ARKHAM HORROR
THE CARD GAME

战役指南
印斯茅斯阴谋

在深处，它们在壮大

“这是一个幅员辽阔、建筑密集的城镇，然而却是一个明显缺乏生命的城镇。”

H·P·洛夫克拉夫特，《印斯茅斯镇之阴影》

《印斯茅斯阴谋》是《诡镇奇谭: 卡牌版》中一款面向1-4名玩家的游戏。印斯茅斯阴谋豪华扩展版包含两个场景“绝望深坑”和“失踪的爱琳娜•哈珀”。“这些场景可以单独玩，也可以与印斯茅斯阴谋循环中的六个神话包组合在一起，组成一个更大的八部分战役。

其他规则和说明

钥 匙

此扩展引入了表示在场景中可以获得和使用的重要对象或信息片段的钥匙指示物。

钥匙指示物有两个面。当面朝下时，所有的7个钥匙都具有相同的通用符号，因此调查员可以在不知道哪个是哪个的情况下将它们随机化。当面朝上时，每个钥匙都用一种独特的颜色图案。



未知的钥匙



红　蓝　绿　黄　紫　黑　白

如果一个场景使用了一个或多个钥匙，那么该场景的设置将指示留出多少个钥匙，以及它们是正面朝上还是随机正面朝下。钥匙可以通过多种不同的卡牌效果进入游戏，它们通常放置在敌人、地点或故事资产上。钥匙可以通过以下三种方式获取:

- 如果一个地点有一个钥匙切没有线索，一位调查员可以控制每个地点的钥匙作为一种 ↠ 能力。
- 如果调查员让一个带有钥匙的敌人离开游戏，该调查员必须控制该敌人身上的每个钥匙。(如果它通过其他方式离开游戏，那么就把它的钥匙放在它的地点上。)
- 一些卡牌效果可能允许调查员以其他方式控制钥匙。

当调查员控制一把钥匙时，他们将钥匙面朝上(如果钥匙面朝下)，并将其放在调查员卡上。如果控制一把或多把钥匙的调查员被淘汰，将他们的每一把钥匙都放在他们的地点上。作为一种 ↠ 能力，一位调查员可以将任意数量的钥匙交给同一地点的另一位调查员。

钥匙没有固有的游戏效果。然而，一些卡牌效果可能会改变，这取决于调查员控制的钥匙。此外，有时可能需要钥匙才能在场景中进行。

潮汐标记

在整个战役中，场景卡的效果可以淹没地点。每个地点都有三种不同的淹没等级:未淹没、部分淹没和完全淹没。使用这个扩展战役里的双面潮汐标记，可以追踪一个地点的淹没水位。**一个地点的淹没水位没有内在的游戏效果。**

然而，当你在被潮汐淹没的地方时，一些卡牌效果可能会改变或变得更强，特别是当那个地点完全被潮汐淹没时。

- 没有潮汐标记的地点为未淹没。
- 如果一个地点变成部分淹没，在它上面放置一个潮汐标记，使部分淹没的一面朝上来标志这个地点。
- 如果一个地点完全被淹没，在它上面放置一个潮汐标记，使完全淹没的一面朝上(或者如果它已经部分淹没，翻转它的潮汐标记)来标记这个地点。


部分淹没


完全淹没

- 如果某个地点的潮汐水位“提升”，则会从未淹没变为部分淹没，或从部分淹没变为完全淹没。完全淹没的地点不能增加其潮汐水位。
- 如果某个地点的潮汐水位“下降”，则会从完全淹没变为部分淹没，或从部分淹没变为未淹没。如果某个地点变成未淹没，请移除它的潮汐标记。
- 就卡牌效果而言，部分淹没和完全淹没的地方都被认为是“淹没”。

祝福和诅咒标记

这个扩展引入了两种新的混沌标记：祝福（✧）标记和诅咒（ᔓ）标记。默认情况下，混沌包不包含任何✧或ᔓ标记。但是，某些卡牌效果可以添加这些标记或将其从混沌袋中移除。


祝福(✧)标记


诅咒(ᔓ)标记

- 在一次技能检定中展示的✧标记具有以下效果:“+2。展示另一个标记。不将其返还到混沌袋，而是将其返回标记池中，
  - 在任何游戏时间内，混沌袋中或游戏中卡牌封印的最多只能包含10个✧标记。
- 在一次技能检定中展示的ᔓ标记具有以下效果:“-2。展示另一个标记。不将其返还到混沌袋，而是将其返回标记池中，
  - 在任何游戏时间内，混沌袋中或游戏中卡牌封印的最多只能包含10个ᔓ标记。
- 除非卡牌效果另有规定，否则技能检定以外的✧或ᔓ标记本身没有效果。

封 印

作为具有封印关键字的卡牌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，并将其放置在卡牌顶部，从而封印它。如果指定的标记不在混沌袋，则卡牌无法加入到游戏中。

封印的混沌标记不被认为是在混沌袋中，因此不能从混沌袋中展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。**如果一张卡牌上封印了一个或多个混沌标记并由于任何原因而离开游戏，则任何封印在其上的混沌标记将被立即释放。**

一些卡牌（有或没有封印关键词）也有能力将一个或多个混沌标记封印为其效果的一部分。这是按照与上述相同的过程完成的：搜索混沌袋中的指定标记，从混沌袋中移除它，并将其放置在卡牌上。如果标记不在混沌袋中，则效果失败。

战役设置

要设置印斯茅斯阴谋战役，请依次执行以下步骤。

1. **选择调查员(s)。**
2. **每名玩家构建他们的调查员牌组。**
3. **选择难度等级。**
4. **构建战役混沌袋。**
   - **简单(我只是想体验下这个故事):** +1, +1, 0, 0, 0, −1, −1, −1, −2, −2, 💀, 💀, ▲, ▲, 👤, 👤, 🐙, 🐙, 🔣, 🔣.
   - **普通(我想要增加点挑战):** +1, 0, 0, −1, −1, −1, −2, −2, −3, −4, 💀, 💀, ▲, ▲, 👤, 👤, 🐙, 🐙, 🔣, 🔣.
   - **困难(我想体验真实的噩梦):** 0, 0, 0, −1, −1, −2, −2, −3, −3, −4, −5, 💀, 💀, ▲, ▲, 👤, 👤, 🐙, 🐙, 🔣, 🔣.
   - **专家(我想感受阿卡姆恐怖):** 0, −1, −1, −2, −2, −3, −3, −4, −4, −5, −6, −8, 💀, 💀, ▲, ▲, 👤, 👤, 🐙, 🐙, 🔣, 🔣.

现在你已经准备好开始场景 **I:绝望深坑。**

扩展图标

印斯茅斯阴谋循环中的卡牌可以在每张卡牌的牌集号码前用这个符号来识别:



场景 I：绝望深坑

你的眼睛艰难地睁开，感觉自己好像已经睡了好多天。你的知觉没有立刻恢复。你眨着眼睛，努力想要看穿周围浓墨一样的漆黑。你身体的每一寸都充斥着搏动着的疼痛。你的皮肤冰冷而又麻木，你的衣服则完全被水浸湿了。你的大脑里充斥着不连贯的想法和不成型的记忆。你完全想不起来自己在哪，也不知道自己是怎么来到这里的。

你集中精神，又感觉到了心脏的跳动。你发现你躺在一个冰冷漆黑的潜水洼里。明白恐惧只会让事情变得更糟，你深吸了几口气。你希望能想起来些什么——想起来任何东西——任何能让你想起现状的来源的事情。但是你的大脑一片空白。你能想起来你是谁，但想不起来最近一段时间的任何事情。你振作了一下，扫视周围。

这个空间看起来像是一个自然形成的石头洞穴。海带从洞顶垂下，石头墙壁和地面都非常湿滑。有节奏的水滴声回响在这个安静的洞窟里。这个洞穴不久之前应该位于水下，可能是潮汐导致的？钢铁一样的恐惧哽住了你的喉咙：如果现在是潮落...一股寒意窜上了你的脊椎。你再次看向洞顶，惊讶的发现一块金属板嵌入了你头顶的石头之中。它抛光的表面和这个自然洞窟的其他部分格格不入。你大声呼救，希望有什么人能听到。

那个回复又唤起了你的恐惧：恐怖的嘶吼声和脚步声从通道另一侧传来——明显不是人类能制造出来的声音。

场景设置

- 从以下遭遇牌集中收集所有牌：**绝望深坑**，**深处生物**，**淹水洞穴**，**涨潮**，**破碎记忆**，**克苏鲁代理人**和**老鼠**。这些集合由以下图标注明:



注意：每个**潮汐隧道**地点的遭遇集图标仅显示在该地点的展示面（有关详细信息，请参阅下一页的“**潮汐隧道**”）。

- 如下放置钥匙:
  - 将**蓝色**和**绿色**钥匙放置一旁，正面朝上。
  - 将**红色**，**黄色**和**紫色**钥匙放置一旁，背面朝上。洗混它们使得你无法分辨出它们哪个是哪个。
  - 将**白色**和**黑色**钥匙移出游戏。它们在这个场景不会被使用。
- 将**陌生石窟**地点放置进场。每位调查员在**陌生石窟**地点开始游戏。
- 找到以下地点将它们放置一旁，移出游戏：**雕像石窟**，**达贡祭坛**，**封闭的出口**（这些地点的反面都是**潮汐隧道**地点）
- 将剩余的**潮汐隧道**地点洗混然后随机放置三张在**陌生石窟**的下面，左边，和右边，背面朝上。（见下页的地点设置）
- 将剩余的**潮汐隧道**地点放置一旁，移出游戏。
- 找到以下每一张卡牌并将它们放置一旁，移出游戏：**融合体**敌人卡，每一张**感官失觉**诡计卡，全部三张来**自深处**诡计卡。
- 将**潮汐**标志物加入到标志物池中。
- 将剩余的遭遇牌洗混来组成遭遇牌库。
- 你现在准备好开始了。

潮汐隧道

带有潮汐通道未展示面的地点在多个遭遇集中存在。（例如这个场景中，绝望深坑和淹水洞穴都有这样的地点）因为这些地点存在于多个遭遇集中，他们的未展示面没有遭遇集的图标。如果你想知道一个潮汐隧道地点属于哪个遭遇集，查看它的展示面。



深 处

这个场景的一些卡牌指向一个被叫做“深处”的区域。深处是一个位于章节和噩兆卡堆旁的游戏外区域，而融合体敌人可以通过卡的效果进出这个区域。当融合体位于深处时，它视为在场外，不能被玩家卡和调查员行动影响。

- **当融合体从场上移动到场外时，从它身上移除除了钥匙指示物以外的所有指示物。**钥匙不会在融合体进入深处时移除，除非他被一个调查员击败。这时那位调查员控制它的所有钥匙。

钥 匙

在这个场景中，钥匙代表以下事物：

- 蓝色：一个畸形水中生物的塑像
- 绿色：一个带有四个尖叉的翡翠钥匙
- 红色：一块鱼心脏形状的琥珀，会在你握住它的时候向你诉说异界的事物
- 紫色：由纠缠的大理石和黑曜石制成的锯齿状钥匙
- 黄色：一个触手形状的钙化贝壳

洞中的相邻地点

在这个场景中，地点被以一个固定的模式放置：潮汐隧道卡组的新地点会被放置在现有地点的下方，左侧和右侧。（潮汐隧道卡组在场景开始的时候不存在。您将在稍后的场景中被指示何时以及如何创建它）

- **在这个场景中，相邻的地点被视为相互连接**
- 一个需要放置在另一个地点的下方，左侧和右侧的地点应该被放在对应地点的相应位置，并且它们之间没有其他地点。被这样放在另一个地点一旁的地点被视为“相邻地点”。
- 地点之间只会正交相邻（上，下，左，右），不会对角相邻。
- 你不能将一个地点放在已经存在一个地点的位置。如果你被指引放置一个新的潮汐隧道地点在已经有一个地点存在的位置，那个新的地点不会被放置进场。

“绝望深坑”地点放置

潮汐隧道　陌生石窟　潮汐隧道



潮汐隧道



注意：在章节2中，更多的地点将添加到下面，左边，和/或右边的位置显示在这里。

闪 回

在印斯茅斯阴谋战役中，你有时会被指引阅读“闪回”段落，例如在下方和下一页列出的这些。每一个闪回都带有你破碎的记忆的一部分。如果你看到了足够的记忆，也许你就能了解是什么让你落入了这样一个境地。一些闪回可能会给你一些额外的好处，例如额外的经验值，或者从混沌袋里移除一些有负面效果的混沌标记。

闪 回 I

除非有指示，否则不要阅读

你站在一个小办公室前，仔细端详一张被装裱在一个精美木相框里的旧照片。在照片上，一队穿着军装的男人列队在一架比利斯托尔B.2战斗机前。大部分人穿着棕褐色的英国军装，但是其中一位穿着橄榄色的大衣和美国军人的卡其裤。他的每一个袖章上都带有象征着队长的两道银杠。在照片底部，用黑色墨水潦草的写着“英国第四军，圣昆丁外，1918”。

你面前的门突然朝你打开了。你放下照片，看向进来的男人。你立刻通过他暗棕色的皮肤，强壮的下巴和宽广的肩膀认出了他。他是托马斯•道森——照片上的那个美国士兵——虽然他在战争之后老了一点，眼睛也有了严重的眼袋。“一场战争结束，新的一场就会开始，”他沉稳地说道。“只是敌人变得越来越难解决。”

你问他为什么一个战争英雄要做调查工作，但他轻笑着说道：“战争英雄？我不知道你从哪里听说的。我只是尽我的职责。”你摇了摇头，不想多说。你觉得那些被道森队长解救过的小队也不会同意他的说法。

“不管怎样，我觉得你一定想知道为什么我把你叫到波士顿来。”他打手势示意让你做到他桌子前的椅子上。你坐下并对他的说法表示肯定，很想知道为什么不直接在电话里说清楚。“这是个•••敏感问题。”他回答道。“几天前，我和我的其中一个特工，爱琳娜•哈珀小姐失去了联系。我派她调查我几个月前收到的一些奇怪的报告，这些报告都指向了一个叫做印斯茅斯的小镇。你知道那个地方吗？就在你居住的阿卡姆北边的海岸边，靠近伊普斯威奇。”

你知道那个地方。虽然大部分人从没听说过这个阴森破败的海港，而那些听过的人也往往只知道一些关于疾病的谣言。就你所知，那个小镇在1812年的战争之前曾是一个兴旺的港口，但是现在已经变得肮脏衰败了。唯一穿过印斯茅斯的铁路也已经荒废了，你看过的任何地图或是旅游书上都没有记载过这个小镇。

“可能她找到了某种有趣的东西或是藏起来了，但是我怀疑有些不好的事发生了。可能是当地的暴民，不过我觉得不像。在我确定情况之前，我不会再派任何特工过去了。不过我的资金中还有些余裕，可以雇佣一些第三方的人，比如你。”你觉得道森特工在刻意绕过真相，那就是你就是个炮灰。“我知道能做的不多，但我想要知道哈珀特工的状况。现在坏消息也比没有消息要好。如果你帮我这个忙，我们机构就欠你一个人情。”你问道森他说的是什么机构。一个笑容浮现在了他的嘴唇上。

当你回到现实，你依然盯着道森特工的脸，只是现在他的笑容在一个痛苦的面容上显得十分扭曲。这个面容只是这个可怕怪物鳞片状涌动的皮肤上不断浮现的面容中的一个。

在你的战役日志中，在“找回的记忆”下，记录下**和托马斯•道森的一个会面。**

闪 回 II

除非有指示，否则不要阅读

一艘旧渔船在你的脚下来回摇动，它正被暴风雨和一些潜藏在波浪下的巨大生物的触手袭击着。“谁来把这个该死的东西杀了！”船长大叫到。船只突然受到了巨大的冲击，一个巨大的触手缠绕着船只并想要收紧，船体因此而吱吱作响。“它把我们抓住了！它现在哪儿也去不了，这是你的机会！”年老的船长大喊道。你眼里好像冒着火，你抓起武器并挥舞...

你回到了现实。你的胃里一阵涌动。那个生物的骨架好像还在盯着你。这是地球上的什么生物？

在你的战役日志中，在“找回的记忆”下，记录下**和一个可怕魔鬼的战斗。**

在剩余的战役中将一个 标记从混沌袋中移除。

闪 回 III

除非有指示，否则不要阅读

“嗨，来看看这个。”你的雇主将一个奇怪的塑像塞到了你的手里。这东西由翡翠制成，看起来是某种水生生物，长着两个不会眨动的眼睛和一排尖利的牙齿。一个心脏形状的琥珀镶嵌在它的中间。“你怎么看这东西？”

你回答说你从没见过和它一样的东西，不过它和你之前听说过的那种躲藏在港口几英里外的礁石处的“魔鬼”的描述很相近。“这里发生的事很可疑，请原谅我之前的说过的话”他低声说道，两手叉在胸前。“我很高兴带你一起来处理这个案件。这看起来越来越不像是某些暴民做的事。”你点了点头，把这个奇怪的塑像还给了他。你觉得这个镇子的一切都很不对劲。“我们一起从这里出去吧。”你的同伴说道，他的声音越来越低沉。

在你的战役日志中，在“找回的记忆”下，记录下**决定一起行动。**

在剩余的战役中将一个 标记从混沌袋中移除。

闪 回 IV

除非有指示，否则不要阅读

你在一个漆黑肮脏的地下室里，面前是一个恐怖的黑曜石雕像。这雕像闻起来带有陈腐的空气和腐烂的鱼的味道。这个雕像描绘了一个人鱼混血的生物，外表恐怖而且畸形。古怪的腮和鱼鳍混合着一些人类的特征。它大而圆的眼睛盯着你。你能听到远处某种仪式的轻微的念诵声。“伊哈-安斯雷！伊哈-安斯雷！”那声音念到。就在你尝试辨认那到底是什么奇怪的发音的时候，你身后的水声引起了你的注意。你躲到黑曜石雕像背后，安静地等着几个身影来到了你之前所在的位置。你屏住呼吸。那些像在涉水一样的沉闷的脚步声经过并消失在了远处。你松了一口气，却准备紧紧跟在他们身后•••

在你的战役日志中，在“找回的记忆”下，记录下**遭遇秘密邪教。**

在剩余的战役中将一个 标记从混沌袋中移除。

不要阅读
直到场景结束

如果所有调查员被击败导致没有结局被达成：你咳出了你肺里的脏水和沙子。随着漆黑寒冷的海水从你的皮肤流下，你终于把嘴里的最后一点盐味吐回了翻滚的潮水之中。

一双温暖的手放到了你的背上，扶你坐了起来。“感谢上帝你还活着”有个人说道。尽管那个声音有点紧张，你也能认出有节奏的印第安口音以及专业训练带来的强大自信。随着你的眼睛聚焦，你看到了一个暗红色的天空，满月就悬挂在泛黑的太阳下方。“我们没有休息的时间了。来，起来吧。”

你尝试把盐水从眼睛里抹去，你感到你的力量渐渐恢复。救你的是一个带有乌黑长发的女人。她名贵的风衣已经有些破损，暗色的皮肤上也有不少瘀伤。“你看起来很困惑。你为什么这样看着我？”这个陌生人问道。

- 每一位调查员获得相当于胜利展示区中每一张卡牌胜利X数值综合数量的经验值。把这些经验值记录在战役日志“未使用的经验值”区域，但是**先不要使用它们**。你会在晚些时候被指引使用它们。

- 推进到**插曲 I：谜题碎片**

结局1：在远处，天空一片暗红，满月就悬挂在泛黑的太阳下方。你感觉你就要闭上眼睛失去意识了，但就在这时，一个声音把你拉回了现实。“哦你还活着！” 尽管那个声音有点紧张，你也能认出有节奏的印第安口音以及专业训练带来的强大自信。站在你面前的是带有乌黑长发的女人。她名贵的风衣已经有些破损，暗色的皮肤上也有不少瘀伤。“你看起来很困惑。你为什么这样看着我？”这个陌生人问道。

- 每一位调查员获得相当于胜利展示区中每一张卡牌胜利X数值综合数量的经验值。把这些经验值记录在战役日志“未使用的经验值”区域，但是**先不要使用它们**。你会在晚些时候被指引使用它们。

- 推进到**插曲 I：谜题碎片**



插曲 I：谜题碎片

你完全不知道这个女人是谁，她是怎么认识你的，但是她看起来很放松而且和你很熟悉。你在脑海里尽力搜寻你们到底是什么时候见过面，但是却没有任何用处。你觉得她就是一个完全的陌生人。刚刚没有记忆地从一个冰冷潮湿的牢狱里醒来，你感觉与陌生人交流不太容易。你的恐惧和不信任一定表现了出来，因为那个女人退后了一步，紧盯着你。“怎么回事？发生什么了？”

你问那个女人你是否认识她。“你真的不记得了？好吧，看来情况有点复杂。你还能想起什么？你有任何能想起来的事情吗？”

你和她说起了你之前体验到的重现的回忆•••

检查战役日志中，“找回的记忆”部分。根据你所处的情景阅读下面的段落。然后推进到后面的文字部分。

如果和托马斯•道森的一个会面被记录在“找回的记忆”下：

你整理了一下思绪，问她是不是爱琳娜•哈珀。“啊，所以你想起我了？”她饶有趣味的笑道，但你摇了摇头，解释说你只是记得你被一个叫托马斯•道森的人雇佣来寻找她。“但那已经是•••好吧，看来你忘了很多东西，是吧？说到道森，他在哪？你在下面看到他了吗？”

你又想起了那个引发了你回忆的扭曲，破碎的面容。盯着你的眼睛，哈珀特工的表情变得有些忧伤。“•••我知道了。真希望他从来没有来过这个被遗弃的镇子。这些野蛮人会付出代价的。”你问她觉得谁是害死道森的凶手，她扬了扬眉毛。“好吧，你不记得了。据我所知，上一次有人见到你们两个是在你们造访达贡密教之前。你想想吧。”

暗潮涌动。每个调查员在“未使用的经验值”下记录一点额外的经验值。

如果没有东西被记录在“找回的记忆”下：

你摇了摇头。你什么都没想起来。“这下难办了，”那个女人叹了口气。“好吧，我来告诉你我所知道的事。我是爱琳娜•哈珀特工。我知道你是被我的老板托马斯•道森雇佣来这里的，因为你有着对那些•••对那些我们其他人难以理解事物的深刻认识。”你问她你是被雇佣来干什么的，这个女人笑了笑。“你实际上是被雇佣来寻找我的。教会对此不是很开心。说来话长。我们先离开这里吧，然后我会帮你全部想起来的。”

如果和一个可怕魔鬼的战斗被记录在“找回的记忆”下：

你告诉哈珀特工你曾经和某种水下的生物战斗。“恶魔礁，”她耸了耸肩。“不管这个镇子发生了什么，恶魔礁都是其中的核心。希望之后我们不用再回去那里了•••希望那个东西已经死了。”

暗潮涌动。每个调查员在“未使用的经验值”下记录一点额外的经验值。

如果决定一起行动被记录在“找回的记忆”下：

“所以那之后，你和道森决定一起来找我？有趣。”她想了一会。“看来即使是那个超乎寻常的道森队长有时候也会担心。我很高兴他这么重视来寻找我。现在•••”她看向天边。“好吧，道森。我不会让你白白牺牲的。如果必要的话，我会把这整个镇子付之一炬。”

暗潮涌动。每个调查员在“未使用的经验值”下记录一点额外的经验值。

如果遭遇秘密邪教被记录在“找回的记忆”下：

你描述了一下你在某种邪教的总部的记忆。“听起来这些事情应该发生在镇子北边的达贡密教内部，”哈珀特工想了想。“那个组织非常肮脏：据我所知。但是我没有什么能带回去的证据，而你看起来也忘记了了解到的一切。”她低声咒骂了几句。

暗潮涌动。每个调查员在“未使用的经验值”下记录一点额外的经验值。

你的注意力移向了哈珀特工身后奇怪的暗红色的天际线并注意到太阳和月亮同时悬挂在空中。“在你和道森特工进入达贡密教之后，就变成这样了，”她解释道。“那是大概三天前的事了。我不知道这意味着什么，但是我不觉得这是什么好兆头。那之后所有印斯茅斯人都把门紧紧的锁住了。街上鬼都看不到一个。你很幸运，我想出来了去哪找你。”

你的大脑抽搐了一下。在从那个阴森的坑洞里醒来之前，你上一件有印象的事是在阿卡姆享受一场快乐的夏末聚会。现在你却在另一个镇子里，记忆千疮百孔。你突然很想知道今天是几号，哈珀特工回答道：“现在是9月24号。我不知道你确切是几号来到印斯茅斯的或者你到底忘了多少东西。你还能想起些别的东西吗？任何东西？”

潮水冲刷着你的脚，你尝试进行回忆。几分钟之内，潮水已经上涨了几英尺，而且没有任何停止的迹象。你重新注视着你面前的女人——她疲惫的眼神，褶皱的衣服，手腕上的红印——有些东西激起了你的回忆。

“醒醒，我们就要到了。”记忆把你的意识拉到了悬崖边上，再一次想把你拖入黑暗。“嘿，我说快醒醒。”你紧抓着额头，感觉痛苦在灼烧着你的头颅。“给我起来，该死的！”

黑暗淹没了你的视野。更多的记忆涌现了回来•••

推进到**场景 II：失踪的艾琳娜•哈珀**

场景 II：
失踪的艾琳娜•哈珀

五周前，1927年8月17日，星期三

“妈的，醒醒！”道森特工的右手用力将你摇醒。此刻，你坐在一辆高档轿车上，车子正在马萨诸塞州的雾蒙蒙乡间小路上飞驰着，锃亮的车身上反射着淡淡的月光。“我们快到了”道森特工提醒道。你情愿乘火车出行，但是很不幸，印斯茅斯并没有能联通的铁路。倒是有一趟巴士可以从波士顿到纽波利伯特，然后再倒另一趟从纽波利伯特到印斯茅斯……不过道森坚持要自己开车带着你，也许是为了在事情变得不可收拾的时候提供一个逃走的方式，或者是为了炫耀这辆昂贵的车子。当然，更可能是两个原因兼而有之。

当你们到达印斯茅斯的时候，发霉的鱼和老旧的建筑的味道混成一股腐臭淹没了你们的感官。很多小镇西边的建筑看起来好像已经被遗弃了，但是你偶尔瞥见其中的窗户里闪过一两个人影。你觉得，道森名贵的轿车驶入这样肮脏破烂的小镇应该会引起一阵骚动，于是你开玩笑地对他说，他应该开一辆破旧的老爷车来这个镇子才是。道森对此报以一个冷笑，“那可不是我的风格。”

最终，你们到达了一个很多年前就已经被废弃的火车站。几节火车被丢弃在铁轨上，仓库也被木板封死，贴上封条。突然，道森特工的脸色变得很难看，他指着停车场的一辆车说，“那就是哈珀特工的车子。我们把车停在那，然后步行吧。这样经过镇子反倒更容易点”他补充道。

在继续出发之前，你们检查了一下哈珀特工的车子，不过并没有得到什么有关她的下落的线索。之后，你们沿着马努赛特河向东走，经过了不计其数的废弃仓库，穿过一条条潮湿的小巷，见到了一个个冷漠的本地人。“哈珀一定在这个破烂镇子的什么地方。这儿的人看起来没那么好心肠，她被当地的一些罪犯盯上也不奇怪。”道森分析道。你问他：“你怎么知道她出事了？也许她只是在秘密地执行任务，不想声张呢？”“啊——怎么说呢，我们对这种情况有一套密语。如果她给我写信说‘有活要干’，那就代表她可能会失联一段时间。如果没有这个收到这个信号，那我只能从最坏的角度考虑问题了。”在镇子的东北角，几个工业建筑俯瞰着镇上其他的屋顶，炮楼和天台。一路

上，没有一个本地人跟你们打过招呼。从他们厌恶的表情来看，他们本地的民风和普通的小镇截然相反。

终于，你们来到了城镇广场，就在马努赛特河以南。然而，连这个名义上的小镇中心地带都被一群摇摇欲坠的砖头房包围着，恐怕哈珀特工的处境也好不到哪去。不远处，停着一辆空的巴士，油腻的司机正靠在车门上怀疑地打量着你们。“跟当地人打交道了解一下这里吧”道森说道，“打探一下当地有什么地头蛇，兴许他们中会有人看到过哈珀特工，或者知道谁和她在一起。我要去自己去找找她的踪迹和藏身地点了。晚上七点在这里碰面，明白了吗？”你点了点头，然后开始了自己的行动。

你第一个想攀谈的人就是这位巴士司机，感觉他会对这个镇子比较熟悉。他粗糙，淡灰色的皮肤首先引起了你的注意，紧接着你又看到了他脖子上有一道道灰暗，深刻的褶皱，给人感觉他的实际年龄还要更老。他凸起的眼睛一刻不停地转动着，让你突然意识到，在你朝他这边走的过程中，他好像没眨过一次眼睛。你伸出手同时做了自我介绍，心想也许他只是得了什么你没听过的疾病。他说自己叫乔•萨金特，然后开始简略但有用地讲起了周围的建筑。

下面是调查员了解到的有关印斯茅斯镇的信息：

- 城镇广场前面的是国立第一杂货店，经营者是一个年轻小伙子叫布莱恩•伯汉姆，从阿卡姆来的外乡人。其他从阿卡姆来的人可能会在这里的消息让你的心里有了一丝希望，以及对这个小伙子的一点同情。
- 吉尔曼旅社的老板叫奥瑟拉•吉尔曼，这间旅社是镇上唯一的旅社。看到那破烂的外观，你突然很希望只是来这里一日游。
- 从吉尔曼旅社沿街往下走，夹在一个昏暗的餐厅和一个药店中间的，是利特尔书店。这个名字是来自于它的老板娘，乔伊丝•利特尔。萨金特先生感觉对她不是很在乎。
- 沿着马努赛特河往北，是马什精炼公司，这个镇子上的工业核心。乔谈起它的老板巴纳巴斯——他称之为“老伙计马什”——语气中满是尊敬和钦佩。
- 萨金特先生提醒你不要去鱼街的那座老桥，那桥很多年前因为失修倒塌了，现在唯一的用处就是给无家可归的人提供住处。“也别听那个醉汉萨杜的鬼话，”巴士司机警告说，“他说的只不过是他自己的幻想罢了，幻想。”
- 再往东边，穿过水街，是印斯茅斯港口。萨金特提醒你别挡了码头工人的道，他们是一群大老粗，讨厌异乡人——尤其是其中叫罗伯特•“好心肠”的那个，完全是起错了名字。萨金特提到他的时候，语气中满是敌意。
- 北边的新格林教堂里，有一个共济会大厅，现在已经转手给了一个叫“达贡密教”的组织。那座老旧的建筑里现在到底在做什么，没人知道。

最后，萨金特先生问你来印斯茅斯做什么。你回避了这个问题，转而问他有没有在镇子里见过符合哈珀特工的形象的人。他停了一下，然后摇了摇头。“从未见过她”他喃喃自语，躲避着你的目光。

之后，你在这一天剩余的时间里尝试着了解整个镇子的布局，并徒劳地尝试着和其他的当地人交谈。你在这个陌生肮脏的小镇待的时间越长，就越后悔当初接受了道森特工的工作。空气中有某种腐烂的东西散发的味道，扰乱了你的内心。

那天晚上，你和道森特工在被废弃的城镇广场碰头，分享你们一天的发现。“瞧瞧这个，”他说着，给你一个褶皱的，沾了墨迹的信，收信人是他自己。“原来哈珀在那个破烂的旧旅馆有一个房间。至少程序上来说，那间房子依旧是她的，但她好像好几天没来了。我闯了进去，在她的物品里发现了这个。”

从这封未邮寄的信中，可以看出哈珀特工知道有人在追踪她的行踪。“我正在被跟踪，”特工写道，“不知道他们怎么知道的，但他们的确知道了。就好像整个小镇都卷入了一件怪事。我在这里没有可以信任的联系人。需要更多的人手来解决这里的事情，我担心——”

信戛然而止。“好吧，至少现在她要的人手来了，”道森在你读完信后痛苦地说。“她没寄这封信只有一个原因：哈珀正身处危险之中，而这个混乱的镇子里有人知道她的下落。”于是，你们一起开始制定寻找哈珀特工的计划。首先，通过她最后出现的地点缩小查找范围。其次，找出镇子里知道她下落的人，然后……拜访他们。

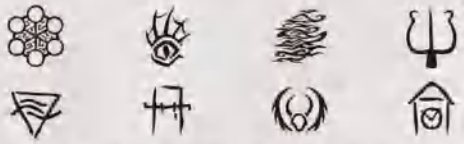
调查员设置

在设置调查员之前执行此步骤。

- 特工道森已经向你们介绍了你们的任务，并为这次任务做好了准备。现在，每位调查员都可以使用战役日志中“未使用的经验”项下记录的经验。

场景设置

- 收集以下遭遇集的所有卡片:**失踪的艾琳娜哈帕**，**达贡代理人**，**印斯茅斯之雾**，**当地人**，**冷寒**，**上锁的门**，**夜魇**，和**午夜假面**。这些遭遇组由下列图标表示:



当收集午夜假面遭遇组时，只收集5张诡计牌(2张错误指示，3张追猎鬼影)。不要从该遭遇组中收集任何其他卡牌。

- 设置以下地点:印斯茅斯广场，马什精炼厂,印斯茅斯港口，鱼街大桥，国立第一杂货店，吉尔曼旅社，利特尔书店(见下一页的建议地点设置)。
  - 每位调查员都在印斯茅斯广场开始游戏。
- 设置线索牌组。这是通过以下步骤完成的:
  - 将双面的寻找哈珀特工参考卡放在场景参考卡的旁边。
  - 找到6个带有**嫌疑犯**特征的敌人和6个带有**藏匿处**特征的单面地点。将它们分成两堆:一堆是**嫌疑犯**的敌人，另一堆是**藏匿处**的地点。
  - 随机从每一堆牌中选择一张牌(一张**嫌疑犯**敌人牌和一张**藏匿处**地点牌)，并将其面朝下放在寻找哈珀特工参考卡下，不要看他们。
  - 将两堆牌中剩余的10张牌重新组合成一个牌组。这个牌组被称为线索牌组。将它放在场景参考卡附近。
- 将噩兆三和章节二放置一旁，移出游戏。(在构建噩兆牌组和章节牌组时不要使用它们。)
- 将以下每张牌放置一旁，移出游戏:托马斯·道森和艾琳娜·哈珀的故事资产，两张狩猎中的夜魇敌人，和一张有翼者敌人。
- 洗混剩余的遭遇牌并作为遭遇牌组
- 现在可以开始游戏了。

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 and playing this scenario:

- Assemble the chaos bag using the following tokens: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4,  .
- *A decision to stick together* is not listed under "Memories Recovered."

寻找哈珀特工

在这个战役中，你的任务是找出是哪个**嫌疑犯**敌人绑架了哈珀特工以及她在哪个**藏匿处**。这是通过发现并花费线索去查看并从线索牌组中抽牌而实现的。

线索牌组中的每张牌代表一个可能的**嫌疑犯**敌人或一个可能的**藏匿处**。因为正确的敌人和地点是正面朝下的放在“寻找哈珀特工”参考卡之下的，所以这里的所有牌都不是正确的答案。然而，通过查看线索牌组中的牌或将其放入游戏中，你可以用排除法缩小可能的选择。当你排除可能的敌人和地点时，使用你的战役日志中的列表来划掉这些条目并发现真相。

一旦你对自己掌握的信息有信心，你就可以利用章节1a上的**目标**能力来推进游戏。但要请小心——你寻找真相的时间有限，可能需要一些猜测……

“寻找艾琳娜·哈珀”地点建议设置



注：图中虚线边框的位置表示六个可能的藏身地点。它们不是从游戏开始的。根据调查员的行动，它们可能会也可能不会在游戏过程中进入游戏。

场景插曲:指控

只有当你被要求阅读这段插曲时，你才能这样做。

利用你们掌握的信息，你们必须提出指控以试图找到绑架艾琳娜·哈珀的**嫌疑犯**敌人以及她的**藏匿处地点**。为了提出指控，玩家必须从“寻找哈珀特工”参考卡上列出的选项中选择一个**嫌疑犯**敌人和一个**藏匿处**地点。

注意指控的**嫌疑犯**敌人不能是当前正在游戏中或胜利展示区中的敌人，**藏匿处**也不能是当前游戏中的地点。利用这个信息来缩小你的选择范围：

一旦指控被提出，请执行以下步骤：

- 展示在“寻找哈珀特工”参考卡下盖着的**嫌疑犯**敌人和**藏匿处**地点。在你的战役日志中，在“可能的**嫌疑犯**敌人/可能的**藏匿处**地点”下面，圈出正确的**嫌疑犯**敌人和**藏匿处**地点。
- 如果两张牌都不符合你的指控，调查员就完全错误了，必须立即投降。
- 如果两张牌中只有一张与你的指控相符，那么调查员是部分正确的，可以继续调查，但他们的粗鲁地调查激怒了印斯茅斯的居民。把“寻找哈珀特工”参考卡翻到敌人面，并生成在印斯茅斯广场。
- 如果两张牌都与你的指控相符，则调查员是正确的，可以继续调查。

为了设定最后的章节和噩兆，执行以下的步骤：

- 将章节直接推进到放置一旁的章节2A。
- 将噩兆直接推进到放置一旁的噩兆3A。
- 将“寻找哈珀特工”下面的**藏匿处**地点放入游戏。给该地点添加1个额外的线索。将放置一旁的艾琳娜·哈珀斯故事资产放在这个地点下面，来表明这里就是艾琳娜·哈珀被抓的地方。
- 在艾琳娜·哈珀所在的地点生成“寻找哈珀特工”参考卡下的**嫌疑犯**敌人，但是不结算他们的**显现**能力。在接下来的情节中，这个敌人被称为"绑架者"。
- 从游戏中移除线索牌组。
- 你现在可以进行最后的章节和噩兆了。

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）：印斯茅斯镇的敌意远远超出了你们的想象。在每个转角处，你都感觉自己正在被肮脏的野兽和恐怖的异形跟踪：那匍匐爬行地，从阴影中用凸起的、一眨不眨的眼睛看着你的生物。你担心你已经太过于专注于你的调查，所以回到你的酒店房间，却发现已经被洗劫一空。你的行李被破坏了，里面的东西散落一地。你的很多装备都被偷了。墙上被用黑色涂料潦草地写了警告：

外来者必将溺死于深海

前往**结局 1**.

结局 1：当你正在收拾那些闯入者留下的烂摊子时，你听到门外传来沙沙的声音。担心最坏的情况也许就要发生，你紧靠着墙，在绝对的沉默中等待着。你的房间里除了一扇装着肮脏玻璃的狭窄窗户，没有别的出口，而那扇窗户你肯定没法钻出去。你的心在胸膛里砰砰直跳，等待着接下来会发生的任何可能——一阵敲门声，一场破门而入，或是任何事情。但是你没想过的是，一个小小的皮革笔记本从门缝里被塞进来，尽管这确实发生了。

过了一会儿，你松了一口气，走上前去查看笔记本。这是一篇古老的手写文章，描述了早在19世纪早期的印斯茅斯这个奇怪小镇的历史，但作者没有署名。记录似乎主要集中在一个叫奥贝德•马什的人建立了一个叫达贡密教的奇怪组织。你不记得当地书店里有这类手稿出售，而且镇上也没有图书馆也没有任何资料提到这些。这个笔记本是在哪里找到的，是谁把它交给你的?

好奇心战胜了你。你打开酒店房间的门，但昏暗、布满灰尘的走廊空无一人。看来这位帮助者的身份无从知晓了。不过，你不能错过这样的机会。晚上剩下的时间里，你研究这本记录，在空白处做笔记，把印斯茅斯的过去和上周发生的事情联系起来。有一件事变得清晰了:不管达贡密教是什么，它的成员一定就是绑架哈珀特工的幕后黑手。正如道森特工所怀疑的那样，他们的动机肯定不是为了逃避禁酒令...

- 每位调查员获得的经验值等于胜利展示区中每张卡的胜利值X。在你的战役日志中“未使用的经验”一栏中记录下这些经验，**但目前先不要使用。**以后你将遵从指示来使用这些经验。

- 在你的战役日志中，记录任务失败。
- 进入到**插曲 II:糅合.**

结局 2:“求...求您了，小姐，您...您一定要相信我!”布莱恩结结巴巴地说。哈珀特工站在这个17岁男孩的面前，手紧紧按在自己的枪套上。“我没得选择!这是秩序! 他们——他们让我这么做的!“

哈珀转动眼睛，转向你。“我不敢相信我被这个笨蛋绑架了。这肯定是我职业生涯的低谷。”你指出，正是笨手笨脚的特质，让那个男孩在她大意的时候抓住了她。“我想你是对的。不管怎样，木已成舟。这件事你怎么看?”她交叉着双臂问道。“这孩子似乎觉得，伏击联邦特工比违反‘秩序’更明智。你觉得他讲的是实话吗?”

你可能错误估计了伯纳姆先生的本事，但他似乎更害怕这个秩序而不是你们。你叹了口气，点点头。

“好吧，孩子，“哈珀特工边说边把男孩拉了起来。“把一切都跟我们讲讲。“

- 每位调查员获得的经验值等于胜利展示区中每张卡的胜利值X。在你的战役日志中“未使用的经验”一栏中记录下这些经验，但**目前先不要使用。**以后你将遵从指示来使用这些经验。

- 在你的战役日志中，记录任务成功。
- 进入到**插曲 II: 糅合.**

结局 3:奥瑟拉死命地想要挣脱束缚。“让我走!你必须让我走!”她大喊道。哈珀特工咧着嘴笑着，满意地欣赏着局势的反转。

“感觉不太好，不是吗?“她打趣道。

“你不明白，”奥瑟拉回答。“看。你会看到的。“她向她旁边那道你还没有搜查过的门示意。里面藏着几十幅油画，都描绘了同一个景象:海洋中央的一个混乱的漩涡，太阳和月亮在被染成血红色的天空上完美地排成一条直线。“这到底是怎么回事.....”哈珀特工一边整理着众多的油画一边大声问道。

奥瑟拉咬着嘴唇，一滴泪水从她的脸颊上滑落。“是秩序。“她低声说"秩序控制着我们所有人"

- 每位调查员获得的经验值等于胜利展示区中每张卡的胜利值X。在你的战役日志中“未使用的经验”一栏中记录下这些经验，但**目前先不要使用。**以后你将遵从指示来使用这些经验。

- 在你的战役日志中，记录任务成功。
- 进入到**插曲 II: 糅合.**

结局 4:尽管乔伊丝陷入绝境，但你们刚一逮住她，她就放弃了抵抗。她似乎已经听天由命了，当你们问她的时候，她的目光在别处游离。 “相信我，只要我有一种别的方法让你放弃，我都一定会用的”她对哈珀特工说， “但你已经太接近了。所以我别无选择。”

“我不明白。太接近什么了，利特尔女士”哈珀问道。

“在这个城市的中心有一个秘密。一个带给我们财富的秘密。一个带给我们力量的秘密。一个带给我们……”她停下来寻找合适的词。 “. .命运的秘密。

“这是什么秘密?”哈珀问。

乔伊斯冷笑着摇了摇头。 “你凭什么认为我会和外人分享这些?”

“因为你袭击了一名联邦特工，如果你不告诉我我想知道的事情，你的‘命运’将是被关进孤独的牢房。”

你看着利特尔女士的自信心崩塌了。她咽下最后一点自尊。一颗汗珠从她的额头上滴滚落。 “一切都要从秩序说起，”她安静地解释道。

- 每位调查员获得的经验值等于胜利展示区中每张卡的胜利值X。在你的战役日志中“未使用的经验”一栏中记录下这些经验，但**目前先不要使用。**以后你将遵从指示来使用这些经验。

- 在你的战役日志中，记录任务成功。
- 进入到**插曲 II: 糅合.**

结局 5:当你试图审问巴纳巴斯时，他朝着你脸上吐了口唾沫。 “我一个字也不会告诉你的，入侵者，”他咆哮道，凸起的眼睛死死地瞪着你，眼里充满了无限的仇恨。 “你不属于这里。你们这种人在这周结束前就会死光了。”

哈珀特工听了这个陌生人的话眯起了眼睛。 “你这话是什么意思，马什?我们这种人?异乡人吗?”

巴纳巴斯皱着眉，他的弧形嘴唇向后咧开，露出尖利的，不像人的牙齿。 “异乡人，入侵者，等等等等。你是我们美丽小镇的污点。但你很快就会被清洗干净的。”

老人严厉的威胁和他蕴含的仇恨让你大吃一惊，但哈珀只是笑了笑。 “你说这地方美丽?”不顾她的嘲笑，你警告巴纳巴斯，如果他不说话，他将在监狱里待很长一段时间。

“不是我，”他说。 “你们才是那个要被关起来的，甚至更糟。等秩序把你处理完，你们就会变成鱼食。”

你和哈珀会心地对视了一下。她继续追问到:“秩序是什么?”

- 每位调查员获得的经验值等于胜利展示区中每张卡的胜利值X。在你的战役日志中“未使用的经验”一栏中记录下这些经验，但**目前先不要使用。**以后你将遵从指示来使用这些经验。

- 在你的战役日志中，记录任务成功。
- 进入到**插曲 II: 糅合.**

结局 6:“嘿，嘿，嘿，嘿……你已经发现这个镇子有多腐烂了，是吗?”萨杜喊了一声，大眼睛里露出了疯狂的神情。他拼命地抓住你的胳膊，似乎并不在乎你想把他捆起来。“现在我们都在他们的掌握之中，真的!哈,哈,哈!”

“这家伙到底在笑什么?”哈珀特工嘲笑道。“嘿,萨杜。别再胡说八道了，告诉我们你在玩什么把戏。”

萨杜来回摇晃着，他的声音越来越响亮。“我的把戏吗?我的把戏?”他狂笑起来。“你们认为是我的错，可那些鱼怪就在我们身边，没错!你没看见他们吗?”他笑着说。“你没有看见那些怪物在黑暗的街道上爬呀，叫呀，嚎呀，跳呀?你没听过每天晚上教堂和达贡密教大厅传来的恐怖嘯叫吗?你不知道这是怎么回事吗?是吗?好吗?”他的声音升高到尖锐的程度，然后下降为一阵狂笑。

“不，我没有，”哈珀回答，她的眼睛眯了起来。“你为什么不跟我们仔细讲讲这一切呢?”

- 每位调查员获得的经验值等于胜利展示区中每张卡的胜利值X。在你的战役日志中“未使用的经验”一栏中记录下这些经验，但**目前先不要使用**。以后你将遵从指示来使用这些经验。

- 在你的战役日志中，记录任务成功。
- 进入到**插曲 II: 糅合.**

结局 7:罗伯特拒绝说一个字，直到你给他一根雪茄。你不依不饶地讨好他，希望你的慷慨能带来回报。"我在调查码头时，他和他的密友们抓住了我，”哈珀特工痛苦地回忆道。你问这些“密友”是谁，她耸耸肩。“不确定。我想是码头工人和水手吧。雇佣了这位“好心肠”的人在当地一定有着不俗的影响力。”

把罗伯特要的雪茄递给他后，你惊讶地发现他稍微顺从了一点，虽然也就这点程度了。“没关系，”他嘟囔着，吐出一股恶臭的烟。“你们都是行尸走肉罢了。无意冒犯,小姐。”

“我感觉很冒犯。”她回击到。“能告诉我们你这是什么意思吗?”

“秩序，”他以平静、坚定的决心回答道。“他们知道镇上发生的一切。可能现在正在找我。你确定当他们找到我的时候你要在场吗?”他狡黠地笑着。“是的,我确定。”哈珀哈珀毫不退缩地回答道，一边把她的手指咔咔响。“现在开始交代吧。”

- 每位调查员获得的经验值等于胜利展示区中每张卡的胜利值X。在你的战役日志中“未使用的经验”一栏中记录下这些经验，但**目前先不要使用**。以后你将遵从指示来使用这些经验。

- 在你的战役日志中，记录任务成功。
- 进入到**插曲 II: 糅合.**

插曲 II：糅合

糅合 1:光在你的脑海中闪烁。随着记忆的消逝，阴影淹没了你的思想。你又一次躺在海岸边的岩石滩上，脑袋阵阵发痛。哈珀特工俯身靠近你，脸上满是担忧.“嘿!嘿，你终于醒了?”

你坐起身来，肌肉酸痛。看起来你昏迷的时候潮水又涨了几英寸。冷水漫过你的脚踝，浸透了你的鞋子。“发生了什么事?”她说。“你看到了什么?”

检查战役日志

- 如果任务失败，前往**糅合 2**
- 如果任务成功，前往**糅合 3**

糅合 2:你告诉哈珀你记得你的任务是找到她，但在找了一周之后，你还是没能找到她。你记得的最后一件事是有人从你房间的门下塞进一个笔记本，里面有一些关于一个叫做“达贡密教”的组织的信息。

“哦。是的，那是我。很抱歉我不能留下来聊天，因为我还有其他事情要处理，”她解释道。她告诉你，在被囚禁了几天之后，她最终战胜了囚禁她的人并得以逃脱，但她也因此受伤了。仿佛是为了证明没有说谎，她打开她的风衣，你看到黑色的血迹从她的衬衫里渗出。几条绷带从解开的衣服下面露出来。“差点打中我的肾。运气还不错,不是吗?”

你抱怨你浪费了那么多时间火急火燎地找她，她笑着说：“不!你一周了解到的东西比我两周的还多。我知道你们有所发现，我也想帮忙，但我还在被人跟踪。所以我放弃了调查到的成果，低调行事了一段时间。剩下的工作都是你们干的，真的。”遗憾的是，你一点都不记得“剩下的工作”到底是什么

跳至**糅合 4.**

糅合 3：你告诉哈珀你记得你的任务是找到她和审问绑架她的人。她笑着说。“对了，再次谢谢你。不过，整件事都在我的掌控之中，”她开玩笑说。“在那之后你还记得什么吗?”

你摇摇头。你记忆里的最后一件事是提到了一个叫做"达贡密教"的组织。

哈帕低声咒骂了一句。“真是不幸。但不管失忆与否，至少我知道我可以信任你。不管你记不记得，过去你的的确确帮过我。”

任何一名调查员都可以选择将爱琳娜·哈珀的故事添加到他们的牌组中。这张牌不计入牌组大小。

前往**糅合 4.**

糅合 4：“别担心，”她说，“我会帮你回想起来的。还有很多东西你还没回忆起来。”就在这时，一声惊雷在东方的地平线上回响，滔天的巨浪应声冲击着防波堤。天空是一片深红色，隐藏在围绕着太阳和月亮旋转的乌云后面。这两个天体完美地对齐在一起。“真是糟糕。”哈珀的嘴唇因担心而变得僵硬。“好吧,新计划。让我们回到印斯茅斯。我会边走边解释我所知道的。”

随着记忆的碎片回到你的身边，过去的事情变得清晰起来。现在，每位调查员可以使用你们战役日志中“未使用的经验”项下记录的经验

前往**场景 III:陷入太深.**



战役笔记: 印斯茅斯阴谋

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

战役日记

找回的记忆

被杀和精神失常的调查员



Permission granted to photocopy for personal use only. © 2020 FFG.
Campaign Log also available for download at www.fantasyflightgames.com

遭遇集图标

 达贡代理人

 海德拉代理人

 深处生物

 淹水洞穴

 印斯茅斯之雾

 故障

 涨潮

 破碎记忆

 太阴月

 当地人

 绝望深坑

 失踪的艾莉娜哈珀

常见问题

如果✧和♪标记在技能检定之外被展示，它们是否有一个修正值或修饰词?

没有。在技能检定之外展示✧和♪标记没有修正值和修饰词

如果在混沌袋中添加一定数量的✧或♪标记是能力效果的一部分，然而没有足够的✧或♪标记来完成该效果，会发生什么?

你可以执行尽可能多的能力，添加✧或♪令牌，直到没有剩余的可以添加。

如果在混沌袋中添加一定数量的✧或♪标记是卡牌/能力成本的一部分，然而没有足够的✧或♪标记来完成该成本，会发生什么?

如果费用无法支付，则该卡牌/能力将无法被使用/触发。

如果阿曼达·夏普下方的牌在进行技能检定时进入不同的游戏区域，会发生什么?

它仍然会进入游戏区域——只有当它被弃掉时(比如在技能检定结束时)，它才会留在阿曼达下面。

© 2020 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are ® Fantasy Flight Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM/® & © Gamegenic GmbH, Germany. 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.

接下来是什么?

虽然印斯茅斯阴谋循环中的每个场景都可以在独立模式下游玩，但它们可以组合起来形成一个完整的八部分战役。在印斯茅斯阴谋战役的下一个场景可以在陷入太深神话包中找到，故事将继续贯穿这一循环的六个神话包。

工作人员

Expansion Design and Development: Matthew Newman with Jeremy Zwirn
Producer: Calli Oliverius
Editing: B.D. Flory
Proofreading: Christine Crabb
Card Game Manager: Jim Cartwright
***Arkham Horror* Story Review**: Kara Centell-Dunk and Phil Henry
Expansion Graphic Design: Neal W. Rasmussen
Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson
Graphic Design Manager: Christopher Hosch
Cover Art: Tomasz Jedruszek
Art Direction: Jeff Lee Johnson and Deborah Garcia
Managing Art Director: Tony Bradt
Quality Assurance Coordination: Andrew Janeba and Zach Tewalthomas
Production Management: Justin Anger and Jason Glawe
Visual Creative Director: Brian Schomburg
Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz
VP of Product Development: Chris Gerber
Executive Game Designer: Nate French
Head of Studio: Andrew Navaro

Playtesters

Cody Anderson, John Bagley, Dane Bicott, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Riley Colby, Stephen Coleman, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Josiah "Duke" Harrist, James "Finbred" Howell, Gary Lee, Grégoire Lefebvre, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kevin McLenithan, Joseph Mutch, Josh Parrish, Chad "Fully Blessed" Reverman, Vincent Schwartz, Alexander Skeggs, Aaron Strunk, Michael Strunk, Zachary Varberg, Yu-Chi Wang, Owen Weldon, Ben Wilkinson, Nick "#Blessed" Willis

Special thanks to all of our beta testers.

Imported and Distributed in the EU by:

Asmodee United Kingdom
Unit 8 Waterbrook Road
Alton Hampshire, GU34 2UD,
United Kingdom

Asmodee Nordics
Valseholmen 1
2650 Hvidovre, Danmark

Enigma Distribution Benelux B.V.
Warfhuisdreef (Ind) Oudeschrans 8
4706 JT Helmond, Holland

PROOF OF PURCHASE
AHC52
The Innsmouth Conspiracy

诡镇奇谈
卡牌版

陷入太深

战役指南

陷入太深是《印斯茅斯的阴谋》第三个场景的《诡镇奇谈：卡牌版》。这个场景可以在独立模式中单独游玩，也可以与印斯茅斯的阴谋循环中的其他扩展结合起来，形成一个更大的八部分战役。

这个循环中的一些玩家牌提到✧(祝福）或ᔓ(诅咒）混沌标记。这些标记可以在《印斯茅斯的阴谋》扩展包里找到。

场景 III：陷入太深

当你沿着海岸向印斯茅斯镇行进时，海水稳步上升。太阳和月亮排列在遥远的地平线上，预示着一个严峻而不确定的未来。

你还记得城镇的布局，记得刚开始在那里遇到的几张陌生的面孔，但从那时到你在那个浸水的坑里醒来之间，什么也没有发生。哈珀探员一直在试图告诉你，但你的记忆中有这么多空白，每一个解释都只会让你更加困惑。

“自从你来到印斯茅斯，情况就变得更糟。这是从当地人开始的。他们一天比一天吵闹，一天比一天凶，尤其是对你我这样的外乡人。你还记得其中一些看起来有多恶心吗？虚伪的，灰色的皮肤？大嘴唇，鼓鼓的眼睛，诸如此类的？”

你点头。现在你想起来了，你有点后悔。不仅仅是它们的长相。它们嘶哑的声音发出的音节几乎不像人类的语言，它们散发着鱼腥味。

“最近就是他们在制造麻烦。着还不是全部。还有其他生物鬼鬼祟祟的潜伏在印斯茅斯镇附近。我相信你也看到了。”她发抖。“在达贡的神秘秩序和那些之间有某种联系...的事情。还不确实是什么，但如果你愿意的话我们会查清楚的——”

哈珀探员的声音越来越小，她爬到了海岬的山顶。让她目瞪口呆的东西肯定不是好事。你爬到山顶，爬过山脊，看到和她一样的灾难。

印斯茅斯被入侵了。你在那个祭祀洞穴里遇到的那些生物也在街道上游荡——来自海洋的深处，甚至更远的地方的肮脏的东西。它们在小巷和十字路口巡逻，寻找什么东西。狩猎。临时路障堵塞了穿过小镇的各个道路，来自马奴塞特河的水溢出到街道上。

“不，这不可能...”哈珀探员沉重的说道。你们之间笼罩着一层沉默的忧郁。很明显，印斯茅斯不再安全了。你告诉哈珀探员道森探员把车停在了她的车附近，就在印斯茅斯西部边缘的废弃火车站。她点头表示了解。“是的。我们必须尽快赶到城市的另一边。”

你头顶的天空沐浴在深红色的色彩中。运气好的话，今天不会再出现这种颜色了。

进行**设置**。

场景设置

- 从以下遭遇集中收集所有卡牌：**陷入深处，深处生物，涨潮，太阴月，当地人，克苏鲁代理人。**这些集合由以下图标注明：



- 将所有15个地点放置进场中（参见下一页的地点设置）。
  - 在这些地点之间放置24个障碍物（使用资源标记），如图所示（参见下一页的地点设置）。
  - 每位调查员在荒凉的海岸开始游戏。
- 按如下方式放置每把钥匙：
  - 在战役日记的“可能的藏身处”部分查看勾选出来的地点。将黑色钥匙放置在那个地点。（如果没有勾选出地点，请跳过此步骤。）
  - 将其他的钥匙放置一旁，面朝下。将它们洗乱，这样你就不知道哪个是哪个了。
- 检查战役日记中每一个嫌疑犯敌人的血迹，并触发他们的每一个显现能力，而不给他们增加任何线索。
- 将以下卡牌放置一旁，移出游戏：2张深海掠夺者敌人，2张年幼的深潜者敌人，乔·萨金特故事资产，教会之诲故事资产和印斯茅斯修格斯敌人
- 在集合中搜索**愤怒的暴民**（**印斯茅斯的阴谋**卡牌编号#62b），并将它放置一旁，移出游戏（这张卡牌在“**寻找哈珀特工**”故事卡牌的背面）。
- 将潮汐标记添加到标记池中。
  - 提升以下每个地点的潮汐等级：水街上的房子，印斯茅斯港口，和荒凉的海岸。
- 洗混剩余的遭遇卡牌以建立遭遇牌组。
- 你现在可以开始了。

障碍物

在这个场景中，印斯茅斯的各个街道都放置了障碍物。每个障碍物由放置在两个地点之间的资源标记表示。障碍物阻碍调查员沿着该路径的移动。

- 如果两个地点之间放置了1个或更多障碍物，则调查员不能从其中一个地点移动到另一个地点，即使它们是相连的。
- 障碍物可以用一些指定能力或章节1A的能力来移除。如果在两个地点之间放置的障碍物越多，玩家便需要花费更多时间去清除这些障碍物。
- 当一个**猎手**敌人移动时，在确定它向哪位调查员的方向移动后，它会沿着没有障碍物的最短路径移动。如果不存在这样的路径，则它将忽略障碍物。所有其他敌人的行动都无视障碍物。

“陷入太深”的地点建议设置

北边



西边



东边



南边

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 and playing this scenario:

- Assemble the chaos bag using the following tokens: +1, 0, 0, –1, –1, –1, –2, –2, –3, –4, skull, skull, cultist, cultist, tablet, tablet, elder thing, elder thing, elder sign, auto-fail.
- Nobody *is out for blood*.
- Choose a random location from the “Possible Hideouts” section of the Campaign Log to be the location that is circled.

钥匙

在此场景中，钥匙表示以下内容

- 红色/蓝色/绿色/黄色/紫色/白色：来自因斯茅斯的人类居民关于城镇状况的信息
- 黑色：关于绑架哈珀探员的嫌疑犯的信息。

在印斯茅斯的相邻地点

在这个场景中，地点以一个固定的模式排列，每个地点与一个或多个其他地点相邻。

- **在此场景中，相邻的地点被认为是相互连接的。**
- 地点只正交相邻（北边，东边，南边，或西边），而不是对角相邻。



闪 回 V

除非有提示，否则不要阅读

你正在和巴士司机乔·萨特金谈话，但那一定是几周前的事了，街道还没有被洪水淹没，所有破旧的，摇摇晃晃的建筑仍然屹立着，尽管它们自己不情愿。“我告诉过你，外乡人，”萨金特先生说，“那天没有巴士离开印斯茅斯。”但你要找的不是一辆离开印斯茅斯的巴士。你解释一下你有个提议给萨金特先生。在回答之前，他在街上探查是否有人偷听。“有什么提议？”

你知道你无法用道德上的理由说服萨金特先生，所以你诉诸于他的物质欲望，提供一大笔钱以换取他的帮助。从魔鬼礁回来后，你会发现印斯茅斯比平时更不好客，你走到哪里都被监视着。光是徒步旅行就会使你处于危险之中。

“所以你只需要我像司机一样把你送过去，是吗?”先生。萨金特暂时权衡了一下他的选择，然后和你握手。“我能做到。”

在你的战役日记中，在“找回的记忆”下，记录下**和乔·萨金特的交易**。

在印斯茅斯广场的一名调查员获得放置一旁的乔·萨金特故事资产并放置进场。

闪 回 VI

除非有提示，否则不要阅读

当你猛地推开那间利特尔书店的门时，入口处的门铃就会发出响声。正如所料，内部是黑暗的。自从你来镇上的第一周，书店就关门了。看来乔伊斯·利特尔不仅是书店的所有者，也是唯一的员工。谢天谢地，开锁并不难。你在黑暗、布满灰尘的书架间潜行，寻找任何你能找到的关于达贡神秘秩序的东西。

店里很安静，尾随你的也没有跟着你到这里。你花了一些时间仔细阅读黑暗、狭窄的书架，直到你来到一个带着铁链锁的地下室。你无法打开那扇门，但你要找的答案肯定在后面。不管怎样，你都得进去。就在这时，手电筒的光线从书店的前窗射了进来。跟踪你的似乎找到了你。你从后门逃了出去，希望下次还能回来……

...幻象结束了。你回到了现在，站在书店残存的地方。洪水毁坏了书架，使大部分的书无法读。然而，从你的眼角余光，你注意到曾经锁着的地下室门现在半开着。你冲下台阶，溅起的水没过膝盖。你所发现的是各种各样的卷轴和大部头书，其中许多是用北欧古语，外来语，但奇怪的熟悉的语言。不管这知识宝藏是什么，它一定属于达贡的神秘秩序。在逃回被洪水淹没的街道之前，你尽可能多地抓取你能找到的东西。

在你的战役日记中，在“找回的记忆”下，记录下**紧随其后。**

任何一个在利特尔书店的调查员都可以选择将教会之诲添加到他们的牌组中，并立即将其放置进场。

闪 回 VII

除非有提示，否则不要阅读

在你第一次进城的路上，你路过一位憔悴的老太太，她胡说八道：“ia-y'ha-nthlei...ph'nglui nglw'nafh pth'thya-l'yi ...海德拉 fhtagn...mglw'nafh pth'thya-l'yi...你正要从她身边经过，她突然伸出手来，用你无法预料的力量抓住你的前臂她重复了一遍。”她藏在深渊里！在深渊之城！”她的目光似乎深入到你的脑后。

你握住她的手，礼貌地把它从你的胳膊上取下来。在这个小镇上，你走在街上都会被一些疯子搭讪，然而，她那双乳白色的眼睛里那种悲伤的神情却让你停了下来。不管这个女人说什么，她都深信不疑。叹口气，你问她在说什么。

“它们已在路上了，”她喋喋不休地说。“首先,排成直线。然后是潮水。再然后是海德拉女王的子嗣。”她苍白失明的眼睛在寻找你的眼睛。不过，她那荒谬的胡言乱语对你毫无用处。你要离开的时候，她摸了摸你的手，把什么东西塞进了你的手心。“拿去吧!”她说。你把它还给了她，不理睬她。你不想参与这种愚蠢的事;你的任务是找到哈珀探员，不是收集奇怪的小玩意。当你转身要走时，她的表情变糟了。

当你回到现实，你正站在那个女人的碎尸旁。无论她说的是什么“废话”，实际上都是一种真正的警告。她僵直的手里攥着的是几周前她给你的那枚奇怪的金币。这次，你将选择带上它。

在你的战役日记中，在“找回的记忆”下，记录下**一次变革。**

在剩余的战役中，在混沌袋中添加一个+1混沌标记。

闪 回 VIII

除非有提示，否则不要阅读

你站在印斯茅斯监狱的监狱长面前，他是一个矮胖的中年男子，布满皱纹的皮肤上沾满了油。他身上的臭味几乎比监狱里的臭味还要难闻。“你自己看，”监狱长指着潮湿的大厅说。你来这里看望绑架了哈珀探员的罪犯，却被监狱长告知疑犯昨晚逃跑了

你紧握拳头，匆匆穿过大厅。他们不可能自己逃走的。他们一定得到了帮助，而且可能来自任何人。甚至可能是监狱长本人。鉴于镇上的人总是阻碍你的调查，似乎整个镇的人都在反对你

你转过拐角，与绑匪以前的牢房面对面。它不仅是空的，而且它的栅栏从中间向外弯曲，足以容纳一个人通过，或者更大的东西。你检查栅栏，发现它们是坚固的钢，厚到没有人能弯曲它们。

他们怎么可能跑出来....?

在你的战役日记中，在“找回的记忆”下，记录下**越狱。**

在剩余的战役中，从混沌袋中选择并移除下列混沌标记之一（  ，  ,或  ）。

不要阅读
直到场景结束

如果所有调查员被击败导致没有结局被达成：你从印斯茅斯的逃亡充满了危险。哪里都不安全。可怕的生物在每一条街上巡逻，他们不眨眼的眼睛扫视着任何人类生命的迹象。只有那些不幸被这些肮脏的东西抓住的人偶尔发出尖叫声，打破了这种可怕的沉默。你以最快的速度穿过城市，但它们却包围着你。跟踪你的一举一动。很快，如果你找不到藏身的地方，他们就会抓住你。当他们这样做的时候，你痛苦的哭声一定会和其他人一起。

你别无选择。你闯入最近的一栋建筑——一座正在下沉、摇摇欲坠的住宅，然后躲藏起来。你听到屋外潮湿的脚步声。几秒钟变成几分钟。几分钟到几个小时，太阳落山了，把外面的天空染成深红色。一点一点地，光线渐渐暗了下来。

在黑暗的掩护下，你开始行动。现在的洪水太严重了，你甚至可以长途跋涉到城市的另一边，这是一个奇迹，但不知怎的，你还是做到了。眼看着火车站就在眼前，你突然跑了起来。

进行**结局 1.**



结局 1:你奔向安全的地方，为摆脱这地狱般的折磨而欢欣鼓舞。但当你到达交通工具时，不确定性在你的脑海中游走。当你转向哈珀探员时，她立刻认出到你的表情。

你现在明白了你是被雇来救她的，结果出了岔子。你和道森探员被捕了，他为此牺牲了...在潮汐洞里的东西。现在你和哈珀探员可以安全返回波士顿了。然而,.....

“我们不能就这样离开，”哈珀大声说出你的想法。她沮丧得皱起了眉头。”我是说，看看这些。“这些.....这些生物”她向被洪水淹没的因斯茅斯镇的遗迹示意我们得弄清楚这里到底发生了什么，否则.....“她转身走去。

你明白她的意思。如果这里的潮水涨得这么快，整个东海岸都可能发生。阿卡姆，波士顿，没有一座城市是安全的。更糟糕的是，没有人会相信这样的无稽之谈，直到为时已晚。

不管这些生物是什么，他们在策划什么可能会让整个世界陷入危险的事情。你不能允许这种事发生。

“我想你不会带着道森的钥匙吧?”哈珀问道。你无法想象你会这么做，但当你检查你的物品时，你发现其中有一把没有光泽的银钥匙。道森肯定是在他死前给你的。你在他的汽车驾驶座侧门上试一把钥匙，它就会转动，发出咔哒一声。“嗯，你能看看那个吗?”

她急于离开，于是发动了汽车。在发动机发抖的点火声中，你突然感到一阵痛苦。一个亮点，就像炽热的太阳，在你的视线中闪耀。”好吧，那么。。。现在去哪儿？”她问，但你几乎听不清她的话。眩目的耀斑变得更大更亮。引擎的隆隆声淹没了所有其他的声音。世界旋转。你倒在地上，抓着你的太阳穴。你整个脑袋都着火了。你可以听到哈珀在呼唤你，但是她的声音很低沉，就像她在水下一样。或许是你的幻觉消失了。剩下的只是引擎的轰鸣声和汹涌的海浪的撞击声，然后——

- 每一位调查员获得相当于胜利展示区中每一张卡牌胜利X数值总和数量的经验值。将这些经验值记录在战役日记“未使用的经验值”区域，但是**先不要使用它们**。你会在晚些时候被指引使用它们。
- 检查战役日记，如果调查员们安全回到他们的车辆上，每位调查员在“未使用的经验值”下记录2个额外的经验。
- 进行**场景 VI：魔鬼暗礁。**

未完待续.....

故事将在印斯茅斯的阴谋下一个神话包
-**魔鬼暗礁**继续。

Imported and Distributed in the EU by:

Asmodee United Kingdom
Unit 6 Waterbrook Road
Alton Hampshire, GU34 2UD
United Kingdom

Asmodee Nordics
Valseholmen 1
2650 Hvidovre
Danemark

Enigma Distribution Benelux B.V.
Wethouder Den Oudenstraat 8
5706 ST Helmond
Holland

© 2020 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.

FANTASY FLIGHT GAMES

LCG LIVING CARD GAME

PROOF OF PURCHASE
AHC53
In Too Deep

詭鎮奇談
卡牌版

魔鬼暗礁
战役指南

魔鬼暗礁是《印斯茅斯的阴谋》第四个场景的《诡镇奇谈：卡牌版》。这个场景可以在独立模式中单独游玩，也可以与印斯茅斯的阴谋循环中的其他扩展结合起来，形成一个更大的八部分战役。

这个循环中的一些玩家牌提到✧(祝福）或ᔕ(诅咒）混沌标记。这些标记可以在《印斯茅斯的阴谋》扩展包里找到。

场景 IV：魔鬼暗礁

1927年9月2日，星期五
三周前

介绍 1:船引擎的隆隆声会让你从思绪中惊醒。"你没事吧?"船长咆哮道。“你就像见了鬼一样。你脸色苍白得像张纸。”

你转过身来，面对那个头发花白的老人。摩尔先生是你在印斯茅斯唯一能找到的船长，不管镇上大多数人被什么诅咒或畸形所困扰，他都不会受到影响。他的表面还是人类，然而，他没有做任何事情来挽救他的断牙，歪斜的下颚，或者他右脸颊留下的巨大疤痕。然而，考虑到你们的调查已经结束，他还是有能令人接受的一面。

“真不敢相信你要去那该死的魔鬼礁，”他摇着头大声说。“这是徒劳的差事。”

你说出在你给水手看了他的报酬后，他很乐意提供路子，他发出沙哑的轻笑。

“是的，我到过那里。”他承认着说。“现在做好准备。我们十分钟就出发了。”他跌跌撞撞地从主甲板上走到舰桥上绘制航线，而你则在为前方的旅程做准备。

检查战役日记。

- 如果任务成功，继续**介绍 2**。
- 如果任务失败，跳到**介绍 3**。

介绍 2：道森探员终于上船了。他穿着一件厚大衣，肩上扛着一把散弹猎枪。”“哈珀探员还是有一些额外的火力储备，”他解释道。“我想，鉴于谣传，这不会有什么坏处。”

你知道道森所说的谣传是什么：魔鬼暗礁被认为是鬼魂出没的，或很多未知的，某种形式恶毒的海洋生物。印斯茅斯的水手们谈到沿着礁石上在许多岛屿的洞穴里爬进爬出的身影，在海面上看到的奇怪的畸形鳍，以及整艘船撞在锯齿状岩石上消失在海浪下的情景。

“我们所有的调查都指向了这一点。不管这个小镇发生了什么，达贡的神秘教团和这个“魔鬼礁”都是它的核心。哈珀探员怀疑这些谣言是为了让水手远离暗礁而散布的。如果这是真的，那么教团一定在隐瞒什么。”

你问哈珀在哪儿，道森狠狠地瞪了你一眼。她有自己的使命。我们有我们的。”你提醒道森，你已经完成了你被雇佣来执行的任务，这让这个老练的老兵露出了一副假笑。可你还是来了。”

他说得有道理。哈珀获救后你本可以离开，但你留下来协助他们调查。也许是出于责任感，也许是好奇。不管发生了什么，你现在在这里，没有回头路了。

跳至**设置**。

介绍 3：探员道森终于上了船。他疲倦的眼睛下面垂着沉重的眼袋。“我们所有的线索都被搁置了，”他无可奈何地说。"不管哈珀探员现在在哪里，她已经超出了我们的能力范围。"

你试图通过提醒道森你为什么选择调查魔鬼礁来安慰他。谣言说，魔鬼暗礁被认为是鬼魂出没的，或很多未知的，某种形式恶毒的海洋生物。印斯茅斯的水手们谈到沿着礁石上在许多岛屿的洞穴里爬进爬出的身影，在海面上看到的奇怪的畸形鳍，以及整艘船撞在锯齿状岩石上消失在海浪下的情景。

“你说得对，”道森叹息着承认。“不管哈珀探员发生了什么事，都与达贡教会有关。从你房间门缝里塞进去的那本书就是足够的证据。如果我的假设是对的，那些散布魔鬼礁谣言的人正是教会自己。如果这是真的，那他们一定在隐瞒什么。”

你点头，开始为任务做准备。道森探员一直好奇地盯着你。“你为什么留下来?”他最后问道。“在我们营救哈珀特工失败后，你本可以离开印斯茅斯，但你选择留下。为什么?”

说实话，你也不确定。也许这是一种责任感。也许是出于好奇，你耸耸肩，告诉他没关系。你现在在这里，没有回头路了。你的诚恳为你赢得了这个老兵的微笑。

“没错。我们去看看他们在隐瞒什么吧。”他说。

继续**设置**。

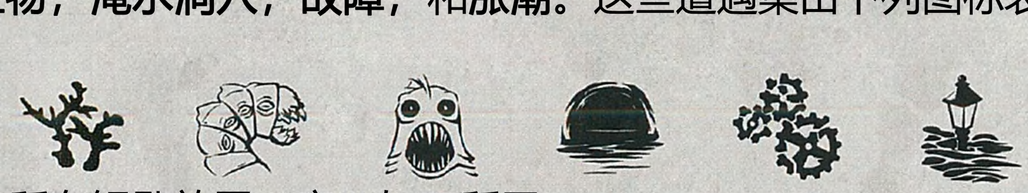
调查员设置

在设置调查员之前执行此步骤。

- 在每位调查员的牌组中搜寻艾琳娜·哈珀，并在本场景期间将她从游戏中移除。
- 检查战役日记。如果任务成功，在所有的卡牌中寻找托马斯·道森，并将他作为一张额外的卡牌加入到任何调查员的手牌中。
  如果任务失败，在这个场景中将他洗入到调查员的牌组中。

场景设置

- 收集以下遭遇集的所有卡牌：**魔鬼暗礁，海德拉代理人，深处生物，淹水洞穴，故障，**和**涨潮。**这些遭遇集由下列图标表示：



- 将所有钥匙放置一旁，如下所示：
  - 将紫色，白色和黑色钥匙放置一旁，面朝上。
  - 将黄色、绿色、红色、蓝色钥匙放置一旁，面朝下。将它们打乱，这样你就不知道哪个是哪个了。

- 将翻腾的海面放置进场。（进入游戏后被完全淹没。）
  - 将捕鱼船故事资产牌放置在翻腾的海面。
  - 每位调查员在捕渔船上开始游戏（见下文载具）。
- 将以下的故事资产牌放置一旁，移出游戏：**觉醒斗篷**，**伊哈·恩斯雷的头饰**，和**浪蚀神像**。
- 洗混5个魔鬼暗礁地点，并将每个地点放入游戏中，未展示的一面朝上(见下一页地点设置)
  - 不要将它们放在翻腾的海面旁边——这些地点不是通过相邻连接的，而是通过它们的相连符号连接的。
- 通过执行以下步骤准备无尽深渊：
  - 首先，从游戏中移除以下每个地点中的一个，不要查看它们：巨石遗迹、深潜者洞穴和联合圣殿。这些地点中的每一个都是一个无尽深渊的地点的展示面。
  - 将剩下的3个无尽深渊地点放置一旁，移出游戏。
- 洗混8个潮汐隧道地点，构成潮汐隧道牌组。
  - 潮汐隧道牌组中的每一张牌都应该有其未展示的一面朝上，这样只有“潮汐隧道”的一面展示出来。
  - 将此牌组放置在遭遇牌组旁。
- 检查战役日记中的“找回的记忆”部分。根据以下情况，在这个场景中应该使用噩兆1的不同版本。从游戏中移除噩兆1的其他版本。
  - 如果**和一个可怕魔鬼的战斗**列在“找回的记忆”中，使用**噩兆1A-海洋的秘密(v. I)**。
  - 否则，使用**噩兆1A-海洋的秘密(v. II)**。
- 将潮汐标记添加到标记池中。
- 洗牌剩余的遭遇牌以构建遭遇牌组。
- 你现在可以开始了。

在魔鬼暗礁的相邻地点

在这个场景中，**岛屿**和**洞穴**的地点以一个固定的模式排列，从潮汐隧道牌组出现新的顶端，在一些**岛屿**地点的下方、左侧或右侧。但是，**岛屿**的地点和翻腾的海面并不相邻，而是通过相连符号正常连接。

- **在此场景中，相邻的地点被认为是相互连接的。**
- 与另一个地点相邻的地点应该设置在该地点的旁边，而它们之间没有其他地点。
- 地点只正交相邻(左、右、上、下)，而不是对角相邻。

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 and playing this scenario:

- Assemble the chaos bag using the following tokens: +1, 0, 0, −1, −1, −1, −2, −2, −3, −4, skull, skull, cultist, cultist, tablet, tablet, elder thing, elder thing, tentacle, elder sign.
- *The mission failed.*
- *A battle with a horrifying devil* is not listed under Memories Recovered.

载具

带有载具关键字的资产代表调查员可以进入或离开的载具。带有此关键字的资产被称为载具，并遵循以下规则：

- 当一名调查员的迷你卡与一个载具重叠放置时，该调查员就在那个载具上。当调查员的迷你卡放置在他们的地点重叠时，该调查员不在载具内（即使他们与载具在同一地点）。
  - 作为一个 能力，调查员可以进入或离开他们所在地点的载具。将调查员的迷你卡移动到载具上或载具下，或离开载具并进入其地点，在他们的地点上显示他们的新位置。每位调查员每轮只能使用该能力一次。
  - 一位在载具内的调查员也视为在该载具所在的地点。
  - 当一位调查员在一个载具中时，该调查员不能独立于载具移动。
- 载具通常具有一种或多种能力，允许它们移动到相连地点。当载具从一处移动到另一处时，载具内的所有调查员也跟着载具移动。
- 除非另有说明，否则载具不能以任何方式改变敌人的移动或吸引敌人。

建议地点设置













注意：一定要在翻腾的海面和每个**岛屿**地点之间留出一些空间，以表明它们不是相邻的，而是通过它们的相连符号连接的。

钥匙

在此场景中，钥匙表示以下内容：

- 红色/蓝色/绿色/黄色：表示用来进入魔鬼暗礁深处的各种装置。
- 紫色表示一尊奇怪的神像。
- 黑色:表示一个神秘的头饰
- 白色:表示一件邪恶的斗篷。

闪回 IX

除非有提示，否则不要阅读

当你涉水穿过淹没的洞穴时，你的脚碰到了坚硬的金属物。水太暗，太浑浊，你看不清水面下是什么。你屏住呼吸，潜入水中，摸索着寻找目标。最终，你的手抓到了有一些光滑而沉重的东西。你把它拖到水面上，然后将它抬到一块突出的礁石上。

这是一尊雕像，描绘的是某种实体——或者神灵——尽管它不同于你所见过的任何宗教人物。它那神秘的带刺的卷须和它半透明水晶般的眼睛令你毛骨悚然。然而，它似乎在呼唤着你，就像在雾蒙蒙、阴沉沉的天气里海浪拍打着海岸的声音……

在你的战役日记中，在“找回的记忆”下，记录下**发现了一尊奇怪的神像。**

获得紫色钥匙和浪蚀神像故事资产卡。将紫色钥匙放置在浪蚀神像上。(它仍在调查员的控制之下。)在剩下的游戏中，谁控制紫色钥匙，谁就控制了浪蚀神像。如果紫色钥匙放置在另一张牌上，将浪蚀神像也放置在那张牌附近，不受控制。如果紫色钥匙离开游戏，将浪蚀神像从游戏中移除。

闪回 X

除非有提示，否则不要阅读

你游过一排巨大的海底大厅，直到最后你来到一处被一圈柱子围绕的巨石阵。在这个水下的巨石阵里，立着一个祭坛上面挂着一块华丽的布料。上面绣着丰富的金线，还镶嵌着天蓝色的蛋白石。尽管浸没在水中，织物看起来保存完好。想知道这样一个物体在这个水下洞穴深处做什么，你决定将它带走。

当你从深海钻到干燥的石头上的那一刻，你惊奇地意识到这块布是完全干燥的。把它拿在你手中翻过来翻过去看了一阵，你发现了一个金色扣子，并意识到它不仅仅是不成形的布料，而是一件斗篷——甚至可能是一件更大服装的一部分。当你穿上这件奇异的斗篷时，它的宝石会散发出神秘的力量。

在你的战役日记中，在“找回的记忆”下，记录下**发现了一件邪恶的斗篷。**

获得白色钥匙和觉醒斗篷故事资产卡。将白色钥匙放置在觉醒斗篷上。(它仍在调查员的控制之下。)在剩下的游戏中，谁控制白色钥匙，谁就控制了觉醒斗篷。如果白色钥匙放置在另一张牌上，将觉醒斗篷也放置在那张牌附近，不受控制。如果白色钥匙离开游戏，将觉醒斗篷从游戏中移除。

闪回 XI

除非有提示，否则不要阅读

你来到一块露出地面的礁石上，俯瞰着一场仪式。可怕的鱼型生物匍匐在两座巨大的雕像前:一座是由绾玛瑙雕刻的，另一座是由白色大理石雕刻的。在山脊的悬崖边上，有一顶金色的王冠，上面有贝壳状的图案，还有三个明显的角。不管这个工艺品是什么，它显然对这些生物很重要。你鼓起勇气，你抓住圣物并在你还来得及的时候逃跑。当你逃跑时，你手中紧握的圣物发出刺耳的嗡嗡声。

在你的战役日记中，在“找回的记忆”下，记录下**发现了一个神秘的圣物。**

获得黑色钥匙和伊哈·恩斯雷的头饰故事资产卡。将黑色钥匙放置在伊哈·恩斯雷的头饰上。(它仍在调查员的控制之下。)在剩下的游戏中，谁控制黑色钥匙，谁就控制了伊哈·恩斯雷的头饰。如果黑色钥匙放置在另一张牌上，将伊哈·恩斯雷的头饰也放置在那张牌附近，不受控制。如果黑色钥匙离开游戏，将伊哈·恩斯雷的头饰从游戏中移除。

不要阅读
直到场景结束

如果没有结局被达成（所有调查员被击败或投降）:继续**结局 1.**

结局 1：随着白昼的消退和潮水的上涨，印斯茅斯海岸的各个岛屿都被吞没了，你决定带着你的发现回到港口。”找到你要找的东西了吗？”当你安全到达海岸时，摩尔先生便问道。

说实话，你还不完全确定。你的发现令人吃惊。魔鬼礁的海湾和潮汐洞穴不仅是达贡神秘教会遗迹的所在地，也是一群奇怪生物的家园:鱼、人和怪物的混血儿。你也许是逃过一劫，但你在洞穴里看到的恐怖景象将永远伴随你。尖锐锋利、锯齿状的牙齿——血迹斑斑的祭坛——邪恶的祈祷——灾难即将来临的征兆——即使在你逃脱之后，它仍然萦绕在你的脑海中。

但印斯茅斯真的还安全吗？还有陆地吗？

- 每一位调查员获得相当于胜利展示区中每一张卡牌胜利X数值总和的经验值。将这些经验值记录在战役日记“未使用的经验值”区域，但是**先不要使用它们。**你会在晚些时候被指引使用它们。
- 找出魔鬼暗礁的恐怖。
  - 如果在游戏结束时是噩兆1A，或者在游戏中有魔鬼暗礁的恐怖，在你的战役日记中记录**魔鬼暗礁的恐怖仍然存在。**
  - 如果魔鬼暗礁的恐怖出现在胜利展示区中，在你的战役日记中记录**魔鬼暗礁的恐怖已经死亡。**
- 进行**插曲 III：海浪之下。**不要将紫色、黑色或白色钥匙从它们当前的地点移开，因为在进行**插曲 III：海浪之下**期间，这些钥匙的位置是很重要的。

插曲 III：海浪之下

你在回忆中跳跃，挣扎着回到现实。你记得一个黑暗的牢房。一把刀架在你的喉咙上。一个眼睛睁得大大的男人，穿着带兜帽的长袍。“欧斯罗艾斯，”另一个声音叫道，“这些也是在达贡的巢穴里找到的。我们相信他们就是那那在魔鬼礁附近游荡的人。”

欧斯罗艾斯点点头。刺在你喉咙上的刀刺得更深了。“把他们偷来的东西立刻带到灯塔去，”他命令道。“是时候开始我们伟大的工作了。再也没有人能干扰教会的工作了。”

你的思绪回到现实。汽车引擎的隆隆声随着你感官的恢复而增大。哈珀探员抓住你的肩膀，凝视着你的眼睛。“又出现幻想了，”她带着一丝惊讶说。“你还记得什么吗？那是什么？”

你想通过摇头来摆脱剧烈的头痛，并问哈珀特工欧斯罗艾斯这个名字有什么意义。” 欧斯罗艾斯·马什？他是猎鹰角老灯塔的看守人，”她回答道。“为什么?你看到了什么?”

当**场景 IV:魔鬼暗礁**结束时，根据当前的章节或由调查员控制的钥匙，阅读下面适用的每个部分。然后，继续下面的文本。

如果紫色钥匙在当前章节上，或在场景结束时由调查员控制:

你描述了在海底洞穴里发现的神像。哈珀探员和你一起点头。“我记得在你去珊瑚礁调查时，我找到的一些笔记中看到过类似的东西。它描绘了某种古老的神——那些邪恶的生物崇拜的东西。”她的声音低得像耳语。“我怀疑这不是神话。”你问她神像现在在哪里，她摇摇头。“我怀疑是在你被扔进那个坑里的时候从你那里拿走的，”她回答说。

阴谋愈演愈烈。每位调查员在“未使用的经验值”下记录2个额外经验

在剩余的战役中向混沌袋中添加1个 标记。

在你的战役日记里，记录下**神像被带到灯塔**。(不要将浪蚀神像故事资产添加到任何调查员的牌组中。必须先把它找回来。)

如果白色钥匙在当前章节上，或在场景结束时由调查员控制:

你想起了你在魔鬼礁深处发现的奇怪的斗篷。“是的，我记得看到过，”哈珀打了个响指说。“当我第一次到达印斯茅斯时，达贡教会的一位‘牧师’穿着它。你在教会总部被抓的时候它一定和你其他的东西一起被带去了灯塔。如果幸运的话，它还在那儿……”

阴谋愈演愈烈。每位调查员在“未使用的经验值”下记录2个额外经验

在剩余的战役中向混沌袋中添加1个 标记。

在你的战役日记里，记录下**斗篷被带到灯塔**。(不要将觉醒斗篷故事资产添加到任何调查员的牌组中。必须先把它找回来。)

Imported and Distributed in the EU by:

Asmodee United Kingdom
Unit 6 Waterbrook Road
Alton Hampshire, GU34 2UD
United Kingdom

Asmodee Nordics
Valseholmen 1
2650 Hvidovre
Danemark

Enigma Distribution Benelux B.V.
Wethouder Den Oudenstraat 8
5706 ST Helmond
Holland

© 2020 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.

如果黑色钥匙在当前章节上，或在场景结束时由调查员控制:

你跟哈珀探员说了你在魔鬼礁发现的神庙和两座雕像，还有你偷走的王冠。“这听起来像我在研究教会时读到的‘伊哈·恩斯雷的头饰’。我很佩服你能把它偷走。不管是什么，听起来对教会很重要。虽然我还是不知道伊哈·恩斯雷是什么“你说你已经没有王冠了，她点点头。“它一定是在你失去记忆之前被人从你身边拿走，和你其他的东西一起带到灯塔来的，”她解释道。

阴谋愈演愈烈。每位调查员在“未使用的经验值”下记录2个额外经验

在剩余的战役中向混沌袋中添加1个 标记。

在你的战役日记里，记录下**王冠被带到灯塔**。(不要将伊哈·恩斯雷的头饰故事资产添加到任何调查员的牌组中。必须先把它找回来。)

如果没有钥匙在当前章节上，或在场景结束时没有由调查员控制:

除了最初的珊瑚礁探险之外，你很难记住任何有价值的事情。你只会回忆起你所对抗的神秘生物，你所探索的各种岛屿，以及不断上升的潮汐，但除此之外就没有其他内容了。暗礁里面一定藏着秘密，但是，或是你没找到，或者你就是想不起来。当你挣扎着从你头脑中的空虚中唤起记忆时，你的头因疼痛而悸动。“没关系，”哈珀探员把手放在你肩上说。“我们会一起解决的。”

“看来你的记忆开始恢复了，” 哈珀探员试探性地笑着说。“你感觉怎么样?”

你努力寻找一个合适的回答。你为恢复一部分的记忆而感到宽慰，但其余的你却不希望它们是那么逼真。你又在想，你是否应该抓住这个机会开车回阿卡姆，再也不去印斯茅斯。然后你和哈珀的目光相遇，你看到了她眼中坚定的决心。在你心中激起了同样的决心。

你什么也没说，但她好像明白了。"你一定有很多事要消化。现在，我们先集中精力去猎鹰角。如果你说的是真的，且欧斯罗艾斯是达贡教会的一员的话，那里应该就有答案了。”她回头看了看，凝视着西方的地平线。太阳正落在树线下，天空沐浴在深红色之中。“直觉告诉我，这一切还没有结束。”

将托马斯·道森返回收藏集中。如果一个调查员获得艾莉娜·哈珀（在这场战役中的任何时候），他们可以把她返回到他们的牌组中。

随着记忆碎片回到你的身边，过去的事情变得更加清晰。现在，每位调查员都可以使用你们战役日记中“未使用的经验值”下记录的经验。

进行**场景 V:极速恐惧**。

未完待续……

故事将在印斯茅斯的阴谋下一个神话包
-**极速恐惧**继续。

FANTASY FLIGHT GAMES

LCG Living card game

PROOF OF PURCHASE
AHC54
Devil Reef

詭鎮奇談
卡牌版

极速恐惧
神话包

极速恐惧是《印斯茅斯的阴谋》第五个场景的《诡镇奇谈：卡牌版》。这个场景可以在独立模式中单独游玩，也可以与印斯茅斯的阴谋循环中的其他扩展结合起来，形成一个更大的八部分战役。

这个循环中的一些玩家牌提到✧(祝福) 或ᔓ(诅咒) 混沌标记。这些标记可以在《印斯茅斯的阴谋》扩展包里找到。

场景 V：极速恐惧

当你沿着印斯茅斯郊外古老的土路隆隆行驶时，树木呼啸而过。太阳已经从西方地平线落下，只留下一轮圆月，把尘土飞扬的道路沐浴在灿烂而怪异的光辉中。

“这儿，”哈珀探员在汽车引擎隆隆作响的声音中从乘客座位上喊道。她指了指地图上的一个点，她把它铺在膝盖上，反复地敲着猎鹰角灯塔。这就是欧斯罗艾斯应该在的地方。”

你的脊梁骨开始发抖。如果你没记错的话，欧斯罗艾斯就是那个将你扔在潮汐隧道里等死的人。你问哈珀猎鹰角离印斯茅斯有多远，希望在教团意识到你逃跑之前赶到。

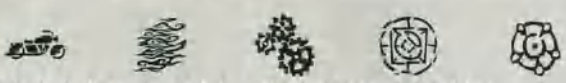
她叹了口气。“没多远了，但这些路蜿蜒曲折。它们可能很难确定方向。只要转错一个弯~“，你和哈珀就会同时看到后视镜里的车灯。前大灯。它们每秒钟都在变大变亮。哈珀低声咒骂。“我想他们不是你的朋友吧?”

你摇了摇头，紧紧抓住方向盘。看来秩序已经知道你从印斯茅斯逃脱出来的消息了。你叫哈珀探员抓紧，并狠狠踩下油门。

继续**设置**。

场景设置

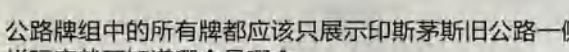
- 收集以下遭遇集的所有卡牌：**极速恐惧**，**印斯茅斯之雾**，**故障**，**破碎记忆**，和**远古邪恶**。这些遭遇集由下列图标表示：



- 创建公路牌组。这是通过执行以下步骤来完成的：
  - 找到猎鹰角附近和蜿蜒长路的全部6份副本，这些每份都是印斯茅斯旧公路地点的展示面，将其放置一旁，移出游戏。
  - 将放置一旁的猎鹰角附近和两个印斯茅斯旧公路地点一起洗混，形成公路牌组的底部三张牌。
  - 将所有剩余的印斯茅斯旧公路地点随机顺序放置在顶部。
  - 公路牌组中的所有牌都应该只展示印斯茅斯旧公路一侧，这样玩家就不知道哪个是哪个。
- 将公路牌组的前3张牌从左到右排成一条直线放入游戏中，左边是“后”，右边是“前”(参见下一页的地点设置)。
- 选择车辆。调查员在此场景中可以使用两辆车——托马斯·道森的车和艾琳娜·哈珀的车。每位调查员必须选择一辆车辆上车。同一辆车不能超过两名调查员。(见下一页的载具)
  - 由至少一名调查员登上的每辆车都会在印斯茅斯旧公路的前方地点开始游戏。从游戏中移除其他车辆。
  - 每辆车开始游戏的时候，它的(行驶中)侧朝上(参见下一页的行驶中/停车)。
  - 每位调查员都在他们选择的车上开始游戏。
  - 展示该地点时，触发该地点的公路 X关键字（请参阅下一页的公路 X）。
- 选择驾驶员。 必须指定每辆车的一名调查员为该载具的驾驶员。
  - 每辆车必须有一名驾驶员，至少有一名调查员在里面。如果驾驶员离开车辆或被淘汰，选择另一名在该载具内的调查员成为新的驾驶员。
- 根据游戏中玩家的数量：
  - 如果游戏中只有1个玩家，则不做任何改变。
  - 如果游戏中有2-3名玩家，在收集的遭遇集中随机寻找1个**载具**敌人。在最后面的地点生成那个敌人。
  - 如果游戏中恰好有4名玩家，在收集的遭遇集中随机寻找2个**载具**敌人。在最后面的地点生成那些敌人。
- 检查战役日记。根据以下情况，在这个场景中应该使用噩兆1的不同版本。从游戏中移除噩兆1的其他版本。
  - 如果**魔鬼暗礁的恐怖已经死亡**，使用噩兆1A-追逐开始了!(v.II)。
  - 否则，使用噩兆1A-追逐开始了!(v.I)。
- 洗混剩余的遭遇牌组成遭遇牌组。
- 你现在可以开始了。

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 and playing this scenario:

- Assemble the chaos bag using the following tokens:
  +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, 
- *The Terror of Devil Reef is alive.*

载具

带有载具关键字的资产代表调查员可以进入或离开的载具。带有此关键字的资产被称为载具，并遵循以下规则：

- 当一名调查员的迷你卡与一个载具重叠放置时，该调查员就在那个载具上。当调查员的迷你卡放置在他们的地点重叠时，该调查员不在载具内（即使他们与载具在同一地点）。
  - 作为一个 ➳ 能力，调查员可以进入或离开他们所在地点的载具。将调查员的迷你卡移动到载具上或载具下，或离开载具并进入其地点，在他们的地点上显示他们的新位置。每位调查员每轮只能使用该能力一次。
  - 一位在载具内的调查员也视为在该载具所在的地点。
  - 当一位调查员在一个载具中时，该调查员不能独立于载具移动。
- 载具通常具有一种或多种能力，允许它们移动到相连地点。当载具从一处移动到另一处时，载具内的所有调查员也跟着载具移动。
- 除非另有说明，否则载具不能以任何方式改变敌人的移动或吸引敌人。

行驶中/停车

在这种情况下，车辆可以“运行”或“停止”，由其两侧指示。一辆正在行驶的车和一辆停下来的车之间的区别由两边的游戏文本来表示。一辆车的引擎可以启动或停止使用该车上的能力，翻转到它的另一边。

- 一般来说，调查人员只能在行驶的车辆上取得快速进展。然而，当你接近危险的地方，比如悬崖公路或者急转弯时，暂时停车可能是一个好主意。小心!

公路 X

在这个场景中，调查人员正沿着老英斯茅斯路从英斯茅斯前往猎鹰角。这条路通常是一条从左到右的直线，但偶尔也会有分支。

每次展示带有公路 X关键字的地点时，如果在刚刚展示的地点之前没有地点，则将X个新地点放置在它前面的新列中，印斯茅斯旧公路面朝上。 这些地点中的第一个必须是公路牌组的顶部地点。其余每个要使用的地点都是从放置一旁的蜿蜒长路地点中拿取的（如果蜿蜒长路地点不足，请使用尽可能多的）。 随机排列每个地点，以便玩家不知道哪个是哪个

举例：崔西是艾莉娜·哈珀的车的驾驶员，他刚刚把车开到一个未展示的地点。这是一个带有“公路 2”关键字的十字路口。由于目前十字路口前面没有地点，因此她必须在十字路口前放置2个印斯茅斯旧公路地点。她将公路牌组的顶牌和一张放置一旁的长距离蜿蜒长路地点，将它们放置在十字路口前的新列队中并洗混，以便玩家不知道哪个是哪个。

- 一般来说，明智的做法是避免走蜿蜒长路，因为这会减慢你的速度，减少你到达猎鹰角的时间。
- **在这个场景中，每个地点都连接到它后面或前面的每个地点，但不连接到其列上的任何其他地点。**

极速恐怖场景的地点设置

后 前



通过公路 X关键字，一个或多个其他地点将会出现在印斯茅斯旧公路前面。

不要阅读
直到场景结束

如果没有达成结局(每位调查者都失败了):你开车去猎鹰角可不是什么好玩的事。在你身后尾随的邪教者和住在印斯茅斯郊外树林里的生物之间，你的车在每一个转弯处都会受到骚扰。由于无法安然无恙地逃脱，你被迫弃车步行穿过树林。当你看到远处的灯塔灯塔时，黎明已经把天空沐浴在橙色的光辉中。” 最后，“哈珀探员呻吟着。没有时间休息，你继续长途跋涉到猎鹰角灯塔，精疲力尽，但坚决。

- 在你的战役日记中，记录**调查员在日出后到达猎鹰角。**
- 每位调查员获得的经验值等于胜利区中每张卡片的胜利X值。
- 进行**场景 VI：雾中光线。**

结局 1：当你看到远处的灯塔穿过迷雾时，你松了一口气。“我们把车停在这里，走完剩下的路程吧，” 哈珀建议。“如果灯塔里还有人，最好不要让他们听到我们靠近。”她的建议是正确的。你不知道到达猎鹰角后会发生什么，但所有迹象都表明它是该秩序的另一个前哨站。你仔细检查确保没有人跟踪你，然后把车停在路边。从汽车后备箱里收拾好你的东西，你开始了前往猎鹰点灯塔的长途跋涉……

- 在你的战役日记中，记录**调查员在日出前到达猎鹰角。**
- 每位调查员获得的经验值等于胜利区中每张卡片的胜利X值。
- 进行**场景 VI：雾中光线。**

未完待续……

故事将在印斯茅斯的阴谋下一个神话包
-**雾中光线**继续。

诡镇奇谈
卡牌版

雾中光线
神话包

雾中光线是《印斯茅斯的阴谋》第六个场景的《诡镇奇谈：卡牌版》。这个场景可以在独立模式中单独游玩，也可以与印斯茅斯的阴谋循环中的其他扩展结合起来，形成一个更大的八部分战役。

这个循环中的一些玩家牌提到✧(祝福）或ϟ(诅咒）混沌标记。这些标记可以在《印斯茅斯的阴谋》扩展包里找到。

场景 VI：雾中光线

当你到达猎鹰角的警卫室时，深红色的雾笼罩着天空。在你头顶的悬崖上，灯塔的灯光穿过薄雾。到印斯茅斯州，你想知道信号现在还有什么用途。考虑到这恶劣的天气，你怀疑是否有船出海。

里面有你几周前发现的证据。你怀疑欧斯罗艾斯·马什——那个抓住你并把你丢在那个坑里等死的人——也住在里面。“你准备好了吗？”哈珀特工问道。“如果事态恶化，我们没有真正的逃生路线。对任何事情都要做好准备。”

你点头。现在回头已经太晚了。你稳稳地朝悬崖走去。不管怎样，今天就结束了。

进行**设置**.

场景设置

- 收集以下遭遇集的所有卡牌：**雾中光线，深处生物，淹水洞穴，涨潮，太阴月，惊人的恐惧。**这些遭遇集由下列图标表示：



- 将**猎鹰角警卫室，猎鹰角悬崖，灯塔看守人小屋，灯具室**和**灯塔楼梯**放置在同一排。将灯具室直接放置在灯塔楼梯的上方（见下面章节1建议地点设置）。
  - 所有调查员在猎鹰角警卫室开始游戏。
  - 从潮汐隧道的地点中，将2个地下之河的地点移除游戏。
  - 将其他地点放置一旁，移出游戏。
- 将所有钥匙放置一旁，如下所示：
  - 将白色、黑色、蓝色、黄色、红色钥匙放置一旁，面朝上。
  - 将紫色和绿色钥匙放置一旁，面朝下。洗混，这样你就不知道哪个是哪个了。
- 将双面“被俘！”故事卡放置在场景参考卡旁边，故事面朝上。(这张卡牌在囚禁室地点的背面。)其文本有效。
- 将下列牌放置一旁，移出游戏：欧西罗艾斯·马什敌人，两张他很称职诡计牌的副本，和两张俘虏诡计牌的副本。
- 检查战役日记。
  - 如果是**神像被带到灯塔**，那就在收藏中寻找浪蚀神像，然后将它放置一旁，移出游戏
  - 如果是**斗篷被带到灯塔**，那就在收藏中寻找觉醒斗篷，然后将它放置一旁，移出游戏
  - 如果是**王冠被带到灯塔**，那就在收藏中寻找伊哈·恩斯雷的头饰，然后将它放置一旁，移出游戏
- 检查战役日记。
  - 如果是**调查员在日出后到达猎鹰角**的。将1个毁灭标记放置在噩兆1上。
  - 如果是**这股潮流越来越强劲**的。将1个毁灭标记放置在噩兆1上。
- 将潮汐标记添加到标记池。
- 将剩余的遭遇牌洗混来组成遭遇牌组。
- 你现在可以开始了。

章节1建议地点设置











注:这一排位置的顺序没有关系，只要灯具室在灯塔楼梯的正上方就可以了。

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 and playing this scenario:

- Assemble the chaos bag using the following tokens: +1, 0, 0, −1, −1, −1, −2, −2, −3, −4,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  .
- *The investigators reached Falcon Point before sunrise.*
- *The idol, mantle, and headdress were not brought to the lighthouse.*

章节3/噩兆3建议地点设置

上方/最上方









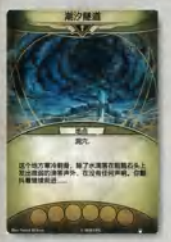






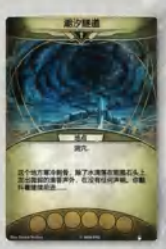


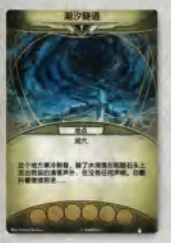


















下方/最下方

注意：每排地点的顺序无关紧要，只要灯具室，灯塔楼梯和每个沉没石窟位于同一列即可，如图所示。

钥匙

在此场景中，钥匙表示以下内容：

- 红色:一把由珊瑚制成的镀金钥匙，上面覆盖着奇怪的发光符文。把手上刻着"伊哈·恩特雷"字样。
- 蓝色:钥匙上刻着一只充盈的鱼眼。
- 绿色：拳头大小的原始橄榄石簇，发出不自然的光。
- 黄色:一个装满牢房钥匙的沉重铁环。
- 紫色:畸形鱼的死幼虫。
- 黑色:魔鬼暗礁下面的深处地图。
- 白色:袖珍望远镜。



闪 回 XII

除非有提示，否则不要阅读

你凝视着猎鹰角灯塔，但却是从更低的地方。你在摩尔先生的渔船上，几周前你去了魔鬼暗礁。狂暴的海浪拍打着船身，船前后摇晃。“恐怕会有点颠簸，”船长在波涛汹涌的海水的哗哗声中喊道。“天气一直很恶劣。奇怪的潮汐和奇怪的风。”

但你仍然抬头盯着那不祥的灯塔，它的灯光既是一盏指路明灯，也是一个警告信号，或者两者兼有。想知道他有什么秘密，你就去问摩尔先生关于灯塔的事。”这东西?比印斯茅斯的时间还长。从我记事起，马什家族就一直在经营。欧斯罗艾斯现在是看守者。奇怪的家伙，那个欧斯罗艾斯。他们说他在镇上唯一会去的地方就是新教堂绿地旁的达贡会堂。”他摇了摇头。

你想知道灯塔里面的秘密是不是比你看到的要多。摩尔先生似乎注意到了你的好奇心。“我没听说过。他们在灯塔下面挖洞，一直挖到比海平面甚至更深的地方，”他说。“不知道是不是这样，但有时我出海时，看到一群人在悬崖边挥手跪着，好像在祈祷什么的。他的声音变得安静了。“只是觉得应该让你知道。”

你点头并感谢他。如果他说的是真的，也许你该去看看这座灯塔。当你回到镇上的时候，你要在心里记下更多关于猎鹰点的信息。

当你的大脑迅速回忆着到现在，你回想起你在魔鬼暗礁探险后所做的搜寻工作，以及你在灯塔下巨大的隧道网络中发现的信息……

在你的战役日志里，在"找回的记忆"下面，记录下**你和摩尔先生对话。**

在剩余的战役中，从混乱包中选择并移除下列混乱标志之一（，，或）。

队长调查员从标记池中获得1个线索标记。

闪 回 XIII

除非有提示，否则不要阅读

你询问了一位经常光顾印斯茅斯码头附近一家破旧酒馆的水手，这家酒馆位于破旧海港的东南部某个贫民窟。他在酒吧里找到了自己的小角落躲在里面用酒精淹死自己。你最好能让你的调查保持低调。

你记下笔记，当醉汉漫谈他看到的游离海岸和潜行在珊瑚礁周围的生物。他把它们命名为“深潜者”。“我就网到过一个，”他含糊不清地嘟囔着。“她和她的卵——没错!”——卵比你的拳头大，还在扭动、蠕动!”

他沉浸在给同伴讲故事的仪式中，详细解释道：“她怀里抱着一个。小恶魔，瞪着凶恶的眼睛。看都看不下去了。我一意识到捕到的是什么，就把网撒了出去，然后又回到这里来。如果按我的方式航行，我永远不会有收获。”

你在脑子里反复思考这个新信息。如果这个人说的是真话，那么这些生物的生命周期似乎与鱼相似。但是，你在镇上看到的那些神秘的混血生物的目的是什么呢?难道它们只是你惊恐的想象出来的?或者你错过了生命周期中更邪恶的部分?

在你的战役日志里，在"找回的记忆"下面，记录下**一个“深潜者”的生命周期。**

在剩余的战役中，从混乱包中选择并移除下列混乱标志之一（，，或）。



不要阅读
直到场景结束

如果由于每位调查员被击败而未达成任何结局，并且是噩兆1、2或3：请跳至结局4。
如果由于每位调查员被击败而未达成任何结局，并且是噩兆4：请跳至结局3。

结局 1：精疲力尽，你跳上岩石海岸。当你仰望天空时，海浪拍打着你的脚踝。深红的云彩预示着全人类不祥的结局。当你挣扎着回忆起原因时，你的头骨痛得直跳。月亮和海水退去了。远处回响着一声震耳欲聋的撞击声。乌云密布，汹涌澎湃的笼罩着那可恶的海洋。这是什么意思？达贡密教背后的真相是什么？隐藏在魔鬼暗礁中的真相呢？黑暗再次占据你的感官。

- 对于每一位通过月光室投降的调查员，在你的战役日志中记录**(调查员的名字)拥有一件潜水服。**
- 如果游戏结束时黑色钥匙在当前章节上，在你的战役日志中记录**调查员拥有伊哈·恩特雷的地图。**
- 如果游戏结束时红色钥匙在当前章节上，在你的战役日志中记录**调查员拥有伊哈·恩特雷的钥匙。**
- 对于在这个场景下添加到调查员手中的每个放置一旁的**遗物**故事资产，任何调查员都可以选择将该故事资产添加到他们的牌组中。 它不计入该调查员的牌组数量限制。
- 每一位调查员获得相当于胜利展示区中每一张卡牌胜利X数值总和的经验值。将这些经验值记录在战役日记“**未使用的经验值**”区域，但是先不要使用它们。你会在晚些时候被指引使用它们。
- 进行**场景 VII:达贡巢穴。**

结局 2:当你逃进猎鹰角周围的黑暗森林时，疲惫和绝望吞噬着你的肌肉。你知道停下来是很危险的，但你几乎站不住了。你靠在附近的一棵树上，凝视着天空。在云的后面，深红的色调预示着人类不祥的结局。当你挣扎着回忆为什么时，你的脑袋会砰砰作响。月亮和太阳逐渐成一条直线。远处回响着一声震耳欲聋的撞击声。乌云密布，汹涌澎湃的笼罩着那可恶的海洋。这是什么意思？达贡密教背后的真相是什么？隐藏在魔鬼暗礁中的真相呢？黑暗再次占据你的感官。

- 如果游戏结束时黑色钥匙在当前章节上，在你的战役日志中记录**调查员拥有伊哈·恩特雷的地图。**
- 如果游戏结束时红色钥匙在当前章节上，在你的战役日志中记录**调查员拥有伊哈·恩特雷的钥匙。**
- 对于在这个场景下添加到调查员手中的每个放置一旁的**遗物**故事资产，任何调查员都可以选择将该故事资产添加到他们的牌组中。 它不计入该调查员的牌组数量限制。
- 每一位调查员获得相当于胜利展示区中每一张卡牌胜利X数值总和的经验值。将这些经验值记录在战役日记“**未使用的经验值**”区域，但是先不要使用它们。你会在晚些时候被指引使用它们。
- 进行**场景 VII:达贡巢穴。**

结局 3:当水位一直上升到洞穴的顶部时，你感到恐慌。没有空气可以呼吸了。你感觉洋流把你拉得越来越深，在那里，深邃者那凸出的，发光的眼睛在等待着你。你拼命地游到灯塔的地窖门口。你唯一的希望就是强行打开它，爬进上面的建筑，那里有甜蜜的氧气等着你。你用你所有的力量推啊推，希望，想象，祈祷你的力量随时会打开舱口。你的肺都要爆了。不!不能这么结束!你为了生存而挣扎，但锁却纹路不动。你渴望空气，你的肺你的喉咙都感觉充满冰冷的盐水。脚踝被有蹼的手抓住的感觉是你最后能感觉到的。

- 每位调查员都被**杀害了。**
- 调查员输掉了战役。

结局 4:来这里是个可怕的错误。猎鹰点不是简单的灯塔，而是达贡教团的总部，它比你身后的印斯茅斯镇更加的险恶和致命。危险无处不在，可恶的灯塔看守人紧追不放，你把灯塔的秘密抛在身后，逃进了黑暗的森林。

当你在树林深处看不见灯塔灯塔的时候，你已经完全精疲力竭了。你知道停止移动太危险了，但你几乎站不住了。你靠在附近的一棵树上，凝视着天空。在云的后面，深红的色调预示着人类不祥的结局。当你挣扎着回忆为什么时，你的脑袋会砰砰作响。月亮和太阳逐渐成一条直线。远处回响着一声震耳欲聋的撞击声。乌云密布，汹涌澎湃的笼罩着那可恶的海洋。这是什么意思？达贡密教背后的真相是什么？隐藏在魔鬼暗礁中的真相呢？黑暗再次占据你的感官。

- 如果游戏结束时黑色钥匙在当前章节上，在你的战役日志中记录**调查员拥有伊哈·恩特雷的地图。**
- 如果游戏结束时红色钥匙在当前章节上，在你的战役日志中记录**调查员拥有伊哈·恩特雷的钥匙。**
- 对于在这个场景下添加到调查员手中的每个放置一旁的**遗物**故事资产，任何调查员都可以选择将该故事资产添加到他们的牌组中。 它不计入该调查员的牌组数量限制。
- 每一位调查员获得相当于胜利展示区中每一张卡牌胜利X数值总和的经验值。将这些经验值记录在战役日记“**未使用的经验值**”区域，但是先不要使用它们。你会在晚些时候被指引使用它们。
- 进行**场景 VII:达贡巢穴。**

未完待续...

故事将在印斯茅斯的阴谋下一个神话包
-**达贡巢穴**继续。

PROOF OF PURCHASE
AHC56
A Light in the Fog

ARKHAM HORROR
THE CARD GAME

达贡巢穴

神话包

达贡巢穴是《印斯茅斯的阴谋》第七个场景的《诡镇奇谈：卡牌版》。这个场景可以在独立模式中单独游玩，也可以与印斯茅斯的阴谋循环中的其他扩展结合起来，形成一个更大的八部分战役。

这个循环中的一些玩家牌提到✧(祝福）或ᛋ(诅咒）混沌标记。这些标记可以在《印斯茅斯的阴谋》扩展包里找到。

场景 VII：达贡巢穴

1927年9月15日星期四
一周前

介绍 1：你站在通往达贡秘会教团大厅的碎裂大理石台阶外。你所有的证据都把你带到了这里。不管镇上发生了什么，幕后都是这个教团。你这么肯定...尽管它们的最终目标仍是个谜。

当你站在这座建筑的入口处时，这个城市出奇地安静。以前，这地方可能令人印象深刻，富丽堂皇。多年的年久失修和洪水的破坏使它几乎化为废墟。它曾经的白色油漆变成了灰色，并且开始剥落，入口外的许多柱子也开始坍塌。尽管如此，它仍然是因斯茅斯最令人生畏的地方之一，尽管它已经衰败，但仍彰显着权威。不，不是权威，是更黑暗的东西。隐现的，无言的威胁。

“你准备好了吗?”道森探员问道。他平时沉着冷静的风度消失了，取而代之的是一种让你猝不及防的严肃幽默。“就是这个。我们会在这里找到答案。”

你不太确定。因为你的每一条线索都只会引出更多的问题。

检查战役日记。

- 如果任务成功，继续进入**介绍 2**。
- 如果任务失败，继续进入**介绍 3**。

介绍 2：哈珀探员在接近教团时被绑架了，但审问绑架她的人并没有得到你想要的答案。你现在知道的是，教团的影响遍及印斯茅斯，从重要的公众人物到普通市民。财务状况,宗教信仰,政治...一切都以某种方式和这个邪教联系在一起。更糟糕的是，镇上的许多居民似乎盲目而狂热地追随该教团。太多了，以至于你都不确定这里是否还能正常运转。难怪人们对外人如此敌视。

直到你对魔鬼礁进行了调查，你才真正开始剥开印斯茅斯的外层，露出下面腐烂的部分。在那里，你发现了教团隐藏的东西:那些从海底冒出来的怪物，在潮汐岛上徘徊，聚集在一起为某个可怕的神祈祷。也许这就是教团所崇拜的“达贡”

检查战役日记中“找回的记忆”。

- 如果在“找回的记忆”下记录决定一起行动，则跳至**介绍 4**。
- 否则，跳至**介绍 5**。

介绍 3：你确定哈珀探员是在开始调查教团后被绑架的。如果你不是在镇上的人被激怒后的一个星期里保持低调的话，你自己的调查可能也会以同样的方式结束。教团的影响遍及印斯茅斯，从重要的公众人物到普通市民。财务状况,宗教信仰,政治...一切都以某种方式和这个邪教联系在一起。但是为什么呢?

直到你对魔鬼礁进行了调查，你才真正开始剥开印斯茅斯的外层，露出下面腐烂的部分。在那里，你发现了教团隐藏的东西:那些从海底冒出来的怪物，在潮汐岛上徘徊，聚集在一起为某个可怕的神祈祷。也许这就是教团所崇拜的“达贡”

检查战役日记中“找回的记忆”。

- 如果在“找回的记忆”下记录决定一起行动，则跳至**介绍 4**。
- 否则，跳至**介绍 5**。

介绍 4：嘎...吱。道森探员打开了作为大楼入口的大门，你紧随其后。里面，大厅里漆黑一片，寂静得可怕。空中只回荡着潺潺的流水声。

“我一点也不喜欢这里，”道森说，这时前门在你身后关上了。他从枪套拔出枪，打开手电筒，扫视了整个房间。“我们应该待在一起。“你点头表示同意。教团已经被证明是非常危险的，他们肯定不希望你到他们的总部来闲逛……

进行**设置**。

介绍 5：嘎...吱。道森探员打开大楼入口的大门，你紧随其后。里面，大厅里漆黑一片，寂静得可怕。空中只回荡着潺潺的流水声。“很安静。我猜今晚不会有仪式了。这很好，”道森说，这时前门在你身后关上了。他打开手电筒，照亮了附近的一个门口。“我们应该分开。那样我们可以搜查更多的地方。看看你能不能找出他们藏在这里的什么。我一会儿去找你。”你点了点头朝相反的方向走去……

进行**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 and playing this scenario:

- Assemble the chaos bag using the following tokens: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, skull, skull, cultist, cultist, tablet, tablet, elder thing, elder thing, tentacle, tentacle.
- *The mission failed.*
- None of the following are listed under Memories Recovered: *a decision to stick together, an encounter with a secret cult, or a jailbreak.*

调查员设置

在设置你的调查员之前执行这个步骤。

- 在每位调查员的牌组中寻找艾琳娜·哈珀并在此期间将她从游戏中移除。

场景设置

- 收集以下遭遇集的所有卡牌：**达贡巢穴，达贡代理人，淹水洞穴，太阴月，黑暗信徒，上锁的门。**这些遭遇集由下列图标表示：



- 按如下方式放置所有钥匙：
  - 将黑色、蓝色、绿色、紫色和红色钥匙放置一旁，面朝上。
  - 将白色和黄色的钥匙放置一旁，面朝下。洗混，这样你就不知道哪个是哪个了。
- 将以下地点放置进场:华丽的大厅，肮脏的走廊，一楼大厅的两份副本，二楼大厅的两份副本，和三楼大厅(见下一页地点设置)。
  - 所有调查员都在华丽的大厅开始游戏。
  - 将剩余的其他地点放置一旁，移出游戏。
- 将以下卡牌放置一旁，移出游戏:**太阴月**诡计牌的两个副本，**潮汐成线**诡计牌的两个副本，双面**伊哈·恩斯雷雕像**故事资产牌，**达贡使徒**敌人，和双面**达贡**敌人
- 检查战役日志的“找回的记忆”部分。如果是.....
  - ...记录4个或更少的记忆，添加5个 ✠ 标记到混沌袋中。
  - ...记录5-7个记忆，添加2个 ♪ 标记到混沌袋中。
  - ...记录8个或更多记忆，添加5个 ♪ 标记到混沌袋中。
- 检查战役日志的“找回的记忆”部分。 如果越狱被列在“找回的记忆”下，搜索循环在“可能的嫌疑犯？”下圈出的**嫌疑犯**敌人并将其放置一旁，移出游戏。
- .检查战役日志的“找回的记忆”部分。
  - 如果遭遇秘密邪教被记录在“找回的记忆”下，当构建噩兆牌组时，使用噩兆1A-启示（v.I）并从游戏中移除噩兆1A-启示（v.II）
  - 否则，在构建噩兆牌组时，使用噩兆1A-启示（v.II）并从游戏中移除噩兆1A-启示（v.I）.
- .检查战役日志的“找回的记忆”部分。
  - 如果决定一起行动被记录在“找回的记忆”下，在循环中寻找托马斯·道森，让他在任意调查员的控制下放置进场。在构建噩兆牌组时，使用噩兆2A-下面隐藏着什么（v.I）并从游戏中移除噩兆2A-下面隐藏着什么（v.II）.
  - 否则，将托马斯·道森放置一旁，移出游戏。在构建噩兆牌组时，使用噩兆2A-下面隐藏着什么（v.II）并从游戏中移除噩兆2A-下面隐藏着什么（v.I）.
- 将潮汐标记添加到标记池。
- 洗混剩余的遭遇牌来构建遭遇牌组。
- 你现在可以准备开始了。

用过的钥匙

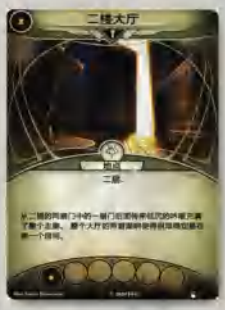
在这个场景中，调查员可能会被指示使用1个或多个钥匙。只有控制钥匙的调查员才能使用它。已用过的钥匙放置在场景参考卡上。

“达贡巢穴”的地点设置

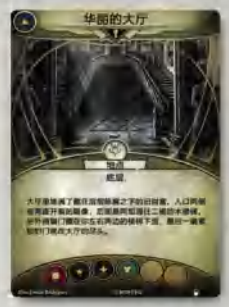














钥匙

在这个场景中，钥匙表示如下:

- 红色：一个刻有描绘伟大献祭铭文的徽章。
- 蓝色：一个详细描述了一些教团活动和秘密的卷轴。
- 绿色：一个画有宽大鱼眼的徽章。
- 紫色：一个刻有你无法理解的字母组成一圈词语的徽章。
- 黑色：一个刻有神秘印记的徽章。
- 白色/黄色：上面的符号描绘了天体的排列。白色钥匙上显示的是月亮和太阳的重叠。黄色的钥匙表示太阳和月亮重叠。

不要阅读
直到场景结束

如果没有达成任何结局（所有调查员都投降或失败）：这地方比你想象的还要危险。你跌跌撞撞地穿过黑暗的、被洪水淹没的走廊，尽可能快地往回走，到达入口。当你看到最后的出口时，你的心跳加速。当你撞进门，到达安全地带时，你松了一口气~~

~~看来你并没有安全。站在台阶底部的是一群愤怒的市民，太多了，你很难挤过去。“在那里!抓住他们!”领头的一个满脸皱纹的女人喊道。你很快就被包围并被抓住。你挣扎着，为你的生命而战，但都是徒劳的。你记得的最后一件事就是被拖回教团的大厅，面临未知的命运……

在你的战役日志中，记录达贡已经苏醒。

进行**结局 1**。

结局 1：你现在到了某个地方，趴在寒冷潮湿的石头上。 你的手臂被紧紧地绑在背后。 你不知道你是怎么来到这里的。 随着意识的回归，你的视野开始聚焦。 你抬起脖子查看周围环境，但是太黑了，无法看清石牢内的任何东西。

“我再问你最后一次。谁派你来的?”一个声音问道。它低沉而沙哑，就像青蛙的叫声。

你听到道森探员那熟悉的，酷酷的男中音回答：“你的口气很难闻。听说过刷牙吗?”尽管他的话中充满了讽刺，但他的声音还是微微颤抖着。

“你的嘲笑只是掩盖了隐藏在内心的恐惧，”那个声音回答。“很好。如果你对我们毫无用处，你将是第一个被牺牲的人。”

你的视野在不断调整。你只能勉强辨认出牢房另一边道森的侧影。他跪在石头地板上的一个金属舱门前。一个穿着长袍的老人将一把弯刀抵住道森的喉咙上。有人打开舱门，道森睁大了眼睛。他绝望地看了你最后一眼，慢慢地、从容地摇了摇头，然后悄悄地把什么东西滑过石头地板。接着那个戴兜帽的人把他推了进去。在打斗和昏暗的灯光下，没有人注意到车钥匙在你旁边突然停住。

你抓起钥匙，在你被推进去之前把它塞进口袋。又有两双冰冷潮湿的手抓住你的肩膀，戴兜帽的人把他的刀滑到你的脖子上。你能看到的只有他那睁得大大的、一眨不眨的眼睛。

“欧西罗艾斯，这个也是在达贡的巢穴里发现的，”另一个声音向穿着长袍的老人解释道我们相信就是他们在魔鬼礁附近窥探的人。”

拿刀抵着你喉咙的那个人点了点头。“轮到你了，”他说。”告诉我们你为什么来，也许我们会放你走。谁派你来的?你看到了什么?”

每位调查员获得相当于胜利展示区中每一张牌胜利X数值总和的经验值。将这些经验值记录在战役日记“未使用的经验”区域，但是先**不要使用它们**。你会在晚些时候被指引使用它们。

如果胜利展示区中有**嫌疑犯**敌人，在你的战役日志中，记录守门人被击败。

队长调查员必须决定：

- 告诉欧斯罗艾斯什么都没有。进行**结局 2**.
- 对欧斯罗艾斯说谎。跳至**结局 3**。
- 告诉欧斯罗艾斯一切。跳至**结局 4**。

结局 2：你还记得道森探员缓慢而温柔的摇头，你知道他所做的手势是什么意思。你抬头望着那人那双不眨眼的眼睛，竖起下巴，什么也没说。你和审问者之间沉默了片刻。”很好。你的反抗只会让你慢慢痛苦地死去。”金属舱门又打开了。在里面，你只看到黑暗。你盯着抓你的人看了很久。

“马上把他们偷来的东西带到灯塔去，”欧斯罗艾斯命令另一个穿长袍的人。“是时候开始我们伟大的工作了。再也没有人会干扰凤凰社的工作了。很快，所有人都会明白生命的自然规律。”然后他向逮捕你的人点头，你就被推进去了。湿漉漉的手松开了你，你突然陷入了黑暗之中。你最后能感觉到的是你的头撞到了冰冷的石头上，然后…

在剩余的战役中在混沌袋中添加1个 标记

进行**插曲 IV：隐藏的真相。**

结局 3：你只能想一个办法摆脱这种状况。教团认为你在扰乱他们的工作，所以你必须说服他们你不知道或不在乎他们在干什么，你尽可能地撒谎，编一个故事可能让他们相信你只是在错误的时间在错误的地方。“你那不幸的朋友呢?”你的审问者问道。你告诉他你这辈子从没见过那个人。”“也许你说的是实话，”那人说，你在他冲破你的希望之前松了一口气：“但这不重要。你看得太多了，为此，你必须保持沉默。别担心。你很快就要加入我们的家族了。”金属舱门又打开了。在里面，你只看到黑暗。

“马上把他们偷来的东西带到灯塔去，”欧斯罗艾斯命令另一个穿长袍的人。“是时候开始我们伟大的工作了。再也没有人会干扰凤凰社的工作了。很快，所有人都会明白生命的自然规律。”然后他向逮捕你的人点头，你就被推进去了。湿漉漉的手松开了你，你突然陷入了黑暗之中。你最后能感觉到的是你的头撞到了冰冷的石头上，然后…

在剩余的战役中在混沌袋中添加1个 标记

进行**插曲 IV：隐藏的真相。**

结局 4：这些都不是你参与的目的。为了避免道森的命运，你别无选择，只能告诉你的审问者你所解释的一切，你受雇于道森寻找他失踪的特工，并继续描述过去几周发生的事件，包括你对魔鬼礁的探索和你对教团的调查。当你泄露你所知道的一切时，他脸上露出了淡淡的微笑。”谢谢你的坦率。可悲的是，我只有一个办法可以救你。你看得太多了，为此，你必须保持沉默。”当你意识到他的意思时，你的心就凉了。金属舱门又打开了。在里面，你只看到黑暗。

“马上把他们偷来的东西带到灯塔去，”欧斯罗艾斯命令另一个穿长袍的人。“是时候开始我们伟大的工作了。再也没有人会干扰凤凰社的工作了。很快，所有人都会明白生命的自然规律。”然后他向逮捕你的人点头，你就被推进去了。湿漉漉的手松开了你，你突然陷入了黑暗之中。你最后能感觉到的是你的头撞到了冰冷的石头上，然后…

在剩余的战役中在混沌袋中添加1个 标记

进行**插曲 IV：隐藏的真相。**

插曲 IV：隐藏的真相

当你的思想回到现在，你就开始制定你的计划。一个进入深渊的计划，一劳永逸地结束他们的阴谋。”哈珀问道：“你知道这很荒谬，对吧？”。你点头。当然这很可笑。你已经跑了两天了。被追赶。折磨。

但你也花了两天时间恢复你忘记的记忆。你所看到的是你无法忽视的。你已经看到了达贡秘社的名字，你也明白秘社计划做什么。天空中天体的排列，稳步上升的潮汐，动荡起伏的天气，从深处涌出的生物，都是联系在一起的。你已经看到了。会有一场洪水来临，一场巨大的灾难将人类消灭，所以只有深深的遗迹。珊瑚礁上的大城市将再次复苏，成为地球上所有生命跳动的心脏。

你的记忆里还有空白，但你知道这一切都是真的。整个印斯茅斯都被这个阴谋吞噬了。教团通过宣誓和从深处囤积的秘密财富控制了这座城镇。难怪他们这样鄙视外人。

你会意地瞪了哈珀一眼。她叹了口气，点了点头。“我知道。这是唯一的办法。你们俩一起规划你们的路线。被遗弃的船只仍在印斯茅斯的港口里乱扔。在夜晚的掩护下，你必须征用其中的一个，驶向魔鬼礁，再一次潜入被遗弃的岛屿下面的远古废墟。那是城市的另一个入口。伊哈·恩斯雷。

当你大声说出这个词时，你的皮肤因冰冷的颤抖而刺痛。哈珀做了个鬼脸，但你可以感觉到她钢铁般凝视背后的决心。“我要完成这个任务，道森。为了你。”

你把所有你发现的信息和你得到的遗物都摆出来了,尽管你面临着种种恐怖。你知道去伊哈·恩斯雷的路是封闭的。一定有办法进去的。也许你已经有了你想要的答案....

检查战役日志。阅读下面适用于你的情况的每一节。然后，继续阅读下面的文字。

如果恶魔暗礁的恐怖已经死亡并且一个“深潜者”的生命周期被记录在你的战役日志的“找回的记忆”下面

你研究了几天前你醒来时在祭祀坑里发现的战利品——它曾经是你在魔鬼礁战斗过的生物的一部分。它与达贡秘教所崇拜的“深潜者”不是同一种生物，但你忍不住要思考它们之间的相似性。你还记得，鱼永远不会随着年龄的增长而停止生长，你会想，深海鱼是否也会这样呢？也许这是深海鱼的一个古老品种——它如此古老，变得超乎想象的巨大和扭曲。如果是这样，它在魔鬼礁做什么?它是在守卫伊哈·恩斯雷吗?如果是的话，这对你来说意味着什么?你决定带上战利品，希望它足够重要来帮助你完成任务.....

阴谋愈演愈烈。在你的战役日记中，记录伊哈·恩斯雷派出守门人。

如果守门人被击败并且一位调查员的牌组中包含以下至少1个故事资产（浪蚀神像，觉醒斗篷，或伊哈·恩斯雷的头饰）：

你现在明白你在魔鬼礁发现的遗物的目的了。它不仅仅是一个权力的象征。它是一种徽章，一种传承，是站在深渊城门上方的人佩戴的。你打败了被培养成下一个守卫者的人。现在遗物承认你是它的真正继承人。也许有了这个，你就能进入伊哈·恩斯雷....

阴谋愈演愈烈。在你的战役日记中，记录通往伊哈·恩斯雷的大门承认你是真正的守门人。

- 将托马斯·道森返回循环收藏集。如果一个调查员获得了艾莉娜·哈珀（在这场战役中的任何时候），他们可以添加她回到他们的牌组。
- 随着你记忆中的一个片段回到你身边，过去的事情也变得清晰起来。每个调查员现在可以花费战役日志中“未使用的经验”下记录的经验值，

进行**场景 VIII：进入旋涡。**

未完待续...

这个故事在印斯茅斯的阴谋循环的下一个神话包——进入大旋涡中结束。



ARKHAM HORROR
THE CARD GAME

进入旋涡

神话包

进入旋涡是《印斯茅斯的阴谋》第八个场景的《诡镇奇谈：卡牌版》。这个场景可以在独立模式中单独游玩，也可以与印斯茅斯的阴谋循环中的其他扩展结合起来，形成一个更大的八部分战役。

这个循环中的一些玩家牌提到✧(祝福）或ᔓ(诅咒）混沌标记。这些标记可以在《印斯茅斯的阴谋》扩展包里找到。

场景 VIII：进入旋涡

你的计划很既愚蠢又简单。你所收集到的知识使你得出结论，达贡秘会教团是上升的潮汐和可怕的“深潜者”出现的原因。不仅如此，在过去的几十年里，教团把镇上的居民变成了更可怕的生物，利用他们从内部渗透进印斯茅斯。但最糟糕的是，邪教崇拜的实体——达贡只是其中之一。他的伴侣，海德拉，仍然沉睡在印斯茅斯的深处，等待着醒来，并在无尽的海洋上建立她的主权。

这些结论引导了你的计划:再次前往魔鬼礁，潜入隐藏在海底的深海之城，并一劳永逸地终止深潜者的计划。哈珀探员会帮你做准备，把你的东西装上你从印斯茅斯码头上偷来的船上。“我们只有一次机会，”哈珀说。“我不认为我需要提醒你们如果我们失败了会发生什么。”她明确地看着印斯茅斯被洪水淹没的废墟。“你准备好了吗?”

进行**设置**。

场景设置

- 收集以下遭遇集的所有卡牌：**进入旋涡**，**海德拉代理人**，**深处生物**，**淹水洞穴**，**破碎记忆**，**太阴月**，和**远古邪恶**。这些遭遇集由下列图标表示：



- 检查战役日志。按如下方式放置以下每个钥匙（蓝色、红色、绿色和黄色）：
  - 如果调查员拥有伊哈·恩斯雷的钥匙，选择一位调查员来控制蓝色钥匙。否则，将其放置一旁，面朝下。
  - 如果调查员拥有伊哈·恩斯雷的地图，选择一位调查员来控制红色钥匙。否则，将其放置一旁，面朝下。
  - 如果伊哈·恩斯雷派出守门人，选择一位调查员来控制绿色钥匙。否则，将其放置一旁，面朝下。
  - 如果通往伊哈·恩斯雷的大门承认你是真正的守门人，选择一位调查员来控制黄色钥匙。否则，将其放置一旁，面朝下。
  - 如果放置一旁的钥匙少于4个，则将紫色、白色和黑色键面朝下洗混。然后，每次一把，将每把钥匙放置一旁，直到放置一旁的钥匙不超过4把为止。从游戏中移除超过放置一旁钥匙的剩余钥匙。移除的钥匙将不会在此场景中使用。
  - 洗混所有放置一旁的钥匙，这样你就无法分辨那个是那个了。
- 将通往伊哈·恩斯雷的入口放置进场(将8个潮汐隧道地点中的每一个放置在其周围的区域（见下面的地点设置）。
  - 所有调查员从通往伊哈·恩斯雷的入口开始游戏。
  - 将其他剩余地点放置一旁，移出游戏。
- 检查战役日志。
  - 每位拥有潜水服的调查员在游戏开始时在他们的游戏区域中打出一个潜水服故事资产。
  - 从游戏中移除每件未使用的潜水服。
- 当构建章节牌组时，只使用章节2A的深海之城 (v.I)版本。将深海之城(v. II)和深海之城(v. III)放置一旁，移出游戏。
- 将洛伊高尔敌人，异形水生动物敌人，双面海德拉敌人，和双面达贡敌人放置一旁，移出游戏。
- 将潮汐标记添加到标记池。
- 将剩余的遭遇牌洗混来组成遭遇牌组。
- 你现在可以准备开始了。

章节1 建议地点设置



在伊哈·恩斯雷的地点相连

在这个场景中，地点以一个固定的模式排列，每个地点与一个或多个其他地点相邻。

- **在此场景中，相邻的地点被认为是彼此连接的。**

- 地点仅正交相邻（左、右、上或下）；它们不是对角相邻的。

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 and playing this scenario:

- Assemble the chaos bag using the following tokens: +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, skull, skull, cultist, cultist, tablet, tablet, elder thing, elder thing, elder sign, auto-fail.
- The investigators may decide how many of the following entries are true: *the investigators possess the key to Y'ha-nthlei, the investigators possess a map of Y'ha-nthlei, the guardian of Y'ha-nthlei is dispatched,* and *the gateway to Y'ha-nthlei recognizes you as its rightful keeper.*
  - For the easiest experience, all 4 are true.
  - For a slightly easier experience, choose 3 entries to be true.
  - For a standard experience, choose 2 entries to be true.
  - For a more difficult experience, choose 1 entry to be true.
  - For the most difficult experience, none of the above entries are true.
- *No investigators possess a diving suit.*

钥匙

在这个场景中，钥匙表示如下：

- 红色：关于通往伊哈·恩斯雷的超自然路径的信息，以及隐藏在其中的秘密。
- 蓝色：一把可以让你进入伊哈·恩斯雷以及伊哈·恩斯雷内其他大门的钥匙。
- 绿色：一个可以证明自己有资格进入伊哈·恩斯雷并与其神灵交流的战利品。
- 黄色:象征对伊哈·恩斯雷及其诸神忠诚的徽章。
- 紫色:一把闪闪发光的黄金钥匙，用来打开深渊的金库。
- 黑色:一把用黑曜石制成的钥匙，用来激活深渊城市的许多陷阱。
- 白色:一把珊瑚的钥匙，是在伊哈·恩斯雷海底航行的许多钥匙之一

闪 回 XIV

除非有提示，否则不要阅读

你又一次深入到达贡总部的神秘教团之下，从你扰乱了教团仪式的大厅里走出来。你跟着道森探员穿过一系列蜿蜒的、被洪水淹没的走廊，走廊两侧是水生怪物和畸形野兽的雕像。你问道森你到底要去哪里，但他没有回答。最后，你进入另一个房间，类似于上一个房间。它的墙壁上挂满了超自然的肖像，描绘的是天体排成一排，海浪在下面打旋。另一个熟悉的水潭占据着山洞，里面有个巨大的黑影在沉睡。令你惊讶的是，哈珀探员站在水潭前，凝视着它黑暗的倒影。当她听到你走近的时候，她吓了一跳，只有当她看到你是谁的时候，她才放松下来。“完成了吗?”道森问道。

她点了点头。“这个东西不会很快醒来的。”

“很好。教团盯上我们了。我们时间不多了。咱们到金库去，把我们要找的东西拿走。”

你感到震惊。这到底是怎么回事?两位探员同时注意到了你的困惑。你突然意识到一个可怕的真相。该机构根本不是来调查印斯茅斯的犯罪活动的。他们来这里是为了别的事。到目前为止，你在这个深渊看到的唯一的地下室是那些装满了古代财富的地下室。这些年来，正是物质财富使印斯茅斯镇得以维持运转——也许正是这种财富说服了许多镇民追随教团，抛弃了自己的人性。

你压抑着沮丧，你问道森的简报有多少是谎言。“不是全部，”他平静地说。“我联系你的时候哈珀探员失踪了，这是事实。但她是被派来执行其他任务的。我们必须马上完成这个任务否则我们将失去所有的努力。你要帮助我们。”

你交叉双臂反对。你冒着生命危险被两个特工蒙在鼓里是一回事。帮助他们代表政府走私宝藏是另一回事，尤其是在有这么多危险的时候。

“我认为你还没有明白，”道森回答，他的声音出奇的平静。“你是该机构的资产，在我的授权下。你要按照我的命令去做。”随着你们之间的沉默越来越紧张，你发现道森的手朝着他的皮套武器伸去。他真的愿意走那么远吗……?

就在这时，你听到大厅里的喊叫声。“妈的。他们来了。”道森转向哈珀，他的命令简洁而安静：“从魔鬼礁的出口出去。我们按原路返回。在金库见面。”

接下来的时间是一片模糊。道森和哈珀分开了。尽管你很愤怒，但你还是决定跟随道森探员，因为你熟悉逃跑路线，一连串的脚步声和喊叫声紧跟着你。你走不了多远就被逼入绝境。一个眼睛睁得大大的、眼睛一眨不眨、穿着长袍的老人挡住了你的去路。“抓住他们，”他说。剩下的你只能在恐惧中回忆。审讯。黑暗、淹水的坑。道森的命运。哈珀在海滩上发现了你~~

~~你推开哈珀，你的幻象调整回现在。她似乎清楚你所看到的。她的手危险地悬在手枪附近。”“该死，”她说我希望你不会记得上次我们在这个房间里发生了什么……”她颤抖地吸了口气，你们两个默默地互相猜测“那么，现在怎么办?”她问道“我还有工作要做。你要挡我的路吗?”

在你的战役日志中，在“找回的记忆”下，记录一次令人痛心的背叛。

调查员必须决定（选择一项）：

- 帮助哈珀探员完成她的任务。将深渊之城(v.II)置于当前章节牌的旁边。它提供了一个新的替代目标。
- 无视哈珀探员。搜索所有玩家的手牌、牌组、弃牌堆和所有游戏区域，并将她从游戏中移除。将深渊之城(v. II)放在当前章节牌的旁边。它提供了一个新的替代目标

章节2 设置

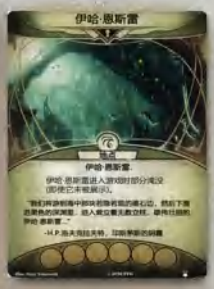
当设置章节2时，首先设置如下所示的地点。然后，根据游戏中调查员的数量，执行以下操作:

- 如果游戏中正好有4名调查员，则不会有任何改变。
- 如果游戏中正好有3名调查员，将标记为“C”的伊哈·恩斯雷地点从游戏中移除，将其下一行的三个地点向上滑动一次。
- 如果游戏中正好有2名调查员:
  - 首先，将标记为“A”的伊哈·恩斯雷地点从游戏中移除，再将其左侧的三个地点向右滑动一次(同一排最左侧的两个地点和它们下方一排最左侧的伊哈·恩斯雷圣殿地点)。
  - 然后，将标记为“B”的伊哈·恩斯雷地点从游戏中移除，再将其右侧的三个地点向左滑动一次(同一排最右侧的两个地点和它们下方一排最右侧的伊哈·恩斯雷圣殿地点)。
- 如果游戏中只有1名调查员:
  - 首先，将标记为“C”的伊哈·恩斯雷地点从游戏中移除，将其下一行的三个地点向上滑动一次。
  - 接下来，将标记为“A”的伊哈·恩斯雷地点从游戏中移除，再将其左侧的两个地点向右滑动一次
  - 最后，将标记为“B”的伊哈·恩斯雷地点从游戏中移除，再将其右侧的两个地点向左滑动一次
- 每个地点应至少与1个其他地点相邻。
- 不要查看从游戏中被移除的任何地点的展示面。

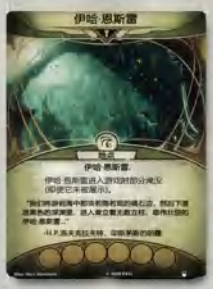
章节2的地点设置建议



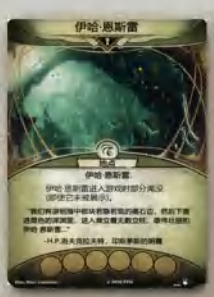












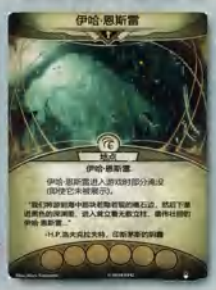


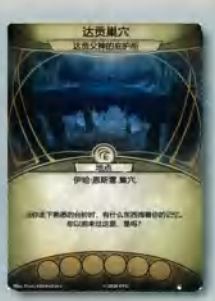












不要阅读
直到场景结束

如果由于每位调查员都被击败而未能达成结局：深潜者们的吟唱升到了高潮。伊哈·恩斯雷的异域墙壁在你眼前不断扭曲，就像肺拼命地呼吸着。空气变得稀薄。水从墙里渗出。现在什么也阻止不了这股潮流。没有什么能阻止这场大洪水。胜利的吼声响彻全城，深渊居民们高声欢呼。你筋疲力尽，听天由命。现在，你的任务结束了。不久后人性部分就会跟上。

- 进行**结局 8**.

结局 1：你疯狂地回到海底城市的入口，绝望地希望活着逃走。当你出现在超自然的门槛的另一边时，你感觉到你周围熟悉的水流的拖拽。你的心不会停止跳动，直到你最终冲破水面，瘫倒在露出水面的岩石上。

- 在你的战役日志里，记录下调查员逃离了伊哈·恩斯雷。
- 将达贡和海德拉都添加到胜利展示区中。每位调查员获得的经验等于胜利展示区中每张牌的胜利X值。
- 每位调查员都因海浪下的磨难而遭受2点肉体创伤。
- 检查章节2B-“打破排列”是否在胜利展示区中。
  - 如果在，继续**结局 2**。
  - 如果不在，继续**结局 3**。

结局 2：当你从魔鬼礁的洞穴中出来，抬头望向天空时，你松了一口气，因为你看到太阳和月亮不再重叠。潮水似乎也在退去。大海似乎终于平静下来了。

- 在你的战役日志里，记录下深渊的阴谋被挫败。
- 调查员赢得了战役！
- 检查胜利展示区里是否有另一张章节牌。
  - 如果章节2B-“阴谋得逞”在胜利展示区中，继续**结局 4**。
  - 如果章节2B-“阴谋瓦解”在胜利展示区中，继续**结局 5**。
  - 如果两者都不在胜利展示区，请跳至**尾声**。

结局 3：当你从魔鬼礁的洞穴中出来，抬头仰望天空时，你的喉咙紧闭着。太阳和月亮仍然被锁定在邪恶的排列上，海洋仍然吞没大部分海岸。

- 在你的战役日志里，记录下大洪水已经开始。
- 检查胜利展示区是哪张章节牌。
  - 如果章节2B-“阴谋得逞”在胜利展示区中，继续**结局 6**。
  - 如果章节2B-“阴谋瓦解”在胜利展示区中，继续**结局 7**。

结局 4：哈珀探员第一个发言。“我们做到了。我不敢相信我们做到了。”你点头。你不仅阻止了深潜者，还帮助哈珀完成了她的任务。她在自己的物品中寻找一支带有大枪管的亮橙色手枪，装了一枚照明弹，然后带着胜利的笑容将明亮的光芒射向天空。“他们随时都可能来找我们。我相信你的帮助会得到丰厚的回报。当然，只要你不跟任何人谈论这些事情。”她说。你点了点头。反正也没人会相信你。

- 在你的战役日志里，记录下哈珀特工的任务完成了。
- 每名调查员将获得3点额外经验。
- 进行**尾声**。

结局 5：没有哈珀探员的踪迹。也许她没能活着离开这座城市。你对她抱有希望，她就在某处。不过，你还是松了一口气，因为至少，再也不会有人能用伊哈·恩斯雷的财富来操纵人类了。不是政府，不是深潜者们——没有人

- 在你的战役日志里，记录下那些永远丢失的深海宝藏。
- 每名调查员将获得3点额外经验。
- 进行**尾声**。

结局 6：哈珀特工第一个发言。“嗯。我想，任务完成了。”你咬着嘴唇。她可能已经完成了她的使命，但深潜者的仪式对世界的影响永远不会消失。她从随身物品中翻出一把带有大枪管的亮橙色火器，将照明弹装入其中，然后带着胜利的假笑将明亮的光线射向天空。“他们现在随时都会成为我们的目标。然后我们会把这座城市炸毁，希望这一切都会结束，”她说。你不太确定。大部分伤害已经造成。它会真正结束吗？或者你只是在推迟不可避免的事情？

- 在你的战役日志中，记录下哈珀特工的任务完成...但代价是什么？
- 每名调查员都遭受2点精神创伤，因为他们意识到世界将不再是原来的样子。
- 调查员赢得了战役...？

结局 7：没有哈珀探员的踪迹。也许她没能活着离开这座城市。你对她抱有希望，她就在某处。不过，你还是松了一口气，因为至少，再也不会有人能用伊哈·恩斯雷的财富来操纵人类了。不是政府，不是深潜者——没有人。你再次向外眺望，海浪拍打着地平线。洪水似乎止住了。或许你已经伤害了深潜者和他们的主人，以至于他们的仪式被破坏了。又或者他们只是在等待时机，等待他们能再次出现。这真的结束了吗？还是你只是在拖延不可避免的事情？

- 在你的战役日志里，记录下深海的宝藏被摧毁...但代价是什么？
- 每名调查员都遭受2点精神创伤，因为他们意识到世界将不再是原来的样子。
- 调查员赢得了战役...？

结局 8：随着仪式的结束，东海岸成为第一条被海平面上升淹没的海岸线。欧洲大陆的其他地区很快就会遭殃。冰层融化，淹没了地球的其余部分。城市衰落。不再适应人类生存。剩下的只是海洋和天空中隐约可见的天体的静止排列。当然，还有这个新地球的继承人：海德拉、达贡和他们的孩子。

- 在你的战役日志里，记录下深海已经淹没了地球。
- 所有调查员都被**杀死了**。
- 调查员输掉了战役。

尾声

只有在被要求这样做的情况下，才可以阅读本尾声。

尾声 1：开车回阿卡姆的路上很安静。在你经历了这么多之后，你本以为安静是一种平和的解脱……但是只有你一个人在想着印斯茅斯，想着深渊，想着深藏在波涛下的巨大怪物。你发现自己经常检查你的后视镜，等待发现想要你死的追捕者的车头灯;在你的后座上，那对闪闪发光、一眨不眨的眼睛，就像水中的恐怖生物;或者甚至是托马斯·道森那冷冰冰、死气沉沉的眼神，都变得几乎无法辨认。但是你什么也看不见。只有一条空荡荡的路。

你叹了口气，又一次回顾了过去几周发生的事情。你相信你对所发生的事情有一个完整的画面，但是你仍然觉得缺少了什么。你记忆中的另一个缺口……

检查战役日志的“找回的记忆”部分。

如果下面的14个条目都列在“找回的记忆”下面，请阅读**闪回 XV**。否则，请转至**尾声 2**。

- 和托马斯·道森的一个会面。
- 和一个可怕的魔鬼战斗。
- 决定一起行动
- 遭遇秘密邪教。
- 和乔·萨金特的交易。
- 紧随其后。
- 一次变革。
- 越狱。
- 发现了一尊奇怪的神像。
- 发现了一件邪恶的斗篷。
- 发现了一个神秘的圣物。
- 你和摩尔先生对话。
- 一个“深潜者”的生命周期。
- 一次令人痛心的背叛。

尾声 2：...你摆脱了这种感觉。这已经不重要了。你的苦难已经过去了。印斯茅斯，达贡，海德拉，伊哈·恩斯雷，只是一段你想忘掉的可怕记忆，就像你失去的所有记忆一样你的脚沉重地踩在油门上。你越快离开这鬼地方越好。

闪回 XV

除非有提示，否则不要阅读

你回到了波士顿道森探员的办公室。他出去了一会儿去拿一些文件给你签字。毫无疑问，这是一种协议，你在政府工作期间，不会透露任何你看到或听到的事。几分钟过去了。你开始在办公室里四处游荡，查看道森散乱的许多书籍和地图。有些是完全无害的——一本医学教科书，一本新英格兰史，一本解剖整个大西洋水生生物的专著——但是你越仔细研究他的藏书，这些卷宗就会变得越来越奇怪

走近道森办公室的一侧，你会注意到他桌子上摊开的许多书、信封和文件躺在一张展开的地图上。你决定偷看一眼，希望道森的任务能让他在办公室多呆一段时间。把一些挡在你前面的物体推到一边，你检查地图。这是一张巨大的世界海洋海图，用新鲜的黑色墨水在许多地方作了标记。附近有一支钢笔。

至少可以说，道森所做的标记很奇怪。 有十多个分散在海上。有些位于各大洲的海岸附近，而有些则位于海洋中央，它们的位置标有宽阔的、未填充的圆圈，以表明它们的确切坐标未知。每一个旁边都潦草地写着奇怪的词。P'tha'wei 位于北大西洋，靠近格陵兰岛。 南大西洋的Yhe'nthalla，就在非洲海岸附近。南太平洋深处的拉莱耶。 澳大利亚在印度洋东部的Th'all-iewa。至少还有十个，有些标有问号——这表明这个记录是不完整的。你轻轻地推开在北美顶上的那本书，在马萨诸塞州海岸附近又看到了一个。伊哈·恩斯雷。

当你的思绪拉回到现在时，你猛地停下尖叫。 不，不可能。 当你意识到真相时，你的心会扭曲成一个结。 不-!

伊哈·恩斯雷并不是深潜者的家，只是众多事件中的一个。

在你的战役日志里，"找回的记忆"下面，记录可怕的真相。

