

ARKHAM HORROR[®]

THE CARD GAME

战役指南 永生轮回

Death Is Only the Beginning

"The hidden cults to which these witches belonged often guarded and handed down surprising secrets from elder, forgotten aeons; and it was by no means impossible that Keziah had actually mastered the art of passing through dimensional gates."

— H. P. Lovecraft, *The Dreams in the Witch House*

The Circle Undone is a campaign for *Arkham Horror: The Card Game* for 1–4 players. *The Circle Undone* deluxe expansion contains a prologue scenario, "Disappearance at the Twilight Estate," and two full scenarios: "The Witching Hour" and "At Death's Doorstep." These scenarios can be played on their own or combined with the six Mythos Packs in *The Circle Undone* cycle to form a larger nine-part campaign.

附加规则和说明

塔罗牌槽

塔罗牌插槽是本次扩展中引入的一种新型的资产插槽。下面的符号表示一个资产填充了一个塔罗牌槽：



1张塔罗牌槽

与其他插槽一样，塔罗牌插槽限制了其资产卡的数量。槽型调查员被允许同时在游戏中使用。

默认情况下，调查员只有一个塔罗牌槽可用。

所有关于槽位规则管理适用于塔罗牌槽。

闹鬼

闹鬼是出现在某些地点的新能力。每次有一位调查员在调查某个地点未通过技能检定时，结算所有该技能检定失败结果后，该调查员必须结算该地点上的所有“闹鬼”能力。

如果一个地点至少有一个“闹鬼”能力(打印或其他)，则该地点将被“闹鬼”以达到其他卡效果的目的。

警觉

每当调查员在试图躲避有警觉关键字的敌人技能检定失败时，在结算该技能检定的所有结果后，该敌人对躲避的调查员进行攻击。执行警觉攻击后，敌人不会进入消耗状态，该攻击是否发生。与敌人和躲避的调查员是否处于吸引状态有关。

序幕调查员

这里描述的四张调查员卡牌

(加薇埃拉·米兹拉，杰罗姆·大卫，佩妮·怀特和瓦伦迪诺·里瓦斯)都标有消失在黄昏的庄园图标，只能用于永生轮回的序幕。它们不能用于其他场景。将它们与黄昏的庄园的其他情景卡片一起保存，不要将它们整合到你的玩家卡牌系列中。



故事卡

故事卡是永生轮回战役中的一种新的卡牌类型。这些卡牌作为一种附加叙述的方式，通常会出现作为另一个场景卡的反面。当你接到指示时解决一个故事卡，简单地阅读它的故事文本和解决它的游戏文本。

乔的“预感牌组”

作为一名私家侦探，乔·戴蒙德已经学会了跟随自己的直觉。因此，他有一个独立的预感牌组，这是在每个场景的设置步骤4。这副预感牌组里的牌是从乔的40张牌中选择，因此计入他的牌组总数上的大小。除了这些设置指令外，所有引用乔的“牌组”指的是乔的标准调查牌组，而不是他的预感牌组上。乔的预感牌组没有弃牌堆；该牌组的牌被你使用以后，将被丢弃到你的标准弃牌堆中。

扩展图标

在永生轮回中的卡组可以通过这个来识别每张卡牌集的符号如下：



战役设置

要设置永生轮回循环战役，请执行以下步骤。

1. 选择难度。

2. 设置战役混沌袋。

简单

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

标准

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

困难

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

专家

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

现在你可以开始准备读开场白了。

稍等！

暂时不要选择调查员或构建调查员牌组。

首先，通过下面的序幕开始游戏。一旦序言完成，你将被指示选择调查员并构建调查员牌组。

序章(场景0):

消失在黄昏的庄园

1925 年11 月22 日星期日，马萨诸塞州阿卡姆市

尽管万圣节已经是差不多一个月以前的事情了，一股令人不快的悲伤气氛仍然笼罩着整个城镇。每天早晨，浓雾都笼罩在街头。并且如果你在镇上打听一番，你会听到居民们发誓夜晚不仅在变长，也在变得越来越暗。但时光不会因这阴暗的气氛而停下脚步。纳撒尼尔·罗德斯当选国会参议员让正直的名流们为城镇的未来感到无比乐观。而就在今晚，约瑟夫·梅格将在他位于法国山区，设施齐备的庄园举办银晓密会的慈善酒会。这场每年一度的邀请制酒会在今年却会让几位参与者陷入致命的危险...

- ② 每位玩家必须选择以下中立者之一在本序章期间，调查员需控制：加薇埃拉·米兹拉，杰罗姆·大卫，佩妮·怀特，瓦伦迪诺·里瓦斯。在整个序章中，你将贯穿始终角色的故事和选择将决定他的或她的命运。你选择的调查员对你没有直接影响标准的调查牌组，尽管结果的序幕会影响故事。
- ② 不要为任何中立调查员构建调查员牌组。相反，收集反面列出的卡牌——这些卡牌将用于该调查员的独特设置。(所有列出的卡牌为0级，除非另有说明)
- ② 如果有3个或更少的玩家在战役中，在“失踪人员”部分的战役笔记，将没有被选中的中立调查员划掉其个人资料。
- ② 继续介绍。

介绍：“女士们，先生们！”约瑟夫·梅格举起一杯香槟进行祝酒。房间里立刻安静了下来，只有轻微的耳语声和火炉的噼啪声还在响起。“请允许我欢迎各位来到我的庄园参加今年的慈善酒会。今天在座的各位正直的市民，请允许我向你们的勤奋与慷慨致敬。”房间里很快充满了祝酒与低语的声音。许多宾客都向坐在离火炉最近的主宾桌的瓦伦迪诺举杯致敬，他是密会这一年最受人尊敬的成员。

约瑟夫的助理杰罗姆几乎融进了身后的墙壁，他在谨慎地检查着怀表上的时间。在房间的另一个角落，首席女管家佩妮正在一桌接一桌地为空掉的杯子倒上美酒，收起用过的沙拉盘。“作为银晓密会与这座历史悠久的城镇的代表，你们每一位在过去的一年里都做出了卓越的贡献。”约瑟夫继续说道，“在接下来的一年，为了城镇的发展，我们要继续扛起责任，尽到应尽的义务。”杰罗姆悄悄向前几步，积年累月的服务使他拥有谦逊的自信去打断约瑟夫的演讲。他轻轻拍了拍约瑟夫的肩膀，示意他注意时间。“我恐怕我已经超时了，感谢你们所有人的到来。”约瑟夫结束了他的演讲，鞠躬致谢。观众们回以礼貌的掌声。在他的助理的跟随下，约瑟夫精神勃勃的走向接待室。接待室里，两名仆人为迟来的宾客接过大衣，而安全主管加薇埃拉绷紧下巴，用严厉的目光扫视着整个入口。“桑福德先生来了吗？”约瑟夫简短地问道，不停地用皮鞋轻击地板。

“我恐怕还没有”杰罗姆将庄园来宾名册翻到了最后一页，回答道，“但他随时可能到来，梅格先生。”

“很好，不管他什么时候到，都要确保万无一失。你明白了吗？”约瑟夫喊住加薇埃拉，“确保他的安全。”加薇埃拉点头，拍了拍挂在肩带里的.45 枪柄。约瑟夫转向他的助理，“我们在等待桑福德先生期间让佩妮确保主菜不会冷掉。在桑福德先生没来之前绝对不能上主菜。”

“即使里瓦斯先生要求也不行吗，先生？”杰罗姆问道，透过厚厚的镶边眼镜，他看向约瑟夫。约瑟夫顿住，沉吟了一下。

“给里瓦斯先生再倒一杯香槟，我想他不会抱怨的。对了，别忘了今天早些时候我问你的事情，我还在等着。”约瑟夫拍了拍助理的肩膀，随后转身回到了宴会厅。杰罗姆顺从地点点头，然后走向二楼。

很快，黑暗的迷雾就会出现，一切都会变得不一样了。

③ 每次一个，每个玩家必须进入他们所选择的角色的介绍，并大声朗读该部分。不要为玩家没有选择的角色阅读任何介绍。一旦每个玩家都阅读了他的角色介绍，便开始设置。

加薇埃拉介绍：遵照指示，你站在门口保持警戒，等待桑福德先生的到来。现在剩余的客人都已经进入了宴会厅，你可以听到快乐的祝酒声从背后木门的另一侧传来。你保持警惕，滤过了背后的声音。多年的战斗与训练让你能够随时为一切做好准备，即使是在这样一个毫无危险的宴会中。就当你开始考虑在梅格先生的雇佣下，你的才能是不是被浪费了的时候，一阵黑暗的迷雾从前门和窗户渗入接待室，充满了整个房间。最开始你以为只是普通的夜晚的雾气，直到你开始注意到这迷雾接触到的一切都开始腐朽，仿佛经历了几百年的岁月。

你谨慎的后退两步，一手紧握武器以防万一。你从未见过类似的情况。一阵不自然的阴冷扫过房间，你的脊柱开始颤抖。当灰色的雾气停止渗入，雾气逐渐凝成了一个被阴影所包围的人形。它举起手臂，用一根漆黑的手指指向你。

你遵从自己多年训练形成的直觉，拔出武器，瞄准这个生物。“别靠近了！”你喊道。但从入口进来的这个家伙无所畏惧。他那精致的躯体开始滑向你，地摊上的黑色雾气显现出他的足迹。“我警告你！”你咆哮着扣动扳机，雷鸣般的枪声回响在接待室中。子弹在人形的头颅打出了一个弹孔，就像一股空气在烟雾中翻腾。很快雾气又聚拢在一起，这个人形继续恐怖地向你飘来。

你从未有过应对这种超自然敌人的战斗准备。你别无选择，转身逃上附近的楼梯，停下来又向下射了几枪。子弹穿过幽魂般的人形打在后面的大门上，没有造成任何损伤。几发流弹打碎了楼梯上的一节木质扶手。

杰罗姆介绍：你仔细的翻阅梅格先生的账簿，寻找他所询问的那一条。你已经忠实地服务梅格先生了接近十年，让你自豪的是，他很信任由你来处理这些敏感信息。尽管你时常对你雇主的生意感到好奇，但你从未窥探过他的个人隐私。直到今晚。

你扶了扶眼镜，上身前倾，继续寻找梅格先生询问的账目。账簿上的一些名字是你认识的：里瓦斯，根斯勒，费尔蒙特，罗德斯，韦克。但更多的名字是你从未听说过的，更别提和梅格先生的工作产生联系了：林奎斯特，康斯坦丁诺夫，马格罗，阿特金森，拉马尔...梅格先生到底还有多少联系人？

尽管看上去很奇怪，但下一页上的名单让你背后的汗毛都竖起来了。很明显前一页上的名字都是梅格先生的伙伴，至少也是结社中杰出的成员。而你只能假定后面的名单是你雇主的...目标。是什么的目标，你看不出来。

你站在约瑟夫的桌旁，在你的笔记本上仔细的记下了这个名单，确保他们是按照梅格账本上的顺序记下的。你祈祷你的假设不过是一个过劳的秘书的荒谬妄想，但所有的这一切还是让你感到焦虑。突然一股寒冷气流飘进了房间，你的目光自然地飘向窗户，你发出将要休克尖叫，失去平衡向后绊倒在梅格先生的书桌上。

许多尖叫的面孔从雾气中涌现出来，或者根本就是从雾气组成的，紧贴在办公室的窗户上。他们游魂一样的双手压在玻璃上，他们的双眼空洞而凹陷。你的眼睛掉在地上，在你爬向办公室另一侧时被你一脚踩碎。当你意识到你的笔记本已经在混乱中丢失时，已经太晚了。

佩妮介绍：新英格兰微凉的空气包裹着你，你叹了一口气。这是个紧张的夜晚：紧张到你决定从喧闹中暂时逃开，在回到工作前偷偷吸一根烟。你扶着阳台的金属栏杆，让手臂得到放松。夹着香烟的手指在不停地颤抖。沉闷的屋顶和法国山区的维多利亚式庄园充满了你的视野，无光的窗户背后隐藏着数不清的秘密。

你已经记不起上一次你的雇主像今晚一样，从每一个细节中表现出他的焦虑。他总是如此沉稳镇定。一定有什么特别的事情让他今晚如此紧张不安。是因为桑福德先生吗？你感到一阵颤栗。出于某种原因，那个人的一些事情会让你感到毛骨悚然。但约瑟夫之前已经和桑福德先生有过多次接触了，所以那不是让梅格先生紧张的原因。到底是什么让梅格先生如此焦虑呢？

头顶黑云的聚集把你从思绪中解脱出来，黑云迅速爬上了夜空。随着黑云逐渐向你靠近，你开始注意到有一些气团从黑云中剥离出来。你眯起眼睛，从栏杆探出身想要看得更清楚

些，就在这时你看清了这些云团的真正形状：那些尖叫的面孔，探出的手臂，痛苦的纠缠在一起向你卷来。你发出可怕的尖叫，后退瘫在墙壁上，迷雾笼罩住了整个建筑。一个幽灵一样的身影从栏杆外的雾气中出现，穿着血迹斑斑的衣服。他以嘶哑，喘息的声音向你乞求短暂的休息。你逃离的唯一希望就是回到庄园内部寻求帮助。

瓦伦迪诺介绍：“你打算休息一下，还是你要整夜坐在那里欣赏母球？”你带着嘲弄的微笑问道。你的对手叹了口气，将象牙球放回桌子上。

“我一看到象牙制品就控制不住自己，你知道的，迪诺。”亚当回答说。除了密会举行的活动，你很少会见到亚当·根斯勒。相比近期密会越来越多的沉闷的商业活动，你还是更喜欢和他待在一起。亚当击球，突然的碰撞声打断了对话。“轮到你了，迪诺。尽量避免打中九号球。你总是太容易激动。”亚当轻笑着说道，他走到桌子的另一边，给你让出空间。

“就一次，我的朋友，就那一次”你转了转眼睛。事实上，你更愿意参加这些活动来回馈社区，而不是与阿卡姆的名流夸夸其谈。但夸夸其谈也有它的好处。

你俯身在球桌上，排除多余的思绪，瞄准准备击球。当你将全部注意力集中在要击中的那颗球和底袋时，整个房间中喧嚣的音乐都沉寂了下来。你屏住呼吸，击打母球。咔嚓一声，一颗球落入底袋。“看到了吗？”

直到这时你才意识到寂静并不是只在你的脑海中，所有的光线和温度都离开了房间。亚当和刚才击球前所有在屋里的人都不见了。“有人吗？”你喊道。你在球桌旁踱步，一股黑暗的雾气淹没了你的脚踝。“如果这是某种恶作剧的话，那你们的品味真是太糟糕了！”你说道。唯一的回应是从桌底传来一阵低沉的咆哮。离奇的好奇心迫使你俯身看向桌下，这时一只黑暗的猎犬扑向你的胸前，抓向你的躯干。你本能的反应使你用尽全力将它从你身上推开。它落在台球桌上，它的重量压垮了球桌。你缓慢地后退，看着它再次站起来从破碎的桌子上跳下来，空洞的眼睛几乎看穿了你的灵魂。

设置

② 收集以下所有遭遇卡牌集:

Disappearance at the Twilight Estate, At Death's Doorstep, Inexorable Fate, Realm of Death, Spectral Predators, Trapped Spirits, The Watcher, and Chilling Cold. 这些牌集由以下图标表示:



当设定在死神门前遭遇集时, 只从遭遇集中收集7个幽灵地点, 不从该遭遇集收集任何其他牌。

② 将这七个幽灵地点牌放置游戏中。(见建议地点位置如下)

② 将幽灵守望者敌人放置到入口大厅。

② 每个玩家都遵循他选择的调查员背面的设置说明。

② 洗混剩余遭遇牌, 来组建遭遇牌组。



幽灵的领域

注意:这个场景只能使用这七个具有幽灵特性的地点。不要使用没有幽灵特性的任何地点设置此场景!

没有出路

这种情况没有更好的解决办法。调查员应该尽可能地坚持下去, 在他们不可避免的死亡之前收集尽可能多的线索。请注意, 虽然在此场景中仍然可以将卡牌添加到胜利展示区中, 但不会为此场景收集经验和胜利点数。

由于这些调查员没有牌组, 忽略任何可能导致他们抽牌或与玩家牌组互动的指令或效果。此外, 由于这些调查员没有弃牌堆, 因此将放置在弃牌堆中的每个玩家牌将从游戏中移除。

祝你好运。你会需要它的。

建议地点放置

办公室



入口大厅



不能阅读 直到场景结束

没有达成任何结局，因为每个调查员都失败了：

“桑福德先生，非常感谢您的到来。我知道您事务繁忙，我们非常感激您今晚的到来。”约瑟夫紧紧地握住桑福德先生的手说道。桑福德微微点头。

“我知道您才刚到不久，但我有一些...私人的事情想要与您讨论。如果可以的话。”约瑟夫继续说道，他细细眼睛的目光在桑福德的保镖身上来回移动。

“很好。”桑福德对他身边的两个保镖点点头，他们后退两步给二人留出空间。桑福德背过双手，洞悉一切的目光落在约瑟夫身上。“有什么事情？”

约瑟夫倾身靠近，“就在这里，就在这栋庄园里。”两人短暂地沉默了，随后，卡尔·桑福德露出了微笑。

② 该序章不会获得任何经验。

② 在你的战役日记，记录X条证据。X是章节1A“失踪”上线索的总数。

② 将本场景中使用的每个玩家牌返回到游戏集中。

② 每个玩家从标准的调查员池中选择一名调查员，并像往常一样组建他的调查员牌组。

② 进入场景一：巫术时刻。



场景1：巫术时刻

介绍1：这是一个阿卡姆微凉的十一月夜晚——是去独立广场散步的最佳时机，至少你是这么认为的，直到安娜·卡斯勒主动提议算一算你的命运。你同意了，但很快你就会后悔这个决定。吉普赛占卜师每抽出一张牌，都编织出一个充满绝望与灾祸的故事。审判，节欲，正义，隐士，倒吊人，法皇，恋人，战车，命运之轮。为了给故事一个结束，安娜抽出牌叠最上面一张牌，放在了牌阵中央。雄踞于这张破旧卡牌中央的是一个由黑宝石组成的不祥的塔状结构。地狱般的风暴肆虐在塔的周围，黑色的云雾间电闪雷鸣。上面写着：塔·XVI。即便你很快略过了其余的文字，单单是卡牌中央的图画就让你感到一阵颤栗。从现在的情况来讲，它看上去更像是埋葬你的棺材。

“你要求我有话直说”占卜师双腿交叉，面无表情地坐在你面前。从她冰冷而坚决的凝视看来，安娜从这次解读中没有得到一点满足。“不幸与灾祸根本不需要你担心，”她解释道。“这事关生死。”她指向围绕在塔周围的牌，专注地盯着这些牌，它们每一张都处在逆位。“要对你不利的是一切你看不见的东西，你独自阻挡着它们。”她用谜一般的语气说道。

🕒 队长调查员必须选择：（选择其一）

- ◆ “我能做些什么来避免这命运？” 介绍2。
- ◆ “这简直是胡扯！” 介绍3。

介绍2：女人点点头，稳稳地从牌叠顶抽出了一张牌，直接翻转给你。牌上描绘的是一根木质权杖，周围是一块块彩色的玻璃。上面写着：权杖A。“你必须做好应对的准备，”她建议，“不要犹豫，不要后悔。当机会降临的时候，你必须在事件中做出行动才能扭转命运。”

- 🕒 在你的战役笔记中，记录你已经接受了自己的命运。在剩余的战役中，在混沌包中添加2个 🍄 标记。
- 🕒 在这个场景开始抽取手牌之前，队长调查员在牌集中搜索1张塔楼·XVI和1张权杖之王牌的副本，并在可能的情况下将它们添加到他的牌组中。队长调查员获得这些卡牌。它们不计入他牌组数量。（如果其中一张或两张牌都不可用，则跳过此步骤）

🕒 跳到介绍4。

介绍3：女人露出虚假的笑容回答道，“没错，从某种意义上说，这确实是胡扯。”她迅速收起你面前的牌阵洗回牌叠，只留下一张塔。“卡牌只能预示与建议，它无法对事件施加实际的影响。”她目不转睛地凝视着你，笑容逐渐从她的脸上消失。“换言之，尽管你的命运并非板上钉钉，但我向你保证，你面临的危险绝非胡扯。是真的。”她的眼睛眯了起来。“绝对真实！”

🕒 在你的战役笔记中，记录着你拒绝了自己的命运。在剩余的战役中，在混沌包中添加2个 🍄 标记。

🕒 继续介绍4。

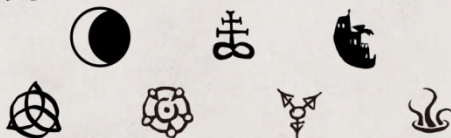
介绍4：你凝视着那张塔，空气中一片沉寂，你周围的世界逐渐溶解成虚无。你听到远处雷声阵阵。“你现在明白了吗？”安娜问道。你环视四周，占卜者存在的痕迹已经消失的一干二净，只剩下她不自然的声音。又一道闪电划过天际。“你看到在你面前的命运了吗，和我一样看到了吗？”

又是一阵轰鸣的雷声，你突然醒了过来。冰冷的雨水拍打着你的身体，寒气几乎要浸入你的骨髓。你躺在一条林中小径旁的泥水中，看起来视野里再也找不到其他人了。

设置

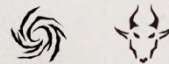
🕒 收集所有以下遭遇集卡牌：

The Witching Hour, Anette's Coven, City of Sins, Witchcraft, Ancient Evils, Striking Fear, and The Devourer Below. 这些牌集由以下图标表示：



当收集地下吞噬者遭遇集时，只收集6个阿卡姆森林地点。不要从该遭遇集中收集任何其他卡牌。

🕒 收集所有Agents of Azathoth和Agents of shub-niggurath遭遇集的卡牌。把这些遭遇牌放置一旁，移出游戏。这些牌集由以下图标表示：



② 将4个女巫出没的森林地点按如下方式进行放入游戏：

- ◆ 按照玩家的顺序，每个调查员在他面前随机放置1个女巫出没的森林地点牌，直到恰好有4个女巫出没的森林地点被放置完毕(见下文“迷失与分离”)。

例如：在一款单人游戏中，在调查员面前应该有4个女巫出没的树林地点。在一款双人游戏中，每名调查员的面前都应该有2个女巫出没的树林。在一款三人游戏中，在队长调查员面前应该有2个女巫出没的树林，其他调查员各有1个女巫出没的树林。在一款4人游戏中，每个调查员面前应该有1个女巫出没的树林。

- ◆ 从游戏中移除剩余的女巫出没的树林地点。
- ◆ 每名调查员在他面前的任意一个地点进行游戏，这些地点是随机选择的。

③ 将以下的牌放置一旁，移出游戏：每个阿卡姆密林地点和安妮特·梅林。

④ 洗混剩余的遭遇牌来组件遭遇牌组。

迷失与分离

在这种情况下，调查员开始分开并相互分离。这是由每个调查员（位于他们的游戏区域上方）“进入游戏”的地点表示的。

章节1A-“迷失在树林里”有这样的文字：“你面前的地点相互连接。”这句话的意思是，无论地点/连接符号是什么，你面前的地点被认为是相互连接的，敌人和调查员可以在他们之间移动。地点也通过它们的地点/连接符号保持相互连接。

然而，《迷失在树林里》中也有这样的文字：“你不能在其他调查员面前进入地点。”这意味着你不能移动到另一个调查员面前的地点，即使这两个地点是相连的，或者如果你是通过卡牌效果移动。注意，这个限制不适用于敌人，他们可以在连接的地点之间自由移动，而不管这些地点在前面的是哪个调查员。

不能阅读 直到场景结束

如果由于每个调查员都被击败而没有达成任何结局，并且场景结束时是章节1、2或3：转到结局3。

如果因为每个调查员都被击败而没有达成任何结局，并且在场景结束时是章节4：转到结局4。

结局1：尽管受了伤，女巫的首领还是站了起来。更多的长袍笼罩着的身影从树林里冲出来，急切地保护起她们的领袖。“闯入者！”她们当中的一个人对你喊道，她扯下兜帽，用一根粗糙的木杖指向你。她的红发在火光中显得越发明亮，灰烬在木杖的末端跳动。“他们来自过去，大祭司！他们就是那些干扰了我们伟大计划的家伙！”

大祭司抬起一只手，女巫们立刻安静了下来。“我一如既往地赞美你的不屈不挠，姐妹。但我不认为你就是你所说的那群人。”她对红发指控者说。你放下武器，看着几个穿着长袍的身影走近她们的领袖，将她围了起来。她们检查她的伤口，同时轻柔地吟唱。红发女巫双臂抱拢，用一道不善的目光紧紧地跟随着你。“我是安妮特，”女巫的领袖说，“这些是我的姐妹。现在告诉我：你们是谁，为何出现在这里？”

你向她解释你是如何在树林中醒来，被可怕的怪兽袭击，以及你如何来到这个圆环中心想要打破笼罩在这片树林中的咒语。随着你讲述你的故事，安妮特的眼睛逐渐眯了起来。“这不可能，整个圆环是封闭的。在我们完成咒语之前，没有人能进入这片树林。”她咬紧牙关，“你必须现在离开，这里不是你该来的地方。”

“可是，大祭司！”红发女巫刚喊出来，就被安妮特的目光打断了。两人对视，很快安妮特就获得了这场意志交锋的胜利。

“退下吧，埃琳。”安妮特以一种充满母性的坚定语气说道，就好像是在训诫一个孩子一样。埃琳垂下头，安妮特再次将注意力转向你们。“走吧，如你们所愿，你们已经破坏了咒语。你们现在可以离开树林，但记住我的警告：再敢冒犯我们，我们就不会这么仁慈了。”

你正打算抗议，但你还没来得及说出一个字，一阵阴风就吹熄了空地中央的篝火。树林中的阴影突然盘绕进入空地，拉扯着女巫们的长袍。一个接一个地，女巫们被拉扯进阴影当中，很快就消失得无影无踪，只剩皎洁的月光为你们指引出返途的道路。

☞ 在你的战役笔记中，记录女巫的咒语被打破了。

☞ 在你的战役笔记中，在“发现的纪念品”下面，记录下迷人的长笛和仪式的组成部分。每名调查员都能获得额外的1点经验，因为他能深入了解阿卡姆的神秘过去。

☞ 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。

结局2：随着咒语被打断，长袍笼罩着的身影们纷纷将注意转向你们。更多的长袍笼罩着的身影从树林里冲出来，急切地要向破坏了她们计划的你们复仇。

“闯入者！”她们当中的一个人对你喊道，她扯下兜帽，用一根粗糙的木杖指向你。她的红发在火光中显得越发明亮，灰烬在木杖的末端跳动。“你们这次跑不了了！”她叫道，准备打倒你们。

“停下！”女巫们的领袖以命令的口吻喊道，她举起一只手，红发控诉者立刻停住。一阵突然的寂静席卷了整片空地。

“可是，大祭司！”女巫执意说，“他们来自过去，他们就是那些干扰了我们伟大计划的家伙！”

大祭司将手放上红发女巫的肩头，对她说：“我一如既往地赞美你的不屈不挠，姐妹。但我不认为他们就是你说的那群人。”红发女巫放下木杖，双臂抱

拢，用一道不善的目光紧紧地跟着你。“我是安妮特，”女巫的领袖说，“这些是我的姐妹。现在告诉我：你们是谁，为何出现在这里？”

你向她解释你是如何在树林中醒来，被可怕的怪兽袭击，以及你如何来到这个圆环中心想要打破笼罩在这片树林中的咒语。随着你讲述你的故事，安妮特的眼睛逐渐眯了起来。“这不可能，整个圆环是封闭的。在我们完成咒语之前，没有人能进入这片树林。”她咬紧牙关，“你必须现在离开，这里不是你应该来的地方。”

“可是，大祭司！”红发女巫刚喊出来，就被安妮特的目光打断了。两人对视，很快安妮特就获得了这场意志交锋的胜利。

“退下吧，埃琳。”安妮特以一种充满母性的坚定语气说道，就好像是在训诫一个孩子一样。埃琳垂下头，安妮特再次将注意力转向你们。“走吧，如你们所愿，你们已经破坏了咒语。你们现在可以离开树林，但记住我的警告：再敢冒犯我们，我们就不会这么仁慈了。”

你正打算抗议，但你还没来得及说出一个字，一阵阴风就吹熄了空地中央的篝火。树林中的阴影突然盘绕进入空地，拉扯着女巫们的长袍。一个接一个地，女巫们被拉扯进阴影当中，很快就消失得无影无踪，只剩皎洁的月光为你们指引出返途的道路。

☞ 在你的战役笔记中，记录女巫的咒语被打破。

☞ 在你的战役笔记中，在“发现的纪念品”下面，记录下迷人的长笛和被撕裂的阴影碎片。每名调查员都能获得额外的1点经验，因为他能深入了解阿卡姆的神秘过去。

☞ 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。

结局3：你精疲力尽地倒在地上，头脑中回响着超凡的声音和数以百计的不协调的尖锐笛声。伴随着这种感觉，你的全身都不再协调，血液充满你的双耳，泪水从你的眼睛里流出。你想要爬到一个安全的地方，但毫无效果。笛声越来越响，不协调的噪音撕碎了你的耳膜，把你的思绪搅成了一滩污泥。最终，仿佛经过了几个小时，疲倦带走了你的意识。

当你再度醒来时，你已经到了倒吊人小溪旁。一个小孩在用力的推动你的肩膀。“回来，别碰他们。”听到母亲对他的呼喊，小孩赶忙从你身旁逃开。考虑到你现在的状态，如果那位母亲把你当成醉鬼，你一点都不会惊讶。你拍掉大衣上一块一块的泥土，不情愿地站了起来，慢慢走回城里。

☞ 在你的战役笔记中，记录女巫施放的咒语。

☞ 检查章节牌组。

- ◆ 如果场景结束时是章节1或章节2，则不做记录。
- ◆ 如果场景结束时是章节3，在你的战役笔记中，在“发现的纪念品”下面，记录下迷人的长笛。每名调查员都能获得额外的1点经验，因为他能深入了解阿卡姆的神秘过去。

☞ 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。

结局4：你精疲力尽地倒在地上，头脑中回响着超凡的声音和数以百计的不协调的尖锐笛声。圆环的领导者以强有力的姿态向你走来，不协调的感觉开始逐渐退散。“我们不会允许咒语失败。把他们带到树林边，确保我们不会被打断。”她向另外几个披着长袍的女性下令。她们拽着你的手臂把你抬起来，将你们从空地中央拖走。你试图反抗，但你的四肢麻木而迟钝，不协调的噪音把你的思绪搅成了一滩污泥。最终，仿佛经过了几个小时，疲倦带走了你的意识。

当你再度醒来时，你已经到了倒吊人小溪旁。一个小孩在用力的推动你的肩膀。“回来，别碰他们。”听到母亲对他的呼喊，小孩赶忙从你身旁逃开。考虑到你现在的状态，如果那位母亲把你当成醉鬼，你一点都不会惊讶。你拍掉大衣上一块一块的泥土，不情愿地站了起来，慢慢走回城里。

☞ 在你的战役笔记中，记录女巫释放的咒语。

☞ 在你的战役笔记中，在“发现的纪念品”下面，记录下迷人的长笛。每名调查员都能获得额外的1点经验，因为他或她能深入了解阿卡姆的神秘过去。

☞ 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。



场景2：在死神的门前

四人失踪，下落不明

上周日在约瑟夫·梅格先生家中举行的银晓年度慈善宴会中，数名宾客及工作人员突然在房中失踪。如今法国山区的居民仍然处于深深的不安中。梅格先生在失踪事件发生的次日表示：“我们仍然不清楚事件是如何发生的。但我们有信息恩格尔警长与阿卡姆警方会尽职调查，以期早日找到失踪人员的下落。”

至今仍然没有任何证据指向加薇埃拉·米兹拉女士、杰罗姆·戴维斯先生、瓦伦迪诺·雷瓦斯先生以及佩妮·怀特女士的下落。上述四人在宴会中途失踪后，再没有人发现他们的下落。警方将为任何提供上述四人下落线索的市民提供巨额悬赏。在被问到这起案件是否可能是一起凶杀案时，恩格尔警长说道：“目前为止还没有任何理由来怀疑这是一起谋杀案。但在特定条件下，我们会考虑一切的可能性。”其余出席者并未就这场尽管发生了失踪案，但仍然顺利进行的宴会发表声明。

迄今为止，还没有银晓结社的杰出会员对即将到来的慈善晚宴表达任何担忧。这场晚宴的举办地在近期改为失踪案所在地——位于法国山区的约瑟夫·梅格先生的庄园。在昨天的采访中，梅格先生对阿卡姆商报的记者表示：“我相信这会是一次巨大的成功，对阿卡姆正直的居民来说，根本没有什么好担心的。”

——米妮·克莱恩

你折起报纸，放在你的书桌旁，继续研究你收集到的最近几天其他关于失踪案的文件。从你在树林里的神秘经历到现在已经有几天时间了，你想要忘掉在树林里的事情，但却做不到。每天夜里，你都会梦到虚空中的一片无名之地，一股微弱的不和谐旋律将你催眠，拉向那里。现在城里开始有人失踪，这些失踪事件让你心绪不宁。根本没有什么好担心的，你反复思考那个男人的话。你想起那个占卜师和她的警告，你开始怀疑自己是不是妄想出了一个根本不存在的魔鬼。无论如何，只有一个办法可以找到答案，你拿起邀请函，仔细地端详上面的银色浮雕和完美的字体。

银晓密会小屋

银晓结社诚邀您于11月29日晚8点莅临约瑟夫·阿克哈德·梅格的庄园。为了菲尔柴尔德基金会的利益。

当你为晚上赴宴做准备时，你无法控制自己开始思考：你是在修补自己的命运吗？就像占卜师所建议的那样。还是说你在向严酷的命运自投罗网？

转至设置。

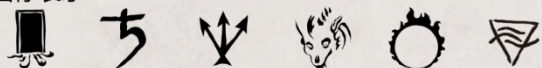
独立模式

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:

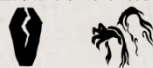
- ② Assemble the chaos bag using the following tokens:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , .
- ② All 4 profiles are "crossed off" in your Campaign Log.
- ② No pieces of evidence were left behind.

设置

- ② 收集所有以下遭遇集卡牌：*At Death's Doorstep, Silver Twilight Lodge, Spectral Predators, Trapped Spirits, Inexorable Fate, and Chilling Cold.* 这些遭遇集由以下图标表示：



- ② 将realm of Death和The Watcher的遭遇牌放置一旁，移出游戏。这些遭遇集由以下图标表示：



- ② 将7个幽灵地点放置一旁，移出游戏。
- ② 将约瑟夫·梅格的敌人放置一旁，移出游戏。

◆ 注意：这张卡牌是双面的，另一面有一张故事卡牌。为了获得最好的游戏体验，除非有效果指示你这样做，否则不要看背面。

② 将7个非幽灵的地点牌(入口大厅、维多利亚大厅、战利品陈列室、台球室、主卧室、阳台和办公室)放置进场。每个调查员在门厅开始游戏。(参见下面建议的地点设置。)

② 查阅战役笔记内的“失踪人员”一栏:

- ❖ 如果加薇埃拉·米兹拉的个人资料没有被划掉,在入口大厅放置6个线索。
- ❖ 如果杰罗姆·大卫的个人资料没有被划掉,在办公室里放置6个线索。
- ❖ 如果瓦伦迪诺·里瓦斯的个人资料没有被划掉,在台球室里放置6个线索。
- ❖ 如果佩妮·怀特的个人资料没有被划掉,在阳台上放置6个线索。
- ❖ 尽可能均匀地从上面的地点删除,总数量等于你的战役笔记中留下的证据的线索数量。

② 洗混剩余的遭遇牌来建立遭遇牌组。

更换位置

在整个场景中,可能会指示你将备用地点与现有地点交换。当一个地点与一个已在游戏的地点交换时,它将取代它的位置。以前地点的所有标记、叠加牌、调查员、敌人和其他卡牌现在都被认为是在新的地点(例如,叠加中的卡牌仍然是叠加的)。在这样的交换过程中,没有游戏元素被认为移动过。

建议的地点设置



致命的领域

注意:此场景的设置仅使用没有幽灵特性的七个地点牌。将每个有幽灵地点牌放置一旁。

插曲 1：失踪者的经历

除非得到指示，否则不要读这段插曲。

检查你的战役笔记中的“失踪人员”部分。为了便于阅读，请阅读下面没有被划掉的人物部分。

如果没有划掉加薇埃拉·米兹拉的个人资料，入口大厅也没有任何线索，请阅读以下内容：

庄园的入口大厅装饰精美，但让你奇怪的是，大厅的木质栏杆有最近修理过的痕迹，并且看上去修理的十分匆忙。在没人注意的时候，你反复上下楼梯，直到你发现了你寻找的痕迹：几块木头碎片，可能是枪击造成的。你再次登上楼梯，找到打出这一枪的人当时所在的位置。经过一阵观察，在二楼的一颗蕨类植物旁你注意到一处闪光。你找到了证据：一颗.45手枪的子弹外壳。就在这个大厅，确实曾经有过枪击，但为什么没人听到过枪声呢？

在“失踪人员”一栏，在加薇埃拉·米兹拉的档案旁边，记录调查员正在追踪加薇埃拉。

如果没有划掉杰罗姆·大卫的个人资料，办公室也没有任何线索，请阅读以下内容：

对于一个私人助理刚刚失踪的人来说，约瑟夫·梅格的办公室称得上是相当整洁了。也许只是因为他很挑剔，也许他想要抹去一些不法行为的证据。你在约瑟夫的文件里没有发现任何值得注意的地方，但仔细思考之后，你意识到还有一个地方你没有检查过：垃圾。翻找垃圾堆让你发现了成果，在垃圾底部有一本属于杰罗姆·大卫的笔记，很可能是清洁工不小心扔到那里的。你翻到笔记的最后一页，杰罗姆在那里记下了一串名字，也许是从约瑟夫那里抄来的。你不知道这个名单有什么含义，但这一定很重要。

在“失踪人员”一栏，在杰罗姆·大卫的档案旁边，记录调查员正在追踪杰罗姆。

如果没有划掉佩妮·怀特的个人资料，阳台也没有任何线索，请阅读以下内容：

约瑟夫·梅格卧室外的阳台俯瞰着法国山区雨中的街道和阴暗的尖顶房屋。据目击者称，最后一次见到佩妮时她进入了约瑟夫的卧室。可能是为了整理房间，也可能是为约瑟夫拿一件私人物品。但阳台上的烟头证明事实并非如此，佩妮来这里是为了休息一下。从其他仆人的忙碌程度来看，这很可能是她急需的。如果她遇到了危险，她有没有可能从阳台上爬走或跳下去呢？你观察阳台边缘，存在客观的可能性，但不像是这样。如果从这里摔下去，她恐怕至少要摔断一条腿。她更可能回到庄园内部寻求帮助。只是从没有人见到她从卧室里出来。有些事情说不通。你捡起烟头，塞进大衣口袋，希望这是一条真是的线索而非徒劳无功。

在“失踪人员”一栏，在佩妮·怀特的档案旁边，记录调查员正在追踪佩妮。

如果没有划掉瓦伦迪诺·里瓦斯的个人资料，台球室也没有任何线索，请阅读以下内容：

重现当天瓦伦迪诺的路线并不困难，作为一名贵宾（一个擅长活跃气氛的人，根据你所听到的），他总是被众星拱月。这使得他在所有人都没注意到的时候突然消失得无影无踪这个故事变得更加难以置信。在大家最后一次见到瓦伦迪诺的台球室里，你逮到了亚当·根斯勒，那个在瓦伦迪诺失踪前跟他一起打台球的人。“老兄，我已经把我所知道的都告诉了警察和记者。”他解释道，“我和迪诺当时在打台球，我一扭头，再转过来的时候就发现他已经不见了。”他很生气地对你说，然后回去继续他的球局中。“那个该死的球现在到底在哪里？”他嘟囔说。看起来，除了瓦伦迪诺，那一晚还有其他失踪的东西。

在“失踪人员”一栏，在瓦伦迪诺·里瓦斯的档案旁边，记录调查员正在追踪瓦伦迪诺。

阅读完相关插曲后，进入章节1B。

不要阅读 直到场景结束

如果没有达成任何结局(每个调查员投降或被击败),则在场景结束时为章节1:转到结局2。

如果没有达成任何结局(每个调查员投降或被击败),则在场景结束时为章节2:转到结局3。

如果没有达成任何结局(每个调查员投降或被击败),则在场景结束时为章节3:转到结局1。

结局1:当你一出现在院子里,你就被一群穿着风衣的冷酷的人包围了。他们中的一些人把手伸进外套口袋:这是一个警告,不要做任何太冲动的的事情。在任何威胁得以实现之前,沉默被冰冷的声音打破。“现在,先生们,没有必要这样做。”他们撤退了,露出一个你认出来的名叫卡尔·桑福德的老人,他是银晓密会小屋的主席。”尽管情况很危险,但他的表情几乎太随便了。他的姿势和行为完全没有恐惧,这表明他有强大的力量作后盾。他的保镖后退了几步,让你可以私下和桑福德先生交谈。

- ☞ 在你的战役笔记中,记录下调查员逃离了幽灵的领域。
- ☞ 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。
- ☞ 继续进行**插曲2:前进的代价**。

结局2:你走出庄园,沐浴在夜晚清新的空气中。你的调查让你疲惫不堪,偏执异常。虽然你不知道为什么,但那件事对你来说有些特别。虽然客人们似乎没有注意到,但你注意到工作人员汗流浹背、神经紧张,而密会的成员们似乎也很紧张。你不止一次地注意到他们的目光紧盯着你,注视着你的一举一动。如果你不知道更多,你会认为银晓密会因为某种原因跟踪你。

无论如何,你无法找到关于这四起失踪事件的太多信息,你怀疑自己永远也找不到。也许这根本不算什么。

- ☞ 在你的战役笔记里,记录调查员对密会的阴谋一无所知。
- ☞ 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。
- ☞ 跳过**插曲2:前进的代价**,直接进入**场景3:神秘的名字**。

结局3:你逃向庄园的入口大厅,但幽灵般的迷雾仍然挡住了你的去路。雾中浮现出几张鬼魅般的脸和胳膊,痛苦地扭动着,尖叫着。你转过身来,面对的是戴着兜帽的观察者那张空洞的脸。甚至在你意识到你的末日来临之前,这个生物的空灵的身体就像由雾本身组成的一样在空中盘旋和俯冲。这个生物在你面前重组,它烧焦的手抓住你的喉咙,以巨大的力量把你高高举起。你用脚踢它,用指甲戳它的手,像被逼入绝境一样挣扎的动物,但都没有用。你看到的最后一件事是当它深入你的脑海时,它的眼睛发出红色的光芒。

- ☞ 在你的战役笔记中,记录调查员再也没有露面或音讯。
- ☞ 每位投降的调查员获得的经验等于胜利区中每张卡牌的胜利X值。
- ☞ 每一个没有投降的调查员都会被杀。如果在可用的调查员中没有足够的调查员来继续游戏,游戏就结束了,玩家就输了。每一名调查员被杀的玩家必须从可用的调查员中选择一个新的调查员。

☞ 跳过**插曲2:前进的代价**,直接进入**场景3:神秘的名字**。

插曲2：前进的代价

如果至少有一个调查员有银晓密会特性，
继续进行前进的代价1。
否则，跳到前进的代价2。

前进的代价1：“啊，是你。我没想到你会在这里，虽然我应该会想到，”桑福德先生的声音中带着一丝惊喜说道。“我很遗憾你不得不卷入这件不幸的事情。我不打算让你参与其中。”你目光太短浅。你怀疑这与命运无关。你问他那些被困在里面的人会怎么样。“人类的进步需要牺牲，”他坚忍地背诵道。以血献的祭是可畏的。但所献的祭物、比我们劳碌得来的更可贵。

跳至前进的代价3。

前进的代价2：“我很遗憾，我们必须在这样…不幸的情况下见面，”桑福德先生随口说道。“我很遗憾你不得不卷入这件不幸的事情。我不打算让你参与其中。”你目光太短浅。你怀疑这与命运无关。你问他那些被困在里面的人会怎么样。“人类的进步需要牺牲，”他坚忍地背诵道。以血献的祭是可畏的。但所献的祭物、比我们劳碌得来的更可贵。

继续前进的代价3。

前进的代价3：你来这里不是听桑福德先生劝说人们做出牺牲。你是来找答案的。你要求一个解释，但老人皱着眉头打断了你的话。“是的，是的。你提到上周的事件。那是这个生物的第一次出现，也是你在里面遇到的黑雾的到来。他瞥了一眼庄园的前门，清了清嗓子。“小屋与当晚发生的失踪事件无关，”他停顿片刻后解释道。“但我们不能直接去警察局告诉他们，一个由雾组成的生物绑架了梅格先生家里的四个人，对吗？”所以，我们必须自己解决问题。我们怀疑那个怪物是被人群吸引来的，所以我们重新制造了这个事件，以便弄明白发生了什么——来辨别它的动机。“在失踪事件发生后这么短的时间内，决定在梅格的庄园举办另一场活动，现在对你来说是有意义的。”尽管你不愿承认，但密会实施的计划是有一定道理的，尽管你并不特别喜欢被用作诱饵。谁知道有多少无辜的旁观者受到了致命的危险？即使目标是崇高的，牺牲是否值得？

“我希望你理解，本组织只是谋求人类的改善。有些残酷的事实超出了我们的认知。桑福德表情严肃地说。“如果我们要生存和繁荣，我们必须适应。我们必须学习。我们必须理解。这就是我们的秩序寻求实现的目标——对我们周围的世界有更深入的了解。一个值得追求的目标，你同意吗？”

查看胜利区和入口大厅下方的银晓密会敌人。

- 如果约瑟夫·梅格在胜利区中，继续前进的代价4。
- 如果约瑟夫·梅格在入口大厅下面，跳到前进的代价5。
- 如果以上两种情况都不正确，并且胜利区中的银晓密会敌人数量大于或等于入口大厅下面的数量，那么继续前进的代价4。
- 如果以上这些都没有，而且在入口大厅下面的银晓密会敌人比胜利区里的要多，那就跳到前进的代价6。

前进的代价4：你还没来得及回答，桑福德的一个人就从你身后的房子里走了出来。在向桑福德讲话时，他把一把银色的长刀插了起来。“里面没有约瑟夫的影子，先生。”那人用怀疑的目光看着你，手放在剑柄上。他的姿势让你想起一位骑士，坚忍而严格的纪律。“我明白了，”桑福德回答。他闭上眼睛，深吸一口气，然后继续。“这对我们的订单来说是一个很大的损失，但这是我们预料到的。把旅馆的东西从庄园里收起来，我来处理后果。骑士点点头，回到屋里。卡尔冰冷的蓝眼睛转向你。”“至于你，我要求你立刻离开这个地方。你已经造成了足够的伤害。你还没来得及抗议，他就命令附近的人护送你离开，你别无选择，只能服从。

- 在你的战役笔记中，记录约瑟夫消失在迷雾中。
- 在你的战役笔记中，记录调查员是密会的敌人。

故事继续到场景3：神秘的名字

前进的代价5：你仔细考虑了桑福德先生的话。你相信他说的是实话，但你不确定他的目的是否正当。在你回答之前，约瑟夫走上前来。“我相信我们的新同志理解合作的价值，”他站在你身边，礼貌地说。他们本可以自己逃走，但他们留在后面，以确保支部成员的安全。我们的心是一样的。

“勇气和牺牲是不一样的，约瑟夫，”卡尔·桑福德耐心地说道。“他们有意愿为全人类做真正正确的事吗？”老人把注意力转回到你身上，他冰冷的眼睛在月光下闪闪发光。他平静地走近，伸出手来。无论如何，你们都亲身经历了我们所有人都面临的危险。加入我们，我们可以一起面对它。结合我们的知识，我们可以保护阿卡姆免受这种威胁。

在你的战役笔记中，记录调查员救了约瑟夫。

每个调查员获得2个额外的经验，因为他获得洞察银晓密会的内部工作。

调查员必须决定(选择一项)：

“我拒绝参与其中。”跳到前进的代价7。

“我同意。”跳到前进的代价8。

“我同意。(你在撒谎。)”跳到前进的代价9。

前进的代价6：你仔细考虑了桑福德先生的话。你相信他说的是实话，但你不确定他的目的是否正当。你还没来得及回答，约瑟夫·迈格就从你身后的房子里走了出来，身边站着两名身穿昂贵西装的警卫。一个拥有当他站岗时，一把长长的银剑。另一个则小心翼翼地观察着形势，一只手握着他身边的手枪套。约瑟夫认出了你，简短地称呼你。“你一直在插手你不该插手的地方。”他威胁道，眯起他的黑眼睛。

“闭嘴，约瑟夫，”桑福德插嘴道。他平静地走近你，向你伸出手。“你们亲身经历了我们所有人都面临的危险。加入我们，我们可以一起面对它。结合我们的知识，我们可以保护阿卡姆免受这种威胁。

在你的战役笔记中，记录约瑟夫还活着。

调查员必须决定(选择一项)：

“我拒绝参与其中。”跳到前进的代价7。

“我同意。”跳到前进的代价8。

“我同意。(你在撒谎。)”跳到前进的代价9。

前进的代价7：桑福德先生皱起眉头，将手放回身边，眯起眼睛。“我明白了。我不得不说我很失望。我想你会有足够的洞察力来看到合作的价值。但我现在意识到，我的信心是错误的。他叹了口气，目光越过你，投向约瑟夫的庄园。“很好。密会将自行处理这个问题。你最好回到你来的地方。但我警告你：不要挡我们的路。我不是你想要的敌人。在你抗议之前，桑福德命令附近的人护送你离开，你别无选择，只能服从。

在你的战役笔记中，记录调查员是密会的敌人。

故事继续在场景3：神秘的名字。

前进的代价8：你和桑福德先生握手。他的手很冷，但很有力。密会的其他成员似乎在你周围放松。“我的朋友们，我们将一起做伟大的工作，”桑福德说。“伟大的作品。”

在你的战役笔记中，记录调查员都是密会成员。在剩余的战役中，在混沌包中添加1个▲标记。

故事继续在场景3：神秘的名字。

前进的代价9：你和桑福德先生握手。他的手很冷，但很有力。密会的其他成员似乎在你周围放松。“我的朋友们，我们将一起做伟大的工作，”桑福德说。“伟大的作品。但从你的眼角余光里，你看到一个密会执法者把他的武器抓得更紧了。

在你的战役笔记中，记录调查员都是密会成员。在剩余的战役中，在混沌包中添加1个▲标记。

在你的战役笔记里，记录调查员在欺骗密会。

故事继续到场景3：神秘的名字。



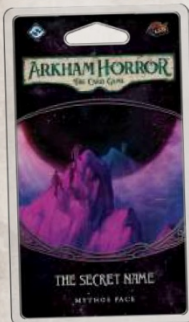
不要阅读 除非“你被追捕了”

你从幻想中惊醒，感觉到有什么东西爬上你的胸膛，一只冰冷的手紧紧抓住你的喉咙。它紧紧抓住你的呼吸，直到你的气管开始破裂。只是什么都没有——只有一股冷风从开着的窗户吹进来。呼啸的风吹得窗框格格作响，穿透了你安全的家。它听起来几乎就像可怕的笛子发出的不和谐的音符：一种没有头脑、萦绕心头的音乐，让你感到莫名的恐惧。你冲到窗前，砰地一声关上窗户，双手颤抖着。然而，微弱的、不和谐的音符在你周围回响。你认为这不可能是真的。不是在这里，不是现在。但是否认并不能提供庇护。

寒冷再次爬上你的背。一层薄薄的灰色薄雾倾泻进房间，从你的前门和窗户的缝隙中渗透进来。它沿着地面爬行，慢慢地缠绕在你的脚踝上，让你全身颤抖。你跑进卧室，砰的一声关上门，然后锁上。在入侵者恢复攻击之前，你只能得到几秒钟的喘息时间。一股强大的力量一次又一次地砸在门上，震动了整个房间。你用力推门，想把门关上。随着每一次沉重的撞击，深色的雾气从出现在木头上的裂缝中渗出。最后一声巨响，门碎了。你被甩了回来，不是落在地板上，而是落在一片薄雾中，被上百只幽灵般的手臂紧紧抓住，紧紧抓住你的肉体，把你的四肢撕成碎片。

不！-这不可能。你在这里，阅读这篇文章。当你意识到这一切都在你的脑海里时，一种解脱的感觉涌上你的心头。即便如此，这句话还是会让你的脑海里萦绕着可怕死亡的幻象。你发现自己瞥了一眼窗户，寻找着不存在的黑雾。如果文本想告诉你什么呢？也许不是，那是不可能的。

“不管是真实还是想象，你的命运都是一样的。”



场景 III: 神秘的名字

检查战役笔记。

- ② 如果调查员是密会成员，进入简介1。
- ② 如果调查员是密会的敌人，请跳到简介4。
- ② 如果调查员对密会的阴谋一无所知，请跳到简介5。

② 如果调查员再也没有露面或音讯，请跳到简介6。

简介1：楼上的书房虽然有点拥挤，但很舒适。地板上铺着毛绒地毯，几张舒适的沙发和小圆桌摆满了温暖明亮的房间。你周围的墙上挂满了对世界感到厌倦的分会成员的画像。密会主席卡尔·桑福德就坐在你对面，满是皱纹的手里悠闲地摇晃着一杯墨尔乐。

“银晓密会追求的知识，可以帮助我们提高对宇宙的理解，”桑福德先生解释说，他停下来喝了一口酒。“你在约瑟夫·梅格的庄园里遇到的生物——它的出现并不是最近在阿卡姆发生的唯一奇特的事情。告诉我：你最近有没有经历过其他可能与这些事件有关的事情？”

调查员必须决定(选择一个)：

- ② 告诉森林里女巫集会。进入简介2。
- ② 告诉他你不知道有什么有关的事情。(你在撒谎。)跳到简介3。

简介2：你告诉桑福德先生上周的经历——在树林中醒来，奇怪的雾气在树林中弥漫，女巫们和她们的咒语。他身体前倾，专注地听着你解释那天晚上发生的奇怪事件，你的记忆仍然有些模糊。你说完你的故事，老人考虑你的话。“有意思，”他终于说。“我知道这个女巫集会。他们由一个名叫安尼特·梅森的女巫带领。他们的魔法可不是小事。他们传承了可以操纵宇宙能量的神秘秘密。他们所拥有的知识是危险的——我相信这些知识来自一个两百多年前从塞伦逃跑的强大女巫。‘凯齐亚’这个名字对你有什么意义吗？”

你点头。阿卡姆的每个人都至少对那个女巫有一些了解，据说那个女巫的鬼魂常出没于法国山上那座废弃的“女巫之家”。大多数人认为她是一部虚构的作品；一个耸人听闻的故事意在把孩子们从破旧的房子吓跑。桑福德先生坚定的凝视和毫无幽默感的语气清楚地告诉你，事实并非如此。“也许这个安尼特是凯齐亚的真正后裔，也许她只是在使用她的名字。无论如何，我相信这些事件是相互关联的。为了这个目的，我有一个任务要交给你，代表银晓密会。卡尔·桑福德站起身来，他的拐杖与其说是为了保持平衡，不如说是为了炫耀。你也会站起来，准备好履行任何必要的职责来揭开这个谜团的真相。

“我们需要尽可能多的关于这个女巫集会的信息。若有一处能给出这些答案，那就是凯齐亚多年前所住的房子。你点头表示同意——你需要回答的问题太多了。那天晚上女巫们在树林里施了什么咒语？他们的动机是什么？他们和绑架这四个不幸灵魂的生物有什么关系？你与桑福德先生握手告别，便向女巫之家走去。

在你的战役日志里，记录下调查员告诉密会关于女巫集会的事。在余下的战役中，在混乱包中添加一个 ▲ 标记。

跳至设置

简介3：你摇摇头。你不确定发生在树林里的事情是否有关联，或者它们是否真的发生了——你的一部分人仍然相信这只是一个奇怪的梦。桑福德先生用冰冷的目光打量着你。你会觉得他在直视你。“很好，”他说。“出于好奇，‘凯齐亚·梅森’这个名字对你有什么意义吗？”

你点头。阿卡姆的每个人都至少对那个女巫有一些了解，据说那个女巫的鬼魂常出没于法国山上那座废弃的“女巫之家”。大多数人认为她是一部虚构的作品；一个耸人听闻的故事意在把孩子们从破旧的房子吓跑。桑福德先生坚定的凝视和毫无幽默感的语气清楚地告诉你，事实并非如此。他向你面前桌子上的一本破旧的旧书示意，翻开一页，上面满是奇怪的碑文和神秘的文字。“我相信你在约瑟夫的庄园里遇到的那个怪物与凯齐亚和她所拥有的秘密知识有关。你自己看。

“你拿起那本书，仔细检查书页上的记号。

如果至少有一个调查员是一个潜修者(▲)，请阅读下面的侧栏。否则，在你看来，这一切都是胡言乱语；跳过此步骤。

(▲): 书上的标记构成了某种咒语或仪式的基础。它包括召唤死者——乞求他们掌握权力，寻求秘密，或是寻求帮助。但是，谁在乞求谁，为了什么目的？

“为了这个目的，我有一个任务要交给你，代表银晓密会。卡尔·桑福德站起身来，他的拐杖与其说是为了保持平衡，不如说是为了炫耀。你也会站起来，准备好履行任何必要的职责来揭开这个谜团的真相。

“我们需要尽可能多的关于这种生物的信息。若有一处能给出这些答案，那就是凯齐亚多年前所住的房子。你点头表示同意——你需要回答的问题太多了。也许这和那天晚上女巫们在树林里施的咒语有关。如果是这样，他们的动机是什么？这和那个绑架了那四个不幸灵魂的家伙有什么关系？你向桑福德先生点了点头，然后去了女巫之家。

在你的战役日志里，记录下调查员隐瞒了他们对女巫集会的了解。
跳至设置。

简介 4：在你与银晓密会主席见面之后，你来到了位于南城的阿卡姆历史协会的庄园。你确信上周在树林里发生的事情与绑架那四个不幸灵魂的生物有关。这只是一预感——一种后背发凉的感觉，希望你走开——但你确信一切都是相互关联的。你只是不知道怎么做。

当你进入时，历史协会的一位研究人员向你打招呼，问你是否需要帮助。你粗略地描述一下你要找的信息；她会告诉你去哪里看，但又模糊得足以让你把目的抛在脑后。“我不知道你为什么要研究这种病态的事情，但是你要找的记录应该在三楼的图书馆里，”研究人员说。

你向她道谢，然后前往三楼，在那里你开始学习阿卡姆的巫术历史。17 世纪晚期，阿卡姆是新英格兰的一个小镇，陷入了对女巫审判的歇斯底里之中。关于巫术的指控像野火一样蔓延开来，而且很多人都对巫术持怀疑态度还有被

告或被绞死或被烧死，无论有罪或无辜。但有一个女巫，她的臭名远超其他女巫，她的神秘力量从来没有受到质疑：凯齐亚·梅森。

你能认出这个名字就是传说中常出没在法国山上那座老巫婆房子里的鬼魂。你一直认为她是一部虚构的作品；一个耸人听闻的故事意在把孩子们从那座废弃的房子里吓跑。但历史学会的记录显示，凯齐亚是一个真实的人：一个两百多年前从塞勒姆逃走的强大女巫。

你对真正的巫术并不陌生。如果凯齐亚·梅森与你在树林中遇到的女巫集会有任何关系，你必须发现这种联系。你离开庄园，向法国山走去，女巫之家在那里等着你……

跳至设置。

简介 5：你在银晓密会慈善晚会上获得的线索最终以失败告终，但安娜·卡斯洛的朗读仍在你脑海中反复上演。你会不由自主地觉得自己好像错过了这个谜题的一部分——你可以用它来避免塔罗牌读者描述的可怕命运。把你的注意力转回到上周在树林里遇到的女巫集会上，你来到了位于南城的阿卡姆历史协会的庄园。也许有一些你忽略的信息可以帮助你了解他们的身份，或者他们的动机。

当你进入时，历史协会的一位研究人员向你打招呼，问你是否需要帮助。你粗略地描述一下你要找的信息；她会告诉你去哪里看，但又模糊得足以让你把目的抛在脑后。“我不知道你为什么要研究这种病态的事情，但是你要找的记录应该在三楼的图书馆里，”研究人员说。

你向她道谢，然后前往三楼，在那里你开始学习阿卡姆的巫术历史。17 世纪晚期，阿卡姆是新英格兰的一个小镇，陷入了对女巫审判的歇斯底里之中。巫术的指控像野火一样蔓延开来，许多被告被处以绞刑或烧死，无论是有罪的还是无辜的。但有一个女巫，她的臭名远超其他女巫，她的神秘力量从来没有受到质疑：凯齐亚·梅森。

你能认出这个名字就是传说中常出没在法国山上那座老巫婆房子里的鬼魂。你一直认为她是一部虚构的作品；一个耸人听闻的故事意在把孩子们从那座废弃的房子里吓跑。但历史协会的记录表明凯齐亚是一个真实的人：一个两百多年前从

塞勒姆逃走的强大的女巫。

你对真正的巫术并不陌生。如果 Keziah Mason 与你在树林中遇到的女巫集会有任何关系，你必须发现这种联系。你离开庄园，向法国山走去，女巫之家在那里等着你……

跳至设置

简介 6：你把报纸上的文章和你找到的其他证据钉在墙上。无论约瑟夫·迈格的庄园里发生了什么，一切都失去了控制。首先，在 22 日的银光会年度慈善晚会上，有四人失踪。现在，在同一地区发生第二起事件后，又有更多的人失踪。分会有参与吗？不然他们为什么要把晚餐搬到迈格先生的庄园？

这也不是唯一的标题。整个城市都出现了奇怪的景象：幽灵般的身影，灰蒙蒙的雾气，还有一个驼背、披着斗篷的身影，他的身份在社区里引发了激烈的争论。每个人嘴边的名字都是 Keziah mason——传说中出没于法国山上那座女巫婆房子里的鬼魂。你一直认为她是一部虚构的作品；一个耸人听闻的故事意在把孩子们从那座废弃的房子里吓跑。但由于镇上到处都有失踪和奇怪的目击事件发生，你就不那么肯定了。也许这个古老的鬼故事还是有些道理的。

进入设置

独立模式 Standalone Mode

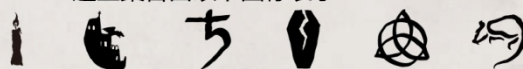
If you are playing in Standalone Mode and do not wish to refer to any other setups or resolutions, you may use the information below when setting up this scenario:

② Assemble the chaos bag using the following tokens:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4,      .

② The investigators are enemies of the Lodge.

设置

② 从以下集中收集所有卡牌：
The Secret Name, City of Sins, Inexorable Fate, Realm of Death, Witchcraft, and Rats. 这些集合由以下图标表示：



② 将发霉大厅，沃尔特·吉尔曼房间，和三个破旧的门的地点放置进场。每个调查员开始在发霉大厅里开始游戏。（请参阅下页的建议地点设置。）

② 将七个“未知地带”放置一旁，作为一个单独的“未知地带”牌组。为此，执行以下步骤：

◆ 将未知地带洗牌，查看展示面找到女巫之家的废墟将其与其他三个随机的未知地带地点洗混一起组成未知地点牌组的底部四张牌，未展示的一面朝上。

◆ 然后，将其他三个未知地带按随机顺序放在最上面。所有的 7 张未知地带牌都应该只显示未展示的一面，这样玩家就不知道哪些未知地带是女巫之家的废墟。

② 将以下的牌放置一旁，移出游戏：纳哈布，献祭的地方，凯齐亚的房间，黑皮书，两张怪异的几何体，两张幽灵般的存在。

② 洗混剩下的遭遇牌来组成遭遇牌组。

建议地点设置

沃尔特·吉尔曼房间



破旧的门



发霉大厅



破旧的门



破旧的门



多类卡

这个扩展包中的一些新玩家卡属于多个职业-守卫者(♂)、探求者(♀)、游荡者(◇)、潜修者(△)或生存者(✚)。



这些卡牌可以通过它们的金色和多个类图标而不是一个来标识。多类卡是每个类的一张卡，而不是中立卡。如果调查员可以有权使用该牌的任何一个类，则可以将多类卡加入在调查员牌组中。



例如：秘密卷轴是一张0级的多职业卡，上面有一个探求者和一个潜修者职业图标。因此这是一张0级的探求者卡和一张0级的潜修者卡。这不是一张中立的牌。任何有权使用0级探求者卡或0级潜修者卡的调查员都可以在他的牌组中加入秘密卷轴。例如，戴安娜·斯坦利可以在她的牌组中加入秘密卷轴，尽管她没有权使用探求卡。

如果调查员在一张多类卡上只能有权使用其中一个类，而无权使用该卡上的其他类，那么它仍然占据调查员一个有限的卡组空间，除非他们的牌组建筑选项中包含“其他”一词。

不能阅读 直到场景结束

如未能达成结局(每名调查员投降或被击败):当你被拖着走在肮脏的木地板上时,视觉的闪光会激发你的记忆。一场肮脏的仪式——纳哈——有节奏的赞歌——螺旋上升的黑色漩涡——黑暗的狂欢——原始的混乱——孩子的哭声——你胸中翻腾的隧道。

② 进行结局1。

结局1:你一些弯弯曲曲的木台阶脚下泥泞的草坪上醒来,女巫之家的前门在你头顶上若隐若现。你的每一根神经都充满了遗憾。你知道你没能阻止一些可怕的事情发生,尽管你不知道具体是什么。你的眼睛和耳朵的证据表明,你在女巫屋里看到的与此时此地并不一致。不管怎样,你已经了解了一些关于凯齐亚·梅森的事情,这个女巫曾经住在这所废弃的老房子里。随着你精神的衰退和身体的疼痛,这些信息就足够了。你不敢冒险回到这鬼屋。

② 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张牌的胜利点X值。

- ◆ 如果在这个场景中布朗·詹金至少被击败一次,每个调查员将获得1次额外的经验。
- ◆ 如果在这个场景中纳哈布至少被击败一次,每个调查员将获得1次额外的经验。

② 检查章节牌组。

- ◆ 如果场景结束时是章节1,则不会创建其他记录。
- ◆ 如果场景结束时是章节2,在你的战役日志中,在“发现的纪念品”下面,记录下吉尔曼的日记。此外,任何一个调查员都可以选择将黑皮书故事资产添加到他的牌组中。这张牌不计入调查员的牌组限制大小。如果调查员选择将黑

皮书包含在他的牌组中,则在余下的战役中向混沌袋中添加一个♣标记。

- ◆ 如果场景结束时是章节3,在你的战役日记中,在“发现的纪念品”下面,记录下吉尔曼的日记和凯齐亚的计划。此外,任何一名调查员都可以选择将黑皮书故事资产添加到他的牌组中。这张牌不计入调查员的牌组限制大小。如果调查员选择将黑皮书包含在他的牌组中,则在余下的战役中向混沌袋中添加一个♣标记。

结局2:当你醒来时,你正躺在沃尔特·吉尔曼房间的木地板上。凯齐亚的肮脏行径的标志无处可寻,长着尖牙、长着胡须的老鼠也不见了——正如你现在所理解的,凯齐亚的“密友”。正当你要站起来的时候,你发现房间的一个角落里有什么东西在闪闪发光。爬到吉尔曼的床下,你伸手去抓那个小饰品。这是一个磨损的十字架,类似于你在乔·马祖尔维奇的房间里看到的那种。你把它塞进口袋,然后离开这个麻烦的房间和它奇怪的角度。你对凯齐亚·梅森的了解和你想要揭露的一样多,那个女巫曾经住在这所被遗弃的老房子里。当你走到寒冷的十一月的空气中,你转过身来,最后看一眼那破旧的女巫之家。你担心,尽管你可能永远不会再进入这个地方,但在你的思想和梦想中,你永远不会真正离开它。

② 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张牌的胜利点X值。每位调查员获得2个额外的经验,因为他获得洞察阿卡姆神秘的过去。

- ② 在你的战役日志中,在“发现的纪念品”下面,记录了吉尔曼的日记,凯泽亚的计划,和磨损的十字架。
- ② 任何一个调查员都可以选择将黑皮书故事资产添加到他的牌组中。这张牌不计入调查员的牌组限制大小。如果调查员选择将黑皮书包含在他的牌组中,则在余下的战役中向混沌袋中添加一个♣标记。



场景 IV: 罪恶的代价

自从你在女巫的房子里遇到鬼魂，你就不得不重新考虑你所知道的关于生与死的一切。凯齐亚·梅森两百多年前去世了，但她的灵魂仍在幽灵般的迷雾中——就像你在约瑟夫·迈格尔的庄园里遇到的一样。当你思考所发生的事情时，有一个问题萦绕在你的脑海中：Keziah的灵魂是因雾而存在，还是因为她的存在而产生雾？这是某种疾病，还是哪种征兆？

你对阿卡姆的巫术和迫害历史研究得越多，你就会变得越不安。夜复一夜，你被可怕的梦袭击——死亡和腐朽的梦，罪恶和罪恶的梦。有一种邪恶住在这座城市里，一种长期隐藏在阿卡姆过去黑暗中的邪恶。更糟的是，你的调查陷入了僵局。你相信，如果你能找到那个决定命运的夜晚在树林里看到的女巫集会，你或许就能更多地了解凯齐亚·梅森，或者这个不言而喻的邪恶。

当你完成早晨的例行公事时，你的目光掠过今天报纸上的一个小标题：“汉格曼山上的幽灵？”上城区的居民声称在汉格曼小溪的浓雾中看到了人形……“这不可能是巧合吧？

然后你才恍然大悟——如果你要找的是女巫，那么你唯一能确定找到她们的地方就是地下六英尺的地方，也就是多年前那些自称是女巫的人被处决的地方。在墓地里寻找幽灵可能不是你最安全的选择，但你不确定在这个城市里是否还能安全。

设置

- ② 从以下集合中收集所有卡牌：

The Wages of Sin, Anette's Coven, City of Sins, Inexorable Fate, Realm of Death, Trapped Spirits, and Witchcraft. 这些集合由以下图标表示：



- ② 将守望者的遭遇牌放置一旁，移出游戏。该遭遇集由如下图标表示：



- ② 随机选择两个绞刑架的地点之一，两个异教徒的坟墓的地点之一，两个教堂阁楼的地点之一，和两个教堂地窖的地点之一，并将它们放置到场中。从游戏中移除其他版本的绞刑架、异教徒的坟墓、教堂阁楼和教堂地窖。然后，将闹鬼旷野，废弃的教堂，汉格曼小溪放置进场（参见-建议的地点位置，下页）。

◆ 这些地点都有各自的版本。一面有幽灵特征，另一面没有。当使用这些地点时，使用没有幽灵特征的展示面。

◆ 每位调查员在汉格曼小溪地点开始游戏。

- ② 将四张幽灵网资产放置一旁，移出游戏。
- ② 随机洗混六名异端者敌人，并将其中四名放置一旁。从游戏中移除其他两个副本。这些牌是双面的，背面有故事卡。为了获得最好的游戏体验，请不要提前查看背面的故事卡内容。
- ② 这个场景使用了两个单独的遭遇牌组。
 - ◆ 将剩下的带有幽灵特征的牌分开，并将它们洗混在一起，以构建幽灵遭遇牌组（参见下面的“幽灵遭遇牌组”）。
 - ◆ 将剩下的非幽灵牌一起洗混，以构建标准的遭遇牌组。

独立战役

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, -1, -1, -2, -2, -3, -4, 骷髅, 骷髅, 骷髅, 骷髅, 骷髅, 骷髅, 骷髅, 骷髅.
- ② Three mementos are listed under “Mementos Discovered.”



幽灵遭遇牌组

在这个场景的设置过程中，构建了两个遭遇牌组：“标准”遭遇牌组和“幽灵”遭遇牌组。一般来说，每当调查员与遭遇牌组进行互动时，该调查员应使用标准的遭遇牌组。

然而，在这个场景中的某个时间点上，地点可能会翻转到它们的幽灵一侧。当调查人员处于具有幽灵特征的地点时，除非另有说明，否则调查人员应使用幽灵遭遇牌组而不是标准遭遇牌组。这包括从遭遇牌组中抽取牌，以及以任何方式搜索、查看、展示或与遭遇牌组(或遭遇弃牌堆)互动。这也包括当遭遇牌组耗尽时触发的技能。如果一个效果特别指的是标准的遭遇牌组或幽灵遭遇牌组，那么它将与指定的牌组相互作用，而不管调查员的地点如何。

两个遭遇牌组都有自己的弃牌堆。当一张具有幽灵特征的牌被弃掉时，它被放置在幽灵遭遇牌组的弃牌堆中。所有其他遭遇牌都被丢弃到标准遭遇牌组的弃牌堆中。

注意:在此场景中，将地点从一面翻转到另一面不会“展示”新地点。

“罪恶的代价” 建议地点设置

绞刑架



教堂阁楼



异教徒的坟墓



闹鬼旷野



废弃的教堂



教堂地窖



汉格曼小溪



不能阅读 直到场景结束

如果因为每位调查员投降而未能达成结局:继续执行结局1。

如果因为每位调查员被击败而未能达成结局:继续执行结局2。

结局1：褪了色的阳光从雾里射进来，那不自然的雾终于消散了。当这一切发生后，汉格曼山恢复了它原来的样子。没有其他恶毒的鬼魂来缠着你，召唤它们的女巫又一次躲进了阴影里。你希望你已经做了足够的事情来阻止阿卡姆其余的人屈服于这种恐惧。

② 在你的战役日志中，记录X**异端者**被释放到阿卡姆。X是游戏中**异端者**敌人的数量。(如果是章节1，记录4个**异端者**被释放到阿卡姆。)

✧ 如果X小于等于3，在“发现的纪念品”下面，记录一缕幽灵薄雾。

② 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张牌的胜利X值。

结局2：听天由命，你跪了下来。雾气散去。随着守望者的出现，时间渐渐变慢，它的幽灵形态沿着地面滑动，以一个滴答作响的时钟的缓慢靠近。你闭上眼睛，不愿意看着凶手。你的手指伸进你的手掌，你要振作起来。

这一刻过去了。

当你再次睁开眼睛时，伴随着幽灵般的迷雾，这个生物就消失了。

...你得救了吗？

② 在你的战役日志中，记录调查人员在守望者的怀抱中幸存下来。

② 在你的战役日志中，记录X**异端者**被释放到阿卡姆。X是游戏中**异端者**敌人的数量。(如果是章节1，记录4个**异端者**被释放到阿卡姆。)

✧ 如果X小于等于3，在“发现的纪念品”下面，记录一缕幽灵薄雾。

② 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张牌的胜利X值。





场景 V: 为了更大的利益

介绍1：自从你在汉格曼山与死神擦肩而过，阿卡姆的情况只会更糟。在那之后的几天里，有更多关于“鬼魂目击”的报道，甚至还有几起失踪事件。一层薄薄的灰雾日夜不停地笼罩着街道。每天晚上太阳一落山，门就被锁上。没有真正意识到为什么，很少有人敢在晚上冒险出去。一些商家甚至以“天气不好”为由，在白天对顾客关闭大门。“事情正在失去控制。”

检查战役日记。

- ④ 如果调查员是密会成员，请进入介绍2。
- ④ 如果调查员是密会的敌人，请跳到介绍3。
- ④ 如果调查员对密会的计划一无所知，请跳到介绍4。
- ④ 如果再也没有看到或听到调查员的消息，请跳到介绍5。

介绍2：显然，出现在庄园慈善晚会上的生物并不一定会出现在约瑟夫·迈格的庄园里，这意味着你所经历的恐怖可能只是更糟糕事情的开始。是时候把你的发现报告给银晓密会了。也许他们可以帮助你理解你所收集到的知识，并告诉你下一步应该做什么。在他们的帮助下，你也许能拯救阿卡姆……

检查战役日志。如果调查员欺骗了密会
阅读下面的侧栏。否则，跳过此边栏。

...虽然你怀疑密会有其他的利益，但是密会清楚地知道发生了什么事情，而不是他们愿意承认的。在密会的表面下潜伏着一个险恶的目标，你打算去发现这个目标是什么。

跳至设置。

介绍3：显然，出现在庄园慈善晚会上的生物并不一定会出现在约瑟夫·迈格的庄园里，这意味着你所经历的恐怖可能只是更糟糕事情的开始。你现在还不知道为什么，但你知道银晓密会在某种程度上与这个生物有关。也许是时候拜访一下密会了——不管有没有得到他们的许可。

跳至设置。

介绍4：你不禁会想，你是不是错过了约瑟夫·迈格家中一些重要的东西。发生在庄园慈善晚会上的四起失踪事件绝不可能是巧合。如果这些受害者遇到了像你在墓地看到的那种生物，你所经历的恐怖可能只是更糟糕事情的开始。你现在还不确定原因，但你可以肯定银晓密会在某种程度上与这些事件有关。也许是时候拜访一下密会了——不管有没有得到他们的许可。

跳至设置。

介绍5：约瑟夫·迈格的庄园发生了太多的失踪事件，这绝不是一个巧合：先是慈善晚会上的四名遇难者，然后是一周后参加慈善晚宴的那些人。如果他们遇到像你在墓地看到的那样的生物，你所经历的恐怖可能只是更糟糕事情的开始。你现在还不确定原因，但你可以肯定银晓密会在某种程度上与这些事件有关。也许是时候拜访一下密会了——不管有没有得到他们的许可。

继续设置。

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:

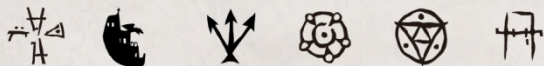
- ④ Assemble the chaos bag using the following tokens:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ☠, ☠, ▲, ▲, ☼, ☼, ☼, ☼.
- ④ The investigators must decide (choose one):
 - ◆ The investigators are members of the Lodge.
 - ◆ The investigators are not members of the Lodge.

设置

④ 收集以下所有遭遇卡牌集：

For the

Greater Good, City of Sins, Silver Twilight Lodge, Ancient Evils, Dark Cult, and Locked Doors. 这些牌集由以下图标表示：



④ 检查战役日志。如果调查员是密会的成员，则须履行下列事项：

◆ 当创建章节牌组时，使用章节1A-“热烈欢迎”并从游戏中移除章节1A“潜入密会”。

◆ 将密会大门，大厅，密会地窖的副标题是（我们正等着你呢）放置进场，从游戏中移除这些地点的其他版本。

◆ 在收集到的遭遇集中搜索以下卡牌，并将其从游戏中移除：3张侍僧副本（基础169号牌），1张密令巫师副本（基础170号牌），2张内部高层爵士副本和1张密室守卫副本。

④ 否则，执行以下操作：

◆ 当创建章节牌组时，使用章节1A-“潜入密会”并从游戏中移除章节1A“热烈欢迎”。

◆ 将密会大门，大厅，密会地窖的副标题是（仅限会员）放置进场，从游戏中移除这些地点的其他版本。

◆ 在收集到的遭遇集中搜索以下卡牌，并将其从游戏中移除：3张密会的新信徒副本，1张秘密守护者副本，2张外层空间爵士副本和1张密会狱卒副本。

④ 将密会地下墓穴和休息室放置进场。每位调查员都在密会大门开始游戏。（请参阅下一页上的建议地点设置）将其他剩余地点放置一旁，不在游戏中（藏书室，保险库，内部圣地和2个圣地门口地点）。

④ 将以下的卡牌放置一旁备用，移出游戏：拼图谜盒，召唤的野兽敌人，奥古斯特·林德奎斯特资产牌，和双面的内森·维克敌人。

④ 将一个❶标记、一个❷标记、一个❸标记和一个❹标记放置一旁备用，移出游戏。这些标记应该从你的标记池中拿取，而不是从你的混沌袋里拿取。这些令牌是钥匙。（见下一页的“钥匙”）

④ 将剩余的遭遇牌洗混构建遭遇牌组。

钥匙

此场景的设置指示玩家将一个❶标记、一个❷标记、一个❸标记和一个❹标记设置为钥匙。这些钥匙不放在混沌袋中，也不作为传统的混沌标记。相反，它们代表调查员可以在整个场景中找到和使用的密钥。

钥匙可以通过几种不同的卡牌效果进入游戏，通常放置在敌人地点或故事资产上。获取密钥的方法有三种：

④ 如果一个有钥匙的地点没有线索，调查员可以把钥匙当作❶能力来控制。

④ 如果一个敌人带着一把钥匙离开游戏，导致该敌人离开游戏的调查员必须控制它的钥匙。（如果敌人通过其他方式离开游戏，把钥匙放在它离场的地点上。）

④ 一些卡牌效果可能会让调查员以其他方式控制钥匙。

当调查员控制钥匙时，他将钥匙放在他的调查员卡上。如果控制一个或多个钥匙的调查员被击败离场，那么将这些钥匙中的每一个都放在他的地点上。作为一个❶能力，调查员可以给出任何数量与他在同一地点的另一名调查员的钥匙。

建议地点设置

密会大门



大厅



休息室



密会地窖



密会地下墓穴



不能阅读 直到场景结束

如未能达成结局(每名调查员投降或被击败):你设法逃出大楼, 徒步逃走了。当你跑步时, 你能听到从庄园传来轰隆的响声。还有几个人从你身后的前门冲了进来, 他们全神贯注, 根本没注意到你。其中一个人对她的同伴喊道: “出去, 到那个无人造访的小岛上去集合! 不管有没有这个装置, 我们都要执行这个仪式!”

“守卫者怎么样?” 门口的一名男子问道。

“没用,” 她回答。 “走吧!”

这时尖叫开始了。一股血溅到地下室的窗户上。逃跑的人立刻惊慌失措。

你不会停下来, 也不会回头看。你不停地奔跑, 直到建筑物消失在浓密的灰雾中, 直到你再也听不见里面人们的尖叫声, 直到你的腿几乎无法移动。

这就是银晓密会所相信的那种“牺牲”吗? 如果是这样, 这对他们试图在这个无人造访的小岛上完成的“有束缚力的仪式”意味着什么?

- ☞ 在你的战役日志中, 记录出现的牢笼守卫者。
- ☞ 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张牌的胜利点X。
- ☞ 跳过插曲III:核心成员, 直接进入场景VI:结合与幻灭。

结局1：当盒子把你拉进去的时候，你身体的每一根纤维都被拉伸了。。然而，在它将你完全拉进去之前，盖子突然被老人的手猛地关上了。随着拉力的停止，你的身体向后仰着差点跌倒。当你恢复意识时，卡尔·桑福德正站在你身边，一如既往的无所畏惧。“我看到你设法在没有击败其守护者的情况下打开设备。多么幸运，”他说道。他仔细检查盒子，从容器中取出钥匙和硬币并认出了它们。“我有一种感觉，你将成为密会的宝贵财富，但似乎我低估了你的机智。也许现在是时候了解我们组织背后的真相了。我有一种感觉，你注定要做伟大的事情。”出乎意料的是，桑福德先生将拼图盒以及解锁它的组件交给你。“跟我来。有很多事要讨论。”

② 在你的战役日志中，记录下调查员发现了如何打开谜盒。任何一位调查员都可以选择将拼图谜盒故事资产牌添加到他的牌组中。这张牌不计入调查员的牌组数量限制。

② 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张牌的胜利点X。

② 进入插曲三：内部高层。

结局2：当盒子把你拉进去的时候，你身体的每一根纤维都被拉伸了。然而，在它将你完全拉进去之前，你设法伸出手去关上盖子，砰的一声盖子被你关上了。随着拉力的停止，你的身体向前倾着差点跌倒。当你恢复意识时，你不由自主地颤抖。这个箱子比你想象的要危险得多。在密会手中，它可能是一件威力强大的武器，尽管你不确定他们打算用它做什么。就在这时，你听到几个密会成员走过来。你迅速把房间里的一个书架移到一边，在他们进入房间之前藏到书架后面。“你确定你听到了什么吗？”我没有看到任何人，”其中一人说。

“嗯……”另一个停顿了一下，大概是在检查房间里有没有入侵者的迹象。“肯定什么也没有。”没关系。自从诱捕盒不见了，我们都有点紧张。来吧，我们可不想在典礼上迟到。今晚是一个重要的夜晚。“他们离开时，脚步变得更轻柔了。那人的话在你脑海中萦绕了片刻。他说今晚很重要是什么意思？这可能和他们一直试图打开的谜盒一样重要。你悄悄地跟着那两个人，他们正朝庄园下面的地道深处走去。你悄悄跟着跟上他们，同时又试图让你的脚步在过道的石头地板上保持安静。最后，他们走进了一扇大门，门的表面装饰着三支熟悉的银晓密会之箭。从另一边的大厅里充满了仪式性的吟唱。你轻轻地走近，把耳朵贴在门上偷听。

“兄弟姐妹们，”一个年长的声音宣布，“感谢你们来到这个神圣的聚会。我们等待已久的时刻终于到来了。”你能听出这个人的声音——他就是卡尔·桑福德，银晓密会组织的领导者。“几十年来，银晓密会秩序一直在追求能够提升人类的知识。我们抵御了对我们生存的威胁。我们为这一神圣的事业牺牲了一切。现在，这些威胁之一正在威胁着我们的城市，我们必须再次采取必要措施来保护它。人群报以庄严的赞同。“今晚，我们将完成许多个晚上前在无人造访的小岛中心开始的仪式。今晚，我们将最终抓住幽灵，并了解它所知道的一切。我们不能让阿撒托斯的秘密被那些伤害人类的人所窃取。”

异教徒们用单调的赞美诗回应，你趁这个机会在被发现之前逃离了密会。你揭露的阴谋给你留下了更多的问题。如果桑福德所说的幽灵是你所认为的那样，那么就像他声称的那样，它的约束力肯定会保护阿卡姆。但是他们想从中学到什么知识呢？”阿撒托斯“到底又是什么？”

- ② 在你的战役日志中，记录下调查员发现了如何打开谜盒。任何一位调查员都可以选择将拼图谜盒故事资产牌添加到他的牌组中。这张牌不计入调查员的牌组数量限制。
- ② 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张牌的胜利点X。
- ② 跳过插曲III:内部高层，直接进入场景VI:结合与幻灭。

结局3：从盒子里出来的野兽是一个凶残的守护者，屠杀任何人。不知何故，你能够杀死这个生物，但后果是可怕的。许多密会成员在你能够杀死它之前被这个生物的横冲直撞杀死了。更糟糕的是，它出现的设备被摧毁得面目全非。你不确定它是由于野兽的出现还是由于其耗尽可能量而破裂，但无论如何，这是一个令人遗憾的结果。“这不在计划之内，”一位身穿长袍的密会成员在你检查压碎的字谜盒时，一本正经地说。。

“这是一个非常保守的说法，”另一位补充道。她把一只手放在你的肩膀上，轻轻地把你从设备的残骸中拉了出来。她说：“拜托，那是注定要失败的。”

她的同伴无视你的存在，坚忍地和她说话。“我们必须到达那个无人造访的小岛，在没有陷阱的情况下完成束缚的仪式。她点点头，最后看了你一眼，然后其余的密会成员就离开了。这就是银晓密会所相信的那种“牺牲”吗？如果是这样，这对他们试图在这个无人造访的小岛上完成的“束缚的仪式”意味着什么？

- ② 在你的战役日志中，记录下陷阱的守护者出现并被击败。
- ② 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张牌的胜利点X。
- ② 跳过插曲III:内部高层，直接进入场景VI:结合与幻灭。

插曲 III：内部高层

内部高层 1：你被带进内殿的深处，那里只允许最高级别的成员进入。桑福德先生解释说，银晓密会的秩序比面向公众的银晓密会的庄园要古老得多，更重要，而且他们的知识延伸到了神秘和晦涩的领域。“数十年来，银晓密会的秩序一直在追求能够提升人类的知识。我们捍卫了对我们生存的威胁。我们为这个神圣的事业牺牲了一切。现在，这些威胁之一正威胁到我们的城市，我们是唯一能够阻止它的人。”你知道我说的那个生物。”你点头表示肯定。

“据我们所知：正是这些女巫将这种可憎的东西带到了阿卡姆。我们试图阻止她们的仪式，但不幸的是，我们没有成功束缚住它。现在它已经挣脱了束缚了，我们必须在女巫能够做同样事情之前完成开始我们要做的事情。但首先，我知道你可能也有一些信息给我们。请把你找到的东西交出来。为了解这种情况，我们必须进行合作。”

调查员必须决定(选择一个)：

④ 将你找到的东西都给桑福德先生。进入**内部高层 2**。

④ 告诉他你没什么可展示的。(你在撒谎。)跳至**内部高层 3**。

内部高层 2：你把收集到的证据拿给桑福德先生看。

“嗯……是的，我明白了。正如我所怀疑的那样。”

④ 在你的战役日志中，划掉“发现的纪念品”下面列出的每一件纪念品。

④ 检查战役日志。如果调查员救了约瑟夫，并且把女巫集会的事告诉了密会，那就进入**内部高层 4**。否则，跳至**内部高层 5**。

内部高层 3：你不相信卡尔·桑福德的这些证据。谁知道他打算怎么处置他们？这些在银晓密会负责人手中的物品中的任何一件都可能是致命的武器。你撒谎，并告诉他你的调查到目前为止毫无结果。他咬紧牙关，盯着你看了一会儿，冰冷的蓝眼睛像刀子一样盯着你。这听起来令人失望。但也许这是我的错，我不应该把这样沉重的负担强加给一个新加入密会的人。”

桑福德先生站了起来，密会的其他成员也跟着站了起来。他对内部高层的其他成员说：“好吧。我们没有多余的时间了。仪式必须马上完成。我们将使用和以前一样的场地——未访岛屿的中心支柱，在这里，这个世界和下一个世界之间的屏障是最薄的。这种反常现象很可能把我们带到那里，所以要谨慎行事。然后他转身对着你。“当然，我们也需要你的帮助。你手中的装置是束缚亡魂的关键。到时候你必须正确地使用它。你明白吗？你点头表示肯定。深呼吸来锻炼你的神经，你准备好踏上通往未知之岛的旅程——通往死亡本身的旅程。

④ 在你的战役日志里，记录下调查员把他们的纪念品藏了起来。

④ 继续**场景 VI：结合与幻灭**。

内部高层 4：卡尔·桑福德笑着站了起来。“你已经证明自己是我们的忠实成员。我相信现在是你提升到我们内部高层的时候了。你走近桑福德先生，跪在他面前。他张开双臂说：“我任命你为内部高层的骑士。再站起来，骑士，挺直腰板。你们现在是人类的精锐守护者之一，真理的守护者，银晓密会秩序的管理者。另一个密会的成员递给你一件叠好的蓝袍子，你严肃地穿上。“现在，我肯定你有很多问题要问我。我们没有太多的时间来磨蹭，但是你应该得到答案。你想知道些什么？”

在卡尔·桑福德失去耐心之前，你可以问他三个问题。每次一篇，无论顺序如何，选择并阅读下面的三篇文章。然后，进入内部高层 6。

“这个生物是什么？”

“这是一个强大的残余，从一个死了很久的人留下。只有当女巫和它曾经属于的灵魂有着牢固的联系时，他们才能召唤它。”可能只有一个人：凯齐亚·梅森本人。”

“你想用这个生物做什么？”

“首先，最重要的是，我们需要约束它，以防止它造成进一步的伤害。这是最重要的。一旦它被束缚，我们就可以在不危及自己或他人的情况下了解它所拥有的秘密。”

“女巫们想要这个怪物做什么？”

“我确信他们希望了解它的秘密，并从它的力量中吸取教训，”他抚摸着他的胡须，推断道。“也许想让他们中的一个人被圣灵附身，从而获得控制生死的力量。”

“在慈善晚会之前你知道这个生物吗？”

“事实上，是的，”桑福德先生承认。“但我们不知道它会来找我们。在我们插手女巫的召唤仪式之后，我们调查了遗留了几天的幽灵雾。我们可能过于关注自己，并且被我们的存在所吸引。最终未必是件坏事。”

“慈善晚会上失踪的四个人在哪里？”

“只有上帝知道，”桑福德先生叹了口气回答。“可能是被亡魂抓走的。或者被薄雾吞没。”他考虑了一会儿，然后补充说，“我怀疑如果他们还活着，他们离亡魂不远。无论是好是坏，异常似乎都集中在它周围。”

检查战役日志。只有当调查员在守望者的拥抱中幸存下来时，你才可以问以下问题。

“……你为什么那样看着我？”

桑福德先生清了清嗓子。“我……没什么，”他撒谎道。

内部高层 5：卡尔·桑福德把这些小饰品和奇怪的部件交给了另一个高层的成员，这个高层的成员小心翼翼地把它拿了出来，并把它们带到了楼上。“谢谢你在这件事上的帮助。我们在一起比分开更强大，你不觉得吗？”

桑福德先生站了起来，密会的其他成员也跟着站了起来。他对内部高层的其他成员说：“好吧。我们没有多余的时间了。仪式必须马上完成。我们将使用和以前一样的场地——未访岛屿的中心支柱，在这里，这个世界和下一个世界之间的屏障是最薄的。这种反常现象很可能会把我们带到那里，所以要谨慎行事。然后他转身对着你。

“当然，我们也需要你的帮助。你手中的装置是束缚亡魂的关键。到时候你必须正确地使用它。你明白吗？你点头表示肯定。深呼吸来锻炼你的神经，你准备好踏上通往未知之岛的旅程——通往死亡本身的旅程。

继续场景VI:结合与幻灭。

内部高层 6：桑福德先生站了起来，密会的其他成员也跟着站了起来。他对内部高层的其他成员说：“好吧。我们没有多余的时间了。仪式必须马上完成。我们将使用和以前一样的场地——未访岛屿的中心支柱，在这里，这个世界和下一个世界之间的屏障是最薄的。这种反常现象很可能会把我们带到那里，所以要谨慎行事。然后他转身对着你。“当然，我们也需要你的帮助。你手中的装置是束缚亡魂的关键。到时候你必须正确地使用它。你明白吗？你点头表示肯定。深呼吸来锻炼你的神经，你准备好踏上通往未知之岛的旅程——通往死亡本身的旅程。

在你的战役日志中，记录下调查员被纳入内部高层。

继续场景VI:结合与幻灭。



场景 VI: 结合与幻灭

这座无人问津的小岛在米斯卡塔尼克河中间，位于横跨这条河的两座桥梁之间，连接着阿卡姆的市中心和河畔镇。岛上长满了藤蔓、荆棘和不自然的灌木丛，岛上没有居民，也没有动物。岛上矗立着一排排神秘的石柱，远远高出树梢。虽然有很多理论，但没有人确切知道这些石柱的用途，也

没有人知道是谁建造的。很少敢踏上神秘岛的海岸，和那些返回奇怪的故事：在夜晚最黑暗的时刻，森林里燃起篝火，石雕祭坛上刻下深深的刻痕，空无一物的森林，没有生命，只有那些栖息在树枝上、用热切的眼睛注视着闯入者的黑乌鸦和夜鹰。不幸的是，对你来说，风险太高，您无法注意这些警告。

阿卡姆的街道比你以前见过的任何街道都要空旷安静。一股熟悉的灰色薄雾笼罩着这座城市。离河越近，雾就越浓。你走得很快，不想在去仪式现场的路上遇到其他人，不管他们是活着还是死了。你会发现码头边停泊着几艘划艇，你可以爬上其中一艘。由于河水不自然地静止，几乎没有水流载着小船，划向小岛应该是一件简单的事情。即使如此，浓雾还是使你很难确定方位。很快，你就完全被灰色的雾包围了，看不到河岸或岛屿的河岸。一个形态从雾中显现出来。涟漪出现在水面上。守望者的目光正注视着你。

就在这时，一根幽灵能量柱上升到天空中，即使穿过薄雾，也像白天一样清澈。那个雾中的形态将它的注意力转向这个光柱，你感觉到守望者的目光从你的身上移开了。仪式开始了。你划得更快，用灯光指引你。是时候决定一下为什么你要来这里帮助银晓密会了？或者破坏他们？

这是一个无法重来的问题，你以后就没有机会改变主意了。调查员必须决定（选择一个）：

② “我们必须帮助密会完成仪式。”完成仪式应该会束缚幽灵守望者，防止它造成任何伤害。

✧ 在你的战役日志中，记录下调查员支持银晓密会。

✧ 进行设置。

② “我们必须阻止密会的仪式”破坏仪式应该会解除幽灵守望者与凡人界的束缚。

✧ 在你的战役日志中，记录下调查员支持女巫集会。

✧ 进行设置。

设置

② 收集以下所有遭遇卡牌集：

Union and Disillusion, Inexorable Fate, Realm of Death, Spectral Predators, Ancient Evils, and Chilling Cold. 这些牌集由以下图标表示：



② 将下面的遭遇牌集放置一旁，移出游戏：*Anette's Coven, Silver Twilight Lodge, and The Watcher.* 这些牌集由以下图标表示：



② 将米斯卡塔尼克河和险恶岸边放置进场。每位调查员在米斯卡塔尼克河开始游戏。然后，洗混6个未访问的小岛地点牌，并随机选择2个放置进场。将剩余的放置一旁，移出游戏。（请参阅以下建议的地点设置。）

✧ 检查战役日志。如果调查员支持女巫集会，那么在险恶岸边和两个未访问的小岛地点上的火盆都已经点燃了。在这些地点上都放置一个资源标记来表示这一点。（见下面的“圆圈/火盆”）

② 将恶鬼陷阱地点牌和守望者控制力诡计牌放置一旁，移出游戏。

② 将安尼特·梅林（四循环大扩57号牌）和约瑟夫·梅格（四循环大扩85号牌）放置一旁，移出游戏。

④ 检查战役日志中的“失踪人员”部分。根据划掉的名字和没有划掉的名字，执行以下操作：

- ❖ 如果没有划掉加薇埃拉·米兹拉，将加薇埃拉·米兹拉故事资产放在一边，并将加薇埃拉的命运故事卡放在场景参考卡下面。
 - ❖ 如果没有划掉佩妮·怀特，将佩妮·怀特故事资产放在一边，并将佩妮的命运故事卡放在场景参考卡下面。
 - ❖ 如果没有划掉杰罗姆·大卫，将杰罗姆·大卫故事资产放在一边，并将杰罗姆的命运故事卡放在场景参考卡下面。
 - ❖ 如果没有划掉瓦伦迪诺·里瓦斯，将瓦伦迪诺·里瓦斯故事资产放在一边，并将瓦伦迪诺的命运故事卡放在场景参考卡下面。
 - ❖ 从游戏中移除结合与幻灭遭遇集中剩余的故事资产牌和故事卡。
- ④ 根据以下情况，在此场景中应用不同版本的章节3和章节4。其他版本的章节3或章节4将从游戏中移除。
- ❖ 检查战役日志。如果调查员支持密会，请使用章节3“薄雾之外（V.I）”和章节4“束缚仪式”。
 - ❖ 如果调查员支持女巫集会，那么调查员就是在欺骗密会，调查员被引导进入内部高层，使用章节3“迷雾之外（V.II）”和章节4“破坏仪式”。
 - ❖ 如果上述情况不成立，则调查员就会支持女巫集会，并且至少有以下两种情况属实：调查员欺骗了密会，调查员隐藏了他们对女巫集会的了解，或者调查员隐藏了他们的纪念品，使用章节3-“薄雾之外（V.III）”和章节4“破坏仪式”。
 - ❖ 如果上述情况都不成立，调查员支持女巫集会，请使用章节3“薄雾之外（V.IV）”和章节4“破坏仪式”。
- ④ 检查战役日志。对于每一个被释放到阿卡姆的异端者，在噩兆1a上放置1个毁灭标记。
- ④ 洗混剩下的遭遇牌来构建遭遇牌组。

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:

- ④ Assemble the chaos bag using the following tokens:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, , , , , , , , .
- ④ All 4 profiles are “crossed off” in your Campaign Log.
- ④ The investigators were not inducted into the Inner Circle, the investigators are not deceiving the Lodge, and Josef is alive and well.

“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。在战役中如果你想让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）。

圆圈/火盆

在整个场景中，你将找到带有火盆的地点，可以使用该地点上的**圆圈**动作的功能来点燃或熄灭火盆。**圆圈**的能力只能用来点燃或熄灭地点的火盆，并没有其他功能。点燃火盆是完成仪式的重要一步，由银晓密会设置。你是否想要点燃或熄灭火盆，取决于你是打算协助密会或阻止他们。

- ④ **圆圈**动作的技能检定通常要求调查员同时检定多个技能（例如“检定  +  ”）。这样的检定被认为是两种技能类型的检定。带有任一技能图标的卡牌都可以被提交到检定，并且这两个图标都被认为是匹配的技能图标。
- ④ 如果某个地点上的火盆被点燃，则在该地点上放置一个资源标记，以表示该地点上的火盆已被点燃。
- ④ 如果某个地点上的火盆被熄灭，请从该地点移除资源标记，以表示该地点上的火盆被熄灭。
- ④ 如果**圆圈**动作检定不成功，则不会发生任何事情。
- ④ 地点上点燃的火盆本身没有游戏效果，尽管其他纸牌效果可能会参考地点上的火盆是否点燃。
- ④ 火盆只有两种状态：点燃的和未点燃的。在已经点燃的火盆上点燃火盆没有效果，在没有点燃火盆的地点上熄灭火盆也没有效果。

建议的地点设置

米斯卡塔尼克河



险恶岸边



未访问的小岛



未访问的小岛



注：如果调查员支持女巫集会，则险恶岸边和两个未访问的小岛地点应该在游戏开始放置一个资源标记，以表明这些地点上的火盆已经点燃。

不能阅读 直到场景结束

如未能达成结局(每位调查员投降或被击败):你几乎不记得冲回岸边和登上你的划艇。你无法说清,就好像你被一种疯狂的感觉或一种只为生存而奋斗的精神所附身。你被横扫大河的强风震醒了,几乎把你的船掀翻了。标志着密会仪式地点的能量柱突然向外爆发。数十个幽灵和幻影飞过树梢,滑翔过水面。你永远不会忘记他们的尖叫声,就像上百个死亡之声同时响起。

☞ 跳至结局5。

结局1: 复仇者在痛苦中挣扎,无法逃脱,因为它正从幽灵领域的联系被撕裂出来。卡尔·桑福德走上前去,打开一本厚厚的皮书,鬼魂的记忆连同它身体的其余部分被随意地拉进了书页。

“你做了什么?”“安尼特喊道。她的女巫集会有几个成员围着她。他们四面楚歌,但你毫不怀疑他们会牺牲自己的生命来保护他们的女祭司免受伤害。

“我做了什么?为什么,我欺骗了恶魔,”桑福德恶狠狠地笑着回答。你注意到他那本厚皮书上的字现在发出幽灵般的光芒。凯齐亚在阿撒托斯的黑皮书上签字,要知道宇宙的奥秘。据我估计,这是一个致命的错误,因为它让她陷入了一个比她强大得多的人的魔掌中。”他开始从书页中读到更多的解释。她付出了代价,但我将收获。

安尼特咬紧牙关,朝你走来。“你甚至无法理解这个怪物现在拥有的秘密。你真的相信他会用这种力量吗?”她问道。

调查员必须决定(选择一个):

☞ “是的。”继续进行**结局2**。只有当调查员被纳入内部高层时,你才可以选择这个选项,而如果调查员欺骗了密会,你就不能选择这个选项。

☞ “不。”跳至**结局3**。

结局2: 你昂首挺胸,自豪地宣布你的忠诚。银晓密会的其他成员点头表示肯定。卡尔·桑福德将带领人类进入和平时代,保护他们免受宇宙的威胁。社会可能需要时间来调整,但人类只有在这些秘密掌握在银晓密会手中时才能生存。

女巫们撤退到树林里,剩下你和你的内部高层的兄弟姐妹们在一起。你们聚集在你们的领袖周围,当他读到银晓密会秩序的新信条时,他告诉你们他的计划:宇宙中的高级生命,人类的提升,古老的伟大生命,生与死,阿撒托斯和万物的终结。秩序一步一步地描绘着地球的未来,你们将在新的世界秩序中发挥作用。

☞ 在你的战役日志中,记录下银晓密会的真正的工作已经开始。

☞ 银晓密会赢得了这场战役。
(真正忠于密会的调查员赢得了这场战役。)

结局3: 安尼特是正确的。桑福德欺骗你。这就是他一直以来的样子。也许他认为这是在“保护人类”,但事实是,为了满足自己对权力的贪婪和欲望,他一再危害他人的生命。你摇摇头。

“真遗憾,”桑福德先生抱怨道,“我以为你比看上去更聪明。”你退后几步,退到女巫们聚集的地方。桑福德转向他的其他成员,指着你。“杀了他们,”他命令道。

“艾林,给我们掩护!”阿内特对她旁边的红头发女巫叫道。女巫点头回应,在她面前挥动一根木棒,制造出一团迷雾,掩盖了你的存在。“我们必须离开这里。走吧!”安尼特喊道。

你在一片朦胧中逃跑。身穿长袍的银晓密会成员在这片被遗忘的森林里无情地追逐着你。在他们赶上你之前,你只能勉强回到岸边。你提议让安尼特和其他人加入你的行动,但她摇了摇头。“我们很快就会再见面的。女巫披风的边缘渗入夜空,随着黑暗的漩涡,它们一个接一个地消失了。

☞ 在你的战役日志中,记录卡尔·桑福德拥有宇宙的秘密。

☞ 跳至**结局8**。

结局 4：安尼特走近，面对着残余的空灵躯壳。

“姐姐！是我们从来世召唤你们来到这里的。破碎的复仇者将注意力转向了安尼特，她的女巫集会的其他成员都在期待着。

“你在干什么，你这个傻瓜？”这种灵魂不仅仅是女巫！卡尔·桑福德喊道。但为时已晚。安尼特不理桑福德，继续跟幽灵说话。”多年来，我们遭受了一次又一次的不公正。姐姐，跟我分享你的秘密吧。团结起来，作为一个思想、身体和灵魂的整体，我们可以重新开始。”

鬼魂伸出一条长长的瘦骨嶙峋的手臂。安尼特的姐妹们倒抽了一口气，她们的女祭司走上前，跪在那人面前，献上了自己。随着能量的突然爆发，幽灵的灵魂被拉进了安尼特的体内。她瘫倒在地，被精神上的冲击弄得晕头转向。她的身体在痛苦中扭动着，但没有一个女巫上前帮忙，而是带着同样的恐惧和迷恋看着。最后，安尼特站了起来，她的眼睛闪烁着神秘的力量。当她说话时，那不是她的声音。“你们要高兴，因为我已经重生了。”凯齐亚说。

卡尔·桑福德用手杖轻敲你。你被眼前发生的事情惊呆了，没有注意到密会的成员们正偷偷地走向空地的边缘。一个密会的核心成员举起左轮手枪，试图开枪，但高级女祭司只是盯着他，他的手臂在你眼前枯萎腐烂。他的枪哗啦一声掉在地上，他发出最后一声惨叫，然后他就变成了地上腐烂的外壳。

“我们必须马上离开这个地方，”桑福德坚忍地说。“这个存在拥有控制生死的力量。它不会再忍受我们的存在了。”

安尼特——不，凯齐亚——把她的注意力转向你，她的眼睛明亮起来。“你看上去很面熟，孩子。过来，过来。不要害怕。你不用怕我。她邪恶地咧嘴一笑。她的声音就像刀子一样刺进你的灵魂。你不愿意承认，但桑福德是对的。你转身和密会的其他成员一起逃跑，希望你能足够快地逃脱女巫的魔法。

你在一片朦胧中逃跑。女巫和幽灵在被遗忘的森林里无情地追逐着你。在他们赶上你之前，你只能勉强回到岸边。密会的其他成员也许就没有这么幸运了。他们分散在许多方向，你不确定有多少人逃脱了，你也没有看到卡尔·桑福德在任何地方，尽管你怀疑他有这样一个结果的计划。

② 在你的战役日志中，记录安尼特·梅森被恶魔附身。

② 跳至结局8。

结局5：检查战役日志。比较下面两列，看哪一列的陈述最正确。

- | | |
|-------------------------|---------------------|
| ❖ 女巫的咒语被打破了。 | ❖ 女巫的咒语被释放了。 |
| ❖ 调查员救出约瑟夫/约瑟夫还活着，身体很好。 | ❖ 约瑟夫消失在雾中。 |
| ❖ 只有一个或更少的异端者被释放到阿卡姆。 | ❖ 两个或更多的异端者被释放到阿卡姆。 |

如果左列的正确陈述比右列多，则继续进行结局6。

如果右列的正确陈述比左列多，则继续进行结局7。

结局6：当你清醒过来的时候，风已经平息了，黑暗的迷雾也消失了。仪式结束后，岛上似乎恢复了正常——但仪式是成功的，还是失败了？你到岛的中心去看看发生了什么事。当你到达时，你发现安尼特和她的女巫集会受了重伤，而密会取得了胜利。卡尔·桑福德手里拿着一本厚厚的皮书，书页上闪烁着神秘的力量。“你做了什么？”“安尼特喊道。她的女巫集会有几个成员围着她。他们四面楚歌，但你毫不怀疑他们会牺牲自己的生命来保护他们的女祭司免受伤害。

“我做了什么？”为什么，我欺骗了恶魔，”桑福德阴险地笑着回答。你注意到他那部厚皮书的文字现在正散发出幽灵般的光芒。凯齐亚在阿撒托斯的黑书上签名，要学习宇宙的奥秘。在我看来，这是一个致命的错误，因为她被一个比她强大得多的人抓住了。他边读边进一步解释。“她付出了代价，但我将收获果实。”

安尼特咬紧牙关，转向你。“听我说。你甚至无法理解这个怪物现在拥有的秘密。你必须阻止他，不惜一切代价。”

你保持沉默，但在你的内心深处，你怀疑安尼特是对的。桑福德骗了你。这就是他一直以来的样子。也许他认为这是在“保护人类”，但事实是，为了满足自己对权力的贪婪和欲望，他一再危害他人的生命。然而，在你面对桑福德之前，他转向其他成员，指着你。“这个不再有用，”他解释道。“杀光他们。”

“艾林，给我们掩护！”安尼特对她旁边的红头发女巫叫道。女巫点头回应，在她面前挥动一根木棒，制造出一团迷雾，掩盖了你的存在。“我们必须离开这里。走吧！”安尼特喊道。

你在一片朦胧中逃跑。身穿长袍的银晓密会成员在这片被遗弃的森林里无情地追逐着你。在他们赶上你之前，你只能勉强回到岸边。你提议让安尼特和其他人加入你的行动，但她摇了摇头。“我们很快就会再见面的。女巫披风的边缘渗入夜空，随着黑暗的漩涡，它们一个接一个地消失了。

🕒 在你的战役日志中，记录卡尔·桑福德拥有宇宙的秘密。

🕒 跳至结局8。



结局7：当你清醒过来的时候，风已经平息了，黑暗的迷雾也消失了。仪式结束后，岛上似乎恢复了正常——但仪式是成功的，还是失败了？你到岛的中心去看看发生了什么事。当你到达时，你发现卡尔·桑福德和他的其他成员受了重伤，而安尼特和她的女巫集会取得了胜利。安尼特站在空地的中央，她的眼睛闪烁着神秘的力量。当她说话时，那不是她的声音。“你们要高兴，因为我已经重生了”。凯齐亚说。

卡尔·桑福德用手杖轻敲你。你被眼前发生的事情惊呆了，没有注意到密会的成员们正偷偷地走向空地的边缘。一个密会的核心成员举起左轮手枪，试图开枪，但高级女祭司只是盯着他，他的手臂在你眼前枯萎腐烂。他的枪哗啦一声掉在地上，他发出最后一声惨叫，然后他就变成了地上腐烂的外壳。“我们必须马上离开这个地方，”桑福德坚忍地说。“这个存在拥有控制生死的力量。它不会再忍受我们的存在了。”

安尼特一不，凯齐亚一把她的注意力转向你，她的眼睛明亮起来。“你看上去很面熟，孩子。过来，过来。不要害怕。你不用怕我。她邪恶地咧嘴一笑。她的声音就像刀子一样刺进你的灵魂。你不愿意承认，但桑福德是对的。你转身和密会的其他成员一起逃跑，希望你能足够快地逃脱女巫的魔法。

你在一片朦胧中逃跑。女巫和幽灵在被遗忘的森林里无情地追逐着你。在他们赶上你之前，你只能勉强回到岸边。密会的其他成员也许就没有这么幸运了。他们分散在许多方向，你不确定有多少人逃脱了，你也没有看到卡尔·桑福德在任何地方，尽管你怀疑他有这样一个结果的计划。

② 在你的战役日志中，记录安尼特·梅森被恶魔附身。

② 继续进行结局8。

结局8：当你最终回到米斯卡托尼克河岸边时，你对形势进行了评估……

② 如果调查员的牌组包含拼图谜盒卡牌，则将其从该调查员的牌组中移除。

② 检查你的战役日志中的“失踪人员”部分。

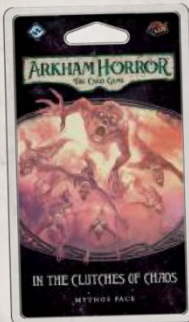
◆ 如果加薇埃拉还活着，任何一个调查员都可以选择将加薇埃拉·米兹拉资产牌添加到他的牌组中。她不计入调查员的牌组构建数量要求。否则，在加薇埃拉·米兹拉的档案旁边，记录加薇埃拉已经死了。

◆ 如果杰罗姆还活着，任何一个调查员都可以选择将杰罗姆·大卫资产牌添加到他的牌组中。他不计入调查员的牌组构建数量要求。否则，在杰罗姆·大卫的档案旁边，记录杰罗姆已经死了。

◆ 如果佩妮还活着，任何一个调查员都可以选择将佩妮·怀特资产牌添加到他的牌组中。她不计入调查员的牌组构建数量要求。否则，在佩妮·怀特的档案旁边，记录佩妮已经死了。

◆ 如果瓦伦迪诺还活着，任何一个调查员都可以选择将瓦伦迪诺·里瓦斯资产牌添加到他的牌组中。他不计入调查员的牌组构建数量要求。否则，在瓦伦迪诺·里瓦斯的档案旁边，记录瓦伦迪诺已经死了。

② 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张牌的胜利X值。



场景 VII: 魔掌中的混沌

简介1：在你看到这个无人造访的小岛之后，你对人类的信仰就如履薄冰了。你觉得自己像个任性的精灵，在没有目的地的街道上游荡。你真希望回家后就

把过去几个星期发生的事忘得一干二净，但是你知道那只是个白日梦。在漫无目的的闲逛了几个小时后，当你意识到自己已经进入了独立广场，你就会迅速回到现实中来。柔和的微风带着一串易碎的叶子穿过空地的草地，把你的视线向下坎区。安娜·卡斯洛坐在一圈秋色的树叶中间。她的眼睛深陷在恍惚中，手指紧贴着太阳穴。她面前的草地上放着一

检查战役日记。

☞ 如果再也没有见到或听到调查人员的消息，请继续简介2。

☞ 否则，跳至简介3。

简介2：你从你对约瑟夫·迈格庄园失踪事件的调查中认出了占卜者。正是她的建议导致了第二批受害者的死亡，至少你是这么怀疑的。奇怪的是，她似乎也认识你。她用手指在面前的纸牌上划来划去。“我想过去的几周对你来说是相当艰难的。你是来接受指导的吗？”你面部扭曲。上次安娜预测别人命运时，他们的结局并不好。是什么让你觉得你会与众不同？

跳至简介4。

简介3：安娜睁开眼睛。“我在想我们什么时候再见面。”你在想她怎么可能不知道，她所预言的一切何时都过去了。你的话使你从占卜师那里得到了一个由衷的笑声。“这并不意味着我什么都知道，亲爱的。”她用手指划过纸牌圈。

“我怀疑过去几周对你来说相当艰难。你是来寻求更多的指导吗？”你面部扭曲。这一切都始于对你命运的预测。是什么让你认为再读一遍就会让这一切消失呢？

继续简介4。

简介4：你还没来得及回答，安娜就把离她最近的那张牌翻了过来。它描绘了一个戴着兜帽的鬼鬼祟祟的人物，周围的地上插着五把剑。其他人在胜利的身影面前畏缩而逃，乌云在他的头顶上翻滚。在这张图片上方，卡片上写着：五把剑。

“你可能觉得自己被打败了，但千万不要绝望。战斗也许已经结束，但你的奋斗还没有结束。痛苦扼住你的喉咙。你只想结束这场噩梦，但安娜的话听起来很真实：你知道，除非你自己结束这场噩梦，否则它不会结束。

一道闪电划过天空，紧接着是一声响亮的霹雳。上面的云不是天然的。幻像在上方的薄雾中移动和搅动。如果你仔细听，你可以隐约听到他们痛苦和悲伤的嚎叫在风中飘荡。“已经开始了，”安娜轻声说道。你站起来，无视自己的疲惫、痛苦和恐惧。

继续设置。

设置

☞ 收集以下遭遇集卡牌：

In the Clutches of Chaos, Agents of Azathoth, and Nightgaunts.

这些牌集由以下图标表示：



☞ 随机选择两个河岸城，两个商业区，两个法国山，两个上城区，两个南城区和两个南部教堂的地点中的一个，并将它们放置进场。从游戏中移除河岸城、商业区、法国山、上城区、南城区和南部教堂的其他版本。(见下文建议的地点设置)。每位调查员在南城区开始游戏。

☞ 检查战役日志。如果安尼特·梅森被恶魔附身，请执行以下操作：

☞ 收集以下遭遇集卡牌：

Music of the Damned, Anette's Coven, City of Sins, and Witchcraft. 这些牌由以下图标表示：



☞ 当创建章节牌组时，使用章节1A - “黑暗认知(v. I)”和章节2A - “坟墓之外”。

☞ 将汉格曼山(一切都结束了)和银晓密会庄园(笼罩在神秘之中)放置进场。

- 🔍 检查战役日志。如果卡尔·桑福德拥有宇宙的秘密，请执行以下步骤:

- ◆ 收集以下遭遇集卡牌：

Secrets of the Universe, Silver Twilight Lodge, Striking Fear, and The Midnight Masks. 这些牌集由以下图标表示：



收集午夜面具遭遇集时，只收集5张诡计卡(2张错误指示和3张狩猎阴影)。不要从那个遭遇集中收集任何其他牌

- ❖ 当构建章节牌组时，使用章节1A-“黑暗认知(v. II)”和章节2A-“新世界秩序”。
- ❖ 将银晓密会庄园(一切都结束了)和汉格曼山(笼罩在神秘之中)放置进场。

- ◆ 将银晓密会庄园(一切都结束了)和汉格曼山(笼罩在神秘之中)放置进场。

- ④ 将阿撒托斯的吹笛手放置一旁，移出游戏。

- ② 选择两个不同的随机地点。在这些地点各设置一个裂口标记。(参见下一页的裂口和入侵)。

- ◆ 如果游戏中有2名调查员，则执行此步骤两次。

- ◆ 如果游戏中有3名调查员，则执行此步骤3次。

- ◆如果游戏中有4名调查员，则执行此步骤3次，每次选择3个不同的随机地点，而不是2个。

- ④洗混剩下的遭遇牌来构建遭遇牌组。

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

- ② The investigator must decide (choose one):

- ◆ *Anette Mason is possessed by evil.*

- ◆ *Carl Sanford possesses the secrets of the universe.*

随机选择地点

在此场景中，通常会指示你选择一个随机地点。这应该通过将设置过程中从游戏中删除的8个地点(游戏中每个地点目前没有使用的版本)混合在一起并随机抽取1张来完成。

如果你被指示选择多个不同的随机地点，将目前未使用的8个地点重新排列在一起，并随机抽取一些不同的地点，其数量等于指定的数量。

裂口和入侵

在本次场景中，毁灭不会以通常的速度增长。相反，由资源标记表示的裂口被放置在地点上。当一个地点上放置了足够多的裂口标记时，就会发生**入侵**，这会给该地点增加毁灭，并导致连接地点上的入侵打开。因此，在这种情况下，调查员的主要目标应该是通过移除裂口标记来防止入侵的发生。这只能使用每个地点的能力来完成。

放置裂口

裂口主要通过噩兆1A上的以下能力放置在地点上：“强制-当毁灭标记将被放在这个噩兆上时：相反，在一些不同的随机地点放置1个裂口标记，比调查员的数量多1个。”

但是，卡牌效果也可能直接将裂口标记放置在地点上。

举例：游戏中有两位调查员，这是神话阶段。在神话阶段的“将毁灭置于当前噩兆”步骤中，调查员必须随机选择3个不同的地点，而不是将噩兆置于噩兆1A中。随机选择的地点是南城区、河岸城和法国山，因此，每个地点都有一个裂口。

当在多个不同地点放置裂口时，应一次放置一个裂口。如果该过程导致入侵，则可以中断该过程（见下文）。

解决入侵

入侵主要是通过噩兆1A中的以下能力造成的：“强制-当一个裂口标记被放置在一个有3个裂口标记的地点时：相反，解决该地点的入侵。”但是，卡牌效果也可能导致入侵发生。要解决某个地点的入侵问题，请按顺序执行以下步骤：

① 首先，清除该地点上的所有裂口标记。

② 然后，在那个地方放置1个毁灭标记。

③ 最后，在每个相连地点放置一个裂口标记。这可能引起连锁反应，并导致额外的入侵发生，所以要小心！

④ 一旦入侵在某一地点得到解决，在该阶段的剩余时间内，其他入侵的裂口标记将不能放在该地点。

举例：一个裂口标记即将被放置在河岸城上，该地点上已有3个裂口标记。相反，在河岸城解决一次入侵。首先，河岸城的所有裂口标记都被移除。然后，将一个毁灭标记被放置在河岸城上。最后，在与河岸城相连的每个地点上都放置一个裂口标记。这可能会在其中一个地点造成另一次入侵。



地点建议设置

商业区



河岸城



汉格曼山



上城区



南城区



法国山



银晓密会庄园



南部教堂



不能阅读 直到场景结束

如果没有达成结局(每位调查员投降或被击败):检查战役日志。

② 如果安尼特·梅森被恶魔附身，继续结局3。

② 如果卡尔·桑福德掌握了宇宙的秘密，继续结局4。

结局1：当幽灵听到你的话时，她咯咯地笑，但她的笑声很快就被打断了。从树林里走出来，由红发女巫艾琳领导的安尼特女巫集会的其余成员默默地围绕着安尼特。艾琳郑重地点头，她严厉的举止显示出她的信念。你很清楚她们为什么而来，你站在一边，让她们做她们该做的工作。

其中一个女巫在安内特周围的泥土里画了一个圆圈，其余的女巫则用灼热的能量把她绑起来。复仇者痛苦地尖叫和嚎叫，但女巫们仍不敢停止。最后，随着她们的吟唱到达高潮时，艾琳用她的刀刺穿了圆圈的圣光中，紧紧地顶着空气，用力得刺下去，就好像她要刺穿坚硬的石头。凯泽亚的鬼魂在幽灵般的迷雾中离去。随着最后的呼喊声消散在稀薄的空气中。安内特的身体因为没有了支撑而瘫倒在地上。“结束了，”把手放在艾琳的肩膀上说着。

“不，”她严厉地回答，指着上面的天空。风暴云都消失了，但你却看不到夜空中的一颗星星。地平线的边缘勾勒出你上方的空虚，一个如此巨大的裂口，你甚至没有意识到它就在那里。你花了多少时间来抵御较小的入侵，它在城市上空隐现了多久？

你会问，如何才能堵住如此规模的裂口。她咬紧牙关。“我不知道。但我知道谁干的。她跪在安尼特面前，举起手狠狠地打了她一耳光。安尼特从紧张状态中猛然惊醒过来。

“这就是你想要的吗，姐妹？”艾琳把她拉了起来，强迫她抬头看看自己造成的灾难。

“你知道不是的，”安尼特回答，声音沙哑。“我只是想让我们大家都有几分她所具有的那种力量。我不想像她那样使用它。但那个幽灵控制了一切，我无法抗拒。她阴沉的低下头。“对不起，姐妹。我让大家都失望了。我不够强大。”

② 调查员必须决定(选择一个):

◇ “你已经伤害得够多了。从现在开始我来处理。
“在你的战役日志中，记录调查员独自一人继续行动。

◇ “我们需要你的帮助来解决这个问题。在你的战役日志中，记录下调查员向安尼特寻求帮助。

◇ “你被捕了。只有当至少有一名调查员具有**侦探、警察或机构**特征时，尼才可以选择此选项。在你的战役日志里，记录下调查人员逮捕了安尼特。

◇ “那就教我如何变得更强。”只有当至少一名调查员具有**巫师、米斯卡塔尼克或学者**特征时，你才能选择这个选项。在你的战役日志中，记录安内特教你古老的咒语。

② 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张牌的胜利X值。

② 继续进行插曲 IV：命运的转折。

结局2：你不会因为你的行为所带来的后果而对银晓密会的头领撒谎——毕竟，他已经不止一次欺骗了你。你问他他说你们都会灭绝是什么意思。他做了个鬼脸，让你看看外面。

风暴云都消失了，但你却看不到夜空中的一颗星星。地平线的边缘勾勒出你上方的空虚，一个如此巨大的裂口，你甚至没有意识到它就在那里。你花了多少时间来抵御较小的入侵，它在城市上空隐现了多久？

桑福德一瘸一拐地跟在你后面，望着夜空。你问他怎样才能堵住这么大的裂口，但他还没来得及回答，黑暗就从阴影中缠绕出来，变成了黑色的斗篷。几秒钟后，你就被安尼特女巫集会的女巫们包围了。这位女祭司走上前来，用地狱般的愤怒怒视着卡尔·桑福德。

“不要相信这个邪恶蠕虫的话，”她警告你，“他所做的一切，都是为了推进自己的邪恶目的。如果这意味着最后一次掌权的机会，他会很乐意把世界作为人质。”

尽管伤痕累累，桑福德还是站了起来，冲她吼道：“多么虚伪！你忘了这一切都是你和你那误入歧途的教派干的吗？召唤死者，向他们索要力量？”他嘲笑道。

“我们会提升全人类。你们只是想提升自己。桑福德最后一次对你的判断提出质疑。“别犯傻了，”他平静地说。“这个结果不是密会所希望的。请允许我帮忙，也许我们可以一起让一切恢复正常。”

🕒 调查员必须决定(选择一个):

❖“你已经伤害得够多了。从现在开始我来处理。”在你的战役日记中，记录调查员独自一人继续行动。

❖“我们需要你的帮助来解决这个问题。在你的战役日志中，记录下调查人员向桑福德寻求帮助。

❖“你被捕了。只有当至少有一名调查员具有侦探、警察或机构特征时，您才可以选择此选项。在你的战役日志里，记录下调查人员逮捕桑福德。

❖“你不配领导我们。”只有当至少一名调查人员具有巫师、银晓密会或异教徒特征时，你才可以选择这个选项。在你的战役日志中，记录下调查人员获得银晓密会的控制权。

🕒 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张牌的胜利X值

🕒 继续进行插曲 IV：命运的转折。

结局3：安尼特站在女巫们的中心，她的眼睛闪耀着无限的力量。上面，数百个幻像伸出手来，一张连接女巫和她们死去的兄弟们的力量之网。幽灵们纷纷降临，每个都都要为自己争夺一具躯体，并操纵它达到自己的目的。女巫们唯一的反抗表现就是当他们不情愿的咒语达到高潮时，他们眼睛里流出的血。

“是时候了！凯齐亚那脱离肉体的声音通过安尼特的嘴里说。“原始的混乱等待着你！”听到我们，恶魔苏丹！她的声音升到夜空，一个比天空更大的裂口裂开了。地平线的边缘勾勒出上面的空无一物。它达到无限，超越了三维空间的限制。“我已经照你吩咐我的去做了，”她对一个不在场却能听见她每句话的人说。

“现在收割活人的世界，让他们为自己的错误受苦吧。就这样，幽灵般的身影一个接一个地消失了，被上面的空虚带走了。安尼特和她的姐妹们突然倒在地上。一支细细的、不和谐的笛声在世界的各个角落里回荡...

...

☞ 在你的战役日志中，记录下末日越来越近。

☞ 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张卡片的胜利x值。

☞ 继续进行插曲 IV：命运的转折。

结局4：卡尔·桑福德穿着银蓝相间的长袍，站在教堂内圣所的讲台上。在他面前，他的臣民臣服地跪下，准备接受应许给他们的力量，并要求在他们将要创造的新世界中拥有他们应有的地位。桑福德的读的是面前那本书。“死亡的枷锁把我们拖得太久了！当仪式达到高潮时，他宣布。“我们将打破这些束缚，上升到更高的层次！”

他们所站的楼房上面，有一个裂口，比天还大。地平线的边缘勾勒出上面的空无一物。它达到无限，超越了三维空间的限制。然后，圣堂里所有的蜡烛都被立刻熄灭，吟唱停止，接着是安静而紧张的喃喃低语。“怎么回事？”桑福德问道，拼命地想从他面前读这本书。但为时已晚。密会只是成功地加速了他们的灭亡。真正的不朽只能由有价值的人来实现。一支细细的、不和谐的笛声在世界的各个角落里回荡.....

☞ 在你的战役日志中，记录下末日越来越近。

☞ 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张卡片的胜利x值。

☞ 继续进行插曲 IV：命运的转折。

插曲 IV: 命运的转折

命运的转折1：你站在裂口下，敬畏它的存在。预言家预言的一切都应验了。“这是一个生死攸关的问题，”她告诉过你。她是多么正确。在宇宙的入口之外，宇宙的核心在等待着。现在你明白了生活在另一边的是什么，贪婪地啃着现实的结构：全人类的末日；不，不仅仅是人性。宇宙中所有生命的末日。

你嘴里泛着苦涩。你的眼里噙满泪水。你握紧拳头，指甲扎进肉里。如果你必须死，那么你就会死。但你不会坐以待毙。

在你的战役日志中，记录你面前的道路扭曲了。接下来，根据下面的条件记录一些计数标记。然后，继续进行**命运的转折2**。

④ 如果你接受了自己的命运：

◆ 你知道你要做什么。记录1分。

④ 如果调查人员向安尼特寻求帮助：

◆ “凯齐亚受一个古老的使者的请求，要在书上签名。阿撒托斯的黑皮书。”仅仅听到这个东西的名字就能让你震撼到灵魂深处。安尼特握紧拳头。“我真傻，之前没弄懂。原来那才是她力量的源泉。不是巫术，是与一个可怕的黑暗之神的契约。所有这些，这些入侵到我们的世界，死亡的破碎纽带：这是凯齐亚一直想要的。这是阿撒托斯的沉默意志，”她愤恨地说。

◆ 记录2分。然后，根据你的难度等级，在混沌包中添加以下混沌标记：

◆ 简单：-3

◆ 困难：-5

◆ 标准：-4

◆ 专家：-6

④ 如果调查人员向桑福德寻求帮助：

◆ “这是一个入口，”桑福德解释说，“加入我们的世界和更大的宇宙。根据我读过的一些最人恐惧的书籍，在书中记载宇宙中，睡着一种叫做阿撒托斯的生物。仅仅是这个东西的名字就能让你震撼到灵魂深处。”恐怕我们把它从睡梦中弄醒了。所有这一切，这些空间上的突破，这些世界间的屏障被打破：这一切都是因为在那一瞬间，在那一瞬间，我们打断了阿撒托斯的梦。你明白吗？”

◆ 记录2分。然后，根据你的难度等级，在混沌包中添加以下混沌标记：

◆ 简单：-3

◆ 困难：-5

◆ 标准：-4

◆ 专家：-6

④ 如果在“已发现的纪念品”下列出2个或更少的纪念品：

◆ 你对这次行程毫无准备。（什么也没发生。）

④ 如果在“已发现的纪念品”下列出3-5个纪念品：

◆ 从你所发现的证据中，你可以更好地理解你必须走的道路。但还有很多你不知道的。记录1分。

④ 如果在“已发现的纪念品”下列出6个或更多的纪念品：

◆ 你的行程展现在你的面前。记录2分。

④ 如果调查人员在他的牌组中有黑皮书：

◆ 它包含了超越有序时间和空间地带的知识。记录1分。

④ 如果末日越来越近：

◆ 阿撒托斯吞噬一切的深渊开始扩张。记录2分。

命运的转折2：将近一个小时的时间里，你凝视着空无一物的深渊，思考着你的选择和你的命运。一群面目不清的有翅膀的动物围绕着你所坐的地方。它们几乎像秃鹰一样行动，等待着你的死亡，以你的尸体为食。它们离你越来越近，你开始怀疑它们是否能读懂你内心深处的想法。你站起来，举起胳膊，对其中一个喊道。你心里想，这可能是你做过的最愚蠢的事情。但事实证明，你的直觉是正确的：这些生物用黑色坚韧的翅膀降落，落在你面前潮湿的草地上。一只会把自己放低，直到它达到你肩膀的高度，然后把它的背部给你。吞没了你最后的怀疑和恐惧，你登上了这个生物。它迅速地扇动着翅膀，带着你进入虚空，超越了空间的界限，进入了阿撒托斯的领域。



场景 VIII: 黑暗王座前

不停的前进，你的坐骑带你进入超越虚空的漆黑梦魇。你不敢回头看身后，因为你知道你所看到的很可能会让你身心崩塌。巨大的多面体的恐怖在黑暗和孤独的宇宙中黑暗地滑动。你曾希望惊叹于美丽的闪烁的星星，但当黑暗、寒冷

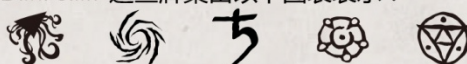
的宇宙无边无际地展现在你面前时，你被吞噬进一个空洞里。在远处，一段遥远的旋律响起了它的和弦，一段你不可能用任何已知的乐器在你的宇宙中再现的旋律，如果不是此时此刻它在你的脑海中响起，你的耳朵也无法解读它的音符。

当你冲破梦魇般的红玛瑙屏障的塔楼，进入一个由黑色石头和不可能的建筑组成的无限洞穴时，空气会急速流动。当你坚定不移地穿过一个不可能到达的山谷，穿过一群群没有形状的生物，在黑暗中潜伏和舞蹈的东西之间，音乐就会增长。你禁不住要听那奇怪的音乐，把每一个可怕的不和谐的音符都记在记忆里。没有任何人类的思维或渴望能到达你们这里，在这个地球诞生时就已经存在的很古老的地方。你只能希望引导你的坐骑带你到你必须去的地方，那就是阿撒托斯的王座。

设置

- ② 收集以下遭遇集卡牌：

Before the Black Throne, Agents of Azathoth, Inexorable Fate, Ancient Evils, and Dark Cult. 这些牌集由以下图表表示：



- ② 找到可怕的宫殿，古老伟大的审判庭，和黑暗王座的地点牌。（它们位于三个“宇宙”地点的背面。）把这些地方放置一旁，移出游戏。
- ② 将宇宙入口地点放置进场。每位调查员在宇宙入口开始游戏。
- ② 将剩余的地点牌洗牌成一个独立牌组，宇宙面朝上。这副牌叫做“宇宙牌组”（见下面的“宇宙”）。
- ② 拿取放置一旁的可怕的宫殿和宇宙牌组顶端牌，将它们洗混，这样你就分不清哪张是哪张了。然后，将它们与来自队长研究员牌组顶端面朝下的玩家牌一起放入游戏中，如“设置的地点放置/章节1”所述。面朝下的玩家牌代表空白空间（参见下一页的“空白空间”）。
- ② 将阿撒托斯的吹笛手放置一旁，移出游戏。
- ② 将阿撒托斯放置在噩兆牌组旁。对于场景的剩余时间，阿撒托斯被视为在场中，但不在任何地点。
- ② 检查战役日志。对于尼面前的道路扭曲了旁边记录的每个计数标记，在场景参考卡上放置1个资源标记。
- ② 将剩余的遭遇牌洗混来构建遭遇牌组。

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:

- ② Assemble the chaos bag using the following tokens:
+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, 骰子, 骰子, 骰子, 骰子, 骰子, 骰子, 骰子.
- ② The investigators may choose the number of tally marks recorded next to the path winds before you.
 - ◆ For an easier and less random experience, choose 5 or 6.
 - ◆ For an average experience, choose 3 or 4.
 - ◆ For a harder and more random experience, choose 1 or 2.
 - ◆ For the ultimate challenge, choose 0.

宇宙

在整个场景中，新的地点将从宇宙牌组的顶端抽取放置进场，这是一个由双面地点组成的独立牌组。这主要是通过每个章节的能力来完成的：►“花费X条线索：抽取宇宙牌组顶端前X张牌。”选择一个使用它的连接指令，并移动到其上。将剩余的重新洗回到宇宙牌组中去。”

每个宇宙地点的展示面都有一个“宇宙-”指令，告诉调查员在哪里连接该地点。（例如，“宇宙-连接上方”意味着新抽取的地点应该放置在调查员的地点正上方，而“宇宙-连接到右边”意味着新抽取的地点应该立即放置在调查员的右侧地点。）

新地点不能进入已被占据的位置。如果某个地点的连接指令无法执行，则将该地点重新洗回到宇宙牌组中，并取消移动的效果。

“宇宙”-只有当从宇宙牌组中抽取一个地点时，指令才会被结算。当展示一个已经存在的宇宙地点时，不需要遵循它的“宇宙”指令说明。

空白空间

在此场景中，有时会指示你将“空白空间”置于游戏中。这是通过抽取正在行动的调查员牌组的顶端一张牌并在指定位置将其面朝下放置来完成的。如果没有行动的调查员，则应使用队长调查员牌组的顶牌。

空白空间不是一个地点，除非另有说明，否则敌人或调查员不能进入。但是，为了确定两个地点之间的距离，它可以算作一个地点。

一个地点可以在一个被空白空间占据的位置上放置进场。如果发生这种情况，空白空间位置的卡牌将重新洗牌到其所有者的牌组中。

新关键词：绑定

在这个神话包一些玩家牌有“绑定”关键字。带有绑定关键字的牌被链接到另一张玩家牌。它们没有等级，因此在构建你的牌组时是不可选的。但是，他们所绑定的那张牌（在这个关键字旁边的括号中列出）可以召唤绑定的那张牌进入游戏。

如果你的牌组包含了一张可以召唤一张或多张绑定卡的牌，则这些绑定卡应在每场比赛开始时放置一旁。

例如：舒缓的旋律有以下关键词：“绑定(圣洁之镜)。”这意味着它与卡牌上的圣洁之镜有链接。舒缓的旋律没有等级，因此在构建你的牌组时不能作为选项包括在内。然而，圣洁之镜召唤了3张舒缓的旋律。因此，在每一场比赛开始时，在牌组中有圣洁之镜的玩家应该将3张舒缓的旋律放置在牌组旁。这些牌不是调查员牌组的一部分，也不计入他牌组数量限制大小。

设置的地点放置/章节1

宇宙



宇宙入口



宇宙



章节2地点设置

宇宙



可怕的宫殿



宇宙



宇宙



章节3地点设置

宇宙



宇宙



古老伟大的审判庭



宇宙



宇宙



不要阅读 直到场景结束

在解决任何其他结局之前，如果至少有一名调查员被击败：被击败的调查员首先阅读调查员的失败。

调查员的失败：你没有抓住你的坐骑，你跌落了。一个接一个地，不停的穿过无尽黑暗的空洞，你下落着，然后不停的翻滚，坠落。你乞求、尖叫、哀求和祈祷一个结束，甚至希望有一个可以砸到的地面，但它永远不会来。当宇宙结束时，你仍然在无尽的坠落着。

- ② 每位被击败的调查员都陷入疯狂。
- ② 如果达成一个结局，其余调查员将继续进行该结局。
- ② 如果没有达成结局(每位调查员都失败了):继续执行结局1。

结局1：原始的混沌苏醒了。它的饥饿是无法忍受的。它松开了它那巨大的下颚。胃张得很大。宇宙仍然是一片漫长的寂静。在空旷的宇宙中心，盲目痴愚之神再次进入沉睡。它梦着。在它的梦中，宇宙能量的爆发向四面八方扩展。宇宙诞生了。星云坍缩成为恒星。新的世界被锻造，新的生命进化居住在其中。不可避免地，人们会了解到阿撒托斯。对它的崇拜越来越强烈。最终，所有的人都会屈服于疯狂，或者和你一样的被遗忘.....因为在命运的宏伟计划中，我们不过是漂浮在以太的一粒尘埃，生活在一个冷漠的宇宙之中。

- ② 在你的战役日志中，记录阿撒托斯吞噬了宇宙。
- ② 每位调查员都被杀死了。
- ② 调查员输掉了这场战役。

结局2：直到最近，你才明白在你的调查过程中不断听到的可怕的笛声的目的。它是一种催眠曲，是在防止盲目痴愚之神醒来。只过了一小会儿，风笛手的歌声被打断了，阿撒托斯开始骚动起来。现在你明白为什么安娜在那个决定命运的夜晚来找你，请求看你的命运了。她知道你一到这儿就得扮演什么样的角色。

你坐在这个生物黑暗的宝座旁边，拿出你的长笛，开始吹奏。

在这个地方，时间、饥饿、年龄和疲劳对你来说都是无关紧要的，你有责任继续玩下去。必须这样。没有尽头。

- ② 在你的战役日志中，记录下队长调查员加入了阿撒托斯的风笛手。
- ② 在你的战役日志中，记录下阿撒托斯在沉睡.....暂时。
- ② 队长调查员陷入疯狂。
- ② 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张牌的胜利X值。每位调查员都能获得5点额外的经验，因为他们拯救了宇宙免于被吞噬。
- ② 每位调查员都遭受了2点精神创伤，因为他们知道总有一天阿撒托斯会不可避免地醒来。
- ② 调查员赢得了这场战役!

结局3：你拒绝让这个生物摧毁你所爱的一切。你把你的仪式所需要的东西聚集在一起——从女巫的斗篷得到的一点阴影碎片，从你驱逐的幽灵中得到的一缕幽灵薄雾，以及从钻研阿卡姆的过去中获得的知识。慢慢地，安静地，你把你的屏障编织在一起，缝合黑暗与血，血与灵魂，灵魂与玛瑙石。这需要很长时间才能完成。当你完成了，你的奖励就是遗忘。一种如此纯净、如此完美、没有干扰的静谧和沉默，是无法穿透的。这道屏障挡不住阿撒托斯，没有什么东西能挡得住，但也许现在，当地球上的愚人呼唤它的名字或从它的力量中汲取它的能量时，它就不会动弹了。任务完成后，你转身面对黑暗，召唤坐骑。该回家了。

- ☞ 在你的战役日志中，记录下阿撒托斯在沉睡...暂时。
- ☞ 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张牌的胜利X值。每位调查员都能获得5点额外的经验，因为他们拯救了宇宙免于被吞噬。
- ☞ 每位调查员都遭受了2点肉体创伤，因为他们噩梦般的回家之旅对他们的身体造成了伤害。
- ☞ 调查员赢得了这场战役！

结局4：你已经到达了阿撒托斯的黑暗王座，但是从这里要到达这个生物身旁并不容易，即使你做到了，你也不知道你能做些什么来阻止它。你不能杀死它，即使试图伤害它，也只会冒着去弄醒它的危险。绝望之时，你拿出凯西亚的黑皮书寻求答案。当你打开书的时候，一根羽毛笔出现在你的手中，一个声音从远处传到你的耳朵，“用你的血在上面签名。你要取一个新的神秘之名，你的心愿就必能成真。你和你的世界都将幸免。”你知道这是邪恶的声音，沃尔特·吉尔曼听到的声音，这声音肯定导致了他的死亡，这声音引诱了凯齐亚·梅森，使他走上了这条路.....但是你还有其他选择吗？

调查人员必须决定(选择一个):

- ☞ “必须这样做。”进行**结局5**。这会毁灭你。
- ☞ “我拒绝！”进行**结局1**。这将毁灭宇宙。

结局5：你用羽毛笔刺破手臂，用血在书上面签了一个神秘之名。

- ☞ 在你的战役日志中，记录下阿撒托斯在沉睡...暂时。
- ☞ 在你的战役日志中，记录调查员在阿撒托斯的黑皮书上签名了。
- ☞ 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张牌的胜利X值。每位调查员都能获得10点额外的经验，因为他们已经了解了黑皮书的最深处的秘密。
- ☞ 每位调查员都遭受2点肉体创伤和2点精神创伤 - 这是他们与阿撒托斯的使者签订协议的后果。

☞ 调查员赢得了这场战役...？

后记

检查战役日志。按照顺序，只有当调查员赢得了战役并且相关的战役日志条目为正确时，才阅读以下每个条目。

只有当调查员逮捕了安尼特时，才阅读以下内容。

“消失了？她消失了是什么意思？！恩格尔警长问道。

“你自己看吧，”警官回答。他领着警长穿过一条两边都是牢房的长长的走廊。“相信我，我们对她一直都很警惕。刚刚她还在那儿，可是这一会儿……”他停在安尼特的牢房前，看着恩格尔警长垂头丧气。沿着涂抹一种粘稠的红色细胞物质的墙壁，呈现出精致的图案。那个女人不见了。

只有当调查员获得了银晓密会的控制权时，才能阅读以下内容。

你向爵士点点头，他把你想要的文件放在你的硬木桌上。找到卡尔·桑福德的所有记录并不容易，但现在你已经掌握了结社里的所有秘密。“下一步是什么？”他急切地问道。你告诉他，今天晚上在圣所有一个会议。“很好。我将召集我们最忠诚的成员。你把他打发走，转身向你新办公室的窗外望去。阿卡姆城一如既往地冷酷、阴郁……但至少现在你可以保护它免受来自地球之外的力量的侵袭。

只有当调查员在守望者的怀抱中幸存下来时，才能阅读以下内容。

你进去时安娜平静地看着你。和往常一样，她的先见之明令人不安，但现在你已经习惯了。“我一直在等你，”她承认道。“我想你有问题要问我。很好。问吧。不过我想你现在一定知道答案了。”她既不给你让座，也不给你饮料。你开始描述你的情况，尽管你的真实情况很明显是为了找一个有天赋的人（其实并不多）。你曾希望得到另一种解释——任何解释都可以——但那只是毫无理由地绝望地抱着希望。安娜做了个可怜的鬼脸，摇了摇头。“现在你一定明白了。你已经完成了你的任务。你在这里的生意已经结束了。现在是你休息和平静的时候了。”

平静？不，你不能平静！你还有很多事要做……！

在你的战役日志中划掉“调查人员在观察者的怀抱中幸存下来”。

只有当调查人员在阿撒托斯黑皮书上签名时，才可以阅读下面的内容。

在你的梦里，一个高个子男人走过来。他的笑容充满恶意。“是时候偿还你的债了，”他宣布道。“你得到了你想要的。现在轮到我了。”

不要阅读 除非“你被追捕了”

无论你做什么，这个怪物对你的攻击永远不会停止。它的目光无处不在地萦绕着你。它控制着你的每一个思想——你的希望，你的束缚，你的恐惧，你的野心。提醒你徒劳的存在。每天晚上，你辗转反侧，无法摆脱这种毫无价值的感觉。你的思想转向一个严峻的，不确定的未来。没有生命的未来。没有你的未来。这是每一个凡人都必须忍受的苦难，然而这是一种凡人无法描述的经历。鬼吗？超越我们人类的世界？对于一个拼命想抓住生活不放的人来说，这不过是最后一招。

当这个生物下一次入侵时，你会得到一个新的结论。当你面前的东西结合在一起时，一股冰冷的气流包围着你。你喉咙发紧，眼里噙满泪水，但你挺直腰板。你不再害怕。这个生物好奇地盯着你，地狱般的笛声消失在寂静中。它伸出它有爪的手，你和它握手。你永远无法真正摆脱它的控制，但也许你在这个生物可以达成一致。也许你能克服你的恐惧。这个世界是否没有意义并不重要。这是你的，该死，没有什么能阻止你把它变成你喜欢的样子。



设计说明（省略，与战役无关）

Well, that got *dark*. Sorry about that.

For each campaign of *Arkham Horror: The Card Game*, we tend to be inspired by different styles of horror. For *The Circle Undone*, we took inspiration from two styles in particular: “Gothic horror” and “existential horror.” After several campaigns traveling to remote destinations, we wanted to return to Arkham—a city filled with dark, bloody secrets—and really expand upon its history. For this reason, we took inspiration from ghost stories and tales of gothic horror, both of which often deal with the past as a primary motivator.

Rumors of witchcraft and black magic feature prominently in Arkham’s past, so it was natural to include a coven of witches as one of the campaign’s primary antagonists. However, this is a tricky subject. The witches of Lovecraft’s writings were ostensibly the witches of Salem’s witch trials fully realized: women who had made a pact with the Devil. Real-world Wiccans and pagans would rather not be associated with this image of a “witch,” which isn’t even remotely representative of real witchcraft. But this is a setting inspired by Lovecraft’s mythos, so we still wanted to include witchcraft in our vision of Arkham. To that end, we made it a point to keep Lovecraft’s version, but *only* as superstition. With the exception of Keziah Mason, our witches are simply sorceresses; no more. They are mostly women as a way of setting them apart from the Silver Twilight Lodge, a fraternal organization with a patriarch at its head. The two groups are different in many ways, but one might also say they are two sides of the same coin.

Since these two factions were our primary antagonists, we decided to use an ancient one without motives or desires of any kind. As soon as Azathoth became the focal point of our story, the tone turned to existential horror, asking questions such as: Why are we here? What is the point of anything? After all, we’re all going to die someday. This turned out to be a natural complement to what was originally a ghost story, and fit exceptionally well with Azathoth as a final “boss.” After all, how does one fight against *inevitability itself*?

We hope you have all enjoyed playing *The Circle Undone* as much as we enjoyed making it. I promise the next campaign won’t be quite as depressing. In fact, I wager it’ll be the campaign *of your dreams*...

– Matthew Newman

工作人员

Expansion Design and Development: Matthew Newman with Daniel Schaefer

Story Editing and Proofreading: Christine Crabb and Jeremiah J. Shaw

Technical Editing and Proofreading: B.D. Flory

Card Game Manager: Mercedes Opheim

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

Story Manager: Katrina Ostrander

Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen and Sebastian Koziner

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Christopher Hosch

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Melissa Shetler

Production Management: Jason Glawe and Dylan Tierney

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Publisher: Andrew Navaro

Special thanks to Jon Zierden and Kathleen Miller.

Playtesters

David Attali, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Michael Boggs, Robert Brantseg, Crystal “Dead to Me” Chang, Riley “Cancel all the things!” Colby, Stephen “Money Bags” Coleman, Guillaume Couteau, Alex Davy, Andrea Dell’Agnese, Alex DeNagy, Luke Eddy, Justin Engelking, Julia Faeta, B.D. Flory, Jérémy Fouques, Jeremy Fredin, Nate French, Dave Galey, Ken Grazier, Tory Helgeson, Jason Horner, Julien Horner, Jed Humphries, Neil Kimball, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Jill McTavish, Eric Meyers, Nicole Meyers, Todd Michlitsch, Annete Nepomuceno, Andrew Nguyen, Josh Parrish, Mike Reuvers, Chad Reverman, Scarlett Reverman, Ian Rickett, Rebecca Scarlett, Vincent Schwartz, Shelley Shaw, Alexander Skeggs, Preston “The Real Preston” Stone, Aaron “I am the Prey” Strunk, Michael “Fool Again” Strunk, Jake Tighe, Regine Mualla Tighe, Zachary Varberg, Zeke Waletzky, Michael B. Woods, Jeremy “Brazier Burner” Zwiern

Special thanks to all of our beta testers.

战役笔记:

永生轮回

调查员

玩家名字	玩家名字	玩家名字	玩家名字
调查员	调查员	调查员	调查员
剩余经验	剩余经验	剩余经验	剩余经验
创伤 (肉体) (精神)	创伤 (肉体) (精神)	创伤 (肉体) (精神)	创伤 (肉体) (精神)
获得的故事资产/弱点	获得的故事资产/弱点	获得的故事资产/弱点	获得的故事资产/弱点

战役记录

发现的纪念品

- 序章
- 巫术时刻
- 在死神门前 (章节1)
- ~失踪人员
- 在死神门前 (章节2-3)
- ~前进的代价
- 神秘的名字
- 罪恶的代价
- 为了更大的利益
- ~轮回之内
- 结合与幻灭
- 魔掌中的混沌
- ~命运的转折
- 在黑暗王座前
- ~后记

被杀死和疯狂调查员

NO. 13

POLICE DEPARTMENT

CITY OF ARKHAM

REPORT OF MISSING PERSON

NG NEWS —
e Enters
d Week

Nathaniel Rhodes
Elected to US Senate

TEN PAGES

FOUR MISSING
WHEREABOUTS UNKNOWN

Residents of French Hill are still in a
tizzy

The D
YOUR D

失踪人员

加薇埃拉·米兹拉

杰罗姆·大卫

佩妮·怀特

瓦伦迪诺·里瓦斯

遭遇集图标



Agents of Azathoth



Anette's Coven



At Death's Doorstep



City of Sins



Disappearance at the Twilight Estate



Inexorable Fate



Realm of Death



Silver Twilight Lodge



Spectral Predators



The Watcher



The Witching Hour



Trapped Spirits



Witchcraft

What's Next?

While each of the scenarios in *The Circle Undone* cycle can be played in Standalone Mode, they can be combined to form a full nine-part campaign. The next scenario in *The Circle Undone* campaign can be found in *The Secret Name Mythos Pack*, and the story will continue through the six packs of this cycle.

Credits

Expansion Design and Development: Matthew Newman

Story Editing and Proofreading: Christine Crabb

Technical Editing and Proofreading: B.D. Flory

Card Game 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: Christopher Hosch

Art Direction: Jeff Lee Johnson

Managing Art Director: Melissa Shetler

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Publisher: Andrew Navaro

Special thanks to Jon Zierden—nobody likes a good conical base quite like you.

Playtesters

David Attali, Michael Boggs, Robert Brantseg, Crystal "Dead to Me" Chang, Marcia Colby, Stephen "Money Bags" Coleman, Guillaume Couteau, Alex Davy, Andrea Dell'Agnese, Alex DeNagy, Justin Engelking, Julia Faeta, B.D. Flory, Jérémy Fouques, Jeremy Fredin, Nate French, Dave Galey, Ken Grazier, Jason Horner, Julien Horner, Jed Humphries, Neil Kimball, Skyler Latshaw, Tim Latshaw, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Jill McTavish, Eric Meyers, Nicole Meyers, Annete Nepomuceno, Andrew Nguyen, Josh Parrish, Chad Reverman, Ian Rickett, Rebecca Scarlett, Vincent Schwartz, Alexander Skeggs, Preston "The Real Preston" Stone, Michael Strunk, Jake Tighe, Regine Mualla Tighe, Zachary Varberg, Zeke Waletzky, Jeremy "Ghost Busta" Zwirn

Special thanks to all of our beta testers.

© 2018 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



PROOF OF
PURCHASE
AHC29
The Circle
Undone