

ARKHAM HORROR[®]

THE CARD GAME

战役指南 被遗忘的时代

Earth Is Not Ours

"Primal myth and modern delusion joined in their assumption that mankind is only one—perhaps the least—of the highly evolved and dominant races of this planet's long and largely unknown career."

— H. P. Lovecraft, "The Shadow out of Time"

The Forgotten Age is a campaign for *Arkham Horror: The Card Game* for 1–4 players. *The Forgotten Age* deluxe expansion contains two scenarios: "The Untamed Wilds" and "The Doom of Eetzli." These scenarios can be played on their own or combined with the six Mythos Packs in *The Forgotten Age* cycle to form a larger eight-part campaign.

附加规则和说明

封印

作为具有封印关键字的卡进入游戏的额外成本，必须搜索混沌袋以寻找指定的混沌标记，并将其放置在卡的顶部，从而封印它。如果指定的标记不在混沌包，卡进不了游戏。

封印的混乱标记不被认为是在混乱袋中，因此不能从混乱袋中显示作为技能检定或能力的一部分。

当混沌标记被“释放”时，它被返回到混沌袋中，并且不再被认为是封印的。如果一张卡片上封印了一个或多个混沌标记由于任何原因而离开游戏，则任何封印在其上的混沌标记立即被释放。

一些卡片（有或没有封印关键字）也有能力将一个或多个混乱标记封为其效果的一部分。这是按照与上述相同的过程完成的：搜索混沌包中的指定标记，从混沌包中移除它，并将其放置在卡上。如果标记不在混乱袋里，效果失败。

警觉

每当调查人员在试图用警觉关键字躲避敌人时技能检定失败时，在应用该技能检定的所有结果之后，该敌人对躲避的调查员进行攻击。在执行警觉攻击后，敌人不会耗尽。该攻击是否发生。与敌方和躲避的调查员有关系。

物资

在“被遗忘的时代”场景的某些时刻，调查人员有机会选择物资，以便进行野外探险。这些用品被记录在活动日志中，在每个调查员的“用品”部分。

物资品是用物资点购买的，一旦给调查人员购买物资品的机会，这些物资点就给予调查人员。剩余的物资点没有被记录，并且丢失

一个调查员的物资将决定在游戏玩法和整个战役故事中可用的可能选项。每一种物资本身都没有影响。一些卡牌效果、故事选项和解决办法可能会根据研究者携带的物品而改变或变为可用

复仇 X

一些遭遇卡上会有复仇点数。复仇X表示一张牌有X复仇点数。就像胜利值X，当遭遇卡与复仇X被调查人员战胜后，它被保存在胜利区里，直到场景结束。然而，不像胜利点数，复仇代表了蛇之父的意识和仇恨一般来说，复仇点在任何可能的时候避免积累是一个好主意。复仇点在胜利区不影响游戏，除非其他遭遇卡有提示。

- ④ 作为复仇X的敌人被击败，把牌放在胜利区中而不是丢弃它。
- ④ 在一个场景的结尾，获得每个在场中拥有复仇X，被展示且没有线索的地点，将它放在胜利区。
- ④ 作为复仇卡的复仇X完成它的解决方案，把它放在胜利区而不是丢弃堆中。
- ④ 拥有复仇的牌也不一定拥有胜利点，除非卡既有胜利X又有复仇X。

新弱点

This expansion contains two new basic weaknesses—Dark Pact and Doomed—with the text “Campaign Mode only.” These weaknesses should only be added to the pool of available basic weaknesses when the investigators are playing in Campaign Mode.

Additionally, this expansion contains three new weaknesses—The Price of Failure, Accursed Fate, and The Bell Tolls—which are neither basic weaknesses nor scenario-specific weaknesses. These weaknesses are not added to the pool of available basic weaknesses, and should only be added to an investigator's deck if another card instructs the players to do so.



探索

在这个战役中的一些能力被鉴定为探索行动指示符。这些能力通常被用来寻找新的地点投入使用，并开始使用“激活”行动，探索能力指导你抽取“探索牌组”的顶部卡片，这是一个单独的牌组，是在设置一些场景时构建的。这副牌由几个单面地点和诡计牌组成。

- ④ 每个探索能力表明你正在寻求抽取的特定类型的地点。如果抽取了该类型的地点，就会将其放入游戏中，然后移动到该地点。这被认为是一次“成功”的探索。
- ④ 如果抽取了其他地点，将其放在探索牌组旁边，并从搜索牌组上抽取下一张卡片。重复这个过程，直到抽取指定类型的地点，或者抽取诡计。在此操作结束后，将探索牌组旁边的每个地点重新洗牌到探索牌组。
- ④ 如果一张诡计的牌被抽走，它就会像往常一样被解决。如果它被丢弃，将它像通常一样放置在弃牌堆中。探索牌组上没有弃牌堆。这被认为是一个“不成功”的探索。
- ④ 由于单面地点是从探索牌组投入的，将线索放在那个地点等于它的线索值。

Example: Agenda 1a—“Expedition into the Wild” has the following ability: “➡: **Explore.** Draw the top card of the exploration deck. If it is a connecting location, put it into play and move to it.” Ursula Downs is at the Expedition Camp and wishes to find a new location to travel to. She spends her first action to explore, drawing the top card of the exploration deck. The card she draws is Circuitous Trail. Because Circuitous Trail is a location that is not connected to the Expedition Camp, it is placed next to the exploration deck, and Ursula draws the next card in the exploration deck. This time, she draws the Low on Supplies treachery card, which she resolves as normal and places in the encounter discard pile. Her exploration is unsuccessful, and she must shuffle the Circuitous Trail that she drew previously back into the exploration deck. Ursula decides to explore one more time, spending a second action. This time, she draws Path of Thorns, which is connected to the Expedition Camp. Her exploration is successful. Path of Thorns is put into play with clues on it equal to its clue value, and Ursula immediately moves from the Expedition Camp to the Path of Thorns.

扩展图标

The cards in *The Forgotten Age* campaign can be identified by this symbol before each card's collector number:



战役设置

要设置遗忘时代的战役，按顺序执行下列步骤。

1. 选择调查员
2. 每位玩家构建他的调查员牌组。
3. 选择难度等级
4. 构建战役混沌袋

简单: +1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -2, -3, 0, 0, 0, 0, 0.

标准: +1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, 0, 0, 0, 0, 0.

困难: +1, 0, 0, -1, -2, -3, -3, -4, -6, 0, 0, 0, 0, 0.

专家: 0, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -6, -8, 0, 0, 0, 0, 0.

你现在可以从序章开始了。



序章

1925年6月2日,星期二

这个夏天看起来会无比的繁忙。

今天我会见了一位老朋友,名叫哈伦·恩尔斯通,他是米斯卡托尼克大学的历史学家。他说有一份工作托付给我,但坦白地说,我不知道会发生什么。

哈伦介绍了他的一位助手:阿兰德龙·维拉,一位来自南部边境的杰出历史学家,他毕业于墨西哥一所著名大学,多年来一直在研究阿兹特克帝国。他声称,他已经找到了一个名为伊兹特丽且前所未闻的阿兹特克城邦的证据。他那怪诞,前所未有的发现并没有被大学所接受,因而他已成为同龄人中的笑柄

由于四处碰壁,阿兰德龙决定来到阿卡姆寻求赞助,用于远征墨西哥南部的热带雨林,他认为在那里还有尚未被发现的伊兹特丽城邦遗迹。他对这个城邦的起源的描述违背了对中美洲历史的现代理解。尽管如此——或者说,他正因为了解我的老朋友,所以哈伦被阿兰德龙的发现所吸引。米斯卡托尼克大学同意资助这次探险(尽管很少),而哈伦这次则拜托我来带领这支探险队。

对于我来说,这是一次去寻找那些甚至可能都不存在东西的好机会,尽管找到伊兹特丽人的存在十分的渺茫,倘若如此,那么过去所发现的历史的影响将会显得更为正确。我们为此争论了很长时间,但最终,我们接受了维拉先生的提议。工作正在有条不紊的进行中,我们应该能在月底前出发。幸运的话,这趟旅途中我们会发现很多有趣的东西。反之,这也许会让哈伦深受打击。

② 如果厄休拉·道恩斯、里奥·安德森被选为这次战役的调查员:选其中一位作为探险队队长。该调查员作为队长调查员开始场景I和场景II。

④ 作为一名流浪汉，亚利桑德罗的探险经费有限。每个调查人员都必须选择为远征准备的物资。在战役日志中，在每个调查员的“用品”部分，记录调查员选择携带的用品。（注：食品和药品可通过多次记录其名称携带多个，每次使用适当数量的物资点即可）

◆ 每个调查人员可以花费物资点购买下面列出的一个或多个供应品。每个调查人员可用的物资点的数量基于活动调查人员的数量：

1调查员：10个物资点

2调查员：7个物资点

3调查员：5个物资点

4调查员：4个物资点

◆ 下面对每种产品的描述让我们对如何在活动中使用它有了一些了解。做出明智的选择。

◆ 可用物资：

◦ 食品(1个物资点)：一个人的食物和水。
任何旅行的必需品。

◦ 药物(2个物资点)：防止疾病、感染或毒液

◦ 绳索(3个物资点)：几根长长的绳索。对攀爬和洞穴探险至关重要。

◦ 毛毯(2个物资点)：用于夜间取暖

◦ 水壶(2个物资点)：可在溪流、河流进行补给

◦ 火把(3个物资点)：可以照亮黑暗区域，或点燃烛台。

◦ 指南针(2个物资点)：当你失去希望时可以指引你。

◦ 地图(3个物资点)：现在没有标记，但随着时间的推移，你可以绘制出你周围的环境。

◦ 双筒望远镜(2个物资点)：帮助你看到遥远的地方。

◦ 粉笔(2个物资点)：用于在粗糙的石头表面上写字。

◦ 吊坠(1个物资点)：无用，但美好的回忆给远离家乡的旅行者带来安慰。

Scenario I: 狂暴荒野

1925年6月18日，星期天

今天真的糟糕透了。我们刚在雨林的北方边境筑起营地，因为维拉先生相信哪里曾是Eztili的居住地。这里的丛林十分的茂密粗犷。高耸的树木遮盖了天空，但是吹起的大风预示着将会有一场暴风雨即将来临。

本次远征的危险程度无需再次叙述了，我们离人类文明有数百英里远，即便在现代，也从未有人如此的深入丛林的心脏地带。哪怕到现在，也没有人有理由去尝试这样做，毕竟，来墨西哥这里来寻找阿兹特克的遗迹是没有意义的。然而，我们就这样做了，此时此刻我们踏上了这片土地，寻找在那历史长河中不应该也不可能存在的遗迹。

我们的一位调查员人员已经病倒了，另一位则被毒蛇咬伤。我不禁怀疑，雨林它并不欢迎我们的到来。如果还是这样的话，我们的调查将会成为米斯卡托尼克大学史上最短的探险之旅。今晚，我们养精蓄锐。明天，我们蓄势待发。

设置

④ 从以下遭遇牌收集所有卡：

The Untamed

Wilds, Rainforest, Serpents, Expedition, Guardians of Time, Agents of Yig, Poison, and Ancient Evils. 这些牌组由以下图标表示：



④ 把探险队营地投入游戏。每个调查员在探险队营地开始游戏。

④ 创建探险牌组。这是通过把五个单面的丛林地点连同下列每种遭遇牌各一张洗牌而完成的：迷失在荒野中、繁茂之地、毒蛇咬伤、物资不足、以及树上的箭。

④ 把下列牌放在一边，不放入游戏：三个单面的废墟地点，伊格代理人集合，四个中毒的弱点，亚利桑德罗贝拉资产和伊希塔卡敌人。伊格代理人集合可以由这个图标识别：



④ 将剩余的遭遇牌洗混，组成遭遇牌组。

DO NOT READ until the end of the scenario

如果没有结局被达成（每位调查也都被击败或放弃）：

1925年7月1日，星期三

能活着回到营地真是侥幸啊。

丛林远比我们想象中要危险得多。原谅我无法用我那苍白的语言解释，但这听起来就像是疯子的狂言。在雨林中的迷路可能是最家常便饭的事了，但这是我们最不担心的事情。最大的问题是，雨林是被守护着的，被一些难以形容的怖物守护着：由愤怒和仇恨驱使的蛇形生物，无情地狩猎着我们。

不仅如此，在雨林中出没的土著非常的致命。在我们的遭遇中，从服装和语言上来说，他们应该是阿兹特克的战士。尽管数百年前，阿兹特克人就已经被征服了，但是他们不知怎么的幸存了下来。他们是如何设法保持不被我们发现而存活了这么久呢。我觉得维拉先生会更高兴能够更多的了解他们，但也许他的不安要远超过这一点。我认为他有权不去相信，毕竟，这场旅途中发生的事情都超乎了常理。

蛇形生物紧咬着我们好几天了。最终在付出了惨痛的代价下，我们找到了返回营地的路，我们失去这次冒险中获得的成果，并且很多都受伤了甚至有些还被毒蛇咬伤。万般无奈之下，我们只好派出后勤小组赶往最近的城市去收集额外的补给，同时我们只能在原地修生养息。

② 在你的战役记录中，记录下调查员被迫等待额外的补给。

③ 如果场景结束时是章节1或章节2：

- ◆ 在你的战役记录中记录伊希塔卡以极大的兴趣观察你的进展。
- ◆ 在战役日志中记录亚利桑德罗跟随调查员进入废墟。任何一个调查员都可以选择在他的牌组上添加亚利桑德罗·贝拉。这张卡不计入调查员的牌组数量限制。

④ 如果“你和伊希塔卡打架”

- ◆ 在你的战役日志中记录伊希塔卡对调查员非常警惕。
- ◆ 在你的战役记录中亚利桑德罗跟踪调查员进入废墟。任何一个调查员都可以选择将亚利桑德罗添加到他的牌组中。这张牌不计入调查员的牌组数量限制。

⑤ 如果“伊希塔卡是领路人”

- ◆ 在你的战役日志中记录调查员已经赢得了伊希塔卡的信任。
- ◆ 在你的战役记录里亚利桑德罗选择留在营地。不要把亚利桑德罗·贝拉加到任何调查员的牌组中。

⑥ 对于胜利区中的每一个复仇点，在你的战役日志中“伊格的愤怒”下记录一个计分标记。你们要防备蛇之父的怒气，因为他的忿怒日后必临到你们身上。

⑦ 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

Resolution 1:

1925年7月2日，星期四

尽管我们没有对在荒野丛林的遭遇做好准备，但在经历了大量的艰辛和长时间的探险之后，我们乱打乱撞的找到了维拉先生所要寻找的遗迹。在探险中，我们发现，雨林是被守护着的，被一些难以形容的怖物守护着：由愤怒和仇恨驱使的蛇形生物，挥舞着原始武器无情地狩猎着我们，同时它们还发出尖锐嘶嘶声来交流。

不仅如此，在雨林中出没的土著非常的致命。在我们的遭遇中，从服装和语言上来说，他们应该是阿兹特克的战士。尽管数百年前，阿兹特克人就已经被征服了，但是他们不知怎么的幸存了下来。他们是如何设法保持不被我们发现而存活了这么久呢。在这些战士之中，一位名叫伊希塔卡的战士引起了我们的兴趣。在化解了最初相遇时的疑虑后，她带领我们穿越丛林，并到达了遗迹，但在这时她却神秘的消失了。但我的直觉告诉我，我们还会和她相遇的。

维拉先生认为我们去信任伊兹特丽勇士是个错误的决定。他决定留在营地，因为对这些原始人的出现他感到不安，直到有更大的发现出现之前，他将原地待命。其实我认为，维拉会很高兴的能够更多的了解他们，但更深入来说，我预计这一发现会颠覆他前半生所学到的知识。我认为他有权不去相信，毕竟，这场旅途中发生的事情都超乎了常理。

我们已经清理出了维拉先生认为的通往遗迹主要寺庙的路线。留给我们休息的时间不多。那些蛇形生物似乎打算阻止我们，所以我们不能停留太长的时间。很快我们将进入遗迹来探索里面究竟埋藏了什么样的秘密。

- ② 在你的战役日志中，记录下调查员为伊兹特里遗址开辟了一条道路。
- ② 在你的战役记录里亚利桑德罗选择留在营地。不要把亚利桑德罗·贝拉加到调查员的牌组中。
- ② 在你的战役日志中记录调查员已经赢得了伊希塔卡的信任
- ② 对于胜利区中的每1个复仇点，在你的战役日志中“伊格愤怒”下记录一个计分标记。你们要防备蛇之父的怒气，因为他的忿怒日后必临到你们身上。
- ② 每个调查员获得的经验等于胜利区中的每张牌的胜利x值。

Resolution 2:

1925年7月2日，星期四

尽管我们没有对在荒野丛林的遭遇做好准备，但在经历了大量的艰辛和长时间的探险之后，我们乱打乱撞的找到了维拉先生所要寻找的遗迹。在探险中，我们发现，雨林是被守护着的，被一些难以形容的怪物守护着：由愤怒和仇恨驱使的蛇形生物，挥舞着原始武器无情地狩猎着我们，同时它们还发出尖锐嘶嘶声来交流。

不仅如此，在雨林中出没的土著也非常的致命。在我们的遭遇中，从服装和语言上来说，他们应该是阿兹特克的战士。尽管数百年前，阿兹特克人就已经被征服了，但是他们不知怎么的幸存了下来。他们是如何设法保持不被我们发现而存活了这么久呢。我认为，维拉会很高兴的能够更多的了解他们，但他选择警戒。我们设法击退并质问一位名叫伊克塔卡的伊兹特丽首领。在她逃离之前，她警告我们不要靠近遗迹，但不幸的是，我们拒绝空手而归。

在维拉先生的指引下，我们已经清理出了他认为的通往遗迹主要寺庙的路线。留给我们休息的时间不多。那些蛇形生物似乎打算阻止我们，所以我们不能停留太长的时间。很快我们将进入遗迹来探索里面究竟埋藏了什么样的秘密。

- ② 在你的战役日志中，记录下调查员为伊兹特里遗址开辟了一条道路
- ② 在你的战役记录中亚利桑德罗跟踪调查员进入废墟。任何一个调查员都可以选择将亚利桑德利添加到他的牌组中。这张牌不计入调查员的牌组数量限制。
- ② 在你的战役日志中记录伊奇塔卡对调查员非常警惕。
- ② 对于胜利区中的每1个复仇点，在你的战役日志中“伊格愤怒”下记录一个计分标记。你们要防备蛇之父的怒气，因为他的忿怒日后必临到你们身上。
- 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

插曲 I: 焦躁不安的夜晚

按照顺序，逐个阅读并结算以下片段：

检查你的补给。每位拥有 **毛毯** 的调查员阅读**宁静的睡眠**其余的阅读**辗转反侧**。

宁静的睡眠：幸运的是，我每晚都能睡觉。然而，当我休息时，我的思绪被噩梦所困扰。一个洞穴，像某种巨大的胃部，沐浴着昏暗的红光.....墙壁上有着上百个毒蛇的鳞片此起彼伏的闪烁.....也许我不睡觉的话可能会更好。

你没有受到任何效果

辗转反侧：在丛林中的夜晚中我几乎没有睡觉。每天晚上都有一阵奇怪的雾气肆虐着营地。尽管我的床单能够抵御一些寒冷，但我们还没有为这种不自然的天气做好准备。每当我开始躺下时，苍蝇和蚊子就会在我的耳朵里嗡嗡作响。即使我终于睡着了，很快就会被一只昆虫或蜥蜴爬到我脸上而惊醒。我打赌，这次旅行我的睡眠将会少得可怜.....

你选择受到1点身体创伤或精神创伤。

检查你的补给。作为团队，每位调查员都要从补给中消耗一个 **食品** 每位没有消耗 **食品** 的调查员，**口粮不足**

口粮不足：我们本以为我们带了足够多的水和食物，但是旅途上的消耗远比我们想象中的多，在太阳再一次升起我们准备进食时，我们发现，食物已经消耗完了。

下一章节开始时，你起始资源减少3点。

领队调查员必须选择一名调查员去戒备。然后那名调查员检查他或她的补给。如果有 **双筒望远镜** 则阅读 **在树上伪装** 否则阅读 **黑暗中的眼睛**

在树上伪装：大多数夜晚我们都能安然无恙地度过，但在今晚，在营地南部边界中被我们清理掉的树枝中，某些东西使我震惊了。尽管夜色很暗，但在借助望远镜的帮助下，我看到了一些在树中移动的人类身影。但是...为什么呢？他们为什么要在如此远的地方观察我们？他们有什么目的？

你额外获得两点经验视为你察觉到了**伊兹特里的动机**。

黑暗中的眼睛：每天晚上，都有人在观察着我们，这并不是我的臆测，我看到了那些在我们营地周围黑暗中窥探我们的眼睛。他们知道我们在这，黄色的眼睛正看着我，警觉之中，我举起了我的武器，准备在需要的时候保护营地。我们的眼神相会，那黑暗直击我的心脏。

你受到1点精神创伤。

检查你的补给。每位有 **药物** 的调查员可以从补给中消耗它，选择一名有 **中毒** 弱点的调查员，将该弱点移除。每位还有上述弱点的调查员阅读 **毒液扩散**。

毒液扩散：随着时间流逝，你体内的剧毒开始蔓延开来。在第二天晚上，你浑身湿透，呼吸困难，此后每个早上你醒来之后都吐掉了前一天晚上的晚饭。

你受到1点身体创伤。

场景 II: 伊兹特里的末日

检查战役日志。如果调查员被迫等待额外的补给：
阅读介绍1。

如果调查人员为伊兹特里开辟了一条道路:

跳过介绍2。

介绍1.

1925年7月8日，星期三

在几天之后，我们的后勤小组，赫塞和玛利亚满载着食物，水，阿司匹林和武器回到了营地。我不禁好奇维拉生在墨西哥有多深的人脉。身为一位被同行笑话的人，他获得枪支和弹药的速度远超我的想象。但最好他能够保持这样的源头不被发现吧。

我们再一次向丛林出发，这次，在吸取了上次教训后，我们做好了充足的准备。我们越过大河峡谷，向着南边的更深处区域前进。最终我们到达了维拉先生发现的遗迹，很快的我们进入了维拉所认为的主神庙之中。奇怪的是，先前所遭遇的蛇形生物这次并没有如我们所担心的那样大举攻击我们。难道他们逃跑了？还是他们在暗中观察，准备在我们晚上睡觉的时候偷袭我们？

进行设置。

介绍2.

1925年7月3日，星期五

昨天的大部分时间被我们花来将营地移动到遗迹的边界上。因为仍然有蛇形生物在守卫着这片区域，我们决定小队的形式能够偷偷地前往主神庙而不被发现。我告诉探险队的博学家玛利亚，开走一部卡车在雨林的北边待命。而我们的制图师，则在营地守候等着我们归来。虽然我们得靠自己来探索，但是起码我们清理出了一条能够逃离糟糕事情的路线。

进行设置.

设置

从以下遭遇牌收集卡牌：

The Doom

of Eztlí, Agents of Yig, Yig's Venom, Temporal Flux, Deadly Traps, Forgotten Ruins, Poison, and Chilling Cold.

这些遭遇牌由以下图标表示。



- ② 把入口通道放进游戏。每个调查员在入口通道开始游戏。
- ③ 建立探险牌组。这是通过把五个单面的古老地点连同下列每一个遭遇卡牌各一张洗混来完成：不一样的预兆、陷入黑暗、致命的错误、活埋和地穴恶寒。
- ④ 把下面的牌放在一边，不在游戏中：伐鲁希亚先知敌人牌，时间之室地点牌，以及远古遗物资产牌。
- ⑤ 将每个还没有加入到调查员牌组中的中毒弱点牌放置一旁。
- ⑥ 将剩余遭遇牌洗混，组成遭遇牌堆。

Standalone Mode

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

- ② Assemble the chaos bag using the following tokens:
+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, , , , , , .
- ② *The investigators cleared a path to the Eztli ruins.*
- ② *You have no supplies.*

DO NOT READ until the end of the scenario

在阅读其他结局之前，如果至少有一位调查员被击败了，被击败的调查员先阅读调查员被击败。

调查员被击败：神庙因强烈的地震而摇晃，以至于你倒在了地上。蛇形生物从阴影中涌出并死死地包围着你。你脑海中只能想到：“哈，事情就是这样结束的。”有那么一刻，你觉得你的死亡是多么可笑的一件事。你只希望，没有人会傻到来探索这些被遗弃的遗迹。

② **检查战役日志。**如果“伊格愤怒”下有四个或更多的点数：在你有时间做出反应之前，这些生物就已经攻击你了。当你被锋利的长矛刺穿时，你痛苦地尖叫。

◆ 每一个被击败的调查员都会被杀死。
(如果没有足够的调查人员继续战役，战役就结束了，调查员输掉战役。)

◆ 如果达成另一个结局，其余的调查人员将继续进行其达成的结局

◆ 如果没有达成结局(每个调查员都失败了)：转到结局2。

③ 如果在“伊格愤怒”下有三个或更少的计分标记：突然，一个遥远的声音向其他的发出嘶嘶声，蛇暂时撤退到黑暗中。你选择逃命，不打算冒任何风险。

◆ 在“伊格愤怒”下记录三个记号

◆ 如果达成另一个结局，剩下的调查人员就着手解决这一问题。

◆ 如果没有达成任何结局(每个调查者都失败了)：转到结局3。

如果没有结局被达成因为每位调查员在章节3之前都撤退了，阅读结局3

结局1 (被击败的调查员先阅读调查员被击败)：

(以下内容是在上一篇日记的后续)

遗迹外面的建筑显然是源自于阿兹特克人的，而当我们进入到里面后，很明显地看出这些建筑有着不同甚至不是人类的起源。遗迹是有生命的，墙上的凹槽就像有电力注入版被点亮了，整个大厅都有微弱的能量在流淌。尽管有蛇形生物的阻挡，我们还是找到了一条隐藏的通道，前往了地下深处。

在这地下大厅的中央，我们找到了我们的至宝：一个来历不明的金属球，散发着淡淡的蓝光，发出嗡嗡的低鸣声。很明显这是一个宗教用品——它被精细地安置在青铜架上，而我们很清楚，阿兹特克人是造不出这种东西的。

带着这件神器，我们从遗迹中逃离。我们周围的建筑正在倒塌，仿佛这个怪球就是维持遗迹的正常运转的东西，就像一个电池。那究竟是什么呢，这件装置被蛇形生物如此狂热的守护着呢？

在我们最终逃到雨林的北部边缘时，玛利亚在卡车上等着我们，趁我们还行的时候，从哪些怪物的魔爪中逃离这里吧！

② 在你的战役日志中，记录调查员已经找到了远古遗物。一名调查员必须将远古遗物添加到他的牌组中。这张卡片不计入调查员的牌组数量限制。

③ 如果伐鲁希亚先知还在游戏或被搁置，请在战役日志中记录该先知仍然活着。接下来，在括号中记录伐鲁希亚先知受到的伤害。

④ 对于胜利区中的每1个复仇点，在你的战役日志中“伊格愤怒”下记录一个计分标记。

⑤ 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。

结局 2:

(以下内容是在上一篇日记的后续)

丢下未尽之事并不是我的本性。所以为了我那些已经陨落的同伴们，我将会尽我所则的在这本日记上记录我们本次远征故事的余下部分。

这些同伴们并没有从神庙中出来，所以我说服了探险队的另外两位伙伴，何塞和安德烈，在这些同伴之后进去神庙.....但目前看来，恐怕他们也步了先前伙伴的后尘。

谢天谢地，我的冒险是值得的。当何塞和安德烈在找其他伙伴的时候，我潜入到了神庙中并走了与他们不一样的路线。这一路上的所见所闻，这些惊人的发现，使得我不能空手而归回到大学。在蛇形生物被分散注意力时，我得以从密道中走进地下深处。

在地下大厅的中心室中，我发现了一个装置。一个放在精美青铜框架上，由非比寻常金属造成的球体。将其拿到手上后，它不断的向我的手心涌出力量，散发着暗淡的蓝光。就算是傻子都知道这绝对不是出自阿兹特克人之手。然而，探险队的其他成员们恐怕无法理解这件东西的真正意义。在我把它带走之后，整座遗迹开始震动，但这都无所谓了，重要的是这件遗物。

拿到这件神器后，我回到了营地并通知余下的同伴们开始撤退。当我们逃到到达了丛林的北部边境时，玛利亚正在卡车上等我们。现在我们美国边境前进，从德州返回阿卡姆。

对于其他的遭遇我十分惋惜，他们的不会白白牺牲的，我们仍将继续他们未尽之事。

——阿兰德龙·维拉

② 在你的战役日志里，记录下亚利桑德罗找到了古物。

② 如果伐鲁希亚先知还在游戏中或被搁置，请在战役日志中记录该先知仍然活着。接下来在括号中记录伐鲁希亚先知受到的伤害。

② 对于胜利区中的每个复仇点，在你的战役日志中“伊格愤怒”下记录一个标记。

② 每个调查者获得的经验等于胜利区中每一张牌的胜利X值。

结局3（每个被击败的调查员应首先阅读调查员被击败）：

(以下内容是在上一篇日志的后续)

这就是一个错误。这一切都是让人后悔万分的错误。我们惊险地活着从神庙中逃了出来。这个遗迹是活着的。就好像它的墙知道我们的入侵，对我们的存在感到憎恨。它想让我们出去，甚至是让我们死在里边。我们在神庙的外边，与何塞聚集在一起。维拉，他并不愿意两手空空，灰头灰脸地回去，所以想要我们再去冒一次险。我们必须决定下一步该怎么做。

调查人员必须决定（选择一个）：

② “我们不能停下来，我们必须回去！”
进行结局4。

② “太危险了。这个地方必须被摧毁。”
进行结局5。

结局4.

(以下内容是在上一篇日志的后续)

我们做出了决定，维拉是对的：我们现在无法回头了。因此我们的计划就是重整旗鼓再进去神庙一次。即便在外面看来，我们可以毫不夸张地说神庙的布置已经发生变化。这片遗迹已经重设回它原本的状态。如果运气好的话，我们这次会弄点东西出来.....

② 调查人员必须重开场景二:伊兹特里的末日。重置游戏到这个场景的设置。不要在你的战役日志中记录任何东西，保留你上一场战役所收到的创伤。你上一场战役没有获得经验。

② 任何被杀死或疯狂的调查员，其玩家都必须重新选择一名新的调查员开始游戏

② 在战役设置过程中，当入口通道放置进场且每达成一次该结局时，都要在其上放置一个毁灭标记。

结局5

(以下内容是在上一篇日志的后续)

我们绝不会再回去那个死亡神庙里了。谢天谢地，我们还有其他办法。何塞从卡车里拿了一些炸药出来，并且这用量足以把这个该死的地方炸上天。

那天夜里，我们上演了一场烟火表演。整个丛林都在抗议我们这种行为：惊吓的鸟儿四散而飞，大地隆隆作响，并且营地的周围满是愤怒的咆哮声。不过炸药顺利的完成了它的工作。尘埃落定后，我们在废墟里面游走来寻找任何我们能够带回阿卡姆的有着历史意义和文化象征的东西。

何塞首先注意到从尚存的神庙下方隐隐约约浮现的蓝光。并且这蓝光随着时间流逝显得越发的明亮。正当我们开始清理蓝光上方的残骸时，遗迹中心突然朝四周迸发出闪光，并带有强力的能量把上方的碎片震开。一个不知来历的金属球就躺在了碎石堆上，发出阵阵低鸣声。它被精细地安置在青铜架上，显示出其明显的宗教意味。正当我触碰它时，从这件遗物中发出的蓝光变暗了。显然，阿兹特克人是造不出这种东西的。

有了这件神器，我们把余烬的神庙丢在了身后。显然我们在这个雨林里逗留了太长的时间，身边到处都是嘶嘶声。蛇在地上蜿蜒爬行着。在黑暗中，传来了我们听不懂的叫喊声。没有时间去收拾营地了，趁我们还有机会的时候，赶紧逃命吧。安德烈被黑羽毛箭一箭射穿了喉咙，而当我们朝北方逃到河谷时，何塞被一条巨蟒抓住了，在我们来得及救他之前，他就被蟒蛇捏得一命呜呼了。

最终我们逃到了丛林的北部边境，搭上了在此地等候多时的卡车。玛利亚开车马不停蹄地到达了墨西哥城。即便这样，我丝毫没有安全感，毕竟，在经历这一番遭遇之后，又有谁能够忘怀呢？这个该死的伊兹特丽和该死的遗忘之地。

② 在你的战役日志中，记录调查员发现了远古遗物。一名调查员必须在他的牌组中加入远古遗物。这张牌不计入调查员牌组数量限制。

② 如果伐鲁希亚先知还在游戏中或被搁置，请在战役日志中记录该先知仍然活着。接下来，在括号中记录伐鲁希亚先知受到的伤害。

② 对于胜利区中的每个复仇点，在战役日志中“伊格愤怒”下记录一个记号，再增加记录10个记号，因为你的愚蠢行为激怒了伊格。

② 每个调查者获得的经验等于胜利卡中每一张牌的胜利X值。



插曲 II: 考察结束的时候

检查战役日志。如果调查人员找到了远古遗物:

阅读远征结束1。

如果亚利桑德罗找到了远古遗迹:**跳至远征结束5。**

远征结束1.

1925年7月17日, 星期五

我们终于回到了阿卡姆镇, 本次探险可以说得上是“成功”。维拉兴奋地向大学汇报他的发现。他如何在我们从丛林中经历这地狱般的遭遇后, 还能够两眼发光地坚持他的理想。他对我们在遗迹中发现的遗物念念不忘。我多么希望我们能够对这件神器的起源有哪怕一丝的了解。它常常使我感到心神不宁。它一直发出一种我难以叙述的低鸣声和异世界的能量。在我们把这件东西带回来后, 夜晚的梦中我们总是被匪夷所思的梦魇困扰着: 一个有关异世界和其文明的梦。

维拉打算把这件遗物和我们发现的其他伊兹特丽文物一起放在米斯卡托尼克博物馆展出。我对此很困惑。在博物馆, 这件东西会得到悉心的照顾, 考古学家们可以研究它甚至是发现它的用途。然而, 我担心这个遗物对于公众来说还是太过危险了。毕竟, 我们仍未搞清楚这他妈是什么东西。维拉可能会讨厌这样做, 但或许把遗物放在其他安全的地方会更好, 我和哈伦教授可以私下的研究它。我必须今晚就决定好; 在明天, 我就没有机会改变我的主意了。

② 队长调查员必须决定(选择一个):

❖ 把它放在博物馆吧。这样维拉和博物馆的工作人员就有机会研究并发现它的用途了。**继续远征结束2。**

❖ 展出它实在是太危险了, 我们应该藏好并保护好它, 直到我们对它有更多的了解。**跳至远征结束3。**

远征结束2.

1925年7月19日, 星期日

我已经决定吧遗物交给维拉保管了。毕竟这次探险是根据他的研究而来的, 因此他是应该研究这东西的人之一。如果谁能够发现这个遗物的秘密的话, 就是他了。

遗物是本次米大博物馆最新展览的核心。维拉对我们的发现早已经写好了长篇宏论, 但他的工作才刚刚开始。我们这次探险还留下了很多疑团。为什么伊兹特丽人可以怎么长时间不被我们发现? 为什么他们要保护丛林, 目的是什么? 谁建造了那座神庙? 毫无疑问的是, 只要给维拉足够的时间, 这一切谜团都会被解开。

至于我, 属于我故事已经完结了。然而, 我还没有放松一下。我仍时不时的回想起丛林中的遭遇——潜伏于暗中的蛇形生物, 嵌在骷髅中的黑曜石弓箭, 从洞穴深处发出的怪异尖叫。当我走在街上时, 我情不自禁地走向博物馆, 似乎我潜意识中十分想再次看到遗物。我有一种不好的预感, 就好像我们忘记了某些重要的东西一样。我该怎么才能脱离此——

(日记写到这突然就被打断了)。

- ② 在你的战役日志中记录, 调查人员把遗物的监护权交给了亚利桑德罗。
- ② 在你的战役记录中记录下调查员赢得了亚利桑德罗的信任。如果它还没有在一个调查员的牌组中, 任何一个调查员都可以选择添加亚利桑德罗·贝拉到他的牌组中。这张牌不计入调查员的牌组限制。
- ② 在混乱包中添加一个 🎲 标记, 用于剩余的战役。
- ② 跳至远征结束4。

远征结束3.

1925年7月19日，星期日

我决定把这件遗物藏好。维拉对我这决定感到不快，但直到我们知道它的能力之前，把它放在安全的地方才是最重要的。哈伦也同意我的做法，并答应放在他的私人办公室报告好它。在那里，我们可以进行私下的研究。

维拉仍旧留在阿卡姆，记录关于本次探险的日记，同时还帮助博物馆展出我们发现的其他并没有这么危险的文物。至于我，我希望找到其他疑团的真相：为什么伊兹特丽人可以怎么长时间不被我们发现？为什么他们要保护丛林，目的是什么？谁建造了那座神庙？

我仍时不时的回想起丛林中的遭遇——潜伏于暗中的蛇形生物，嵌在骷髅中的黑曜石弓箭，从洞穴深处发出的怪异尖叫。每次我离开哈伦教授的办公室，我就愈发地渴望回头观看那个遗物。我有一种不好的预感，就好像我们忘记了某些重要的东西一样。我该怎么做才能脱离此——（日记写到这突然就被打断了）

④在你的战役日志中记录，调查员把遗物的保管权交给了哈伦·恩斯通。

④在你的战役日志中记录亚利桑德罗正在继续他自己的研究。如果亚利桑德利现在在调查员牌组中，把他从调查员牌组移除。

④继续远征结束4.

远征结束4.

有人敲门的声音吓得你一身机灵把笔都甩丢了，现在可是接近2:30。是谁在这个时间点来找你呢？你再次回想起了丛林探险，而你有可能即将面对那些蛇形生物来到你家攻击你的险境。惊慌之中，你拿起了武器并小心翼翼地靠近前门，准备对需要的情況做出攻击。你深吸了一口气，打开了门。

在门外，一个熟悉的有着棕色肤色，长棕色头发，一双锐利的黄色眼睛的女人，她正坚定地注视着你，不悦的表情浮于脸上。尽管她的着装打扮已经变了，但你还是马上认出了她是伊克塔卡，那个你在丛林中遭遇的伊兹特丽勇士。她现在正穿着长长外套和波尔曼帽子，以及一双明显不合脚的鞋子。

正当你打算举起武器防卫时，她深深地叹了口气并慢慢的越过了你家的门槛，重重地把你的前门合上了。她郑重其事地说道：“无论你做了什么，你必须把它给归还回去。否则我们的存在都将会消失。”

故事继续场景三:命运之线

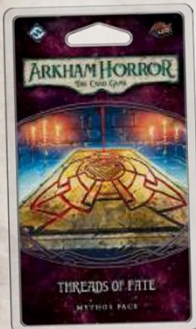
远征结束5.

哈伦恩斯通你在客厅中踱步，用手帕轻轻地擦着额头。“这都是我的错。我不应该鼓励他们去参加这可怕的探险的。”虽然你先前只和他打过几次交到，但是哈伦教授已经成为你在米斯卡托尼克大学中的重要联系人了。当这支大学的探险队只回归了少数的成员并带了一些奇怪古老的文物回来后，他来找你商量一些事情。

“我知道，我知道，我至少可以对这次付出巨大代价但成功的探险感到一丝欣慰。维拉一直都是对的。伊兹特丽人是真实存在的。并且...我对其他发现也非常关心。”哈伦把一本皮革封面的日记从行李箱拿出并递给了你。“在探险队长悲惨的死亡之前，他在这本日记中写下了许多探险队重要的发现。某个侥幸归来的成员在逃离丛林之前设法把这本日记从营地中带走了。我认为如果你能够把它从头到尾的读一遍，你就会弄清楚我下面的意思。有关于他们的经历，他们遭遇的怪物。”哈伦用他那颤抖的双手托了下眼镜。“我担心的不仅仅是维拉，还包括我们所有人。读下这本日记，并且如果你可以的话，留意下我的大学。”你同意去帮助他，但他的担心并没有因此而放下。“我只请求你的帮助，但我不希望连累你。”

在余下的夜里，你都在研究这本日记，你的思绪与那些奇怪的蛇形生物和阿兹特克勇士交错在了一起。在哈伦离开很长时间后，你被一阵敲门声吓得一身机灵。现在可是接近2:30。是谁在这个时间点来找你呢？你警惕地打开了前门。门外站着的是一个有着棕色肤色，长棕色头发，一双锐利的黄色眼睛，穿着长长外套和波尔曼帽子，以及一双明显不合脚的鞋子的女人，她正坚定的注视着你，不悦的表情浮于脸上。这时一个灵光浮现于你的脑海中，随之你马上意识到了她是谁。毕竟，你在日记中反复读到了伊克塔卡的形容，那个伊兹特丽的勇士。她深深地叹了口气并慢慢的越过了你家的门槛，重重地把你的前门合上了。她郑重其事地说道：“无论你做了什么，你必须把它给归还回去。否则我们的存在都将会消失。”

故事继续场景三:命运之线



Scenario III: 命运之线

介绍 1: 夜里，伊克塔卡留在了你的客厅中休息。而你在忧心忡忡和难以置信中辗转反侧。虽然她的叙述是如此的荒谬，但你仍不得不去相信她。自从你在Eztl遗迹里头一次看到这件神器以来，你就知道它有着更深的意义在里面。

早晨，当你从卧室里出来时，您的不请之客正以双手交叉于胸前的坐姿坐在你的餐桌上，像鸟儿捕食猎物一般的，其锐利的眼光盯着你的一举一动。经过昨晚的休息，她的态度也没有发生变化。她不耐烦地问道：“神器现在在哪？你把它带去哪里了？”你告诉她神器现在很安全，被严密地保护着。她听了之后摇了摇头，拳头紧握以致指关节发白，很沮丧地表明：“我向你保证，事实并非如此。”

检查战役日志。如果调查员把遗物的保管权交给亚利桑德罗，或者亚利桑德罗找到了遗物：

继续介绍2

如果调查员将遗物的保管权交给了哈伦·恩斯通：

跳过介绍3

介绍 2: 即便你仍有许多疑问，但你还是马上联系了米大博物馆。虽然时间尚早，但是霍罗威茨博士应该在她的办公室准备开始她繁忙的一天。电话很快就接通了，电话那头的她给了你一个不同以往的仓促问候，声音中带着颤抖和不安。当你问起神器时，她嘲笑道：“怎么你也来了！沃尔斯特德先生几乎就要把我办公室的门敲烂了！还有两个骚扰了我一早上的记者！”

你问她出了什么问题，她长长地叹了口气说道：“神器不见了。唉，这太难解释了，保安们都不知道发生了什么，神器前一刻还在展览柜里，下一刻它就不见了。”在你的一句话还没说出之前她就抢着说道：“不，维拉先生现在人间蒸发了。”突然间，她向另一个人喊道：“请等一下，我在接电话呢！”之后她向你道歉，挂断了电话。

果然，维拉并没有接电话，并且从昨天开始他就没了音讯。“现在相信我了吧？”伊克塔卡站了起来，收拾她的东西。“我们已经浪费了很多时间。找到神器并在今晚带来这见我。最后，不要跟踪我。”

队长调查者必须决定（选择一个）：

◆“除非你告诉我发生了什么，否则你那都别想去。”
跳至介绍4。

◆“按你的方式去做。”跳至介绍5。

介绍 3: 即便你仍有许多疑问，但你还是马上联系了哈伦在大学里的办公室。虽然天色尚早，但是你还是知道他早就已经起床了。电话很快就接通了，哈伦教授的声音听起来甚是不安。就在你提起神器时，他马上就打断了你，朝你吼道：“不要问我！他们在监视着我，他们知道我保留着这件东西。他们先前才把维拉给带走了。”你试图使他冷静下来并问他这是什么意思，但是他又一次打断了：“我必须走了，他们在这！——”然后，电话被挂断了。

果然，维拉并没有接电话，并且从昨天开始他就没了音讯。“现在相信我了吧？”伊克塔卡站了起来，收拾她的东西。“我们已经浪费了很多时间。找到神器并在今晚带来这见我。最后，不要跟踪我。”

队长调查者必须决定（选择一个）：

◆“除非你告诉我发生了什么，否则你那都别想去。”
跳至介绍4。

◆“按你的方式去做。”跳至介绍5。

介绍 4: 伊克塔卡停下来，咬了咬牙。你期望她会拒绝回答并离开，但令你惊讶的是，她反而好像安心下来舒了一口气。在她的叙述中，她的人民已经花了很长的时间来保护这件神器来不被那些入侵者用作邪恶的用途。即便她随后含糊的说了一些云里雾里的东西和某些宏伟壮观的故事，但她仍然拒绝解释他们是从哪里来的和为什么能够隐藏得这么久。当你提起神器时，她只能说这是用来控制时间的流动，并且不能够打断。

她坚定不移，冷酷的说道：“它必须回到正确的地方。你明白吗？它不能落入坏人的手里。如果你能够帮我找回来，我会对你有所回报，只是要答应我，你不会再碰它了。”

记住，“你听过伊希塔卡的故事。”

添加一个标记，在“混乱包”中，用于剩余的战役。

跳至设置。

介绍 5: 伊希塔卡用令人咂舌地速度背起了她那有着精致装饰的弓然后重重的将你家的门关上。

② 记住“伊希塔卡离开了你。”

③ 检查战役日志。如果调查员把遗物交给哈伦·恩斯通保管，请继续介绍6。否则，跳至设置。

介绍 6: 一旦伊克塔卡离开后，你就仔细地思考她的话并回忆起导致现在这个事态的事件。你并不相信维拉带着伊兹特丽的遗物跑路了，但你在伊克塔卡离开的时候也没有深究她。你仅仅是因为你的固执吗？

② 队长调查员选择：（选择其一）

◆“我们应该警惕他们。”将所有▲和●标记从混沌包中移除，并用1个✱标记替换它们。在你的战役日志中，记录下“你正在走自己的路”。在剩下的战役中，每个调查员都不能在他的牌组中包含亚利桑德拉或伊希塔卡。每当调查员可以选择包括其中任何一个时，每个调查员都会获得2个经验。继续设置。

◆“也许我应该听听他们的意见……”继续设置。

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

◆ Do not alter the contents of the chaos bag during the intro.

② Either (choose one):

◆ The investigators gave custody of the relic to Alejandro.

◆ The investigators gave custody of the relic to Harlan Earnstone.

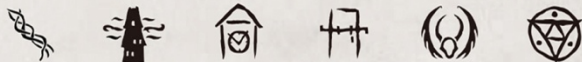
② You have no supplies.

设置

② 从以下遭遇集收集所有卡：

Threads of

Fate, Pnakotic Brotherhood, The Midnight Masks, Locked Doors, Nightgaunts, and Dark Cult. 这些遭遇集由以下图标表示：



当收集午夜面具遭遇设置时，只收集5张诡计卡

（2张错误指示 3张追猎鬼影）。和以下地点：北工业区，商业区（阿卡姆第一银行），东住宅区，米斯卡塔尼克大学，和河岸城。不要从午夜面具合集中拿取其他地点牌，章节牌、噩兆牌和场景参考卡。

② 在开始之前，在每个玩家的牌组中搜寻亚利桑德罗和远古遗物，把它们放在一边，不在游戏中。

② 把北工业区，商业区，东住宅区，米斯卡塔尼克大学，河岸城，维尔玛餐厅和古董店放入游戏。每个调查员在河岸城开始游戏。

② 把市政厅的地点，伊希塔卡（被遗忘的守护者）资产和探险日志资产放在一边，不在游戏中。

② 调整每个章节牌堆的内容，如下所述：
三个章节，三个进程

② 洗混剩余的遭遇牌以建立遭遇牌组。

三个章节，三个进程。

这个场景包含三个不同的章节牌组——A/B牌组、C/D牌组和E/F牌组，这些章节牌组按照通常的数字顺序分别构成。在这个场景的过程中，所有三个章节牌组都将处于游戏中，玩家可以选择执行哪个章节和忽略哪个章节。这三种章节牌文本在任何时候都被认为是起作用的。你可能没有时间来完成这三个任务，所以希望你能明智地选择去追求目标吧！

每个章节牌的内容都根据下面的情况而改变。

① 调整“A/B”牌组内容如下：

- ◆ 检查战役日志。如果亚利桑德罗找到了遗物，或者如果调查员将遗物交给亚利桑德罗保管，请从章节牌组中移除下列章节卡：**哈伦有危险！哈伦的诅咒**，以及任意选择两个在展览会上中的一个。
- ◆ 如果调查员把遗物交给哈伦·恩斯通保管，请从章节牌组中移除，**遗物不见了！**，在展览会上的两个副本，以及随机选择**哈伦的诅咒**的两个副本中的一个。

② 调查员必须选择下列选项之一，并相应地调整“C/D”牌组的内容：

- ◆ 如果你想去警察局通知他们亚利桑德罗失踪，从“C/D”牌中移除下列章节卡：**寻找亚利桑德罗**，两份**很有势力的朋友**，以及任意选择两个在火车站中的一个。
- ◆ 如果你想自己去找亚利桑德罗，那就从“C/D”牌中移除以下的章节牌：**失踪的人**，两份**在火车站**，以及任意选择两个**很有势力的朋友**中的一个。

③ 调整“E/F”牌组内容如下：

- ◆ 如果“你听了伊希塔卡的故事”，就把下面的章节卡片从“E/F”牌上移除：**女猎人的审判**，两份**黑暗的洞窟**，以及任意选择两个**奇异的遗物**中的一个。
- ◆ 如果“伊希塔卡离开了你”，就把下面的章节卡片从“E/F”牌上移除：**守护者的质问**，两份**奇异的遗物**，以及任意选择两个**黑暗的洞穴**中的一个。



“命运之线”建议游戏设置

章节牌组A/B



章节牌组C/D



章节牌组E/F



场景提示卡



噩兆牌组



商业区 (阿卡姆第一银行)



东住宅区



维尔玛餐厅



古董店



北工业区



米斯卡塔尼克大学



河岸城



请勿阅读 冒险结束后查看

如果没有达成任何结局（每个调查者投降或被击败）：阅读结局1。

结局1: 你回到了家并审视目前的情况。在你将城市调查了个底朝天之后，你发现了一个在阿卡姆活动的秘密帮派。据你所知，他们称自己为兄弟会，甚至他们比你更了解伊兹特丽的遗物和维拉先前的探险。他们行事隐蔽且鬼祟，甚至还能巧妙地避开你。然而，一个重要的信息已经被你知道了。

伊克塔卡指出，他们寻找一个称为Nexus of N'kai的地方。一副中美洲地图的摆在你面前的桌子上，标记有先前的探险痕迹。“我听过这个地方，但是我并不知道它的确切位置。”再一次的，你这神秘的向导似乎对她所知道的东西有所隐瞒。

在没有其他线索的情况下，你只能朝着这个方向出发。你再一次的踏上寻找真相的未知旅途征程...而这一次谁能够活在回来呢？

② 检查在这个场景中完成了哪些章节。

◆如果章节3B已经完成，在你战役中记录下调查人员发现了失踪的遗物。如果调查员的牌组中不包含**远古遗物**，任何一个调查员都必须选择将其加入到他牌组中。这张牌不计入调查员的牌组大小。在剩余的战役中，任何时候，远古遗物的拥有者因为任何原因离开了战役，选择另一名调查员并将其添加到该调查员的牌组中。

◆如果章节A/B牌组还在游戏中，在你的战役日志中记录遗物丢失。如果远古遗物在一个调查员牌组中，在剩余的战役中，把它从那个调查员的牌组中移除，。

◆如果章节3D完成了，在你的战役日志中记录调查员救了亚利桑德罗。

如果亚利桑德罗还没有在调查员的牌组中，任何一个调查员都可以选择将他加入到他的牌组中。这张牌不计入调查员的牌组限制。

◆如果章节C/D牌组还在游戏中，在你的战役日志中记录下亚利桑德罗失踪。如果亚利桑德罗·贝拉在调查员牌组中，那就把它从调查员牌组中移除，直到战役的剩余部分。。

◆如果章节3F完成了，在你的章节日志中记录调查员与伊希塔卡结下了不解之缘。任何一个调查员都可以选择将伊希塔卡(被遗忘的守护者)加入在他的牌组中。这张牌不计入调查员的牌组限制。

◆如果章节E/F牌组还在游戏中，请在你的战役日志中记录伊希塔卡处于黑暗中。不要将伊希塔卡(被遗忘的守护者)添加到任何调查员的牌组中。

② 队长调查员获得探险日志卡，并可能将其加入在他的牌组中。这张牌不计入那名调查员的牌组限制。

② 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张卡的胜利x值。因为你对兄弟会的计划有所了解，每一张在此场景中完成的章节卡，都会使每位调查员获得1个额外的经验。

② 继续到补给站。

补给站

现在很明显，你将不得不再次冒险进入荒野，在远古遗迹背后的秘密被解开之前。每个调查员都可以选择在他当前的用品清单中添加额外的用品。在战役日志中，根据调查员的“用品”部分，记录调查员选择携带的用品。(注：食品、药品和汽油可携带多个，记录其名称乘以次数，每次使用适当数量的物资点。)

④ 在离开阿卡姆之前，最好去圣玛丽医院看看。

◆ 每一个在他的牌组中有一个**中毒弱点牌**的调查员可以花费3个经验点从他的牌组中移除那个弱点。

◆ 每个调查员可以花费5个经验点从他的调查员身上移除一个肉体或精神创伤。

④ 每个调查员可以花费物资点购买一个或多个以下所列的物资品。每个调查员可使用的补给点的数量是根据参与战役中调查员的数量：

1位调查员：8个物资点

2位调查员：5个物资点

3位调查员：4个物资点

4位调查员：3个物资点

④ 可用物资：

◆ **食品** (1个物资点)：一个人的食物和水。任何旅行的必需品。

◆ **药品** (2个物资点)：防止疾病、感染或毒液。

◆ **汽油** (1个物资点)：足够乘汽车长途旅行。

◆ **毛毯** (2个物资点)：用于夜间取暖。

◆ **水壶** (2个物资点)：可在溪流、河流进行补给。

◆ **指南针** (2个物资点)：当你失去希望时可以指引你。

◆ **双筒望远镜** (2个物资点)：帮助你看到遥远的地方。

◆ **粉笔** (2个物资点)：用于在粗糙的石头表面上写字。

◆ **随身折叠刀** (2个物资点)：小到不能用作可靠的武器，但容易隐藏。

◆ **鹤嘴锄** (2个物资点)：用于破碎岩石表面。





场景 IV: 边界之外

在你开车飞速驶过圣安东尼奥郊外的德州南部那满是尘土的高速公路时,炎热的黄色阳光照射在你的身上。自你开启从阿卡姆到墨西哥城的旅途开始,已经过了好几天的时间了。在墨西哥城那里你也许可以从维拉的合伙人口中得到一些有关于维拉的信息,甚至是从他学术界的对手中。

最近你在阿卡姆翻了个底朝天,尽管你从所有的信息中找出了一条线索,但顺着这条路顺藤摸瓜时,很快就感觉戛然而止了。你在阿卡姆中发现了“兄弟会”这一组织,但是他们仿佛都从阿卡姆中销声匿迹了。但是,这些人还是留下了一条有关于他们下个目的地的信息,一个叫做“The Nexus of N’kai”的地方。而伊克塔卡相信哪里就是他们最终的目的地。如往常一样,这个伊兹特丽战士一语不发地坐在你旁边的座位上面。虽然福田的皮质椅子很舒服,但是她的神情依旧十分凝重。

按照顺序阅读以下内容:

检查战役日志。如果调查员与伊希塔卡结下不结之缘,队长调查员阅读伊希塔卡的追寻。如果伊希塔卡在黑暗中,队长调查员阅读无声的旅程。

伊希塔卡的追寻:“我们离目的地还有多远?”这句话从旅途一开始,伊克塔卡就不厌其烦的问了你上百次。“我们必须尽快赶到阿纳瓦克(墨西哥盆地)。我们耽误的时间越久,他们离Nexus就越近。”你才想起阿纳瓦克是墨西哥盆地的旧称,然后你告知伊克塔卡将在一小时内就会穿过墨西哥边境。听罢,伊克塔卡双手交叉紧紧地咬着目视远方。

你没有收到任何影响。

无声的旅程:伊克塔卡在这趟路途中几乎沉默不语。你的所有问答都被她那冷酷的态度和锐利的眼神所逼回。不管她在计划着什么,你都被其排除在外。

每位调查员在开始这个场景时,起始手牌减少2张。

检查战役日志。如果调查员找到了遗失的遗物,队长调查员会读神秘的嗡嗡声。如果丢失了,队长调查员阅读越来越多的关注。

神秘的嗡嗡声:在这向南的旅途中,放在你位置后面床单下的,被你从兄弟会的魔爪中夺回的神器扔在无休止境的发出嗡嗡声。而你对遗物的本身似乎有了更深的了解。

牌组中有远古遗物(…某种装置)的调查员,使用该循环中新版远古遗物(预知未来)替换它。

越来越多的关注:伊兹特丽神器的丢失严重的影响你的思绪。显然,它的价值不仅仅是在学术方面的,它还拥有一种你无法理解的力量。你知道这是兄弟会在背后作祟,但是他们的目的是什么呢?

从游戏中移除远古遗物(预知未来)。



检查战役日志。如果调查员营救了亚利桑德罗，队长调查员将阅读**亚利桑德罗的想法**。如果亚利桑德罗失踪，队长调查员则阅读**一个空座位**。

亚利桑德罗的想法：整个旅途中，维拉都在长篇大论的写着他的日记，笔划过纸上的声音不断的刷着他的存在感。现在他蜷缩在后座上，继续用他的膝盖拖着日记本进行书写，他皱起了眉头。一段时间后，他打破了沉默，说道：“这个所谓的兄弟会并不值得我们费心太多。我试着解析在这个神器上的雕文。但是这种文集既不是阿兹特克的，也不是玛雅的，甚至不属于其他任何中美洲文明。我相信这个神器属于于其他地方，它从某处而来，你同意吗？伊克塔卡女士。”

伊克塔卡那早已阴沉的表情显得越发凝重，眯起了眼睛。她并没有转过头来回答维拉的问题，她冷冷的说道：“它并不是那些安管闲事的学者能滥用的力量。”一场争论就这样戛然而止了。

在维拉的人脉关系下，穿越墨西哥边境远比你想象中的简单得多，海关甚至还热情的向你挥手告别。很快，你就继续启程前往墨西哥城了。

开始该场景时，每位调查员获得2个额外资源标记。

一个空座位：就在南部边境上，你停下来并休息了一晚。你又一次看向了你背后的空座位，唉，你不禁想到维拉，不知道他现在是否安全。

你没受到任何影响。

检查你的物资，任何一位调查员必须从他的物资中划掉一个汽油，如果没有汽油被划掉，则阅读**汽油耗尽**。

汽油耗尽：在这个向南的漫长旅途中，燃料始终是个问题。在路上还有杂货店和五金店的时候，你还可以弄到燃料，但最终，你还是停在了南部边境北边的路边上，你不得不和伊希塔卡走上数英里到最近的小镇上购买燃料，而这也花费了你数个小时的时间。

在此场景开始抽取起始手牌时，调查员不能做任何调换调整。

在到达墨西哥城后，你并不能获知太多有关兄弟会或者连接的信息。即便是在这座城里的大学和图书馆，你也是空手而归。此外，你也并没有找到任何维拉在城里的同事，甚至是在学术上死敌也拒绝和你谈话。不过还是有一个人，一位叫做帕德玛·阿姆瑞塔的女人，她在维拉前往阿卡姆之前就开始研究他的工作了。她同意在深夜时刻在城市南部的一个流行酒吧中见你。伊克塔卡则在不远处待命，静静地观察你的新线人。

帕德玛对维拉的调查有着很深的了解，并且她声称她听到过恩凯的连接，虽然她拒绝告诉你是怎么发现的。她告诉你：“这是一个傻瓜才会做的事。它是什么神话，你找不到任何东西。相信我，此前已经有过许多次搜寻，但是每次都是空手而归。”你指出了伊兹特丽人民并不是一个传说，然后她笑话着回答：“或许不是吧，但是伊兹特丽人还活着吗？几个世界以来都没有被发现？”“扯淡，很简单，看着我，你并不指望真正的学者会相信，对吧？”你看向了伊克塔卡，她双手交叉的听着谈话，手指甲深深地抓着她的前臂。帕德玛想了想，嘴上露出一丝笑容。“无论如何，我道歉，但是我没有任何有关于你的信息。只有偏执狂才会继续进行这项研究，再见。”帕德玛带着意味深长的微笑离开了，留了一股甜蜜的香味。

在她离开后，伊克塔卡马上坐到了你的旁边，你开始你的讨论下一步行动。在这一周的连续失败后，她显得很不耐烦。你提供了一些你下面可以交谈的目标，但是她对此并不理睬。当你回到旅馆后，她马上回到了她的房间并为明天做准备。你决定在晚上好好休息，不久，你的慢慢的沉入睡梦中，然而，在你朦胧的意识中，你听到了伊克塔卡在吟诵着一些神秘的咒语。

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, 0, -1, -2, -2, -3, -5, , , , , , , .
- ② Skip each of the "Check Campaign Log" and "Check your supplies" sections in this scenario's introduction.
- ② You have no supplies.



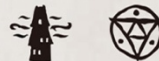
设置

- ② 从下面的遭遇牌组中收集所有的卡片: *The Boundary Beyond, Temporal Flux, and Poison.*

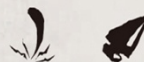
这些遭遇牌组由以下图标表示:



- ② 如果混乱包里有2个  或更多的标记，还要收集以下遭遇牌，这些遭遇牌组由以下图标表示:



- ② 如果混乱包里有2个  或更多的标记，还要收集以下遭遇牌，这些遭遇牌组由以下图标表示:



- ② 如果以上两种都没有的情况，那么收集以下遭遇牌，这些遭遇牌由以下图标表示:



- ② 把大都会大教堂，佐卡罗，神庙废墟，霍奇米尔科，查普尔特佩克公园，和科约阿坎区放入游戏中。每个调查员开始在佐卡罗或科约阿坎区(调查员选择)开始游戏。

- ② 创建探险牌组。这是通过把12个单面的古老的地点混合在一起完成的，以及下面每一张遭遇卡的副本:另一个时间的窗口，时间线失稳，撕裂时空，迷失在时空中。

- ② 把帕德玛·阿姆里塔的敌人放到一边，移出游戏。
- ② 把章节3a和噩兆3a放到一边，移出游戏。现在他们还不是章节或噩兆牌组的一部分....
- ② 把那些还没有加入到调查员牌组上的中毒弱点放到一边。
- ② 洗牌剩余的遭遇牌以建立遭遇牌组。

替换位置

在整个场景中，可能会指示您在现有地点之上放置新地点。当一个地点被放置在一个已经在游戏中的地点之上时，它就会取代它的位置。以前地点上的所有标记、附件、调查员、敌人和其他卡片现在都被认为位于新地点（他们没有“移动”——只是简单地改变了位置）。如果一个地点离开游戏，并且在它下面有另一个地点，那个地点将取代它的位置。所有标记、附件、调查员、敌人和其他离开游戏地点的牌现在被认为是以前的地点。

建议地点放置



请勿阅读 直到场景结束

如果没有结局被达成(每位调查员都被击败): 当你再次睁开你的眼睛时,映入眼帘的是旅馆的天花板,毫无疑问你回到了旅馆。你抬起手来遮挡从窗帘照射进来的阳光。空气中弥漫着一丝丝的香烟,仿佛是强烈的太阳把你的头发点燃了一样。

站起来是十分困难的一件事,一个微弱的声音在你脑中回响,告诉你这一切都是因为你太累了而产生的幻想。这是自我保护的声音,警告你自己要远离你所陷入的疯狂之路。你使劲的晃了晃头,站了起来,双腿因疲倦和恐惧不禁的颤抖着。一会,你喊了一下伊希塔卡,想知道她是否还记得昨天晚上的事情,——你发现她昏迷的背靠着房间的门摊倒在地上,脸色苍白。在经过数分钟的担心和努力后,你成功的弄醒了她。她眼神恍惚,剧烈地咳嗽,痉挛,就好像被某种东西附身了一样。“山洞,天空中那巨大的红色肚子,你看见了吗?”

在你试图回忆起昨晚所发生的事时,脑袋就像要炸裂了一样,随后你摇了摇头。伊希塔卡一只手紧紧地抓头继续说道:“那一定是前晚 连接的道路”。你试图扶着她站起来,但是她一把把你推开了。“我想的是什么你知道吗? 结界已经很弱了,任何强力的能力都可以让它啪的一声破开。”她注视着你:“不应该把你牵涉进来的。但是,无论如何,你都参与了其中。你已经不可能回头了。我知道连接 在哪里了,而你,必须和我继续这趟旅程。”

② 如果游戏结束时是章节2，将游戏中没有任何线索标记的**特诺奇蒂特兰**地点添加到胜利区中。

② 在你的战役日志中，记录你已知的X条路径。X是胜利区中**特诺奇蒂特兰**地点的数量。

② 如果在这个场景中出现了**伐鲁希亚先知**：

✦ 如果是出现在胜利区，在你的战役日志中划掉“先知仍然活着”。

✦ 如果它仍然在游戏中或者被放在一边，在你的战役日志中“先知仍然活着”的旁边，用括号记下**伐鲁希亚先知**受到的伤害，取代先前括号里的数字。

② 对于胜利区中的每1个复仇点，在你的战役日志中“伊格愤怒”下记录一个计分标记。

② 每个调查员获得的经验等于胜利区中的每张牌的胜利X值。在胜利区中，每一个调查员为每一个**特诺奇蒂特兰**地点获得1点额外经验。

结局1：当你的意识再度恢复时，五花八门的灯光和颜色向你袭来。当你再一次睁开眼睛时，你正躺在城市的中央广场上，你仍旧感到天旋地转。一个微弱的声音在你脑中回响，告诉你这一切都是因为你太累了而产生的幻想。这是自我保护的声音，警告你自己要远离你所陷入的疯狂之路。你使劲的晃了晃头，站了起来，双腿因疲倦和恐惧不禁的颤抖着。

“那个女人...她一定知道我是谁了并且还反向追踪了我。那么看来，她也知道Nexus在哪里了。”**伊克塔卡**虚弱的说着。在你试图回忆起数小时前所发生的事时，脑袋就像要炸裂了一样。**伊克塔卡**目视着天空，继续说道：“你也看到了，不是吗？那个山洞，那个在天空中红色肚子。那一定是通往连接的道路啊。”

你很难准确的回想起在一边发生的事，但是那个红色的洞穴情形还是从你的记忆中浮现了。你和**伊克塔卡**确认你也看到了，并且问她为什么知道了前往Nexus的道路。她那带满血丝的眼球确认了下你的眼神，嘴边扬起了一丝鬼魅的笑容，回答道：“这是一件很困难的事...透过结界，穿越时间后，也许比你看得更多吧。”在说完这话之后，她那笑容就消失了，转身出发。你也理解她为什么没有将答案说出来：在破碎的时间线和不可解释的现象中，你看到的道路仅仅是未来的一种可能，一种你将会去实现的未来。

② 在你的战役日志中，记录你已知的X条路径。X是胜利区中**特诺奇蒂特兰**地点的数量。如果X大于等于3，还要记录**伊希塔卡**对你有信心。

② 如果在这个场景中出现了**伐鲁希亚先知**：

✦ 如果是出现在胜利区，在你的战役日志中划掉“先知仍然活着”。

✦ 如果它仍然在游戏中或者被放在一边，在你的战役日志中“先知仍然活着”的旁边，用括号记下**伐鲁希亚先知**受到的伤害，取代先前括号的数字。

② 对于胜利区中的每1个复仇点，在你的战役日志中“伊格愤怒”下记录一个计分标记。

② 每个调查员获得的经验等于胜利区中的每张牌的胜利X值。在胜利区中，每一个调查员为每一个**特诺奇蒂特兰**地点获得1点额外经验。

结局2：随着道路的闭合，前方地平线上的光亮渐渐消失了。这种视觉消失带来了失重和超现实主义的朦胧，突然你意识到这并不是梦。你被困在了一个本不属于你的时间，而**伊希塔卡**也无处可寻。

插曲 III: 丛林召唤

你可能在这里徘徊了数小时，数天，甚至是数周。到头来，你也不知道你经历了多久。你惊恐地意识到你可能会被永远的困在这里。尽管你试图维持头脑清晰，但是一阵又一阵的恐慌和孤独使你不得不意识模糊。你也记不起你被困在这里多久，有多久没休息，有多久没吃饭。

突然地，在无尽的等待中，结界裂开了，白天那耀眼的光阳射了进来。当你再次睁开眼睛时，你发现你躺在城市的中央广场上。此时你仍然意识模糊，伊克塔卡把你扶起来，你的双脚由于恐惧和疲惫而不禁颤抖着。你问她是否知道你被困了多久，她摇了摇头答道：“这不重要，重要的是你在这了。”你忽略了她逃避问题的回答，但是怨恨还是抑制不住地表现出来。她是故意的把你丢下还是偶然的呢？她向你问道：“你也看到了，对吧？那个山洞，那个在天空中红色的肚子。”你茫然的看着她，记忆突然变得朦胧。伊克塔卡继续说道“这没有关系。我知道Nexus在哪里，而你，必须和我继续这趟旅途。”

② 如果游戏结束时是章节2，在游戏中将没有任何线索标记的**特诺奇蒂特兰**地点添加到胜利区。

② 在你的战役日志中，记录你已知的X条路径。X是胜利区中**特诺奇蒂特兰**地点的数量。

② 如果在这个场景中出现了伐鲁希亚先知：

◆ 如果是出现在胜利区，在你的战役日志中划掉“先知仍然活着”。

◆ 如果它仍然在游戏中或者被放在一边，在你的战役日志中“先知仍然活着”的旁边，用括号记下伐鲁希亚先知受到的伤害，取代先前括号里的数字。

② 对于胜利区中的每1个复仇点，在你的战役日志中“伊格愤怒”下记录一个计分标记。

② 每个调查员获得的经验等于胜利区中的每张牌的胜利X值。在胜利区中，每一个调查员为每一个**特诺奇蒂特兰**地点获得1点额外经验。

再一次的，你向南方出发，将安全的城市远远地抛在了你的背后。留给你的时间不多了。通往**连接**的道路还是在那该死且熟悉的大地上，就离你上次探险路线不远的地方。通过笔记本上的指引，你很快的深入了丛林之中，周围布满了危险，包括自然的和非自然的。

依次阅读以下各部分：

检查你的物资。任何一位调查员必须从他的物资品中划掉一个**汽油**。如果没有**汽油**被划掉，阅读**汽油耗尽**。

汽油耗尽：不幸的是，就在离丛林北部边境十多里的地方，你的汽车没油了。出于时间的压力，你决定走到丛林里而不是回去加油。在走了数个小时之后，你再一次进入了丛林之中。

在下一个场景开始抽取手牌时，调查员不能更换手牌。

检查你的物资。如果任何调查员有一张地图，他读**发现了一条路**。

发现了一条路：有先前探险做好标记的地图实在太好了，这样你就可以在不迷路的情况下清理出一条通向雨林的路了，同时还可以按你设想那般的前往目的地。

在你的战役日志中，记录调查员制定出未来的计划

检查你的物资。作为一个小组，调查员必须从他们的物资中扣除调查员人数的一个食品。对于他们无法扣除的每个食品，选择一名调查员来阅读少量的口粮。

少量的口粮：在雨林中找到一条通往Nexus的路所花的时间比你预期中的要长，同时由于时间紧迫，你不能够浪费时间来找食物。在缺少食物的支持下，你大脑缺氧，胃部疼痛。

你开始下一个场景时，资源减少3。

检查你的物资。每个带药物的调查员都可以从他的物资中划掉它，从任何调查员的牌组中选择并移除一个中毒的弱点。每个调查员在他的牌组中仍然有一个中毒弱点的调查员读中毒扩散。

中毒扩散：毒性仍在你的体内蔓延，侵蚀损坏着你的内部器官。并且你还严重发烧，且病情日益恶化，甚至连吃东西的力气都没有了，感觉浑身力量都被这个毒所掏空了。

你遭受一次肉体创伤。

正当你步履艰难地越过茂密的丛林路过一个又一个熟悉的杂草丛生的神庙废墟时，你敏锐地发现了在建筑石墙上的图案。走进去仔细观察，你发现在藤蔓和块状泥土下掩盖着一些精雕细琢的文字。

检查你的物资。如果有调查员有水壶，他会阅读石头上的图案。否则，就阅读石头里的秘密。

石头上的图案：你拿起了水壶并泼向石墙，洗去泥巴和弄软藤蔓后，图案变得清晰可见了，虽然它看起来仍是个谜，但六个重复的图案似乎特意指向了一个特别的暗示.....

每个拥有水壶的调查员获得一个线索(标记堆拿取)开始下一个场景。

石头里的秘密：你用双手花了吃奶的力气，仍不能把上面的藤蔓和泥巴清理干净。在没有别的工具的情况下，你只能把这个神秘的东西丢在身后了。

你没有受到不良影响。



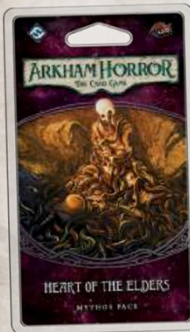
检查混乱包和战役日志。如果下面所有的都是正确的，队长调查员阅读“信念恢复”。

- ◆ 在混乱包中有2 ▲ 个或更多的标记。
- ◆ 调查员与伊希塔卡结下了不解之缘。
- ◆ 伊希塔卡对你有信心。

信念恢复：在丛林中度过第二个夜晚的前夕，你和你的伙伴坐在昏暗的篝火前，温暖并放松自己，将本次旅行的目的先抛之脑后。伊希塔卡靠近篝火并坐到你身旁。她盯着地面而后又看向噼啪的篝火，耸下肩，诚恳地说道：“我觉得我必须向你道歉。你已经证明你是一个既聪明又强大的勇士，我每次都令你深陷危险但我除了会使唤你之外，我什么都做不了。”之后双方都陷入了长时间的寂静。当你们双目对视时她低声地说道：“或许，人类还有希望吧。”她这是对你说的，还是对自己说的，或者两者都是？过了段时间伊希塔卡站了起来。“我相信你已经蓄势待发了。当心那些蛇。它们肯定在监视着我们。”此后营地回归安静，你在篝火燃烧发出的令人欣慰的噼啪声和昆虫美妙优雅的鸣叫声中度过了这个夜晚。

在你的战役日志中，记录伊希塔卡的信念恢复了。添加一个▲标记在混乱包中，用于剩余的战役。





场景 V-A: 长者之心，第一部分

简介 1: 自从你的队伍再一次向丛林深处探险已经有好几天了，随着探险的深入和时间的推移，你们越发频繁的遇到更为致命危险。丛林中的居住者无时无刻都在骚扰着你，因此在这趟旅途中保有充足的食物和补给是一路上永恒的话题。

幸运的是，你再也没有看到上一次冒险时那些攻击你们的蛇形生物的迹象了，但你肯定它们正在某处，观察并等候着你。

在第六天的早晨，你找到了入口，它被茂密的树木，灌木丛，藤蔓挡住，而你差点就与这个有着巨大入口的洞穴擦肩而过，但它真的非常巨大。在洞穴入口的四周有六根石柱，每根石柱上都有着散发出暗红色的奇怪凹槽和雕刻。或者队伍中的某一个向导可以理解其意义？

④ 调查人员必须决定（选择一个）：

- ◆ 让我们咨询一下伊希塔卡。只有当伊希塔卡在调查员的牌组中时才选择这个选项。继续简介2。
- ◆ 让我们咨询一下亚利桑德罗。只有当亚利桑德罗在调查员的牌组中时才选择这个选项。继续简介3。
- ◆ 让我们查一下探险日志。只有当探险日志在调查员的牌组中时才选择这个选项。跳到简介4。

◆ 我希望我们能多了解一些……跳至设置。

简介 2: “这些东西是戒备着侵入者的。”伊克塔卡说出了这样一句让人摸不着头脑的话，她闭上了眼睛仿佛是在用第六感去探测这个洞穴。“这些石柱是关键，每个一个都是智慧与意志的考验。”说罢她往一个石柱走去并用手去触碰，随后石柱开始发亮。你注意到了石柱上的凹槽显示出了你先前在某处见到的图案。如果伊特塔卡认为这个地方是被警戒着的，你相信她的选择——这里一定有某些方式去打破这些戒备。

从这里开始的话，将伊希塔卡放入游戏中，跳至设置。

简介 3: 维拉全神贯注地观察着每个石柱。“这是某种锁。看这里，看到了吗？这些凹槽并没有完整地排列好。”他转动了其中一个石柱，随后你看到了石柱侧面图案的变化。“我敢说，一旦我们进入这个洞穴，如果我们没有从石柱上获得正确的信息，我们不会走得太远。不过这只是我的预感...不过我认为，我们应该在前进之前先好好检视这个区域。”你很清楚维拉，他的第六感往往都是正确的。

从这里开始的话，将亚利桑德罗放入游戏中，跳至设置。

简介 4: 先前的探险日志并没有太多有关的线索，但随着你阅读的深入，一个熟悉的图案引起了你的注意，它是由洛伦佐，一位已经不幸死亡的探险成员画下的。这是在伊兹特丽遗迹某一面墙上的精美雕刻。这其中的许多图案和象形文字都与你现在所见石柱上的凹槽和雕文有着相似的地方。这不可能是个巧合，这些石柱肯定是通往N' kai的关键。

从这里开始的话，将探险日记放入游戏中，跳至设置。

独立战役

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, 0, -1, -2, -2, -3, -5, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

④ When playing Heart of the Elders, Part 1, The investigators may choose how many *paths are known to you* (choose a number between 0 and 5). The more paths are known to you, the quicker and easier the scenario will be.

◆ For a quick and simple experience, choose 4 or 5.

◆ For an average experience, choose 2 or 3.

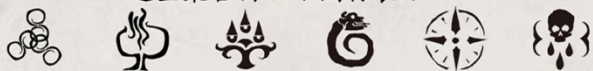
◆ For the ultimate challenge, choose 0 or 1.

④ You have no supplies.

设置

- ② 检查战役日志。如果已知6条路径，跳过此场景并立即进行到结局1。

- ② 从以下遭遇集收集所有卡：Pillars of Judgment, Heart of the Elders, Rainforest, Serpents, Expedition, and Poison. 这些集合由以下图标表示：



- ② 把昆扬洞口放入游戏中，（洞窟腹地）面朝上。所有调查员在昆扬入口（洞窟腹地）开始游戏。

◆ 检查战役日志。你超越时间界限的旅程让你明白了如何进入昆扬。对于你所知道的每一条路径，把1个资源放在昆扬入口，作为柱子标记。

- ② 如果你在这场战役之前曾经玩过这个场景，并且已经达到了章节2，翻转章节1A，把它放在昆扬入口。

- ② 创建探索牌组。这是通过把6个单面丛林的地点混合在一起完成的，随附1张下列遭遇卡副本：圈套，蚂蚁！，迷失在荒野中，物资不足。

- ② 随机选择以下三个废墟地点之一：杂草丛生的遗址，毒牙神殿，石头祭坛。把随机选择的地点加入到探索牌组中。从游戏中移除另外两个。

◆ 检查战役日志。如果调查员制定出未来的计划，那么不将随机选择的地点加入探险牌组中，而是把它投入游戏中。

- ② 把那些还没有加入到调查员牌组中的中毒弱点放在一边。

- ② 洗混剩余的遭遇牌以建立遭遇牌组。

请勿阅读

直到章节第一部分结束

如果没有达成结局(每个调查员投降或被击败):

丛林中的危险已经很重威胁到你的继续探险了。如果你再逗留的话，这些奇怪的石柱将会是你的葬身之地。此刻，你决定先走为妙，然后你撤回到了几英里外你熟悉并可以休息的地方。你认为你必须再次回到那里来找出能够使你继续前进的道路...但现在，你需要的是保全性命和修生养息。

- ② 如果在昆扬入口中有比开始时更多的柱子标记，在你的战役日志中，划掉你知道多少条路径。然后，记录X路径是已知的。X是昆扬入口中的柱子标记数量。

- ② 调查员必须重新开始场景V-A：《长者之心》第1部分。重置这个场景的游戏设置。不在你的战役日记中记录任何其他东西，保留之前场景所受到的创伤。之前场景没有获得经验。任何一位被杀死或疯狂的调查员，其玩家必须重新选择一位新的调查员开始游戏。

结局1：强忍住你的恐惧之后，你进入了洞穴。

- ② 在你的战役日志中，记录下丛林守望者。接下来，在它旁边的括号中记录，在胜利区中每一张带有复仇X的牌的名字。不要在“伊格愤怒”记录任何记号。

- ② 每个调查员获得的经验等于胜利区中的每张牌的胜利值X。

- ② 调查员不得在场景V-A和场景V-B之间花费经验升级他们的牌组。立即进入场景V-B：长者之心，第二部分。

场景 V-B: 长者之心, 第二部分.

洞穴往下的路起初十分狭窄并且充满了碎石和岩屑, 在你沿着冰冷陡峭的岩石往下走了数英里后, 你到达了平地, 如此一来这个洞穴底下的真实面貌就向你展现了出来: 地表之下的这里就像是另一个世界, 顶上的岩石天花板就像是这里的天空, 远在深渊和古老桥梁的边缘后, 即你的下方甚至还有着无尽宽广且令人恐惧的另一份天地。纵观全局, 这个地下世界的庞大远超出了你的视野范围。你不禁好奇它延伸到了什么地步。或许人类已知的地表世界只是这另一个世界的顶层罢了。

设置

- ② 从下面的遭遇集中收集所有的卡牌: *K'n-yan*, *Heart of the Elders*, *Agents of Yig*, *Yig's Venom*, *Forgotten Ruins*, *Deadly Traps*, and *Poison*. 这些遭遇集由以下图标表示:



- ② 把昆扬入口放入游戏中, 将(深不可测)面朝上。每一个调查员在昆扬入口(深不可测)开始游戏。
- ② 在你的战役日志中“丛林守望者”旁边的括号中列出的每张卡片搜寻集合。将这些卡片添加到胜利区中。
- ② 把深入到幽嘶的地点放在一边, 移出游戏。
- ② 创建探索牌组。这是通过从昆扬遭遇集取剩下的5个单面地点并将它们混合在一起完成的, 以及每张遭遇卡的副本: 圈套、无回头路、陷入黑暗和致命的错误。
- ② 把那些还没有出现在调查员牌组中的中毒弱点放在一边。
- ② 洗混剩余的遭遇牌以建立遭遇牌组。



请勿阅读

直至场景第二部分结束

如果没有达成结局(每个调查员都被击败):

你醒来之后,发现你躺在一个比之前更深更冷的粗糙岩石上。站起来环顾四周,你注意到了似乎是从你左边洞穴发出的诡异红光。你沿着红光走了几分钟,最后到达了一个被满是红光且竖立着众多石柱的入口通道。在石室的尽头有一个华丽装饰的石盘门口,这个石盘已经被滚到了一边,其后面地狱领域已经被打开了。

❶ 检查战役日志。

❖ 如果调查员营救了亚利桑德罗,继续结局1。

❖ 如果亚利桑德罗失踪了,继续结局2。

结局1:“终于!幽思,蛇人的巢穴!那个从瓦留西亚的灭亡中逃离出来的诅咒之物!”维拉满怀惊奇地查看这个入口,手舞足蹈的庆祝这个发现。你对他的所说毫无头绪,你开始变得忧心忡忡。就在刚刚,你背后传来了快速的脚步声,但听起来像是爪子的声音。从你身后黑暗出现的是某种你从未见过的外星生物——它足有10尺高,圆锥形的身体,看起来有四个长度不同奇怪的肢体。维拉却异常冷静地说道:“你们原来在这呢。”其中一个生物用它的爪子相互敲击以此做出回应。维拉又命令它们:“夺取他们的思维,他们对于我们来说已经没有用了。”这是你身为人类最后的记忆了。

❷ 如果在这个场景中出现了伐鲁希亚先知:

❖ 如果是在胜利区中,在你的战役日志中划掉“先知仍然活着”。

❖ 如果它仍然在游戏中或者被放在一边,在你的战役日志中“先知仍然活着”的旁边,在括号里记录下伐鲁希亚先知受到的伤害,取、代先前括号里的数字

❶ 对于胜利区中的每一个复仇点,在你的战役日志中“伊格愤怒”下记录一个计分标记。

❷ 每个调查员获得的经验等于胜利区中的每张牌的胜利值X。

结局2:在你走到洞穴的下一层之前,你惊讶地听到了像是爪子行走地面的声音。从你身后黑暗出现的是某种你从未见过的外星生物——它足有10尺高,圆锥形的身体,看起来有四个长度不同奇怪的肢体。但最令你震惊的是:站在这些怪物身前的是一个人类:他就是阿兰德龙·维拉!维拉命令这些怪物:“夺取他们的思维,他们对于我们来说已经没有用了。”这是你身为人类最后的记忆了

❸ 如果在这个场景中出现了伐鲁希亚先知:

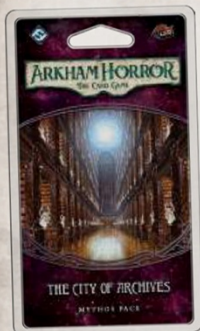
❖ 如果是在胜利区中,在你的战役日志中划掉“先知仍然活着”。

❖ 如果它仍然在游戏中或者被放在一边,在你的战役日志中“先知仍然活着”的旁边,在括号里记录下伐鲁希亚先知受到的伤害,取、代先前括号里的数字

❶ 对于胜利区中的每一个复仇点,在你的战役日志中“伊格愤怒”下记录一个计分标记。

❷ 每个调查员获得的经验等于胜利区中的每张牌的胜利值X。





场景 VI: 档案之城

简介 1:你醒来之后的几天里都意识模糊，记不清发生了什么，且浑身乏力。在这么虚弱的情况下，你实在无法搞清楚你到底发生了什么。

在这个地方看到的居民和当时维拉身边的怪物一样：在黏糊糊的身体上有着巨大的一层层褶皱延伸出来的椎体，顶部上有四个粗大的肢体。它们看起来非常恐怖，但并没有如你想象那般的伤害你。头几天你被这些生物绑了起来，不知道为什么，它们中的一些能够用英语和你交谈并问了你一些问题，其它的则利用一种像乐器一般但看着像未来装置将你的话重现出来。You are reminded strangely of the jazz piano at the Nightingale这时候你就意识到了你的身体已经彻头彻尾的变了。你没有手甚至是手指去按那些键，也没有脚去用来走路，更加没有肺使得你能够大喊出。现在你是它们中的一员，被俘虏的其中之一，你原本的身体已经看不到了。

尽管你被俘虏了，但它们也没有打你注意甚至是伤害你。相反，它们就和你说说话，问你一些上面世界的问题：你所接触到的社会啊，职业啊，科技啊，你自身的生态系统，你的身体等等。它们对知识的渴望可以说是无边无际的，开始还是问你一些比较简单的问题，后面就显得越加的复杂了。它们恳求你能够用你自己的语言写作，然后把你的作品放到它们的庞大的档案室中，同时你还被告知，如果你真的答应的话，你可以自由自在的在这个城市活动。

④ 调查人员必须决定（选择一个）：

◆ 合作并告诉生物你知道的一切。继续简介2。

◆ 拒绝并抵抗束缚，跳至简介3。

简介 2:你讨厌被拘束着，同时，如果情况允许的话，在你重获自由之后，你能够找到回家的方法。你答应和这些生物合作，希望能够以此获得你的自由。听罢，在它们奇怪的言行举止之中，你还是看出了它们对此感到非常高兴，随后就展开了工作。日复一日，周复一周，很难说你经历的多长的时间。最终，它们告诉你，你现在已经重获自由了，但必须遵循一下规定。你不能伤害你的新躯体，因为它属于它们种族的成员，并且你不能离开城市。随后你的拘束被解开了，与此同时，这些生物目不转睛地看着你，观察你如何使用这个圆柱形的身体。

在你的战役日志中，记录调查员与伊斯人合作。

跳至设置。

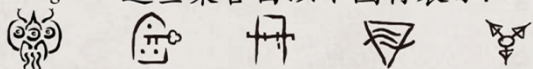
简介 3:这些怪物不仅仅绑架了你，还把你原本的身体给偷走了。你拒绝给这些绑架者回答，不仅如此，你还希望能够朝它们脸上吐口水，前提是你得知道如何用这个身体来“吐”，同时还得搞清楚它们这头上四个巨大的肢体中那个才是脸。尽管你不顾一切地挣扎着想要挣脱束缚，但着是徒劳无功的。在你如此的反应下，它们可不会忽视你，因此它们派了其中一个来监视着你。但看起来，它似乎更关心你这个躯体的安危而不是阻止你的逃脱。在许多天之后，你找到了利用这一弱点的机会。你拼尽全力去挣脱拘束以至于其深陷于这个躯体中，直到血肉，挣扎出了一些粘性的血液。你的守卫很快地注意到了，它走向你，用它的爪子重复的点击着开关，你的拘束被解开了，这一刻，你用你的爪子迅速地攻击了你认为是喉咙的地方。它被击倒在地，痛苦地扭曲着。

在你的战役日记中，记录调查员抵抗束缚。

继续设置。

设置

- ② 从下面的遭遇中收集所有的卡片: *The City of Archives*, *Agents of Yog-Sothoth*, *Locked Doors*, *Chilling Cold*, and *Striking Fear*. 这些集合由以下图标表示:



- ② 在开始游戏之前，每个调查员搜索他的牌组和游戏区域所有独特的道具资产。把这些资产都放在一边，让它们不再发挥作用。在这段时间内它们并不存在。
- ③ 在开始游戏之前，如果一个调查员的牌组中有亚利桑德罗，在调查员的牌组中搜索亚利桑德罗，然后把他放在一边，让他不能上场。
- ④ 将每个玩家的调查员卡替换为伊斯调查员卡的身体（见下文伊斯人的躯体）。
- ⑤ 检查战役日志。

如果调查员与伊斯人合作，将会见室(抵达室)加入游戏(它是三个会见室地点之一)。每个调查员开始在会见室(抵达室)开始游戏。随机分配另外两个会见室的地点，并将它们加入游戏。

如果调查员抵抗束缚，将会见室(抑制室)加入游戏(它是三个会见室地点之一)。每个调查员开始在会见室(抑制室)开始游戏。随机分配另外两个会见室的地点，并将它们加入游戏。

- ④检查活动日志。

❖ 如果调查人员与伊斯人合作，搜索聚集于此的遭遇集，寻找一名伊斯观测者，并在队长调查员的地点中生成它(注意，由于章节1A的文本，它变得冷漠)。然后，每个调查员从标记池中获得一条线索。

◆如果调查员抵抗束缚，搜索聚集于此的遭遇集，寻找一名伊斯观测者，并把它放在胜利区中。

- ②将奈克特城的三个大厅地点放置进游戏中（参见下页，建议的地点设置）。将剩余地点放置一旁，移出游戏。

- ④ 将剩余的遭遇牌洗混，组成遭遇牌组。

伊斯人的躯体

在这个场景的设置过程中，每个调查员都被指示将他的调查员卡替换为这个扩展包中提供的伊斯调查员卡的主体之一。

- 每个调查员的牌组保持不变，但是在这个场景中，他必须使用伊斯调查员卡片的主体，因此不能使用他的调查员的任何能力。

◆ 每个调查员仍然应该使用他们的调查员迷你卡，这样他们就可以知道谁是谁。

- ② 通常会被放在你的调查员身上的任何伤害都转移到你的伊斯调查员的身体上。

- 任何叠加在调查员卡上或放在调查员卡下面的卡片都叠加在或放在伊斯调查员卡的下面。

- 在此场景期间，你的伊斯调查员卡的主体具有与你看以前的调查卡相同的卡片标题。例如：如果你正在扮演温迪亚当斯，那么在该场景期间，将伊斯调查员卡的主体视为其标题为“温迪亚当斯”。

- ④ 伊斯调查员卡的主体上有档案之城的遭遇集图标，因此除非另有说明，否则无法在档案之城以外的任何场景中使用。

独立模式

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:
 $+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5$, , , , , , , .

④ *You have no supplies.*

设置地点建议

奈克特城大厅 (北部走廊)



← 会见室

奈克特城大厅 (西部走廊)



奈克特城大厅 (东部走廊)



← 会见室



← 会见室



请勿阅读 直到场景结束

如果没有达成结局(每个调查员都被击败):

“维拉，你到底是一——”你突然大声尖叫，因为一位护士正站在你身旁，用小手电筒照着眼睛。你把护士推开然后眼冒金星迷迷糊糊地站了起来。尽管有护士的阻挠，你还是摇摇晃晃地走出了病房。走到外面弥漫着一股若有若无的消毒水和化学药品的味道，很明显，这里是医院。就在不久之前，你不是还在某种地下洞穴中探险么？……你无法回忆起之前的事。

“抱歉这位病人，你需要休息，赶紧回到房间里！”护士抓着你前臂并把你拉回了病床上。在她检查你的时候，你仍处于在这极短的时间内传送了如此长距离的惊骇中。护士问你：“维拉是谁？”你试图回想起来，但却不行。

你问护士你是怎么到这里来的，因为护士并没有对你突然出现在病房有丝毫的意外。“怎么来的？你昨晚才把自己送到圣玛利医院呢。难道你不记得了吗？”你对此毫无印象，并开始忧虑起来。“请原谅我的冒犯，昨晚你到这里来的时候，行为有那么一点奇怪，并且说的是一种奇怪的话，显得英语不是你的母语似的。但现在就我眼里看来，你大概是喝多了，还不止一点。”在看到你这满腹疑问的表情之后，她笑着说：“不要担心，这几天我们接触了不少类似的病患，然后过了不久他们就又去酒吧载歌载舞了。”

你站在镜子前看着你的脸，这脸看起来比你记忆中的要更老更憔悴。在你大脑记忆的模糊地带，有些非常重要的东西正一闪一闪地浮现在脑海里。就在护士说完最后一句话大概一分钟过后，你才意识到有些问题。你转过身，问她现在是第几年。然后她轻笑了一声，说出了令你感到十分恐惧的回答：“哈？当然是1934年啦。您昨晚可喝得真多啊！”

② 在你的战役日志中，记录调查员的记忆被删除。

② 每个调查员都疯狂了。

② 调查员输掉了这场战役。

结局1: 你在冰冷的洞穴石质地面上醒来，这场穿越时空的旅行让感到头晕目眩。

② 检查在此场景中在章节2B上完成的任务数量。

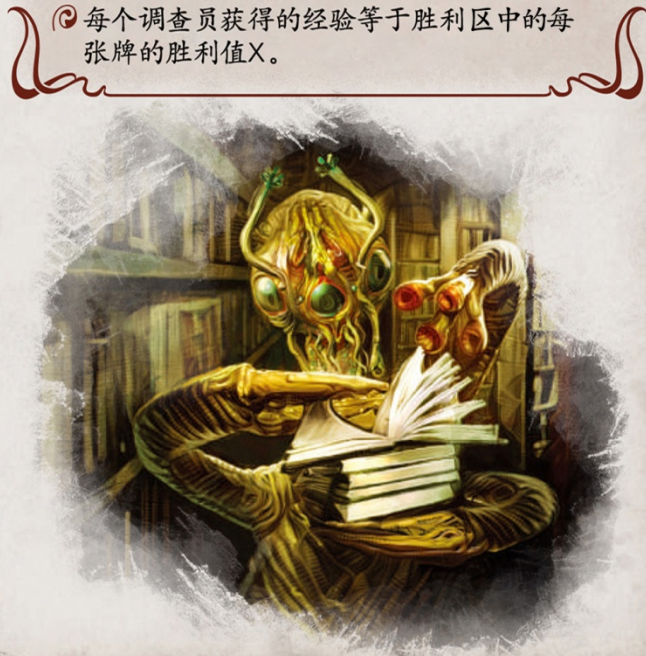
◆ 如果所有6项任务都完成了，请在战役日志中记录**这个过程已经完成**。每位调查员获得4个额外经验，因为他能够洞察地球的秘密。

◆ 如果5项任务完成了，请在战役日志中记录**这个过程已经完成**。每位调查员获得2个额外经验，因为他能够洞察地球的秘密。

◆ 如果4项任务完成了，请在战役日志中记录**这个过程适得其反**。每位调查员获得1个额外经验，因为他能够洞察地球的秘密。

◆ 如果3项任务完成，请在战役日记中记录**这个过程反复无常**

② 每个调查员获得的经验等于胜利区中的每张牌的胜利值X。



插曲 IV: 那些俘虏

请依次阅读以下章节:

检查战役日志。如果这个过程适得其反, 每个调查员都会从“混乱包”中展示一个随机的混乱标记。参考下面的列表, 看看你的事故会产生什么副作用。如果这个过程反复无常, 每个调查员都会展示两个随机的混乱标记, 而不是一个, 选择列表中靠下的标记进行结算, 并忽略另一个。

- ② 每个发现  or +1 标记的调查员都不会受到不良影响。
- ③ 每一个展示一个  标记或任何除了+1的数字将获得灵魂出窍弱点。
- ④ 每一个展示 , , , 或  标记的调查员必须使用伊斯调查员卡的身体作为他的调查员卡在战役的其余部分。他也会获得灵魂出窍弱点, 并必须添加到他的牌组中。



检查混乱包和战役日志。如果下面所有的都是真的, 队长调查员就会阅读**意识恢复**。如果以下任何一条都不是真的, 那么队长调查员就会阅读**永远的迷失**。

- ◇ 在混乱包中有2个或更多的标记。
- ◇ 调查员营救了亚利桑德罗。
- ◇ 上一场景结束时, 管理员处于调查员的控制之下。

意识恢复:虽然那些袭击你的怪物已经不见了, 但你仍对周围的环境保持着注意力。维拉就躺在附近的地面上, 陷入巨大的震惊之中。令你惊讶的是, 他显露出并不认识你的样子。一开始, 他并不记得之前的探险或是伊兹特丽的遗物, 但之后他睁大了眼睛并回想了起来, 激动的紧紧地抓着你的肩膀并看着你, 就好像多年以来的第一次。“我都记得! 我和怪物在某些事件里共享了大脑。它非常渴望找到伊兹特丽的遗物, 但出什么目的, 我并不清楚。”随后他往后退直接撞到了石墙上, 似乎他记起了非常多的记忆。“你每时每刻都相信着我, 即便我被怪物控制了, 你把我从深不可测的地方带了回来并恢复成人类。这为我所做的一切, 我都不知道怎么回报你才好。”他满怀感激地抓着你手, 充满了强烈且又坚定的决心。“我们将会终结这一切的, 然后, 我们会告诉全世界, 我们看见了什么。”

在你的战役日志里, 记录亚利桑德罗记得一切。在“混乱包”中添加一个  标记, 用于剩余的战役。

永远的迷失:你将你的注意力转向周围, 维拉和那些袭击你的怪物都消失不见了。你想知道维拉和它们在一起多久了, 和出于何种目的。或许你永远都不会知道。但同时你有某种预感, 你还会和他相遇。

在你的战役日志中, 记录亚利桑德罗反对你。如果亚利桑德罗·维拉是在调查员的牌组中, 那么在战役的剩余部分里, 把他从调查员的牌组中移除。

石门另一边的狭长石阶仿佛是无穷无尽一般，虽然有昏暗的红光从洞穴深处出来，但无论你走了多远，光也没有变得更亮。似乎每走一步，你离目的地就更加的遥远，它就这样嘲弄着你的坚韧。过了一会，你看到一个能够让你走向更深处的石门，并且上面刻有熟悉但已经褪色模糊的图案，在褪色部分还有奇怪脓液从中渗出。

检查你的物资。如果任何调查员有粉笔，他阅读通道打开了。否则，队长调查员阅读通道关闭着。

通道打开了：你曾遇到过这种情况，随之你打开了探险日记。最终你发现这和你在伊兹特丽遗迹某处看到的東西很相似。之后你根据日记中的图案，用粉笔将门上的图案补完，就在修补完成的那一刻，原本褪色的图案变得清晰可见了。石门缓缓划开，现在，你可以继续前进了。

你不会受到不良影响。

通道关闭着：你不知道该如何继续前行。在权衡利弊和尝试各种方法之后，你决定用暴力解决问题——那就是用尽全力把石门推开。这并不是件轻松的事，自然在这之后你浑身感到极度的酸痛。

在下一个场景开始抽取手牌时，调查员不能进行调整换牌。

检查你的物资。作为一个小组，调查员必须从他们的物资中扣除调查员人数的一个食品。对于他们无法扣除的每个食品，选择一名调查员来阅读少量的口粮。

少量的口粮：数小时之后，你几乎就没有了前进的力气，你身体的每处都伴有剧烈的疼痛。在这个寸草不生的洞穴中几乎没有可以吃的食物，但偶尔还能看到野生蘑菇。这些东西目前对于你来说诱惑力十足，然而你分辨不出哪些是有毒的，哪些是可食用的。

你开始下一个场景时，资源减少3。

检查你的物资。每个带药物的调查员都可以从他的物资中划掉它，从任何调查员的牌组中选择并移除一个中毒的弱点。每个调查员在他的牌组中仍然有一个中毒弱点的调查员读中毒扩散。

中毒扩散：毒性几乎蔓延到了你整个身体，整个人显得肤色苍白，浑身都是冷汗。仅仅抬起你的腿都让你使出了极大的努力，尽管你筋疲力尽了，但晚上你也睡不着觉。看来距离毒性危及你的姓名也只是时间问题了。

你受到一次肉体创伤。

在往下走了不知多久后，你决定停下来休息。尽管从手表上的时间看来，夜晚的时间已近过去了，但由于没有了日出日落的变化，你体内的生物钟已经受到了影响。同时周围没有平地，所以成员们只好选一个石阶来当做床来睡觉了。

检查你的物资。每个调查员都带着毯子阅读宁静的睡眠。其余的人阅读辗转反侧。

宁静的睡眠：尽管你渴望一张舒适的床，但至少你的毛毯能够保护你免受洞穴严寒的侵袭。尽管“早晨”到来后，你还渴望获得更多的休息，但是你必须尽快动身，早日到达Nexus。

你没有受到任何影响。

辗转反侧：睡觉对你来说并不是一件易事，因为几乎没有任何衣物能保护你免受地下洞穴严寒的侵袭，直到你筋疲力尽之前你，你都躺在地上不断的打颤。这种情况下，你每隔一个小时就会因差点滚下石阶而醒来。当“早晨”来临后，你觉得比昨晚睡觉之前更累了。

你遭受1次肉体或精神创伤（你自己选择其一）

© 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





场景 VII: 幽嘶深渊

介绍1：醒来几个小时后，你辛苦的下
降会有回报的。每走一步，从台阶底部
发出的红光就会越来越亮。石砌的地面
终于平整下来，令人窒息的隧道墙壁打
开，露出一个由巨大而深远的洞穴组成
的迷宫般的网络。洞穴里到处都是——一座
大城市的废墟，你从未见过这样的东西。这座精致的石头建
筑已经被废弃多年的岁月磨损殆尽，但你能感觉到这里的历
史比你想象的还要深刻。当你转过身去询问伊希塔卡时，你
会注意到她的眼睛里闪着微弱的黄色光芒，她的瞳孔眯得紧
紧的。“幽嘶……伐鲁希亚最后的避难所……”她轻声吟诵着。
就在这时，一声可怕的吼声回荡在山洞里。墙壁和地板以巨
大的力量摇晃着，渗透到这一地区的红光变得明亮起来。一
股嘶嘶声从你周围的隧道中涌出。伊希塔卡走到附近的悬崖
边，眺望着广阔的深渊。“他在这里。我感觉到他的存在。
蛇之父……

检查战役日记，如果“你正在走自己的路”继续介绍2。

如果伊希塔卡的信念恢复了，跳至介绍3。

否则，跳至介绍4。

介绍2：你现在意识到伊希塔卡有她自己的计划。亚历桑德
罗也一样，他们都是为了自己的目的利用你，让你远离真相。
你举起武器，要求她回答，让她大吃一惊。“伊格要求把遗
物带到联结地点，”她焦急地回答。她的眼睛闪闪发光，皮
肤开始变厚。你的眼睛眯了起来，你把她逼到悬崖边上，这
样她就逃不掉了。“遗物不能交给兄弟会之手：这是肯定的…
…因为那是为了修复荣耀的伐鲁希亚的。”伊格在呼唤我了，
我必须要去。你还没来得及反应，她就从悬崖边上跳下去了。

在你的战役日志中，记录伊希塔卡反对你。

为剩余的战役，添加1✱标记到混沌袋里。

跳至设置。

介绍3：你走近伊希塔卡，一只手放在她的肩膀上。你的同
伴深吸一口气，转过身来看对着你。她羞愧地垂下眼睛，恢
复了正常的颜色。“我……我很抱歉。我使你自取灭亡。他
在古时呼唤我，关于我的文明，我的人民，都述说给我听。
我心甘情愿地服从了他的命令。她握紧拳头，目光与你相遇。
但现在我意识到我错了。人类在地球上值得拥有它的时间。
你们也许从更强大的力量那里继承了它，但这是人类的时代，
不是他们的。你不明白她在说什么，但你明白其中的含
义。不管伊希塔卡到底是什么，她都站在你这边。你们之间
有一种平静的沉默，一种无言的纽带把你们联结在一起。“
我们必须找到联结点，阻止蛇找到遗迹，”过了一会儿，她
打破了沉默，解释道。你点头表示同意。

跳至设置。

介绍4：你犹豫了，不知道下一步该做什么。伊希塔卡的真
正动机是什么？她为什么带你来这儿？你还没来得及反应，她
就拉开弓，把箭对准你的心。“谢谢你帮了我这么大的忙，
”伊希塔卡简短地说，“但我们该分道扬镳了。”伊格呼唤
我了，我必须回去。她的黄眼睛眯得紧紧的，闪闪发光。

在你的战役日志中，记录伊希塔卡反对你。

如果伊希塔卡在调查员牌组里，在剩余的战役中将她从调查
员牌组中移除。

检查战役日志。如果遗物丢失，请继续介绍5。

如果调查员找到了丢失的遗物，请跳到介绍6。

介绍5：“你必须马上离开这个地方。”这不是人类的战争。
它是我们的。我们不能让你或兄弟会破坏我们的计划。不是
现在，不是我们这么近的时候。她的手颤抖了一会儿，眼睛
又眨了眨。你能感觉到有什么东西在撕扯她，压在她的心头。
最后，她又开口了。“快走。在我改变主意之前。如果你想
活下去，就不要跟过来。我不会再给你机会。”伊希塔卡迅
速离开，你眼睛紧盯着她，直到她离开你的视线。尽管她警
告你，你还是觉得你别无选择，只能跟随她。如果你不这样
做，谁来保护人类？

跳至设置。

介绍6：现在，放下武器。”背叛刺痛你的胸膛，你被愤怒和绝望所控制。你脑海中闪过逃跑的念头，但你已经看到过她的弓箭技巧——当她已锁定目标，在你迈出第二步之前，你便会死去。除了顺从，你别无选择。你将武器——卸下。“很好，现在，把圣物给我。”你苦笑着向前走了几步，将圣物交给伊希塔卡。

检查你的物资。如果任何调查员拥有一把随身折叠刀，该名调查员阅读介绍7。否则，跳至介绍8。

介绍7：当伊希塔卡伸手接过圣物之时，你抽出暗藏的小刀，迅速发起攻击，这让她大吃一惊。刀刃深深的划破她的胳膊。血溅在你的胸前，她痛苦的蹒跚后退，捂住手臂的伤口。随着身后崖边的岩石碎裂，她一脚踩空，跌下悬崖，尖叫声亦逐渐远去。你根本没时间从刚才的震惊中回过神来，一声巨响便已响彻洞穴，地面随之震动。你赶紧收拾装备继续前进。

跳至设置。

介绍8：伊希塔卡一把接过圣物。你可以看到她手上的皮肤渐渐硬化生出鳞片。你后退几步，气的脸色发白。“走吧。在我改变主意之前，”她说。“如果你想活下去，就别再跟过来。我不会给你第二次机会的。”伊希塔卡迅速离开，眼睛紧紧盯着你，直到她消失在你的视线之中。尽管她已发出警告，但你别无选择只得跟上。否则，又有谁能阻止这一切？在你的战役日志中，划掉调查员找到了遗失的圣物，并记录下圣物已经遗失。

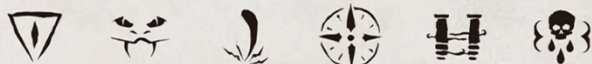
如果远古遗物在调查员的牌组中，在后续的战役中将它移出牌组。



设置

从以下遭遇牌组收集卡牌：

The Depths of Yoth, Agents of Yig, Yig's Venom, Expedition, Forgotten Ruins, and Poison. 这些遭遇牌组由以下图标表示：



在你的战役日志中检查“伊格的愤怒”下的记号。

- 检查你的战役日志中“伊格的愤怒”下的标记的数量。如果有0个记号，在收集的遭遇牌中找到“伊格”和“洞穴看守人”的所有副本。将这些牌从游戏中删除。
- 如果有1-5个记号，则不进行任何更改。
- 如果有6-10个记号，从游戏中移除噩兆1A。游戏从噩兆2A开始。
- 如果有11-14个记号，从游戏中移除噩兆1A和2A。游戏从噩兆3A开始。
- 如果有15-17个记号，从游戏中移除噩兆1A，2A和3A。游戏从噩兆4A开始。
- 如果有18-20个记号，从游戏中移除噩兆1A，2A，3A，和4A。游戏从噩兆5A开始。
- 如果有21个或更多记号，从游戏中移除噩兆1A，2A，3A，4A，和5A。游戏从噩兆6A开始。

将10个单面的地点放置一旁，不在游戏中，随机抽取一个地点放置进场，（不能是幽嘶的台阶地点）。每位调查员从随机选择的地点开始游戏。

进入设置。检查战役日志。如果先知还活着，从卡牌收藏中找到伐鲁希亚先知并放置一旁。将等同于战役日志中记录的伤害量的伤害标记置于其上。

- 如果处于恶兆5A或6A，将放置一旁的伐鲁希亚先知敌人卡移入追击区域。（见后文，“追击”。）
- 将伊格敌人牌放置一旁，视为不在游戏。
- 如果处于恶兆6A，将放置一旁的伊格敌人牌移入追击区域。
- 创建探索牌组。将放置一旁的幽嘶的台阶和余下4张单面地点牌洗混构成。

- ④ 将1个资源标记放置在剧本参考卡上的当前深度级别之下。在后续的剧本中，“当前深度级别”下的资源标记数量表示当前所处的深度等级。（见后文，“深度级别”。）

- ④ 将远古遗物(回到过去)放置一旁，视为不在游戏中。

- ④ 将所有不在调查员牌组的中毒弱点牌放置一旁。

- ④ 将余下遭遇牌洗混，组成遭遇牌组。

深度级别

在整个剧本中，剧本参考卡的“当前深度级别”下的资源标记数代表当前的深度级别。当调查员通过完成章节1而深入幽嘶时，资源标记被添加到当前深度级别，然后游戏继续进行，直到调查员到达某个深度级别，或者被击败。幽嘶的深处将更加致命，但调查员到达更深的深度级别，会得到剧本更好的结局。

当前深度级别本身并没有游戏效果；然而，一些遭遇牌的效果可能根据当前深度级别而改变或加强。

追击

本剧本中的一些卡牌会涉及一个叫“追击区域”的区域。追击区域位于章节卡和恶兆卡旁，被视为游戏外区域，敌人卡可通过卡牌效果进入或离开。通常来说，每当调查员到达下一个深度级别时，将游戏中的敌人移动至追击区域。虽然追击区域位于游戏外，但每当敌人移动到追击区域时，它将保留所有的标记和叠加牌。

追击区域的敌人被认为“在追击中”。在追击中的敌人被视为游戏外，并且不会受到玩家卡牌或调查行动影响。然而，在追击中的敌人可以通过某些卡牌效果重新加入游戏。

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

- ④ Do not alter the contents of the chaos bag during the intro.

- ④ *You are not forging your own path.*

- ④ *Ichtaca's faith is not restored.*

- ④ *The relic is missing.*

- ④ The investigators may choose how many tally marks are under “Yig’s Fury.” The lower the number chosen, the safer and easier the scenario will be.

- ④ For a safer and easier experience, choose 0 or 5.

- ④ For an average experience, choose 10 or 14.

- ④ For a more brutal experience, choose 17 or 20.

- ④ For the ultimate challenge, choose 21 or higher.

- ④ *You have no supplies.*

- ④ This scenario is **unwinnable** in Standalone Mode. Your goal is to continue playing for as long as you can. Once each investigator has been defeated, the current depth level will determine how well you performed.

DO NOT READ

until the end of the scenario

如果没有达成任何结局（每名调查员都已放弃或被击败）：阅读结局 1。

结局1：经过数小时的前行，你也只是接触了这个无边无际地下世界的表面。人类可能花费数个世纪去测绘这些隧道，这也是个不可能完成的任务。不管你多迅速的深入深渊，追击而至的蛇群急切的跟在你的身后。这是他们的地盘，而你是入侵者，他们比你更了解这些地狱般的隧道。随着创伤逐渐拖慢你的速度，恐慌渗透到你的每一个决定中，而死在这些生物手中将成为必然的结局。绝望在你心中蔓延。当蛇群不可避免的追上你时，你正在穿过洞穴中——横跨于一个又宽又暗的裂隙上-无数狭长石桥中的一座。深渊两侧的蛇形生物将你包围，尖利的长矛将你逼到危险的桥边。一小块石头在你脚下裂开，坠落，掉进下方漆黑的深渊中。你听不见它撞击地面的声音。事到如今，已经没有逃跑的希望了，你别无选择，只能接受自己的命运。长矛迫使你走到桥边。你闭上眼睛向后倒去。

② 在你的战役日志中，记录调查员跌入深渊。当剧本结束时，检查当前深度级别。

✧ 如果当前深度级别为1.那么坠落是致命的，而恩凯伊的黑暗吞噬了破碎的尸体。每名调查员都被杀死。调查员在战役中失败。

✧ 如果当前深度级别为2.每名调查员受到2点肉体创伤，并随机搜寻一张基础创伤弱点卡加入他的牌组。如果该创伤导致所有调查员死亡，则调查员在战役中失败。

✧ 如果当前深度级别为3.每名调查员受到1点肉体创伤，如果该创伤导致所有调查员死亡，则调查员在战役中失败。

✧ 如果当前深度级别为4，则没有负面影响。

② 如果伐鲁希亚先知在剧本期间进入游戏：

✧ 如果它在胜利区中，在你的战役日志中划掉“先知还活着”。

✧ 如果它仍然在游戏中或被放置一旁，在你的战役日志中“先知还活着”的旁边，用括号记录伐鲁希亚先知受到了多少伤害，并替换之前括号中的数字。

② 胜利区中的每个复仇点，在战役日志中“伊格愤怒”下记录这些点数。

② 每名调查员获得等同于胜利区中每张卡牌的胜利X值总和的经验值。每名调查员获得等于当前深度级别的额外经验。

结局2：不管怎样，尽管困难重重，你已经到达了目的地。自从你进入幽嘶以来，你身上的红色光芒已经渐渐褪去，取而代之的是无法看穿的厚重黑暗。联结之地必须关闭.....你能感觉到它。

② 在你的战役日志中，记录联结之地就在附近。

② 如果伐鲁希亚先知在剧本期间进入游戏：

✧ 如果它在胜利区中，在你的战役日志中划掉“先知还活着”。

✧ 如果它仍然在游戏中或被放置一旁，在你的战役日志中“先知还活着”的旁边，用括号记录伐鲁希亚先知受到了多少伤害，并替换之前括号中的数字。

② 胜利区中的每个复仇点，在战役日志中“伊格愤怒”下记录这些点数。

② 每名调查员获得等同于胜利区中每张卡牌的胜利X制总和的经验值。每名调查员获得等于当前深度级别的额外经验。

插曲 V：黑暗领域

检查你的战役日志。如果调查员跌入深渊，前往**黑暗领域 1**。

如果联结之地就在附近。跳至**黑暗领域 2**。

黑暗领域 1：你清醒过来，面朝下躺在冰冷坚硬的石头上。你伤痕累累，但不知为何你还活着。你需要一些时间，好让自己有足够的力量重新站起。无边的黑暗将你包围，你绝望的迷失在了这不可思议的巨大洞穴中。你真的幸存下来了吗？

进入**黑暗领域 2**。

黑暗领域 2：躺在没有一丝光亮可以透入的恐怖深渊之下的便是阴森猩红的洞穴和满怀愤怒的幽嘶城市。此刻，你正处于这个地下王国的最深处：伊希塔卡称之为“恩·凯伊”的洞穴。没有任何东西，能够帮助你面对这将你团团围住的凝重阴霾，任何光源都无法穿透这浓墨般的黑暗。你在黑暗中摸索着，直到你感觉到洞穴锯齿状的边缘，便开始漫无目的的跟随它，拼命的找寻前进的道路。然而一个严峻的现实降临到了你的头上：即使你完成了任务，你也不可能找到重回地面的道路。洞穴中压倒一切的黑暗，使你经受着前所未有的恐惧。当你在黑暗中摸索时，你甚至看不见自己的手，也分辨不出这里是狭长的隧道还是开阔的空间。你旁边可能是绵延数英里的地面也可能是一个无底的深渊，除非你走到那里，不然你根本看不出这有什么区别。当你在黑暗中缓慢、紧张、小心翼翼的前行时，时光已悄然流逝。你的每一步都有可能是最后一步。

依次阅读以下每个段落：

检查你的战役日志。如果调查员找到了失踪的圣物，队长阅读**神秘的响声**。如果圣物已经遗失，队长则阅读**被注意到了**。

神秘的回响：你担心此前的跌倒可能已经摔坏了伊兹特里遗物，你将它从背包中拿出来检查了一下。奇怪的是，这个装置似乎并没有完全损坏。伴随着越来越强烈的振动，它比之前发出了更强的嗡嗡声。

检查战役日志。如果调查员发现了远古遗物，并且如果你正在走你的道路，阅读**最后的曙光**，另外，你不会受到不良影响。

被注意到了：当你费力站起，地面便开始隆隆作响。你脚下有什么东西在不断移动，错位，发生变化。

根据你的游戏难度，在后续的战役中，将以下混沌标记加入混沌袋里。

容易：-3 标准：-4 困难：-5 专家：-6

最后的曙光：没有亚历桑德罗和伊希塔卡分散你的注意力，你将更为专注的解读圣物。你的两名“向导”只不过在利用你。他们对你隐藏了圣物的真实本质，并试图控制你将文物带到此处。在你见证过伊斯之伟大种族以后，你已经多少明白了其中的意图。该设备设计背后所需的技术远超任何人类所能掌握。但对于伊斯人来说这并非不可实现。你甚至可以从奈克特城的建造技术中识别出圣物结构中的一些元素。不知为何，它最终落入了伊兹特里人手中，他们小心翼翼的保护它免受各种生物的伤害。先于人类到来的生物。妄图用其改变时间的生物。现在圣物在你们手中，只有你们能够阻止这一切。

牌组中拥有远古遗物的调查员将本扩展包中新版本的远古圣物替换进他的牌组中（移除旧版本）。

经过数小时的缓慢前行，最终你跌跌撞撞地走进了一个充满大理石质感立方体的火盆中。

检查你的物资。如果任何调查员拥有火把，他阅读**火炬之光**。否则，阅读**深渊**。

火炬之光：尽管火炬的光亮被填满各处的压倒性黑暗所阻挡，你还是决定试着将火盆点燃。令你惊讶的是，当你将火炬靠近这奇怪的立方体片刻之后，火盆突然爆发出蓝色和银色的火焰，它们吞噬了你的火炬，几乎将你的手臂融化至骨。虽然火焰的光亮只能扩散到周围几码的范围，但更多的火盆在远处亮起，它们的火焰将指引你前进。至少，你希望是这样……

在你的战役日志中记录，火盆已经点亮。

深渊：你仅存的火源似乎无法用来点亮火盆内部的奇怪物质。你的希望与周围仅存的光亮一同熄灭了。痛苦的事实摆在眼前，你不得不做好准备面对前方的无尽黑暗。

在你的战役日志中记录，火盆仍然没有被点亮。

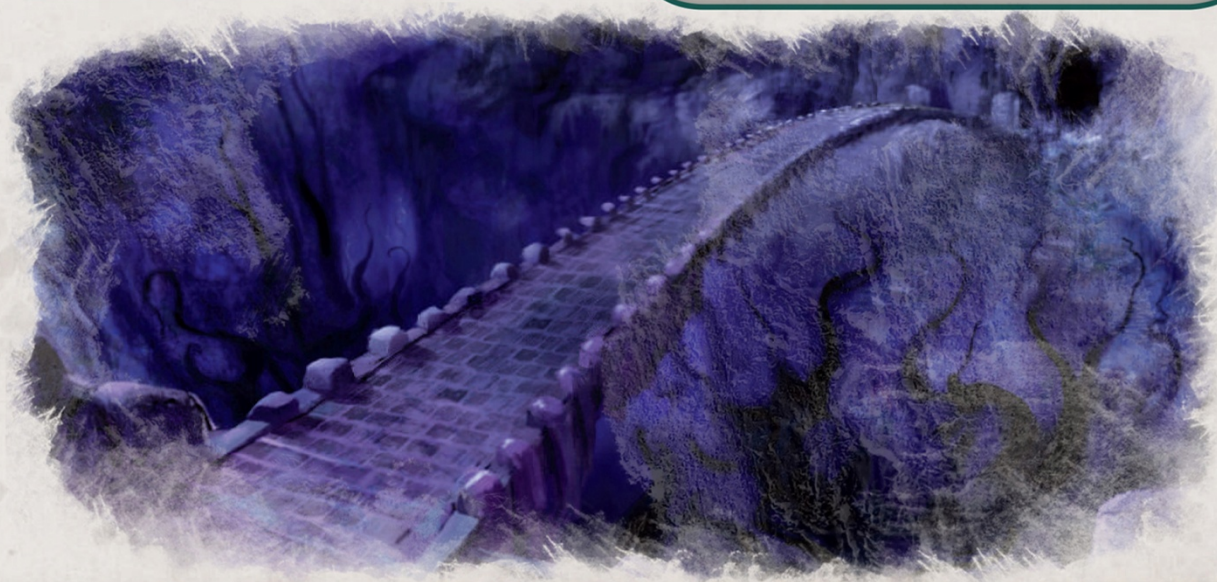
检视你的战役日志。如果火盆已经点亮，检查你的物资。如果任何调查员拥有地图，他阅读**解读符号**。

解读符号：当你在穿越洞穴时，一些东西引起了你的注意：冷冽而柔和的水滴了从洞穴的墙壁上滴落。你感到好奇，坐在一个点亮的火盆旁，打开之前的探险地图，在脑海中回溯你走过的路。如果你的计算是正确的，那么你们已经往南走了太远，远远超过了你的预期。这些洞穴会一直延伸到海岸线吗？亦或者永远没有尽头？

每位调查员获得2点额外经验，因为他们已经深入了解了存在于地球内部的庞大洞穴。

你不知道在寒冷恐怖的恩·凯伊深渊中度过了多少时间。

把调查员所剩的所有食物和药品从他们的物资中划掉。





场景 VIII: 破碎的永生

检查战役日记，火盆被点燃，继续介绍1。

火盆没有被点燃，跳至介绍2。

介绍1：指引你通过这些通道的银蓝色火焰是你唯一残存的希望。火盆一个接一个地引导你前进。有人或什么东西把这些设备放在这里。这项技术和你在昆扬岩洞中看到的，或者在最早发现的伊兹特里遗址中看到的没什么不同。然而，不管谁敢在地壳下这么深的地方冒险，他一定是转身逃跑了，因为最后一个火盆已经倒了，摔坏了，你看不到前面有更多的火盆了。幸运的是，你不需要在黑暗中旅行很长时间。几分钟之内，你就会看到一个巨大的石门：毫无疑问，这是通往联结的入口。

跳至介绍3。

介绍2：因为你没有光来指引你，你醒着的时候，身体的一部分紧贴着洞壁，用冰冷的石头导航，而不会迷失方向。当你旅行时，你的手指会沿着墙壁找到温暖、光滑的凹槽：这与曾经存在于伊兹特里废墟中的休眠技术是一样的。你显然不是第一个进入这个深渊的地方。然而，凡在你们之前来的人，在他们工作完成之前，必定已经逃走了，因为通道没有光指引你们的路，也没有在你们走近时怒目而视。几个小时过去了，你慢慢地在黑暗中前进，直到最后你碰到一个巨大的石头门：毫无疑问，这是通往联结的入口。

每位调查员在开始这个场景时，抽取起始手牌要减少2张。

继续介绍3。

介绍3：你的手摸到在门上刻着纹路留下的痕迹。一段铭文。警告你要回头，因为打开这条通道将招致厄运。实在太黑了，无法识别这种语言，但你知道，在这个时代，它不是人类所说的语言。你不知道你怎么能理解这些雕刻。也许你们在奈克特城，伊斯人的失落之城，所遗留下来的最后一点记忆。或许你真的疯了，从石墙上的自然凹痕中辨别出了意义。毕竟，你已经将近一个星期没有看到阳光了。

如果调查员找到了丢失的遗物，请进行介绍4。

如果遗物丢失，请跳到介绍5。

介绍4：当你到达的时候，石门是密封的，但是当你接近的时候，神器开始摇晃并发出很大的嗡嗡声。沿着门的凹槽闪烁着光芒，突然门自动打开了。您紧紧抓住神器并走了进去。

跳至设置。

介绍5：当你到达时，石门已经打开了。门上的凹槽闪着微光。兄弟会一定已经在这里了。你可能已经来晚了，没有太多时间了。

继续设置。

设置

从以下遭遇集收集所有卡牌：shattered aeons, pnakotic brotherhood, temporal flux, and ancient evils. 这些遭遇集由以下图标表示：



如果在混沌袋里 ▲ 标记比 ● 标记多的话，那么收集 Dark cult 遭遇组，以下面这个图标指示：



如果在混沌袋里 ● 标记比 ▲ 标记多的话，那么收集 Agents of Yig 遭遇组，以下面这个图标指示：



如果在混沌袋里 ▲ 标记和 ● 标记一样多的话，那么收集 Agents of Yig 和 Dark cult 遭遇组，以下面这个图标指示：



将恩·凯伊的联结地点放置进场，每位调查员在恩·凯伊的联结地点开始游戏。

将以下描述的2个敌人卡牌放置一旁，移出游戏：伊希塔卡（伊格后裔）和亚利桑德罗·贝拉（或者，是他？）

注意：这些卡牌是双面的，在他们的另一面有故事卡牌内容。为了最好的游戏体验，请不要随意查看，除非有其他效果指示你这样做，否则请不能这样做。



④ 把下列卡牌放置一旁，移出游戏：无形菌丝，远古遗物（释放时间流），时间容器，章节4a-“失乐园”，章节4a-“时间锁定”，以及6个单面破碎的地点。

④ 创建探索牌组。通过剩下的3个单面地点，并将它们洗在一起，以及以下每一个遭遇牌各一张副本来完成的：被时间折磨，两个世界之间，和远古恶魔。

④ 检查战役日志。在“伊格愤怒”下，每有10个标记，将队长调查员牌组顶端一张牌面朝下放置在胜利区中。在本场景的剩余部分中，将每一张卡牌都视为复仇点1。

④ 将剩余的遭遇牌洗混，以组建遭遇牌组。

故事卡

故事卡是一个新的卡牌形式，出现在这个循环包里。这些卡牌充当了附加叙述的渠道，并且通常作为另一个场景卡片的反面出现。当指示您解析一个故事卡牌时，只要阅读它的故事文本并解析它的游戏文本（如果有的话）。

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, 0, -1, -2, -2, -3, -4, -5, ❶, ❷, ❸, ❹, ❺.

④ The braziers are lit.

④ The relic is missing.

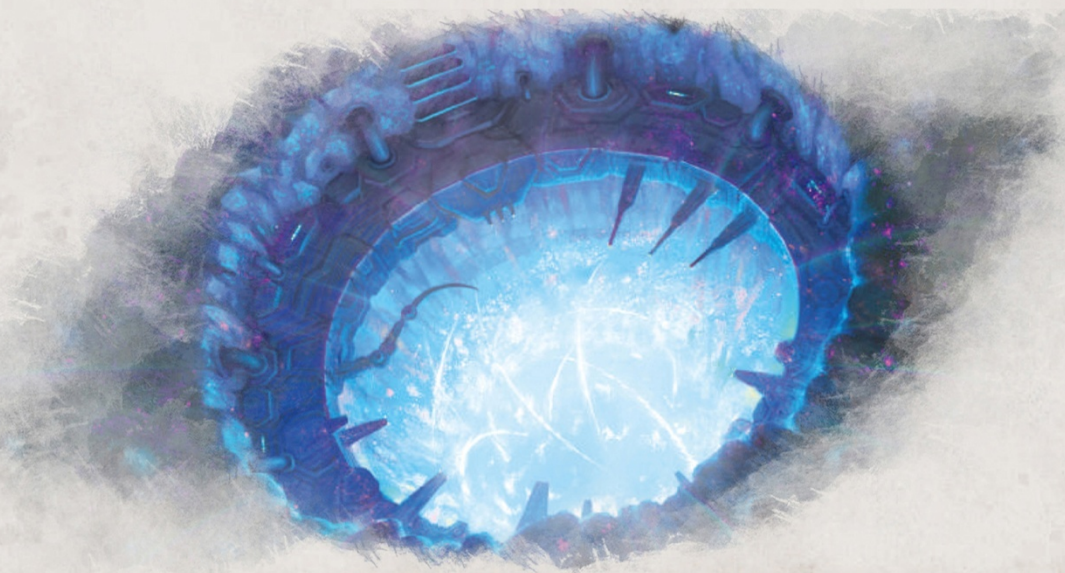
④ The investigators may decide (choose one):

❖ *Ichtaca is set against you.* Add 3 ❶ tokens to the chaos bag.

❖ *Alejandro is set against you.* Add 3 ❷ tokens to the chaos bag.

❖ *Ichtaca is set against you. Alejandro is set against you.* Add 2 ❸ tokens to the chaos bag. Choose this option for the ultimate challenge.

④ You have no supplies.



不要阅读 直到你完成该剧本

如果没有达成结局（每位调查员投降或被击败）：
阅读结局4

结局1：

1925年12月17日，星期四

我很难把我对1925年夏天发生的事件的完整的想法表达出来。当然，我把一切都告诉了哈兰-我怀疑他是唯一一个愿意为我的故事作证的人——但我至今还没有坐下来把它写在纸上。也许我宁愿这些事件是我想象出来的。

事实上，我不知道我们是怎么活着走出丛林下面的洞穴的。光是到达那个深度区域就是地狱般的折磨。我对我们回程的记忆混乱不堪。我们在黑暗中挣扎了似乎很久。我们没有食物，没有补给，没有希望——但不知怎的，我们找到了一条出路。

我们要求预防灾难的来临被轻蔑和嘲笑。没有一份可靠的报纸或大学会发表我们的发现，当然，除了我们的伤疤和噩梦之外，我们没有任何证据证明我们的探险。我希望我能说，我对这些事件的记忆一天比一天淡忘，但我永远不会忘记我们在圆锥形的身体里探索过的那个陌生的外星城市，在红色的伊斯(Yoth)追赶我们的蛇，生活在地球深处的那个无形的可憎之物……

也许这就是为什么我害怕把我们的发现写下来——因为这些记忆会凝聚并铭刻在我的脑海中，永远诅咒我的生活充满恐惧和沮丧。然而，世界需要知道我们看到了什么。以及我们所做的。

- ② 在你的战役日志中，记录调查员修复了时间结构中的裂痕。
- ② 每位调查员都遭受2点肉体创伤和2点精神创伤，因为他们没有从恩·凯伊的探险中完全恢复过来。
- ② 叠加在远古遗物的带有胜利点X的每个地点都被添加到胜利区中。
- ② 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张卡牌的胜利X值。每位调查员都能获得5点额外的经验，因为他们已经修复了破碎的时间线，并从灾难中拯救了地球。
- ② 调查员赢得了这场战役！

结局2：伐鲁希亚和伊格的子嗣生活在一个不同的时代。被你们所创造的新时间线所保护，你们和蛇人从很久以前另一个时代导致他们家园毁灭的事件中得到了安全。你过去对蛇类的所有罪过都被宽恕，你有机会生活在伐鲁希亚的天堂王国，以伊格的形象重塑。虽然你可能已经背弃了人类，但地球已从彻底的毁灭中拯救出来，这使你感到安慰。由于你们的行为，你们在蛇中被尊重，在你们新父亲的眼中也被尊重。你的新生活是舒适的，充满了你从未预料到的奇迹。然而，不时地，你望向伐鲁希亚之外的荒野，想知道你是否还能做些什么……

- ② 在你的战役日志中，记录调查员拯救了蛇类的文明。
- ② 地球得救了，调查员赢得了这场战役……
- ② ……但是调查员已经改变了世界，完全存在于另一个时代。这些调查员不能进行以后的战役。（你必须重新开始。）

结局3：帕纳科托斯和伊特的大种族被转移到另一个时代，继续生存。在你们所创造的新时间轴的保护下，你们和伊提亚人是安全的，不会受到很久以前在另一个时间点结束了他们同类的外星人的伤害。你被带进城市，得到了其他被俘虏的心灵从未得到的自由。虽然一开始，你渴望你以前的生活，但随着你在这个陌生的新地球上度过的时间越长，这种情绪就越淡。你乘坐泰坦飞艇漫游世界，深入研究伊提亚人的集体知识，这些知识积累在伊提亚人数百年的研究成果中。你的研究揭示了其他人永远不会知道的秘密。你们经历了技术进步，而人类会为之哭泣。而你也在为一个未来的诅咒做准备。

☞ 在你的战役日志中，记录调查员拯救了伊斯族的文明。

☞ 地球得救了，调查员赢得了这场战役……

☞ ……但是，调查员已经重塑了这个世界，它完全存在于另一个时代。这些调查员不能继续接下来的战役。（你必须重新开始。）

结局4：你知道，现实永远不会一样，但也许这不是世界末日。毕竟，时间只是一个维度：一个人类几乎无法理解的维度。我们经历时间，但我们看不见它。我们可以测量它，但不能改变它。那么，如果第四维度分裂成成千上万个存在的平面呢？我们脆弱的心灵无法理解结果，但宇宙仍然存在，它不断扩大的边界不再受时间的限制。

☞ 在你的战役日志中，记录下时间的结构无法被编织。

☞ 每位调查员都疯狂了。

☞ 调查员输掉了这场战役。

结局5：所有这一切都是在伊兹特里废墟第一次被入侵时开始的。伊希塔卡最初的警告是她对你说话的最后一点人性痕迹。她想让你和其他探险者回去，但好奇心和贪婪战胜了你。直到那一天，受资助人的控制。亚历桑德罗为了自己的目的寻找这个遗址。伊希塔卡听见了主人的呼唤，服从了。然而，人类才是这种混乱的真正原因。你现在知道你必须做什么了。你现在知道如何拯救每个人了。

☞ 在你的战役日志中，记录调查员让时光倒流。

☞ 叠加在远古遗物上带有胜利X的每个地点都被添加到胜利区中。

☞ 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张卡牌的胜利X值。

☞ 进入尾声。



尾声

检查战役日志。

只有在调查员让时间倒流的情况下，才能阅读下面的内容。

只有一种方法可以阻止这一切的发生。在你到达并启动所有这些事件之前，伊兹特里遗址还在沉睡，而这个遗迹在它的黑暗监狱里相对安全。如果不是亚历桑德罗想要找到它，它可能几个世纪都没有被发现。有了对遗物功能新的理解，你就可以回到过去，并纠正错误。你可以把它永远封存起来，不让过去的自己发现它，即使它会让你付出生命的代价。

继续场景 IX：时光倒流



不要阅读

除非你读过尾声

场景 IX：时光倒流

检查战役日志。如果调查员被迫等待额外的补给，请参阅介绍1。

如果调查员清理了通往伊兹特里遗址的路径，请跳至介绍2。

介绍1：

你站在伊兹特里神庙前，湿热的丛林空气让汗水顺着你的皮肤流下来。你惊呆了，审视着周围的一切。约瑟和玛利亚站在你旁边，惊讶地看着寺庙复杂的建筑。他们从亚历桑德罗在墨西哥城的熟人那里获得了额外的补给，背包里装得满满的。亚历杭德罗本人站在队伍的后面，咧着嘴笑。

你的意识已经被拉回如此遥远的地方，以至于你的大脑因它的力量而疼痛。你的身体颤抖，你挣扎着不让自己因疲惫而崩溃。虽然你改变了命运，但你真正的任务还在前面。当探险队的其他成员搭起帐篷准备探索废墟时，你溜出去完成了你的任务，把亚历杭德罗和其他队员留在了后面。他们不会理解的。他们没有看到你所看到的。

In your Campaign Log, cross off all entries after the first three entries.

The crossed-off entries have been undone by your actions.

进入设置。

介绍2：

你站在伊兹特里主神殿附近，湿热的丛林空气让汗水顺着你的皮肤流下来。你惊呆了，审视着周围的一切。寺庙前的空地上搭起了几顶帐篷。约瑟在你的营地边界站岗，你可以看到玛丽亚正按照你的指示，把装备和给养装进背包里，准备前往丛林北部边缘。亚历桑德罗坐在营地中心的一根圆木上，解密他在寺庙入口附近发现的碑文

你的意识已经被拉回如此遥远的地方，以至于你的大脑因它的力量而疼痛。你的身体颤抖，你挣扎着不让自己因疲惫而崩溃。虽然你改变了命运，但你真正的任务还在前面。当探险队的其他成员准备探索这片废墟时，你溜出去完成了你的任务，把亚历桑德罗和你的团队留在了后面。他们不会理解的。他们没有看到你所看到的。

In your Campaign Log, cross off all entries after the first three entries.

The crossed-off entries have been undone by your actions.

进入设置.



设置

从以下遭遇集收集所有卡牌：Turn back time, the doom of eztli, agents of yig's venom, temporal flux, deadly traps, forgotten ruins, poison, and chilling cold. 这些遭遇集由以下图标表示。



在构建章节牌组时，使用时光倒流中设置的三张新的章节牌，而不是伊兹特里的末日中提供的原始章节牌。通过这个图标可以识别时光倒流集：



将远古遗物（回到过去）从拥有它的调查员牌组中移除，并将其放置一旁，移出游戏。

从游戏中移除远古遗物（……某种装置）。

将入口通道放置进场。每位调查员在入口通道开始游戏。

创建探索牌组。是通过把五个单面古老的地点牌连同下列各一张诡计牌一起洗混来完成的：不详的预兆、陷入黑暗、致命的错误、活埋和地窖寒风。

将伐鲁希亚先知敌人和时间之室地点牌放置一旁，移出游戏。

添加1✶标记到混沌袋中，为剩余的战役。

将每个不在调查员牌组中的中毒弱点牌放置一旁。

洗混剩余的遭遇牌，构建遭遇牌组。

不要阅读 直到你完成该剧本

如果没有达成结局(每位调查员投降或被击败): 随着你的失败, 冲突的时间线的悖论赶上了你。尽管你们已经做了所有的事情, 但未来的事情是不可逆转的。你总会找到遗物的。你总是不能保存它。而且这种联系总是会动摇。

你知道, 现实永远不会一样, 但也许这不是世界末日。毕竟, 时间只是一个维度: 一个人类几乎无法理解的维度。我们经历时间, 但我们看不见它。我们可以测量它, 但不能改变它。那么, 如果第四维度分裂成成千上万个存在的平面呢? 我们脆弱的心灵无法理解结果, 但宇宙仍然存在, 它不断扩大的边界不再受时间的限制。

- ☉ 在你的战役日志中, 记录下时间的结构是未被编织的。
- ☉ 每位调查员都疯狂了。
- ☉ 调查员输掉了这场战役。

结局1:

1925年12月17日, 星期四

没有人知道1925年夏天真正发生的事情, 将来也不会知道, 因为我打算把这本日记写完以后锁在我的保险柜里。我只想保存我自己对这些事件的记录, 因为我不希望时间的流逝把它们完全抹去。毕竟, 这些不是我的记忆, 而是我对另一个自我的记忆: 那个敢于穿越时空拯救人类的自我。

很难解释我们是怎么做的。伊希塔卡, 亚历桑德罗, 伊斯族人的城市, 在伊斯发生了这一切之后, 人类真正的厄运发生得更早了: 当我们第一次离开去寻找伊兹特里人的时候。这一切都是我们自找的。为了防止这场灾难, 我们不得不把这个遗物永远封存起来。我记得这些事情, 仿佛我自己也经历过一样, 尽管对我来说, 这次远征的结果大不相同。我们到达了伊兹特里废墟的中央大厅, 但它已经被封住了, 没有任何东西能从入口冲进去- 甚至连约瑟从卡车里带来的TNT炸药也不能。虽然我们带着伊兹特里存在的证据回到了阿卡姆, 但其他探险队再也找不到他们和他们的废墟了。我的另一个自我在这些厄运中毁灭了- 但是我记得。不知何故, 我记得一切。

- ☉ 在你的战役日志里, 记录下调查员永远封存了这个远古遗物。
- ☉ 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张卡牌的胜利X值。
- ☉ 调查员赢得了这场战役!

设计者笔记

祝贺你完成了遗忘时代战役!最重要的是,我们想让这次战役有一种冒险的感觉——充满恐怖和神秘,但也有一种惊奇和奇观的感觉。在一些最好的冒险故事中,我们的英雄开始了一段艰苦的、改变人生的旅程,不是因为他们想要,而是因为他们觉得必须这样做。这是阿卡姆调查人员区别于普通人的行为。

《被遗忘的时代》的故事围绕着远古遗物以及希望将其用于自己目的的不同派别展开。我不会在这里破坏这些目的,因为您在战役中的行为直接影响您发现这些动机和文物起源的幕后知识的多少。就像所有好的冒险故事中的麦古芬一样这个遗迹既强大又神秘,其力量背后的真相被神秘所笼罩。我们已经散布了许多关于这个遗迹和那些寻找它的人的线索在整个战役过程中,我邀请你们再玩一遍,走不同的路,做出不同的选择!

虽然这场战役的叙述不是基于任何洛夫克拉夫特的一个故事,它的许多主题至少部分灵感来自《超越时间之影》,《丘》,和《无名之城》,所有处理相同的主题:人类不过是一个居住在地球上的许多聪明的物种在其漫长而传奇的存在。当然,这些故事也有几个具体的参考:档案之城的灵感很大程度上来自于《超越时间之影》下的事件,以及许多地点在后面的场景中,战役是从《丘》中提取的。然而,《被遗忘的时代》用这些元素创造了一个原创的故事情节,我们希望神话迷们会喜欢。

为了构建一个紧密结合的叙述,我们在这个故事中采取了一些自由的方式,希望洛夫克拉夫特作品的铁杆粉丝能够原谅。例如,根据《丘》,昆扬可以在俄克拉荷马州的地下找到,而不是墨西哥。然而,考虑到昆扬令人难以置信的广阔和它下面更深的洞穴,似乎可以有把握地说,它比《丘》所显示的要延伸得更远。在原始资料中,昆扬是由一名来自西班牙的征服者发现的墨西哥到北美是一个令人愉快的巧合,它直接反映了我们的调查人员在这个被遗忘的时代的旅程。

恩·凯伊的联结和伊兹特里人之间的联系也是为被遗忘的时代所创造的元素,我们希望玩家能够在这—传说中找到受欢迎的新元素。

此外,虽然我们从来没有被确切地告知伊斯族人的心灵投射是如何运作的,但从《超越时间之影》中可以很清楚地看到,它需要精密的机械来运作。我们的调查人员在档案之城的尽头建造了这样一个装置,但是埋伏在长者之心结束的伊斯族人不太可能随身携带,所以我们的故事说明伊斯族人有多种方法,他们可以随心所欲地转移思想。

说到伊斯种族,亚历桑德罗的交易是什么?如果他的身体是由一个伊斯人居住的,那么在他五年的占有期间,他是否应该像纳撒尼尔·皮斯利一样显得笨拙和奇怪?鉴于他们的任务的重要性,也许他是由于一个特别有经验的伊斯人,一个曾经与人类交换思想的人——或者他们的思想交换时间超过五年。无论如何,为了在他和调查员之间建立信任,有必要将亚历桑德罗的奇怪举止保持在最低限度。

当我们谈到信任这个话题时,我们提到了伊希塔卡(Ichtaca):在整个战役过程中,我们明确地写这个人物,是为了让他显得既能干又不可靠。她的真实本性也被有意地隐藏起来,虽然它被暗示了好几次。她和伊格,还有伊兹特里人到底有什么关系?在整个战役过程中,她到底想欺骗谁——调查人员、蛇类种族还是她自己?这些问题从来没有明确的答案,但是你的行动将决定她的故事的结局。

我们希望你已经享受探索远古地球在被遗忘的时代的奥秘,并期待下一个运动!



Credits

Fantasy Flight Games

Expansion Design and Development: Matthew Newman

Editing and Proofreading: Kevin Tomczyk and Christine Crabb

LCG Manager: Mercedes Opheim

Arkham Horror Story Review: Dane Beltrami and Nikki Valens

Story Manager: Katrina Ostrander

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Art Direction: Jeff Lee Johnson, Taylor Ingvarsson, and Crystal Chang

Managing Art Director: Melissa Shetler

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Creative Director: Andrew Navaro

Asmodee North America

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn

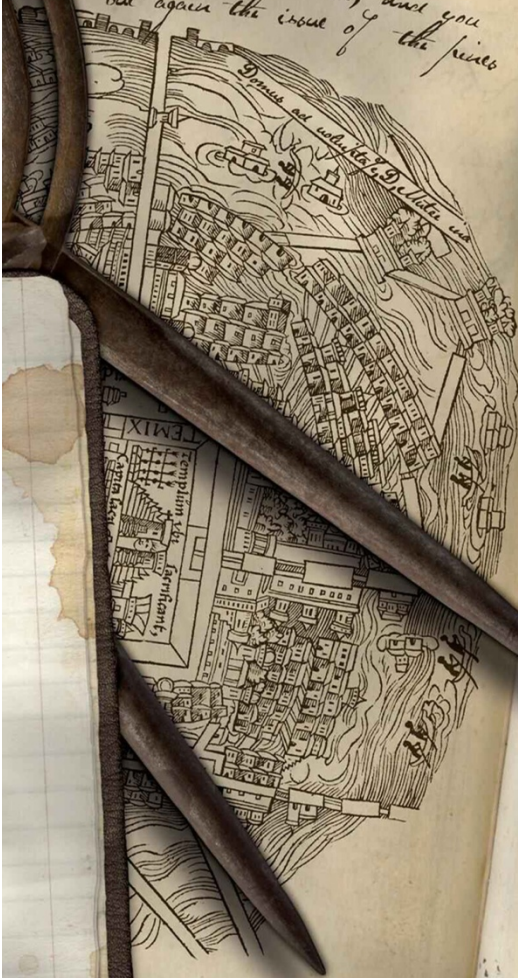
Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters

David Attali, Michael "Snoop-boggy" Boggs, Robert Brantseg, Crystal Chang, Matt Charboneau, Maria "all the sneks" Colby, Stephen Coleman, Guillaume Couteau, Andrea Dell'Agnese, Justin Engelking, Julia Faeta, Jérémy Fouques, Jason Horner, Julien Horner, Jed Humphries, Jeff Lee Johnson, James Lau, Grégoire Lefebvre, Donovan McFeron, Eric Meyers, Nicole Meyers, Vincent Schwartz, Michael Strunk, Ken "Flamethrower" Uy, Zachary Varberg, Jon "The Dukevestigator" Zierden, Jeremy "Was a Yithian All Along" Zwiirn



It once had the highest glory of the empire
subject to perdition
Now the world wakes, and you
but again the issue of the pine



at city, many temples
of very beautiful
are of one, the principal
no human tongue
within the precincts,
a tower of some
built.

□ -序言-

□ 野蛮荒野

□ -躁动之夜-

□ 伊兹特里的末日

□ -考察结束-

□ 命运之线

□ 边界之外

□ -丛林召唤-

□ 长者之心

□ 档案之城

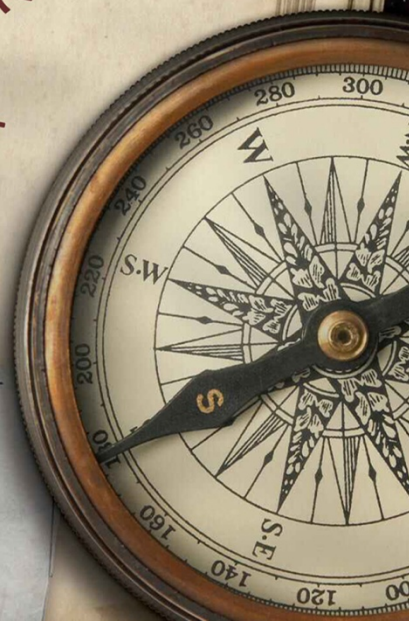
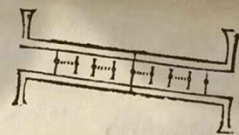
□ -被俘之人-

□ 伊斯深渊

□ -黑暗领域-

□ 破碎的永生

□ -尾声-



冒险日志: 被遗忘的时代

调查员

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

冒险笔记

伊格的愤怒