

ARKHAM HORROR[®]

THE CARD GAME

战役指南 通往卡科萨的道路

Have You Seen the Yellow Sign?

"He mentioned the establishment of the Dynasty in Carcosa, the lakes which connected Hastur, Aldebaran, and the mystery of the Hyades. He spoke of Cassilda and Camilla, and sounded the cloudy depths of Demhe and the Lake of Hali."

— Robert W. Chambers, *"The Repairer of Reputations"*

The Path to Carcosa is a campaign for *Arkham Horror: The Card Game* for 1–4 players. *The Path to Carcosa* deluxe expansion contains two scenarios: "Curtain Call" and "The Last King." These scenarios can be played on their own or combined with the six Mythos Packs in *The Path to Carcosa* cycle to form a larger eight-part campaign.

新增的规则和说明

新关键字: 隐藏

在卡尔克萨之路的战役中有一些遭遇卡上印有“隐藏”字样的关键字。隐藏卡牌有显现的能力并会秘密地添加到你的手中。意思就是, 这些卡不用展示或者告诉给其他玩家。当一张隐藏卡牌在你手中时, 视它为在你的威胁区。它的持续能力将会激活, 但只针对于你。此外, 隐藏卡牌是计入你的手牌数的。但你不能将它从手中弃掉, 除非卡上有相应的描述。当丢弃时, 将隐藏卡牌丢弃于遭遇牌弃牌堆中, 它不会像弱点牌那样留着你的卡组中。为了最佳的游戏体验, 建议每位玩家进入在“扮演”状态, 不要告诉其他玩家有关你手上的“隐藏卡牌”的信息。

萝拉和“角色”

作为一位知名的女演员, 萝拉海耶斯扮演过许多不同的角色。在每个章节的开始, 当调查员抽取起始手牌后, 萝拉必须选择一种派系(中立, 守卫者, 探索者, 游荡者, 神秘学者, 生存者)。萝拉只能用中立卡或所选择扮演的派系卡牌来, 打出, 使用卡牌进行技能鉴定, 或者触发 ➤, 或能力。这个限制只针对于玩家卡牌, 而不限制遭遇卡或弱点卡。注意在卡上的持续(Constant)能力和强制(Forced)能力不受限于萝拉所扮演的派系。

怀疑与信念

在卡尔克萨之路战役中的某些结局和插曲, 要求玩家在他们的战役日志中“记录一点怀疑”或“记录一点信念”。这一步就是将战役日志底部的“怀疑”或“信念”旁边的一个格子涂满。

在后续的战役中, 一些章节或许会根据调查员是否是“怀疑多于信念”或“信念多于怀疑”

而发生改变或更换。如果在怀疑旁边涂满的格子比在信念旁边涂满的格子多(反之亦然), 那么调查员的怀疑就多于信念。怀疑和信念是共享于所有调查员的, 而不是针对任何特定的调查员。

怀疑和信念的游戏效果除了由战役指导或卡牌效果明确地说明以外, 否则是没有任何作用的。

故事卡牌

故事卡牌是在卡尔克萨之路战役中的一种新的卡牌类型。这些卡作为一种额外的叙述途径一般出现在其他章节牌的背面。当你被要求去结算一张故事卡，就是阅读其故事内容和结算它的游戏内容，如果有话。



扩展图标

The cards in *The Path to Carcosa* campaign can be identified by this symbol before each card's collector number:



Campaign Setup

To set up *The Path to Carcosa* campaign, perform the following steps in order.

1. Choose investigator(s).
 2. Each player assembles his or her investigator deck.
 3. Choose difficulty level.
 4. Assemble the campaign chaos bag.
- ◆ **Easy** (*I want to watch the play*):
 +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,

You are now ready to begin at the Prologue.

序章

你翻阅你手中折叠着的文件，阅读了很长的时间。上面写着：“密斯卡托尼克戏院倾情演出：“‘黄衣之王’”。由尼格尔英格拉姆（Nigel Ingram）设计指导的，一场在阿卡姆沃德剧院的独特夜间邂逅，一出难以让人抗拒，分为上下两幕的歌剧。而演员阵容是一个小剧团，而最后一名角色很不起眼的标记着：“陌客（The Stranger）”

这出由巴黎巡演至阿卡姆的戏剧受到了极大的关注，是本地的焦点事件，即便演出只持续一晚。在表演来临的前几个星期，小镇上四处都在谈论这件事。这似乎太过招摇了。...

然而，你有证据表明有些邪恶的东西正蠢蠢欲动。这始于一位舞台工作人员的失踪，一个17岁的男孩在一次晚上的彩排中失踪至今。而在戏剧开始前的不到两个星期，找到一位嘴里塞有一把枪的音乐家尸体。而最令人毛骨悚然的是，有一个疯狂的男人在独立广场上激昂地语无伦次地喊着“国王回来了”，他最后被警察抓了起来带到了阿卡姆的精神病院，但你惊讶的发现他并不是唯一一个有这种幻想的人。

在发现这些事情极度可疑后，你和你的伙伴开始深入调查此事。尽管不能证明有什么联系，但这不是唯一围绕着即将到来的演出而发生的奇怪事件。接连发生的自杀和疯狂的事件使你决定一探究竟。

观众席的灯光黯淡，聚光灯照在舞台上。戏剧所呈现的并不如你的预期。第一章“黄衣之王”是一个沉闷的故事，其缓慢的节奏和乏味的表演使得你昏昏欲睡。相对于引人注目的道具和演员，漫长而乏味的剧情既没有娱乐性，也没任何有价值的信息。你开始想围绕着黄衣之王而发生的死亡事件是否与之有关联。这或许只是你过度猜测的想象罢了。为什么如此的一个不重要和不起眼的表演造成了如此的混乱？你惊讶于当第一幕结束后没有任何精彩的情节或谢幕。间幕时刻，灯光亮起，你打算早点离开这沉闷的地方。正在你决定起身之时，却开始意识到自己越逐渐恍惚……之后便不省人事。

如果调查员在这战役选择了罗拉海耶斯:

那个调查员大声地朗读 罗拉序章

否则：进行**章节 I:帷幕召唤**

罗拉序章:

第一幕的演出很顺利,就像往常在彩排做的那样。你不禁注意到许多观众脸上那木然,不屑一顾的表情,你在想观众会对令人不安的第二幕做出何种反映。虽然你很享受扮演卡西露达她那帝皇魅力,但就第一幕来说是无聊的,这时你想起了与你先前联合主演的伙伴,米利亚姆·唐恩,突然你心中那阵曾经在巴黎体验过的恐惧和懊悔奔涌而来。你长叹一声,退到了后台一个黑暗的角落,以回避工作人员筹备下一个场景的嘈杂声。你试图以卡西露达的思维:她的希望,她的恐惧,她的命运,来缓解你的情绪。

就在刚才,你发现远处的陌客注视着你,而你仅仅是看到他就不由自主地颤抖。尽管他们在每次表演之前都会不断替换那些扮演陌客的演员(确实彩排的时候发生过很多次),你了解这临开演前才更换的这个陌生人才是他们之中最可怕的一个。。意识到从没有听说过他的名字,一股战栗般的恐惧从你脊椎传来。你就像一只被饿狼截去退路的迷路羔羊。你无法转移的视线——他的注视是不可逃避的。双眼一黑,你晕了过去。

进行章节 I:帷幕召唤

建议地点放置

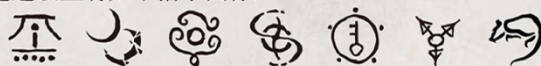


章节 I: 帷幕召唤

你惊吓地醒来,好像是被一股看不见的力量惊醒。你一定是睡着了一段时间,因为在观众席上只剩几个赞助人,并且没有演员在舞台上。借由昏暗的灯光,你发现舞台上的帷幕被撕裂了。但你不记得在第一幕里有这样的演出。你思考了片刻,确定这不是表演中的一个环节。正当你思考时,一股污浊但不可辨认的气味在空气中飘散开来。你究竟睡了多久?你摇头驱逐你的睡意,你向一位坐着的观众走去,并叫了他数次,但是他没有回应。片刻后你意识到你正对着一个尸体说话。

设置

① 将以下遭遇设置收集在一起: *Curtain Call, Evil Portents, Delusions, Hauntings, Cult of the Yellow Sign, Striking Fear, Rats*. 这些遭遇设置有如下指示图标:



② 将以下卡放置一旁,视为移出游戏: **戴着苍白面具的人, 皇家使者, 每个大堂门口副本, 和每个后台门口副本**

③ 将 **剧院, 大堂, 剧院楼厅, 后台地点** 放置进场。每位调查员从 **剧院** 开始游戏

④ 如果调查员在这战役选择了罗拉海耶斯, 她从 **后台** 开始游戏

⑤ 将剩余的遭遇牌混洗组成遭遇牌堆。

DO NOT READ until the end of the scenario

如果没有结局被达成，(每位调查员都被打败)：你再一次被惊醒，不过这次是因为寒冷，湿冷的手搭在你的肩膀上。“你还好吗？”一个年迈的男人说到，扶着你站起来。你脑袋中闪过一系列的记忆。你最后记得的是，戏剧场变成了一处噩梦之地，满是狂热的信徒和诡异的恐怖。你忧虑地扫了四周一眼，只发现你站在被雨淋湿的剧院外的马路上。尽管在较早之前发生了那些事，小镇在你的眼中看来似乎如往常一般——或者至少，某些东西就像往常一样路过阿卡姆。当车辆通过街道时，车头灯的明亮眩光射进你的眼睛，将脏雨水溅到你旁边的人行道上。老人注意到你眼中透露出来的恐惧，显露出关心的表情。“你还好吗？都怪那些调皮的小子！”他问道，然后他解释说：“今晚戏剧院外都是那些天杀的镇民！没有那一条街是不被他们侵扰的！”(这一句也很迷...原文“Dry gulching folk on a night out to the the-a-tre! Not a single street those hooligans haven't staked a claim on, I tell you.”)

你走向戏剧场，站在其门窗的前面短暂的看了一会，但是太暗了以至于看不见里面的任何东西。老人满怀好奇的看了你一会，然后耸了耸肩离开了。“我最好还是离开吧，如果我是你的话，我会做同样的事。”他走过街角说到。你快速地追了上去，希望警告他远离剧院。但是当你到达街角时，根本没有你所见的老人，而是陌客他那无所畏惧的苍白面具中熟悉的视线。他坚定不移地看着你。“你是谁？”你喊道。陌客没有回答，而是转身消失在剧院后面的小巷里。你追了上去，希望得到回答，但是当你到达小巷时，什么也没有，除了你注意到一张纸条贴在一个靠近剧院员工通道的墙壁上。“别这么让人扫兴!晚上8点，穿上正式的服装，来参加黄衣之王的派对，在大西洋大道1452号，康斯坦杜梅因的房子”。你垂头丧气地把纸条撕了下来带在身上。

☞ 在你的战役日志中，记录下 **陌生人找你麻烦**。添加一张 **戴着苍白面具的人** 弱点到领队调查员的卡组中(不计入卡组总数)。在余下的战役中，当 **戴着苍白面具的人** 的持有者在任何时刻以任何原因离开战役时，选择一名新的调查员持有 **戴着苍白面具的人** 弱点，添加其到该调查员的卡组中。

☞ 在你的战役日志中，在“**追着那个陌生人**”一栏下方，放置(应该是记录?)两个分数标记。在余下的战役，每次游戏中，每次你击败 **戴着苍白面具的人** 都会加一分。每一分都会使你更进一步的接近真相。

☞ 每位调查员获得等同于胜利展示区胜利点数的经验值

Resolution 1: 你从剧院逃离，奔往在小镇东边的警察局。你推开大门，警察和其他人都看向你，你强烈要求会见警长恩格尔。前台的警官正懒散地处理着成堆的文件，他摇了摇头并作出安静的手势，然后指向一旁的椅子。等待是折磨人的，每个时刻仿佛成了永恒，手边的时钟走得很慢。你的手敲击着桌子。脚也不耐烦的击打着地面。你不断回头看以确保陌客没有透过门前的窗户注视着你。终于，警官放下了笔站了起来，向你招手。“好了，现在有什么要急的事吗？”在你解释到今晚上一半的事情的时候，他摇了摇头示意你停下来。“如果这是一个玩笑的话，它一点都不有趣”“我们整晚都有人在市中心巡逻。不要向我说这些糊弄人的傻事”你坚持着，但是他站起来打开了门，请你离开。他提高了他的声音说到：“你认为我们还不够忙吗？滚蛋！”在他赶你离开警察局的时候，他在你身后咕哝到：“傻鸟”。

你很清楚你今晚所见是什么的东西。你很沮丧，耷拉着头走回剧院希望能够找到一些线索给警察局。你惊讶的发现剧院的前门被锁上了。正当决定是否要把门弄坏的时候你发现了在入口处的墙上有个纸条。上面写着“别这么让人扫兴!晚上8点，穿上正式的服装，来参加黄衣之王的派对，在大西洋大道1452号，康斯坦杜梅因的房子。”你把纸条撕了下来折起来放进你的衣服口袋中，希望这个能够带领你找到答案。

☞ 你真的认为警察会帮助你吗？

☞ 在你的战役日志中记录下，你尝试去警告警察

在战役日志中记录一点 **信念**

☞ 如果你“偷了售票处”在战役日志中记录下警察对你有所怀疑

☞ 在你的战役日志中，记录下陌客在诱惑你。添加一张 **戴着苍白面具的人** 弱点到领队调查员的卡组中（不计入卡组总数）。在余下的战役中，当 **戴着苍白面具的人** 的持有者在任何时刻以任何原因离开战役时，选择一名新的调查员持有 **戴着苍白面具的人** 弱点，添加其到该调查员的卡组中。

☞ 在你的战役日志中，在“追着那个陌生人”一栏下方，放置（应该是记录？）两个分数标记。在余下的战役，每次游戏中，每次你击败 **戴着苍白面具的人** 都会加一分。每一分都会使你更进一步的接近真相。

☞ 每位调查员获得等同于胜利展示区胜利点数的经验值。

Resolution 2: 你曾想过去警察局，但是考虑到在剧院所遭遇的恐怖，他们更可能认为你疯了而不是选择相信你的遭遇。你略微的想过这可能是一个恶作剧罢了，但是这说不通——它太真实了，太恐怖以至于无法忘记。想好你行动方向后，你沿着你的逃跑路线，小心翼翼的返回剧院。当车辆通过街道时，车头灯的明亮眩光射进你的眼睛，将脏雨水溅到你旁边的人行道上。很快剧院场映入了你的眼帘，它在市中心的大街上是如此的明亮显眼。与你所期望的剧院场已经变成废墟相反，它安然如恙的待在那里就像你今晚早些时候来看黄衣之王之王时一样。你走向戏剧场，站在其门窗的前面短暂的看了一会，但是太暗了以至于看不见里面的任何东西。

就在刚刚，一股寒意扫过你的背后，你感觉你被人盯着。你转身，发现一个暗影在街角处消失了。一群蟑螂飞快地路过人行道，跟随着暗影的尾迹。你的肌肉由于未知紧绷起来，你紧跟着转过街角。站在人行道无法辨认出来的是一个熟悉的戴着苍白面具的男人。他坚定不移地看着你。“你是谁？”你喊道。陌客没有回答，而是转身消失在剧院后面的小巷里。你追了上去，希望得到回答，但是当你到达小巷时，什么也没有，除了你注意到一张纸条贴在一个靠近剧院员工通道的墙壁上。“别这么让人扫兴！晚上8点，穿上正式的服装，来参加黄衣之王的派对，在大西洋大道1452号，康斯坦杜梅因的房子。”你把纸条撕了下来折起来放进你的衣服口袋中，希望这个能够带领你找到答案。

☞ 你认为不告诉其他人是明智的吗？

☞ 在你的战役日志中记录下，你没有选择去警察局在战役日志中记录一点 **怀疑**

☞ 在你的战役日志中，记录下 **陌生人诱惑你** 添加一张 **戴着苍白面具的人** 弱点到领队调查员的卡组中（不计入卡组总数）。在余下的战役中，当 **戴着苍白面具的人** 的持有者在任何时刻以任何原因离开战役时，选择一名新的调查员持有 **戴着苍白面具的人** 弱点，添加其到该调查员的卡组中。

☞ 在你的战役日志中，在“追着那个陌生人”一栏下方，放置（应该是记录？）两个分数标记。在余下的战役，每次游戏中，每次你击败 **戴着苍白面具的人** 都会加一分。每一分都会使你更进一步的接近真相。

☞ 每位调查员获得等同于胜利展示区胜利点数的经验值。

场景 II: 最后的国王

如果有人问你现在在想些什么,那么一定是黄衣之王的剧组成员。在多余时间准备的情况下,你穿上了你最好的衣服前往大西洋大道1452号,一位叫**康斯坦斯杜梅因**(Constance Dumaine)的贵妇正在举办一场庆祝今晚的戏剧成功演出的宴会。

设置

☞ 将以下遭遇设置收集在一起: *The Last King*, *Hastur's Gift*, *Decay & Filth*, *The Stranger*, *Ancient Evils*。这些遭遇设置有如下指示图标:



☞ 将所有六个地点放置进场(**门厅, 舞厅, 客厅, 画廊, 庭院, 餐厅**)。看本页的建议地点设置。每位调查员从 **门厅** 开始游戏

☞ 将右图所示的5张旁观者资产(康斯坦斯杜梅因, 乔丹佩里, 石岛晴子, 塞巴斯蒂安莫洛, 阿什莉克拉克,)洗混。



随机放在除 **门厅** 以外的地点在这些卡上各自放一点线索, 每有一位玩家则多放一点。

◆ 注意这些卡是双面的, 并且另一面是 **故事卡牌** 为了最佳的体验, 不要看另一面除非有效果要求你这样做。

☞ 将“戴安娜狄文”敌人 放置一边, 视为移出游戏。

☞ 将五张“令人作呕的现实”

故事卡牌 如图所示组成情景参考卡



◆ 注意: 这些卡是双面卡

并且另一面是遭遇卡。为了最佳的体验, 不要看另一面除非有效果要求你这样做。

☞ 将剩余遭遇卡洗混组成遭遇牌堆。

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, -4, 1, 1, 1, 1, 1, 1.

☞ Randomly choose one of the following tokens: 1, 1, or 1. Add 2 of the chosen token to the chaos bag.

建议地点放置



DO NOT READ until the end of the scenario

如果没有达成任何结局，并且至少有一名调查员投降：去结局1。（Resolution和卡牌的R1等等都是结局的意思）
如果因为调查者中每个人都失败而没有达成结局：转到结局2。（Resolution和卡牌的R1等等都是结局的意思）

Resolution 1: 当你逃离庄园的时，凛冽的秋风向你袭来。毫无疑问的是黄衣之王的剧组成员的已经受到了疯狂的影响。或许接下来就是你，你感到一股黑暗力量缓缓向你袭来，它不像陌客的凝视。惊奇的是，你发现庄园前院的景象和你第一次逃离的时的相比。它。。。。变得不一样了。不像你一次来的时候，前院的玻璃并没有被打碎。你发现走廊上的血迹被拭去，你听到不是当你进来时令人不安扭曲的曲子，而是从庭院中传来舒缓悠远的爵士乐。

☞ 在你的战役日志中，**接受采访的贵宾**一栏记录下每位你采访（interviewed）的角色的名字。

☞ 在你的战役日志中**被杀的贵宾**一栏下方记录在胜利展示区的每位你击败的每个独特的**疯子敌人**

☞ 每位调查员获得等同于胜利展示区胜利点数的经验值。

☞ 在游戏结束时，在行动卡上每有两点线索，就选择一名调查员获得额外的一点经验，该经验奖励应尽可能的平均的分给每位调查员。

☞ 进行插曲 I: **精神失常的奖励**

Resolution 2: “很抱歉，已经很晚了”你听到一位服务员轻吻了下你的肩膀说到。你发觉你躺在庄园大厅的长凳上睡了一段时间。派对似乎开始结束了，客厅里的音乐停止了，食物所剩无几，只剩下少数的来宾。“或许你可以让我帮你拿着外套？”服务员微笑着说。你依靠着长凳的扶手摇摇晃晃的站起来。你的头因为强烈的眩晕而摇晃着，你视线模糊不清。你坚持的说你很好，然后向大厅走去。

你再也没看见任何你之前所见的客人，甚至是女主人，杜梅因夫人。所有你所遭遇的恐怖和疯狂的经历的踪迹都消失不见了。更奇怪的是你进入庄园前所见的景象也消失不见了——打斗的痕迹，被毁坏的窗户，在走廊上的血迹。。。。。。所有的证据都被拭去了。但是你仍然记得今晚的事情，在你的记忆中，你会找到你的答案。

☞ 在你的战役日志中，**接受采访的贵宾**一栏记录下每位你采访（interviewed）的角色的名字。

☞ 在你的战役日志中**被杀的贵宾**一栏下方记录在胜利展示区的每位你击败的每个独特的**疯子敌人**

☞ 每位调查员获得等同于胜利展示区胜利点数的经验值。

☞ 在游戏结束时，在行动卡上每有两点线索，就选择一名调查员获得额外的一点经验，该经验奖励应尽可能的平均的分给每位调查员。

☞ 把所有  和  标记 从混沌袋中移除然后，添加  标记和  标记， 标记各一枚到混沌袋中。

☞ 跳过插曲 I: 精神失常的奖励直接进行场景 III: 往事的回响

插曲 I: 精神失常的奖励

Resolution 3: 几天之后,你试图回想你在大西洋大道1452号参加的派对。那是一段多么美好的时光啊!然而,你的记忆有些模糊。你想不起来但是你感觉你忘记了一些很重要的东西。一些你在那天晚上早些时候遇见的东西——黄衣之王。那使人不安的感觉在你每次醒来的时候都纠缠着你。你尝试回忆起当晚的全部事情,但仿佛有一个空洞在你的记忆中。你不断地坚持着回想,而你随之的越发忧虑,甚至极度忧虑。在你决定你必须弄明白那天晚上到底发生了什么之后,你前往南边的(Historical Society)历史协会庄园。或许在那里你可以知道更多有关黄衣之王戏剧的信息。

② 在你的战役日志中,被采访过的贵宾一栏记录下每位你采访(interviewed)的角色的名字。然后,划掉那些名字,视为你忘记了当天晚上发生的事情。

② 在你的战役日志中被杀的贵宾一栏下方记录在胜利展示区的每位你击败的每个独特的疯子敌人

② 每位调查员获得等同于胜利展示区胜利点数的经验值。

② 在游戏结束时,在行动卡上每有两点线索,就选择一名调查员获得额外的一点经验,该经验奖励应尽可能的平均的分给每位调查员。

② 从混乱袋中移除所有▲,●,和✱标记

然后,添加1▲标记,1●标记,和1✱标记到混沌袋中

② 跳过插曲 I: 精神失常的奖励,直接进行
场景 III: 过去的回声

② 调查员们必须决定(选择一个):

◆ 一切看来都归于平静,或许应回到里面进行更为深入的调查。

阅读精神失常的奖励 1

◆ 我不再相信这个鬼地方了.让我们把门堵上然后离开这里!

阅读精神失常的奖励2.

◆ 如果这些人存活下来,这疯狂会传染到他们所有人
我们应该结束这一切,我们必须杀了它们!

阅读精神失常的奖励3.

精神失常的奖励1:派对气氛的变化使你惊奇,如果这都是你幻想出的恶作剧呢?如果这围绕黄衣之王所发生的事都只是暂时的呢?你疑问的答案或许就在里面。你小小翼翼的再一次打开了的庄园的前门。当你走进去时,安静的爵士乐和随意的谈话带来的喧哗声变得越来越大。烤肉的迷人香味弥漫在空气中。如你所猜想的一样,你先前注意到的打斗和古怪的痕迹毫无理由的消失了。然后,当你转过角落进入饭厅的时候,我发现陌客正和另一位高大,有着胡须,穿着亮黑衣服和带着银色手杖的人讲话。陌客转身面对着你,他那凝视刺入你的神智中,你的视线因极大的痛苦而模糊。处于恐惧你拼尽全力的逃跑,在痛苦和迷失的朦胧中撞开前门。在你还没有稍缓一口气之前就跑上汽车发动逃走了,而你握着方向盘的手在不停地颤抖。

② 你为什么要回去呢?

② 你战役日志中记录下你闯入了秘密会晤中(you intruded on a secret meeting.),记录下一点怀疑

② 从混沌袋中移除所有▲,●,和✱标记 然后添加
2✱tokens到混沌袋中

② 进行 场景 III: 过去的回声

精神失常的奖励 2: 你不敢相信你所见的东西。这一切都是恶作剧，试图诱惑你进去。你现在不比之前更安全。强忍住你内心的恐惧，你用在庭院鹅卵石小路上的一些沉重的石质长凳挡住了庄园的前门。你希望这可以挡住他们，然而你并不希望你逗留在原地去发现些什么，你回头走向你的车驾驶它前往南边的历史协会庄园（Historical Society's manor house），你希望在那里能找到答案。

☞ 那个是无法阻止它们的。

☞ 在战役日志中记录下 **你从派对中逃跑了**

☞ 从混沌袋中移除所有 **A**, **B**, 和 **C** 标记 然后添加

2 **A** 标记 到混沌袋中。

☞ 进行 **场景 III: 昔日的回响**

精神失常的奖励 3: 你不敢冒险进入那座疯狂的房子。但是你不能让那些可怕的东西走出去杀人。你从打开的车库中寻找一些补给，找到一个旧的软管，一个空的汽油桶，和一些火柴。你知道你必须要做的是，你从杜梅因夫人的 **奥克兰 6-54A** 里抽了些汽油。你倒着汽油走过前门廊，车库，以及庄园墙外的四周。在那里，点燃的数个火柴燃起了火焰。你在前院观看着直到庄园最终被火焰吞噬。火焰的爆裂声，剧烈燃烧的木头声，垂死挣扎的尖叫充斥着整条街。你满意地回头走向你的汽车然后满怀决心的驶向南边。

☞ 你做了你必须做的事。。。对吗？

☞ 在你的战役日志中记录下 **你屠杀了派对中的怪物**
记录下一点 **信念**

☞ 在你的战役日志中，**被杀贵宾**一栏下方记录所有的五个“贵宾”即便先前没有记录：**康斯坦斯杜梅因，乔丹佩里，石岛晴子，塞巴斯蒂安莫洛，阿什莉克拉克**

☞ 从混沌袋中移除所有 **A**, **B**, 和 **C** 标记 然后添加

2 **A** 标记 到混沌袋中。

☞ 进行 **场景 III: 昔日的回响**



场景 III: 昔日的回响

当你驱车经过在阿卡姆雨中的街道，前往你的下一个地点时，你的头部在隐隐作痛。剧院中的陌生人隐约在你的脑海中浮现，而你经常看向的后视镜，似乎期望能够看到他那纠缠于心的面无表情的容貌。然而，你只能看到那薄雾笼罩的夜，以及你身后那荒凉的道路。

就如同过去的几个小时你常做的那样，你再次的思索起了黄衣之王的一切和卡尔克萨及其居民。在那可怕的演出和疯狂中到底隐藏了什么信息和意义？一个稍纵即逝的细节在你脑海中浮现，在杜梅因夫人的庄园的谈论里显然指明了，当天晚上黄衣之王的表演并不是首次在阿卡姆进行这污秽的演出的。肯定至少有一次其他地方的演出，这都通通指向导演：尼格尔英格拉姆

在阿卡姆有一个地方会记录这座城市所发生的重要事件：在城市南边的历史协会庄园（Historical Society's manor house）。如果有任何关于先前黄衣之王演出的记录，历史协会庄园可能会保留下来。或者你可以在那里找到使你焦头烂额问题的答案。

检查你的战役日志，如果 **塞巴斯蒂安莫洛**
在**被采访的贵宾**一栏的下方：
阅读 **塞巴斯蒂安的信息**

否则，前往 **设置**

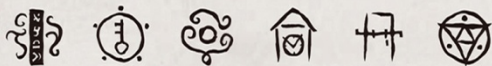
塞巴斯蒂安的信息: 你回想起 **塞巴斯** 在晚餐派对告诉你的信息。早在沃德剧院建成以前，黄衣之王在数十年前就来到过阿卡姆。据他所说，几乎没有人记得这一点是不足为奇的——事实上，他们今晚的一部分目标是将黄衣之王带给更多的观众。历史协会可能保留了有关这个戏剧的早起记录，尤其是有类似于发生今晚事件的记录。也许你可以找到一些报纸的剪辑或文章描述在过去发生的事。

☞ 在设置中当你将 **入口大厅** 放置进场时，放 1 **B** 线索在上面

进行 **设置**

设置

☞ 将以下遭遇设置收集在一起: *Echoes of the Past*, *Cult of the Yellow Sign*, *Delusions*, *The Midnight Masks*, *Locked Doors*, and *Dark Cult*. 这些遭遇设置有如下指示图标:



当收集 **午夜假面** 遭遇设置时, 只收集 5 张 **诡计卡牌** (2x **错误指示**, 3x **狩猎暗影**). 不要从该设置中收集 **地点卡**, **行动卡**, **恶兆卡**, 或与章节相关的卡。

☞ 随机地选择一张 **一楼历史协会 地点卡**
一张 **二楼历史协会 地点卡**
一张 **三楼历史协会 地点卡**。不看其揭示面地将这些地点卡从游戏中移除

☞ 将以下地点卡放置进场: **入口大厅**, **两个安静的大厅** 其余 6 个 **历史协会地点**。
(查看旁边的地点建议放置) 每位调查员从 **入口大厅** 开始游戏。

☞ 将以下卡放置一旁, 视为移出游戏: **隐藏的图书馆**
疯狂演说家, **皮博迪先生**, **破烂的斗篷**,
黑玛瑙扣环。

☞ 根据游戏玩家的数量:

◆ 如果只有一位玩家参与游戏, 没有变化。
◆ 如果有两位 玩家参与游戏, 从收集的遭遇牌堆中搜寻一个 **卡尔克萨的探求者** 衍生一个在 **三楼历史协会地点卡** 上

◆ 如果有三位玩家参与游戏, 从收集的遭遇牌堆中搜寻两个 **卡尔克萨的探求者** 每个都生成在不同的 **三楼历史协会地点卡** 上。

◆ 如果有三位玩家参与游戏, 从收集的遭遇牌堆中搜寻三个 **卡尔克萨的探求者** 每个都生成在不同的 **二楼或三楼历史协会地点卡** 上。

☞ 检查你的战役日志: 如果 **你逃离了晚宴** (你逃跑了) 你争取了一些时间到达历史协会, 每位调查员在第一回合获得一个额外的行动。

☞ 将剩余的遭遇牌混洗组成遭遇牌堆。

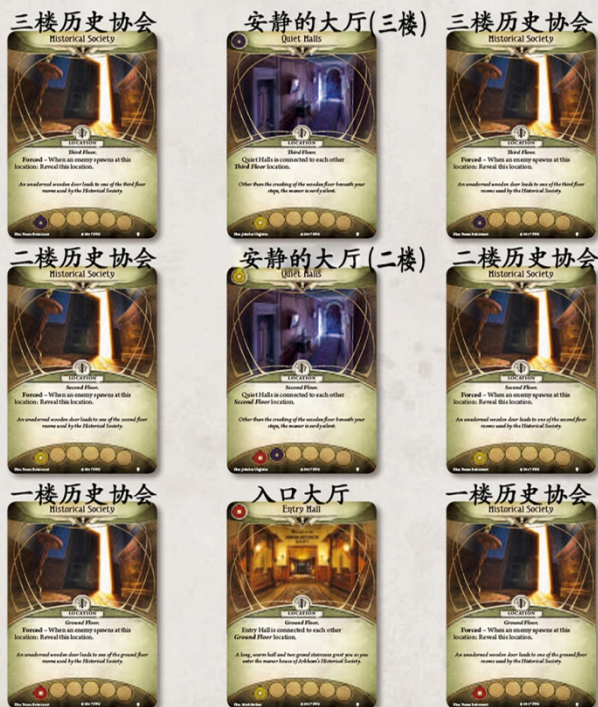
Standalone Mode

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, -4, , , , .
- ☞ Randomly choose one of the following tokens (, , or ). Add 2 of the chosen token to the chaos bag.
- ☞ Sebastien Moreau is not listed under *VIPs Interviewed* or *VIPs Slain*.

☞ You did not flee the dinner party.

建议地点位置



DO NOT READ until the end of the scenario

如果没有结局被达成（每个调查员都放弃或被击败）：你只能毫发无损的逃离了庄园，并逃往安全地带。阅读Resolution 4.

Resolution 1: 这从黄衣之王而来的东西绝不是巧合。毫无疑问的是你找到的物品是非常重要的，所以在继续调查前，你决定随身携带。你找到最后一份关于黄衣之王初始版本的记录是一个有关于舞台工作人员丹尼尔·切斯特菲尔德（Daniel Chesterfield）的精神病鉴定。而他是在最后一场演出的时候失去了理智，似乎在该表演完成后他被送往了精神病院。或许他仍在那里。。。

☞ 在你的战役日志中记录，你带走了**黑玛瑙扣饰**（you took the onyx clasp），并记录下一点**信念**
在余下的战役中，一位调查员必须将**黑玛瑙的扣环**弱点添加到他的卡组中，这张卡不计入卡组总数。

☞ 每位调查员获得等同于胜利展示区胜利点数的经验

☞ 如果**塞巴斯蒂安莫洛(野蛮的歇斯底里)**在胜利展示区，在你的战役日志“**被杀贵宾**”一栏下方记录他的名字。

☞ 将所有  标记 从混沌袋中移除
然后，添加2  标记 到混沌袋中。

Resolution 2: 这次调查可能会让任何人陷入偏执症中。认为你发现的一切有更深远的意义是一个非常危险的想法。你确认这一个扣饰并没有什么特别，或许只是一个原创道具。你将它留了下来并继续你的调查。你找到最后一份关于黄衣之王初始版本的记录是一个有关于舞台工作人员丹尼尔·切斯特菲尔德（Daniel Chesterfield）的精神病鉴定。而他是在最后一场演出的时候失去了理智，似乎在该表演完成后他被送往了精神病院。或许他仍在那里。。。

☞ 在你的战役日志中记录下你将**黑玛瑙扣饰**留了下来（you left the onyxclasp behind）并记录下一点**怀疑**

☞ 每位调查员获得等同于胜利展示区胜利点数的经验

☞ 如果**塞巴斯蒂安莫洛(野蛮的歇斯底里)**在胜利展示区，在你的战役日志“**被杀贵宾**”一栏下方记录他的名字。

☞ 将所有  标记 从混沌袋中移除
然后，添加2  标记到混乱袋。

Resolution 3: 怪物倒在了地板上，他那扭曲，融化的身体因极大的痛苦而翻滚着。在喘息和尖叫中，一道黄色的光它的嘴里和眼中溢出。它用那破裂的声音说：“丹尼尔（Daniel）”，“找到丹尼尔。。。丹尼尔·切斯特菲尔德（Daniel Chesterfield），那个舞台工作人员，他记得！”在这个怪物言语的深处，还有另一个声音浮现，以有旋律的虚弱低语说道：“找到他。。。他也讲出了誓言。。注定我们所有人的誓言！。。。”随着这最后的话语，皮肤从它的骨头上脱落下来，怪物在地板咯咯作响。

☞ 在你的战役日志中，记录下你**消灭了演说家(你亵渎了演说家)** 任何一位调查员可以选择将**破烂的斗篷**加入他或她的卡组中。这张卡不计入卡组总数。

☞ 每位调查员获得等同于胜利展示区胜利点数的经验。

☞ 如果**塞巴斯蒂安莫洛(野蛮的歇斯底里)**在胜利展示区，在你的战役日志“**被杀贵宾**”一栏下方记录他的名字。

☞ 将所有  标记 从混沌袋中移除
然后，添加2  标记 到混沌袋中。

Resolution 4: 今晚的事情使你感到筋疲力尽。你无法从历史协会里获得更多能够使你调查更进一步的东西了。无论那些入侵者是谁，他们一定是在寻找与你们相同的信息。在心烦意乱中，你找到了你最近能够找到的住所——马氏旅馆 (Ma's Boarding House)，离历史协会并不是很远。当你到达旅馆时刚刚破晓，前端的门把手和在门廊上的蕨类植物覆盖上了露珠。你很幸运的能够占有一间大房间一整天，很快你就睡着了。

突然地，你坠落了下去。在你上面和周围，一种像地狱般的炫目光焰围绕着你，你的头痛得厉害并且你的视线中游动着明亮的色彩。同时你的皮肤被火焰烧焦。在你下面的深渊大大的张开并把你整个的吞了下去。随后你发现你在一个潮湿的，充满腐败恶臭的密室中，有一个男人蜷缩在房间的一个角落，可能他是因寒冷，又或许是对他的处境感到绝望，又或是因以上两种而在颤抖着。他一遍又一遍的喃喃自语道：“没有面具。。。没有面具。。。没有面具 (NO mask)” 你尝试慢慢地去接近他，但在你到达之前，密室门上的一个金属槽位滑开了，并用命令般的语气对他说：“丹尼尔 (Daniel)，是时候了，快醒来，丹尼尔，醒醒” 然后你醒来了。

② 在你的战役日志里记录下，**印记的追随者找到了他们前进的方向**

② 每位调查员获得等同于胜利展示区胜利点数的经验。每位调查员获得1点额外的经验因为他或她洞察了**衣衫褴褛之王的阴谋**

② 如果**塞巴斯蒂安莫洛(野蛮的歇斯底里)**在胜利展示区，在你的战役日志“**被杀贵宾**”一栏下方记录他的名字。

② 将所有 **▲**、**■** 和 **✱** 标记从混沌袋中移除，然后，添加 1 **▲** 标记，1 **■** 标记，和 1 **✱** 标记到混沌袋中。



场景 IV: 不能说的誓约

检查你的战役日志。如果**印记的追随者们找到了前进的方向**：阅读介绍 1. 否则阅读介绍 2.

介绍 1: 你踱步在凌乱的房间里，脑中不断回想起“丹尔尼，醒醒”这句话，以试图弄清楚你刚才所遭遇的经历。

在下午你被猛然的惊醒，身体不由自主地颤抖，床单被汗水浸湿。虽然你已经足足睡够了八个半小时，但你觉得比你前一天晚上时还要疲惫。你往梳妆台上镜子看了一眼，那黑暗与充满血丝的眼睛使你怀疑你是否真正的睡着过。

谁是丹尼尔？在你梦中的密室像一座监狱，但是那个男人——丹尼尔，似乎是精神错乱的，就像他无法控制自己的意识。这就推断出了唯一的解释：一座精神病院。即便你休息不够，你还是埋头前往了精神病院，希望你的直觉是对的。

继续阅读 介绍 3.

介绍 2: 在接下来的几天里，你埋头钻研你收集到的线索，希望能够找到一些任何关于丹尼尔·切斯特菲尔德 (Daniel Chesterfield) 的信息，他是前黄衣之王剧组的舞台工作人员。据你所知，他是这个剧组的唯一幸存者。其余的，你可以找到任何记录的相关人员——在开幕之夜那晚很快的就以这样或那样的方式消失或死亡了：异常的意外，自杀，人间蒸发等。

那么为了更深入的调查，丹尼尔就是你唯一的线索了，他在许多年前就被送外了阿卡姆精神病院。所有关于丹尼尔的处理的文件似乎都在那里停止了。你不确定他是否还活着。或许他被治好并释放了出来。你希望可以避免这个，但似乎这是唯一能够找到真相的道路了。你收拾好你的东西前往市中心，去阿卡姆精神病院。

继续阅读 介绍 3.

介绍 3: 当你进入精神病院后, 你停止了询问接待员的念头, 因为你觉得你的身体要陷入到这疯人院的魔掌之中。当你向接待员询问关于黄衣之王和丹尼尔的问题时, 他露出了疑惑的表情。但在你的坚持下, 他打开文件柜, 最终拿出一个鲜明的白色文件夹。里面有着大量关于被送到精神病院的病人的信息——病历, 精神病评估等。你辨认出了他翻阅页面的时脸上表情的变化。“丹尼尔。。。丹尼尔·切斯特菲尔德, 对吗? 他是医生Mintz特殊照顾的病人。但是你不能见他, 只有职员才能够见他。”你争论并坚持要进入病人的房间, 因为丹尼尔一定有着弄清真正发生什么的关键钥匙。

接待员露出了同情的笑容与歉意, 并向附近的保安点了点头。用街道小贩般那诚恳的语气说道: “噢, 当然, 当然。我一定会安排你与Mintz的见面, 谈论关于丹尼尔的事情, 这些先生将会接见你的。”为了使你放心的带你所找的答案, 你被护送进入了阿卡姆精神院的病房。

检查你的战役日志。如果 **康斯坦斯杜梅恩** 在被采访过的贵宾一栏下方: 阅读 **康斯坦斯信息**

否则, 进行 **设置**

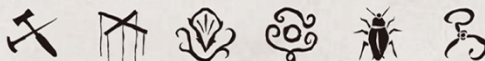
康斯坦斯信息: 你回想起你在康斯坦斯地狱般的晚宴中与她的谈话。她和其他剧组成员被尼格尔·英格拉姆要求说下某种誓言。英格拉姆先生采取一些奇怪形式来增强他与演员和工作人员的联系, 一开始, 她认为这是一个古怪的艺术家的一时兴起。但根据英格拉姆的誓言, 康斯坦斯说这确实有效果; 每次她和其他剧组成员说出誓言时, 他们都会觉得更加的自信和精神。或者, 丹尼尔在黄衣之王的上一次演出期间也有类似的经历。你必须和他谈到这个。

每位调查员将他或她牌堆顶的一张卡不看其内容的, 面朝下放在玩家区域, 这张卡视为一张0费, 没有符号和两点神智的 **勇气** 资产, 当因某种原因离场时, 弃置 (discard) 它。

进行 **设置**

设置

将以下遭遇设置收集在一起: The Unspeakable Oath, Hastur's Gift, Inhabitants of Carcosa, Delusions, Decay & Filth, and Agents of Hastur. 这些遭遇设置有如下指示图标:



从收集的遭遇设置中找到每张 **怪物 敌人** 单独集成一牌堆, 放在一边视为移除游戏。(总共应该有七张)

从收集的遭遇设置中找到每张 **疯子 敌人** 单独集成一牌堆, 放在一边视为移除游戏。(总共应该有七张)

随机抽取1张 **精神病院大厅 (东侧病房)**

和一张 **精神病院大厅 (西侧病房)** 将剩余的从游戏中移除。将余下的 **精神病院大厅** 放置进场。每位调查员从他们选择的 **精神病院大厅** 开始游戏。

将下列卡放置一边, 视为移出游戏 **丹尼尔·切斯特菲尔德** 和 **每个病人监禁室的地点**

将下列地点卡放置进场: **食堂, 厨房, 庭院, 花园 医务室, 地下室大厅 (见建议位置放置)**

根据你的难度等级, 在余下的战役中添加相应的 **标记** 到混沌袋中

容易 -2

困难 -4

普通 -3

专家 -5

检查你的战役日志, 根据以下情况, 在本章节中选用不同版本的 **章节2**, 将其余版本的移除出游戏。

你带走了 **绿玛瑙扣饰**

使用 **第二幕——最糟糕的一幕 (v. I)**

否则 使用 **第二幕——最糟糕的一幕 (v. II)**

将剩余的遭遇牌混洗组成遭遇牌堆。

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, -1, -2, -2, -3, -3, -4, ④, ④, ④, ④, ④.
- ② Randomly choose one of the following tokens (④, ④, or ④). Add 2 of the chosen token to the chaos bag.
- ② *Constance Dumaine is not listed under VIPs Interviewed or VIPs Slain.*
- ② *You did not take the onyx clasp.*
- ② Do not read Interlude II—Lost Soul.

“放逐”

有些玩家牌在使用时必须被放逐。当一张牌被放逐时，它将从游戏中移除并返回到你的收藏牌中。在战役中如果你想在你的牌组中重新包含一张被放逐的牌，你必须再次用经验点数够买一张（在场景之间）。如果放逐一张或多张卡牌会使你的牌组降低到调查员的牌组构建数量大小以下，那么在场景之间购买牌时，你必须购买牌以保持合理牌组的数量大小（以这种方式购买牌时，你可以购买0经验点数的0级卡牌，直到达到合理牌组数量大小）。



“不能说的誓约”建议地点设置



←花园



←庭院



↑
西侧病房



DO NOT READ until the end of the scenario

在结算其他结局之前，如果至少有一位调查员被击败了：被击败的调查员先阅读 **Investigator Defeat**（调查员被击败）

调查员被击败：“Minzt医生，病人已经吃药了并准备来见你。”海瑟（Heather）打开了旁边的文件，花了一些时间来检查病人的记录。

Minzt医生用他那单调的声音问：“病人的情况有什么变化吗？”这只是形式而已，双方都知道病人是不可治愈的了。

“没有，病人还有着错觉。要求和监狱长说话，说他们只是客人，来谈那天晚上的戏剧，黄衣之王”

“他们其他的控罪呢？在戏剧院的事？有关大西洋街道1452号事情？”

“他们相信他们被攻击了，并作出了自卫。”海瑟哽咽的继续说道：“是什么能让他们这么快的疯掉呢？病人的记录没有显示有任何先前的精神不稳定史。医生你觉得该怎么解释呢？”

“我又怎么会知道呢？”Minzt叹了口气，站起来，从桌子上拿起文件：“我的工作不是去知道为什么，是去治疗病人。也许我的实验程序在这一次上会证明有效的。”护手的手上冒起了鸡皮疙瘩，她知道医生的程序是怎么样的了，她怀疑它可以证明什么鬼东西。

☞ 每个被击败的调查员都陷入疯狂，如果没有足够的调查员继续战役，那么战役结束，玩家失败

☞ 如果有其他的结局被达成，余下的调查员阅读其他的结局。

☞ 如果没有结局被达成（每个调查员都被击败了）

阅读 **Resolution 1**。

Resolution 1: ...于是，黄衣之王的疯狂就这样结束了

☞ 在你的战役日志，记录下国王获得了他的牺牲者（the King claimed its victims.）

☞ 每个被击败的调查员都陷入疯狂，如果没有足够的调查员继续战役，那么战役结束，玩家失败。否者战役继续，每个陷入疯狂的调查员玩家从剩余的调查员池中选择一名新的角色。

☞ 检查你的战役日志。如果你带走了黑玛瑙扣环（you took the onyx clasp）。选择一名新的调查员持有它，该名调查员必须将 **黑玛瑙扣环** 弱点放入其牌库中，这张卡不计入卡组数量。

☞ 每个调查员获得等同于胜利展示区胜利点数的经验值。

☞ 如果 **康斯坦斯杜梅因（有带你太爱交际了）**在胜利展示区，在你的战役日志“被杀贵宾”一栏下方记录她的名字。

☞ 移除所有 **▲**、**■** 和 **✱** 标记，从你的混乱袋中。然后添加2个 **▲** 标记到你的混乱袋。

☞ 跳过插曲II：失去灵魂并直接进行章节V。

Resolution 2（每位被击败的调查员先阅读调查员被击败）：你遭遇了众多阻止你逃离的看护人和保安，使你逃往到角落并被困在，除了背水一战，你没有别的选择。正当你奋力搏杀来逃跑时，附近的许多病人看到了他们的机会，随后疯狂的攻击保安。海瑟（Heather）护士尖叫着逃跑了，在骚动中你获得了逃跑的机会，即便被被打的遍体鳞伤，你还是再次获得了自由。这些创伤会花费你一些时间去治愈，但是你根本没有这个时间。

② 在你的战役日志，记录下调查员们被攻击但逃离了精神病院 (the investigators were attacked as they escaped the Asylum.)

② 每位调查员遭受1点身体创伤因为他们被保安袭击

② 每个调查员获得等同于胜利展示区的胜利点数的经验值。

② 如果 康斯坦斯杜梅因 (有点太爱交际了) 在胜利展示区，在你的战役日志“被杀贵宾”一栏下方记录她的名字。

② 移除所有▲、■、和✱标记，从你的混乱袋中。然后添加2个■标记到你的混乱袋里。

② 进行插曲II：失去灵魂

Resolution 3 (每位被击败的调查员先阅读调查员被击败)：在精神病院职员的分心和病人的乱砍乱杀下，你得以悄悄的溜走。你逃到了精神病院后面花园的深处，那里有一个两层高的铁丝网——将你与外界分离开来。你没有时间去思考，必须在警察回来发现你之前尽快的远离精神病院。你用里面发现的拘束服盖住铁丝网，并迅速的撑开出一个大缺口，随着铁丝网弯向另外一边，你撒开腿子就跑。

② 在你的战役日志中，记录下调查员们逃离了精神病院 (the investigators escaped the Asylum)

② 每个调查员获得等同于胜利展示区的胜利点数的经验值。

② 如果 康斯坦斯杜梅因 (有点太爱交际了) 在胜利展示区，在你的战役日志“被杀贵宾”一栏下方记录她的名字。

② 移除所有▲、■、和✱标记，从你的混乱袋中。然后添加2个✱标记到你的混乱袋里。

② 进行插曲II：失去灵魂

插曲 II：失去灵魂

如果在章节结束时，调查员们带着资产版本的丹尼尔·切斯特菲尔德撤退，阅读丹尼尔幸存

如果在章节结束时，敌人版本的丹尼尔·切斯特菲尔德在场，阅读丹尼尔被控制

如果在章节结束时，都不是以上的情况，阅读丹尼尔没有幸存

丹尼尔幸存：Y你决定在马氏旅馆低调的呆上一段时间以来藏好丹尼尔，但你不确定你可以与一个从精神病院逃离的病人在阿卡姆待多久。有时候丹尼尔会处于失去神智，无意识和无回答一段时间，而随后却突然尖叫。丹尼尔花了几天的时间让他意识到他不再受到囚禁，但由于某种原因，他比先前更害怕了。有时候他会语无伦次地持续数小时之久的说道“他来找我了，他来找我了！”最终，在一个不同寻找的温暖且星星满天的夜晚，丹尼尔冷静下来告诉你：“黄衣之王，不仅仅是个戏剧。”接着解释道：“这是关于一个叫哈斯塔的人，他早就声称了我，但你还有时间，你还没有被控制。你还没有说出誓言。你所要做的，就是别说他的名字，不要妥协。”你问他关于在小镇上发生的诡异事件，以及你所遭遇的邪教徒和怪物。事实上，“他们试图寻找卡尔克萨。”你想起了这是现在戏剧中虚构的城市，一个由黄衣之王统治的城市。“他们想要把哈斯塔从监狱中释放出来。”紧接着他紧紧抓着手咆哮道：“但是你！——你可以在他们这样做之前就打开通过卡尔克萨的道路！你能够永久的封印哈斯塔！在陌客发现我们的计划之前，赶紧行动吧！”

数小时后，丹尼尔再次陷入语无伦次和毫无反应的状态。你花了很长一段时间来理清你的思绪，仔细思考这些新信息。你不确定是什么使他说出这样疯狂的话。在你决定下一步的行动前，你返回房间并发现你的门被破开了。丹尼尔脸色苍白，瘫着头倒在了地上。从他脖子上的瘀伤来看，你估计他已经被捏死了。

② 每位调查员获得两点额外的经验因为他们洞察了衣衫褴褛之王的阴谋 (they gain insight into the machinations of the Tattered King.)

② 调查员们必须决定 (选择一个)

◆ 支配？誓言？对于这一切肯定有其他的解释。
阅读 **忽略警告。**

◆ 我们必须听从丹尼尔的警告，我们一定不要说出黄衣之王的名字。阅读 **主意这个警告。**

丹尼尔没能活下来:你决定在马氏旅馆低调的呆上一段时间以来藏好丹尼尔,因为你不确定在精神病院发生的事会不会传播到公众之中。这段时间里你做了大量你目前经历的笔记,包括你与丹尼尔之间的简要日志。他所说到的黄衣之王就像真的有那么一回事那样,甚至说出了它的名字。“哈斯塔。”他同时也会絮絮叨叨和嘀咕并尖叫着说出其他短语:“他让我们说出了誓言”;“已经付出代价了”;“他们在开启通往卡尔克萨的道路”。而你怀疑你永远都忘不了这些。数小时后,你在思考丹尼尔要你当心“不要说出他的名字”你的警告,他临终前的这段话反复地在你脑海中回想。

🕒 调查员们必须决定(选择一个)

❖ 支配? 誓言? 对于这一切肯定有其他的解释。

阅读 **忽略警告**。

❖ 我们必须听从丹尼尔的警告,我们一定不要说出黄衣之王的名字。阅读 **注意这个警告**。

丹尼尔被控制了:你决定在马氏旅馆低调的呆上一段时间以来藏好丹尼尔,因为你不确定在精神病院发生的事会不会传播到公众之中。这段时间里你做了大量你目前经历的笔记,包括你与丹尼尔之间的简要日志。他所说到的黄衣之王就像真的有那么一回事那样,甚至说出了它的名字。“哈斯塔。”他同时也会絮絮叨叨和嘀咕并尖叫着说出其他短语:“他让我们说出了誓言”;“已经付出代价了”;“他们在开启通往卡尔克萨的道路”。而你怀疑你永远都忘不了这些。

在第三天晚上,你回到了你的房间发现门被破开了。你小心翼翼的走进,想着是警察找你麻烦了,还是更糟的,陌生人。但你惊讶的发现了丹尼尔·切斯特菲尔德,他躺在地上,脸上露出一副痛苦的,睁大眼睛的表情。他已经死了。他的眼睛充满着血丝和黄色,他僵硬的手上抓着黄衣之王的副本。你扳开他那紧紧握住的手把剧本拿出来检查。丹尼尔在每页的边缘都潦草的写上了笔记,其中大多数都无法理解,但少数是可以清楚明白的。在第一次提及到卡尔克萨这座虚构的城市时,丹尼尔潦草的写道:

卡尔克萨是真实的
不要让他们打开道路

当 Cassilda 讲到衣衫褴褛的王时,丹尼尔写道:

哈斯塔就是衣衫褴褛的王
被锁在他的星座中的监狱里
封印它并停止这些疯狂

* Carcosa is real

Do not let them open the path

When Cassilda speaks of the tattered king, Daniel has written:

*Hastur is the king in tatters
locked in his prison in the stars
seal him away and stop this madness!*

你脑中浮荡着一些问题!他是怎么逃离精神病院的?他是怎么死的?他怎么变成人类的模样来见我们的?时间所剩无几,你清理下房间带走了你的东西然后逃跑。丹尼尔要你当心“不要说出他的名字”你的警告,这段话反复地在你脑海中回想。

🕒 调查员们必须决定(选择一个)

❖ 支配? 誓言? 对于这一切肯定有其他的解释。

阅读 **忽略警告**。

❖ 我们必须听从丹尼尔的警告,我们一定不要说出黄衣之王的名字。阅读 **注意这个警告**。

忽略警告:数小时以来,你一直与调查员黄衣之王的真相做斗争。什么是正确的?什么是真实的?你只能从这疯狂中探寻真相。

🕒 在你的战役日志中,记录下你无视了丹尼尔的警告

🕒 在你战役日志中记录2点 **怀疑**

🕒 **进入场景 V: 真实的幻影**

注意这个警告:数小时以来,你一直与调查员黄衣之王的真相做斗争。什么是正确的?什么是真实的?你只能从这疯狂中探寻真相。

🕒 在你的战役日志中,记录下你听从了丹尼尔的警告

🕒 在你战役日志中记录2点 **信念**

🕒 每位调查员获得1点额外的经验因为他们洞察了衣衫褴褛之王的阴谋

🕒 在余下的战役中,每当调查员在章节中(或章节**设置**中)大声得说出了哈斯塔
调查员必须立即遭受1点恐惧。该

🕒 进行章节V: **真实的幻影**



剧情 VI: 真实的幻想

检查你的战役日志。如果国王获得了他的牺牲者

阅读 简介 1.

否则，阅读 简介 2.

简介 1: 自从黄衣之王在Ward剧院上演已经有几个月了。你和你的同伴一直在调查随之而来的奇怪事件。

你继续调查所发现的东西让你不禁怀疑你的智商，但是事实显然摆在你眼前，你别无选择只能去寻找答案。但似乎你并不是第一个把围绕着黄衣之王的事拼凑在一起的人。还有其他调查员团队也在调查这些事件。就在阿卡姆演出后的几天内，他们准许进入精神病院，激动的说道国王的归来和那些攻击他们的“怪物”。但这些并没有令你惊奇。他们的命运使你更加确定你的路线是正确的。并且更加确定当你有机会的时候你应该停下来。

你已经找到了这些调查人员在被监禁之前保存的记录，并找到了他们留下的线索。他们采访了其中的一些演员和工作人员并发现了数个重要的信息。他们的调查同样也包含有他们在阿卡姆历史协会庄园发现的记录，以及他们在疯人院度过的时间，其中包括了他们和一个叫做“丹尼尔·切斯特菲尔德”病人的谈话。在经过一整夜的编译和对比后，你陷入了深深的睡眠中。在你的梦中，你看到了卡尔克萨的景象——它那黑色的星星，孪生太阳，破碎的月亮和扭曲的尖顶。

继续阅读 梦境 1. 不要遗漏

简介 2: 距离精神病院的事情已经过去了几个星期，而你仍然没有接近关于黄衣之王和卡尔克萨的真相。你在城市中寻找丹尼尔所提及的符号——那个“打开过通往卡尔克萨之路”的人——但是什么都没有找到。要么是这个方向已经行不通，要么是他们不在阿卡姆了。或许真相是丹尼尔是疯子，而你就是那个傻傻呼呼跳进他那萝卜坑的人。每天夜晚，你都受到卡尔克萨虚幻的梦影响而辗转反侧——它那黑色的星星，孪生太阳，破碎的月亮和扭曲的尖顶。

继续阅读 梦境 1. 不要遗漏



梦境 5: 你往镜子中瞥了一眼, 你的镜像好奇地看了你一眼。“等等, 这不是梦”, 你说到

继续阅读 **梦境 1.**

梦境 4: 浓烟和余烬飘上在毫无星光的夜空中。正在燃烧的怪物的尖叫使你充满了可怕的成就感。但你认为, 这些声音大多数听起来像人类的声音。但是你不知道这是不是真的。

每位调查员遭受1点精神创伤。继续阅读 **梦境 6.**

梦境 8: 你看着镜子而陌客也在看着你。他的凝视刺入你的神智中。镜子碎开了

检查你的战役日志。如果在“**追着那个陌生人**,”一栏下方标记少于3点一下, 继续阅读 **梦境 9.**

如果在“**追着那个陌生人**,”一栏下方标记超过4点或更多, 继续阅读 **梦境 10.**

梦境 12: 你好奇的注视着着色的玻璃。在玻璃中的阴影的形状是什么? 在这奇怪的设计的背后有什么意思呢?

在你的战役日志里记录下一点 **怀疑** 继续阅读 **梦境 13.**

梦境 2: 康斯坦斯抓起的你手拉着你走到靓丽的舞池中。“来呀, 不要害羞。今晚非常适合跳舞! 来庆祝吧!”

检查你的战役日志。如果**国王获得了他的牺牲者** 继续阅读 **梦境 8.**

如果上述的不是, 如果你**闯入了秘密会晤中** 继续阅读 **梦境 3.**

如果你**屠杀了派对中的怪物** 继续阅读 **梦境 4.**

如果以上都不是, 继续阅读 **梦境 6.**

梦境 9: 你在黑暗的道路中紧追着陌客, 这令人颤寒的道路由成百上千的骨架构成, 在你经过的同时头颅跟随着你的步伐而转动, 嘴中发出嘎嘎的嘲笑声。陌客到了一由骨头构成的坚固墙边, 墙上的许多骨手把他抓了进去, 它们的嘲笑声越来越强。

继续阅读 **梦境 13.**

梦境 1: 你坠入了哈利湖那空荡的深渊中。未知和不可描述的生物潜伏在你的视线的黑暗之外, 哈斯塔浮现在你的上方, 宏伟的它不在被禁锢在他那疯狂的监狱里, 用着一只伸张的手臂使你痛苦不堪。

每位调查员获得**迷失灵魂**弱点(The Path to Carcosa #227) (不计入卡组数量) 将一张该弱点洗进每位调查员的牌堆中。

继续阅读 **梦境 2.**

梦境 7: 你发现你身处阿卡姆警察局中, 绝望地试图向接待警员解释在沃德剧院中发生了什么。他嘲笑并拒绝去相信你。他说: “我们知道你真正的目的是什么。”随后他用一双手铐铐住了你的手腕。“你因盗窃而被逮捕了。来人, 把他们带走。”几个警察架住你来阻止你逃跑。你的抗议并没有理睬, 你被牢牢的押送到了混凝土楼梯上并被扔进了冰冷的牢房中。接待警员大声说道: “或许有时候把你锁上会改变你的故事。”他狠狠的关上他背后的门, 留下你不断的思考。他们是怎么发现了? 为什么他们会知道?

选择一名调查员。被选择的调查员获得**偏执狂**弱点(不计入卡组总数), 将一张该弱点洗进这名调查员的卡组中。 继续阅读 **梦境 8.**

梦境 10: 你紧追着陌客走上了一条由破碎石头构成的楼梯, 在你奔跑的同时, 汹涌的雨水冲击着你的后背。远处电闪雷鸣, 浮现在上方的漩涡乌云似乎要将整个世界吞噬掉。你紧随着陌客冲过楼梯上的一排大门, 身后的门一一关上, 门后雷声不断。这时你抬头看到的是一个在着色玻璃中的熟悉的形象。陌客说道: “这很美, 对吧?”

② 调查员必须决定(选择一个)

◆ “还能有什么比你更美的呢? 继续阅读

梦境 11.

◆ 我看到的到底是什么? 继续阅读 **梦境 12.**

梦境 3: “阿, 这不是我们尊贵的客人的吗?” 一个带着小胡子和银色手杖的男人说。他从附近的台面上拿出一瓶酒, 并给你倒一杯微笑着说: “我听闻你对我们小演出有点兴趣, 告诉我: 到目前为止, 你第二幕的演出如何?”

继续阅读 **梦境 6.**

梦境 13:“他们正在打开通往卡尔克萨的道路”，丹尼尔的话语把你喊醒了。

继续阅读 **清醒过来.**

梦境 6:剧院的灯光黯淡，聚光灯照在舞台上。怪物大声说道：“欢迎，女士们，先生们！”它的许多触手伸过舞台，冲上了梁柱，穿过了走道，把帷幕撕了下来，破烂的红布落在它的球根状的形状上。

检查你的战役日志。如果警察对你有所怀疑

继续阅读 **梦境 7.**

否则阅读 **梦境 8.**

梦境 11:你避免去看那着色的玻璃。如果这个邪恶的人认为他是美丽的，那么这可能是诱惑你的陷阱。你紧握着你的拳头以至于指关节发白并向前迈出来对抗陌客。

在你的战役日志里记录下1点 **信念**

继续阅读 **梦境 13.**

清醒过来:在大汗淋漓和作呕中，你从那真实的梦中醒来。不能再这样下去了。你唯一的选择就是继续进行你的调查。你必须找到黄衣之王的导演，构筑这些疯狂的始作俑者——尼格尔英格拉姆 (Nigel Engram)。只有他才有你在寻找的答案。你收拾行李并计划前往灯光之都——巴黎。

检查你的战役日志，如果 **乔丹佩里** 在 **被采访的贵宾** 一栏下方。
阅读 **乔丹情报**

否则，前往 **设置**

乔丹情报: 根据投资过数场黄衣之王的全球演出的 **乔丹佩里先生** 的信息：尼格尔英格拉姆是一个反常和充满激情的人，几乎到了狂热的地步。有传言说：自从他发现黄衣之王以来，他再也没有导演过任何其他作品。**乔丹** 与英格拉姆先生第一次见面是在蒙帕纳斯 (Montparnasse) 的一个咖啡厅“**迷失的羔羊**”，你先前往那里，希望能够找到英格拉姆先生

每位调查员起始时获得额外三点资源，每位调查员在 **蒙帕纳斯** 开始游戏而不是正常的起始地点。

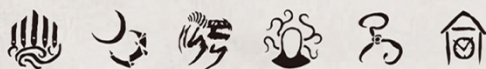
前往 **设置**



设置

- ① 将以下遭遇设置收集在一起:

A Phantom of Truth, Evil Portents, Byakhee, The Stranger, Agents of Hastur, and The Midnight Masks. 这些遭遇设置有如下指示图标:



当收集 **午夜假面** 遭遇设置时,只收集5张**诡计卡牌** (2张**错误指示**, 3张**狩猎暗影**)
不要收集该遭遇中的,地点卡,行动卡,恶兆卡或相关的章节卡。

- ② 检查你的战役日志 如果你的 **怀疑** 大于等于你的**信念**:

◆ 从遭遇设置中收集两张

两个太阳和所有三张 **狩猎暗影** 并把它们从游戏中移除。

◆ 本章节,使用 **章节1--巴黎阴谋** (v.I.) 将其他版本的**章节1**从游戏中移除

- ③ 如果你的 **信念** 大于 **怀疑**:

◆ 从遭遇设置中收集两张 **黑星上升** 和两张**错误指示** 并把它们从游戏中移除。

◆ 本章节,使用 **章节1--巴黎阴谋** (v.II.) 将其他版本的**章节1**从游戏中移除。

- ④ 各随机选择 **蒙马特** 地点卡和

加尼叶歌剧院 地点卡, **玛莱区** 地点卡两张中的一张. 将选择的地点卡放置进场, 其余的从游戏中移除。

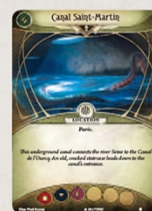
- ⑤ 将剩余的地点卡 (**蒙帕纳斯**, **奥赛火车站**, **大木偶剧场**, **圣马丁运河**, **拉雪兹神父公墓**, **巴黎圣母院** 和 **卢森堡公园**, 放置进场 (详见右边的建议地点设置)每位调查员从**奥赛火车站**开始游戏。

- ⑥ 将 **双面的风琴师敌人** 放置一边, 视为移出游戏。

- ⑦ 如果还有剩余的**迷失灵魂弱牌**放置一边, 视为移出游戏。

- ⑧ 将剩余的遭遇牌混洗组成遭遇牌堆。

建议地点设置



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, -1, -2, -2, -3, -3, -4, ④, ⑤, ⑥, ⑦, ⑧.
- ② Randomly choose one of the following tokens (④, ⑤, or ⑥). Add 2 of the chosen token to the chaos bag.
- ② During setup, choose one: **Doubt** or **Conviction**.
 - ④ If **Doubt** is chosen, for the remainder of this scenario, you are considered to have more **Doubt** than **Conviction**.
 - ④ If **Conviction** is chosen, for the remainder of this scenario, you are considered to have more **Conviction** than **Doubt**.
- ② Throughout the setup of this scenario, there will be several references to events in your campaign log. *None of these events happened.* Additionally, *there are no tally marks under "Chasing the Stranger," and Jordan Perry is not listed under VIPs Interviewed or VIPs Slain.*
- ② Do not take the Lost Soul weakness as instructed during this scenario's introduction.
- ② The lead investigator adds The Man in the Pallid Mask weakness (*The Path to Carcosa* #59) to his or her deck.



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）：正当你失魂落魄的在城市中逃命时，你只能遵从你的双脚的选择来奔跑。怪物的强壮翅膀拍打声和尖叫声使得你惊魂落魄。很快你发现你跑到了一个狭窄的道路上，路过一堆沉重的铁门。你跑进了死胡同中——两边都是高大的房子。你回到路口发现了许多有翼怪物阻拦住了你的去路。它们栖息在门和阳台上，等待着你的厄运。黑暗中的男人以冷酷和险恶信心的姿态走来打开了铁门，进入了胡同中。他的脸在黑暗中浮现。他的眼神直击你的灵魂。片刻中，你意识到他真正是什么东西，这是你那晚最后记得的景象。

② 在你的战役日志里记录下，你没有从魔影的追捕中逃离出来

② 移除所有④, ⑤, 和 ⑥ 标记，从你的混乱袋中。然后添加2个⑦ 标记到你的混乱袋里。

② 如果 乔丹佩里（壮丽的出席） 在胜利展示区中，在你的战役日志，被杀贵宾”一栏下方，记录下他的名字

② 每位调查员获得等同于胜利展示区胜利点数的经验值。

决议 1: 你只能假设这个房子是属于尼格尔英格拉姆的，最终，你还是找到了你的猎物。。。然而，没有让你所剩无几的神智喘息的机会。你就像一条被绳索牵引住的狗，你的命运取决于一个抓着你陷入黑暗很久的残忍怪物。你把这些灰暗的想法至于脑后，敲了敲英格拉姆的门。但没有回应而是在房顶上的一群的喜鹊散开发出突兀的噪声。你转到门把手，希望你不需要凭借暴力手段打开它。令你惊讶的是，门并没有锁。

尼格尔的房子里充满了一大堆笔记，旧书以及奇怪的符号。在他客厅中的咖啡桌上覆盖着一张陈旧褪色，有着许多折痕和破烂不堪边缘的地图。看起来像是一张不完整的巴黎地下墓穴地图，或者至少是部分片段。在他食品柜中的食物已经老旧腐烂了。这里没有任何迹象显示还有人这几年在这里居住，但是在客厅墙上的油墨还是新鲜湿润的。几乎每一片墙纸上都一遍又一遍的写着：

He is already here.

他已经在这里了

☉ 在你战役日志中记录下，你找到了尼格尔的家

☉ 移除所有   和  标记，从混乱袋中。然后添加2个  标记到你的混乱袋里。

☉ 如果 乔丹佩里（华丽的出席）在胜利展示区中，在你的战役日志，被杀贵宾”一栏下方，记录下他的名字

☉ 每位调查员获得等同于胜利展示区胜利点数的经验值。

决议 2: 你只能假设这个房子是属于尼格尔英格拉姆的，最终，你还是找到了你的猎物。。。然而，没有让你所剩无几的神智喘息的机会。你就像一条被绳索牵引住的狗，你的命运取决于一个抓着你陷入黑暗很久的残忍怪物。你把这些灰暗的想法至于脑后，敲了敲英格拉姆的门。在房顶上的一群的喜鹊散开发出突兀的噪声。然后，令你惊讶的是，门打开了。

站在门后门槛的是一个有着浓厚棕色胡子的高大男人。一个熟悉的银色手杖靠在衣架旁边的墙上。“噢，是你阿。”他说道。“进来，我已经期待你一段时间了。”他转身走向厨房。你可以听到一个茶壶在沸腾，好像他一直在准备你的到来。

你进入了他的家里，不知道接下来该做什么。这个温和谦逊的男人并不像你所期望的那样。尼格尔的房子里充满了一大堆笔记，旧书以及奇怪的符号。在他客厅中的咖啡桌上覆盖着一张陈旧褪色，有着许多折痕和破烂不堪边缘的地图。看起来像是一张不完整的巴黎地下墓穴地图，或者至少是部分片段。尼格尔随后拿着热茶和一叠奶酪和饼干回来。兴奋的露齿而笑问道：“我猜你来这里是来找通往卡尔克萨的道路吧？”你摇头做以回应，但他似乎却看不见。他在房间前后踱步快速的说：“他告诉我你应该很快就应该到达，所以我应该。。。准备。”尼格尔在走到对面木门时转向你，他眼睛闪亮说道：“别担心，一切准备就绪，道路已经铺好了。”他打开了他书房的门，留下你在后面去思考这段神秘谈话的意思。你等待了几分钟等他回来，但是他并没有，你开始担心。然后你才发现他拿给你的奶酪早已长满了霉菌。你大声喊道：“尼格尔先生？”然后你迟疑地敲着他书房的门。但并没有回应，当你进入房间里，你发现他被吊在吊扇上，他的身体已经腐烂了几个星期了。

② 在你战役日志中记录下，你找到了了尼格尔英格拉姆

每位调查员遭受一点精神创伤因为他们被他们的发现所惊吓。每位调查员额外获得2点经验因为他们洞察了黄衣之王的阴谋。

② 移除所有  和  标记，从混乱袋中。然后添加2个  标记在混乱袋里。

② 如果 乔丹佩里（华丽的出席） 在胜利展示区中，在你的战役日志，**被杀贵宾**”一栏下方，记录下他的名字。

② 每位调查员获得等同于胜利展示区胜利点数的经验值。

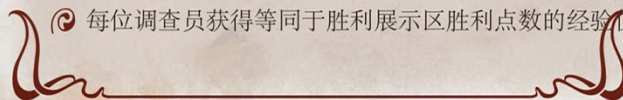
决议 3: 当太阳再一次从巴黎的天际中升起时，你看不到这个神秘的人物了。对你的失败感到沮丧，你回到了旅馆睡觉从这几晚恐怖的中恢复过来。你那断断续续的梦境回来了——卡尔克萨的梦，衣衫褴褛的王，和你在巴黎街道上追赶的暗影人物。当你醒来时，你不在你的房间里了。

② 在你战役日志中记录下，你未能找到尼格尔

② 移除所有  和  标记，从混乱袋中。然后添加2个  标记在混乱袋里。

② 如果 乔丹佩里（华丽的出席） 在胜利展示区中，在你的战役日志，**被杀贵宾**”一栏下方，记录下他的名字。

② 每位调查员获得等同于胜利展示区胜利点数的经验值。



© 2017 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





剧情 VI: 苍白的面具

检查你的战役日志，如果你没有从魔影的追捕中逃离出来 (you did not escape the gaze of the phantom.) 或，你未能找到尼格尔 (you were unable to find Nigel.) 阅读Intro 1.

如果你找到了尼格尔的家 (found Nigel's home) 或你找到了尼格尔英格拉姆 (you found Nigel Engram)。阅读Intro 2.

Intro 1: 你被肮脏，腐烂的气味所惊醒，环顾四周，你发现你躺在某个暗黑的地下隧道的冰冷地板上。你是怎么来到这里的？这到底是什么鬼地方？你感到不寒而栗，头发都竖了起来。站起来后，你观察了下你的四周，你大惊失色，无论是墙壁还是天花板，它们都由骨头装饰而成，这些张开嘴的骷髅，随着你的视线而一起转动。

② 在你的战役日志中记录，你在地下墓穴中醒来 (you awoke inside the catacombs.)

检查你的战役日志，如果石岛晴子 (Ishimaru Haruko) 在 **被采访的贵宾** 的名单中。

阅读 **石岛晴子情报**

否则。跳到设置

Intro 2: 你在尼格尔英格拉姆家找到的东西并不能够解答你对于黄衣之王的疑惑，但你也发现了值得留意的东西。那张在他咖啡桌上的老旧破烂的地图展示了一个邪恶的巴黎地下墓穴的一部分。地图一个奇怪的房间被圈了起来，并在旁边写着：“打开道路的钥匙就在这里！”你抑制住你心中的恐惧并立即进入了在Tombe-Issore街下方的地下墓穴。

② 在你的战役日志中记录下，你自行进入了地下墓穴

检查你的战役日志，如果石岛晴子 (Ishimaru Haruko) 在 **被采访的贵宾** 的名单中

阅读 **石岛晴子情报**

否则。跳到设置

石岛晴子情报: 就在你就要通过拱门的时候，你在一个羊头颅骨上看到了一个熟悉的印记：太阳的圆环中排列着奇怪的符文，其中有两条波浪线从中心落下，通向颅骨的下颞骨。你回想起这是石岛晴子画给你的图案。为了弄清它为何会出现在这里，你仔细的研究着颅骨。就在你触碰到下颞骨时，它的嘴巴突然就张开了。地下的骨头向下沉落并滑动形成了一条新的道路。

② 记住“你打开了秘密通道”。

进行设置

设置

② 收集以下遭遇牌组中所有卡片：The Pallid Mask, Ghouls, Hauntings, and Chilling Cold. 这些牌组由以下图标表示：



② 找到黑暗之墓和堵塞的通道（每一个都是地下墓穴的暴露面）。把它们放在一边，不在游戏中。

② 查看战役日记

② 如果你在地下墓穴内醒来：放一个随机的地下墓穴地点进场（除了黑暗之墓和堵塞的通道），墓穴正面朝上。对于场景的其余部分，那个地点被称为“起始地点”，在这个地点上放置一个资源标记以标记它为起始地点，但是现在还不要放置调查人员。

② 如果你是独自进入地下墓穴的：找到地狱之门。

（这是一个地下墓穴的暴露面）把地狱之门打开，墓穴正面朝上。对于该场景的其余部分，地狱之门被称为“起始地点”。在地狱之门上放置一个资源标记，将其标记为起始地点。不要把调查人员安排在这里。

- ②把所有其他的地点都放在一边，作为一个单独的“地下墓穴牌堆”。为此，执行以下操作：
 - ◆将预留的黑暗之墓，堵塞的通道和其他3个地下墓穴放在一起，形成地下墓穴牌组的底部5张牌，地下墓穴面朝上。
 - ◆然后，将所有其他地下墓穴的地点以随机的顺序放置在顶部。地下墓穴牌中的所有牌都应该只显示地下墓穴的一面，这样玩家就不知道哪个是哪个了。
- ③每个调查员在出发地点开始游戏。如果“你打开了一个秘密通道”，选择一个靠近起始地点的地下墓穴，并将其显露出来。
- ④搜索持有戴着苍白面具的人弱点卡的牌组，将其放置一旁，将视为移出游戏。
- ⑤将剩余的遭遇牌洗混，组成遭遇牌组。

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:

- ① Assemble the chaos bag using the following tokens:
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, 骰子, 骰子, 骰子, 骰子.
- ② Randomly choose one of the following tokens (骰子, 骰子, or 骰子).
Add 2 of the chosen token to the chaos bag.
- ③ The lead investigator adds The Man in the Pallid Mask weakness (*The Path to Carcosa* #59) to his or her deck.
- ④ You found Nigel's abode / entered the catacombs on your own.
- ⑤ Ishimaru Haruko is not listed under VIPs Interviewed or VIPs Slain.

地下墓穴的地点相连

在这个场景中，地点将被安排在一个固定的模式中，从地下墓穴牌堆的新地点将出现在现有地点的左边、右边、上面或下面。在另一个地点的左边、右边、上面或下面放置的地点应该按照描述的方式设置在该地点的旁边，而它们之间没有其他地点。

以这种方式相邻的地点被认为是相邻的。地点只是相邻的正交，而不是相邻的对角线。在此场景中，相邻地点被认为是相互连接的。

在现有地点已经存在的情况下不能放置地点。如果你被允许从多个地点之一的地下墓穴牌堆上选择一个地点，并且这些地点之一被一个现有地点占据，你就不能选择那个地点。如果可能，你必须选择一个未被某个地点占据的点。如果所有的指定地点都被现有地点占据。强制作用失败，没有新的地下墓穴地点发挥作用。

DO NOT READ until the end of the scenario

如果没有结局被达成（每位调查员都被击败）：一位警官将你摇醒并扶了你起来，此时你觉得你的脑袋就像是被火车撞了一样，这种痛楚实在是难以忍受。警官打开手电筒射入你的眼睛里，并用法语问了你许多问题。但是你意识太过模糊以至于无法回答。他指了指旁边的楼梯，并推了你一把。你浑浑噩噩的走回了Tombe-Issoire街上，最终回到了那晚你休息的旅馆。

在数天的调查后，你在地下墓穴中看到的奇怪图案的意义仍是让你一头雾水，这让觉得你所做的一切都是徒劳的。就当你将要放弃的时候，你在旁边的桌子上看到了一本褪色的黄色书籍。你被震住了，这是一本未经删节的黄衣之王。在其上面用黑墨水描绘东西就是你寻思其意义使得你数夜不得安眠的图案。是谁放在这里的？他怎么来了你的房间里？无论如何，你知道你所必须去做的事。这个剧本中的秘密——一个由始至终的秘密——你毫不犹豫的开始阅读第二幕。有了先前你遭遇的怪物和狂热的经历，你觉得这些词不会对你产生影响，但你仍然在害怕。战栗中，你打开了第二部分并且开始阅读。

② 在你战役日记中记录下，你知道了次元门的所在地（you know the site of the gate）。

② 每位调查员必须决定是否阅读黄衣之王的第二幕，但必须至少有一位要阅读。在你的战役日志中记录下，每位阅读第二幕的调查员的名字，这些调查从弱点牌堆中随机抽取有疯狂（Madness）或契约（Pact）关键字的弱点，并添加到他或她的卡组中。每位阅读第二幕的调查员额外获得两点经验，因为他们洞察了黄衣之王的阴谋。

② 移除所有▲、●和✱标记，从混乱袋中。然后添加2个✱标记到混乱袋里。

② 如果石岛晴子（皮包骨头）在胜利展示区中，在你的战役日记，“被杀贵宾”一栏下方，记录下她的名字

② 每个调查员获得的经验等于胜利显示中的每张牌的胜利x值

决议 1: 现在你十分确定，那个被烧焦的头颅一定是所有东西的关键。你用了各种各样的方法以试图让你明白其上面的图案，但这是徒劳的。你将这个头颅带给了专家，神秘学者，教授。你甚至不止一次的尝试过和骨头说话。恼羞成怒地，你将头颅扔在床头柜上，自你逃离墓穴开始，你还没睡过一觉。当你躺下时，头颅前额上的图案仍在你的脑中挥之不去。

突然你灵光一现并冲向了巴黎的卢浮宫，那里有着数以千计的绘画，图画和考古古物。你花了数天来探索整个博物馆，每一个展区，每一件收藏，每一件艺术品都有可能有着那个图案意义的线索。最终，你找到了：一幅图画描绘了一座美丽的岛上城市，正面临着一场暴风雨。汹涌的波浪冲击着石质外壁，高涨的海水似乎要把整个岛屿都给淹没下去。村庄上方的教堂尖塔电闪雷鸣，天空中的乌云不停地涌动。你手中所持的烧焦骨头上的图案完美的重现在了教堂的彩色玻璃上。这幅画的标题是“道路已经开启。”

② 在你的战役日志中，记录：你知道大门的位置。

② 移除所有▲、●和✱标记，从混乱袋中。然后添加2个▲标记到混乱袋里。

② 如果石岛晴子（皮包骨头）在胜利展示区中，在你的战役日记，被杀贵宾一栏下方，记录下他的名字

② 每个调查员获得的经验等于胜利显示中的每张牌的胜利x值

决议 2:你在这空荡的深渊中下坠，诡异的是，你丝毫没有感受到空气的阻力。就像是一条虚无的深渊。最终，你通过了一个不可视的次元门并进入了其他地域。在你上方和下方隐约浮现出了两条天际线，其中一条扭曲反射着另一条，在两条天际线中间的的是一个涡流状的乌云漩涡和猛烈的浪潮。你研究上下的情景——眼熟的城市和它奇怪镜像。难道这是通往卡尔克萨的道路？这条在两个领域内的道路，会在那个领域内交汇呢？如果是这样的话，那么只需要在地球上找到这个次元门出现在哪就可以了。紧接着，你掉入了漩涡的下方。

一位警官将你摇醒并扶了你起来，此时你觉得你的脑袋就像是被火车撞了一样，这种痛楚实在是难以忍受。警官打开手电筒射入你的眼睛里，并用法语问了你许多问题。你清醒地睁大了眼睛并从警官的手中挣脱。“我必须马上出发！”

② 在你的战役日志中，记录你知道大门的位置。
在“追着陌生人”下面加两个点数

② 移除所有  和  标记，从混乱袋中。
然后添加2个  标记到混乱袋里。

② 如果石岛晴子（皮包骨头）在胜利展示区中，在你的战役日记，被杀贵宾一栏下方，记录下她的名字。

② 每位调查员获得等同于胜利展示区胜利点数的经验值。



© 2017 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





剧情 VII: 黑星升起

这座小岛就是坐落在法国西北海岸线的圣米歇尔山，是一个美丽，优雅而又庄重，又有着童话故事一般的地方。但唯独有一个恐怖且疯狂的故事——“The path is open”。在退潮时，你可以通过海边的潮汐堤道到达岛上。然而，当你到达海岸线时，潮汐比你预想中的还要高，此时黑云满天，远处电闪雷鸣，这一切似乎都预示着暴风雨即将来临。你找到了一艘愿意载你上岛的船，然后准备好面对即将到来的仪式。

检查你的战役日志，如果阿什莉克拉克在“被采访的贵宾”一栏下方阅读 阿什莉的信息

否则跳至设置

阿什莉的消息：你回想起这一切噩梦起始的那晚，随后你的思绪陷入了阿什利那迷人的歌声中。不知为何你仍然清晰的记得那些歌词，以及仿佛根深蒂固在你脑海中的旋律。“城上的天空风起云涌，波浪冲向了金色的笼子。。。毕宿星下渗出了海水，阴影随着红阳而落下。。。随着逐渐靠近的岛屿，闪电出现得更为频密，圣米歇尔山在藉由闪电的光亮而若隐若现，汹涌的海浪不断地冲击着小岛，你只希望阿什利的歌能够在这个危机的时刻帮到你。

在本章节中，作为一个能力，一位调查员可以将一个在场的毁灭从恶兆中移除。（团队整局游戏限一次）

进行设置

设置

②

收集一下遭遇卡牌：Black Stars Rise, Evil Portents, Byakhee, Inhabitants of Carcosa, The Stranger, Dark Cult, and Ancient Evils. 这些遭遇卡以下面图标表示



请注意，一些来自黑星上升遭遇集的纸牌有多个版本，一些在下面的洪水遭遇集图标在他们的背面，一些上面的漩涡遭遇集图标在他们的背面。这些相遇集由以下图标表示：



② 根据你的难度等级，在“混乱包”中添加以下的“混乱标记”：

简单 ◆ Easy: -3.

困难 ◆ Hard: -6.

容易 ◆ Standard: -5.

专家 ◆ Expert: -7.

② 将下列卡片的每张复制品按其反面的遭遇卡图标分成两堆：噩兆2a-暴风雨肆虐；噩兆2c-上面的实体、圣奥宾大教堂、修道院塔楼。

◆ 你应该有两叠四张的卡片。每一叠卡片都应该有一张以上所列卡片的副本。第一堆卡片的反面应该有下面遇到设置图标的洪水，第二堆卡片的反面应该有上面遇到设置图标的漩涡。

◆ 翻转每一堆，这样只有黑星升起遭遇图标显示。随机洗混两堆，这样你就不能分辨哪个是哪个。

◆ 随机选择一个牌堆从游戏中移除，随机选择另一个牌堆在整个场景中使用。不要看任何一堆牌的反面。

② 这个场景没有章节牌堆。相反，它有两个噩兆牌堆。一个噩兆牌堆是使用噩兆1a、2a和3a构建的。另一个噩兆牌堆是使用噩兆1c、2c和3c构建的（记住使用先前随机选择的噩兆2a和2c的版本）

④把下列牌放在一边，不使用：章节牌（章节3a和章节3c）毕宿五兽，恐怖的潮汐，裂谷探寻者，修道院教堂，骑士大厅，修道院塔楼和圣奥宾大教堂（记住用随机选择的修道院塔楼和圣奥宾大教堂的版本）

④随机选择两个哥特式合唱台地点中的一个，并将其放在一边。从游戏中删除另一个哥特式合唱台版本。

④随机选择两个北塔地点中的一个，两个外墙地点中的一个，以及两个破碎的台阶地点中的一个。让选定的地点加入游戏。从游戏中删除这些地点的其他版本。然后，把剩下的地方（前哨港，主要街道和修道院教堂）加入游戏。（参看下一页的建议地点）每个调查员在前哨港开始游戏。

④每个调查员都要搜索一个随机的基础的疯狂，契约，异教徒，侦探弱点卡，并加入到他们的牌堆中。

④洗混剩余的遭遇牌以建立遭遇牌组。

双重噩兆

在本章节中，有两叠噩兆牌堆。其中一个代表着你和你的同伴要打开的通往卡尔克萨的道路，并且还涉及到了放置在一边的两张章节卡中其中之一。另外的则代表了哈斯塔要逃脱到我们的世界，并且要向地球带来毁灭。

当你进行本章节时，当有两叠噩兆牌堆在场时，玩家们必须遵循以下额外的规则

◆ 无论何时，当一个或更多毁灭要被放在“当前的噩兆”上时，玩家可以决定放置在哪个噩兆牌堆上。

◆ 不在噩兆卡上的毁灭（比如敌人，地点，资产）其毁灭总数会同时算在两叠噩兆卡上。

◆ 当一个噩兆推进时，在另一张噩兆卡上的毁灭不会被移除。其余在场的都会被移除。

◆ 如果在神话阶段中的“检查毁灭标记数量”时，两叠噩兆上的末日都满足推进总数，那么只选择一张噩兆推进。然后，一当你推进完先前的噩兆卡后，再次检查另一张的末日是否也满足推进总数，如果满足，那么再推进它。

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:

- ④ Assemble the chaos bag using the following tokens:
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, 骰子, 骰子, 骰子, 骰子.
- ④ Randomly choose one of the following tokens (骰子, 骰子, or 骰子).
Add 2 of the chosen token to the chaos bag.
- ④ The lead investigator adds The Man in the Pallid Mask weakness (*The Path to Carcosa* #59) to his or her deck.
- ④ Do not take any additional weaknesses as instructed in this Setup.
- ④ Ashleigh Clarke is not listed under VIPs Interviewed or VIPs Slain.



黑星上升的地点设置建议



DO NOT READ until the end of the scenario

如果没有结局被达成（每位调查员都被击败）：阅读 **Resolution 3**。

Resolution 1: 你屏住呼吸跳入了冰冷的海水之中，向底下的尖塔游去。每当你越接近，水中穿过的波纹就越多，渐渐的，你看到了在海面上的光亮。你浮出水面并大口地吞噬着你周围的空气。

☞ 在你的战役日志中记录下，你打开了海底之路

☞ 移除所有   和  标记，从混乱袋中。然后添加2个  标记和2个  标记在混乱袋里。

☞ 如果 **阿什莉克拉克（死亡之歌）** 在胜利展示区中，将她的名字记录在战役日志中的“**被杀贵宾**”一栏下方。

☞ 每位调查员获得等同于在胜利展示区胜利点数的经验值。

Resolution 2: 云浪在你身边围绕而你付扶摇直上到上方尖塔的经历让你惊叹不已。荒凉却又高深莫测的卡尔克萨尖塔在你眼前浮现。你突然发现你在掉落而不是上升，但却有一股莫名的力量使你的徐徐降落。

☞ 在你的战役日志中记录下，你打开了天空之路

☞ 移除所有   和  标记，从混乱袋中。然后添加2个  标记和2个  标记在混乱袋里。

☞ 如果 **阿什莉克拉克（死亡之歌）** 在胜利展示区中，将她的名字记录在战役日志中的“**被杀贵宾**”一栏下方。

☞ 每位调查员获得等同于在胜利展示区胜利点数的经验值。

Resolution 3: 当你醒来时，你发现你坐在圣米歇尔山大教堂的哥特式合唱团中。你没有听到雷鸣声，或者是恐怖呼啸的飓风声，也没有雨落在窗户上。不知为何，你逃脱了降落在这座岛上的厄运。你匍匐着爬到门边然后颤抖着打开了门。一束耀眼的阳光射入了你的眼中，下意识的你用手挡住这该死的双子星的光芒。你站起来俯瞰着哈利湖，黑星高高的挂在天空。远处，在翻滚的星云中，卡尔克萨的尖塔在破碎的月亮中升起。

☞ 你遇到最为可怕的命运，不是吗？

☞ 在你的战役日志中记录下，卡尔克萨的领域融合在我们的现实之中，哈斯塔统治着这一切（*the realm of Carcosa merged with our own, and Hastur rules over them both.*）

☞ 每位调查员都陷入疯狂

☞ 调查员们失败。





场景 VIII: 昏暗的卡尔克萨

检查你的战役日志，如果你打开了海底之路：阅读引序1。

如果你打开了天空之路，阅读引序2。

引序 1: 你挣扎地游到了岸边，吃力地将自己挪上由岩石构成的湖岸，大口地喘气。你筋疲力尽，体内的每一寸肌肉都酸痛无比，不得已你只好休息一段时间。环顾四周，一片广阔荒凉的平原，往远处看，有一座反常的城市的尖塔从高耸的云端中倒立浮现。在你身后——你游上来的湖里，其黑色的湖面反射着双子星的光芒。而你往更深处看的时候，你看到了使你跳落至此的教堂，圣米歇尔山，甚至是地球。这里就是卡尔克萨——一个在星辰中的疯狂领域，哈斯塔统治的地方。

跳至设置

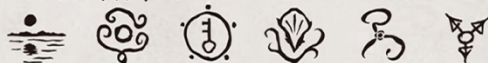
引序 2: 你站在一块由飓风吹起的黑曜石上，螺旋上升着。这种急剧上升的体验使得你吐出了血，体内的内脏传来了疼痛，仿佛你的肋骨骨折了一般。你将要到达的是一个反差怪异的外星城市，所看见的街道和建筑是如此的扭曲反常甚至没有任何结构可言。往远处望去，一个浑浊污秽的湖映射着双子星的光芒。往湖里细看，你看到了云端之下的翻转的圣米歇尔山大教堂。这里就是卡尔克萨——一个在星辰中的疯狂领域，哈斯塔统治的地方。

继续进行设置

设置

②

收集以下遭遇卡牌：Dim Carcosa, Delusions, Cult of the Yellow Sign, Inhabitants of Carcosa, Agents of Hastur, and Striking Fear. 这些遭遇卡以下面图标表示：



② 根据以下情况，在这个场景中应该使用不同版本的章节2。章节2的其他版本将从游戏中移除。

- ◆ 如果你有5或更少的怀疑和信念，使用章节2寻找陌生人 (v. I)
- ◆ 如果你有总数6个或更多的怀疑和信念，你有更多的怀疑而不是信念，就用章节2寻找陌生人 (v. II)
- ◆ 如果你有总数6个或更多的怀疑和信念，你有更多的信念而不是怀疑，就用章节2寻找陌生人 (v. III)
- ◆ 如果你有总数6个或更多的怀疑和信念，并且你有完全相同的怀疑和信念，你可以选择使用章节2寻找陌生人 (v. II) 或使用章节2寻找陌生人 (v. III)。

② 随机放1份荒凉平原，1份昏暗的街道，1份卡尔克萨废墟，1份黑暗深渊。(请参看下一页的建议地点) 把剩余的荒凉平原、昏暗的街道、卡尔克萨废墟和黑暗深渊的放在一边备用。

② 把哈利湖畔、黑暗尖塔和国王的宫殿放在一边。(见下一页建议地点放置。)

- ◆ 检查战役日志。如果你打开下面的路径，每个调查员在哈利湖畔开始游戏。
- ◆ 检查战役日志。如果你打开上面的路径，每个调查员在黑暗尖塔开始游戏。

② 戴着苍白面具的人在调查员牌组中找到它，并把它放在一边，备用。

② 把下列牌放在一边，备用：哈斯塔（黄衣之王）、哈斯塔（卡尔克萨之主）、哈斯塔（破烂的国王）和毕宿五兽。

🕒 检查你的战役日志中“追赶陌生人”的标记数量。

- ✦ 如果有2个或更少的记号，向噩兆1A添加3个毁灭。
- ✦ 如果在3-5个记号之间，向噩兆1A添加2个毁灭。
- ✦ 如果在6-8个记号之间，向噩兆1A添加1个毁灭。
- ✦ 如果有9个或更多的记号，则不作任何更改。

🕒 每一个调查者都将他的神智的一半作为直接的恐惧，向上取整(不能避免)。这种恐惧不会导致你被击败(见下文“神智在卡尔克萨王国”)。

🕒 洗混剩余的遭遇牌以建立遭遇牌。

在这个场景中，每个地点都没有未展示的面，因此进入游戏时展示的面都是面朝上的。这些地点的背面不是没有展示的面，而是有故事卡片。当昏暗的卡尔克萨中的一个地点进入游戏时(包括在设置过程中)，在该地点上放置与它的线索值相等的线索。

神智在卡尔克萨王国

在卡科萨扭曲疯狂的世界里，疯狂是不可避免的。但是，即使你的思想支离破碎，你的调查也不会就此结束。在这种情况下，当调查人员的恐惧程度与他们的神智程度相等或大于他们的神智程度时，他们不会被击败。调查人员可能会继续感到恐惧，甚至超过他们的神智。虽然调查者对他们的恐惧大于神智，但他们的“剩余神智”被认为是0。

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, 🧠, 🧠, 🧠, 🧠, 🧠, 🧠, 🧠.

🕒 During setup, choose one: **Doubt**, **Conviction**, or neither.

✦ If **Doubt** is chosen, for the remainder of this scenario, you are considered to have 8 **Doubt** and 0 **Conviction**.

✦ If **Conviction** is chosen, for the remainder of this scenario, you are considered to have 8 **Conviction** and 0 **Doubt**.

✦ If neither is chosen, for the remainder of this scenario, you are considered to have 0 **Conviction** and 0 **Doubt**.

🕒 Randomly choose one of the following options:

✦ You opened the path below. Add 2 🧠 tokens to the chaos bag.

✦ You opened the path above. Add 2 🧠 tokens to the chaos bag.

🕒 The lead investigator adds The Man in the Pallid Mask weakness (*The Path to Carcosa* #59) to his or her deck.

🕒 There are no tally marks under “Chasing the Stranger.”

🕒 Do not read the campaign epilogue, even if you win the scenario.

地点设置建议



DO NOT READ until the end of the scenario

如果没有结局被达成（每位调查员都被击败）：检查战役日志

如果你的信念多于或等于怀疑，阅读 Resolution 4.

如果你的怀疑多于确信，阅读 Resolution 5.

Resolution 1: 你站在圣米歇尔山大教堂的阳台上，迎面而来的是潮湿的海风，你手中拿着的是冰冷苍白的面具。你害怕得不敢去望向它。你记得所有事情，它的开端，它的终结，以及在这之间发生的事。现在你只剩下一件事还没做。你用尽全力将面具扔向天空并看着它沉落在汹涌波涛的海浪之下。

在你的战役日志中记录下，调查员们阻止了哈斯塔从它的监狱中逃离。（investigators prevented Hastur from escaping his prison.）

在你的战役日志中记录下，在游戏结束时手中仍有至少一张着魔的诡计卡的调查员的名字。

每位调查员受到两点身体创伤和两点精神创伤，因为他或她没有从他或她在卡尔克萨中的经历中完全恢复过来。

每位调查员获得等同于胜利展示区中的胜利点的经验值，每位调查员额外获得5点经验，因为他或她战胜了他或她自己本身——最危险的敌人。

调查员们赢得了胜利！

Resolution 2: 一阵轰轰烈烈的掌声使你惊醒。观众们站了起来，致与剧组热烈的掌声，前排的几十名赞助商把手中的玫瑰扔向舞台上的演员，满怀的笑容地向演员们鞠躬。这时，一阵痛楚从脑中传到你的太阳穴。你是怎么回来这里的？难道你一直在剧院吗？那庆功宴呢？历史协会庄园呢？地下墓穴呢？卡尔克萨呢？难道这些仅仅是一场噩梦罢了？

为了逃避这些，在晕眩和疲劳中，你从观众席中离开。你那漫长的调查在脑中回放。当你走到了大堂后，你倒在地上吃力地挪动着自己身体。就在这时，一位穿着优雅礼服的男人俯下身抓起你的手臂，扶你起来。首先你向他表示感谢，但你突然意识到他是谁。他的目光使你在那么一刻由于恐惧而迟疑地向后退。这位扮演陌客的演员仍然带着他那苍白而面无表情的面具。他给了一个无言的鞠躬，然后转向从沃德剧院的前门离开

☞ 在你的战役日志中记录下，调查员们阻止了哈斯塔从它的监狱中逃离。(investigators prevented Hastur from escaping his prison.)

☞ 在你的战役日志中记录下，在游戏结束时手中仍有至少一张着魔的诡计卡的调查员的名字。

☞ 每位调查员受到两点身体创伤和两点精神创伤，因为他或她没有从他或她在卡尔克萨中的经历中完全恢复过来。

☞ 每位调查员获得等同于胜利展示区中的胜利点的经验值，每位调查员额外获得5点经验，因为他或她得知了隐藏在黄衣之王背后的真相。

☞ 调查员们赢得了胜利！

Resolution 3: 当你醒来时，你发现你坐在圣米歇尔山大教堂的哥特式合唱团中。你没有听到雷鸣声，或者是恐怖呼啸的飓风声，也没有雨落在窗户上。不知为何，你逃出了卡尔克萨。你匍匐着爬到门边然后颤抖着打开了门。一束耀眼的阳光射入了你的眼中，下意识的你用手挡住这该死的阳光。你站起来俯瞰圣米歇尔山的靓丽景色。海鸥翱翔在晴朗的天空中，大教堂周边的海是如此的清澈蔚蓝。

“嘿小伙子，我一直在找你！”这个声音从你身后传来，吓得你转过了身。那一刻你是希望看到的是陌客和他那苍白的面具，不过，你看到的是你雇佣来载你到圣米歇尔山的船长，他站在石阶的边上，笑着说：“你准备好回程了吗？”

☞ 在你的战役日志中记录下，调查员们阻止了哈斯塔从它的监狱中逃离。

☞ 在你的战役日志中记录下，在游戏结束时手中仍有至少一张着魔的诡计卡的调查员的名字。

☞ 每位调查员受到两点身体创伤和两点精神创伤，因为他或她没有从他或她在卡尔克萨中的经历中完全恢复过来

☞ 每位调查员获得等同于胜利展示区中的胜利点的经验值，每位调查员额外获得5点经验，因为他或她得知了隐藏在黄衣之王背后的真相。

☞ 调查员们赢得了胜利！

Resolution 4: 当你醒来时，你发现你坐在圣米歇尔山大教堂的哥特式合唱团中。你没有听到雷鸣声，或者是恐怖呼啸的飓风声，也没有雨落在窗户上。不知为何，你逃脱了降落在这座岛上的厄运。你匍匐着爬到门边然后颤抖着打开了门。一束耀眼的阳光射入了你的眼中，下意识你用手挡住这该死的双子星的光芒。你站起来俯瞰着哈利湖，黑星高高的挂在天空。远处，在翻滚的星云中，卡尔克萨的尖塔在破碎的月亮中升起。

☞ 你遇到最为可怕的命运，不是吗？

☞ 在你的战役日志中记录下，卡尔克萨的领域融合在我们的现实之中，哈斯塔统治着这一切。

☞ 每位调查员都陷入疯狂

☞ 调查员们失败。

Resolution 5: 外界是永远都不会知道你是怎样努力去拯救它的。他们对你感到遗憾，嘲笑你，蔑视你，但是你知道真相。他们对他们可怕的命运浑然不觉，但你仍旧试图日复一日的将你的信息带个他们。你必须警告他们当心黄衣之王，哈斯塔和卡尔克萨。“又一个疯了。”他们说道，但是他们无法知道你为了救他们所做的努力。你警告他们他已经来了，但是他们根本不相信你。你在牢房的墙上画下了毕宿五和黑星，但是随着时间的流逝，它们开始渐渐褪去。你的警告未曾被理睬。

☞ 你真的没想过你能逃脱，对吗？

☞ 在你的战役日志中记录下，哈斯塔牢牢地控制住了你。

☞ 每位调查员都陷入疯狂。

☞ 调查员们失败。



设计说明

祝贺通往卡尔克萨之路战役的完结吧！这个战役对于我来说非常的特别，因为这着重讲述了罗伯特W.钱伯斯他那著名的合集中的短篇故事，*黄衣之王*。借由它，我得以第一次有机会去接触更多的克苏鲁神话，但我也我绝对非常爱慕在这之中的每一个故事。

对于本战役，我非常想将*黄衣之王*中的疯狂和错乱带给玩家，这两者就很直接的表现了在战役的文本和故事文本之中。我想激发玩家与钱伯斯的故事一起感同身受。最为明显的就是：玩家可能会发现**缟玛瑙 (clasp of black onyx)**来自“黄色印记 (*The Yellow Sign*)”，“**缥缈魔影 (A Phantom of Truth)**”源自“**龙潜之庭 (In the Court of the Dragon)**”但是这些相似的东西只是我对*黄衣之王*致敬的一小部分。

钱伯斯在*黄衣之王*之中用了一个很出名的手法：“不可靠的叙述者。”这个概念就是说，你，身为读者，不能够相信你读的每一个字都是真的。*黄衣之王*希望读者们去怀疑叙述者，如此的话，读者和作者之间就会产生不一致。

我想着在魔镇惊魂LCG中重现这一概念。但是，怎么样在卡牌游戏里面去创造这样一个不可靠的叙述者呢？我们在此问题上试探了很多方法。首先就是写出每个场景的故事文本，以便促使玩家对调查员们所发生的事件进行多重解释。剧院真的到处都是邪教徒和可怕的怪物吗？还是说，这只是调查员们的妄想而已？*康斯坦斯杜梅*因庆功宴中恐怖的东西到底是客人还是清白的当局者

(bystanders)？究竟是调查员们拜访了历史协会庄园寻找**丹尼尔·切斯菲尔德**，还是说他们自身就是病人？这些问题没有对或错。这一切都由玩家们自行解释，玩家们必须自身去寻求这些事件的答案。

第二关方法就是通过使用怀疑和确信。这些决定要求玩家质疑他们所读的内容是否真实，就像钱伯斯在*黄衣之王*中所做的那样。这些决定改变了战役的故事，以来适配你的选择。如果你认为你的调查员失控了 (to be mad)，或许这就是故事的结局。此外，在战役中添加相应的数值，这会为玩家带了一个有趣的信息，以来描述疯狂和错乱的本质。

现在你已经完整地经历了一次战役，我邀请你通过这些说明来第二次的来玩这个战役。在故事中仍然可以发现很多疑题，许多东西我也并没有在本次说明中提及。在整个战役中，每个疑题都有它自己的线索。比如：尼格尔英格拉姆的最后结局是什么，如果有的话？是什么“秘密”使你能够击败哈斯塔？尽情地在网上抒发你的言论，但是不要剧透破坏来其它玩家的惊喜哦！

我们希望你十分享受*黄衣之王*的神秘故事，并且一起期望下个战役的到来吧。那将是一场无与伦比的冒险。



MONSIEUR GÉRARD GAUDIN
présente

被杀和精神失常的调查员

THE KING IN

✧ The King in Yellow ✧

❧ 序言

✧ 谢幕

✧ 最后的国王

❧ 精神失常的奖励

✧ 昔日回响

✧ 不能说的誓约

❧ 迷失灵魂

✧ 真实的幻影

✧ 苍白的面具

✧ 黑星升起

✧ 昏暗的卡尔克萨

❧ 后言

Permission granted to photocopy for personal use only. © 2017 FFG.
Campaign Log also available for download at www.fantasyflightgames.com

THE KING IN YELLOW



FIG 35. Illuminated by her twin suns, the impossible spires of the lost city of Carcosa loom over the shores of Lake Hall in the Hyades.

战役日记：通往卡尔克萨的道路

调查员

玩家姓名:	玩家姓名:	玩家姓名:	玩家姓名:
调查员姓名:	调查员姓名:	调查员姓名:	调查员姓名:
剩余经验值:	剩余经验值:	剩余经验值:	剩余经验值:
创伤 (物理) (精神)	创伤 (物理) (精神)	创伤 (物理) (精神)	创伤 (物理) (精神)
获得故事的资产/弱点	获得故事的资产/弱点	获得故事的资产/弱点	获得故事的资产/弱点

战役记录

追着那个陌生人

被采访的贵宾

被杀贵宾

怀疑

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

信念

Credits

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

Expansion Design: Matthew Newman

Editing & Proofreading: Jeremiah J. Shaw

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

Expansion Graphic Design: Christopher Hosch, Taylor Ingvarsson, and Mercedes Opheim

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Art Direction: Taylor Ingvarsson

Managing Art Director: Melissa Shetler

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

"The Path to Carcosa" Story Text: Matthew Newman

Production Manager: Megan Duehn

LCG Manager: Mercedes Opheim

Creative Director: Andrew Navaro

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: David Boeren, Alex Byers, Tom Capor, Brian L. Casey, Matt Charboneau, Marcia "Find all da Clues" Colby, Stephen Coleman, Sean Conyne, Alexis Elmore, Justin Engelking, Grant Flesland, Jed Humphries, Chris "Milan" Gerber, Jill McTavish, Chad Reverman, Zap Riecken, Jim Roberts, Jake Ryan, Mai Speak, Becca Starr, Michael Strunk, Justin Thibodeaux, Ana Watson, James Watson, Matthew Watson, Zachary "Punch 'em with the Shovel" Varberg, and Jeremy "Went Infinite Again" Zwirn



后记

只有调查员们胜利了才能阅读以下。

检查战役日志，如果至少有一位调查员被支配了，那么只有被支配的调查员能够阅读**后记**，不要大声读出来，除非所有调查员都被支配了

这花了几个月的时间去准备，但你终于准备好将你的新作品带给世界。当然，你的首要任务是寻找赞助商。而你在巴黎这么长的事件使得解决这件事情不需要太久。你很确信你重金组办的演员团队一定是最棒的，但是你依旧努力地去使它变得更加完美。这必须要完美。这个故事一定要闻名世界。你听到了你身后剧组传来的谈论：关于你狂热激情的言论，关于你那散发黄光的眼睛。这对于你来说毫无所谓，你所关心的只有表演。台词的发音。卡西露达歌曲的旋律。陌客的面具。

这将是黄衣之王最为成功的演出。

© 2017 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

