

ARKHAM HORROR[®]

THE CARD GAME

Campaign Guide

THE DUNWICH LEGACY

他们的手在你喉咙里,只是你还没有看见他们...

“我会去烧掉他留下的那本被诅咒的日记。如果你们够聪明,你们最好把那个祭坛一样的石头炸掉,并且把这附近山头上的所有巨石圆环都推倒毁掉。像那样的东西能带来沃特雷那些人最想要的东西。”

—H. P. Lovecraft, “敦威治恐怖事件”

敦威治遗祸是一个魔镇惊悚的战役: 支持1-4名玩家进行的卡牌游戏。“课外活动”和“庄家通吃”在敦威治遗祸的豪华扩展中。“米斯卡塔尼克博物馆”,“埃塞克斯快车”“浸血祭坛”“无影无形”“毁灭之地”和“迷失在时空”中包含在敦威治遗祸循环同名标题的六个神话包中。

额外的规则和说明

“放逐”

在敦威治遗祸中,一些玩家的卡牌在使用后必须被放逐掉(结算效果中有exile字样)。当卡被放逐时,它就会从游戏中移除并且返回到你的收集牌堆中。在战役游戏中,如果你想将放逐的卡牌重新加入牌组,必须消耗经验点数再次购买(在两个章节之间)。放逐一张或更多卡牌后,如果你的卡组牌数少于调查员的卡组要求,你必须在两个章节之间购买足够的卡牌直到满足你卡组的需求(当以这种方式购买卡牌时,你可以花费0点经验购买0级卡,直到达到规定的卡牌要求数)。

战役设置

“为了设置敦威治遗祸的战役,请按顺序执行以下步骤”,请依次按照以下步骤设置敦威治遗祸战役

1. 选择调查员。
2. 每个玩家构筑他或她的玩家牌组
3. 选择难度等级
4. 设置战役混沌袋

◆ Easy (我想玩玩):

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

◆ Standard (我想要点挑战):

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

◆ Hard (让我经历一场真正的噩梦):

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

◆ Expert (让我经历阿卡姆的恐惧):

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

你现在可以从序章开始游戏了

Expansion Icon

The cards in *The Dunwich Legacy* campaign can be identified by this symbol before each card's collector number.



序章

亨利·阿米蒂奇博士推了推他眼镜然后在坐在他的椅子上，向你打了个手势要你坐在他旁边。

只见他脸色苍白，额头满是汗，皱着眉头忧虑地说道：“十分抱歉这么仓促地通知你们”。阿米蒂奇是米斯卡塔尼克大学首席图书馆馆长。作为你曾经的导师，他私下联系你并希望得到你的帮助。你欣然答应后，来到了他在南部的家。当你进屋后，你惊讶地发现他的家很乱，书和笔记堆满了他的书桌，一个空酒瓶倒在地上的壁炉旁。你向来知道阿米蒂奇博士向来是个整洁利落的人。

这位老人花了一段时间整理思绪。然后说道：“我正在寻找我的两位大学同事，考古学教授摩根·弗兰西斯和语言学教授莱斯沃伦。而莱斯沃伦说好提前吃好晚餐就来我这的，来讨论几个重要的发现，可他直到现在还没过来。一开始我觉得这没什么，但是我有一种令人不安的东西正在靠近的感觉。一种——很熟悉的感觉”。你从未见过阿米蒂奇这么不安。他的手颤抖地握着桌上的玻璃杯，紧张地喝了一口。“我尝试去找弗朗西斯，希望他知道沃伦在哪里，但是他太难联系了，不过弗朗西斯会在地下赌场里度过大量的时间。

“而现在找你是因为我担心沃伦陷入了麻烦，如果你能帮我找到沃伦，我将会非常地感谢你。或许你也希望得到弗朗西斯的帮助，前提是你能找到他。”

🕒 调查员们必须做出决定（选择其中之一）：

❖ 沃伦教授最后的行踪信息是在米斯卡塔尼克大学的人文系工作到很晚。我们先从那里开始调查。

如果你希望先找到沃伦教授，进行章节I-A：“课外活动”

❖ 弗朗西斯教授的最后一次出现是在三叶草俱乐部。这个是一坐落在市中心的高档的地下酒吧和赌场，我们去那里找他谈谈。

如果你希望先找到弗朗西斯教授，进行章节I-B：“庄家通吃”

章节 1-A: 课外活动

阿米蒂奇博士担心他的大学同事，莱斯沃伦教授可能陷入了麻烦之中。所以他寻求你的帮助去找他的朋友。但考虑到莱斯教授仅仅“消失”了几个小时，他似乎毫无理由对他的同学的失联感到紧张...

设置

☞ 将以下遭遇设置收集在一起：

Extracurricular Activity, Sorcery, The Beyond, Bishop's Thralls, Whippoorwills, Ancient Evils, Locked Doors, and Agents of Yog-Sothoth. 这些遭遇设置有如下指示图标：



☞ 根据以下情况，该章节应使用不同的学院办公室

☞ 如果课外活动是你战役的第一个章节，使用Faculty Offices (The Night is Still Young)放置在一边，视为移除游戏。将Faculty Offices (The Hour is Late)从游戏中移除。

☞ 如果你已经完成了庄家通吃，使用Faculty Offices (The Hour is Late)。放置在一边，视为移除游戏，把Faculty Offices (The Night is Still Young)。从游戏中移除。

☞ 将以下卡牌放置在一边，视为移除游戏：“Jazz” Mulligan, Alchemical Concoction, The Experiment, Professor Warren Rice, Dormitories, and Alchemy Labs

☞ 将 Miskatonic Quad, Orne Library, Humanities Building, Student Union, Science Building, and Administration Building locations 放置进场。每个调查员从Miskatonic Quad.开始游戏。

☞ 将剩余的遭遇牌混洗入遭遇牌库中。

Suggested Location Placement





不要阅读 直到你完成该章节

如果没有结局被达成（所有调查员都放弃或被击败）：

当你从大学逃离时，你听到尖叫声从学园的北端传来。一辆救护车从你身旁经过，你害怕的那最糟糕的事还是发生了。数小时后，你得知一个类似疯狗的生物入侵了学生宿舍。这生物袭击了学生们，许多学生在这次的袭击中被咬伤或死亡。

☞ 在你的战役日志里，记录下沃伦教授被绑架走了

☞ 在你的战役日志里，记录下调查员们没有拯救到学生。你感到内疚，在余下的战役中，添加一枚 🍀 标记到你的混沌袋中

☞ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值（记住要计入在胜利点数弃牌堆中符合条件的地点牌）。每个调查员再获得1点经验值奖励视为他或她受到今晚事件的影响。

☞ 如果这是战役的第一个章节，进行章节I-B，庄家通吃。否则进行插曲I：阿米蒂奇的命运

Resolution 1: 当你找到莱斯教授时，他的手脚被束缚着，嘴巴被堵上，被关在他办公室的衣柜里。当你解开了他后，他告诉你有个奇怪的男人和女人在校园徘徊并监视了他好几个小时。他们把他堵在他的办公室，把他绑起来，至于出于什么目的，他还不确定。你告诉他，是阿米蒂奇博士派你来的，莱斯放松了些，虽然他怀疑摩根博士也有危险。考虑到校园里的陌生人似乎一直在针对教授莱斯，所以尽快护他离开学校是最好的决定，而你也尽快行动了。当你逃离大学时，你听到尖叫声从校园北端传来。救护车从你身边经过，你害怕的那最糟糕的事还是发生了。几个小时后，你得知一个类似疯狗的生物入侵了学生宿舍。这生物袭击了学生们，许多学生在这次的袭击中被咬伤或死亡。

☞ 在你的战役日志中，记录下调查员解救了莱斯教授 任何一位调查员可以添加莱斯教授到牌组里，这张卡牌不计入调查员的牌组数量。

☞ 在你的战役日志里，记录下调查员们没有拯救到学生。你感到内疚，在余下的战役中，添加一枚 🍀 标记到你的混沌袋中

☞ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值（记住要计入在胜利点数弃牌堆中符合条件的地点卡牌）。

☞ 进行章节I-B，庄家通吃。

Resolution 2: 你弄响了宿舍里的每一个火警警报器，并把学生们引向学校建筑物的北部出口，希望他们能按照你的计划离开校园。许多学生感到困惑和疲惫，但你认为试图解释情况会弊大于利。几分钟后，一个尖锐刺耳而又可怕的尖叫声回荡在校园。你叫学生们等着然后你回到宿舍去调查。奇怪的是，你没有发现任何奇怪的生物的踪迹，这个预警使你忧心忡忡而不是松了一口气。你赶紧跑到教师办公室去找莱斯教授，但你没有发现任何关于他的踪迹。

☞ 在你的战役日志里，记录下沃伦教授被绑架走了

☞ 在你的战役日志里，记录下调查员们拯救了学生

☞ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值（记住要计入在胜利点数弃牌堆中符合条件的地点卡牌）

☞ 如果这是战役的第一个章节，进行章节I-B，**庄家通吃**。否则进行插曲I：阿米蒂奇的命运

Resolution 3: 在炼金术部门击败奇怪而恐怖生物后，你冲到学院办公室来寻找莱斯教授。但你没有发现任何关于他的踪迹。

☞ 在你的战役日志里，记录下沃伦教授被绑架走了

☞ 在你的战役日志里记录下the Experiment 被打败了

每个调查员获得等同于胜利点数的经验值（记住要计入在胜利点数弃牌堆中符合条件的地点卡牌）

☞ 如果这是战役的第一个章节，进行章节I-B，**庄家通吃**。否则进行插曲I：阿米蒂奇的命运

Resolution 4: 数小时后你醒来，你感到身体疲惫，并发现自己受伤了。你不确定你看到了什么，但是所见的恐怖充斥着你的大脑。从其他的幸存者描述中，你得知一个类似疯狗的生物入侵了学生宿舍。这生物袭击了学生们，许多学生在这次的袭击中被咬伤或死亡。

☞ 在你的战役日志里记录下调查员昏迷了几个小时

☞ 在你的战役日志里，记录下沃伦教授被绑架走了

☞ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值（记住要计入在胜利点数弃牌堆中符合条件的地点卡牌）。每个调查员再获得1点经验值奖励视为他或她受到今晚事件的影响。

☞ 在你的战役日志里，记录下调查员没有拯救到学生。你感到内疚，在余下的战役中，添加一枚  标记到你的混沌袋中

☞ 如果这是战役的第一个章节，进行章节I-B，**庄家通吃**。否则进行插曲I：阿米蒂奇的命运



章节 I-B: 庄家通吃

阿米蒂奇博士建议你去找摩根弗朗西斯博士。他不确定摩根博士是否处于麻烦之中，但是他尤其不喜欢他同事现在选择的工作。他在三叶草俱乐部，一个在小镇某处臭名昭著的地下赌场。找到俱乐部的确切位置不容易——你必须打扮地高贵华丽的去市中心的餐厅来寻找它的门面。这家餐厅是一家叫“La Bella Luna”靠近剧院的高档意大利餐厅。你穿上了你最好的服装并往前那里。

在La Bella Luna前穿着细条纹西装的男人迎接你“尽情享受吧！”他腹黑地笑着打开了餐厅的前门。



设置

☞ 将以下遭遇设置收集在一起：The House Always Wins, Bad Luck, Naomi's Crew, Rats. 这些遭遇设置有如下指示图标



☞ 将Hideous Abominations and Striking Fear 遭遇卡放置在一边，视为移除游戏。这些遭遇设置有如下指示图标



☞ 将 Clover Club Lounge, Clover Club Bar, Clover Club Cardroom, and La Bella Luna locations 放置进场。每位调查员从 in La Bella Luna. 开始游戏

☞ 将 Clover Club Pit Boss 放置在 Clover Club Lounge.

☞ 将一下卡牌放置在一边，视为移除游戏：Darkened Hall, Peter Clover, Dr. Francis Morgan, and each copy of Back Hall Doorway.

☞ 将剩余的遭遇牌混洗入遭遇牌库中。

注意：在这个场景的开始，恶兆1a会使每个罪犯属性的敌人获得避世关键字，这会使敌人不会自动与你交战。在某些情况下，这些敌人会失去避世属性。记住这会使得这些失去避世的敌人会像正常与你位于同一地区的敌人一样攻击你。

不要阅读 直到你完成该章节

如果没有结局达成 (每个调查员在反抗三之前放弃或被击败): 你苟延残喘地从俱乐部里爬了出来。阅读 **Resolution 1**。

Resolution 1: 你逃离到街区的尽头, 停下来休息。刚想歇口气的时候, 地面像雷鸣一样晃动。人们从他们家里出来, 涌到前面去看发生了什么事。一大群人出现在大街上, 你冲到人群前面, 惊恐地看到你刚刚从那跑出来的大楼成了废墟, 而到处都没有摩根教授的踪影。

☞ 在你战役日志中记录下 O'Bannion 帮派和调查员起了冲突。

☞ 在你的战役日志中记录下, 摩根博士被绑架。

☞ 如果有任意玩家 “cheated,” 那么在余下的战役中添加一枚 🎲 标记到混沌袋中

☞ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值 (记住要计入在胜利点数弃牌堆中符合条件的地点卡牌)。每个调查员再获得1点经验值奖励视为他或她受到今晚事件的影响。

☞ 如果这是战役的第一个章节, 进行章节I-A, 课外活动。否则进行插曲I: 阿米蒂奇的命运

Resolution 2: “世间竟还有这些生物!?” 竭尽全力来到安全的地方后, 摩根博士终于冲破谜团找到了答案。你问他记得什么, 他咕哝着摇摇头。“这就是一个谜团”, 他解释道, 看起来筋疲力尽。“我掌控着自己的命运! 也许我有太多关于那些生物的想法, 但我从来没有见过那个样子的生物自从……” 他思索着, 你可以说他在迅速的思索着, 他恍然大悟地睁大了眼睛, 脸色苍白。“我也许不在最佳状态, 但我会帮助你进行调查, 无论发生什么事。

☞ 在你战役日志中记录下 O'Bannion 帮派和调查员起了冲突。

☞ 在你的战役日志中, 记录下调查员解救了摩根教授, 任何一位调查员可以添加摩根教授到牌组里, 这张卡牌不计入调查员的牌组数量。

☞ 如果有任意玩家 “cheated,” 么在余下的战役中添加一枚 🎲 标记到混沌袋中

☞ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值 (记住要计入在胜利点数弃牌堆中符合条件的地点卡牌)

☞ 进行章节I-A: 课外活动

Resolution 3: 虽然你没有能够在俱乐部中找到摩根教授, 但是你救的那个人很感激你的帮助。他自称皮特, 是你刚刚离开那所建筑的主人。尽管在那样的情景下, 他依旧相当镇定。你走向街上, 一辆闪亮的B-70克莱斯勒汽车停在你面前挡住了你的去路, 一个留着棕色长发, 狭长眼睛的美女走了下来。她的身边跟着一些看起来很危险的男人, 他们一看到你就下意识地把手伸进了夹克衫里。“皮特”, 她如释重负地说, “你没事, 太好了, 我听说这里有麻烦” 她用她那致命的眼神盯着你。“他们是谁?” 皮特弹掉他背心的灰尘, 镇定自若。“娜奥米, 亲爱的, 这些是我的朋友, 他们……” 他清了清喉咙 “他们先前救了我” 在短暂的停顿之后他解释道。“他们应该得到我们的感激”。那个女人双手环抱臂, 上下打量你好一会儿, 才挤出了一丝微笑。。“我非常感谢你照顾皮特。走开吧, 我们会解决这里的事情。” 她朝那些站在她身侧的男人点了一下头, 他们便从你身边经过, 朝俱乐部后面的入口走去, 并且从毛衣中掏出了手枪。你不确定 “处理事情” 是什么意思, 但你确定的是当这里开火的时候你不想待在这里, 你向娜奥米和皮特道谢后离开了。

☞ 在你的战役日志里记录下, 娜奥米获得了调查员们的帮助

☞ 在你的战役日志中记录下, 摩根博士被绑架

Ⓢ 如果有任意玩家“cheated,”，那么在余下的战役中添加一枚✱标记到混沌袋中。

Ⓢ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值（记住要计入在胜利点数弃牌堆中符合条件的地点卡）

Ⓢ 进行插曲I，阿米蒂奇的命运。

Resolution 4: 你被几个消防员从废墟中拉出来，其中一人说，“我们找到了一个活的！”他们中的一些人为你治伤，警察问你发生了什么事。你确定他们不会相信你遭遇的关于恐怖的怪物拆除建筑的故事。不知道该说什么，你给出了一个含糊的解释说你想不起什么来。“我们会带你去圣玛丽医院”，一个护士指着附近的救护车说。而你知道现在的形势有多严峻，当护士在废墟中被其他事情分心的时候，你逃走了。

Ⓢ 在你战役日志中记录下 O'Bannion 帮派和调查员起了冲突。

Ⓢ 在你的战役日志中记录下，摩根博士被绑架。

Ⓢ 如果有任意玩家“cheated,” 那么在余下的战役中添加一枚✱标记到混沌袋中。

Ⓢ 每位调查员遭受1点 身体创伤。

Ⓢ 在你战役日志中，记录下调查人员昏迷了几个小时

Ⓢ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值（记住要计入在胜利点数弃牌堆中符合条件的地点卡牌）。每个调查员再获得1点经验值奖励视为他或她受到今晚事件的影响

Ⓢ 如果这是战役的第一个章节，进行章节I-A，
课外活动。否则进行插曲I：阿米蒂奇的命运

插曲 I: 阿米蒂奇的命运

检查战役日志。如果调查员们昏迷了几个小时：
读**阿米蒂奇的命运1**。

否则，跳到**阿米蒂奇的命运2**。

阿米蒂奇的命运1就在大学和三叶草俱乐部的经历来说，你很慌乱。你不知道该怎么做，无论是谁亦或者是莱斯和摩根。因为担心阿米蒂奇博士的安危，你迅速赶到他的家。当你到达时发现他的前门的锁已被打开，并且生活区和研究室都被洗劫了。但你找不到阿米蒂奇，你搜索他的家，你发现一个被夹在书桌抽屉里的其他几个文件底部的日记，入侵者并没有拿走。这日记似乎用了一种你无法解读的陌生语言写的，用了你至今从未见过的草纸。幸运的是，似乎阿米蒂奇博士已经克服了将它翻译成英语的障碍。显然，它属于一个叫“威尔伯沃特雷”的人。如果不是今晚早些时候的那些恐怖经历，你绝不会相信阿米蒂奇日记里所讲述的惊悚故事。

Ⓢ 在你的战役日志记录，阿米蒂奇博士被绑架了。

Ⓢ 每位调查员获得**两点经验值**奖励视为他们从威尔伯的日志中得知了隐藏在这个世界的神话。

Ⓢ 在章节II继续你的故事：米斯卡塔尼克博物馆。

阿米蒂奇的命运II: 当你到达南边阿米蒂奇的家时，你发现他瘫坐在他的办公桌上，脸色苍白，紧张地直冒汗。他很感激你帮忙找他的同事，但他看上去仍然不放心。他迟疑了一段时间，后知后觉地推了推了一下的他的眼镜对你们解释道，“恐怕我必须道歉”，有件事我以前没跟你提过。若不是你的那晚早些时候的恐怖经历，你都不敢相信阿米蒂奇所讲述的关于他的故事。

Ⓢ 在你的战役日志里记录下，调查员们拯救了亨利·阿米蒂奇博士。每位调查员都可以选择添加亨利·阿米蒂奇博士到他的卡组中。这张卡牌不计入调查员的牌组数量。他可以从阿米蒂奇的命运遭遇设置中找到，带有这个标记：



Ⓢ 在章节II继续你的故事：米斯卡塔尼克博物馆



章节 II: 米斯卡塔尼克博物馆

几个月前，阿米蒂奇博士和他的同事在距阿卡姆西边几个小时路程的一个闭塞的小镇，敦威治，阻止了一场足以毁灭小镇的诡异恐怖事件。一开始你把这个怪兽想象成狂暴的野熊，甚至更恐怖，但是通过教授的描述得出的怪兽却又是另外一个模样。

这一切都始于当一个叫威尔伯·沃特雷的男人进入奥伦图书馆找一本名为死灵书的欧拉乌斯·沃尔穆斯的拉丁文译本。威尔伯已经有了一本约翰迪依博士的破旧英文译本，但这还不能达到他的目的。阿米蒂奇把这男人赶走了，他害怕这个奇怪的男人对这本书的用意。威尔伯偷偷回到了图书馆，希望能偷到那本书，但被守在学校的猎犬攻击了。随后阿米蒂奇教授，莱斯教授以及摩根教授发现了威尔伯的尸体。这具恶臭的尸体是这样的：一半尸身是人，而另一半覆盖着毛，有着皮革状的兽皮以及灰绿色的兽角。这个让你想知道沃特雷到底是不是人类。

检查活动日志，如果阿米蒂奇博士被绑架了：

前往 **Part 1**。

如果调查员们拯救了阿米蒂奇博士：

跳到 **Part 2**。

Part 1: 阿米蒂奇日志中的笔记强调，沃特雷要把死灵书弄到手来实现一些邪恶的目的。当你继续读下去之后，会发现好像阿米蒂奇把图书馆里死灵书的抄本带给了哈罗德——博物馆的馆长，为了保护它，把它放在了博物馆的不对外公开的大厅。虽然你担心你的导师，但你同样担心那些将阿米蒂奇绑架的绑匪将手伸向死灵书。因此你决定去博物馆阻止他们得到那本书。

前往 **设置**

Part 2: “我和我的同事算是度过了危险”阿米蒂奇叹了口气说。“但是看起来事情似乎并没有完全结束，稍后我会告诉你剩余的部分，但现在，得到那本死灵书是势在必行的。如果我的直觉是正确的，你们之前遇到的那些攻击者会来找死灵书。在这所有秘密泄露后，我不觉得把死灵书放在图书馆是安全的，所以我把它给了我的好朋友哈罗德，他是博物馆的现任馆长。我之前认为博物馆的禁区是安全的，但现在我不确定。你必须不惜任何代价取回它！我非常害怕他们用死灵书里面的仪式做些什么。”

前往 **设置**



设置

☉ 将以下遭遇设置收集在一起: *The Miskatonic Museum, Bad Luck, Sorcery, The Beyond, Chilling Cold, and Locked Doors*. 这些遭遇设置有如下指示图标:



☉ 随机抽取 Administration Office 地点卡两张中的一张和 Security Office 地点卡两张中的一张。将剩余的 Administration Office and Security Office 从游戏中移除然后, 将Museum Entrance and Museum Halls 地点卡放置进场每位调查员从Museum Entrance.开始游戏

☉ 设置六张“Exhibit Hall”地点卡在一边, 单独作为一个“展览厅牌堆”做好这些后, 执行以下动作:

◆ 洗混 Exhibit Hall (*Restricted Hall*) 和随机其他两张 Exhibit Hall 地点卡一起组成三张卡放置于展览厅牌堆底部, 未揭示面朝上

◆ 然后, 将其他三张 Exhibit Hall 地点卡随机地放在上面。所有的六张Exhibit Hall 牌堆只能展示未揭示面, 这样玩家就不知道那张是 Exhibit Hall (*Restricted Hall*)

☉ 将下述牌放置在一边, 视为移除游戏: Harold Walsted, Adam Lynch, The Necronomicon (Olaus Wormius Translation), and Shadow spawned

☉ 将剩余的遭遇牌混洗入遭遇牌库中。

独立模式

如果你以独立模式游玩并且不希望涉及到其他的设置或结局, 你可以使用以下设置来进行该章节:

☉ 将以下标记放置进混沌袋中:

+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.

☉ 阿米蒂奇博士被绑架了。

“The Void”

一些卡在该章节涉及到“the void.” The void 是一个临近于行动牌堆和恶兆牌堆的区域, Hunting Horror 可以通过一些卡的效果进入和离开该区域。当 Hunting Horror 在the void, 它就被视为移除有戏并且不受玩家卡牌和调查员行动的影响。



不要阅读 直到你完成该章节

If no resolution was reached (each investigator resigned or was defeated): 无论博物馆里的生物是什么，你既没有勇气也没有工具来摧毁它。看来你必须放弃获得死灵书的任何希望。即便如此，还有其他人依靠于你，鼓起你的勇气，准备你的下一个任务吧。

☉ 在你的战役日志里记录下，调查员们没有**获得死灵书**

☉ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值（记住要计入在胜利点数弃牌堆中符合条件的地点卡牌）

Resolution 1: 只要这个死灵书的译本仍然存在，就会有巫师或者其他像沃特雷这样的污秽的代表去寻找它。最后，你认为你必须保护人类免受你所见的恐怖威胁。你找到了一个垃圾桶并塞满了书和文件，将死灵书扔在上面。你用了数个火柴从纸堆内部点燃。火焰和热浪充斥着整个房间，在光照下鬼祟的阴影退去。你看着它熊熊燃烧，直到它的页面化成灰烬。你只能希望你做出了正确的选择。

☉ 在你的战役日志里记录下，调查员们**烧毁了死灵书**。

☉ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值（记住要计入在胜利点数弃牌堆中符合条件的地点卡牌）



Resolution 2: 死灵书不仅仅是一本书，还是一个工具。在它的页面里有大量关于你遇到的邪恶势力和生物的信息。通过你的努力，要让它变得有用起来，你怎么可能让自己去摧毁它呢？此外，只要你安全地拥有它，你仍然会挫败那些希望使用它去达到邪恶目的人。

☉ 在你的战役日志中记录下，调查员们保管着死灵书。

☉ 调查员们可以获得The Necronomicon (Olaus Wormius Translation)。每位调查员都可以选择添加The Necronomicon (Olaus Wormius Translation)到他的卡组中。这张卡牌不计入调查员的牌组数量。

☉ 你陷入了力量的诱惑中，在余下的战役中，添加一枚✱标记到混沌袋中

☉ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值（记住要计入在胜利点数弃牌堆中符合条件的地点卡牌）



章节 III 埃塞克斯快车

你最近在博物馆所遭遇的事件使得你得重新评估阿米蒂奇关于敦威治的叙述。威尔伯·沃特雷，死灵书，从敦威治来的怪物以及袭击阿卡姆人和怪物，这一切绝不是巧合，这一切一定存在着联系。你确定你现在要去的首要地点：偏僻并且荒凉的敦威治小村。

你考虑向马塞诸塞州的警察告诉你所知道的一切，但是这弊大于利。你所遭遇的故事对于他们来说就像是一个荒谬的恶作剧，更糟的是，他们可能会把你锁起来。毕竟，你出现在一个非法经营的酒吧里并且非法闯入过博物馆。一番细想之后，为了使你的调查更为深入，你决定先独自前往敦威治。

在晚上，你收拾了一切你认为所需要的东西然后休息了一会。第二天一早，你前往在北部的火车站并购买了最后时刻的火车票。由米斯卡塔尼克河谷乘火车到敦威治有数小时的车程。在敦威治是没有火车站的，但是你打了电话给一个在敦威治的阿米蒂奇的熟人：一个叫泽伦·沃特雷的人参与了在几个月前所发生的事件。

阿米蒂奇的笔记表明沃特雷家族已经分散出许多分支，一些是颓废和肆无忌惮的恶棍，其他人是一些尚未没落的，另外一些则没有被邪教和恶魔的仪式影响。根据阿米蒂奇的笔记，泽伦的分支处于沃特雷家族没落和未没落分支之间。他知道他们祖先的传说，但是并没有受其污染。他同意在最近的车站接你并载你进入小镇。

当火车从阿卡姆离开时，你感受到先前夜晚的梦魇追赶着你，你开始感到疲惫。还没到达目的地，火车就突然隆隆作响并剧烈摇晃，惊吓使你从从幻想中醒来。火车在急停中刺耳的滑行着，而你听到了从你后面传来的嘎嘎声.....

设置

② 将以下遭遇设置收集在一起：The Essex County Express, The Beyond, Striking Fear, Ancient Evils, Dark Cult. 这些遭遇设置有如下指示图标



② 随机抽取三张 Engine Car 地点卡中的一张放置进场将其余的 Engine Car 从游戏中移除。然后，随机抽取八张 Train Car 地点卡中的六张放置进场，成一条直线地排列在 Engine Car 的左边，将余下的两张 Train Car 地点卡从游戏中移除。

② 揭示最左边的 Train Car 卡。每位调查员从该地点开始游戏 (如果该地点有进入后触发的 "force" 效果，无视它)

② 将所有的 4 张 Across Space and Time 放置在一边，视为移除游戏。

② 根据你选择的难度等级，在余下的战役中添加相应的混沌标记于混沌袋中。

◆ Easy: -2.

◆ Hard: -4.

◆ Standard: -3.

◆ Expert: -5.

② 将剩余的遭遇牌混洗入遭遇牌库中

← Left

Location Placement

Right →



(即牌面效果高于其他效果, 这里就是在你没有调查完你在列车厢时, 不能进入下一节车厢)



章节 IV: 浸血祭坛

当你最终到达敦威治时，你受到 Zebulon Whateley 和 Earl Sawyer 欢迎。来自敦威治的 Earl Sawyer 在几个月前跟随着阿米蒂奇博士目睹了整个事件。Earl 告诉你：“这里的状况看起来并不是太好”。“数晚之前一些村民失踪了。‘夜莺叫个不停’。我不知道你要去那里做什么，但是上一次有阿卡姆的人过来，可不是什么好事，带来了大麻烦。”他的不停的眨着眼睛，咳嗽着并且紧张地观望着四周。

“听着，你为什么不先休息一个晚上，你可以明天再去找你要找的那个什么东西。”Zebulon 把他充满褶皱的手搭在你肩膀上，插话道。你试着甩开他，但是你那疼痛的肌肉和昏沉的意识不允许你那样做。这个老男人提供了你在夜晚的住所，开车载你前往他在敦威治郊外的家里。小镇看起来破乱不堪，充满了危险气息，而你希望你自身没有来到这。你努力不去回想那一晚之后发生的一切，在恍惚不安中终于睡着。

当你醒来时，你发现 Zebulon 的房子就像被遗弃了一样，到处都是找不到那个老男人或者 Mr. Sawyer 的迹象，你害怕发生了更糟糕的事，你前往敦威治进行调查，希望能够找到答案。

Setup

☞ 将以下遭遇设置收集在一起：Blood on the Altar, Dunwich, Whippoorwills, Nightgaunts, and Ancient Evils. 这些遭遇设置有如下指示图标：



☞ 将 Village Commons 放置进场。每位调查员从 Village Commons 开始游戏。

☞ 其他的地点牌每种都随机移除一张。然后，从剩下的六张地点牌中随机选择一张并移除。将余下的地点牌放入场中（见下一页的参考布置）

☞ 检查战役日志。Gather the cards for each character 根据你的战役日志“被绑架”一栏收集每一张角色卡。与 Zebulon Whateley card 和 Earl Sawyer card. 面朝下组成“potential sacrifices”牌堆，

☞ 将以下卡牌放置在一遍，视为移除游戏：Silas Bishop, The Hidden Chamber, Key to the Chamber, and Powder of Ibn-Ghazi.

☞ 检查战役日志。如果调查员们延误到达敦威治的时间。添加一枚末日标记到恶兆 1a

☞ 将剩余的遭遇牌混洗入遭遇牌库中。

☞ 检查战役日志。如果 O'Bannion 帮派和调查员起了冲突：为了报仇，从三叶草俱乐部来的黑帮跟踪你来到了敦威治。从 Naomi's Crew 遭遇设置收集他们并把他们洗进遭遇牌库中 这个设置有如下指示图标。



☞ 将先前放置一边的 The Hidden Chamber and Key to the Chamber cards, 与遭遇卡牌顶端的三张卡放在一起。洗混它们然后随机将其中一张面朝下的放置在每个地点的下方，除 Village Commons 之外。

The Hidden Chamber

这个章节含有一张只有一面的地点卡 (The Hidden Chamber) 它被面朝下的随机放在地点卡的下方。The Hidden Chamber 只有展示面，当抽出时就有展示效果。当放置进场时，单面地点卡将会以揭示面面朝上，因为它没有未揭示面。除此以外它就普通的地点卡一样。

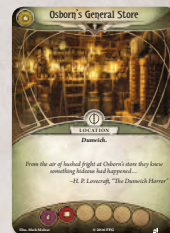
Standalone Mode

If you are playing in Standalone Mode and do not wish to refer to any other setup/resolutions, you may use the information below when setting up and playing this scenario:

- ② Assemble the chaos bag using the following tokens:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, ☠, ☠, ♣, ♣, ♠, ♠, ♠, ♠.
- ② When building the pile of “potential sacrifices,” use all five of the following characters: Dr. Henry Armitage, Dr. Francis Morgan, Professor Warren Rice, Zebulon Whateley, and Earl Sawyer.
- ② *The investigators were not delayed on their way to Dunwich.*
- ② *The O'Bannion gang does not have a bone to pick with the investigators.*
- ② Do not read Interlude II—The Survivors.
- ② Try to save as many potential sacrifices as you can!

Suggested Location Placement

Note: One of the below locations will **not** be in play.



DO NOT READ until the end of the scenario

If no resolution was reached (each investigator resigned

or was defeated): 夜莺的尖叫声在远方渐渐的变小，敦威治小镇充斥着死寂般的恐怖。所能听见的只有寒风刮出的凄厉的哨音和枯萎的叶子的沙沙声。没有任何有关失踪镇民的迹象，以后也不会再有了。

☞ 在你战役日志中，记录下仪式已经被完成。

☞ 如果在游戏结束时有任何剩余的潜在受害者，把他们放在恶兆牌堆的下面。

☞ 在你战役日志中，在“Sacrificed to Yog-Sothoth”一栏，记录下每个在恶兆牌堆下的独有的受害者的名字。每张这样的卡都会从所有的玩家牌库中移除并且在余下的战役中不能再加入牌库中。

☞ 如果拥有死灵书的调查员被击败了，在战役日志中记录下，死灵书被偷走了。死灵书必须从调查员的牌库中移除。

☞ 每位调查员获得的经验等同于胜利展示区中每张卡牌的胜利点数，每位调查员额外获得2点奖励经验视为他或她洞悉了隐藏在世界中的神话。

☞ 进行章节V: Undimensioned and Unseen.

Resolution 1: 随着你的最终一击，怪物的身体爆裂成数百个蠕动绳状的触手，蠕动着通过地面然后爬上了墙。你大吃一惊，没能来得及阻止这些东西逃离这个房子。即便如此，无论怪物如何，你很高兴它现在死了。

☞ 在你的战役日志，记录下调查员们阻止了Silas Bishop的仪式。

☞ 在你战役日志中，在“Sacrificed to Yog-Sothoth”一栏，记录下每个在恶兆牌堆下的独有的受害者的名字。每张这样的卡都会从所有的玩家牌库中移除并且在余下的战役中不能再加入牌库中。

☞ 如果拥有死灵书的调查员被击败了，在战役日志中记录下，死灵书被偷走了。死灵书必须从调查员的牌库中移除。

☞ 每位调查员获得的经验等同于胜利展示区中每张卡牌的胜利点数，每位调查员额外获得2点奖励经验视为他或她洞悉了隐藏在世界中的神话。

☞ 进行插曲II: The Survivors.

Resolution2: 随着曾是SSilas怪物从锁链处向你发起猛烈的攻击，你几乎没有时间去做出反应。意识到死灵书中可能有咒语可以抑制住silas，你与这个恶心的怪物拉开足够长的距离去翻找可能有用的书页。在时间所剩无几时，你吟唱了一段拉丁文咒语，而你发现这些文字可以轻易地说出，就像回想你早期的记忆。咒语生效那一刻，怪物的身体开始收缩并开始融化，它的惨叫声回荡在空气中，令人发指。最终，剩下的是一个难以辨认的男人的尸体——Silas Bishop。你在他的衣服口袋里找到了一个刻着奇怪星群的银色的吊饰并带走了它，希望能找到它的用途。

☞ 在你战役日志中，记录下调查员们恢复了Silas Bishop原来的模样。

☞ 在你战役日志中，在“Sacrificed to Yog-Sothoth”一栏，记录下每个在恶兆牌堆下的独有的受害者的名字。每张这样的卡都会从所有的玩家牌库中移除并且在余下的战役中不能再加入牌库中。

☉ 每位调查员获得的经验等同于胜利展示区中每张卡牌的胜利点数，每位调查员额外获得2点奖励经验视为他或她洞悉了隐藏在世界中的神话。

☉ Proceed to Interlude II: The Survivors.

Resolution 3: 随着怪物从锁链处向你猛烈的攻击，你几乎没有时间去做出反应。你希望在房间里有一些东西可以使你处于优势中，你与这个恶心的怪物拉开了足够长的距离找到了一本日记；里面的许多页面都是用拉丁文写的。看上去好像是从死灵书上摘录下来的，其用处还不明确。在时间所剩无几时，你吟唱这段咒语，仿佛有种力量阻碍你吟诵这段文字，每念一句喉咙便越紧。而怪物的身体开始收缩并开始融化，它的惨叫声在空气中回荡，令人发指。最终，只剩下的一滩粘稠的血水，以及腐烂的腥臭。

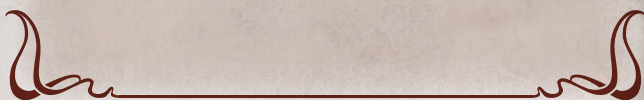
☉ 在你战役日志中，调查员们放逐了Silas Bishop.

☉ 在你战役日志中，在“Sacrificed to Yog-Sothoth”一栏，记录下每个在恶兆牌堆下的独有的受害者的名字。每张这样的卡都会从所有的玩家牌库中移除并且在余下的战役中不能再加入牌库中。

☉ 如果拥有死灵书的调查员被击败了，在战役日志中记录下，死灵书被偷走了。死灵书必须从调查员的牌库中移除。

☉ 每位调查员获得的经验等同于胜利展示区中每张卡牌的胜利点数，每位调查员额外获得2点奖励经验视为他或她洞悉了隐藏在世界中的神话。

☉ 进行插曲II: The Survivors.



Interlude II: The Survivors

在禁锢着这可怕的怪物的房间里，你发现了失踪的村民和其他从阿卡姆来的人；他们被绑了起来。同时，你发现了一些文件，在里面记录了你发现的怪物只是在敦威治里其中一个。你为受害者们解开了束缚，他们对你表示感谢。而你开始准备你的下一步行动。

☞ 检查战役日志。以下五个角色每个没被记录在“Sacrificed to Yog-Sothoth,”一栏的，阅读相关的内容。当你完成后，进行章节 V: Undimensioned and Unseen.

If Dr. Henry Armitage is not listed under “Sacrificed to

Yog-Sothoth: “这远比我们想的要糟糕”阿米蒂奇脸色苍白恐惧地说道。“威尔伯·沃特雷只是个开始。在敦威治，还有更多的，更多的邪恶，我们称为‘旧日支配者’并且某些人渴望得到它们的力量和知识，如此一来地球就会被毁灭。我知道我应该烧了那个可怜人的日记。但是多亏了他里面的内容，我知道我们该如何阻止他们。并且只有我们才能做到！赶快行动吧，帮我解决这个问题——那个粉末就是关键，没错，那个粉末就是唯一的方式……”

☞ 在你战役日志中，记录下亨利阿米蒂奇博士从敦威治遗祸中生存下来。如果Dr. Henry Armitage card 之前没有加入调查员们的牌组，任一位调查员都可以选择将其加入牌组中，这张卡不计入牌组总数。

☞ 如果Powder of Ibn-Ghazi card 之前没有加入调查员们的牌组，任一位调查员都可以选择将其加入牌组中，这张卡不计入牌组总数。

If Professor Warren Rice is not listed under “Sacrificed to

Yog-Sothoth: 莱斯教授调整了他的眼镜然后开始研究遗留在屋里的文件和那神秘手稿。“我认为这个怪物已经被消灭了”，他说道。“但是我们有责任去一探究竟。我们必须消灭这些怪物，否则不仅仅是敦威治会处于灾难之中。阿米蒂奇制造的粉末混合物可以使怪物在我们施法后现出原形。”他解释道，然后开始制造这些粉末。

☞ 在你战役日志中，记录下 Professor Warren Rice 从敦威治遗祸中生存下来。如果Professor Warren Rice card 之前没有加入调查员们的牌组，任一位调查员都可以选择将其加入牌组中，这张卡不计入牌组总数。

☞ 如果Powder of Ibn-Ghazi card 之前没有加入调查员们的牌组，任一位调查员都可以选择将其加入牌组中，这张卡不计入牌组总数。

If Dr. Francis Morgan is not listed under “Sacrificed to

Yog-Sothoth: “感谢你所做的一切”摩根教授说到，他给了你一些补给品和弹药。“上一次，我们需要用一些阿米蒂奇制造的奇怪粉末使敦威治的怪物现出原形。如果这里还有更多的那种东西，我们就需要更多的粉末。我想我还记得他是怎么制作的……”

☞ 在你战役日志中，记录下 Dr. Francis Morgan 从敦威治遗祸中生存下来。如果Dr. Francis Morgan card 之前没有加入调查员们的牌组，任一位调查员都可以选择将其加入牌组中，这张卡不计入牌组总数。

☞ 如果Powder of Ibn-Ghazi card 之前没有加入调查员们的牌组，任一位调查员都可以选择将其加入牌组中，这张卡不计入牌组总数。

If Zebulon Whateley is not listed under “Sacrificed to

Yog-Sothoth: “Zebulon用他那颤抖的声音说道：‘敦威治遭受这些奇怪的事是不公平的。’”“但是我从未见过如此丧…丧…丧心病狂的东西。”在关上房间门之前他颤抖的看了一眼怪物的遗体。他坚定的看着你，冷酷的说道：“无论是谁做的都要为此付出代价。我都会尽我所能来帮助你。”

☞ 在你战役日志中，记录下 Zebulon Whateley 从敦威治遗祸中生存下来。任一位调查员都可以选择将Zebulon Whateley card 加入牌组中，这张卡不计入牌组总数。

If Earl Sawyer is not listed under “Sacrificed to Yog-Sothoth:” “如果不是你的话我根本不会的得救”。Earl不停地握着你的手，结结巴巴的说道。|“如果有任何事情可以让我来报答你，尽管开口。我并不是很擅长战斗或者干其他事情，但是我会尽我所能。只是别再让我看见那样的怪物了，好吗？”

☞ 在你战役日志中，记录下 Earl Sawyer 从敦威治遗祸中生存下来。任一位调查员都可以选择将Earl Sawyer card 加入牌组中，这张卡不计入牌组总数。



Scenario V: 无影无形

你在敦威治的一翻搜寻后发现了一些文件，日记账本和晦涩难懂的理论。阅读这些材料使你感到身体疲劳、精神疲惫。大多数的内容都写自一个人——一个叫塞思·毕夏普的男人。当你在镇上到处打听的时候，你得知赛斯是敦威治的一个村民。和其他村民一样，赛斯也在第一时间见证了如阿米蒂奇所称的“敦威治恐怖事件”造成的毁灭。但奇怪的是，从那时开始，几乎没有人在小镇上再看见过塞思，而那些见到他的人说塞思的眼睛充满了血并且他脸色惨白，挂满汗珠。

你不会怀疑那些与塞思看见一样东西的人会显得精神错乱或者患有妄想病。但是当你越多的阅读他那疯狂和错乱文字，你越相信他牵涉到了最近的事件。在他的文字谈到了“收集剩余的东西”和使用晦涩难懂的方法来“灌输父亲的精华”到其他怪物里，然后渐渐的，灌输到其他人身上。文字中附属的解释和图形是那么的难以捉摸的复杂和无法理解。

在你正准备去寻找塞思时，数个来自村庄的村民惊慌失措地跑过来。“它回来了！”其中一个人哀嚎到。你认出了他是柯蒂斯·沃特雷，来自沃特雷家族尚未没落的一脉。“就是那些杀掉弗莱伊一家的东西，它回来了！把毕夏普的家像纸糊般打得粉碎！”柯蒂斯和其他村民在大声嘶喊着，在痛苦中越发大声的哀嚎着。

☞ 调查员们必须做出决定（选择一个）：

- ☞ 你试图使村民冷静下来来知道更多东西。阅读 **Part 1**。
- ☞ 你试图警告村民并且说服他们离开。跳转到 **Part 2**。

Part 1: 你试图使村民冷静下来来告诉你发生了什么。他们告知你在北方有轰隆隆的响声，并且当他们去调查的时候发现毕夏普的农舍已经被撕裂成碎片。一有一个非常深的“足迹”（痕迹）通向冷春峡谷。其中一个村民说：“你知道该怎么做，对吧？你们阿卡姆人在上一次阻止了那个东西”。柯蒂斯摇了摇头紧咬着嘴唇，直到嘴唇破损。“我们甚至看不到那令人毛骨悚然的东西直到老教授喷洒那种粉末”他说道：“至今，我希望我从没有看过它……”一定有某些东西可以阻止怪物的肆虐。但是，如果你找到的文件是真实的话，已经有不止一个这样的怪物被放出来了……

☞ 在你的战役日志中记录下你使村民平静下来。

前往 **Setup**。

Part 2: 你警告村民他们处于严重的危险之中，并且劝他们如果可以的话就逃离敦威治。好几个人马上接受了你的建议，他们仍清楚的记得在先前使村庄濒临消失的可怕暴乱。柯蒂斯绝望的抱着他的膝盖，不停地在冒冷汗。“那个东西又回来，是吗？它回来杀掉我们了”，柯蒂斯歇斯里地地喊道。“我希望你有一些上次老教授们制造的粉末。如果没有老教授洒出的粉末我们根本看不见那些可怕的东西。至今，我希望我从没有看过它……”一定有某些东西可以阻止怪物的肆虐。但是，如果你找到的文件是真实的话，已经有不止一个这样的怪物被放出来了……

☞ 在你的战役日志中记录下你警告了村民

前往 **Setup**。

Standalone Mode

If you are playing in Standalone Mode and do not wish to refer to any other setup/resolutions, you may use the information below when setting up and playing this scenario:

- ☞ Assemble the chaos bag using the following tokens:
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100.
- ☞ 3 characters were sacrificed to Yog-Sothoth.
- ☞ Do not include the Powder of Ibn-Ghazi in any player's deck.
- ☞ Do not take any additional weaknesses as instructed in this scenario's Setup.
- ☞ Dr. Henry Armitage has been sacrificed to Yog-Sothoth.
- ☞ Try to slay as many Brood of Yog-Sothoth as you can!

Setup

☞ 将以下遭遇设置收集在一起：

Undimensioned and Unseen, Whippoorwills, Beast-thralls, Dunwich, and Striking Fear. 这些遭遇设置有如下指示图标：



☞ 将以下有两个版本的地点卡随机二选一放置进场：

Dunwich Village, Cold Spring Glen, Blasted Heath, Ten-Acre Meadow, Devil's Hop Yard, and Whateley Ruins. 将其它剩余的地点卡从游戏移除。每位调查员从 Dunwich Village. 开始 (See next page for suggested placement.)

☞ 在你的战役日志中，检查记录在“Sacrificed to Yog-Sothoth”一栏的名字的数量

◆ 如果有超过4个或以上的名字：将2个Brood of Yog-Sothoth 放置在一边，视为移除游戏。然后，将剩余的 (the final) 3 个 Brood of Yog-Sothoth 从游戏中移除。

◆ 如果只有三个名字：将1个Brood of Yog-Sothoth 放置在Cold Spring Glen, 然后把2个Brood of Yog-Sothoth 放置在一边，视为移除游戏。然后，将剩余的 (the final) 2 个 Brood of Yog-Sothoth 从游戏中移除。

◆ 如果只有2个名字：将1个Brood of Yog-Sothoth 放置在Cold Spring Glen, 然后把3个Brood of Yog-Sothoth 放置在一边，视为移除游戏。然后，将剩余的 (the final) Brood of Yog-Sothoth 从游戏中移除。

◆ 如果只有1个或更少名字：将1个Brood of Yog-Sothoth 放置在Cold Spring Glen, 将一个Brood of Yog-Sothoth 放置在Blasted Heath. 然后，将三个剩余的Brood of Yog-Sothoth 放置在一边，视为移除游戏。

☞ 将每个Esoteric Formula 放置在一边，视为移除游戏。

☞ 在调查员卡组中拥有Powder of Ibn-Ghazi 可以从他或她的卡组中搜寻出来并放置进场

☞ 每位调查员从基础弱点的牌库中搜寻 **Madness, Injury, or Pact weakness** 并且在余下的战役中添加到他或她的卡组中

☞ 将剩余的遭遇牌混洗入遭遇牌库中。

Suggested Location Placement



Choosing a Random Location

在该章节中，你将会经常被指示选择一个随机地点。这是应该将在设置时已经移除的六个地点洗混在一起 (每个放置进场地点并不是当前已经在使用的) 然后随机抽一张。

DO NOT READ until the end of the scenario

如果没有结局被达成 (每位调查员都放弃或被击败): 阅读 **Resolution 1**.

Resolution 1: 你尽你所能的去阻止那到处肆虐的怪物, 但是这里有超乎你预料的更多的怪物而你不可能把它们给杀光。你感到筋疲力尽和恐惧, 你撤回了泽布伦的家并且希望能够在今晚活下来。

☉ 在你战役日志中, 记录下X个卵逃离到了野外, X是仍然在场或者设置在一边的Brood of Yog-Sothoth

☉ 如果调查员的卡组中有Powder of Ibn-Ghazi card, 把它移除。

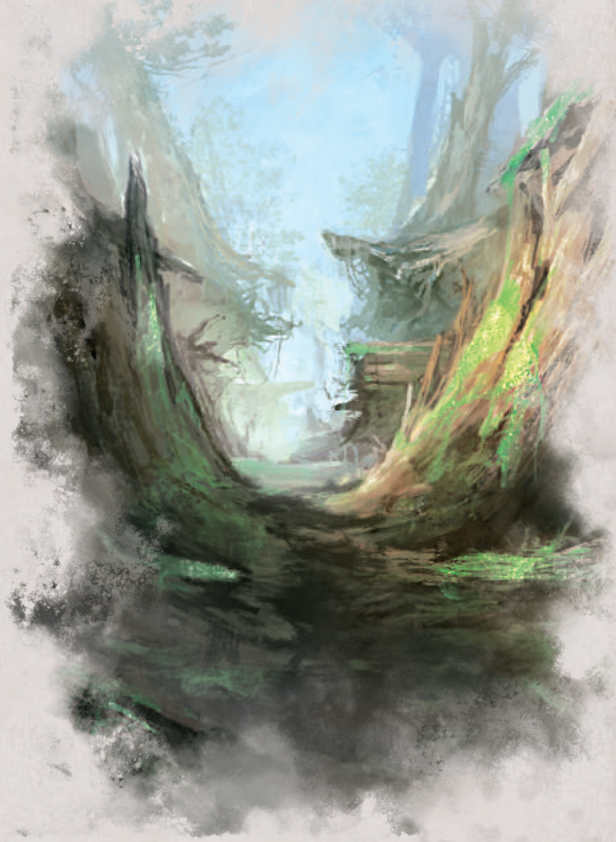
☉ 每位调查员获得的经验等同于在胜利展示区每张卡上的胜利点。

Resolution 2: 在你杀掉最后一只到处肆虐的怪物后, 你返回了泽布伦的家里, 这段经历使你精疲力竭, 并且慌乱无措。

☉ 在你战役日志中, 记录下没有卵逃到野外中。

☉ 如果调查员的卡组中有Powder of Ibn-Ghazi card, 把它移除。

☉ 每位调查员获得的经验等同于在胜利展示区每张卡上的胜利点





Scenario VI: 毁灭之地

你被一个恐怖的尖叫所惊醒，你担心出现了最糟糕的情况，你抄起了家伙前往敦威治的街上。大街上，寒风来袭，邪恶的力量肆意蔓延：一股无法描述的糟糕透顶的刺鼻的气味弥漫在空气中使得你难以呼吸。

敦威治的居民已经把门给紧紧地锁上，整个小镇异常的安静和寂寥。远处，小镇的山顶上有一团模糊的光。你知道这座小山就是在泽布伦和阿米蒂奇的记录中提到的“哨兵岭”。据说当那里进行邪恶仪式时——仪式中燃起的火堆照亮了整个天空与此同时大地的地下正在轰轰作响。

成群的夜莺落在村庄的房顶上旋绕，用凶而利地眼神看着你爬进泽布伦那老旧破败的卡车中。当你开往哨兵岭时，夜莺漫天飞舞，刺耳尖啸声刺痛你耳朵。你的所学和来到敦威治后的付出能否阻止这一切发生。正在进行邪恶仪式的塞思力求实现那些在几个月前被阿米蒂奇和他的同事所阻止的仪式，召唤着一个古代生物——**尤格索托斯**。如果没能阻止这个仪式就意味着毁灭……不仅仅是敦威治，而是整个世界。

检查你的战役日志，如果娜奥米获得了调查员的

帮助：Proceed to **Part 1**.

否则：Skip to **Setup**.

Part 1: 前往哨兵岭的山路又窄又糟，泽布伦的卡车根本开不上去，你不得不将车停在山脚下，准备稍作休息然后徒步登山。就在那时，你注意到了你并不是一个人，数个男人和女人在你身后的树木中浮现，挥舞着武器使你注意到他们，你挥舞着你的手准备迎接最不利的情况。“等等，”他们中的一个说道，举起的手示意其他人停下。“我在三叶草俱乐部见过你”。他咧嘴一笑并把他的武器放下。“娜奥米向你致意。”

你好奇问道这些匪徒他们在这里干嘛。“娜奥米夫人要求我们调查是谁袭击她的赌场，”他解释道。“原来是由一些在阿卡姆的人在背后搞鬼。一些毕夏普的同伴和他的仆从。我们一路尾随他到了这鬼地方。”在他解释更多之前，一阵再熟悉不过的冲锋器射击的声音回荡在山中。“那应该是Vinny的枪声。来吧，伙计！”他招手示意他的伙伴跟着他并冲向

了山中。你摇了摇头，然后你也冲了上去。这些匪徒不知道他们所遭遇的将是什么。

🕒 领队调查员从token池中获得一个线索（如果有3或4位调查员则获得2个）

Proceed to **Setup**.



Setup

☉ 将以下遭遇设置收集在一起：*Where Doom Awaits*, *Beast-thralls*, *Sorcery*, *Bishop's Thralls*, *Striking Fear*, *Ancient Evils*, *Chilling Cold*. 这些遭遇设置有如下指示图标：



☉ 将 *Base of the Hill*, *Ascending Path*, and *Sentinel Peak* 放置进场。每位调查员从 *Base of the Hill* 开始游戏。

☉ 随机抽一张 *Diverging Path* 从游戏中移除。把另外三张 *Diverging Path* 放置在一边，视为移除游戏。

☉ 随机抽一张 *Altered Path* 从游戏中移除。把另外三张 *Altered Path* 放置在一边，视为移除游戏。

☉ 将 *Seth Bishop* 放置在一边，视为移除游戏。

☉ 根据你的难度等级，在你余下的战役中添加以下混沌 token

◆ **Easy:** -3.

◆ **Hard:** -6.

◆ **Standard:** -5.

◆ **Expert:** -7.

☉ 根据以下情况，在本章节中使用不同版本的 Act 2 并把其他版本的 Act 2 从游戏中移除。

◆ 检查战役日志。如果调查员们恢复了 *Silas Bishop*, use Act 2—*Ascending the Hill* (v. I)

◆ 如果以上都不是，检查战役日志。如果调查员们没有获得死灵书，或者或者死灵书被偷走了，use Act 2—*Ascending the Hill* (v. II)

◆ 如果以上都不是 use Act 2—*Ascending the Hill* (v. III)

☉ 检查战役日志。每个逃到野外的 *Brood of Yog-Sothoth* 添加一枚末日标记到 agenda 1a.

☉ 检查战役日志。如果调查员们将 *Silas Bishop* 从他的痛苦中解脱，他余下的怪物的躯体在哨兵岭成长并突变。将1个“*Conglomeration of Spheres*”敌人从 *Hideous Abominations* 遭遇牌堆中抽出并放置进 *Ascending Path*. 将余下的遭遇洗进遭遇牌堆。这些遭遇设置有如下指示图标：



☉ 将剩余的遭遇牌混洗入遭遇牌库中。

Standalone Mode

If you are playing in Standalone Mode and do not wish to refer to any other setup/resolutions, you may use the information below when setting up and playing this scenario:

☉ Assemble the chaos bag using the following tokens:
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ☠, ☠, ▲, ■, ✱, ♀, ♂.

☉ Use Act 2—*Ascending the Hill* (v. III) in this scenario. Remove each other version of Act 2 from the game.

☉ Naomi does not have the investigators' back.

☉ No *Brood of Yog-Sothoth* escaped into the wild.

☉ The investigators did not put *Silas Bishop* out of his misery.

DO NOT READ until the end of the scenario

If no resolution was reached (each investigator resigned or was defeated): Go to Resolution 2.

Resolution 1: 这本死灵之书显然就是由老沃特雷，那个告诉威尔伯远古秘密的老人所记录下来的那本。你找到了一页描述了一个不属于时间和空间的地方，一个尤格索托斯所在的多重世界交汇的地方。只有前往这种现实的边缘才能使你修复那个已经被洒落在世界的裂缝。你知道也许这就是你的死期，还是鼓起了最后一丝勇气迈向了那扇大门。

☞ 在你的战役日志中，记录下调查员们进入了裂缝。

☞ 每位调查员获得等同于在胜利展示区每张卡胜利点数的经验值。

Resolution 2: 来自敦威治的男巫师，寻找埋藏在这区域的神秘力量，他已经完成了威尔伯和老沃特雷未能完成的工作。巫师通过血祭和难以描述的实验，他追求的黑暗力量已近在咫尺了。然而，他们终究都无法真正得到这份力量。他们从威尔伯那里得到的方法召唤出了来自异次元领域的怪物。尤格索托斯在哨兵岭的上空的裂隙中出现，遮盖住了整个天空并且遮盖住了世界。现在它已经降临到地球，并且支配了人类的世界。

☞ 在你的战役日志中，记录下尤格索托斯撕开了两个世界之间的障碍，并且准备现世。

☞ 每位调查员都陷入疯狂。

☞ 调查员们输掉了战役。



© 2016 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



DO NOT READ until the end of the scenario

在未达成其他结局之前，如果至少有一位调查员被击败：被击败的调查员先阅读：

Investigator Defeat

Investigator Defeat: “我从哪里来？为什么我在这里？我是在做梦吗，这个地方是真实的吗？”你现在在想这些问题，“我先前来过这里吗？或者我一直都在这里。现在我知道了，这是我真正的家。”你现在走在礁石一样的栈道上，在下面还有成千上万条这样的栈道。你只需要继续往下走直到你的归宿。再继续往下走……

☞ 每个被击败的调查员都被杀死。

☞ 如果其他结局被达成，其他调查员阅读那个结局。

☞ 如果没有结局被达成（每个调查员都被击败）并且调查员是在 Act 4 时结束章节，阅读 **Resolution 2。**

☞ 如果没有结局被达成（每个调查员都被击败）并且调查员是在 Act 1, 2, or 3 结束章节，阅读 **Resolution 4。**

Resolution 1:你压在身后的是一大片湿滑的草地，你正在凝视着这片星空。出于某种原因，你再一次回到了哨兵岭，你无法想起你是怎么回到这里的。你被被夜空所迷住。一秒一分，一分一小时。最终，你被敦威治的村民发现并被扶了起来。“发生了什么？你在这里干嘛？”他们向你问道，震惊但是很好奇。你似乎找不到正确的语言来描述那些远在次元门里的事情。。。即便那些真正发生过。这里没有任何关于塞思毕夏普，先前与你战斗的怪物，或者先前的幻象与那超现实的次元门的踪迹。但是你每次入睡，你都会梦到，那一切又回来了。

☞ 在你的战役日志中，记录下调查员们在现实中关闭了裂缝。

☞ 每位调查员遭受2点肉体创伤和精神创伤，视为他或她永远不能完全从他或她在那超越现实的领域中的遭遇恢复过来。

☞ 每个调查员获得等同于在胜利展示区每张卡胜利点数的经验值。每位调查员再获得5点经验值，视为他或她拯救了世界。

☞ 调查员们在战役中获胜！

Resolution 2: 许多敦威治的村民听到了在哨兵岭上的骚动并前去调查。而他们并没有找到他们想得到的答案。

“你认为发生了什么？”受到惊吓的柯蒂斯沃特雷在他们调查山顶时问道。其他村民摇了摇头，不知道要说什么。“我最后看见，天空被撕开并且那里有一个明亮的闪光”他们中的一个说道，抬头望向了星空。

“那些阿卡姆镇的小伙子看起来不在这里”，柯蒂斯说道，向下看着被毁坏的石头祭坛。“甚至没有关于毕夏普和他伙伴的踪迹，好吧，真是一个奇怪的故事”年轻的男人向地面上的数具尸体走去。

“我们应该联系警察然后离开艾尔斯伯里（地名）吗？”

“为什么，这样他们可以再嘲笑我们一翻吗？”柯蒂斯唾弃道。“他们从不相信我们”他坐立不安的看了石头祭坛一眼。“最好把这些都忘了吧，来吧，让我们埋了这些尸体然后离开这。”

☞ 调查员们在战役中获胜。。。。此后再也没有人见到过他们

Resolution 3: 怪物在宇宙中爆发出狂暴的怒吼和气息并扭曲了空间，强烈的力量使你后退并远离它。你惊恐的看着它其中的一只触手撕裂了世界的空间，而它那无定型的形状经由那撕裂的小口，蔓延向了整个世界。你试图抓住某些东西，但是你被无情的吸进了裂缝，你感觉你的身体被拉扯着，你的意识开始崩溃。接着，眼前一片漆黑。

☞ 在你的战役日志中，记录下尤格索托斯逃向了另一个次元。

☞ 每位调查员都被杀死

☞ 调查员们在战役中获胜。。。。此后再也没有人见到过他们

Resolution 4: 来自敦威治的男巫师，寻找埋藏在这区域更深处神秘力量，他已经完成了威尔伯和老沃特雷未能完成的工作。巫师通过血祭和难以描述的实验，使他追求的黑暗力量已近在咫尺了。然而，他们终究都无法真正得到这份力量。从威尔伯那里得到的方法，让他们召唤出了来自异次元领域的怪物。尤格索托斯在哨兵岭的上空的裂隙中出现，遮盖住了整个天空并且遮盖住了世界。现在它已经降临到地球，并且支配了人类的世界。

☞ 在你的战役日志中，记录下尤格索托斯撕开了两个世界之间的障碍，并且准备现世。.

☞ 每位幸存的调查员都陷入疯狂。

☞ 调查员们输掉了战役。



Credits

Arkham Horror: The Card Game Design: Nate French and Matthew Newman

Expansion Design: Matthew Newman

Editing: Nate French, Kevin Tomczyk, and Katrina Ostrander

Proofreading: Molly Glover

Arkham Horror: The Card Game Graphic Design: Mercedes Opheim and Evan Simonet with Monica Helland and Christopher Hosch

Expansion Graphic Design: Mercedes Opheim

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Cover Art: Tomasz Jedruszek

Art Direction: Andy Christensen

Managing Art Director: Andy Christensen

Arkham Horror Story Group: Dane Beltrami, Michael Hurley, Matthew Newman, Katrina Ostrander, and Nikki Valens

"The Dunwich Legacy" Story Text: Matthew Newman

Production Manager: Megan Duehn

LCG Manager: Chris Gerber

Creative Director: Andrew Navaro

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Mark Anderson, Brad Andres, Alan Bahr, Erin Bahr, Craig Bergman, Brian L. Casey, Matt Charboneau, Marcia Colby, Tom Capor, Amber Cowles, Isaac Cowles, Andrea Dell'Agnese, Luke "Click for a Credit" Eddy, Richard A. Edwards, Justin Engelking, Julia Faeta, Tony Fanchi, Jeremy Fredin, Chris Gerber, Jed Humphries, Gwendolyn Kornblum, Samuel Langenegger, Ian Martin, "Stray" Cat Miller, Kathleen Miller, Patrice Mundinar, Amy Pirk, Zap Riecken, Brian Schwebach, Michael Strunk, Sean Switajewski, Alex Tomita, Zach "I'm a survivor" Varberg, Matt Watson, Jeremy "Beyond what veil?" Zwiirn

Design Notes

恭喜你完成了魔镇惊魂的一循环战役！在本次战役中，我们想把玩家带入一个对于魔镇惊魂粉丝来说应该比较熟悉的背景故事中——位于马塞诸塞州的被人遗弃的荒凉的敦威治小镇。

“敦威治恐怖事件”是我们最喜欢的洛夫克拉夫特故事之一，因为这是少数几个主角能够获得真正成功的故事之一——他们击败了怪兽，拯救了世界，并在故事中存活下来。然而，不知为何，这并没丝毫减少故事中紧张或者恐怖。

而“敦威治恐怖事件”在这方面的特点促使我们想要写出一个基于本次事件后续的战役，而不是重新创造它。阿米蒂奇博士和他同事取得了成功，但是对于他们的生活来说代价是什么呢？本次事件还会继续紧跟着他们吗？那些向来自阿卡姆教授们报复的人是为了掩饰他们的计划吗？

我们也在玩家在他们的选择上和行为中做出叙述性的故事。这就产生了在“敦威治恐怖事件”中角色如果玩家没有拯救他们或者带他们太久的话，就会被绑架走（总之你就是要绑架对不对！）。为了给玩家提供动力前往敦威治小镇，并且在后续的章节中提供紧张感，那么三位教授中至少任一位被绑架就很重要了。

至于战役中的敌人，我们一直认为我们需要一个来自“敦威治恐怖事件”中的人物成为我们故事背后的角色。在原来的故事中一些角色有使用的自由度，但是最后我们认为赛斯毕夏普是最好的选择。从小说里我们对赛斯知之甚少，但是我们知道他的家是离威尔伯特雷家最近的，同时即意味着他能够有一些机会来从威尔伯的爷爷那里知道一些东西。这里就有一小段Chauncey Sawyer的对话：

“还有，他说，他说，科里夫人，等他去寻找塞斯的奶牛时，他被吓坏了。他在上方草场，靠近魔鬼的狂欢地附近找到它们。情况很糟糕。其中有一半都不见了，另外几乎一半的奶牛虽然还活着，但像是被吸干了血。它们身上的伤口，和拉薇妮那个黑崽子小捣蛋出生后，沃特雷家里的牛身上的伤口一模一样。”

当然，我们认为毕夏普的牲畜是被待在威尔伯畜棚里的怪兽给屠杀了，但是如果不是这样的话呢？如果这是赛斯首次尝试某种邪恶的实验呢？如果是这个怪物打破畜棚后逃离而威尔伯已经为其他志同道合的伙伴留下了一些指示呢？这些疑问就萌发了本次战役。

无论如何，这由玩家来解释在敦威治遗祸中发生的事情并推导出他们自己的理论来推断出敦威治到底发生了什么，和推断出当调查员迷失在时间和空间时会发什么。许多与原故事相关的东西散落在战役中——看看你是否能找到它们！

我们希望你能够深入挖掘出敦威治的奥秘，并期待与你分享下一个战役。

Epilogue

只能在调查员们赢得战役的情况下阅读以下内容。

检查战役日志，如果你使村民冷静了下来：Read **Epilogue 1**。

如果你警告了村民：Skip to **Epilogue 2**。

Epilogue 1: 六个月过去了，柯蒂斯沃特雷的生活终于回归平静。村民们掩盖了真相，当局对此敬而远之。Mr. Osborn 将 Ericks 和毕夏普家族的所有物拍卖了。当然，Joe 拿了一些不值钱的玩意，但是柯蒂斯对此毫不在意。村民们早就因为他家族所犯下的罪恶而不相信他，即使他如往常一样前往教堂村民也站的离他很远就好像他也会那些肮脏法术似的。即便如此，柯蒂斯也不能摆脱一些预兆。他曾看见过降临时在 Ericks、毕夏普和 Frye 一家身上的厄运。他甚至曾第一个亲眼看见那些来自阿卡姆镇的人民将怪物消灭。有一天，他站在威尔伯特沃特雷家农舍外凝视了数小时之久。他十分害怕不敢进去，又充满好奇不愿离开。或许那里有一些可以让这些恐怖的幻象消失的东西。一些可以让他强大得足够抵抗邪魔的东西。柯蒂斯决定找到它。

Epilogue 2: Gené 跪在地上来检查在尘土中的符号。这符号的形状对于她来说很陌生，并且留在上面的刻痕并不像她以前所见过。再加上大学报道里的内容。。。她不确定这其中有什么关联。“Ms. Beauregard,” 她的助手叫道，“你发现了什么东西吗？”

Gené 站起来转身面对那个配给她的新生助手。他是个好苗子，虽说有点嫩，但他工作起来非常努力想证明自己“这个地方可能被隔离了” Gené 回答道。“这里数月没有任何居住了，可是，亲眼看看，它们原始的仪式在今天仍在继续。”

学生靠近来并参与进了符号的检查中，翻阅他的日志来寻找相关的标记。“你认为这意味着什么？”他问道。她摇了摇头。外人很少来到敦威治，并且所有指向敦威治的路牌都被拆下了。这几天，即便是那些将这里称为家的村民也离开了这里。

“不知道”Gené 承认。“但是有人在这里，并且这也不是我们第一次看见类似于此的符号了。据说在山上有一个村民用来进行仪式的祭坛。或者我们可以在那里发现更多东西。”



FANTASY
FLIGHT
GAMES



Campaign Log: *The Dunwich Legacy*

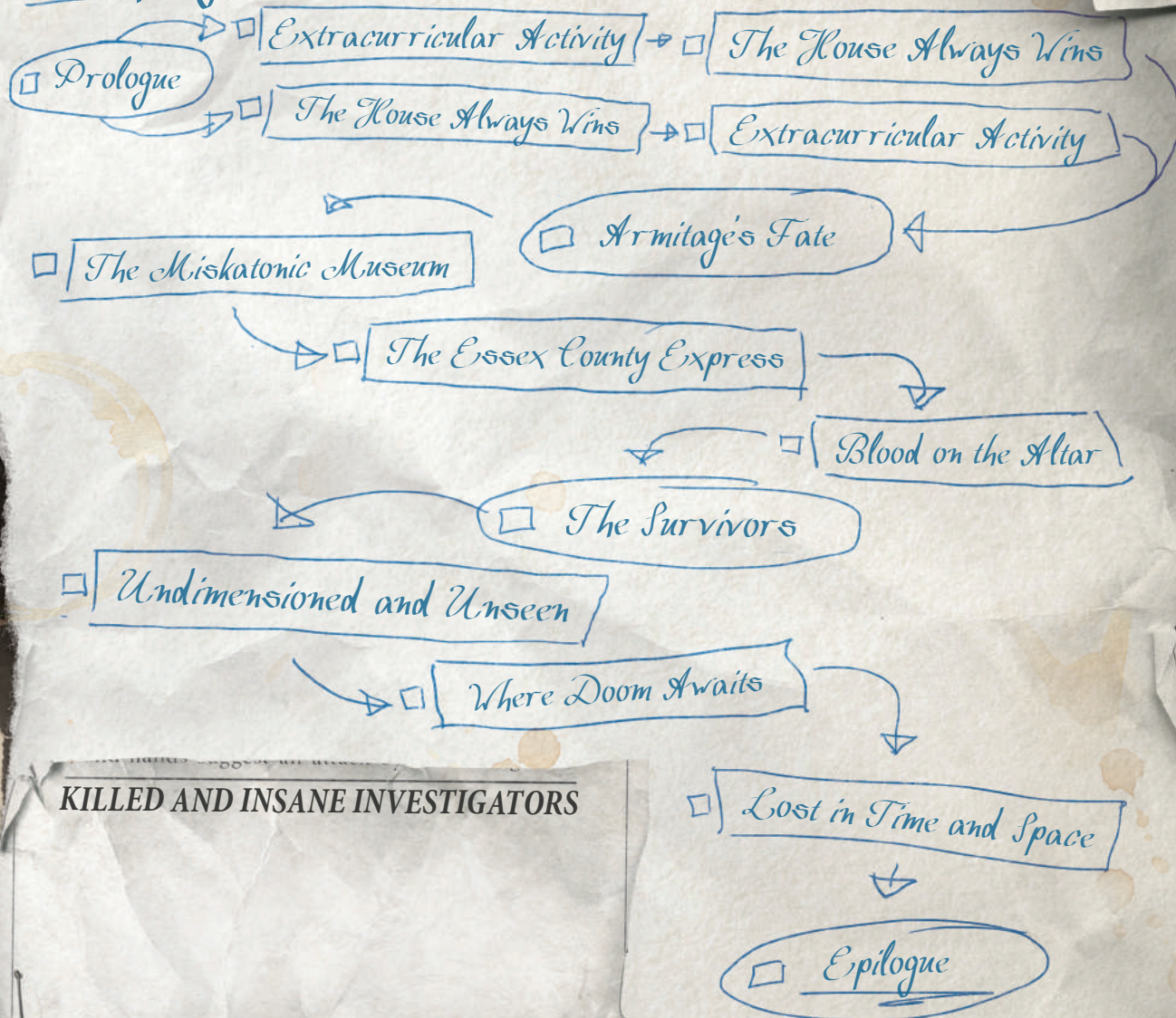
INVESTIGATORS

PLAYER NAME	PLAYER NAME	PLAYER NAME	PLAYER NAME
INVESTIGATOR	INVESTIGATOR	INVESTIGATOR	INVESTIGATOR
UNSPENT EXPERIENCE	UNSPENT EXPERIENCE	UNSPENT EXPERIENCE	UNSPENT EXPERIENCE
TRAUMA (Physical) (Mental)	TRAUMA (Physical) (Mental)	TRAUMA (Physical) (Mental)	TRAUMA (Physical) (Mental)
EARNED STORY ASSETS/WEAKNESSES	EARNED STORY ASSETS/WEAKNESSES	EARNED STORY ASSETS/WEAKNESSES	EARNED STORY ASSETS/WEAKNESSES

Campaign Notes

Sacrificed to Yog-Sothoth

Campaign



KILLED AND INSANE INVESTIGATORS