请先暂时忽略后4项设置说明。在游戏的进行中将有场景卡提示你完成对应的内容。



奥里亚布岛 设置

④ 每位调查员失去所有线索

④ 把游戏中的所有地点移除(如果它们上方有胜利点并且没有线索，则放进胜利展示区)这些地点上的所有敌人和结附牌被弃掉，在这个过程中，调查员不会被击败

④ 把每张奥里亚布岛的地点放进场(巴哈纳，恩·格拉尼克山，无名废墟)

◆ 把每个调查员放置在巴哈纳。

④ 在遭遇牌中寻找一张夜骑士生成在恩格拉尼克山，如果有3-4个调查员，再在无名废墟生成一个夜骑士，混洗剩余的遭遇牌。

④ 前往场景2a-奥里亚布岛

米纳尔 设置

④ 每位调查员失去所有线索

④ 把游戏中的所有地点移除(如果它们上方有胜利点并且没有线索，则放进胜利展示区)这些地点上的所有敌人和结附牌被弃掉，在这个过程中，调查员不会被击败

④ 把每张米纳尔的地点放进场(卡达斯埃伦，萨尔纳斯，依伯的遗迹)

◆ 把每个调查员放置在卡达斯埃伦

④ 把放在一边的存活的依伯生成在依伯的遗迹

④ 前往场景2a-以前的灾殃

禁地设置

- ④ 每位调查员失去所有线索
- ④ 把游戏中的所有地点移除(如果它们上方有胜利点并且没有线索,则放进胜利展示区)这些地点上的所有敌人和结附牌被弃掉,在这个过程中,调查员不会被击败
- ④ 把每张**禁地**地点放进场(埃莱克-瓦达,禁忌之地,祖兰提克)
 - ◆ 把每个调查员放置在**埃莱克-瓦达**
- ④ 把放在一边的**追踪的曼提科尔**生成在**禁忌之地**
- ④ 把放在一边的**黑夜部落**生成在**祖兰提克**
- ④ 前往**场景2a-找出黑夜**

永恒的国度设置

- ④ 每位调查员失去所有线索
- ④ 把游戏中的所有地点移除(如果它们上方有胜利点并且没有线索,则放进胜利展示区)这些地点上的所有敌人和结附牌被弃掉,在这个过程中,调查员不会被击败
- ④ 把**塞勒菲斯,塞拉尼安,哈提格-科拉**放置进场
 - ◆ 把每个调查员放置在**塞勒菲斯**
- ④ 把放在一边的**蠕动迷雾**洗入遭遇牌组
- ④ 在遭遇牌中寻找1张**千面祭司**生成在**哈提格-科拉**,如果有3-4个调查员,再在**塞勒菲斯**生成一个**千面祭司**,混洗剩下的遭遇牌。
- ④ 前往**场景2a-国王的法令**

请勿阅读 冒险结束时查看

在达成任何结局前,如果至少1位调查员被击败:
被击败的调查员先阅读**调查员被击败**。

调查员被击败:你苏醒了过来,发现自己被粗麻绳捆绑在一块坚硬潮湿的木头上。地板有规律地来回晃动着,你能听到海浪拍打墙壁的声音。看起来你是被抓到一艘船上了,不过为什么?

- ④ 在你的冒险日志中,记录你(调查员的名字)被抓获
- ④ 如果被击败的调查员的牌组中包含伦道夫·卡特,并且至少有一位调查员撤退,则将伦道夫卡·特的控制权交给撤退的玩家。
- ④ 结算其他的结局,如果没有结局达成...
 - ◆ ...且至少有一位调查员撤退,前往**结局1**
 - ◆ ...且所有调查员被击败,前往**结局2**

如果未达成任何结局(所有调查员均已撤退):前往结局1。

结局1(所有被击败的调查员应该先结算调查员被击败):你探访了这个世界的许多地方,从斯凯王国铺满鹅卵石的古朴小镇到你一生都无法想象的神奇大陆。你了解了许多关于幻梦境和居住在神秘卡达斯的诸神的知识。尽管你离自己的目的更接近了,但是你依旧不知道它的确切位置。与此同时,随着时间一天天过去,你的旅程变得越来越危险。无论你去到哪里,肮脏恐怖的生物总是如影随形。无面的有翼生物,挥舞着剃刀的长角海盗还有他们旗下的黑色大船,各种各样危险的存在随时威胁着你的生命。因此,你决定返程,远离幻梦境中存在的各种危险,至少你是这么认为的。不幸的是,你的船也不再安全了。所有的船员和船长都不见踪影。船上并没有任何打斗的痕迹,但是早一步回到船上准备下一次旅程的维吉尔也不见了。

“我担心最坏的事情已经发生了，”伦道夫哀叹道。“如果那些残忍的海盗抓住了他们，那恐怕他们凶多吉少了。这些人都是来自外部世界的诸神使徒，而它们的信使和灵魂就是伏行之混沌——奈亚拉托提普。”不知道为什么，仅仅是听到这个名字，你就浑身颤抖。你问伦道夫他们可能被带去了哪里。伦道夫的回答听起来好像描述的是一个港口，“那些野兽指挥他们的黑色大船从月亮启航。如果想要拯救维吉尔和其他的同伴，我们必须前往那里。”

- ② 每位调查员获得等同于胜利区中胜利点数总和的经验。
- ② 在本次冒险中你每发现一处神迹，便在冒险日志“卡达斯的证据”旁边记录下1个标记。
- ② 在你的冒险日志中记录，“维吉尔被抓获”
- ② 在你的冒险日志中记录，“伦道夫躲过了抓捕”
- ② 如果你把探索梦境作为一个四部分的战役，**继续到冒险3-A月之暗面。**
- ② 如果你把探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役...
- ◆ ...如果你还没有玩过**冒险2-B：千变万化的恐怖形态**，继续那个冒险。
- ◆ ...如果你已经游玩**冒险2-B：千变万化的恐怖形态**，继续插曲11：**梦境旅行者**

结局2：当你检查你四周时，你发现你的其他同伴，包括维吉尔和伦道夫，也都被抓了。他们此刻都处于无意识状态，不过也许等他们醒过来时，你们可以一起指定一个逃脱计划。毕竟，尽管遭遇了这样的事，但是你已经了解了许多有关于幻梦境和卡达斯诸神的事情。尽管你仍然不清楚它的确切位置，但是只要你们能逃出这艘诡异的大船，就能给你们探索带来一丝希望。你强忍住绝望的感觉，祈祷这不会是你们旅程的终点。

- ② 每位调查员获得等同于胜利区中胜利点数总和的经验。
- ② 在本次冒险中你每发现一处神迹，便在冒险日志“卡达斯的证据”旁边记录下1个标记。
- ② 在你的冒险日志中记录，“维吉尔被抓获”
- ② 在你的冒险日志中记录，“伦道夫被抓获”
- ② 如果你把探索梦境作为一个四部分的战役，**继续到冒险3-A月之暗面。**
- ② 如果你把探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役...
- ◆ ...如果你还没有玩过**冒险2-B：千变万化的恐怖形态**，继续那个冒险。
- ◆ ...如果你已经游玩**冒险2-B：千变万化的恐怖形态**，继续插曲11：**梦境旅行者**



冒险 II-B: 千变万化的恐怖形态

引言1: 为了阻止梦境和现实世界的融合,你决定强行进入“幻梦境”——那个你的新伙伴伦道夫所说的维度——通过肉身前往,而非睡梦之中。“虽然这种旅行方式有很多危险,但我依然认为这是目前最优的方法,”伦道夫说道。“如果我们在梦中冒险前往,那么

我们可能会像你的同伴一样受困,无法醒来。你同意被困在另一边对你没什么好处,尤其是如果你的目标是帮助你的梦中同伴。

“我们的第一步是找到一把钥匙。即使在梦境与现实世界接壤的地方,人们也无法在梦境和现实世界之间穿行。我曾经拥有一把打开梦境之门的钥匙,但多年前我把它弄丢了,从那以后就再也找不到了。”

查看冒险日志。

⑦ “如果黑猫在你身边”,继续引言2。

⑦ 否则,跳至引言3。

引言2: 这只黑猫趴在附近的公园长椅上,用细长、轻蔑的眼睛瞪着伦道夫。“你把通往梦境的钥匙弄丢了?”

你和猫一样有些怀疑。伦道夫叹了口气,摇了摇头。“让我解释一下,”他对你说。“这不是一把真实存在的钥匙。它从来都未曾存在过。“钥匙”是在我年轻的时候激发我想象力的好奇心、幻想和创造力。这些都是我们在成熟后不再看重的东西。这是很自然的,梦境的钥匙本就会随着年龄的增长而消失。”

“真是愚蠢!”黑猫骂道。“将想象力抛在脑后不是‘成熟’。你已经抛弃了自己最好的一面。现在,你比我见过的任何一个孩子都更像一只喵喵叫的小猫。”

“也许你是对的,”伦道夫沮丧地表示同意。“我强迫自己相信,世俗的忧虑比少年时代对镀金尖塔、芳香的丛林和暮光王国的幻想更重要……现在我担心我再也见不到这样的奇迹了。他转过身来,眼里充满了遗憾。“更糟的是我将无法指导你。”

跳至引言4。

引言3: 你重复着手势的问道:“你最后一次看到它是什么时候?”“你最后一次用它是什么时候?”诸如此类。

伦道夫叹了口气,摇了摇头。“让我解释一下,”他对你说。“这不是一把真实存在的钥匙。它从来都未曾存在过。“钥匙”是在我年轻的时候激发我想象力的好奇心、幻想和创造力。这些都是我们在成熟后不再看重的东西。这是很自然的,梦境的钥匙本就会随着年龄的增长而消失。”

继续引言4。

引言4: 你问道是什么让伦道夫的思想从空想转向了现实。他想了一会儿,仔细考虑了各种可能性。然后,当他意识到一些重要的事情时,他的眼睛睁得大大的。“许多年前发生了一件事。那是我最后一次接触超自然的东西,就是在这之前。”他解释道。“我遇见了我的一个朋友乔尔·曼顿——在商业区那座废弃的老房子旁边的墓地里。他们称之为不可名状的。我不愿相信它真的像故事里说的那样闹鬼,但我只是重写这个传说,就惹起了那生物的怒火。”

当你问这个生物时,伦道夫闭上了眼睛,一阵剧烈的战栗传遍了他的脊椎。“无法形容。我只知道我们活下来了。乔尔受伤是我的错。从那天起,我就不想深究什么超自然或迷信的东西了。不是因为我不信,而是因为我害怕。这就是我找不到钥匙的原因吗?这就是我不能再做梦的原因吗?他如梦初醒,恍然大悟。“我知道我们要去哪里。那就是我失去钥匙的地方。在那里一定可以找回的!他大睁着眼睛叫道。

冒险模式

如果你以冒险模式进行游戏,并不希望关联其他任何游戏设置/结局,则你可以在进行游戏设置并进行本场冒险时按照以下执行:

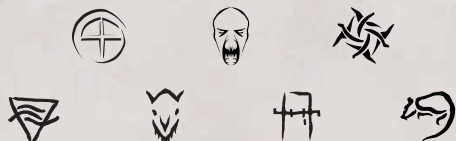
⑦ 用以下标记组成混沌袋:

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, 骷髅, 蜘蛛, 狼, 熊, 鹰, 龙。

⑦ “黑猫不在你的身边”

设置

- ② 收集以下遭遇组：千变万化的恐怖形态，地下世界的生物，现实融合，冷寒，食尸鬼，上锁的门，老鼠。这些遭遇组的图标如下：



- ② 将墓园，门廊，上层走廊，两张下层门廊，两张上层门廊放置进场。（参考右侧参考摆放位置）

◆ 每位调查员从墓园开始游戏。

- ② 将以下的卡牌放置一旁，移出游戏：阁楼，没有铭文的坟墓所以的6张神秘阶梯地点卡，4张无尽向下的阶梯诡计卡和银钥匙故事支援卡。

- ② 混洗剩下的遭遇牌作为遭遇牌堆。

参考摆放位置



请勿阅读 冒险结束时查看

如果未达成任何结局(所有调查员均被击败):前往结局2。

结局1:这个地方一点也不像维吉尔·格雷在他的小说中描写的神秘森林、迷人的中世纪村庄的宏伟的全景。不,远非如此:这冰冷、荒凉的深渊吞噬了你的希望,取而代之的是一种空虚、毫无意义的恐惧。你问伦道夫这是不是去你昏迷同伴的路。你迫切希望是你走错了方向,这样你就可以离开这个可怕的地方。

“我不知道,”他回答,从楼梯边的一扇窗户向外窥视。“我们已经超越了清醒的世界,但这是梦境的较低层面,被称为冥界。这是一个不适宜居住的地方。我们看到的许多穿越地球的生物都来自这个地区,也许我们的钥匙知道这是我们真正的目的地?”你的向导检查你在废弃的房子里找到的神秘钥匙,用手指抚摸着它的阿拉伯花纹,好像在回忆它的形状、重量和质地。他的眼睛随着失去的深度而湿润。

你主动提出替他拿钥匙,这将他从自己的沉思中脱离出来。“啊,是的,也许这样更好,”他说着将这件精致的艺术品递给你。据伦道夫所说,对于一些不真实的东西来说,它的重量令人惊讶。

带着伦道夫和银钥匙,你继续你的旅程。这地下世界无法确定是你的同伴所在的地方,但如果入侵清醒世界的生物确实来自这个地方,那么也许你可以在这里找到答案。

- ② 在你的冒险日志中记录,“伦道夫在深入的过程中幸存下来”
- ② 在你的冒险日志中记录,“调查员拥有银之匙”任何一位调查员可以选择将银之匙(通往梦境之门的钥匙)加入牌组。这张卡不计入该调查员的卡牌张数。
- ② 每位调查员获得等同于胜利区中胜利点数总和的经验。
- ② 你的身体现在行走在沉睡的梦境中。在混沌袋中添加一个●标记,用于剩余的战役。

② 如果你把梦之网作为一个四部分的战役,继续到冒险3-B:不归之路。

② 如果你把探索梦境和梦之网作为关联的八部分战役...

◆...如果你还没有玩过冒险2-A:寻找卡达斯,继续那个冒险。

◆...如果你已经游玩冒险2-A:寻找卡达斯,继续插曲11:梦境旅行者

结局2:在你失去意识前你最后感受到的是寒冷的有毒空气冲击,因为你被那个无名的巨大憎恶击倒在地。空气从你的肺里呼出来。你叫不出声。你绝望地抓着地面,那个生物撕扯着你的皮肤,践踏着你的骨头。不知怎么的,你挣脱了束缚,从包围着你的生物那痛苦、枯萎的风漩涡中逃脱了出来。你听到石膏剥落的声音。碎片从你的头顶飞过。一块松动的砖头打中了你的肩膀。你想知道当这一切都结束的时候,是否还有一座建筑物会颤抖。

② 如果调查员“找到了一把奇怪的钥匙”,就进行结局3。否则,跳到结局4。

结局3:你几乎听不到伦道夫在你周围冰冷的空气中对你大喊大叫。尽管困难重重,你还是找到了他,那个难以形容的怪物就在他身后。伦道夫扳开你的手,抓起你在那座无名的房子里找到的钥匙,紧紧地攥在手里。他闭上眼睛,低声说了些听不见的话。当可恶的急流冲进你的身体时,一切都变暗了。

当你醒来时,你躺在一个平坦的石头平台上,俯瞰着一个陡峭、笔直、向下延伸到未知深度的楼梯。在你身后,楼梯向上弯曲成一个石塔,上升进入朦胧的薄雾。从两个方向看,整个洞穴都笼罩在灰色磷光中。伦道夫把你拉了起来。他承认:“很接近了。”“我再也不希望再有那样的旅程了”。你问他你在哪儿,他咬着嘴唇,望着外面荒凉荒凉的景色。

这是梦境的较低层面,被称为冥界。那是个荒凉的地方。我们所见过的许多生物都来自这个地区。也许我们的钥匙知道这是我们真正的目的地。我想……我想它现在不见了,”你的向导解释道。

你吓坏了。而伦道夫对你的反应嗤之以鼻，羞愧地把目光移开。“算了吧。反正我们也不再需要它了。我们走吧。他简短的回答回响在石阶上。在伦道夫的带领下一你继续你的旅程。地下世界也许是你的同伴所在的地方，但如果入侵清醒世界的生物确实来自这个地方，那么也许你可以在这里找到答案。

- ⑨ 在你的冒险日志里，记录“伦道夫幸存了下来”。
- ⑨ 每位调查员获得等同于胜利区中胜利点数总和的经验。
- ⑨ 你的身体现在行走在沉睡的梦境中。在混沌袋中添加一个 标记用于剩余的战役。
- ⑨ 如果你正在以梦之网作为一个四部分的战役，进入**冒险3-B：不归之路**。
- ⑨ 如果你正在以探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役…
 - ◆ …如果你还没有玩过**冒险2-A：寻找卡达斯**，进入那个场景。
 - ◆ …如果你已经玩过了**冒险2-A：寻找卡达斯**，继续进行**插曲II：梦境旅行者**。

结局4：在废墟中，你发现了它在冰冷的空气和灰尘的漩涡中闪烁的东西，呼唤你的东西，低声呼唤你的名字的东西。你几乎听不到伦道夫的叫喊，因为那不可名状的怪物撞到了他身上。尽管困难重重，你还是不知怎的来到了瓦砾堆前，这里曾经是一个没有名字的阁楼。你现在明白那难以捉摸的微光是什么了：一把明亮的银钥匙的光亮反射。“使用它！伦道夫痛苦地尖叫着。怪物爬到他身上。“现在就用它，趁你还能——”这东西一裹伦道夫的身体，就打断了他的叫喊。你把钥匙紧紧攥在手里，看着那千变万化的恐怖形状吞噬伦道夫整个身体，你不禁打了个寒颤。

你想到了你的同伴，他们被困在远离家乡的危险梦境中，钥匙的光芒加强了，把你完全吞噬了，就像那个生物吞噬了伦道夫一样。一切都变白了。

当你醒来时，你躺在一个平坦的石头平台上，俯瞰着一个陡峭、笔直、向下延伸到未知深度的楼梯。在你身后，楼梯向上弯曲成一个石塔，上升进入朦胧的薄雾。从两个方向看，整个洞穴都笼罩在灰色磷光中。你找那把银钥匙，但它不见了。也没有伦道夫·卡特的踪影。

很明显你已经不在现实世界了。也许钥匙把你的身体传递到了梦境，就像伦道夫声称的那样。但这个地方一点也不像维吉尔格雷在小说中描写的神秘森林、迷人的中世纪村庄和宏伟的全景。不，远非如此：这冰冷、荒凉的深渊吞噬了你的希望，取而代之的是一种空虚、毫无意义的恐惧。你又一次注视着身后无数的台阶。似乎你现在别无选择，只能继续前进，深入这个荒凉而危险的领域。

- ⑨ 在你的战役日记中，记录“伦道夫在这次旅途中没能幸存下来”。如果一位调查员的牌组中包含伦道夫·卡特（被束缚在清醒世界）（资深梦旅者），在剩下的战役中将他从牌组中移除。
- ⑨ 每位调查员获得等同于胜利区中胜利点数总和的经验。
- ⑨ 如果你正在以梦之网作为一个四部分的战役，进入**冒险3-B：不归之路**。
- ⑨ 如果你正在以探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役…
 - ◆ …如果你还没有玩过**冒险2-A：寻找卡达斯**，进入那个场景。
 - ◆ …如果你已经玩过了**冒险2A：寻找卡达斯**，继续进行**插曲II：梦境旅行者**。

插曲 II: 梦境旅行者

仅当你将“探索梦境”和“梦之网”作为一个由八部分组成的相互关联的战役进行时,才能阅读本插曲。

在冒险2-A:寻找卡达斯和冒险2-B:千变万化的恐怖形态都完成前,请勿阅读此插曲。

梦境旅行者1:紧接着场景2-B,调查员终于到达了神秘楼梯的尽头...

黑猫在楼梯口等着你,目不转睛的用那冷漠的眼睛看着你慢慢的走下来。你正要问猫是怎么到那儿的,它却打断了你。“没必要问,你不会明白的”。它蜷缩在冰冷的石头地板上,懒洋洋地躺在荒凉的平台之上。

查看梦之网的冒险日志(战役B)。阅读下面适用于你情况的部分,然后继续阅读下面的文本。如果这两个部分都不适用,请跳过它们。

如果伦道夫没有在袭击中幸存下来并且黑猫的预感:

“那个金发的家伙呢?”黑猫问,四处张望。你在痛苦中保持沉默。“啊。我明白了。”猫检查它的爪子。它似乎不在乎你的同伴在深入过程中没有幸存下来。“嗯,这似乎已经很好地解决了,“它神秘地对自己说。

在两个冒险日志中,划掉黑猫的预感。

如果你自找的:

“好吧,既然你显然不需要我的帮助,我现在就走。只是想看看你是否还活着。看看这个现在的你!再见。你还没来得及回答,那只黑猫就溜掉了,它漆黑的皮毛渐渐融入了冥界的黑暗之中。

跳过这段插曲的其余部分。
进行场景3-A:月之暗面或场景3-B:不归之路。

你已经受够了这只猫的神秘的半真半假和不回答。你咒骂这只野兽。当你在黑暗中跌倒的时候,你该如何帮助别人呢?黑猫坐了起来,眯起了眼睛。“我不知道你是否可信。说实话,我还是不确定。多年来,我一直对这些事件抱有幻想。我知道一些可能发生的事情,但不是所有的事情。你可能是拯救我们所有人的人,也可能是预示我们灭亡的傻瓜。这只猫的理由很简单,但它确实解释了它是如何知道在哪里可以找到你的。你试图说服猫相信你,但它还是不相信。“告诉你。在沥青海表面之下,有一条连接着两个领域的通道。这就是你需要去阻止这个世界与你的世界融合的地方。一切顺利,我会告诉你一切。但首先,我得去别的地方。你的朋友也需要我。”

④ 检查冒险日志。如果黑猫的预感,它会在你还没来得及回答之前就溜掉了,它那漆黑的皮毛已经融入了冥界的黑暗之中。

⑤ 否则,黑猫会再次向你的同伴传递信息。队长调查员必须决定(选择一个):

◆ 告诉你的同伴你有麻烦了。一旦这条信息传递出去,黑猫会带着援助回来找你。这可能会给你的同伴带来不必要的负担。在梦之网的冒险日志(战役B)中,记录黑猫向其他人请求援助。

◆ 告诉你的同伴地下世界的事。然后黑猫就会去别的地方。在梦之网的冒险日志(战役B)中,记录黑猫分享地下世界的知识。

◆ 告诉你的同伴你很安全。一旦这个信息被传递,黑猫将和他们呆在一起。这可能会让你的任务更加困难。在梦之网的冒险日志(战役B)中,记录黑猫警告了其他人。

⑥ 前往梦境旅行者2。

梦境旅行者2:紧接着场景2-A,造梦者航行到未知的地方...

你睁开眼睛,听到猫尖锐的叫声。你已经睡着了……. 嗯,确切地说,不是在睡觉。尽管——或者也许由于——你的梦境,你已经不能在这个领域真正入睡。当你恢复理智时,你会发现叫声的根源维吉尔的猫,黑色的如同空间本身的虚无,坐在几英尺远的地方等着你的注意。“最后,”它说,“该是你注意到自己脑袋外面的东西的时候了。”“听着,我有重要的事要告诉你。”

查看梦之网的冒险日志(战役A)。阅读下面适合你情况的每一部分。然后,继续下面的文本。

如果至少有一名调查人员未被抓

获:

“等等,我的人呢?”猫问,抬起头来看看你船的甲板。“我不是把他留给你了吗?”

你解释说维吉尔被海盗抓住了,而那只猫毫不在意地舔着它的爪子作为回应。“哦,是的,没错。好吧。我现在和你处境相同了。”

如果所有的调查人员都被抓获: :

你想让那只黑猫安静下,但它不理你。“放松。”抓捕你的人现在都在甲板上,”你痛苦地问为什么这个生物对你的抓捕如此傲慢,并要求它释放你。“不。它神秘地回答说:“会有别人来解决的,如果记忆有用的话。”它很神秘地回答。

如果黑猫的预感,伦道夫逃脱了追

捕:

黑猫看见伦道夫在你的船上掌舵,怀疑地瞪着他。你大声问出什么事了。“平时我喜欢鱼的味道,但这里也太腥了。有什么不对劲的地方,不应该有两个他。但我的记忆是模糊的…….”你以为之前自己已经很困惑了,但现在你是真的完全大脑空白。两个伦道夫?“是的,”黑猫肯定地说,“这里一个,另一个在清醒的世界里。”“这看起来不对劲,”黑猫轻描淡写地说。“我想有什么东西在试图干涉。”“我得去弄清楚。”说完,那只猫从视野中离开了。

跳过这段插曲的其余部分。在两个冒险日志,记录黑猫正在寻找真相。



“我刚才说到哪儿了？”哦对了。我和你的朋友聊天了。他们现在也在梦境中。他们有话要对你说。”

查看梦之网的冒险日志(战役B)。阅读下面适用于你情况的部分。

一旦相关条目已经被阅读，选择并继续进行冒险3-A：月之暗面或冒险3-B：不归之路。

如果黑猫向其他人请求帮助：

“你的朋友有麻烦了。他们去了一个非常糟糕的地方，我不知道他们是否能在没有我的情况下顺利通过。我知道你的任务现在看起来也很可怕，但如果不坚持，你能不能到达卡斯都不重要。祝你好运。试着不要死。说完，黑猫就消失在视野中。

检查两个冒险日记：

- ② 如果两个冒险日志都没有记录**黑猫在你身边**，在梦之网的冒险日志中(战役B)，记录**黑猫在你身边**。两个战役的混沌标记袋都增加一个标记。
- ③ 如果探索梦境的冒险日志(战役A)记录了**黑猫在你身边**，那么划掉它并将其记录在梦之网的冒险日志(战役B)中。把两个战役的混沌标记袋中的一个标记换成一个标记。
- ④ 如果梦之网的冒险日志战役B记录了**黑猫在你身边**，则不做任何更改。

如果黑猫警告其他人：

“你的朋友干得真不赖。但他们担心你，而且似乎有充分的理由。他们可能不会很快联系到你。他们想让我帮你，所以我要在这里多呆一会儿。确保你能活下来。如果你没有，好吧…”很长时间的停顿以后，它缓缓说到，“…我们不要谈这个了”

检查两个战役日记。

- ② 如果两个冒险日志都没有记录**黑猫在你身边**，在梦之网的冒险日志中(战役A)，记录**黑猫在你身边**。两个战役的混沌标记袋都增加一个标记。
- ③ 如果梦之网的冒险日志(战役B)记录了**黑猫在你身边**，那么划掉它并将其记录在探索梦境的冒险日志(战役A)中。把两个战役的混沌标记袋中的一个标记换成一个标记。
- ④ 如果探索梦境的冒险日志(战役A)记录了**黑猫在你身边**，则不做任何更改。

如果黑猫分享地底世界的知识：：

黑猫告诉你所有关于你的同伴进入的梦境区域。“你所探索的梦境世界的整个表面覆盖着地底世界，就像一件美丽的丝绸衣服覆盖在腐烂的皮肤上。你没有理由去那里，这是一件好事，因为那是一个特别荒凉的地方。你实际上可能已经经过了一次通往地底世界的入口，没错，我想起来了，就在魔法森林里。还有几个其他的入口：在冷（Leng）的一座老修道院下面，在萨克曼德的废墟下面……”

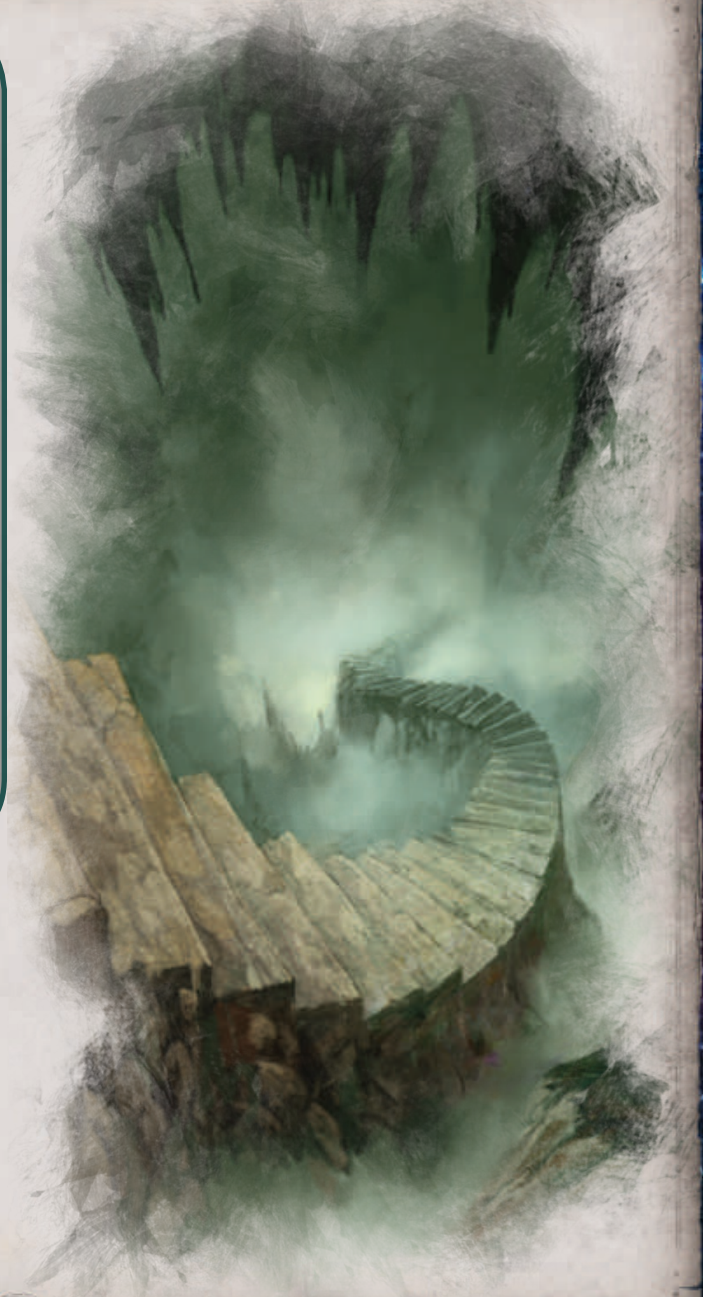
在探索梦境的冒险日志（战役A）中，记录造梦者知道了另一条路径。

检查两个战役日记。

☉ 如果探索梦境的冒险日志（战役A）记录了黑猫在你身边，划掉它。从两个战役的混沌袋中移除1个🐾标记。

☉ 如果梦之网的冒险日志（战役B）记录了黑猫在你身边，划掉它。从两个战役的混沌袋中移除1个🐾标记

☉ 如果两个冒险日志都没有记录黑猫在你身边，没有任何变化。





冒险 III-A: 月之暗面

查看冒险日志。

- ② 如果至少有一名调查员被抓获，阅读**引言1**。
- ② 如果没有调查人员被抓获，请跳到**引言2**。

引言1: 在接下来的几天中，你对你的捕获者有了更为深入的了解，但你仍对黑

船的目的地一无所知。那些猎杀你并俘虏你的海盗只不过是另一个更为邪恶存在的爪牙或奴隶：在宽松的丝绸大衣的伪装下是一种灰白色的蟾蜍样的生物，没有眼睛，和光滑的皮肤。你注意到这些生物倾向于呆在甲板下，并且他们中没有一个会屈尊与你互动。尽管他们乔装打扮，但一看他们就会让你感到恶心。如果他们真的是这些海盗的主人，这对你来说不是一个好兆头。你和维吉尔被迫分开了，而你怀疑他就在另一艘船上。

更多的日子过去了。你无法得知你被抓了多久了。你被给与良好的食物，如果说被迫吃着脏泥碗里的苦粥也算是“良好的食物”。你最担心的是黑船本身。虽然你确信它还在航行，但你不再感觉到在波浪的推动下造成的摇晃，也听不到海洋或海鸥在海岸上咕咕叫的声音。你现在反而几乎听不到任何声音：只有甲板下那些野兽偶尔发出的命令，以及海盗大声的回应。没有汹涌澎湃的大海。没有吹拂在帆上的风。什么都没有。

恐慌占据了你的大脑。如果你的目的地是一个无法返回原来的世界的陌生的港口该怎么办呢？如果他们航行至地球外呢？你得做点什么。想尽办法，从他们手中逃脱。你拼命想想出一个逃离计划，但徒劳无功。海盗们无情地在夹板上巡逻着，即使你能挣脱束缚，躲过他们的视线，又能去哪呢？

就在你开始失去希望的时候，一张熟悉的面孔从甲板上走下来。提醒你在狄拉斯-琳雇来的船长：一位胖乎乎的中年人，留着浓密的胡子，长发盘成一个髻。他环顾四周，在确保只有他和你时，小跑到你旁边。“我很抱歉，我的朋友，”他小声说道，“我没能理解到我到底在跟什么样的人打交道。我发誓，我被骗了。我不知道他们是……我不知道……”他满脸愧疚，吞吞吐吐说。你不太清楚他是什

意思，但很明显他和你被捕有关。不管怎样，他是你唯一帮助你逃跑的人。你告诉他，如果他帮助你，你会原谅一切发生的事。他沉思了一会儿，环顾四周，点了点头，用一把弯曲的小刀划破了你的束缚。

自由从未如此甜蜜过。你伸展你酸疼的肌肉，一刻都不能浪费，你在附近寻找起你的物品。保持着警惕，你的救星小声说道，“也许你甲板上有划艇可以让你使用，但我们必须像老鼠一样安静。如果被他们发现了“他的声音突然卡在喉咙里，并且在他喉咙里卡着一把锋利的锯齿状刀片。他嘴里流着血，发出可怕的咯咯声，然后就瘫倒在地球上。在他身后，一名海盗对着他的下一个受害者——你——闪现出邪恶的微笑。

查看冒险日志。

- ② 如果至少有1位调查员未被抓获，请跳到**引言2**。
- ② 否则，跳到**设置**。

引言2:如果想拯救被海盗俘虏的人,你别无选择:只能你自己去月球拯救他们,否则他们一定会成为那些将月球称之为家园的野兽的奴隶。“他们是邪恶的生物,服从于更大的邪恶,”你一边准备启航一边听着伦道夫的解释,“有很多像狄拉斯-琳这样的港口城市以前也曾与他们打过交道,但很少有人知道他们的真实身份,因为他们会通过伪装来掩盖自己丑陋的本性。”

也许带着你航行于梦境各个地区的船长,在过去也接触过他们。或许也没有接触过他们。但是为了你自己的理智,最好还是不要老是怀疑有没有被背叛。

“一个人该怎么航行到月球呢?”你问道。在花了几个星期的时间去探索梦境里那些奇异的都市,荒野,和更加奇异的地方,对梦境中的那些奇形怪异并不陌生。即使知道物理和天文这些定律在这里并不适用,你也很难想象该如何驾驶一艘帆船进入太空。

“这将是一个漫长的旅程,”伦道夫回答道“在大海的西边尽头有着西之火山岩柱。大海在这些柱子之间从世界的边缘跌入虚空之中。如果我们驶离他们之间,我们就能航行在太空的虚空之中。”

你对地球的梦境世界是平的这件事并不感到惊讶;毕竟,这里的一切都是虚构的。不过你还是无法相信。“我以前也航行于这条航线之间,”伦道夫说,感觉到你的质疑,“但我担心这次可能是一趟单程旅行,特别是在没有其他的船员的情况下。我们可能需要找一个截然不同的方式去往未知的卡达斯。你准备好了吗?”

你望向地平线,在那里,蔚蓝的海与天空相合。在那里的某个地方,有人需要你的帮助。更重要的是,你所搜寻的可能就在这个世界的边缘。你准备开始你的旅程。

前往**设置**。

Setup

- ② 收集以下遭遇组:月之暗面,海盗,梦旅者的诅咒
远古邪恶。这些遭遇组的图标如下:



- ② 将月兽之城,月蜥神庙,月之森,暗色陨石坑放置进场。

◆ 将其余地点放置一旁,移出游戏。

- ② 查看冒险日志。

◆ 如果至少有一位调查员被抓获,将放置在一旁的月兽帆船放置进场,展示面朝上。该地点没有未展示面,相反,它的背面为故事卡。(为了最佳的游戏体验请不要阅读背面的文本,除非得到指示)

◆ 每位被抓获的调查员从月兽帆船开始游戏。每有一位调查员在月兽帆船开始游戏就其在上放置2个线索标记。(从标记池)

◆ 其余调查员从月之森开始游戏

- ② 查看冒险日志。

◆ 如果伦道夫被抓获,搜索每位调查员的牌组将伦道夫·卡特(资深梦旅者)放在一旁,移出游戏。

- ② 将以下的卡牌放置一旁,移出游戏:月之蜥敌人,维吉尔·格雷(文思泉涌),船长故事支援,假装清醒弱点。

- ② 在每位调查员卡牌上放置一个毁灭标记。此毁灭标记代表恐慌等级(参见下文恐慌等级解释)。它不算作毁灭标记,也不计入当前密谋的毁灭目标值中。

- ② 混洗剩下的遭遇牌作为遭遇牌堆。

冒险模式

如果你以冒险模式进行游戏，并不希望关联其他任何游戏设置/结局，则你可以在进行游戏设置并进行本场冒险时按照以下执行：

② 用以下标记组成混沌袋：

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , .

② 调查员可以决定 (选择一个)：

- ◆ 所有的调查员都被捕获，且伦道夫也被捕获。这个选择会增加游戏的挑战性。
- ◆ 没有任何调查员被捕获，且伦道夫也未被捕获。这个选这会让游戏变得更为轻松。

恐慌等级

在场景的设置阶段，指示玩家在每位调查员上放置一个毁灭标记，标记他们当前的“恐慌等级”。当调查人员试图逃离月兽的抓捕时，他们各自的恐慌等级可能会根据他们的行动和决定而增加或减少。更高的恐慌等级意味着你更接近被发现，这将大大阻碍你试图逃跑。

如果一个效果提高了一位调查员的恐慌等级的任何数额时，在该调查员的卡上放置相同数量的毁灭标记。同样地，如果一个效果减少了一个调查员的恐慌等级，从该调查员的卡上移除相同数量的毁灭标记。

即使使用毁灭标记，调查员的恐慌等级并不算作毁灭数，也不计入密谋卡的毁灭目标值。

调查员的恐慌等级对其自身没有影响，但它可以改变或加强其他遭遇卡的效果。

请勿阅读 冒险结束时查看

如果未达成结局(所有调查员撤退或击败):

尽管你尽了最大的努力,你无法从众多的追捕者眼下逃脱。你被逼到死路里并不抓获。维吉尔还在尽力反抗,但伦道夫放弃反抗,他知道自己的反抗是徒劳的。你被带进一个在月球黑暗面的巨大的圆顶寺庙里,并且被迫跪在一个月球野兽面前。它穿着灰色的长袍并裹着厚厚的外衣,但你可以看到它下面的真实面容:它光滑,湿漉漉的肉和流着口水的球形嘴唇。“太棒了,”它赞美它的手下。“我们的主人会对此感到高兴。”海盗在你身后防止你逃跑,而你两边各有一排有翅膀的东西在有节奏地尖叫着和拍打着他们的翅膀。在准备着什么,你怀疑到,这将是一个糟糕的旅途。

月兽命令它们的奴隶把你们拖到有翅膀的生物身上。“把这些无耻之徒带到祭祀坑里去,”它命令,“他们必须为他们的异端行为而受到制裁。”月球蜥蜴今晚会有一顿很好的晚餐。”

“什么?不,你不能怎么做。”伦道夫从他的牙齿之间说道。

在一道亮光之中,你清醒啦过来。你坐在一张不舒服的陌生床上。你感到一阵解脱。你终于从这无尽的梦中醒来了吗?然而冰冷的虚空拥抱你,让你意识到你的所在。你周围并没有墙和天花板,而是明亮的星空。远处的星系和星云似乎冷酷无情地盯着你。你的床漂浮在一根细细的银线上。维吉尔的猫坐在你脚边。“你还没醒呢,”黑猫说,“至少现在还没有。”

月兽命令它们的奴隶把你们拖到有翅膀的生物身上。“把这些无耻之徒带到祭祀坑里去,”它命令,“他们必须为他们的异端行为而受到制裁。”

“别担心,我的朋友们,”伦道夫小声对你说,“你听到了吗?未知的卡达斯就在那寒冷的荒原之中。如果幸运的话,他们会把我们带到我们的目的地——”伦道夫的话语被月兽打断并被他们拉起。

“不,不是你。我认识你。你将是一份很好的礼物。你将成为月球蜥蜴的饲料。走吧。”它在你眼前把伦道夫拖走了。他的尖叫声在寺庙的墙上回荡并逐渐消在他被拖进的地底下之中。然后,在可怕的膜质翅膀的打拍中,你的坐骑把你带到了太空的虚空中。

❷ 在冒险日志中记录:调查员们被带到了冰冷度土

❷ 在冒险日志中记录:伦道夫在航行中没有幸存下来,如果一个调查员的卡组中带有伦道夫·卡特(梦境专家)(食梦者#59),把他在余下的冒险中从卡组中移除。

❷ 队长调查员获得“假装清醒”弱点(食梦者#233)(不计入牌组大小)。把这张牌加入到队长调查员的牌组。

❷ 每位调查员获得等同于胜利区中胜利点数总和的经验。

❷ 如果你把梦之网作为一个四部分的战役,继续到冒险4-A:神之居所。

❷ 如果你把探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役...

◆...如果你还没有玩过冒险3-B:不归之路,继续那个冒险。

◆...如果你已经游玩冒险3-B:不归之路,继续插曲III:宏伟存在

结局1:在白色的帆船静静地滑向地球时,它的船长唱着一首轻柔悦耳的船歌,而船上的划手重复着这首歌。你感到你熟知这个语言,尽管以前从未听过。你询问你的目的地,但胡子男子没有回答并继续唱着这悦耳的歌曲。你恳求他帮助你寻找未知的卡达斯,相信这是无比重要之事。“你不应该试图去打扰神明,”那人打断了他的歌曲警告道,“他比你我都更伟大。你不知道你的野心有多愚蠢吗?”你再次向她央求道,告诉他你必须带回梦境之地存在的证据,并且要是没有神明的帮助将无法返回。“那将会悲惨的命运吗?环顾下你的四周。”

你按照船长的要求去做,并看到一个宁静美丽的场景甚至让你屏住呼吸。大海在月光下闪闪发光,像一片钻石的海洋。沿着地平线,你可以看到晶莹的海岸线,幸福的乡间小路,郁郁葱葱的山景,和翠绿的花园。下降时,你从云层之间感到清新凉爽的空气。你的感受到附近海岸的花香。在“现实”中的所有岁月里,你从未体验过如此真实的美。

也许留下来也没那么糟。毕竟你已经在这片土地上呆了好几个星期了——不,好几个月了。虽然经历过各种艰辛苦难,你真的能放弃这奇异美好的土地并回到你平凡的现实吗?

然后,在遥远的北方,你看到了。隐约出现在地平线上,甚是在地球本身的梦境之外。一座白色的山峰,顶上有一坐折射月光的蓝色灯塔。胡子男人朝视线方向看去。“行吧,”他叹了口气。他改变航向,并跟随着一只宛如天空一样的神鸟后面。“朝着众神的住处前进。”

- ② 在冒险日志中记录:调查员们航行到了冰冷废土。
- ② 在冒险日志中记录:伦道夫在航行中幸存下来。
- ② 每位调查员获得等同于胜利区中胜利点数总和的经验。
- ② 在冒险日志中的“卡达斯的证据”旁边记录下3个标记。
- ② 如果你把梦之网作为一个四部分的战役,继续到**冒险4-A:神之居所**。
- ② 如果你把探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役...
- ◆ ...如果你还没有玩过**冒险3-B:不归之路**,继续那个冒险。
- ◆ ...如果你已经游玩**冒险3-B:不归之路**,继续**插曲III:宏伟存在**



冒险 III-A: 不归之路

检查冒险日志

- ④ 如果“伦道夫在深入的过程中未幸存下来”，阅读**引言1**。
- ④ 如果“伦道夫在深入的过程中幸存下来”，跳至**引言2**。

引言1: 你终于到达了梦境，但它并不是你所期望的那样。这个如此巨大的地下世界与维吉尔·格雷笔下的那些奇妙的土地和神话般的城市相去甚远。也许作者从未在地下这么深的地方冒险，从未发现潜伏在梦境表面之下的恐怖。你怀疑他不会漏掉这样一个令人毛骨悚然的故事。当你冒险进入黑暗和贫瘠的领域，你充满了空虚的绝望——一种啃噬你的心灵的空虚，反映了你周围荒凉的风光。你来这帮助你的朋友，但你唯一的向导已经离开了。你不经的想如果这一切都是一个可怕的错误呢？

你从头脑中摆脱了这些黑暗的想法，而将注意力集中在摆在你面前的道路上。现在来看你本可以有其他的选择但现在为时已晚。这是你现在的位置。即使你不能帮助你的朋友，即使你来不及帮助伦道夫，你现在也有另一个任务。显然，梦境的这一区域与入侵你现实的生物有关。答案必须在这里。此外，你似乎没有太多选择余地了。

你走到一个锯齿状悬崖的边缘，俯瞰下面洞穴般的王国。这个领域大得惊人。在远处的悬崖峭壁上，你可以看到一座城墙环绕的城市。在它众多的塔楼中，一座黑色的尖塔高耸入云，足以穿透梦境的表面。向南是一片平原，俯瞰着下面的山谷，你可以看到在灰色的磷光中移动的形状。你希望居住在这个王国里的人是你能够与之说理的人。你有你的怀疑，但至少现在你有一个计划。这是不是一个好计划还有待观察。

进行设置。

引言2: 你终于到达了梦境，但它并不是你所期望的那样。这个如此巨大的地下世界与维吉尔·格雷笔下的那些奇妙的土地和神话般的城市相去甚远。也许作者从未在地下这么深的地方冒险，从未发现潜伏在梦境表面之下的恐怖。你怀疑他不会漏掉这样一个令人毛骨悚然的故事。当你冒险进入黑暗贫瘠的领域时，你向伦道夫提出了你的担忧。“的确，我们和你的同伴们之间的距离，的确比我们预想的要远，”他肯定地说。然而，我有另一种预感——也许这是因祸得福。显然，地下世界与入侵我们现实的生物有关。我建议我们趁有机会进一步调查一下。一旦我们发现了真相，我们就可以回到梦境的表面。

你问伦道夫是否有线索，他走到一个锯齿状悬崖的边缘，俯瞰下面洞穴般的王国。“我以前来过这里”他平静地说，“弄清了方向。”远处的那些墙是古革之城。南边是一片平原，俯瞰着下面的山谷。那片平原是食尸鬼居住的地方。也许在那里我们可以了解到更多。你大声地提出你的疑问，想知道这样的生物是否有能力进行和平的交谈。

“他们比你想象的更聪明，如果我们说服他们帮助我们，他们可能会很有帮助。事实上，我的朋友中就有一个叫理查德·皮克曼的艺术家。如果我们有幸找到他，那可能是我们最好的机会。”你仍然有些怀疑...但至少现在你有一个计划。这是不是一个好计划还有待观察。

进行设置。

冒险模式

如果你以冒险模式进行游戏，并不希望关联其他任何游戏设置/结局，则你可以在进行游戏设置并进行本场冒险时按照以下执行：

- ④ 用以下标记组成混沌袋：

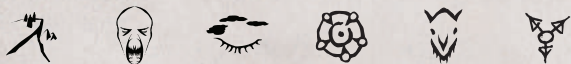
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, 骷髅, 骷髅, 骷髅, 骷髅, 骷髅, 骷髅, 骷髅, 骷髅.

- ④ “黑猫不在你的身边”

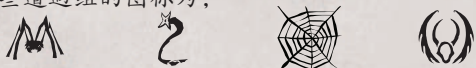
- ④ “伦道夫没有在这次航行中幸存下来”

设置

- ② 将下列遭遇牌组中所有遭遇卡找出：
不归路，地下世界的生物，修谱诺斯的低语，远古邪恶，食尸鬼，惊人的恐惧。这些遭遇组的图标为：



- ② 将下列遭遇牌组中所有遭遇卡放置一旁，位于场外：
侵袭之地，恐怖山谷，阿特拉克·纳克亚使徒，夜魔。
这些遭遇组的图标为：



- ② 将以下地点放置入场：辛之墓群，古革之城，卡斯尖塔，食尸鬼平原。

◆ 所有调查员在辛之墓群开始游戏。

◆ 将其他地点放置一旁，位于场外。

- ② 搜索迷魅森林(石制活板门)(食梦者#53)地点并放置一旁，位于场外。

- ② 将古革哨兵敌人，理查德·皮克曼故事支援和假装清醒弱点放置一旁，位于场外。

- ② 检查冒险日志根据以下情况，在此冒险中应该使用不同的场景1。并从游戏中移除另一张场景1

◆ 如果伦道夫在深入的过程中未生存下来，使用场景1a-“进入冥界”(版本一)

◆ 如果伦道夫在深入的过程中幸存下来，使用场景1a-“进入冥界”(版本二)

- ② 一阵疼痛和恶心袭上你的全身。检查冒险日志中“阶梯梯”-旁边记录的标记数量

◆ 如果没有记录的标记数量，什么也不会发生。

◆ 如果有1-4个标记数量，在场景参考卡上放置1个伤害标记。这代表了梦境中的扭曲

◆ 如果有5个或更多标记数量，在场景参考卡上放置2个伤害标记。这代表了梦境中的扭曲

- ② 洗混剩余遭遇卡牌来创建遭遇牌堆。

不归之路的地点

在这个冒险中，每个地点都没有未展示的一面，因此它们以展示的一面朝上进入游戏。这些地点的反面都有故事卡牌而不是未展示面。当这个冒险中的某个地点进入游戏(包括，设置期间)时，将线索放置在该地点上，通常都应在该地点上放置等于其线索值的线索。

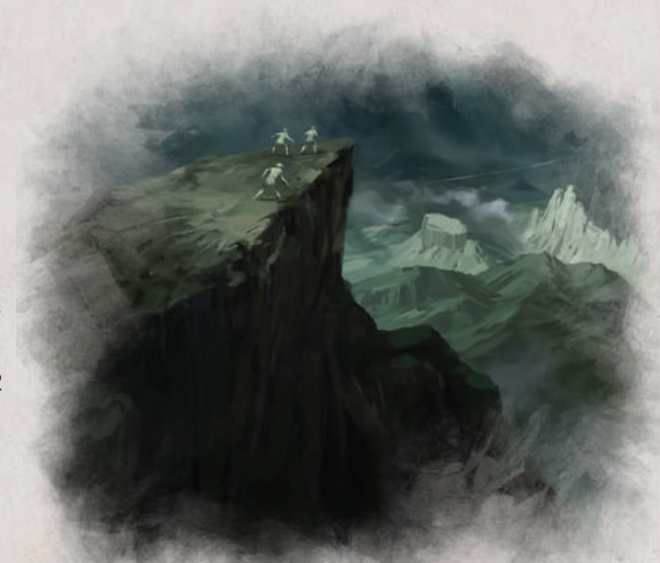
可以通过以下两种方式之一来翻转地点。如下所述，大多数情况都被遮掩关键字翻转。相反，某些地点被打印在该地点的能力所翻转。

一旦一个地点被翻转并且它的故事文本被阅读，它就不能在游戏的剩余时间里被再次翻转，除非另有说明。

遮掩

这个冒险中的许多地点都有遮掩关键字。这个关键字表示一个地点包含未知的知识或帮助，必须由调查员找到它才能加以利用。

作为  能力，一位调查员在一个有遮掩关键字的地点且该地点没有任何线索的情况下，可以翻转该地点，并解读其背面文本。



请勿阅读 冒险结束时查看

如果未达成结局(所有调查员撤退或击败):
调至结局2。

结局1:黑色的、焦油状的液体在你周围上升,吞噬着你,你担心自己犯了一个严重的错误。高密度液体的压力包围着你的身体,从四面八方把你压碎,但你会在另一边出现。你陷入了短暂的沉默,然后被一个发光的,强壮的网抓住。你惊慌失措地爬上附近一个由坚固岩石构成的平台。你的避难所是众多避难所中的一个,每一个都悬在空中,并被厚网所连接。在那之外是一个广阔的无际的黑暗,一直延伸到眼睛所能看到的地方。宇宙空间,一个无边无际的黑暗,一直延伸到眼睛所能看到的地方。

- ⑨ 冒险参考卡上的每有一个伤害标记,便在你的冒险日志中“阶梯桥”旁边记录一个标记。
- ⑨ 每位调查员获得等同于胜利区中胜利点数总和的经验。
- ⑨ 如果你把梦之网作为一个四部分的战役,继续到**冒险4-B:宇宙编制者**。
- ⑨ 如果你把探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役...

◆...如果你还没有玩过**冒险3-A:月之暗面**,继续那个冒险。

◆...如果你已经游玩**冒险3-A:月之暗面**,继续**插曲III:宏伟存在**

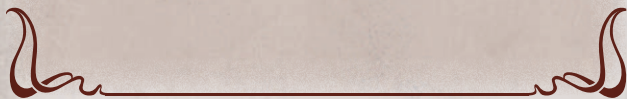
结局2:当另一波扭曲的现实冲击你时,你要做好准备。这种感觉,不管它是什么,随着时间的流逝越来越强烈。是某人或某事引起的,但怎么会呢?就在你思考它的意义时,你意识到一件奇怪的事情:你不是唯一一个受到影响的人。事实上,远非如此:整个地下世界似乎随着每一波经过领域扭曲的能量而改变。墙壁移动,地板倾斜,昏暗的磷光闪烁着宇宙般的、超凡脱俗的光芒。大地隆隆作响,另一股力量的浪潮冲过梦想世界的地基。你所站的岩石表面已经变形了。你在空中连击,试图抓住什么东西,任何你可以用来把自己拉起来的东西。你的手环绕着一块油漆过的木板。你没有时间去质疑它的外表——生存是第一位的。

当你爬起来的时候,你会发现自己蜷缩在公园的长椅上,周围是浓雾和阿卡姆阴森的斜屋顶。在你面前没有土地。只是一个开阔的,无尽的深坑。或许是地下世界?但这怎么可能呢?维吉尔的猫从公园长凳上的树枝上漫不经心地看着你。“它不会停下来,”黑猫告诉你。“直到你的世界所剩无几。”你不知道面对这样的恐怖,你能做什么。猫凝视着下面的坑。“它在等着你呢。”

又是一阵隆隆声。在远处,你惊恐地看着整座建筑被吸进地下。你以为你在远处看见一个行人,但那不是人。如果再这样下去,你的同伴就没有一个可以在这个世界被唤醒。你鼓起勇气,往下看了看空荡荡的坑吞了一口。“你下去吧,”猫说道。

你下降着。呼啸的风抽打着你的头，震耳欲聋。你认为你不可能从这样的地方掉下去。但是，你并没有在坚硬的岩石地面上溅起水花，而是被一张发光的、结实的网缠住了。你惊慌失措地爬上附近一个由坚固岩石构成的平台。你的避难所是众多避难所中的一个，每一个都悬在空中，并由厚网连接。在那之外是一个广阔的宇宙空间，一个无边无际的黑暗，一直延伸到眼睛所能看到的地方。

- ④ 队长调查员获得“假装清醒”弱点(食梦者 #275) (不计入牌组大小)。把这张牌加入到队长调查员的牌组。
- ④ 根据场景参考卡上的每1点伤害，在冒险日志“阶梯桥”旁边记录下1个标记。
- ④ 每位调查员获得等同于胜利区中胜利点数总和的经验。
- ④ 如果你把梦之网作为一个四部分的战役，继续到冒险4-B宇宙编制者。
- ④ 如果你把探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役...
- ◆ ...如果你还没有玩过冒险3-A月之暗面，继续那个冒险。
- ◆ ...如果你已经游玩冒险3-A月之暗面，继续插曲III: 宏伟存在



插曲 III: 宏伟存在

仅当你将“探索梦境”和“梦之网”作为一个由八部分组成的相互关联的战役进行时,才能阅读本插曲。

在冒险3-A:月之暗面和冒险3-B:不归之路都完成前,请勿阅读此插曲。

宏伟存在1:接着冒险3-A,梦旅者们正在前往未知的卡达斯的寒冷荒原的路上...

你的额头被毛茸茸的东西从沉睡的梦境中惊醒。你往下看发现那只黑猫在盯着你看。“嘿。我看到你取得了一些进步。“你不确定你是否会称之为进步。虽然你终于踏上了前往寒冷荒原的旅程,但你还没有确定未知的卡达斯的确切位置,也不知道到达后会发生什么。

检查你的冒险日志,找到你的探索梦境(战役A)。阅读下面关于你的情况的章节,然后继续阅读下面的文字。如果没有对应章节,跳过它们。

梦旅者变得越发虚弱:

“哇,”猫突然说,“你知道的,现在你的状态看上去很糟。”它用一双漠不关心却好奇的眼睛看着你。你问它是什么意思。“你说不出来?你看起来不舒服。你吃饱了吗?但不管怎样,你现在不是还能继续前进吗这就够了。”

根据你的难度,在混沌袋中添加一个标记,如下:
简单(-3),标准(-4),困难(-5),专家(-7)。

如果伦道夫没有在这次航行中幸存下来,而黑猫正在寻找真相:

“他叫什么来着?他在哪里?”黑猫一边寻找伦道夫,一边问道。你试图解释发生了什么事,但你几乎说不出话来。”不再多说了。我明白了。这只猫思考着这个情况,似乎并不怎么在乎伦道夫的可怕命运。“好吧,我想我不会在提这件事了,”它神秘地说。

在两个冒险日志中,划掉黑猫正在寻找真相。

如果你自找的:

“别管我。我只是想确认你是否还活着。”你开始向黑猫诉说你的麻烦,它歪着头,一副好奇的样子。“嗯。这挺有趣的。我说过我在乎你说什么吗?我想我没有。哦。让我说得更清楚些:我只关心你是否能履行你的职责。我不在乎你的感受。猫怒目圆睁的眼睛从不眨眼“好吧,祝你好运。你会需要它。然后它跳进阴影里消失了。

跳过这段插曲的其余部分。

进入场景4-A:众神居所或者场景4-B:宇宙的编织者。

你问黑猫它是否知道你会在卡达斯找到什么。“差不多吧,”它回答。“我早就料到你会到卡达斯来。事实上,我见过很多这样的事情。但是,事情不是完全一样的。或许我只是不这么看。不管怎样,我认为你走的路是对的。毕竟这是唯一剩下的路了。我知道你到了那里会看到什么,但我担心如果我告诉你,你也会有不同的看法。别担心。你会做得很好的。去卡达斯。找到伟大的国度。当你到达时其他的一切都会安排妥当。只要你别搞砸了。你们所面对的这些人,我不愿提及他们的名字,他们不仅威胁着梦境。它们威胁着生存本身。现在,如果你不介意的话,我得去个地方。

② 检查冒险日志。如果黑猫有预感,在你有机会问它任何其他问题之前,它就会跳入虚空。

③ 否则,黑猫会主动给你的同伴传递信息。队长调查员必须决定(选择一个):

◆ 告诉你的同伴您面临的威胁。传递此消息后,黑猫将协助您返回。这可能会给你的同伴造成不必要的负担。在探索梦境的冒险日志(战役A)中,记录“黑猫提到了奈亚拉托提普”。

◆ 告诉你的同伴你会没事的。一旦这个信息被传递,黑猫将和他们呆在一起。这可能会使你的任务更加困难。在探索梦境(战役A)的冒险日志中,记录“黑猫提到了阿特拉克·纳克亚”。

④ 继续宏伟存在2。

宏伟存在2: 接着冒险3-B, 调查员已经到达了两个时间之间的宇宙交界

一只猫低沉的哀嚎把你的注意力吸引到附近的一张网上。当你到达的时候, 你发现那只黑猫被粘在一张特别沾的网上, 来回地扭动着, 想要挣脱出来, 却徒劳无功。即使有锋利的爪子, 它似乎也有麻烦。你倾身把猫拉出来, 它从你的手臂上跳到下面的岩石平台上, 这是猫和无尽的虚空之间唯一的東西。它嘶嘶叫了一会儿, 然后站了起来。“我需要你的帮助吗?” “它骂道。“好吧, 你毕竟是在沥青海下面成功的。现在看看你的周围。看到这些网子了吗?”

“即使你努力了, 你也不会错过的: 你四周都是蜘蛛网, 穿越以太的危险的路径。“它是你的世界和梦境之间的桥梁。如果它完成了, 这两个世界将会融合。明白吗? 除非你想让一切都像你朋友睡觉的医院一样, 否则你必须不惜一切代价阻止这一切。没有什么比这个更重要。没什么。

检查你的冒险日志, 找到你的探索梦境(战役A)。阅读下面关于你的情况的章节, 然后继续阅读下面的文字。如果没有对应章节, 跳过它们。

如果调查员拥有银之匙:

“嘿, 你还有那把钥匙吗?” 黑猫问。你在你的随身物品中寻找钥匙, 然后把钥匙给猫看。“把那个给我,” 它要求道, 在你犹豫之时跳起来把它从你手里叼下来。“别那样看着我。你的其他朋友比你更需要它。

在梦之网的冒险日志(战役B)中, 划掉调查员拥有的银钥匙。并将此记录在探索梦境(战役A)的冒险日志中。

如果银钥匙现在在调查员的牌组中, 将它拿出。任何一位在探索梦境(战役A)中的调查员都可以选择将银钥匙添加到他们的牌组中。这张牌不计入调查员的牌组大小。

如果黑猫在寻找真相:

黑猫第一次看到伦道夫时停止了说话。它围着那个男人转了几圈, 激动不已。对于伦道夫来说, 他似乎一反常态地对猫的出现感到不安, 甚至在它靠近时还后退了一步。“怎么啦?” 我没有伤害过你们任何一个人。”他就事论事地说。“我做了什么冒犯你的事吗?”

“你的存在冒犯了我,” 猫嘶嘶地回答。它漫步向你走来, 警惕地注视着伦道夫。“我想我知道现在发生了什么。这一切都说得通。我知道是谁在干扰我的视线。不要相信那个东西,” 它一边警告, 一边转过头来盯着它后面的金发男人。“我得准备一下。到时候我再来。

跳过这段插曲的其余部分。在两个冒险日志中记录“黑猫知道了真相”。

“哦，趁我还没忘记，你的朋友们已经快到目的地了。如果一切都如我所预见的那样发生，他们就能获得自由。与此同时，他们想让我告诉你……”

检查冒险日志的探索梦境(战役A)。阅读下面适用于你的情况的章节一旦相关的章节被读过，选择并进入**冒险4-A：神之居所**或者**冒险4-B：宇宙编织者**。

如果黑猫提到了奈亚拉托提普：

“……他们面对的是有着成千上万的，也许是无穷无尽面孔的人。人们叫它**奈亚拉托提普**。它是操纵、欺骗和狡猾的。这可能是一开始就把他们困在梦境里的东西。为什么，我不知道。如果你想让他们活下来，他们可能需要我的帮助。你一个人在这里会没事的，对吧？”黑猫不等待回答：它一声不吭地跳进了下面的以太，消失了。

☉ 检查两个冒险日志。

- ◆ 如果两场战役都没有记录“黑猫在你身边”，那么在探索梦境(战役A)的战役记录中，记录“黑猫在你身边”。为两个战役的混沌袋增加一个❖标记。
- ◆ 如果梦之网(战役B)的冒险日志记录了“黑猫在你身边”，把它划掉并记录在探索梦境(战役A)的冒险日志中。用1个❖标记替换所有战役混沌袋中的1个❖标记。
- ◆ 如果探索梦境(战役A)的战役记录中有“黑猫在你身边”，则不会有任何改变。

如果黑猫提到了阿特拉克·纳克亚：

“... 我刚才提到的那座桥？”编织它的生物是你从未见过的。阿特拉克·纳克亚是我在梦境的黑暗角落里听到的低语。它是所有在这些地方爬行的蜘蛛的主人和祖先。也许全部，真的。你需要我的帮助来阻止它的计划。

☉ 检查两个冒险日志。

- ◆ 如果两场战役都没有记录“黑猫在你身边”，那么在梦之网(战役B)的战役记录中，记录“黑猫在你身边”。为两个战役的混沌袋增加一个❖标记。
- ◆ 如果探索梦境(战役A)的冒险日志记录了“黑猫在你身边”，把它划掉并记录在梦之网(战役B)的冒险日志中。用1个❖标记替换所有战役混沌袋中的1个❖标记。
- ◆ 如果梦之网(战役B)的战役记录中有“黑猫在你身边”，则不会有任何改变。



冒险 IV-A: 神之居所

检查冒险日志。

- ② 如果“调查员们被带到了冰冷废土”，推进到**引言1**。
- ② 如果“调查员们航行到了冰冷废土”，推进到**引言2**。

引言1: 你的坐骑把你带到目的地花费了数个小时。你不敢挣扎逃脱，因为你

知道挣脱之后坠落也会要了你的命。不但如此，这可能是你找到卡达斯的唯一机会。这些生物经过了阴影编制而成的拱道，越过了在月光下闪烁的蔚蓝大海，穿过了层层叠叠的浓雾。最终，你们来到了极北的一块大陆，一个即使你是无畏的船长也不敢踏足的地方。庞大的生物居住在漆黑的深海中——对任何胆敢踏足这片致命海域的船只都是一个可怕威胁。

你的坐骑飞过了一片由冰雪组成的荒凉土地然后降落了下来。在远方，透过冰雪的遮盖，你能勉强分辨一座半圆形建筑的轮廓。其中一个带翼生物指向了一片透着不详气息的遗迹的方向，沉默地命令你前往那里。剩下的生物一声不发地站在你的身后，防止你趁机逃走，虽然你没有一点这么做的意思。你会找到并登上卡达斯的山峰，或者死在途中。

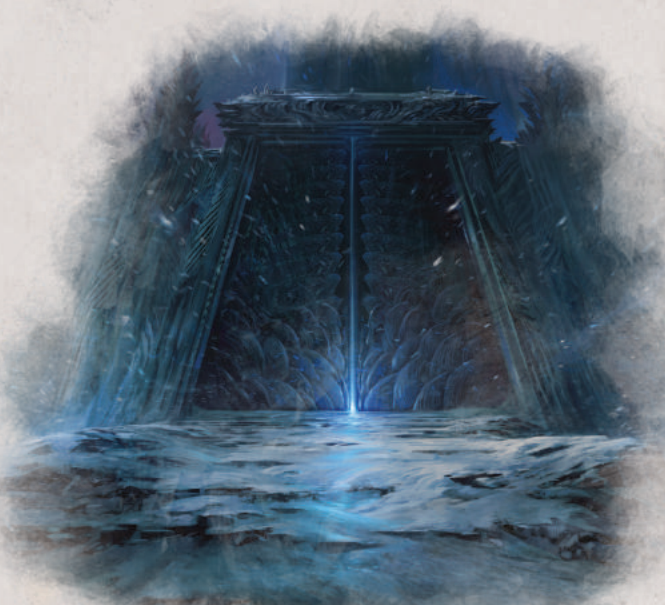
前往**设置**。

引言2: 白船在以太中畅通无阻地航行。在路上，它经过了阴影编制而成的拱道，越过了在月光下闪烁的蔚蓝大海，穿过了层层叠叠的浓雾。最终，你们来到了极北的一块大陆，一个即使你是无畏的船长也不敢踏足的地方。庞大的生物居住在漆黑的深海中——对任何胆敢踏足这片致命海域的船只都是一个可怕威胁。

船长把船停在了一片由冰雪组成的荒凉土地上方。几道月光从船体中出现，形成了通往下方苔原的舷梯。在远方，透过冰雪的遮盖，你能勉强分辨一座半圆形建筑的轮廓。“欢迎来到该死的冰冷废土，”船长的声音之中带着一丝后悔。“你不会在这里找到任何快乐或者宁静，只有死亡。我必须最后一次恳请你放弃这个任务然后回到大陆。你确定你想要在这下船吗？”

你点了点头。船长见此叹了口气。“我知道了，但是白船不会再深入这片禁忌之地，它在我的内心深处不断警示我。你从这里开始就要自己出发了。再见，祝你好运，旅行者。”你走过明亮的月光到达了下方的荒凉土地上。你会找到并登上卡达斯的山峰，或者死在途中。

前往**设置**。



设置

- 将下列遭遇牌组中所有遭遇卡找出：神之居所，奈亚拉托提普的使徒，梦旅者的诅咒，催眠低语和黑暗邪教。这些遭遇组的图标为：



- ② 将以下地点放置入场：冷之高原，冰冷废土，冷原修道院，黑曜石大门，黑曜石城堡。（见参考摆放位置）
- ◆ 每位调查员在冷之高原开始游戏。
 - ◆ 把6张**遗弃高塔**放在一旁，位于场外。
- ③ 把以下卡片放在一旁，位于场外：不可名状的高阶祭司，5张奈亚拉托提普，4张混沌低语，每一张无穷形态和蠕动迷雾
- ④ 洗混剩余遭遇卡牌来创建遭遇牌堆。

冒险模式

如果你以冒险模式进行游戏,并不希望关联其他任何游戏设置/结局,则你可以在进行游戏设置并进行本场冒险时按照以下执行:

- ② 用以下标记组成混沌袋：
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♀, ♂, △, ▽, ◆, ◇, ☆, ★.
- ③ “黑猫不在你的身边”
- ④ “伦道夫在航行过程中幸存下来”
- ⑤ “调查员航行到冰冷废土”
- ⑥ “卡达斯的证据”下没有任何标记

等等！

现在,你可以开始神之居所了。请先暂时忽略后章节插曲和设置。在游戏的进行中将会有场景卡提示你阅读对应的内容。

参考擺放位置



章节插曲：伟大设计

只有在你被引导时阅读插曲。

伟大设计1：越来越高。你不断地向极北的山峰上攀爬。洁白的的光芒刺穿灿烂的穹顶从漆黑的山峰上落下，你知道你即将到达任务的终点了。你已经不知道花费了多少个小时来攀登上这个冰雪覆盖的山峰，但是你终于踏上了通往那个城堡的大堂的禁忌阶梯了。那个城堡跨坐在一处悬崖上，俯瞰下方所有的海洋和大陆。真是一处雄伟的光景！在上方，无数阴森的高塔耸立着，笼罩在冰雪组成的漩涡中。你走在城堡前的一段积雪的小路上，很快进入了这座由光滑抛光过的黑玛瑙组成的城堡。刺骨的风发出呼啸的声音。你现在沐浴在这巨大空间里的无边黑暗之中。很快这里只剩下你们在黑曜石地板上行走的声音和这座华美大厅中的孤寂沉寂。虽然你并没有穿过什么门廊，但你很快意识到你站在了哪里：在伟大存在的大堂之中。你感觉你会遇到保卫，神的仆人或者甚至是那些强大存在的本尊，但是你却只能看到无边的孤寂和与城堡外呼啸的寒风一样刺骨的不祥气息。你一直前进直到到达了大堂的最深处。在这个由无数黑玛瑙石柱支撑的地方，你什么都没有找到。....

这里没有神。这里早就被遗弃了。

维吉尔吃惊的张着嘴。“我....我不明白。”

- ④ 揭示玛瑙城堡并把每一位调查员放置于其揭示面的雄伟大堂地点。
- ④ 把除了雄伟大堂之外的所有地点从游戏中移除。
- ④ 检查冒险日志。

◆ 如果“伦道夫没有在这次航行中幸存下来”，跳至**伟大设计2**。

◆ 如果“伦道夫在这次航行中幸存下来”，跳至**伟大设计3**。

伟大设计2：你转向伦道夫卡特以寻找答案。他在这场疯狂的旅途中一直是你的向导。他肯定知道到底发生了什么。“终于，”他说道，张大眼睛看向这个大堂。“我们到达了伟大存在的大堂，那些不允许凡人直视的存在。我们知道这里是禁忌之地，而我们现在到了这里，我们的任务完成了。”他转向了维吉尔。“这一切都值得吗，先生？你找到了你想追寻的证据了吗？”

维吉尔后退了一步。“你在说些什么，伦道夫？这不是你的主意吗？你才是那个带我们开始这个任务的人。”

伦道夫微笑着把一只手放在维吉尔的肩膀上。“是的，是我。但我不是伦道夫·卡特。”他抽回了他的另一只手，然后在你反应过来之前，用一只剃刀般锋利的黑曜石刀刃刺穿了维吉尔的胸膛。维吉尔的尸体倒在光滑的地板上，眼睛永远定格在悲惨的震惊之中。那个从来就不是伦道夫·卡特的存在转向了你，它的阴影穿过地面，变化成无数形状。

“看啊！”它的无数声音咆哮着。“你的合理报酬！”

- ④ 如果一个调查员的卡组中带有伦道夫卡特（资深梦旅者）（食梦者#59），把他在余下的冒险中从卡组中移除。

④ 检查冒险日志。

◆ “如果黑猫在你身边”，跳至**伟大设计4**。

◆ 否则，跳至**伟大设计5**。

伟大设计3：突然，一个你身后的声音打破了沉默，让你感到一阵困惑。“维吉尔·格瑞。你来觐见伟大存在，那些不允许凡人直视的存在。”那个声音，属于一个身材瘦高，身穿像古代法老一样，镶嵌有在黑暗中闪烁的金色双冠的，华美棱柱型长袍的身影。“你想在这找到什么？”

“你是在这里居住的其中一个神明吗？”维吉尔问道，接近了那个存在。“为什么这个地方这么黑暗孤寂？”不快的神情浮现在了那个华贵身影的脸上。“你想要寻找的神已经离开了他们在未知的卡达斯的城堡，前往另一个地方居住了下来，一个美妙到让他们不知道如何当一个神的地方。你想帮我修正这个错误吗？”那个身影问道。在维吉尔能够回答之前，它抽回手臂，用一只剃刀般锋利的黑曜石刀刃刺穿了维吉尔的胸膛。维吉尔的尸体倒在光滑的地板上，眼睛永远定格在悲惨的震惊之中。那个存在转向了你，它的阴影穿过地面，变化成无数形状。

“不！”它的无数声音咆哮着。“这还不够！”

④ 检查冒险日志。

◆ “如果黑猫在你身边”，跳至**伟大设计4**。

◆ 否则，跳至**伟大设计5**。

伟大设计4：与此同时，那只黑猫趴在你的肩膀上，用冰冷的眼睛注视着这一切。好像它曾经无数次阅读过这个剧本，但只有现在才看到演员们各自表演。“我很抱歉，维吉尔。”它说。但它什么都没有做。

跳至，**伟大设计5**。

伟大设计5: 伏行之混沌分裂为成百上千的阴影, 然后消失在了冰冷潮湿的空气之中。

② 不查看地随机选择1+1♣放在一旁的奈亚拉托提普敌人, 然后把它们洗入遭遇牌库。把所有其他奈亚拉托提普敌人移出游戏。

③ 把放在一旁的蠕动迷雾, 无穷形态和混沌低语和遭遇牌弃牌堆一起洗入遭遇牌库。

④ 洗切放在一旁的遗弃高塔然后随机选择4张放置进场。这些地点应该围绕着雄伟大堂, 放置在卡片的四个方向: 东, 南, 西, 北。(见下一页图示)

⑤ 直到章节结束, 每一个遗弃高塔地点依据与雄伟大堂的相对位置, 获得以下效果:

- ◆ 雄伟大堂上方的地点被称作“北方高塔”
- ◆ 雄伟大堂下方的地点被称作“南方高塔”
- ◆ 雄伟大堂左方的地点被称作“西方高塔”
- ◆ 雄伟大堂右方的地点被称作“东方高塔”

场景4&5参考摆放位置

北方高塔



东方高塔



西方高塔



南方高塔

请勿阅读 冒险结束时查看

如果未达成结局(所有调查员撤退或击败):

你在惊骇中苏醒,因为这个和你纠缠至今的梦境而呆在原地久久不能动弹。现在,当你想要回忆出梦境中任何的细节时,你却发现完全想不起来。这一切像是一片朦胧的雾——像是数十年前的遥远记忆。这场梦只剩下一点痕迹。黑色的城堡。穿越宇宙的飞船。一个楼梯。一只黑猫。你清晰记住的只有脑海中的一个声音。一个你无法从脑海中抹去的宇宙真相。它在跟你说,即使是现在,在你颤抖地躺在医院的床上时:“你的梦是我的!”

② 在冒险日志中记录,奈亚拉托提普的入侵开始了

② 如果你把探索梦境作为一个四部分的战役,调查员们在战役中失败。

② 如果你把探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役...

◆...如果你还没有玩过**冒险4-B:宇宙编制者**,继续那个冒险。

◆...如果你已经游玩**冒险4-B:宇宙编制者**,继续**尾声**

结局1:那个侵扰你心灵的存在消失在了阴影之中,你又一次被留在了无边的孤独之中。这座黑曜石城堡的巨大大堂除了悲哀和绝望以外什么也无法证明。那些被称为神明的存在很久以前就遗弃了这里。来到这里真是愚蠢至极。你带着维吉尔的尸体来到了卡达斯的雪山上,把他埋葬在了这座城堡外面。你始终不能理解那个叫做奈亚拉托提普的存在想要维吉尔,或者想要你做什么。但是至少现在你能够离开幻梦境了...如果这就是你想要做的的话。

② 在冒险日志中记录,梦旅者逃离了奈亚拉托提普的掌控。

② 每位调查员获得等同于胜利区中胜利点数总和的经验。

② 每个调查员因为在他们梦境中进行的这场真实与幻想的战斗而受到两点精神创伤。

② 调查员们必须决定(选择一项)

◆醒来。跳至**结局3**。

◆留在幻梦境的表层。跳至**结局4**。

◆前往地下世界寻找你的同伴。只有在冒险日志中记录了梦旅者知道了另一条道路时才能选择这个选。跳至**结局5**

结局2:那个侵扰你心灵的存在什么也没有剩下,你又一次被留在了无边的孤独之中。这座黑曜石城堡的巨大大堂除了悲哀和绝望以外什么也无法证明。但是至少现在它们不再被那个引诱你到这里的存在侵扰了。你现在终于明白了那个存在的目的:深入你的心灵,了解你的身体,和你一同醒来。成为梦境和现实共同的主人。那只黑猫——不管它究竟是什么——肯定在眼中见过这一幕。你带着维吉尔的尸体来到了卡达斯的雪山上,把他埋葬在了这座城堡外面。你的任务完成了,你没有任何理由再留在这个地方了。终于现在你能够离开幻梦境了…如果这就是你想要说的话。

- ② 在冒险日志中记录,做梦者放逐了奈亚拉托提普。
- ③ 每位调查员获得等同于胜利区中胜利点数总和的经验。每个调查员获得额外5点经验,因为他们成功一劳永逸地阻止了奈亚拉托提普的阴谋。
- ④ 每个调查员因为在他们梦境中进行的这场真实与幻想的战斗而受到两点精神创伤。
- ⑤ 调查员们必须决定(选择一项)
 - ◆ 醒来。跳至**结局3**。
 - ◆ 留在幻梦境的表层。跳至**结局4**。
 - ◆ 前往地下世界寻找你的同伴。只有在冒险日志中记录了**梦旅者**知道了另一条道路时才能选择这个选。跳至**结局5**

结局3:你在惊骇中苏醒,因为这个和你纠缠至今的梦境而呆在原地久久不能动弹。现在,当你想要回忆出梦境中任何的细节时,你却发现完全想不起来。这一切像是一片朦胧的雾——像是数十年前前的遥远记忆。这场梦只剩下一点痕迹。黑色的城堡。穿越宇宙的飞船。一个楼梯。一只黑猫。你记得你好像完成了什么值得骄傲的任务。但在你的余生中,你却记不起它到底是什么了。

- ② 在冒险日志中记录,梦旅者醒来了。
- ③ 如果你把探索梦境作为一个四部分的战役,调查员们在冒险中胜利。
- ④ 如果你把探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役...
 - ◆ …如果你还没有玩过冒险4-B:宇宙编制者,继续那个冒险。
 - ◆ …如果你已经游玩冒险4-B:宇宙编制者,继续**尾声**

结局4:你想起你在幻梦境的无数旅行和你看到的奇幻景象:神秘的丛林,美丽的宫殿,蔚蓝的大海。你在现实世界有体验过这样的光景吗?你在经历过这些后还想回到那种平凡的生活当中吗?可能留在这里会更好。你可以逃离这片冷之土地然后前往更加安全的地方。你可以居住在没有时间流逝的国度赛力菲斯,在那里欢乐永无止境,你也永远不会变老。或者你可以和猫一起住在欢乐的城镇乌撒,那是任务开始的地方。你也可以探索幻梦境的边境,领略其中的美妙奇迹。你在脑中下定了决心。你不会再回清醒的世界了,你永远都不想离开这里了

- ☉ 在冒险日志中记录,梦旅者永远留在了幻梦境。
- ☉ 如果你把探索梦境作为一个四部分的战役,调查员们在战役中胜利...然后再也没有人在现实世界听说过他们的消息。
- ☉ 如果你把探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役...
- ◆ ...如果你还没有玩过冒险4-B:宇宙编制者,继续那个冒险。
- ◆ ...如果你已经游玩冒险4-B:宇宙编制者,继续尾声

结局5:你想起了黑猫告诉你的关于你的同伴的旅途的事。虽然你不想现在就离开幻梦境的表层,你可能有办法帮助你的同伴。你爬下了冷之高低极北的山峰,回到了你面对奈亚拉托提普的高阶祭司的圆顶遗迹里。那里,在房间的中间,有通往地下世界难以描述的深渊的洞穴。你的同伴就在下面,在某个地方,对吧?

- ☉ 在冒险日志中记录,梦旅者穿过了修道院的下方。
- ☉ 如果你还没有玩过冒险4-B:宇宙编制者,继续那个冒险。
- ☉ 如果你已经游玩冒险4-B:宇宙编制者,继续尾声





冒险 IV-B: 宇宙编制者

所有的一切都引领向这里。维吉尔的著作，你同伴们永无止境的沉睡，圣玛丽医院，黑猫，所有的一切。你现在别无选择只能继续前进。这个跨维度的空间是那个想要消灭你们的世界的生物的家园，它想用另一个现实取而代之——由沥青般漆黑的黑暗和捕食人

类的生物组成的梦魇。如果你不能阻止它的编织，那就再也不会再有地球让你醒来了。你必须做点什么，即使这意味着你的终结。

前往设置。

冒险模式

如果你以冒险模式进行游戏，并不希望关联其他任何游戏设置/结局，则你可以在进行游戏设置并进行本场冒险时按照以下执行：

② 用以下标记组成混沌袋：

+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,

章节插曲:蜘蛛女皇

只有在你被引导时阅读插曲。

蜘蛛女皇1:你爬上了一座石崖然后眺望蜘蛛所编织的巨大桥梁以及跨坐在那之上的存在:阿特拉克·纳克亚,蜘蛛之神,以及它的编织者部族们。这些长者许多腿的怪物不断地交织着这些宇宙之网,带着他们梦魇般的热忱,不知疲惫地劳作。这些可怕的怪物每编织好网中的一条线,你都能感觉到现实和梦境在不断地扭曲,碰撞,崩塌在一起。在远处,梦境的波涛不断冲击着现实的礁石,而现实也不断崩溃成涌现而无定型的梦境。你很难完全理解这古怪变幻的景象。一根网线从你的眺望点伸出,好似一条丝线阶梯,引向你的末日。

④ 检查冒险日志。

◆如果伦道夫卡特在航行中幸存,而且黑猫得知了真相,推进到**蜘蛛女皇2**

◆否则,如果伦道夫在深入的过程中幸存下来,跳至**蜘蛛女皇3**

◆如果伦道夫在深入的过程中未幸存下来,跳至**蜘蛛女皇4**

蜘蛛女皇2:你刚想要通过身前的网线爬向下方的平台,你就听到黑猫的声音从你同伴的后方传来。“放下它,”那个声音命令道。险恶的笑容浮现在了你的同伴伦道夫卡特的脸上,他丢下了手里的黑曜石匕首,落在地上。“所以你看透了我的面具?”他说,“没关系。不管怎么样,你都会完成我交给你的任务。因为你的世界需要它。”

难以理解,你问伦道夫为什么要这么做。黑猫跳上了你的肩膀,它的锐利视线一刻也没有离开这个你曾经的同伴。“就在之前我想明白了这一切。他不是伦道夫,从来不是。只是一个侵入了伦道夫身体的入侵者。”

“入侵者?”伦道夫愤怒的咆哮道。“你,猫,才是入侵者!是的,我知道你是什么。你不属于这里。不过我说的已经够多了。”笑容再次爬上了它的嘴唇。“你们还有任务要完成。再见了。”说完了它的警告,那个不是伦道夫的存在走下了悬崖的边缘,落到了虚无之中。

④ 如果一位调查员的卡组中带有伦道夫·卡特(被束缚在清醒世界)(食梦者#79),把他在余下的战役中从卡组中移除。

④ 跳至**蜘蛛女皇4**

蜘蛛女皇3:你开始从平台边缘的网往下爬,从这里你可以通向桥的边缘和阿特拉克·纳克亚本身。下到了一半,之前的平台开始震动并且剧烈的左右摇晃。你紧紧的抓住手上的丝线,希望它能够阻止你落入深渊。你看向伦道夫,希望他也没事,但你却发现他并没有像你想象的一样沿着线往下爬。你抬头看去,伦道夫正趴在你们出发的平台上,手上拿着一把黑曜石匕首。他正想要切断你们抓住的网丝。在你想问他为什么要这么做之前,他就已经完全切断了丝线。你撞到了下方的岩石,后背一阵剧痛。当你再回头看向伦道夫的时候,他的外貌已经不一样了。

“愚蠢的凡人。我从来没有允许过你们去拯救你们的同伴。你们有我给你们的任务要完成,而这应该是你们唯一的目的。如果你们想要活下去,就完成我的任务。”他指向了远方那个不可思议的巨大蜘蛛。“我才是应该支配你们的世界的人——而不是那种东西。”之后,那个不是伦道夫的存在就转身离开了。

④ 在你的冒险日志中,记录下调查员们陷入了阿特拉克·纳克亚的领域

④ 如果一位调查员的卡组中带有伦道夫·卡特(被束缚在清醒世界)(食梦者#79),把他在余下的战役中从卡组中移除。

④ 根据你的难度,在混沌袋中添加一个标记,如下:简单(-3),标准(-4),困难(-5),专家(-7)。

④ 跳至**蜘蛛女皇4**

蜘蛛女皇4:那个生物即将完成它的计划。它的腿敏捷地,以一种无法理解的规律在一条条由宇宙之丝组成的丝线之间移动。它好像还没有意识到你的存在。也许你能破坏它的脚,或者破坏它所站立的丝线...

④ 把最下方以外的地点从游戏中移除。把余下的地点移动到游戏区域的最上方。洗切剩余的放置在一旁的**巨大蛛网**地点,把其中随机7张与调查员们所在的地点组成一个圆形。(调查员所在地点位于圆形的正上方)直到冒险结束,每一个地点和与它相邻的地点相连。(顺时针或者逆时针相连)

④ 通过如下步骤,按顺序组装阿特拉克·纳克亚

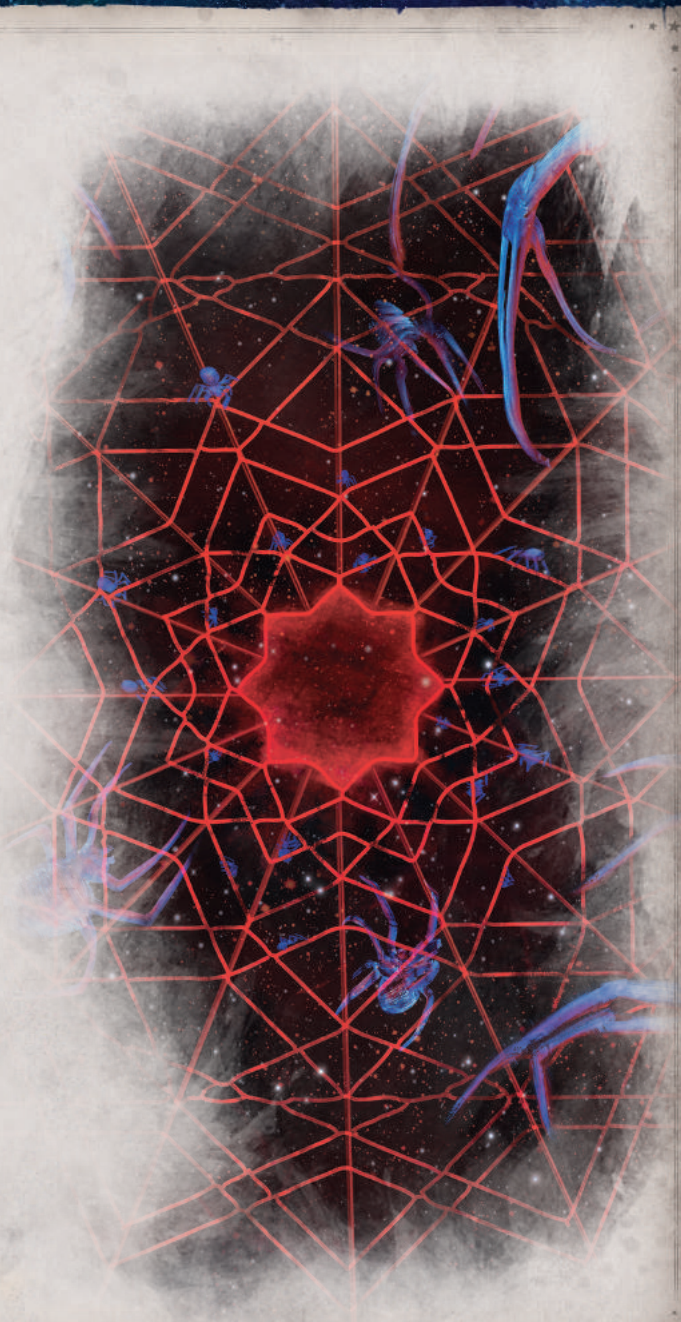
- ◆ 找到阿特拉克·纳克亚双面卡,将其翻到只有图案的那一面
- ◆ 将四张阿特拉克·纳克亚的腿摆在它的旁边,如下图所示:



◆ 把组装好的阿特拉克·纳克亚放在游戏区域的中间,所有的8个地点中间,令每一个阿特拉克·纳克亚的腿敌人的一个边角指向不同的地点(见下一页的建议游戏摆放)

④ 将遭遇牌弃牌堆与每一张放在一旁的黑暗中的织网者洗进遭遇牌库。

④ 阅读如下的“阿特拉克·纳克亚”规则。



阿特拉克·纳克亚

阿特拉克·纳克亚的形态包括多个阿特拉克·纳克亚的下肢敌人。每一个这种敌人都视为一个具有庞大关键字的独立敌人，并视为与它所在地点的所有调查员交战，就像大部分庞大敌人一样。

- ② 每一个阿特拉克·纳克亚的下肢敌人都视为位于它的边角所临近的地点，如下图所示。



这个阿特拉克·纳克亚下肢敌人
在这个地点...



...但在此
地点没有阿
特拉克·纳克
亚下肢敌人。

- ② 阿特拉克·纳克亚中心卡和每一张剩余的阿特拉克·纳克亚的腿应当一直保持相同的位置关系，即使其中一张被移除。如果其中一张卡移动，所有组成卡应当以相同的方式移动。

- ② 因此，阿特拉克·纳克亚的腿不会因阿特拉克·纳克亚的“旋转”效应以外的效果移动或被移动。

- ② 如果你被指示旋转阿特拉克·纳克亚一次或多次，以既有的形态旋转中间的所有卡片（阿特拉克·纳克亚中心卡和所有剩余的阿特拉克·纳克亚的下肢）使得所有剩余的阿特拉克·纳克亚的下肢敌人顺时针移动相应数量的位置。

例如：一个效果让玩家“顺时针旋转阿特拉克·纳克亚一次”。这意味着玩家应当旋转场上的阿特拉克·纳克亚使得所有剩余的阿特拉克·纳克亚的下肢敌人顺时针移动到下一个地点，如下图所示



现在阿特拉克·纳克亚下肢敌人就
在这个地点。

场景2参考摆放位置



请勿阅读 冒险结束时查看

如果未达成结局(所有调查员撤退或击败):

醒来的时候,你发现你紧紧地陷入了某种厚重的东西里。你的手臂被绑在身体两侧,不论你如何挣扎,你也只能勉强绝望地动动你的手指。慢慢的,绝望爬进了你的脑海,因为你终于意识到了你的现状。你的头无法移动,只能直直地看着那个八只脚的生物从黑暗中涌现。它无声地爬上了蛛网。它的无数眼睛反射着你惊骇的面容。它的下顎饥饿地开合。你只希望你能不看到这一切。

- ④ 在冒险日志中记录,桥梁已经完成了
- ④ 每一个调查员被杀害
- ④ 如果你把梦之网作为一个四部分的战役,调查员们在战役中失败。
- ④ 如果你把探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役...
- ◆ ...如果你还没有玩过冒险4-A神之居所,继续那个冒险。
- ◆ ...如果你已经游玩冒险4-A神之居所,继续尾声

结局1:你牢牢地抓住一条丝线,这是唯一能够避免你落入下面的无尽深渊的东西。

- ④ 在冒险日志中记录,桥梁被破坏了
- ④ 每位调查员获得等同于胜利区中胜利点数总和的经验。每个调查员获得5点额外经验值,因为他们阻止了现实和幻梦境融合。
- ④ 检查冒险日志,结算最上方的可选选项
- ◆ 如果你找到一条逃出冥界的道路。跳至**结局3**。

◆ 如果调查员们陷入了阿特拉克·纳克亚的领域。跳至**结局4**。

◆ 如果以上都不符合。跳至**结局5**

结局2:你在这片黑暗,沉重,遍布蛛网的世界里爬行了几个小时。当你到达了宇宙之网组成的桥梁的尽头,你看到了一幅恐怖的景象。围绕你的虚空消散成了昏暗的夜晚,熟悉的由无数屋顶组成的地平线出现在了你的面前。让你沮丧的是,整个城镇已经被阿特拉克·纳克亚的后代侵蚀了。厚厚的蛛网从幽暗的街区延伸到了最高的房顶。蜘蛛和恐魔在曾经繁荣的街道上横行,寻找人类来吞噬——或者更糟,把他们困在牢不可破的蛛网牢笼之中。你跪了下来,绝望遍布全身。这个侵蚀已经到了什么地步,只是阿卡姆,还是?

- ④ 在冒险日志中记录,桥梁已经完成了。
- ④ 每一位调查员陷入疯狂。
- ④ 如果你把梦之网作为一个四部分的战役,调查员们在战役中失败。
- ④ 如果你把探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役...
- ◆ ...如果你还没有玩过冒险4-A:神之居所,继续那个冒险。
- ◆ ...如果你已经游玩冒险4-A:神之居所,继续尾声

结局3: 远处,你看到织网的蜘蛛之神的后方有一座塔在闪烁着光芒,它的入口吸引着你靠近。你想起了地下世界的科斯之塔和通往地表的路。这是那座塔的底部吗?说不定它穿到了这个世界之间的空间之中?如果是的话,你可能就可以逃离这里了。不再回到来的时候的地方,你在线与线之间穿行,穿过了虚空的裂隙,来到了这座塔的底部。之后你开始了漫长的上爬——通过了沥青之海,经过了古格城市的地下,一直往上。终于,经过不知道多少里的前进,你推开了塔顶的大石,来到了附魔丛林。你封闭了你身后的入口。再也没有什么来自该死的地下世界的东西可以追到这里了。来到幻梦境之后,你第一次放松的呼了一口气。回忆起维吉尔故事的第一个章节,你沿着丛林里的一条窄路前进,来到了一条由岩石组成的高耸入云的阶梯。现在是回家的时候了。

- ④ 在冒险日志中记录,调查员回到了现实。
- ④ 每一个调查员因为和蜘蛛之神的激烈战斗,受到两点物理创伤。
- ④ 如果你把梦之网作为一个四部分的战役,调查员们在战役中胜利!
- ④ 如果你把探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役...
 - ◆ ...如果你还没有玩过冒险4-A:神之居所,继续那个冒险。
 - ◆ ...如果你已经游玩冒险4-A:神之居所,继续尾声

结局4: 你阻止了蜘蛛之神完成它的网,但在这个过程中,你也切断了你逃生的唯一希望。你注定只能在这个该死的世界间隙中游荡,探寻任何逃离的可能。唯一的慰藉是你避免了地球上的所有人遭受残酷的命运。如果你还有银钥匙的话,你也许还能有办法逃脱。不论你怎么想,在这个绝望的境地下,深不见底的沥青之海之下的虚空中,你连保持自我的勇气都没有了

- ④ 在冒险日志中记录,调查员们永远无法逃离。
- ④ 所有调查员陷入疯狂。
- ④ 如果你把梦境之网作为一个四部分的战役,调查员们在战役中胜利...然后再也没有人在现实世界听说过他们的消息。
- ④ 如果你把探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役...
 - ◆ ...如果你还没有玩过冒险4-A:神之居所,继续那个冒险。
 - ◆ ...如果你已经游玩冒险4-A:神之居所,继续尾声

结局5:你阻止了蜘蛛之神完成它的网,但在这个过程中,你也切断了你逃生的唯一希望。既然任务已经完成,你开始了向现实的漫长爬行。很幸运,网桥的残余部分还相互连通,不然你就会被困在这该死的世界间隙中无法脱身了。你花费了许多个小时回到地下世界。你终于从厚重的沥青之海里浮现靠近了海岸线。让你绝望的是,你发现你在你来的地方的海岸的对面。没法穿过致命的沥青之海,你只能在这片土地上寻找离开的方法。时间过得很快,你不断地深入幻梦境,到达了幻梦境地表之下更加漆黑更加禁忌的土地。你终于找到了一个上行的楼梯,它却和你不可名状那里见到的完全不同。一个旋转的,异世界风格的楼梯通向了令人晕眩的高处,突破了任何现实的法则。当你来到顶端,你的心跳骤然停了一拍。这里没有任何阿卡姆的痕迹。你受到了这里奇怪的城市遗迹里的半人居民的欢迎。这里的生物告诉你,你来到了失落的城市“萨克蒙德”。看来你和你的返回之旅已经遥不可及了。

- ⑨ 在冒险日志中记录,调查员们还留在幻梦境
- ⑨ 每一个调查员因为和蜘蛛之神的激烈战斗,受到两点物理创伤。
- ⑨ 如果你把梦之网作为一个四部分的战役,调查员们在战役中胜利!
- ⑨ 如果你把探索梦境和梦之网作为一个相互关联的八部分战役...
- ◆ ……如果你还没有玩过冒险4-A:神之居所,继续那个冒险。
- ◆ ……如果你已经游玩冒险4-A:神之居所,继续尾声



Credits

Expansion Design and Development: Matthew Newman and Daniel Schaefer

Producer: Calli Oliverius

Editing: B.D. Flory

Proofreading: Jeremiah J. Shaw and Christine Crabb

Card Game Manager: Mercedes Opheim

Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami and Kara Centell-Dunk

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Cover Art: Cristi Balanescu

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Tony Bradt

Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

Production Management: Jason Glawe and Dylan Tierney

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Head of Studio: Andrew Navaro

Playtesters

David Attali, Dalia Berkowitz, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley "No More Spiders" Colby, Stephen Coleman, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Grant Flesland, Jeremy Fredin, Jason Horner, Julien Horner, James "Gnarly-Hotep" Howell, Charlotte Kirchhoff-Lukat, Casey "Chill Presence" Lent, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Eric Meyers, Samuel L. Olsen, Josh Parrish, Chad Reverman, Scarlett Reverman, Jim Roberts, Hans Schmidt, Vincent Schwartz, Avita Sharma, Shelley Shaw, Derek Shuck, Rahma Sinien, Alexander Skeggs, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Yu-Chi Wang, Ben Wilkinson, Jeremy "58 actions" Zwirn.

Special thanks to all of our beta testers.

Design Notes

Congratulations on completing *The Dream-Eaters* campaign! Regardless of the outcome, I hope you had fun exploring the terrors and marvels of the Dreamlands.

Of all of Lovecraft's tales, *The Dream-Quest of Unknown Kadath*—which this campaign borrows heavily from—is perhaps the most different and unique. It has talking cats instead of tentacled abominations, rustic cottage villages instead of cyclopean ruins, and a protagonist who is easily the most competent and knowledgeable among all of Lovecraft's writings. For these reasons, this campaign strays tonally from previous campaigns in *Arkham Horror: The Card Game*.

The Dreamlands is a beloved setting which, while still fraught with peril, is a whimsical land with many wondrous places and curious beasts. One of my primary goals when designing the scenarios in this campaign was to include as much of the Dreamlands as possible while still allowing players who had not read *The Dream-Quest of Unknown Kadath* to follow along. This led to the development of the double-sided locations in *The Search for Kadath* and *Point of No Return*, which could give players a bit more insight into the Dreamlands even as they participated in the story.

Since this is a campaign with not one, but two Ancient Ones, one of my other goals was to differentiate these two primeval forces. Atlach-Nacha is a single-minded entity bent on completing its task and infesting our world, while Nyarlathotep is a cunning and manipulative being who can take almost any disguise and really get in the investigators' heads. Since this is Nyarlathotep himself and not one of his many alternate forms, I chose to depict Nyarlathotep in this campaign as an embodiment of deception. Unlike most other Ancient Ones, who view humanity as insignificant ants (if they notice us at all), Nyarlathotep often walks among humanity and engages with humans directly. He may even have a personal grudge against our investigators. If he did not before, he certainly does now, in any case...

I hope you enjoyed *The Dream-Eaters*, and I look forward to the next chapter of our grand saga! With any luck, we'll still remember it all when we wake up.

尾声

仅当你将“探索梦境”和“梦之网”作为一个由八部分组成的相互关联的战役进行时，才能阅读尾声。

不要阅读尾声，除非你已经完成了4-A神之居所和4-B宇宙织者。

检查两个战役的冒险日志，用如下的表格找到相应的尾声，并推进到那里。

	桥梁已经完成了。	调查员回到了现实。	调查员们永远无法逃离。	调查员们还留在幻梦境。
奈亚拉托提普的入侵开始了。	尾声1	尾声2	尾声3	尾声4
梦旅者醒来了。	尾声5	尾声6	尾声7	尾声8
梦旅者永远留在了幻梦境。	尾声9	尾声10	尾声11	尾声12
梦旅者穿过了修道院的下方。	尾声13	尾声14	尾声15	尾声16

尾声1:黑猫看着这片毁灭后的遗迹。“你的世界是个战场。事实上，它总是如此。超越你们想象的力量在你们的族群(或者，甚至是我的)没有意识到的情况下已经相互争斗很久了。他们也曾经在幻梦境相互战斗。不过，幻梦境之外有无数的现实，只有一个才能真正的约束他们。我知道这样的事情总是有可能发生。就是我们可能失败了。不过在最后，我至少可以说我已经尽力了。这是你的过失，不是我的。”

☞ 没有幸存者。

☞ 调查员在冒险中失败。

尾声2:“所以你成功地回到了你们的世界。我希望你有一段愉快的旅程。是的，你之前的同伴也再一次醒来了。但是他们不一样了，是吧？当然不一样了。他们可能不会记得这段梦境，但是这并不意味着这没有发生。你没有看到他们眼中的光芒吗？你有没有看到他们在你不在的时候向其他存在低语？是的，那个存在。你知道我说的是谁。不要担心，你至少在结束前还有一些时间。不过记住，我提醒过你了。”

☞ 两个队伍在现实世界团聚了，是吧？

☞ 调查员们阻止了一种毁灭的发生，但没有阻止另一种。



尾声3:“什么？我有没有感到愧疚？是，如果我没有请求，他们可能还在正常生活呢，无视他们世界所发生的事情。也包括维吉尔。但是我不后悔。我做了我应该做的。我尝试去拯救他们，不是我动的手。”黑猫看向一旁。“他们至少不会看到即将到来的混沌。”

☞ 每一位B冒险的调查员都失踪了

☞ 调查员们阻止了一种毁灭的发生，但没有阻止另一种。

尾声4:“我们到底在这里干什么？啊，我知道了。你找不到回到清醒世界的路了。好吧，也许这样也很好。你看，你之前的同伴再一次醒来了，但是他们还带着一位旅客。你真的想问吗？你知道我在说谁。相信我，待在这里，在这个世界。忘掉你过去的生活吧。待在这里要好得多，我保证。”

☞ 每一个B冒险的调查员在盲目的幸福中生活。

☞ 调查员们阻止了一种毁灭的发生，但没有阻止另一种。

尾声5:“啊，你醒来了。有趣。我还以为你们回不来了。可能你们不该回来。你需要知道一些事情，你的同伴们...好吧，长话短说，有些事与愿违。你的世界不再属于你们了。很抱歉带来了这个坏消息。因为我不想留下来吃晚饭，我先离开了。不管你想要干什么，不要离开这个房间。”

☞ 每一个A冒险的调查员被杀害。

☞ 调查员们阻止了一种毁灭的发生，但没有阻止另一种。

尾声6:“这是令人开心的团聚。是的，你回到了现实世界。现在你可以回到那个没有意义的，你叫做生活的东西里了。把你的梦放在身后，就像你想下一次饿的时候再吃的零食一样。或者你已经意识到了你的世界只是另一种梦境？用你在这场梦里得到的东西重塑你的命运吧。你说我？我有我的家要回。不要担心。你不会看到我的终结的。”

☞ 两队在现实世界中团聚了。

☞ 调查员们在冒险中胜利！

尾声7:黑猫在远方看着你们的调查。“我很抱歉你们不会知道在你们的同伴身上发生了什么的。你也不会记得我，不是吗？我希望你们能休息一下。不管怎么，你们的世界得救了。浪费这个就令人非常伤心了，对吧？过你的生活吧。忘了你的同伴。你做不了任何事。”

☞ 每一位B冒险的调查员失踪了。

☞ 调查员们在冒险中胜利！

尾声8:“你真的不回去了吗？你可能有点自私。你的同伴在现实中醒来了，你却留在了这里，沉浸在幻梦境的美好之中。好吧，我觉得我没法指责你。如果我是你，我可能也会做一样的事。我会告诉他们你们在哪的，不过他们不会记得我。所以你要靠你自己了。你说我？我有我的家要回。不要担心。你不会看到我的终结的。”

☞ 两队调查员都幸存了，但是却永远分离了。

☞ 调查员们在冒险中胜利！

尾声9:“你觉得你可以永远待在你的梦里，不去处理发生在这件事情的后果？愚蠢的想法。记住，你只是在睡觉。你的身体不在这里，你只是同时在两个世界里。你不明白吗？好吧。我觉得你这样会更好。待在这里忘掉过去的一切吧。相比另一种，你会更喜欢这个，我保证。”

☞ 每一个A冒险的调查员在盲目的幸福中生活。

☞ 调查员们阻止了一种毁灭的发生，但没有阻止另一种。

尾声10:“你真的永远不醒来了吗？你可能有点自私。你的同伴已经回到现实世界，觉得他们救了你的生命，但是你却永远睡在医院的房间里，是吧？好吧，我觉得我没法指责你。如果我是你，我可能也会做一样的事。不要担心，我不会告诉他们你们在哪。不然他们会一直找你的。你说我？我有我的家要回。不要担心。你不会看到我的终结的。”

☞ 两队调查员都幸存了，但是却永远分离了。

☞ 调查员们在战役中胜利！

尾声11:“不断不断不断地寻找寻找寻找。你永远也不会找到他们。他们在地下的远处。事实上，他们可能再也不会下到那里了。谁知道呢？不论怎样，忘了他们吧。两个世界都安全了！恭喜！不要后悔的生活吧。你说我？我有我的家要回。不要担心。你不会看到我的终结的。”

☞ 每一位B冒险的调查员失踪了。

☞ 调查员们在冒险中胜利！

尾声12:“哦，你找到了他们？即使在像幻梦境这么巨大的地方，你们也不可避免的团聚了。你们会回到现实世界吗？不，我不觉得。为什么要呢？这里有你想要的一切。我不会责备你。你们可以一起从西之高塔去到东之高塔，看到梦境的一切奇幻壮丽。记住，这都是小说。不是吗？”

☞ 两队调查员在幻梦境团聚了。

☞ 调查员们在冒险中胜利！

尾声13:“想法很好，但是太迟了。侵蚀已经扩散，蔓延到了宇宙的每一个角落。这个世界，你们的世界，之下的世界...我尽力帮助你们，但是完全不够。真心的，我希望你们从没看到这一切。现在你在这里或那里都找不到宁静了。”

☞ 每一个A冒险的调查员陷入疯狂。

☞ 查员们阻止了一种毁灭的发生，但没有阻止另一种。

尾声14:“你在这里干什么？不，你的同伴已经回到现实世界了。你的想法很好，但是你现在只能靠你自己了。是的，有离开地下世界的路，但是它们很难被找到。有古格，有恶魔，有食尸鬼，还有...你会看到的。真心的，你为什么来这里？我觉得我真想让时间回到几天前。你说我？我有我的家要回。不要担心。你不会看到我的终结的。”

☞ 两队调查员都幸存了，但是却永远分离了。

☞ 调查员们在冒险中胜利！

尾声15:黑猫看着你们上气不接下气地逃脱了出来。“哇哦。我确实没有预见到这一幕的发生。他们为你们出生入死，你们也为了他们赴汤蹈火。多么有趣啊。也许你们这种人是有希望的。”等了一会，它有点厌倦了。“好吧，够了。我有地方要去。我知道你们没有我也会过得很好。替我照顾好两个世界，好吗？”

☞ 两队调查员在幻梦境团聚了。

☞ 调查员们在冒险中胜利！

尾声16:“哦，真是个错误的悲剧。你们错过了彼此！好吧。你们要靠自己了。是的，有离开地下世界的路，但是它们很难被找到。有古格，有恶魔，有食尸鬼，还有...你会看到的。真心的，你为什么来这里？我觉得我真想让时间回到几天前。你说我？我有我的家要回。不要担心。你不会看到我的终结的。”

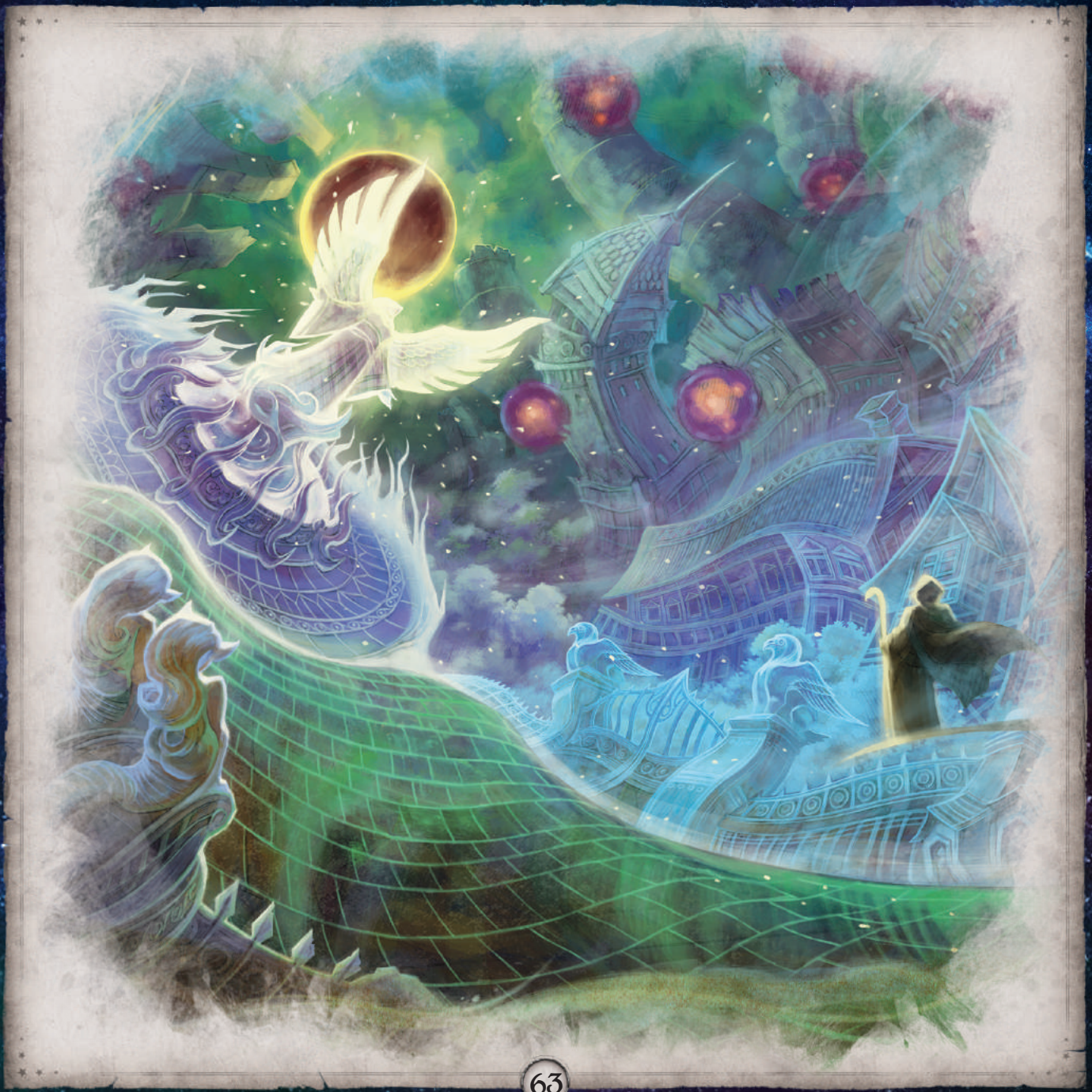
☞ 两队调查员都幸存了，但是却永远分离了。

☞ 调查员们在冒险中胜利！

如果（你的调查员名字）违反了乌撒的法律而且你没有被杀害或者陷入疯狂：

一天晚上，你被周围的窸窣声惊醒。上百个锐利的猫眼在黑暗中凝视着你。其中一只扑上了你的胸膛，它的爪子挖进了你的皮肤。“你觉得我们不能找到你吗？”它的眼睛闪烁着。他亮出了尖利牙齿，其他的猫也靠了过来

你怎么敢这么做！你被杀害。



冒险日志：探索梦境

调查员

玩家名	玩家名	玩家名	玩家名
调查员	调查员	调查员	调查员
未花费经验值	未花费经验值	未花费经验值	未花费经验值
创伤 (肉体) (精神)	创伤 (肉体) (精神)	创伤 (肉体) (精神)	创伤 (肉体) (精神)
获得的剧情支援/弱点	获得的剧情支援/弱点	获得的剧情支援/弱点	获得的剧情支援/弱点

冒险笔记

卡达斯的证据

阵亡与发疯调查员

Tab. XXXIX.

序幕

穿越梦境之门

黑猫

寻找卡达斯

梦境旅行者

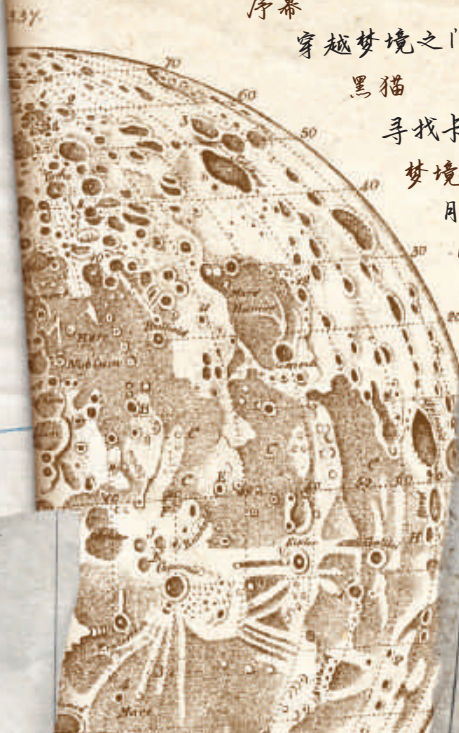
月之暗面

宏伟存在

神之居所

尾声

混沌袋



冒险日志：梦之网

调查员

玩家名	玩家名	玩家名	玩家名
调查员	调查员	调查员	调查员
未花费经验值	未花费经验值	未花费经验值	未花费经验值
创伤 (肉体) (精神)	创伤 (肉体) (精神)	创伤 (肉体) (精神)	创伤 (肉体) (精神)
获得的剧情支援/弱点	获得的剧情支援/弱点	获得的剧情支援/弱点	获得的剧情支援/弱点

- 序幕
- 噩梦惊醒
- 黑猫
- 千变万化的恐怖形态
- 梦境旅行者
- 不归之路
- 宏伟存在
- 宇宙编制者
- 尾声

阵亡与发疯调查员

冒险笔记

混沌袋

阶梯桥

Encounter Set Icons



A Thousand Shapes of Horror



Agents of Atlach-Nacha



Agents of Nyarlathotep



Beyond the Gates of Sleep



Corsairs



Creatures of the Underworld



Dark Side of the Moon



Descent into the Pitch



Dreamer's Curse



Dreamlands



Merging Realities



Point of No Return



Spiders



Terror of the Vale



The Search for Kadath



Waking Nightmare



Weaver of the Cosmos



Where the Gods Dwell



Whispers of Hypnos



Zoogs



FANTASY
FLIGHT
GAMES

