

# ARKHAM HORROR<sup>®</sup>

## THE CARD GAME



地球边缘  
剧情扩展

# ARKHAM HORROR

## THE CARD GAME

### 地球边缘 战役指南

#### 冰下疯狂蔓延

“那些不断翻滚、仿佛散发着光辉的云彩暗含着某些无法言说的深意，像是在暗示超越世俗空间之外，模糊而又飘渺的彼方；同时又可怖地提醒着我们，这片杳无人迹又无法窥探的终南之地是一个绝对偏僻、孤立、荒凉并且早已死亡了千万年的世界。”

—H. P. 洛夫克拉夫特，疯狂山脉

《地球边缘》是《诡镇奇谈：卡牌游戏》的一个战役，玩家人数为1-4人。《地球边缘》包含五个场景：“冰封与死亡”、“致命幻象”、“禁峰之巅”、“远古之城”和“疯狂之心”。其中的一些场景被分割成多个可选的片段，以形成4到10段之间的可变长度的战役。每个场景也可以单独在独立模式下进行。

#### 目录

|              |       |
|--------------|-------|
| 附加规则和说明      | 2     |
| 新的关键字        | 3     |
| 战役设置         | 3     |
| 序言           | 4     |
| 场景 I：冰封与死亡   | 7     |
| 冰封与死亡，片段 I   | 7     |
| 冰封与死亡，片段 II  | 13    |
| 冰封与死亡，片段 III | 16    |
| 插曲 I：宁静的夜晚   | 18    |
| 场景 ???：致命幻象  | 23    |
| 场景 II：禁峰之巅   | 27    |
| 插曲 II：无尽的夜晚  | 31    |
| 场景 III：远古之城  | 36    |
| 插曲 III：最后的夜晚 | 44    |
| 场景 IV：疯狂之心   | 49    |
| 疯狂之心，片段 I    | 50    |
| 疯狂之心，片段 II   | 56    |
| 尾声           | 60    |
| 成就列表         | 61    |
| 设计说明         | 61    |
| 战役日志         | 62-63 |
| 快速参考和成员      | 64    |

#### 附加规则和说明

##### 检查点

“地球边缘”活动中的一些场景分为多个片段。玩家可以选择一次玩一个片段(每个片段之间可中断)，或者一个接一个地玩多个片段。每个片段都有自己的设置和结局。

在完成一个场景的一个片段后，战役指南将引导调查员到一个检查点，该检查点指示他们如何进行。如果调查员希望直接进入场景的下一个片段，检查点将指导他们如何清理游戏，为场景的下一个片段做准备。如果调查员希望在他们的一场游戏中休息下再继续进行，检查点将指导他们在战役日志中记录信息，使下一场的设置快速和容易。

##### 冰霜标记

此扩展引入了一种新类型的混沌标记：冰霜(\*)标记。在“地球边缘”战役开始时，混沌袋中少量的\*标记不会有太大影响，如果有的话。随着探险的继续，根据调查员做出的决定和发生的事件，更多的\*标记可能会被添加到混沌袋中(或从混沌袋中移除)，从而改变调查员执行每项检定的难度。混沌袋中添加的冰霜标记越多，其效果就越严重。



冰霜(\*)标记

② 在一次技能检定中，从混沌袋中展示的第一个\*标记的效果如下：“-1。展示另一个标记。”如果在同一个检定中从混沌包中展示了另一个\*标记，立即结束技能检定的“展示混沌标记”步骤，并将检定结果视为自动失败。(检定结束后，将所有展示的\*标记返还到混沌袋中)

例如：鲍勃调查一个地点，而混沌袋中有两个\*标记。在鲍勃的第一次调查尝试中，鲍勃展示了一个\*标记。这会将其技能值降低1并导致他展示另一个标记。他展示的下一个标记是+1，因此两个标记的总数为0。鲍勃成功了！鲍勃鼓起勇气，第二次尝试进行调查。这一次，他展示了一个\*标记，然后又展示了第二个\*标记。鲍勃必须立即停止展示标记并将调查视为自动失败结算。

- ② 任何时候，在混沌袋中和封印在游戏牌上的 ❸ 标记，不能超过8个。
- ② 除非卡牌效果另有说明，否则在技能检定之外显示的 ❸ 标记本身没有效果。
- ② 添加到混沌袋中的 ❸ 标记会在不同场景中保留在混沌袋中，除非被卡牌或游戏效果移除。使用战役日志的“混沌袋”部分记录当前混沌袋中的标记。

## 泰克利—利

本次扩展战役中包含了一套由16张弱点组成的遭遇牌组，每张的名称都是“泰克利—利！”。本扩展每个场景的战役设置期间，将这些卡牌洗混，形成一个特殊的泰克利—利牌组。

与其他弱点类似，如果其中一张卡牌加入了调查员牌组，它就成为该牌组的一部分，且在两场战役之间依然陪伴该调查员。然而，每张泰克利—利弱点的结算会指示调查员将其返回泰克利—利牌组(从调查员牌组移除)。因此，泰克利—利牌组中卡牌的数量会根据调查员牌组中拥有这种弱点的数量而变化。

注意：尽管全部泰克利—利！卡牌有着相同的名称，但他们可能有不同的效果。

## 新的关键字

### 同伴

同伴是一个关键字技能，出现在探险队遭遇集中的九个资产上。这些资产中的每一个都代表着一位强大的盟友，调查员可以在本次战役的场景中带上他们，以提高的成功几率。然而，携带带有同伴关键字的资产也会使该资产遭到危险，并有可能永久失去这些资产。

- ② 在此战役的每个场景开始时，每位调查员都可以选择一个同伴资产并将其投入使用。同伴资产不能添加到调查员的牌组中。每次被允许选择时，调查员可以选择不同的同伴(或者不带同伴)。
- ② 同伴资产不能离开游戏，除非它被击败(例如，它不能被纸牌效果移除，除非它明确被击败)。如果一位调查员被击败，则他们的任何同伴资产也视为被击败。
- ② 如果一个同伴资产被击败，将其从游戏中移除。然后，在战役日志的探险队部分划掉该角色的名字。
- ② 对同伴资产的伤害或恐惧会在每次游戏结束时的战役日志的探险队部分记录下来。(战役指南将指导你何时这样做)
- ② 如果调查员从某个场景中投降，他们的同伴资产将离开游戏，但不视为被击败。保留所有的伤害和恐惧，因为游戏结束后会记录在战役日志中

### 警觉

每当调查员在尝试躲避带有警觉关键字的敌人未能通过技能检定时，在结算该技能检定的所有结果后，该敌人将对躲避的调查员进行攻击。敌人在进行警觉攻击后不会被消耗。无论敌人是否与躲避的调查员处于吸引状态(及交战)，都会触发这种攻击。

## 扩展图标

“地球边缘”战役扩展版中的卡牌可以在每张卡片的收集编号前用这个符号来标识：



## 战役设置

要设置地球边缘战役，按顺序执行以下步骤。

1. 选择调查员(s)。
2. 每位玩家构建他们的调查员牌组。
3. 选择难度。
4. 构建战役混沌袋。
  - ❖ 简单  
+1, +1, +1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ❸, ❸, ❸, ❸, ❸, ❸, ❸, ❸.
  - ❖ 标准  
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ❸, ❸, ❸, ❸, ❸, ❸, ❸, ❸.
  - ❖ 困难  
0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, ❸, ❸, ❸, ❸, ❸, ❸, ❸, ❸.
  - ❖ 专家  
0, -1, -2, -2, -3, -4, -4, -5, -7, ❸, ❸, ❸, ❸, ❸, ❸, ❸, ❸.

现在你可以开始阅读序言了。



## 序言

“由于科学家们在了解事情的原委前拒绝听从我的忠告，因此我被迫发表这篇声明。虽然我反对筹划中的南极考察活动——反对探险队展开大面积的化石搜寻活动；也反对他们针对远古冰盖进行大规模的钻探与融化作业——但我非常不愿意说明其中的理由。此外，即便我做出了警告，也可能徒劳无功，这让我更加不愿意吐露一字一句。当我下定决心公开真相之后，必然会有人提出质疑；然而，如果我剔除掉那些看起来夸张荒诞又难以置信的部分，就没剩下什么了。”

—H. P. 洛夫克拉夫特，疯狂山脉

**序言 1：**“你现在明白为什么必须停止这次远征了吧？”威廉·戴尔教授坐在你对面的办公桌前。大量的学术论文和科学期刊散落在我们之间，包括戴尔自己的南极之旅的长篇叙述。在这份修订后的报告（所谓的“真相”）发表之前，该大学最后一次南极考察在科学发现方面收效甚微。

在戴尔的要求下，你已经通读了这篇新报道，报道了那些他称之为“疯狂之山”之外的真实情况。要不是随书而来的一大堆照片和图画，你几乎不会相信其中的任何一件。这些照片和图画是残破、解剖的尸体的证据；错综复杂的五角形雪冢；发现半埋在冰里的奇怪标本；最后是戴尔故事中描绘的参差不齐的黑色山峰的航拍照片。

戴尔想要你帮忙说服他的同事放弃他们计划好的后续考察。他的学生丹弗斯——探险队中唯一一个到达戴尔报告中所描述的外星石城的成员——在戴尔办公室的门口处来回踱步，一边自言自语，一边思考着他们的奇怪故事。

你还是不知道该怎么理解这一切。一方面，戴尔的担忧似乎是真实的，他的叙述的细节非常具体，你很难怀疑它的真实性。然而，这一切不可能都是真的。一座冰封的古城由原始生物所建造？所谓的“远古之物”？这样的事情怎么可能是真的呢？当你把戴尔的报告放回他办公桌时丹弗斯嘟囔着什么无名的黑坑。教授用充满血丝的眼睛盯着你。“嗯？”戴尔问道。“你能帮我们阻止这场疯狂吗？”你能让他们明白吗？”

队长调查员必须决定（选择一项）：

① “我相信你……如果你说的是真的，我们难道不应该进一步调查这些发现吗？”进入序言 2。

② “对不起，但这似乎太疯狂了，不像是真的。”跳到序言 3。

**序言 2：**戴尔焦急地呼出一口气，缓和下来。“我想我可能曾经说过同样的话。但现在，在我所看到的之后。”男人衰老的身体一阵颤栗。“你正在冒险去探索一个不属于人类的地方。我开始相信像我们这样的学者只能继续探索科学的深度，直到被我们找到的东西所击倒。”

“或者是什么找到了我们，”丹弗斯在后面喊道。

戴尔看了他的学生一眼，端详他的神色，然后把注意力转向你。“如果你和肯斯勒博士一起踏上这段旅程，你们中的许多人可能永远都不会回来了。你不会打算重新考虑一下吗？”

你解释说，虽然你这次探险肯定存在着重大的危险，但艾米·肯斯勒博士——领导这次南极之旅的科学家——已经采取了预防措施，以确保不会遭遇和戴尔一样的结局。更重要的是，这也是了解他们遇到的威胁的唯一方法，也是在其他不那么谨慎的科学家发现这些威胁时准备的唯一方法。

“是的，我……我承认我也有同样的担心，”他回答。“恐怕我们不太可能说服更多的科学界。也许最好……回去，更多地了解我们所看到的……”

丹弗斯点点头。“我同意。我们怎么知道我们看到的是两个探险家的过度活跃的梦想，他们对亚瑟·戈登·皮姆不幸的旅程中的奇异和恐怖充满了好奇？”

戴尔眯着眼睛看着他的学生。他那双黑黑的眼睛所反映的知识让你心寒。“你说了这样的话，但我敢说你没有看到我所看到的。”

学生嘲笑道。“你不是唯一在山坡上瞥见海市蜃楼的人——”

“我指的不是‘海市蜃楼’，丹弗斯；我指的是我在你身上看到的东西，”戴尔反驳道。“你在飞机上说的话，你脸上的表情……我永远不会忘记。”丹弗斯回到自己的角落，陷入自己的怀疑之中，房间里一片寂静。

戴尔恳求你。“不管我说什么，都不能阻止你是吗？”你沉思了一会儿，然后摇摇头。有太多的利害关系，尤其是如果戴尔的叙述是真实的。

“那好吧，”戴尔叹了口气，结束了谈话。“既然你们不知道将要面对的是什么，我想我们也别无选择，只能去了。你可以告诉肯斯勒医生她赢了。我们将在本周内准备好出发。”

你握了握他的手，向门口走去：“看在我们所有人的份上，我希望丹弗斯是对的，”他在你走远之前补充道。

在你的战役日志中，记录调查员说服戴尔他们探险。

在剩余的战役中，在混沌袋中添加1个▲标记。

跳至序言 4。

序言 3: 戴尔咬着牙, 他的脸涨得通红。一时间, 他看起来好像要用拳头猛击你们两人之间的桌子, 但经过片刻的思考, 他深吸了一口气, 摇了摇头。“我想任何一个有理智的人都是这样认为的。也许我对科学界的信任是错误的。当然, 即使有这些证据, 肯斯勒医生也不会相信我。”他沮丧地把桌上的几张照片推到一边。

你解释说艾米·肯斯勒博士——领导这次南极之旅的科学家——动机是真正的学术好奇, 而不是贪婪或荣耀。

“这都不重要,” 戴尔痛苦地说。尽管如此, 她还是不顾我的警告, 为我的发现寻找更多证据。如此循环往复。也许科学本身就是愚蠢。我们不过是玻璃罩下的小白鼠。为了我们自己而寻求逃离, 却对牢笼外的世界知之甚少。”

丹弗斯走了过来, 眼睛盯着散落在戴尔办公桌上的照片。

“也许我们看到的不过是两个对奇异和可怕的事物有着奇怪迷恋的探险家过度活跃的想象。亚瑟·戈登·皮姆不幸的旅程。”

戴尔眯起眼睛看着他的学生。他乌黑的眼睛里流露出的知识让你毛骨悚然。“你这么说, 可是我敢说, 你并没有看到我看到的東西。”

学生嘲笑道。“不是你在山腰上瞥见的海市蜃楼——”

“我指的不是‘海市蜃楼’, 丹弗斯; 我指的是我在你身上看到的东西,” 戴尔反驳道。“你在那架飞机上说的话, 你脸上的表情……”永远不要忘记”丹弗斯回到他的角落里, 在自己的怀疑中煎熬。沉默弥漫在房间里。

戴尔恳求你。“不管我说什么, 都不能阻止你是吗?” 你解释说, 只有亲眼所见, 你才有可能相信他的故事。

“很好。”戴尔站了起来。“既然你们这些家伙不知道你们要面对的是什么, 我想我们别无选择, 只能也去。你可以告诉肯斯勒医生她赢了。我们将在这周内准备好出发。”

你点点头, 向门口走去。“看在我们大家的份上, 我希望丹弗斯是对的,” 在你走远之前他补充道。

在你的战役日志中, 记录调查员不相信戴尔的报告。

在剩下的战役中, 在混沌袋中添加1个●标记。

进入序言 4.

序幕4: 你抬头望着阴沉的天空, 希望它不会预示即将要发生什么不好的事情。只有一丝阳光从云层中透出。你感到有点冷, 便把外套向上拉了拉, 然后继续向波士顿海港码头走去。

收集探险队遭遇集中的说有卡牌。当你阅读本序言的其余部分并介绍探险队的每个成员时, 从该遭遇集中找到与他们的名字相匹配的故事资产, 并熟悉他们的卡牌。

探险队遭遇集由以下图标表示:



站在通往西奥多西娅号甲板的跳板前的是艾米·肯斯勒博士。这位不苟言笑的科学家是米斯卡托尼克大学的生物学教授, 十多年来一直是该校科学系的形象代言人。当你走近时, 她甚至都没有看她的提示版, 就在你的名字上划了记号。“你能准时来真是太好了。”埃尔斯沃斯先生会把您的行李送到船上。

“哦, 我会的, 我会的吗?” 站在她旁边的男人笑着回答。他在介绍时向你伸出手, 你和他握手。“罗尔德·埃尔斯沃斯, 愿为您效劳。”

在介绍中, 肯斯勒博士解释道: “埃尔斯沃斯先生已经参加过十多次探险, 他被强烈推荐。我相信他的专业知识在未来几周将是无价的。”

埃尔斯沃斯翻了翻眼珠。“他的专长, 是的... 他还愿意当体力劳动者!” 他一边提着你的行李把它拿上跳板, 一边笑着补充道。

“快点, 埃尔斯沃斯!” 船上另一个声音喊道。一个粗声粗气、蓄着浓密棕色胡子的人走了出来, 示意埃尔斯沃斯快点。“我们上船之前还有一大堆工作要做呢!”

“有点忙, 库奇。”埃尔斯沃斯大声回答。然后他回过头来对你说: “别理他。库奇是一个有点神经质的人, 不过他人不错。”

“我叫弗雷德里克斯,” 粗暴的男人吼道。“詹姆斯·弗雷德里克斯。有时我觉得我是这里唯一一个准备好迎接这该死的旅行的人,” 他愤怒地嘟囔着。“难道没人告诉你, 用死在海上的人的名字来命名船只会带来厄运吗?”

另一个声音从船上的甲板上喊道: “库奇, 你能不能把声音放低一点, 我们有人要上面干活呢。”这名男子翻着白眼嘀咕了一声, 转身躲进了船里。你抬起头, 看到一个年轻女子倚在甲板的栏杆上, 她长长的棕色头发扎成一个厚厚的马尾辫, 垂在脖子上。“嘿! 你成功了,” 她向你喊道。“肯斯勒医生对你的加入非常兴奋。期待与您合作。”

肯斯勒博士头也不抬地嘀咕着。“高田弘子女士是我们的飞机机械师。和上次探险一样, 我们将在现场建造飞机。不用担心, 她可能是这个领域里最年轻的, 但她知道自己在做什么。”

更多的船员开始陆续到达。第一位是一个30多岁的男人, 留着一撮金色的胡子和明亮的绿色眼睛。“艾弗里·克莱普尔先生,” 肯斯勒博士把你介绍给那个男人, 你们两个握了握手。“克莱普尔先生是埃尔斯沃斯先生的... 同事。他将担任我们在南极的向导。”

“老实说, 如果天气允许我们从冰架上下来, 就已经算是幸运了。”克莱普尔开玩笑的说。

“我对你们的技术充满信心, 我们会像戴尔和莱克一样成功。”

“我担心的就是这个。”克莱普尔喃喃地说着，轻快地走过肯斯勒，爬上了跳板。在他往上走的路上，他经过了埃尔斯沃斯，两个人愣住了，目光相接。你发誓，当这两个人擦肩而过却不说话时，气氛降到了冰点。

“他们平时……关系很好，”肯斯勒博士低声说，“但最近陷入了这样或那样的问题。他们最好学会接受彼此之间的差异。毕竟，在相当长的一段时间内他们将无法避免避开彼此，你看到克莱普尔的目光在埃尔斯沃斯身上徘徊了一会，接着愤怒地转身进入船舱。

下一位到达的是一位有着温暖的棕色皮肤和疲惫眼神的女人。除了她的行李，她还带着一个相当大的亮红色医疗包，上面印着一个白色的十字架。她伸出手，你不禁注意到她握着肯斯勒博士的手时，紧张地颤抖着。“感谢你加入我们的旅程，马拉。”

“噢，艾米。总得有人让你活下去，”她回答。接着是一阵尴尬的沉默，肯斯勒医生抬头看了看那个女人，又低头看了看她，她的脸颊微微泛红。“说的对。那么，好吧，”她说着便沿着过道继续往前走。

肯斯勒博士在她听不见的地方清了清嗓子。“马拉辛哈是我们的医生，”她解释道。“说服她加入我们花了一些时间，所以尽量不要在无关紧要的问题上滥用她的专业知识。冻伤将是一个非常现实的问题，坏疽和体温过低也是如此。尽量和她搞好关系。”你不确定肯斯勒博士是不是在开玩笑。

一个男人的声音打破了突然的寂静，伴随着一阵狗叫声。

“安羽！该死，安羽，你别跑了！”

“这是阿什瓦克先生，”肯斯勒博士说着，接着从她的名单上划掉了一个名字。片刻之后，你看到一只灰色长毛大狗向你跑来，它兴奋地伸着舌头。你俯下身去抚摸它，用手抚摸它又厚又长的皮毛。那人终于气喘吁吁地追上了这条狗。

“安羽……拜托，我以为我……把你训练的比这要好，”他边说边喘着粗气。

“伊利亚·阿什瓦克是我们的训犬师，”肯斯勒博士插话道，“他负责照顾喂养和训练我们带来的44只雪橇犬。

“算上安羽是45只，”他纠正她，然后转身和你握手。“还有，我们要在这艘船上呆上一段时间，所以就不必拘泥于礼节了。叫我‘伊利亚’就好。”

当那人和他的大狗登上船时，你问肯斯勒博士是否收到你关于戴尔教授担忧的信。“我很清楚他的报告，”肯斯勒博士回答说，“但正如我一次又一次地告诉他，我无意停止或推迟这次探险——“就在这时，脚步声从你身后传来，打断了你的谈话——“说曹操，曹操就到，”肯斯勒博士低声说，从她的提示版上抬起头来。你转过身来，看到的不是别人，正是威廉·戴尔教授和他的学生丹弗斯，每人都提着几袋行李。

“我很高兴你终于决定加入我们，威廉。”

“艾米，”他承认道。“我来这里不是因为我相信你们的使命宣言。我是来确保你和你的同伴不会被杀的。你根本不知道你会遇到什么。”

“这样你就有足够的机会来教育我们了。”她转向年轻的丹弗斯，他正带着痛苦的表情盯着油轮。“丹弗斯，我希望你明白，你没有义务参加这次探险。你经历了那么多……”她慢慢地说，担心地扬起眉毛，与她平常的冷淡态度不同。

“我很感谢你的关心，肯斯勒博士，但我期待着返回南极洲的机会。我想要……也需要……再次回到那里。”

她顺着他的目光看去，看到了西奥多西娅号，它在波涛汹涌的亚特兰蒂斯海面上稳定地上下浮动。“很好。我们仍在努力把所有设备运上船。埃尔斯沃斯先生可以帮你们找房间。”你点点头，开始登船，和其余的船员和探险队一起——大部分是大学的学生，还有几名独立的探险者和几名不同领域的研究人员。你又一次看到了被乌云笼罩之前的那片阳光。

这九位角色将是你整个战役中的同伴。他们的各种才能将在未来的场景中至关重要。然而，如果你希望这次探险成功，你必须让他们保持健康和理智。

在战役日志的“探险队”部分，你可以查看远征队每个成员的状态。当他们受伤或降低神智时，相应地更新战役日志。（你将被指示何时这样做。）

当任意队员被杀或发疯时，将他们从这个列表中——划掉。

当你准备好开始战役时，  
进入场景1：冰封与死亡。

## 场景1:冰封与死亡

自从你们离开波士顿港,已经过去了漫长的8个星期,而且也不是没有辛苦的工作。西奥多西娅号它的前辈阿卡姆号和米斯卡托尼克号的航行路线基本相同—首先沿着东海岸向南航行,穿过巴拿马运河,然后冒险驶向南极圈。随着天气逐渐变冷,冰山对船的航行越来越成问题,但有了船员们的专业知识和前几位船长的航海日志,你会赶上的。很快,你就看到前面雾蒙蒙的埃里伯斯峰与恐惧峰的山峰,这标志着罗斯岛的位置,它靠近冰架,将成为探险队的登陆点。

当你接近海岸时,肯斯勒博士和其他队员在西奥多西娅号的甲板上会面讨论你们的计划。她解释说:“我们将使用和以前一样的双筒救生圈向冰架上卸载补给。”“弗雷德里克斯先生,埃尔斯沃斯先生,克莱普尔先生,你们乘坐我们的一艘小艇到架子上,给我们找个登陆点。高田女士,一旦我们的营地建成并投入使用,那些飞机就是你的首要任务。阿什瓦克先生,我希望这些雪橇能帮我补给从着陆区运到营地。一旦我们到达冰架,在很短的时间内就会有更多工作要做。我可不想让你在这基础之上还要和三十几条狗纠缠不清。所以把它们指挥好。”

伊利亚翻了个白眼,懒洋洋地抚摸着坐在他身边的安羽。

“是,女士。”

戴尔教授大声说。“我怀疑缺乏融冰和钻孔设备意味着我们如何采集任何矿物样本?”他反问。

肯斯勒博士摇了摇头。“没必要,不过如果我们碰巧找到一块合适的,我们也可以带走。也就是说,我们的任务只是证实你与丹佛斯的发现,并带回更多关于这个古老物种的证据,就是你所称的“远古之物”当然,活体标本当然是最理想的。这么一只奇怪而陌生的外星野兽,多年来一直被困在冰里—我想,这就像发现一只活着的长毛猛犸象一样。”

他对此犹豫不决。“活体标本?你知道这些东西杀了几个莱克的人吧?那你说我们该怎么捉到一只呢?”

她眨了眨眼。“应该是你告诉我,威廉。你才是专家。”

戴尔走开了,一边摇头一边愤怒地嘟囔着。“我就知道这不是个好主意...”

“好了,你们都有任务了。我们将在一小时内到达陆地。准备好,”肯斯勒博士说,并示意会议结束。在她下甲板之前,你走近她,说你还不确定你现在应该做什么。

“哦,有很多的力气活可以做,”她带着一丝假笑回答。

进行冰封与死亡,片段1.

## 冰封与死亡, 片段1

介绍1: 经过两周和数小时的艰苦工作,探险队准备好首次进入寒冷、死亡的南极洲大陆。高田和另外两名机械师沿着平坦的冰架组装了三架飞机,这是起飞和降落的完美地方。你们的团队聚集在飞机旁,还有几天的露营装备。计划是驾驶两架飞机飞越巨大、参差不齐的山峰,对戴尔描述中提到的石城进行航拍。也就是说,如果真有这样的东西存在的话。

“如果我们能找到一个安全的着陆点,我们就会建立一个临时的前哨站,”肯斯勒博士解释说。“戴尔,丹佛斯、弗雷德里克斯和克莱普尔会留在附近,而我们其他人则回大本营。我们可以用雪橇把补给品运回营地。反之,我们就简单地侦察一下这个地区,然后返回大本营。”队员们点头表示同意,开始登机。

如果温妮弗雷德·哈巴默克是这场的调查员之一,

进行介绍2.

否则,跳至介绍3.

介绍2: “系好安全带,”当你旋转螺旋桨并跳上飞行员的座位时,你告诉其他人。你向另一架飞机的飞行员示意,你们俩都启动了引擎。你们从冰架上依次起飞,飞入不透明的浓雾中。你从来没有驾驶过这么大的飞机,但对于你的驾驶技术来说,这并非难事。很快,你就可以掌握了对这头笨拙巨兽的控制。天气则完全是另一回事。南极的狂风和浓雾造成了恶劣的飞行条件。你越深入美丽而虚幻的极地海市蜃楼,你就越难以控制飞机。

肯斯勒博士凝视着窗外,当你经过壮丽的远景时,远处的群山就像漂浮在云层之上的充满活力、迷人的城堡。

“它们真漂亮,”她轻声说。

“这些什么都不是,”戴尔开始说,“等着瞧吧,你会看到—”

然后风暴袭来。寒风来得太突然和猛烈,几乎要把你从座位上赶下来。两架飞机在可怕的风中来回穿梭,你听到几名乘客在你身后大喊大叫。

“这是什么鬼天气?”弗雷德里克斯嘀咕着。

“我们必须返航!”克莱普尔喊道。“如果我们继续前进,这些风会把我们吹下去的!”

“我们就快接近了!”肯斯勒博士痛苦地咆哮着。

“我们别无选择!”他大声回应,但为时已晚。飞机突然前倾冲向地面,你徒劳地挣扎着想重新控制住它。这时,所有的乘客都注意到了天空中黑色的形状,同时你也注意到了。这是一个巨大的阴影,就像一道拉过群山的帷幕,或者可能是一只远古庞然大物破烂的翅膀。它用可怕且空洞的眼睛瞪着你。接着它伸出手来,然后...

跳至介绍4.

介绍3: “系好安全带,”你们的飞行员说道。你爬上座位,准备起飞。两架飞机一架一架地从冰架上起飞,飞入不透明的浓雾中。南极的狂风和低能见度造成了糟糕的飞行条件,但尽管如此,你们还是冒险穿越了美丽而虚幻的极地蜃景,穿越了数英里的冰原和贫瘠的雪堆。

肯斯勒博士凝视着窗外,当你经过壮丽的远景时,远处的群山就像漂浮在云层之上的充满活力、迷人的城堡。

“它们真漂亮,”她轻声说。

“这些什么都不是,”戴尔开始说,“等着瞧吧,你会看到—”

然后风暴袭来。寒风来得太突然和猛烈,几乎要把你从座位上赶下来。两架飞机在可怕的风中来回穿梭,你听到几名乘客在你身后大喊大叫。

“这是什么鬼天气？”弗雷德里克斯嘟囔着。

“我们必须返航！”克莱普尔回喊道。“如果我们继续前进，这些风会把我们吹下去的！”

“我们如此接近！”肯斯勒博士痛苦地咆哮着。

“我们别无选择！”他大声回应，但为时已晚。飞机突然前倾冲向地面，飞行员徒劳地挣扎着想重新控制它。这时，所有的乘客都注意到了天空中黑色的形状，同时你也注意到了。这是一个巨大的阴影，就像一道拉过群山的帷幕，或者可能是一只远古庞然大物破烂的翅膀。它用可怕且空洞的眼睛瞪着你。接着它伸出手来，然后...

进行介绍 4.

介绍 4：当你恢复知觉时，强烈的疼痛穿透你起泡的皮肤。透过薄雾，你几乎听不到飞机燃烧的外壳外低沉的喊叫声。有人抓住你的胳膊，把你从残骸中拉出来，扔到柔软的雪地上。更多的喊叫声在你周围爆发。“还有一个！”“快！”“抓住我的手！”

你奋力站了起来。真是奇迹，你只是擦伤和有点喘不过来气。大多数其他团队成员都没有受伤，除了...

从探险队遭遇集中收集9张故事资产牌，洗混它们，并随机选择其中之一。被选中的角色在飞机失事中丧生。在战役日志的探险队部分，划掉他的名字。战役日志中的记录(人物的名字)在飞机失事中丧生。

找出并阅读下一栏中与在飞机失事中丧生的人物相对应的文章。然后，继续设置。

如果威廉·戴尔教授在飞机失事中丧生：

丹佛斯跪倒在地，检查着老人残破的身体。“我...我应该...”他开始说，但是没有说出口。

肯斯勒博士把手放在他的肩膀上。“这是我的错，不是你的，”她说。“我不应该无视他的担忧。天空中的那个形状...这不是自然界的。”但丹佛斯眼中恐惧的眼神并没有消失。

“来吧，孩子，”弗雷德里克斯向丹佛斯示意。“我知道这很痛苦。但我们得走了。晚上会比你想象的更早。然而我们都被欺骗了。”

丹佛斯慢慢点了点头，当你把他来开时，他的目光才从他的导师戴尔教授身上移开。。

如果罗尔德·埃尔斯沃斯在飞机失事中丧生：

“真他妈的！”当他们把埃尔斯沃斯的尸体从残骸中拖出来时，库奇嘀咕道：“见鬼去吧。该死的探险和你们这些该死的人！”肯斯勒博士和戴尔教授感受到了他的愤怒，但他们并没有看着库奇——他们的眼睛盯着埃尔斯沃斯的尸体。你发现克莱普尔转过身去，连看都不敢看他朋友冰冷、死气沉沉的眼睛。“天上那个该死的东西到底是什么？你知道吗？你当然不知道。真该死！”库奇继续咒骂了一段时间，然后独自一人走进了雪地。

“弗雷德里克斯先生，你要去哪儿？”肯斯勒博士在狂风中喊道。

“你认为呢？”他喊道。“我们今晚得找个营地过夜，否则我们都会落得和埃尔斯沃斯一样的下场，不是吗？”

肯斯勒博士想了一会儿，冷静地点了点头。“他是对的。来吧。”

如果伊利亚·阿什瓦克在飞机失事中丧生：

安羽躺在伊利亚身边，一遍又一遍地推他，试图让他停止装死。狗的呜呜声是你们一段时间以来唯一敢发出的声音。

最后，高田坐在安羽身边，开始用她戴着手套的手指抚摸着狗的皮毛。“来吧，姑娘。我们得走了。”

“嗨，别管这该死的狗了，”库奇说。其他队员的怒视很快使他闭上了嘴。

又过了几分钟，高田才把安羽从伊利亚的身边哄开。即使你在雪地上艰难跋涉，这只狗会时不时回头看看，发出哀鸣声，希望能马上停止装死，它就跑到你身边。只有当尸体消失在迷雾中时你们才会意识到他的死亡。

#### 如果丹弗斯在飞机失事中丧生:

“不...不...戴尔教授用颤抖的手拽着丹福思毫无生气的手臂。“我为什么要让他来呢?”我为什么那么傻?为什么?”他责备自己。

肯斯勒医生把手放在他的肩膀上。“是我让他来的,不是你。责任在我,”她说。

戴尔教授无可奈何地低下头。“也许.....也许现在他可以真正地休息了。他的烦恼和恶魔般的幻象终于结束了”他伸手去摸了摸学生冰冷的额头,然后被克莱普尔和弗雷德里克斯拉开了。

“快点,”克莱普尔说。“天黑前我们没多少时间了,我们得赶紧行动”

戴尔阴沉地点点头,但你可以看到黑暗的思想在他惊恐的眼睛后面盘旋。

#### 如果詹姆斯·库奇·弗雷德里克斯在飞机失事中丧生:

克莱普尔和埃尔斯沃斯跪在库奇残缺不全的尸体旁。

“他是个好人。”克莱普尔终于开口了。

埃尔斯沃斯点了点头。“尽管他总是捉弄我们,”他补充道。

克莱普尔露出一丝微笑,尽管你可以看出他的嘴唇在颤抖。

两人沉默了一会,然后肯斯勒博士打断了他们的哀悼。

“对不起,我们得走了。”

“让他们哀悼会吧,好吗?”伊利亚插嘴说,但尽管情况如此,两位探险家都重新振作的站了起来。

“不,她说得对,”克莱普尔说道。“库奇是不会让我们磨蹭的。他会是第一个告诉大家继续前进的人。”

#### 如果艾弗里·克莱普尔在飞机失事中丧生:

辛哈医生抬起头看着其他队员,摇了摇头,把克莱普尔的手臂放回雪中。

埃尔斯沃斯把手放在库奇的肩膀上,但粗鲁的男人只是甩开了它。他指责着高田。“这都是你的错!”他大喊一声,大步向前,将她推倒在地上。“如果你没有把这架该死的飞机建造成一个死亡陷阱,克莱普尔还活着!”

高田抬头盯着他。“飞机没有任何问题!”你也看到了天上的那个东西,是不是?”

伊利亚和埃尔斯沃斯抓住库奇的胳膊时把他拉了回来。肯斯勒博士帮助高田站了起来。“高田女士是对的,”这位科学家说。“飞机没有故障。有别的东西迫使它着陆。我们会找出原因的。”

当队伍开始离开时,你看到埃尔斯沃斯的目光停留在克莱普尔的尸体上。“对...对不起,艾弗里,”他说。

#### 如果高田弘子在飞机失事中丧生:

高田就像一个残忍的、变态的玩笑,躺在一个她自己制造的装置里扭曲而死。团队沉默一会变回到了现实。

伊利亚困惑地看着天空。“那到底是什么个东西?那影子?我从没见过这样的东西。”

丹福思以在呼啸的寒风中几乎听不见的声音咕哝回应。

“翅膀。黑暗中的眼睛。一个没有窗户的五维实体...”当他意识到其他队员都在茫然地盯着他时,他抬起头来

“我们没有时间哀悼,”肯斯勒博士称道。“天很快就要黑了。”

伊利亚摇摇头表示抗议。“别这样,肯斯勒。高田死了。给我们半秒钟,好吗?”

“不,她是对的,”戴尔教授插话道。“如果我们不想落得和她一样的下场,我们就必须行动。”

#### 如果马拉辛哈医生在飞机失事中丧生:

肯斯勒博士默默地跪在辛哈博士的尸体旁。只有当你走近她时,你才会发现她已经泪流满面了。“马拉...我从没告诉过你...她在抽泣中低声说道。

克莱普尔跪在她旁边,拉着她的肩膀。“擦擦你的脸颊。你的眼泪会冻结—

肯斯勒医生把克莱普尔推到一边,转过身去,让自己平静下来。当她回头时,她的脸上都是冻结的眼泪。“这是我的错。这都是我的错。”

“她知道其中的风险,”库奇嘟囔道。

肯斯勒瞪了他一眼。她站起身,跋涉而去。团队的其他成员则完全沉默地跟在后面。有一时间没有人敢说话。

#### 如果艾米·肯斯勒博士在飞机失事中丧生:

辛哈医生跪在肯斯勒博士的尸体前,拼命地试图抢救她。几分钟过去了,当她履行她的严酷职责时,一片寂静。很明显,她的同事已经没有了生命,但她仍在继续。你唯一能听到的是她在每次重复之间低声的恳求和无声的抽泣。

库奇是第一个打破沉默的人。“好吧,见鬼,”他雄辩道。“我们现在该怎么办?”

“她会希望探险继续下去,”克莱普尔回答说。

“让探险队见鬼去吧!”辛哈医生喊道。

戴尔教授插了一句,把手放在辛哈医生的肩膀上。“不,克莱普尔是对的。如果我们停在这里,她就白白牺牲了自己的生命。”辛哈医生缓和了下来,倒在戴尔的怀里,抽泣起来。“看在艾米的份上—我们得走了”

## 调查员设置

- 每位调查员可以从探险队中选择一名未被划掉名字的成员加入他们。将所选角色的故事资产置于调查员的游戏区域中。(这些故事资产可以在探险队遭遇集中找到。)

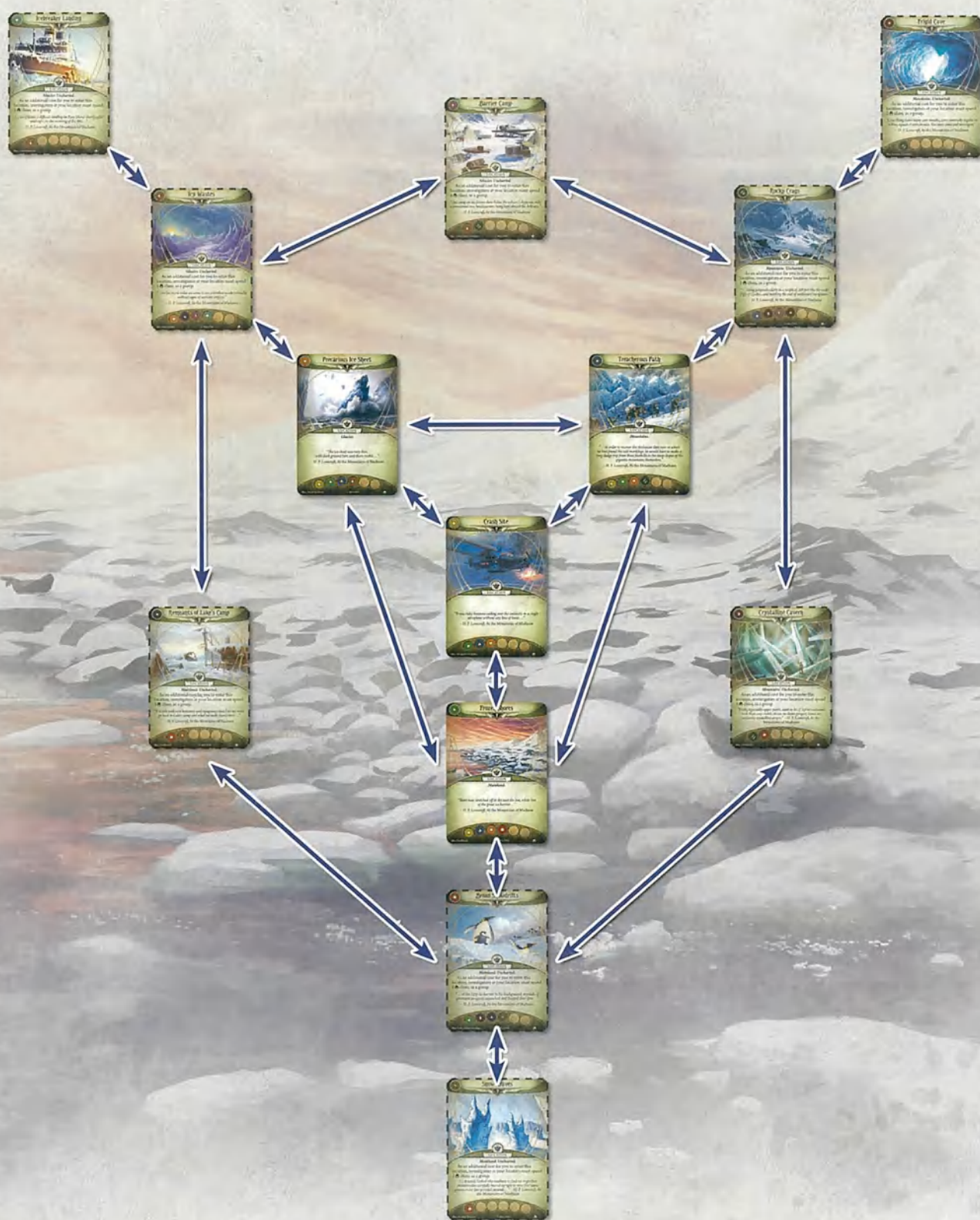
## 场景设置

- 从以下遭遇集中收集所有卡牌：冰封与死亡，飞机失事，冰中生物，致命天气，危险南极，神秘无声，泰克利-利，远古邪恶。这些集合由下列图标表示：



- 将冰中生物遭遇集放置一旁。
- 将以下的地点放置到游戏中：坠机地点，脆弱的冰盖，险恶之路，冰封海岸。(请参考下一页的地图)
  - 所有调查员从坠机地点开始游戏。
  - 将所有未被标注地点放置一旁，移出游戏。
- 将所有无形迅猎兽放置一旁，移出游戏。
- 将恐怖星之眷族敌人放置一旁，移出游戏。
- 检查难度等级。
  - 如果你选择的是困难难度，请在噩兆1A上放置1个毁灭标记。
  - 如果你选择的是专家难度，请在噩兆1A上放置2个毁灭标记。
- 将所有泰克利-利！弱点牌洗混并组成泰克利-利牌组。放置在噩兆牌组旁。
- 洗混剩余的遭遇牌以构建遭遇牌组。
- 现在可以开始了。

### “冰封与死亡”的地点布置



注意：在片段1的开头，只有坠机地点、险恶之路、冰封海岸和脆弱的冰盖在游戏中。根据墨托1-3中的能力，当调查员进入其中一个连接地点时，每个在开始游戏设置时放置一旁的其他地点才会进入游戏中。

## 不要阅读 直到场景结束

如果没有达成结局(所有调查员都失败了):再多的准备也不会让你在寒冷的冰面上的旅程变得更轻松。在你被困的那一刻起你在探险开始前的几个月的训练成果开始发挥作用了,你甚至在寻找安全的地方过夜的同时捡到一些补给品...但你总是在不断回想起那个使你飞机坠毁的东西,那个在白雪皑皑的荒野追赶你的恐怖的可怕之物,还有那个声音—那可怖的近似于哭的声音!你多么希望自己的感官能完全被剥离,这样你就不会时时刻刻被那种哭叫声所困扰。当疲惫袭来,你渐渐入睡时,那个声音仍在你的脑海里一遍又一遍地回响:泰克利-利!泰克利-利!

- ② 选择一个没有任何线索的游戏地点。在你的战役日志中,写下“营地”,并在它旁边,记录该地点的名字。这个地点被视为“冰封与死亡”剩余部分的调查员营地。

✧ 在营地名称旁边的括号中记录营地的庇护值。

- ② 每位调查员所获得的经验值等于营地的庇护值(最低为3)加上胜利区中每张卡牌的胜利点 X。

- ② 前往检查点 I: 失踪。(暂时不要整理游戏)

结局 1: 当你们扎营时,你总会被在冰冷的荒野中遇到的生物的记忆所困扰。这种实体不应该存在。就连戴尔的报告也没有提到这类事情。当你们搭建庇护所时,探险队陷入了可怕的沉默。没有人谈论他们在寒冷的荒野中所看到的一切。没有人提到那些怪物发出的可怕的声音。你只能希望这个营地足够隐蔽,以避免那些东西的注意——不管它们是什么……

- ② 在你的战役日志中,写下“营地”,并在它旁边记录调查员投降地点的名字。这个地点被视为“冰封与死亡”剩余部分的调查员营地。

✧ 在营地名称旁边的括号中记录营地的庇护值。

- ② 每位调查员所获得的经验值等于营地的庇护值(最低为3)加上胜利区中每张卡牌的胜利点 X。

- ② 在战役日志的“探险队”部分,记录每位同伴资产的伤害和恐惧数量。

- ② 前往检查点 I: 失踪。(暂时不要整理游戏)

## 检查点 I: 失踪

失踪 1: 你的睡眠一点都不舒服。令人发狂的冰冷刺痛你的肉体,不断呼啸的风在你的头上呼啸,让人联想到从地里迸发出来的畸形的墨色形象,把你的队伍撕成碎片。

正当你打算将这些可怕的想法忘却时,一声惊呼打破了你的休息。你醒来发现你的营地一片狼藉,你的几个同伴失踪了。更令你诡异的是,痕迹从你营地的相对安全地带开始,进入了远处冰冻的荒野。

查找并收集与探险队幸存成员对应的故事资产。洗混他们,并随机选择与营地庇护值相等的数量。那些角色是安全的。

如果探险队的所有幸存成员都安然无恙,请继续进行失踪 2。

其他在夜晚失踪的探险队成员,在战役日记的探险队部分,每位失踪角色名字旁写上“MIA (译:失踪人员)”

调查员必须决定(选择一项):

- ② 他们只能靠自己了。你将跳过场景的下一片段。继续失踪 2。
- ② 去寻找失踪的队员。你将继续场景的下一片段。如果你想马上开始,可以跳至失踪 3;如果你想休息一下,可以跳至失踪 4,下次再玩。

失踪 2: 你花费了二天的时间休息,为下一段旅程做准备...

- ② 先不要整理游戏。
- ② 跳过冰封与死亡,片段 II 的全部内容。
- ② 失踪的队员肯定活不过当晚。在战役日志的“探险队”部分,划掉所有被标记为“MIA (译:失踪人员)”的角色的名字。

- ② 立即前往检查点 II: 袭击。

失踪 3: 你决定去寻找你失踪的队员...

- ② 不要从游戏中移除任何地点。(这些地点上的所有标记都被移除,这些地点上的所有卡牌都被移除,就像往常一样。)
- ② 重置所有调查员牌组和遭遇牌组。
- ② 进行冰封与死亡,片段 II。

失踪 4: 你决定去寻找你失踪的队员...

- ② 在战役日志的“冰封与死亡”部分的“已展示的地点”下,记录你已展示的每个地点。(这些地点将在你下次游戏时展示。)

- ② 像往常一样整理游戏。

- ② 当你准备好再次游戏时,请从冰封与死亡,片段 II 开始。

## 冰封与死亡，片段 II

你的小队正在准备寻找那些在夜里失踪的人。你讨厌在避难后这么快就冒险回到寒冷的地方，但如果你要找到你的同伴，你别无选择。

在混沌袋中添加一个✱标记。

阅读下面与没有失踪角色对应的每一段文字。然后，继续设置。

### 如果艾米·肯斯勒博士还活着且没有失踪

“这完全是一团糟，”肯斯勒博士带着恼怒的尖锐声音说。“他们到底去了哪里？为什么我们都没有注意到呢？”你试图向她证明，但她已经在收拾东西，准备指挥搜寻行动了。

如果艾米·肯斯勒博士被选中陪同一名调查员进行这场游戏，她会额外获得1个秘密进入游戏。

另外，如果玛拉·辛哈医生失踪了：

“玛拉，你……你这个白痴……”她一边嘟囔着，一边把补给品塞进她的手提包。“你为什么还要这样做？”

如果可能的话，艾米·肯斯勒博士必须陪同一位调查员进行这场游戏。

### 如果威廉·戴尔教授还活着且没有失踪：

“这又是莱克教授团队的翻版，”戴尔抱怨道。“当我们第一次与他们失联时，我们以为是天气的原因。但是……”他冰冷而死气沉沉的目光与你相遇。“我们现在更清楚了，不是吗？”至少，我认为我们做到了。”

如果威廉·戴尔教授被选中陪同一名调查员进行这场游戏，他会额外获得1个秘密进入游戏。

另外，如果丹弗斯失踪了：

“丹弗斯，他……他总是说要回来，”戴尔承认，握紧了疲惫而皱巴巴的拳头。“如果他……如果这是他的意思呢？我应该多注意，我应该更认真地对待他……”

如果可能的话，威廉·戴尔必须陪同一位调查员进行这场游戏。

### 如果艾弗里·克莱普尔还活着且没有失踪

克莱普尔清点了你剩下的补给品，一边数着一边摇着头。“什么都没少，”他难以置信地承认道。“他们什么也没带走。没人看到他们离开，也没有证据表明他们被带走了。这毫无意义。”你问克莱普尔一个人在没有补给的情况下能生存多久。“在这种天气下？还有那些……东西在外哦？”他那明知故问的眼睛从你的目光里闪过。“他们熬不过今晚了。”

如果艾弗里·克莱普尔被选中陪同一名调查员进行这场游戏，他会额外获得1个供给进入游戏。

另外，如果罗尔德·埃尔斯沃斯失踪了：

克雷普尔——通常情况下是个健谈的人——在接下来的准备工作中，他显得冷酷而沉默。你从没见过他这么坚决。

如果可能的话，艾弗里·克莱普尔必须陪同一位调查员进行这场游戏。

### 如果詹姆斯·库奇·弗雷德里克斯还活着且没有失踪：

库奇把子弹装进左轮手枪，目光盯着远处。你感觉到这不是他第一次被这样的痛苦经历惊醒。“我们会找到他们的，”他屏住呼吸一遍又一遍地吟诵着。“我们会找到他们的。”你不确定他想说服谁。

如果詹姆斯·库奇·弗雷德里克斯被选中陪同一名调查员进行这场游戏，他会额外获得1发弹药进入游戏。

另外，如果高田弘子失踪了：

“见鬼，弘子——我不会失去你的，”库奇愤怒地咕哝着。“你会活着回来的。一定会的。”

如果可能的话，詹姆斯·库奇·弗雷德里克斯必须陪同一位调查员进行这场游戏。

## 调查员设置

② 所有调查员的起始资源等于营地的庇护值，而不是5。

② 每位调查员可选择一名未被划掉名字或未被标记为MIA（译：失踪人员）的探险队成员加入。将所选角色的故事资产置于调查员的游戏区域中。并放置在战役日志的“探险队”部分中所示该角色伤害和恐惧。

## 场景设置（从检查点开始）

只有在你完成了片段 1后才能继续使用该设置文本。

② 从迷失黑夜和遗留遭遇集收集所有卡牌。这些集由下列图标表示：



② 在遭遇牌组和所有场外区域搜索飞机失事和冰中生物遭遇牌集。从游戏中移除这些遭遇牌集中的所有牌。这些集由以下图标表示：



② 使用噩兆4-6构建噩兆牌组，使用章节2构建章节牌组。（这些牌可以在迷失黑夜遭遇集中找到。）

② 将所有剩余放置一旁的未被标注地点放置到游戏中（参见第11页的地图）。

② 在每个已展示的地点上放置与线索值相等的线索。

② 探险队的几个队员在夜里失踪了！

✧ 从迷失黑夜的遭遇集中找到每个名字与你的战役日志中标记为“MIA（译：失踪人员）”的探险队成员匹配的着魔的敌人。将这些敌人放置一旁，面朝下。将剩下的从游戏中移除。

✧ 从迷失黑夜遭遇集中找到故事卡，并将其洗混。一次一张，将这些卡正面朝下添加到先前放置一旁的敌人中，直到以这种方式放置的敌人和故事卡总共正好九张。从游戏中移除未使用的故事卡。

✧ 洗混这九张备用牌，并一次一张将其面朝下放置在游戏中九个未被标注地点的下方。

② 所有调查员在营地开始游戏。

② 将之前收集的遭遇牌的剩余部分洗入到遭遇牌组中。

② 现在可以准备开始了。

## 场景设置(从头开始)

如果你要在休息后设置片段 II，请使用这个设置文本。

- ② 从以下遭遇集中收集所有卡牌:冰封与死亡, 迷失黑夜, 遗留, 致命天气, 危险南极, 神秘无声, 泰克利-利, 和远古邪恶。这些集由下列图标表示:



- ② 使用噩兆4-6构建噩兆牌组, 使用章节2构建章节牌组。  
(这些牌可以在迷失黑夜遭遇集中找到。)

### 独立模式

如果你在单人模式下游戏, 并且不希望参考任何其他设置或结局, 你可以在游戏此场景设置时使用以下信息:

- ② 随机选择一名探险队成员并将他们从游戏中移除。其他八个是“MIA (译: 失踪人员)”。
- ② 随机选择一个地点作为营地。所有其他地点开始游戏时都没有被展示。
- ② 试着救出尽可能多的探险队成员!

- ② 在战役日志的“冰封与死亡”部分, 在“已展示地点”中找到所有地点。将每个地点放入游戏中, 已展示面(放置等同于线索值的线索)。

✧ 将剩余其他的地点放入游戏中, 未展示面。

- ② 探险队的几名成员在夜里失踪了!

✧ 从迷失黑夜的遭遇集中找到每个名字与你的战役日志中标记为“MIA (译: 失踪人员)”的探险队成员匹配的着魔的敌人。将这些敌人放置一旁, 面朝下。将剩下的从游戏中移除。

✧ 从迷失黑夜遭遇集中找到故事卡, 并将其洗混。一次一张, 将这些卡正面朝下添加到先前放置一旁的敌人中, 直到以这种方式放置的敌人和故事卡总共正好九张。从游戏中移除未使用的故事卡。

✧ 洗混这九张备用牌, 并一次一张将其面朝下放置在游戏中九个未被标注地点的下方。

- ② 所有调查员在营地开始游戏。

- ② 洗混所有尚未包含在调查员牌组中的泰克利-利! 弱点卡, 并构建成泰克利-利牌组。将此牌组放置在噩兆牌组旁。

- ② 将剩余的遭遇卡洗混以构建遭遇牌组。

- ② 现在可以准备开始了。

## 不要阅读 直到场景结束

如果没有达成结局(每个调查员都失败了): 夜幕降临, 暴风雪来势汹汹。狂暴、冰冷的风和密集的降雪使你无法继续执行任务。在这种情况下, 你永远找不到剩下的团队成员, 即使你找到了...

一股深深的内疚和绝望使你哽咽, 没有补给和庇护所, 他们根本不可能在这场暴风雪中生存。你不得不在你与他们的生命之间做出抉择, 这将是今后一生的负担。但愿这几天你会幸运。

### 进行结局 1.

结局 1: 很明显, 某些东西驱使你的队友冒险离开你营地的安全地带。一些陌生而神秘的东西。你无法理解南极洲的东西。那些走失的人都不记得他们为什么这样做或他们在做什么。他们的记忆似乎被抹去了。或是他们的意识被某种东西取代了...

无论如何, 他们似乎已经康复了。你为失去的人哀悼, 并为未来做好准备。休息或不休息, 如果你想活下来, 你只有一次机会。

所有调查员获得的经验等同于胜利区中的每张卡牌的胜利点X。

在战役日志的“探险队”部分, 记录在场上每个同伴资产上的伤害和恐惧的数量。

在胜利区中找到每个名字与战役日志“探险队”部分中没有被划掉的角色匹配的敌人。这些角色已经获救了! 在每个角色的名字旁边划掉MIA (译: 失踪人员)。

每一个没有被找到的失踪队员都不可能活过那晚。在战役日志的“探险队”部分, 划掉每个仍然被标记为“MIA (译: 失踪人员)”的角色的名字。

### 进行检查点 II: 袭击。(先不要整理游戏。)

## 检查点 II: 袭击

袭击 1: 你几乎没有时间休息, 因为附近地面上爆发出的声音把你震得发抖。巨大的震动接踵而至, 在你周围的冰层上留下裂缝。然后, 那声音——怪异、犹如嘲弄般的声音, 泰克利-利! 泰克利-利!

不管你之前遇到的那些生物是什么, 你可以肯定它们是从冰下钻出来的, 或者是从冰里钻出来的。它们一定以某种方式生活在南极洲冰层的深处。这些地震就能说明这件事

你的想象力被这些怪物的幻象所激发, 这些怪物在你周围爆发, 爬进你的眼睛和嘴巴, 控制着你。很明显你在这里已经不安全了。

调查员必须决定(选择一项):

快逃命吧! 你将跳过场景的下一片段。继续袭击 2。

起来! 战斗! 你将继续场景的下一片段。如果你想马上这么做, 可以跳至袭击 3, 如果你想休息一下, 可以跳至袭击 4, 下次再玩。

袭击 2: 你匆忙地抓起你能抓到的任何东西逃离营地。你不停的奔跑, 直到你与追逐的生物之间有了数英里的距离。当你能够再次搭建营地时, 已经过了中午, 队伍已经精疲力竭。你的新营地是临时随意搭建的... 但它是必不可少的。

跳过冰封与死亡, 片段 III 的全部内容。

在你的战役日志中, 记录队伍逃到山上。

整理游戏。在接下来的战役中, 你将不会再回到该场景。

进行插曲 I: 宁静的夜晚。

袭击 3: 你已经决定击退袭击的生物...

不要从游戏中移除任何地点。(这些地点上的所有代币将被移除, 这些地点上的所有卡牌将被丢弃, 与往常情况一样。)

重置所有调查员牌组和遭遇牌组。

进行冰封与死亡, 片段 III。

袭击 4: 你已经决定击退袭击的生物...

在战役日志的“冰封与死亡”部分的“已展示地点”中, 记录你所展示的每个地点。(这些地点将在你下次游戏开始时展示。)

像往常一样整理游戏。

当你准备好再次游戏时, 从冰封与死亡, 片段 III 开始。



## 冰封与死亡，片段 III

“哪里一看到了吗？”一名队员递给你他们的双筒望远镜，指着远处。你冒险来到营地外，找了一处掩体，希望能看到生物靠近的情况...但你发现事情越来越糟了。它们不仅像你所预料的那样来侵犯营地，而且没过一会就有更多的东西从冰面上冒出来。

你看到冰架裂开，五彩缤纷的气体喷泉从裂缝中渗出。你的同伴抓住你的胳膊，给你指了指另一个方向，你会看到另一个间歇泉喷涌而出。然后，另一个。“总得有人终结它们，对吧？”

你放下望远镜，告诉其他队员准备战斗。你不知道你是否能抵挡住这些奇怪的生物，但只有一个办法能弄清楚。

在混沌袋中添加1个\*标记。进行设置。

## 调查员设置

- ② 所有调查员的起始资源等于营地的庇护值，而不是5。
- ② 每位调查员可以从探险队中选择一名未被划掉名字的成员加入他们。将所选角色的故事资产置于调查员的游戏区域中。(这些故事资产可以在探险队遭遇集中找到。)按照战役日志的“探险队”部分的显示，在角色身上放置伤害和恐惧。

## 场景设置 (从检查点开始)

只有当你在完成了前一片段后才能继续使用该设置文本。

- ② 从潜入梦魇和冰中生物遭遇集收集所有卡牌。这些集由下列图标表示：



- ② 在遭遇牌组 and 所有场外区域搜索飞机失事，迷失黑夜，和遗留遭遇牌集。从游戏中移除这些遭遇集中的所有牌。这些集由一下图标表示：



- ② 使用噩兆7-8构建噩兆牌组，使用章节3构建章节牌组。(这些可以在潜入梦魇遭遇集中找到。)
- ② 将剩余的未被标注地点放入游戏中(参见第11页的地图)。
- ② 在每个已展示的地点上放置与线索值相等的线索。
- ② 找到1个潜入梦魇敌人。根据下一页的“潜入梦魇”侧边栏，在不同的地点各生成一个。从游戏中移除所有剩余的潜入梦魇敌人。
- ② 在冰封与死亡和冰中生物遭遇集中找到8个幻灵敌人。将他们洗混，并将他们面朝下放置在游戏中每个潜入梦魇敌人的下面，尽可能平均分配。
- ② 所有调查员在营地开始游戏。
  - ◇ 移除营地中的所有线索。游戏开始时没有任何线索。
- ② 将之前收集的遭遇牌的剩余卡牌洗入遭遇牌组。
- ② 现在可以准备开始了。

## 场景设置 (从头开始)

如果你要在休息后设置片段 III，请使用该设置文本。

- ② 从以下遭遇集中收集所有卡牌：冰封与死亡，潜入梦魇，冰中生物，致命天气，危险南极，神秘无声，泰克利-利，远古邪恶。这些集由下列图标表示：



- ② 使用噩兆7-8构建噩兆牌组，使用章节3构建章节牌组。(这些可以在潜入梦魇遭遇集中找到。)
- ② 在战役日志的“冰封与死亡”部分，在“已展示地点”部分找到每个地点。将每个已展示地点放入游戏中(放置等同于线索值的线索)。
  - ◇ 将剩余其他的未展示地点放入在游戏中。
- ② 所有调查员在营地开始游戏。
  - ◇ 移除营地中的所有线索。游戏开始时没有任何线索。
- ② 找到1个潜入梦魇敌人。根据下一页的“潜入梦魇”侧边栏，在不同的地点各生成一个。从游戏中移除所有剩余的潜入梦魇敌人。

- ② 在冰封与死亡和冰中生物遭遇集中找到8个幻灵敌人。将他们洗混，并将他们面朝下放置在游戏中每个潜入梦魇敌人的下面，尽可能平均分配。
- ② 将每个未包含在调查员牌组的泰克利-利！弱点牌洗混，构成泰克利-利牌组。将这个牌组放置在噩兆牌组旁。
- ② 洗混剩余的遭遇牌来构建遭遇牌组。

- ② 现在可以准备开始了。

## 独立模式

如果你在单人模式下游戏，并且不希望参考任何其他设置或结局，你可以在此场景设置时使用以下信息：

- ② 随机选择一个地点作为营地。所有其他地点开始游戏时未展示。
- ② 你不能投降。你必须击败所有的潜入梦魇来赢得胜利！

## 潜入梦魇

如果你在坠机地点、险恶之路、脆弱的冰盖或冰封海岸扎营：首先在冰冷废土上生成潜入梦魇，然后是广阔雪地，然后是峭壁岩，然后是破冰船登陆点。

如果你在冰冷废土或破冰船登陆点扎营：首先在雪冢生成潜入梦魇，然后是寒冷洞穴，然后莱克营地残骸，然后是屏障营地。

如果你在广阔雪地或雪冢扎营：首先在破冰船登陆点生成潜入梦魇，然后是寒冷洞穴，然后是莱克营地残骸，然后是水晶洞穴。

如果你在寒冷洞穴或峭壁岩扎营：首先在破冰船登陆点生成潜入梦魇，然后是雪冢，然后是屏障营地，然后是水晶洞穴。

如果你在水晶洞穴扎营：首先在莱克营地残骸生成潜入梦魇，然后是屏障营地，然后是破冰船登陆点，然后是坠机地点。

如果你在屏障营地扎营：首先在莱克营地残骸生成潜入梦魇，然后是水晶洞穴，然后是雪冢，然后是坠机地点。

如果你在莱克营地残骸扎营：首先在屏障营地生成潜入梦魇，然后是水晶洞穴，然后是寒冷洞穴，然后是坠机地点。

## 不要阅读 直到场景结束

如果没有达成结局(每位调查员都被击败了)：在冰雪的旋风中，你勉强逃过一劫。你在白雪皑皑的平原上跋涉数英里，疲惫不堪，惊恐万分，不确定那些追逐你的幽灵是真实存在的，还是只是你惊慌失措的想象中的虚构。

在残酷而痛苦的沉默中，你和你剩下的同伴艰难前行。太阳飘向地平线，但永远不会落下。你已经好几个小时没有看到危险的迹象，但你不敢耽搁，恐惧迫使你继续前进。

只有当你累得不能再走的时候，你才会停下来确定方向，决定如何继续。毕竟，这也是一次研究探险？

⑨ 在你的战役日志中，记录你的团队勉强逃出冰架。

⑨ 每位调查员所获得的经验等同于胜利区中的每张卡牌的胜利点X。如果胜利区中至少有一个潜入梦魇，则每位调查员将获得2点额外经验，因为他们洞察了居住在南极洲的实体。

⑨ 整理游戏。在接下来的战役中，你将不会再回到该场景。

⑨ 进行插曲 I：宁静的夜晚。

结局 1：在残酷而痛苦的沉默中，你和你剩下的同伴艰难前行。太阳飘向地平线，但永远不会落下。你已经好几个小时没有看到危险的迹象，但你不敢耽搁，恐惧迫使你继续前进。

只有当你累得不能再走的时候，你才会停下来确定方向，决定如何继续。毕竟，这也是一次研究探险？

⑨ 在你的战役日志中，记录团队击败了狩猎生物。

⑨ 每位调查员所获得的经验等同于胜利区中的每张卡牌的胜利点X。如果胜利区中至少有一个潜入梦魇，则每位调查员将获得5点额外经验，因为他们洞察了居住在南极洲的实体。

⑨ 在战役日志的“探险队”部分，记录在场上每个同伴资产上的伤害和恐惧的数量。

⑨ 整理游戏。在接下来的战役中，你将不会再回到该场景。

⑨ 进行插曲 I：宁静的夜晚。

结局 2：在残酷而痛苦的沉默中，你和你剩下的同伴艰难前行。太阳飘向地平线，但永远不会落下。你已经好几个小时没有看到危险的迹象，但你不敢耽搁，恐惧迫使你继续前进。

只有当你累得不能再走的时候，你才会停下来确定方向，决定如何继续。毕竟，这也是一次研究探险？

⑨ 在你的战役日志中，记录队伍逃到山上。

⑨ 每位调查员所获得的经验等同于胜利区中的每张卡牌的胜利点X。如果胜利区中至少有一个潜入梦魇，则每位调查员将获得2点额外经验，因为他们洞察了居住在南极洲的实体。

⑨ 在战役日志的“探险队”部分，记录在场上每个同伴资产上的伤害和恐惧的数量。

⑨ 整理游戏。在接下来的战役中，你将不会再回到该场景。

⑨ 进行插曲 I：宁静的夜晚。

## 插曲 I: 宁静的夜晚

**宁静的夜晚 1:** 终于安全了,你和探险队的其他成员评估了一下你们的处境。你们的团队已经失去了几名队员,但你的人数依然很多。你心里知道再待下去是愚蠢的,甚至是致命的。但是有许多问题挤满你的脑海里,尽管你很担心,但还是需要答案。那些神秘的、幻影般的生物是什么呢?戴尔的探险队离开冰冷的荒原后这里发生了什么?

你和其他人详细讨论情况,并考虑各种方案。有些人认为应该彻底放弃这次探险。但如果现在空手而归,对团队来说将是灾难性的,会让科学界失望,可能还会让剩下的技术人员失去他们的职业生涯。毕竟,很少有人相信戴尔古怪的说法——谁会相信呢?

### 如果威廉·戴尔还活着:

当你走近时,教授被你的突然出现吓了一跳。“哦!抱歉。我以为——我以为你可能是...”他用很小的声音说着。你很清楚他的感受。“你知道,我是个搞科学的人。作为一名科学家,我发现自己在努力...来接受我们目前所看到的一切。”你点点头,让戴尔解释一下他目前的理论。“嗯,”他开始说,“这些幽灵般的生物,它们似乎拥有某种空灵的生理功能,与我上次在这里时莱克和他的团队发现并解剖的远古生物非常不同。”这些生物可能来自外星,但在很多方面它们是——和我们一样的。肉和器官,你看。但这些都...他默默地想了一会儿。“可是,我不禁要想,这两者之间究竟有什么联系呢?”

与戴尔教授交谈可以帮助你在这种疯狂中找到原因。任何一名调查员都可以选择并移除最多五张在他们牌组中的泰克利-利!弱点牌(将它们与泰克利-利遭遇牌的剩余部分一起洗混)。

### 如果威廉·戴尔被划掉:

你花了一点时间仔细研究一下教授他随身携带的一些旧草图,以防它们被证明是有用的。正如你所怀疑的,他所描绘的生物中没有一个看起来像你看到的。但就在你即将放弃的时候,你发现了一些他宣称的在黑暗、崎岖的山脉之外发现的城市草图。这些画描绘了一个巨大的拱门,上面有由五角星环绕的五个象形文字。拱门下面,或者说是拱门后面,隐约可见一些怪诞的东西。这幅素描的线条分裂成一团你难以描述的笔触和墨迹。还有几种生物长着桶状的身体和海星般的脑袋——戴尔在他的报告中描述的外星人“远古之物”站在拱门的两侧,虔诚地看着,它们翅膀般的附属物虔诚地展开。你希望你能问戴尔本人这可能意味着什么,但可悲的是,这已经太晚了。你收集他的素描并随身携带,希望以后能派上用场。

任何一名调查员都可以将戴尔的草图故事事件牌加入到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

最后,你决定继续前进。当然,再飞一次是不可能的。天上的那个东西肯定还在外面。你从一次飞机失事中幸存下来已经是个奇迹了,更不用说两次了。不,现在只有一条路可以到达戴尔报告中描述的地点:你必须步行。

做出决定后,你就离开了,在艰苦的跋涉开始之前,尽可能地休息一下。

你的时间只足够检查少数团队成员(无论他们是否活着或被划掉)。一次一个,选择并阅读以下三个部分(如果团队逃到山上,则改为四个部分)。如果所选部分的游戏效果无法执行,则不计入该总数,你可以选择新的部分。阅读适当数量的部分后,继续阅读宁静的夜晚 2。

### 如果丹弗斯还活着:

当你走进他的帐篷时,丹福思一遍又一遍地自言自语:“现在似乎已经没有任何希望的余地了……我可以从我同伴的脸上看出……他们已经下定决心要灭亡……”他声音的抑扬顿挫表明他是在凭记忆背诵一些东西,而不是大声说出自己的想法。只有在你大声清了清嗓子之后,他似乎才注意到你的存在。他的眼睛睁得大大的,“现在你明白了,”他低声说。“你看到了我看到的。”你点点头。毫无疑问,当丹福思和教授逃离他们不幸的旅程时,他所看到的就是将你的飞机击落地面的同一个实体。“它知道我们在这里,”他沮丧地说。“它看到了我们。”

聆听丹弗斯让您更深入地了解这个地方的疯狂。任何一名调查员都可以在开始场景 II: 禁峰之巅的起始手牌中额外抽取两张牌。

### 如果丹弗斯被划掉:

你决定从丹弗斯的随身物品中寻找些知识,希望他能记下日记,或者从他之前与戴尔的探险中找到一些证据。但是正相反,你找到的是一个既恐怖又虚幻的小说宝库,其中包括一本陈旧的埃德加·爱伦·坡写的作品。它的页面上有许多临时的标签,页边空白处有许多记录和简短的笔记,有些是与小说相关的,而有些则是你无法理解的内容。你不知道为什么丹弗斯有任何理由带来这样一本故事集,尤其是一本深受他喜爱的故事集。你打开一页标签,上面写着:“它无法被说服去触摸或靠近它,当我们试图强迫它时,它颤抖着,尖叫着,‘泰克利-利!’”在页边空白处,丹弗斯潦草写道:“什么能迫使一个人脱离这种突发事件?”我怎样才能摆脱这种可怕的感觉呢?”

任何一名调查员都可以将爱伦坡作品集故事资产牌加入到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

#### 如果艾米·肯斯勒博士还活着：

当你进入探险队长帐篷时，她并没有太注意你。她的眼睛紧紧地盯着眼前的显微镜。她似乎在一个小的皮氏培养皿中研究一团五彩斑斓像墨汁的物质。她一定是早些时候找到了一些黏液。你问她是否认为如此仔细地研究它是安全的，“当然不是，”她单调乏味的回答。

“但有时，科学进步是要有一些……危险的因素。”真的，你之所以在这里，完全是因为团队决定冒险，以证实戴尔报告背后的真相。你问肯斯勒博士她发现了什么。

“令人沮丧的少。从物理学上讲，这种物质与我所见过的任何东西都不一样。我甚至不能完全确定它是液体。它似乎具有物质所有三种状态的性质。”她最终把显微镜放在一边，盖上皮氏培养皿，并看向你这边。“如果它不想杀了我们，那就太迷人了。”

肯斯勒博士的研究可以让你更清楚地了解情况。在你的战役日志里，记录肯斯勒博士和你分享她的研究。

#### 如果艾米·肯斯勒博士被划掉了：

你查看这个注定失败的探险队领队留下的研究笔记。当然，如果有人能对你目前所看到的有所理解的话，那一定是肯斯勒博士：也许她对这些生物的了解比她表现出来的要多。你搜遍了她的帐篷，仔细检查了她的物品，直到你发现一本厚厚的日记，里面满是关于南极之旅的详细记录，以及你卸下补给和搭帐篷前几天的情况。从那时起，笔记变得不那么详细，更加混乱。她对飞机坠毁前几天的叙述与其说是一本写得很好的日记，不如说是一个疯狂的转折点。她写道，墙上滴着黑色的瘴气，冰下无尽的虚空，入口外的核心地带带有邪恶而陌生的东西——后面就没有了。

肯斯勒博士不是一个会叙述梦境或写作的人。发生了什么事把她吓坏了。某种东西使她看清了她所写的东西。但是是怎么做的？在什么时候？你坐了下来，用你自己的经历继续着她的记录，阴沉地希望，如果你不能活着离开这片大陆，会有人能读到这篇日记，知道这里发生了什么……

任何一名调查员都可以将肯斯勒的日志的故事资产加入到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

#### 如果马拉·辛哈医生还活着：

当你走近时，辛哈医生狠狠地瞪了你一眼。“我发誓，如果你告诉我你‘冷得睡不着’……”她开始说，但当你摇头时，她叹了口气，“对不起。我知道，我知道。让我看看你的伤口。让我来履行我的职责。”她拿出她的医疗包，示意你坐在附近的床单上。“没有冻伤、体温过低或坏疽的迹象，这很好……”她默默地研究着你在事故中受到的瘀伤和表面损伤。最后，她咕哝地一声舌头，摇了摇头。“不可思议，”她低声低语。你好奇地看了她一眼。“两架飞机，”她解释说，“我们有十几个人分散在两架飞机之间，但是我们在穿越冰架的过程中受伤的人数比坠机时多。除了……”她渐渐陷入了极度的沉默。当她为你包扎伤口时，你思考着她话背后的含义，她不想大声说出的真相。迫使你的飞机着陆的那个实体真的想杀了你吗？还是它只是在指引你？如果是这样的话，那又是为了什么？

辛哈医生的专业知识能让你从受伤中恢复。任何一名调查员都可以治愈1点肉体创伤，也可以消除记录在战役日志中同伴资产上的伤害。

#### 如果马拉·辛哈医生被划掉了：

你不知道到底是什么促使你去辛哈博士的帐篷，但你既然来了，你也知道你不会在她的物品中找到任何答案。不过，也许你可以从她的旧医疗包和御寒装备中挽救一些。当你把她的医疗用品塞进她的背包时，你的后背一阵颤抖。你告诉自己这是出于需要，但擅自拿走死者的遗物仍然是你良心上的沉重负担。你把背包带扛在肩上，转身离开辛哈博士的帐篷，希望把这个可怕的事情迅速忘掉。有什么东西从背包的前口袋里掉出来的声音引起了你的注意。你在脚边搜寻这个东西，发现了一个小皮夹，里面只有一个发夹，一张辛哈博士和你假定是她家人的照片，还有一张河景剧院演出的票根。没有仔细思考为什么，你就把它装进口袋。如果这东西对她来说很重要，那么它一定会包含一些感情。

任何一名调查员都可以将辛哈的医疗包的故事资产加入到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

#### 如果詹姆斯·“库奇”弗雷德里克斯还活着：

当你走近时，库奇凝视着篝火，显然他沉浸在自己的世界里。他那深邃的眼睛里反射着暗淡闪烁的火光。谁知道他真正看到的是什么？你开口说话，他从沉思中惊醒过来。

“啊，是你呀，”他咕哝着，声音沙哑。“过来坐。烤火不只是为了我的专利。”你坐了下来，脱下手套暖一下手，便问库奇对这个计划的想法。“我怎么想的？”他几乎笑了。

“我认为你们都被骗了。但我知道什么？”你大声质疑他知道得比别人预想的要多。“真的吗？”他用阴沉单调的声音问道。“也许是关于战争，”他咆哮道，“毕竟这就是问题所在。没错。你想知道我了解什么吗？好吧。”你全神贯注地听着库奇讲述的关于一战的悲惨故事，如果你没有经历过战争的话这些故事肯定会让你做噩梦。

库奇的建议可以帮助你为即将到来的旅程做好准备。任何一名调查员可以额外获得1点经验。

#### 如果詹姆斯·“库奇”弗雷德里克斯被划掉了：

当你搭建营地时，另一名队员拿着一包库奇的遗物走近。

“我相信你是最适合接受它们的人，”年轻人悲伤地说，把它递给了你。你坐在篝火旁，一件一件地检查背包里的物品。里面有几件库奇的私人物品——一块有裂痕的怀表，一个印有埃克塞尔西奥酒店标志的火柴盒，当然还有他那把随身携带的柯尔特·32左轮手枪。它保养得非常好，枪身抛光干净，木制把手完美无瑕。据我所知，这与库奇对这件事的热爱相比不如说是因为他的旧习惯很难改掉。将弹巢推出来时，你注意到还剩下几颗子弹。你漫不经心地转动着弹巢，向库奇默默承诺着：别担心。我会好好利用这些子弹的。

任何一名调查员都可以将库奇的柯尔特·32左轮手枪故事资产添加到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

#### 如果艾弗里·克莱普尔还活着：

克莱普尔正在查看罗斯冰架的地图，他的手指在地形图上划来划去。“我们需要等到天气好转，”他解释说，你来到他旁边弯下腰。“我不知道为什么会这样，好像有什么东西在扰乱这里的天气模式。即使在南极洲，我们也会遭遇突如其来的风暴，温度差异更接近我们在冬季发现的情况。”你问克莱普尔能不能做点什么来避免情况恶化。

“也许我们放慢脚步，”他回答说，“我们中间肯定有人累得走不动了。也有人持相反意见：我们应该立即离开，到别处寻找安全的地方。我认为最好的做法是介于两者之间。”他再次敲了敲面前的地图，示意你靠近些。“这些风暴来势汹汹。我们必须找到突破口，并在风暴减弱时撤离，”他解释道。你点头表示赞同。

克莱普尔的预测可以帮助你远离恶劣天气。从混沌袋中移除1个▲标记。

#### 此外，如果罗尔德·埃尔斯沃斯还活着：

出于好奇，你问克莱普尔，他和埃尔斯沃斯之间出了什么问题。“嗯？哦，罗尔德？我们——那个——”他结结巴巴地说，避开你的目光。“他太固执了。而且很难读懂。”你挑了挑眉毛。“好吧，不止这些。从他的性格来看，他是个孤僻的人。接近那样的人...”他叹了口气，努力整理下话语。“...对双方来说很困难。”

但是很值得，你大声评论。

“是的，我想是的，”他笑着回答。“有的时候。”

#### 如果艾弗里·克莱普尔被划掉了：

克莱普尔的物品散落在营地的主帐篷周围，包括一张罗斯冰架的地图，他用各种你不太明白的注释做了标记。一阵冷风吹开帐篷的襟翼，寒冷的空气充满了整个空间。你将双臂抱在胸前保暖。没有克莱普尔，你就无法抵御危险的天气。被困在极地风暴中将是致命的，他是唯一一个拥有准确预测风暴的专家。你叹了口气准备离开，停了片刻，你瞥了一眼和克莱普尔剩下的东西捆绑在一起的厚重皮大衣。然后你低头看看你自己：在你艰苦的旅程中它已经破烂不堪。你拿起克莱普尔的，将你的旧外套留下。毕竟，也许他不会让你对天气毫无防备。

任何一名调查员都可以将克莱普尔的皮毛大衣故事资产添加到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

#### 如果罗尔德·埃尔斯沃斯还活着:

当你在营地中漫步想找些事做时,埃尔斯沃斯扔给你一个袖珍望远镜。“你看起来很清闲。跟我来。”他要求道。你翻个白眼,不情愿地跟在他后面,他把你带到了白雪皑皑的荒野中。在呼啸的狂风中,你大声地问他带你去哪里。“高处,”埃尔斯沃斯简单地回答。在将近一个小时的时间里,你跟随他沿着一条危险的小道穿过岩石峭壁,来到一个俯瞰冰架的冰冷悬崖。远处隐约可见参差不齐的黑色山脉,在大雪中几乎看不见。“那里,”他指着两座山峰之间说,“告诉我你看到什么?”你将望远镜举到眼前,小心翼翼的不让冰冷的玻璃压在皮肤上,以免它结冰。经过该设备的镜头放大后,你能看到山峰之间的狭窄通道。也许这是明天的最佳路线?你向埃尔斯沃斯表达你的想法,他也跟着点头。“我同意。等我们回到营地,我会把它标在地图上。”

与埃尔斯沃斯一起侦察让你深入了解未来的旅程。在你的战役日志中,记录调查员侦察了山口。

#### 如果罗尔德·埃尔斯沃斯被划掉了:

如果你对他一无所知,你会认为埃尔斯沃斯一直在为世界末日做准备。尽管他以轻巧的探险家和专业的背包客而闻名,但粗略地瞥一眼他留下的物品,就能发现大量的粮食、补给品和寒冷天气的装备。当团队悲伤地分割他的东西以便充分利用它们时,你发现他额外带来了一双防水靴子作为备用。你不知道你们中是否有人能真正跟随他的脚步,但至少有了这些,你也许可以穿上他的鞋子继续前行。

任何一名调查员都可以将埃尔斯沃斯的靴子故事资产添加到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

#### 如果高田弘子还活着:

高田把你们剩下的所有补给品和粮食整齐地排列在她面前。“在你提问之前:是的,我暂时担任我们的军需官”她解释道。“我们两架飞机坠毁,与我们的其他机组人员分开。如果我们要继续这种愚蠢的行为,我们就必须对我们的补给品整理清楚。她像诅咒一样吐出最后一句话,当你思考她对这次探险的感受时。“好了,别傻站着了。过来帮忙,”她责骂道。你点点头,开始工作。

高田确保你在接下来的旅程中更好的准备。任何一名调查员都可以在他们的资源池中拥有3个额外资源来开始场景 II: 禁峰之巅。

#### 如果高田弘子被划掉了:

对于一个本应以自己的组织能力为傲的人来说,高田的机械工具完全是一团糟。如果你不了解,你会认为她储存东西的方式没有任何规律或理由,但对于高田来说,你怀疑她有某种系统。你花了几分钟仔细检查她的物品,寻找任何可能对探险队其余成员有价值的东西。没有高田,你就无法让最后一架飞机飞起来。事实上,你想着,当你明天去山上的时候,你将被迫丢弃她的大部分东西。不过,你认为你可以利用她的一些贮存物。

任何一名调查员都可以将高田的贮存物故事事件添加到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。



#### 如果伊利亚·阿什瓦克还活着：

你发现伊利亚在营地的外围照顾着这些狗，确保它们为明天的旅程做好准备。他值得信赖的同伴安羽一如既往地在他身边。当你靠近时，狗的尾巴快速地来回拍打。“哦，嘿，”当伊利亚意识到安羽发现了你时，他转过身说。

“冷静点安羽，好吗？”他开玩笑地责骂，伸手拨弄她的耳朵。你考虑着，你们都处于危险之中时她能感受到。

“哦，她知道，”伊利亚回答。“她很擅长让世界上所有的麻烦都消失。这不是第一次。”你好奇地想知道过去伊利亚和安羽还有什么其他的冒险经历。但在你开口之前，一个冷水瓶正好击中你的胸膛，落入你的手中。“喝吧，”伊利亚提议道。“这会让你暖和起来的。”他坐下来，用自己的一个瓶子喝着，他示意你也来。你也喝了一大口。一种灼烧感由上向下。安羽躺在你们两人之间，恳求地轻推着你们的手。不再说话了，但伊利亚是对的。有那么片刻，一切都很美好。

与伊利亚和安羽的亲密接触让事情变得更好。任何一名调查员都可以治愈1点精神创伤或从战役日志中的一个同伴资产上消除1点恐惧。

#### 如果伊利亚·阿什瓦克被划掉了：

当你坐在营地的边缘，思考未来的日子里命运会为你准备什么时，一个轻柔的推动将你从思绪中唤醒。你震惊地转过身防备另一个可怕的生物从冰中出现——但那是伊利亚的忠实伙伴安羽。那只灰色的大狗用恳求的眼神看着你。你摇了摇头，沉重地站起来。今天晚上的哀悼已经够多了。当你冒险返回营地时，你身后的雪地上有一条柔软的脚步声。你停下来，瞥了一眼安羽。再一次，它抬起头来与你的目光相遇。它是在寻求安慰，还是指引？你跪下来，用你戴着手套的手抚摸着它厚厚的皮毛，用安慰的话安抚你们俩。是的，伊利亚走了。不，我也不知道我们是否安全。你想跟着我吗？玉宇摇着它的尾巴。那好吧。

任何一名调查员都可以将安羽故事资产添加到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

**宁静的夜晚 2：**营地一片寂静，队员们一个个陷入沉睡。你尽你最大的努力让自己休息一下，但是每次你闭上眼睛，那些幻影生物的形象就会从你的眼皮后面渗出来，然后你就清醒了。你病态地怀疑是不是死亡才是你在这段旅程中唯一的休息方式。

查看战役日志的“探险队”部分。

② 如果有三个或三个以上的名字被划掉了，继续宁静的夜晚 3。

③ 否则，跳至场景 II：禁峰之巅。

**宁静的夜晚 3：**你突然醒来，马上拿起武器自卫。穿透你的梦境并把你震回现实的声音不是任何尘世生物所能发出的，然而，当你醒来时，事实上，一切都没有变……

你震惊地站了起来，环视着周围的环境。你们的临时营地在恶劣的环境中保护的很好，但仍然在南极荒野深处。然而，你却发现自己在室内，在一个陌生而熟悉的大厅里。你把睡袋周围残留的雪扫到一边，注意到原来没有的瓷砖地板。是一场梦吗？

当你怀疑这个神秘地方的真实性时，墙壁和瓷砖地板闪烁着褪色的光芒。你被留在冰冷的营地里，周围都是同伴——除了通向大厅的那扇门还在。灰色的浓雾围绕着你，指引着你前进。

这不是光的自然折射。这里有某种超自然的东西在起作用。在你的营地周围翻滚的厚厚的瘴气就像你在飞机坠毁后遇到的可怕生物一样。你真的想知道它想让你看到什么？

调查员必须决定(选择一项)：

② 打开门，冒险进入海市蜃楼。进行场景???：致命幻象。

③ 忽略这扇门，让它消失。进行场景 II：禁峰之巅。(稍后你还有机会。)



## 场景 ???：致命幻象

如果这是你第一次玩致命幻象，请进行介绍 1。否则，请跳至介绍 2。

介绍 1：一进门，你发现自己置身于一个冰冷的隧道网中，周围弥漫着雾和瘴气，棱柱装的脓液从上面滴落。你的倒影从多个奇怪的角度回望着你。你的声音在这无边无际的镜面大厅中回荡。你转过身发现你进来的按个入口已经消失在你的身后，接着，你的眼角余光看到了一个熟悉的身影穿过迷雾——但是，不，这不可能，怎么会？

找出并阅读下面对应在飞机失事中死亡的人物的段落。然后，进行设置。

### 如果威廉·戴尔在飞机失事中遇难：

戴尔教授已经死了。不可能是他。可是……

你可以看到他在倒影中来回踱步，自言自语。“这必须被制止。他们不能这么做。”他停顿了一下，好像在和另一个人说话，但没人听。“我不在乎。必须马上结束！”可怜的戴尔。你记得他曾警告过你。然而，你却在这里。

幻象转瞬即逝。这到底是什么地方？这些你不知道的事，是怎样在你眼前呈现的呢？

### 如果罗尔德·埃尔斯沃斯在飞机失事中遇难：

埃尔斯沃斯已经死了。不可能是他。可是……

你发现他在一个电话亭里，和电话那头的人激烈争吵。“我知道这很危险。但我必须去，”他解释道。“相信我，这件事太重要了，不能放弃”

幻象转瞬即逝。这到底是什么地方？这些你不知道的事，是怎样在你眼前呈现的呢？

### 如果伊利亚·阿什瓦克在飞机失事中遇难：

伊利亚已经死了。不可能是他。可是……

伊利亚在雪地里爬行，身后留下一条血迹。“你在引导我到安全的地方吗？”他平静地问一只灰色的大狗。你能认出安羽熟悉的形状，也许比它年轻几岁，但体型并不比他小。

幻象转瞬即逝。这到底是什么地方？这些你不知道的事，是怎样在你眼前呈现的呢？

### 如果丹弗斯在飞机失事中遇难：

丹弗斯已经死了。不可能是他。可是……

这名学生坐在奥恩图书馆的一张桌子旁，一边念着一边喃喃自语：“我看到了。我知道我看到了。我看到了。”他开始打瞌睡，很快就惊醒过来。他眼底的黑眼圈告诉你，他已经很多天没有睡觉了。“我看到了……这是真的……”

幻象转瞬即逝。这到底是什么地方？这些你不知道的事，是怎样在你眼前呈现的呢？

### 如果詹姆斯·库奇·弗雷德里克斯在飞机失事中遇难：

库奇已经死了。不可能是他。可是……

他紧靠着一面水晶镜，在重新装好步枪时双手颤抖。污垢和煤烟覆盖了他的脸，弄脏了他的制服。他看起来更年轻，但也同样憔悴。“弗雷德里克斯中士，”另一个声音使他从恍惚中清醒过来。“德国人昨晚突破了防线。他们要包围这。我们必须离开！”

幻象转瞬即逝。这到底是什么地方？这些你不知道的事，是怎样在你眼前呈现的呢？

### 如果艾弗里·克莱普尔在飞机失事中遇难：

克莱普尔已经死了。不可能是他。可是……

你看到他正在研究南极洲的地图，它境内的区域只有部分记录。“它肯定就在这里，”他指着一个用铅笔草草勾画的圆圈里的一个点说。“在这些山脉中。但是……”他犹豫着说，回头望着一个你看不到的人。“不可能吧？”

幻象转瞬即逝。这到底是什么地方？这些你不知道的事，是怎样在你眼前呈现的呢？

### 如果高田弘子在飞机失事中遇难：

高田已经死了。不可能是她。可是……

尽管她很年轻，你还是认出她来了。当飞机从雨后的跑道起飞时，她挥手示意。有人用手鼓励地抓住她的肩膀。“他很快就会回来的，”一个声音告诉她。但高田看起来并不太相信。

幻象转瞬即逝。这到底是什么地方？这些你不知道的事，是怎样在你眼前呈现的呢？

### 如果马拉·辛哈医生在飞机失事中遇难：

辛哈医生已经死了。不可能是她。可是……

医生检查的是一具你只能认为是尸体的躯体，它软弱无力，毫无生气。“死亡时间：14:23记录下来，”她说，声音沉稳而平静。但在朦胧的倒影中，你可以看到她的嘴唇微微颤动，因为她的职责让她感到痛苦。

幻象转瞬即逝。这到底是什么地方？这些你不知道的事，是怎样在你眼前呈现的呢？

### 如果艾米·肯斯勒博士在飞机失事中遇难：

肯斯勒博士已经死了。不可能是她。可是……

教授在一本皮革装订的小日记中画着，她的办公室被烛光照得昏暗。你想知道她在画什么样的解剖图，但在这你还没来得及看一眼之前，她就这张纸撕了下来，揉成团，叹了一口气扔进了垃圾桶。

幻象转瞬即逝。这到底是什么地方？这些你不知道的事，是怎样在你眼前呈现的呢？

介绍 2: 你再次发现自己置身于冰冷的隧道网中, 弥漫着薄雾和瘴气。入口在你身后消失。你的倒影, 闪烁着一丝无形的光芒, 同时从多个角度注视着你。

进行设置。

## 调查员设置(第一次)

- 每位调查员可以从探险队中选择一名未被划掉名字的成员加入他们。将所选角色的故事资产置于调查员的游戏区域中。  
(这些故事资产可以在探险队遭遇集中找到。) 按照战役日志的“探险队”部分的显示, 在角色身上放置伤害和恐惧。

## 场景设置(第一次)

仅当这是你第一次在本战役中游戏致命幻象时, 才使用此设置文本。

- 从以下遭遇集中收集所有卡牌: 致命幻象、未知代理人、遗留、瘴气、无名恐惧、神秘无声、泰克利-利、冷寒。这些集由下列图标表示:



- 仅使用噩兆1构建噩兆牌组。从游戏中删除剩余的噩兆。
- 仅使用章节1构建章节牌组。从游戏中删除剩余的章节。
- 将记忆牢笼地点放置进游戏中, 展示面朝上。
  - 所有调查员在记忆牢笼地点开始游戏。
  - 将其他剩余地点放置一旁, 移出游戏。
- 将以下每张牌放置一旁, 移出游戏: 九张“...的记忆”敌人和九张坚毅故事资产牌。
- 检查难度等级。
  - 如果你选择的是困难, 请在噩兆1A上添加1个毁灭标记。
  - 如果你选择的是专家, 请在噩兆1A上添加2个毁灭标记。
- 洗混所有尚未包含在调查员牌组中的泰克利-利! 弱点牌, 并构建泰克利-利牌组。将此牌组放置到噩兆牌组旁。
- 洗混剩余的遭遇牌以构建遭遇牌组。

- 现在可以准备开始了。

## 独立模式

如果你在单人模式下游戏, 并且不希望参考任何其他设置或结局, 你可以在游戏此场景设置时使用以下信息:

- 调查员可以选择使用哪个噩兆(噩兆编号越高, 调查员拥有的时间越少)。
- 尽量在胜利区中添加更多故事卡牌!

## 调查员设置(第二次或第三次)

- 每位调查员可以从探险队中选择一名未被划掉名字的成员加入他们。将所选角色的故事资产置于调查员的游戏区域中。  
(这些故事资产可以在探险队遭遇集中找到。如果该角色的名字旁边有一个复选标记, 请使用致命幻象遭遇集设置中的坚毅版本。) 按照战役日志的“探险队”部分的显示, 在角色身上放置伤害和恐惧。

## 场景设置(第二次或第三次)

如果这是你在此战役中第二次或第三次游戏致命幻象, 请使用此设置文本。

- 从以下遭遇集中收集所有卡牌: 致命幻象、未知代理人、遗留、瘴气、无名恐惧、神秘无声、泰克利-利、冷寒。这些集由下列图标表示:



- 如果这是你第二次游戏致命幻象, 只使用噩兆2构建噩兆牌组, 如果这是第三次则使用噩兆3。从游戏中删除剩余的噩兆。
- 如果这是你第二次游戏致命幻象, 只使用章节2构建噩兆牌组, 如果这是第三次则使用章节3。从游戏中删除剩余的章节。
- 在你的战役日志中找到“被放逐的记忆”下列出的每张故事卡。将这些卡牌中的每一张都放入胜利区。
  - 将所有剩余的“...的记忆”敌人放置一旁, 移出游戏。
- 在你的战役日志中找到“发现的记忆”下列出的每个地点。将每个这些地点以及记忆牢笼都放置到游戏中, 显示面朝上(请记住根据幻景关键字调整每个地点的线索值, 如第25页所述)。
  - 所有调查员在记忆牢笼地点开始游戏。
  - 将其他剩余地点放置一旁, 移出游戏。
- 将在之前的致命幻象游戏中尚未获得的九个坚毅故事资产中的每一个都放置一旁。
- 检查难度等级。
  - 如果你选择的是困难, 请在噩兆1A上添加1个毁灭标记。
  - 如果你选择的是专家, 请在噩兆1A上添加2个毁灭标记。
- 洗混所有尚未包含在调查员牌组中的泰克利-利! 弱点牌, 并构建泰克利-利牌组。将此牌组放置到噩兆牌组旁。

- 洗混剩余的遭遇牌以构建遭遇牌组。

- 现在可以准备开始了。

## 幻景

幻景关键字代表的是你和你同伴记忆的影像。这些地点没有未展示面，因此进入游戏时，其展示面朝上。这些地点的反面是故事卡，而不是未展示面。这些故事卡使调查人员能够深入到奇异的幻象中，并以地点卡或遭遇卡的形式解开新的记忆。幻景关键字所显示的数字表示翻转卡牌需要多少线索，而括号中的卡片名称则表示翻转后可能出现的记忆。

- ④ 作为一种  能力，作为团队，在幻景地点的调查员可以花费指定数量的线索翻转卡牌，并解读另一面的故事卡文本。

- ④ 当具有幻景关键字的地点进入游戏（包括在设置期间）时，对于已在游戏中或胜利区中由其幻景关键字指示的每张牌，将该地点的线索值减其幻景值。

◆ 注意：这在你第一次游戏致命幻象的时候不太可能发生，但在以后的游戏中更可能发生。

◆ 例如：记忆牢笼的线索值为3 ，并具有以下文字：“幻景 1  (大本营，西奥多西亚甲板，大学礼堂)”。当记忆牢笼进入游戏时，调查员检查由幻景关键字指示的三张牌中的哪一张已经在游戏中或胜利区中。大学礼堂和西奥多西亚的甲板都已经在游戏中，但大本营仍然被放置一旁。因此，记忆牢笼的线索值减2 ，即进入游戏时只放置1  个线索。

- ④ 如果由幻景关键字指示的每张牌都已经在游戏中或胜利区中，则这个地点为“幻景清除”。清除幻景的地点不能再次翻转。

## 不要阅读 直到场景结束

如果没有达成任何结局（每位调查员都被击败）：你疲倦地蹒跚着站起来。一场梦？你揉捏着你的太阳穴，你头痛欲裂。感觉就像一个风钻进入了你的头骨里面。如果这就是在这个地狱般的地方睡觉的方式，你不想参与其中。

② 但在这件事上没有发言权。

② 在战役日志的“致命幻象”部分，在“被放逐的记忆”下，记录胜利区中的每张故事卡。每位调查员获得的经验等于以这种方式记录的每张卡牌的胜利点X。（该部分中已记录的卡不能获得经验点）。

② 在战役日志的“致命幻象”部分的“发现的记忆”下，记录每个非异界的地点。

✧ 划掉记录在“发现的记忆”下的每个地点，相应的故事卡也记录在“被放逐的记忆”下。

② 如果胜利区中还有任何其他胜利点X的非故事牌，则每位调查员获得与该数量相等的经验。

② 按照数字顺序，继续执行战役的下一个场景，如下所示：

✧ 如果在此之前你游戏过的最后一个场景是冰封与死亡，那么继续进行场景 II：禁峰之巅。

✧ 如果在此之前你游戏过的最后一个场景是禁峰之巅，那么继续进行场景 III：远古之城。

✧ 如果在此之前你游戏过的最后一个场景是远古之城，那么继续进行场景 IV：疯狂之心。

结局 1：你跌跌撞撞地穿过门口，跌倒在睡垫上，挣扎着钻进温暖的毯子中。没有门在你身后关上。这一切都只是你的想象吗？还是这一切都是真的？

② 有区别吗？

② 在战役日志的“致命幻象”部分，在“被放逐的记忆”下，记录胜利区中的每张故事卡。每位调查员获得的经验等于以这种方式记录的每张卡牌的胜利点X。（该部分中已记录的卡不能获得经验点）。

② 在战役日志的“致命幻象”部分的“发现的记忆”下，记录每个非异界的地点。

✧ 划掉记录在“发现的记忆”下的每个地点，相应的故事卡也记录在“被放逐的记忆”下。

② 如果胜利区中还有任何其他胜利点X的非故事牌，则每位调查员获得与该数量相等的经验。

② 在战役日志的“探险队”部分，记录在游戏中每个同伴资产的伤害和恐惧的数量

② 按照数字顺序，继续执行战役的下一个场景，如下所示：

✧ 如果在此之前你游戏过的最后一个场景是冰封与死亡，那么继续进行场景 II：禁峰之巅。

✧ 如果在此之前你游戏过的最后一个场景是禁峰之巅，那么继续进行场景 III：远古之城。

✧ 如果在此之前你游戏过的最后一个场景是远古之城，那么继续进行场景 IV：疯狂之心。



## 场景 II：禁峰之巅

介绍 1：风呼啸着，你的队伍正在为前方的长途旅行做准备。谈话很少。即使你们可以通过耳罩和围巾听到对方低沉的声音，你们会说什么？你们共同恐惧的沉默已经足够响亮了。

你的目的地在你前面好几英里。参差不齐的山峰隐约出现在地平线上，嘲弄着你。你心里清楚自己的处境...

检查你的战役日志，阅读下面与你的情况相对应的每一篇文章。然后，继续介绍 2。

### 如果伊利亚·阿什瓦克还活着且木制雪橇列在“补给品回收”下：

“它不够大也不够坚固，无法承载我们所有人，伊利亚将最后一箱物资拖到旧雪橇上时说道，”但它至少应该能够承载我们的食品和设备。“他确保绳子绷紧，所有的狗的安全绳都系好，然后在领头的安羽耳后抓了抓。“我不想把这东西拖上那些山，但是.....当我们到达时我们会过那座桥。好了，姑娘。你准备好了吗？”安羽叫了一声。“是的，我知道你早准备好了。

调查员没有受到不良影响。

#### 否则：

当你把一个巨大的、沉重的、装满设备的背包背在背上时，你呻吟着。你肯定不希望带着额外的40磅在雪地上跋涉，但这是无法避免的。你不知道在目的地还要走多久，如果你想活下去，你需要背包里的一切。

在混沌袋中添加1个▲标记。

### 如果艾弗里·克莱普尔还活着：

“现在的天气可能看起来很晴朗，”克莱普尔解释说，“但它也可能会发生变化。我们大部分时间都在冰上，所以要注意冰层的裂缝。我们需要60厘米厚的冰才能走过去，所以一直待在我身后，我会用这个探测来确保安全。”他举起一个螺旋状的钻孔装置并带路。

调查员没有受到不良影响。

#### 否则：

你在晴空万里的时候冒险出发，但只过了一个小时，天气就突然变坏了。大雪已经够糟糕的了，但真正让你慢下来的是冰。没有克莱普尔的安全指引，你必须缓慢而谨慎地前进以确保你能活着到达山上。

必须决定在混沌袋中添加1个▲标记，或每位调查员遭受1点肉体创伤。

### 如果高田弘子还活着：

当你出发的时候，你听到高田在低声唱着什么——安静得让你听不清是什么，然而其他人中的一个似乎听出来了。“又是那首歌，”他们说。“来的路上听到你在西奥多西娅号上唱的”

高田叹了一口气。“这是我父亲教我的一首歌。帮助我打发时间，”她解释道。

你问她是否愿意教你，她给了你自徒步旅行开始以来你从她身上看到的第一个微笑。“是的，是的，我愿意。”你在剩下的旅程中一起唱歌，结交朋友，消磨时间。

调查员没有受到不良影响。

#### 否则：

这一行人在难以忍受的沉默中忍受寒冷。每一个脚步都那么孤独，又那么凄凉。

必须决定在混沌袋中添加1个▲标记，或每位调查员遭受1点精神创伤。

### 如果调查员侦察了山口：

你寻找你和埃尔斯沃斯昨晚侦察过的安全通道，引导其他队员前进。当你靠近山麓时，陡峭的悬崖在你的两侧，挡住了寒风。这条捷径为你提供了一条通往山顶的捷径...

在设置过程中，当你展示起始地点时，将其线索值减半（向上取整）。

#### 否则：

通往崎岖山脉脚下的冻土带是很难穿越的。即使你已经准备好了雪鞋和御寒的衣服，前进的过程还是缓慢而艰难。风总是在和你搏斗，它的狂风大到足以把你吹倒。但你继续前进，毫不气馁。

调查员没有受到不良影响。

介绍 2：你在冰雪中跋涉了好几个小时。幸运的是，你没有再遇到前两天的生物，这让你思考起这一切是否都是残酷的幻象。但当你靠近锯齿状雪山的底部时，你发现了另一种生物。

它冰冻半掩在雪中，就像一个可怕的路标指引你前进。它的身体形状像一个鼓，有厚厚的皮革和一对锯齿状边缘的翅膀。一个海星状的附属物从它的上半部分伸出雪地，装饰着五只枯萎的眼睛和一组棱形纤毛。五组触手冻结在冰中。看到这件事比南极的天气更让你感到寒冷。

毫无疑问：这是戴尔教授和丹佛斯最后一次冒险进入南极洲中心时遇到的“古老者”之一。但是是什么杀死了它？肯定不只是寒冷？

进行设置。

## 调查员设置

- ② 每位调查员可以从探险队中选择一名未被划掉名字的成员加入他们。将所选角色的故事资产置于调查员的游戏区域中。  
(这些故事资产可以在探险队遭遇集中找到。如果该角色的名字旁边有一个复选标记, 请使用致命幻景遭遇集设置中的坚毅版本。) 按照战役日志的“探险队”部分的显示, 在角色身上放置伤害和恐惧。

## 场景设置

- ② 从以下遭遇集中收集所有卡牌: 禁峰之巅、致命天气、古老者、危险南极、无名恐怖、泰克利-利。这些集由下列图标表示:



- ② 将7个山腰地点洗牌, 并将其中的5个按对角线位置排列放置。将剩下的两个地点放置, 移出游戏。将顶峰地点放置在对角线顶部。每个地点的位置从0到5都有自己的等级, 从等级0的最底部地点开始, 上升到等级5的顶峰地点。(请参阅下面的地点放置)。

◆ 展示等级-0的地点。所有调查员从该地点开始游戏。

- ② 在混沌袋中添加1个❖标记。

- ② 检查战役日志的“补给品回收”部分, 并将其中列出的每个远征故事资产放到等级-0的地点。从游戏中移除剩余其他的远征故事资产。

- ② 将恐怖星之眷族地点放置一旁, 移出游戏。

- ② 检查难度等级。

- ◆ 如果你选择的是困难难度, 请在噩兆1A上放置1个毁灭标记。
- ◆ 如果你选择的是专家难度, 请在噩兆1A上放置2个毁灭标记。

- ② 洗混所有尚未包含在调查员牌组中的泰克利-利! 弱牌, 并构建成泰克利-利牌组。将此牌组放置到噩兆牌组旁。

- ② 将剩余的遭遇牌洗混以构建遭遇牌组。

- ② 你现在可以准备开始了。

## 禁峰之巅的相邻地点

在该场景中, 地点以对角线的形式排列, 每个地点的上方或下方是其相邻地点。

- ② 在此场景中, 每个地点都相连到它下面的地点和上面的地点。

## “禁峰之巅”的地点设置



## 场景插曲:悲剧降临

在战役日志的“探险队”部分中,找到每个未在姓名旁边标记的幸存探险队员(包括目前在调查员控制下的成员),并随机选择其中一人。如果没有这样的探险队员,跳过这段插曲的其余部分。

这一切都发生在眨眼之间。在他们被抓住之前,你的时间只够喊出你同伴的名字。它那许多变化形状的触须盘绕在他们的身上。他们挣扎着想要逃走,却是毫无希望。

如果受害者是詹姆斯·库奇·弗雷德里克斯:

这位身经百战的老兵咒骂了一句,并设法将他的右臂从这东西的抓握中抽出。他用的柯尔特打一枪就够了。雷鸣般的枪声响彻山头,穿透了那堆怪诞、无形的东西。

对恐怖星之眷族造成2点伤害。

然后,它不假思索地将卷须插入受害者的身体,像撕一块生肉一样将他们扯开。一股鲜血把雪染成了红色。它毫不客气地把同伴的残骸扔到地上,并将注意力转移到你身上。

在战役日志的“探险队”部分,划掉选中角色的名字。如果他们在游戏中,他们将被击败并从游戏中移除。

## 不要阅读 直到场景结束

如果没有达成任何结局(每位调查员都被击败):在你穿越山峰的旅程中剩下的时间将是一场暴风雪和恐惧。你爬得越来越高,把自己推向从未想过的极端。然而,登顶仍然是遥不可及的。随着夜幕降临,天气变得更加恶劣致命,绝望迫使你寻找别处生存。

④ 进行结局 2。

结局 1:山顶上的景色令人叹为观止,但你没有心情欣赏这一奇观。在你面前,在这些可恶的山峰的另一边,是戴尔报告中描述的城市。它令人难以忘怀的面容毋庸置疑。数十座由深色板岩和砂岩建造的圆锥形和金字塔形建筑在整个地区呈蜂窝状排列,就像一个完美几何形状的迷宫。尽管历经岁月风霜,但城市依然屹立不倒,被参差不齐的山峰和大雪所掩盖。

一时间,你默默地站着,欣赏着奇妙的景象。如果不是一路上遇到的许多考验,那将是一个胜利的时刻。但是在为了到达这里而做出牺牲之后,胜利的声音如空洞一般。

冰冷的风吹过山峰。空气太稀薄,你不能在这里逗留。休息片刻后,您开始长途跋涉进入陌生的城市。在到达山脚之前,您必须扎营。运气好的话,你会躲避居住在那里的可怕生物.....

④ 在你的战役日志中,记录团队爬上了顶峰。

④ 每位调查员获得的经验等于胜利区中的每张牌的胜利点X。

④ 对于胜利区中的每个远征资产,调查员可以选择将该资产添加到他们的牌组中。这些牌不计入他们的牌组限制大小。对于以这种方式添加到调查员牌组中的每个远征资产,该调查员将额外获得1点经验值奖励。

④ 对于每个不在胜利区中的远征资产,在战役日志的“补给品回收”部分划掉其名称。

④ 在战役日志的“探险队”部分,记录每个同伴资产的伤害和恐惧数量。

④ 进行插曲 II:无尽的夜晚。

结局 2：就在你开始失去希望的时候，你发现山坡上有一个黑暗的洞穴。风在洞口外咆哮着，带来了一场突如其来的大雪。你不知道哪种情况会更糟糕——被困在冰洞中缓慢死亡，还是同样缓慢的无法到达山顶。但当你的同伴打开手电筒时，你意识到可能还有第三种选择。

这条狭窄隧道的墙壁上覆盖着奇怪的象形文字，这是你从未见过的。你推测可能是远古外星语言的著作。甚至可能是曾经把这个地区称为家的古老者。更重要的是，洞穴继续深入到山的一侧，远远超出你的光线范围。

你们投票决定继续前进，希望隧道能把你带到另一个出口。令你惊讶的是，旅程还算顺利，尽管始终存在的黑暗，可怕的怪诞呻吟的回声，以及地下深处某种东西的低沉声音会影响你的理智。在持续了几个小时后，直到最后，很幸运的，你看到了远处的光亮。

你再次出现在山的一侧，这一次看到了令人惊叹的景色。戴尔报告中所描述的城市横七纵八地展现在你面前。它那令人难忘的面貌是显而易见的。数十座由深色板岩和砂岩建成的圆锥形和金字塔状建筑像蜂窝状分布在整个地区，就像一个完美几何形状的迷宫。尽管饱经风霜，这座城市依然屹立着，隐藏在参差的山峰和大雪之中。

你静静地站着，欣赏这奇妙的景象。不管怎么说，你设法找到了穿过这座山的路。如果不是一路走来你面对了许多考验，这将是一个胜利的时刻。但在牺牲了这么多才来到这里之后，胜利听起来很空洞。休息片刻后，你开始长途跋涉，进入这座陌生的城市。你必须在到达山脚之前扎营。幸运的话，你就能躲过住在那里的可怕生物...

- ④ 在你的战役日志中，记录队伍在山里找到了另一条路。
- ④ 每位调查员获得的经验等于胜利区中每张卡的胜利点X。
- ④ 在战役日志的“补给品回收”部分划掉每张卡牌的名称。
- ④ 在战役日志的“探险队”部分，记录在游戏中每个同伴资产的伤害和恐惧的数量。

④ 进行插曲 II：无尽的夜晚。



## 插曲 II：无尽的夜晚

**无尽的夜晚 1：**你和你的同伴又一次安然无恙地安营扎寨。你惊奇地发现，与之前相比，今天晚上要安静得多，无论是因为你人数的减少，还是营地笼罩着的阴郁情绪。但这里的宁静一点也不安宁。随着时间的流逝，你似乎无法得到任何休息。你决定去看看你的同伴...

你的时间只足够来检查少数团队成员（无论他们是否还活着）。一次一个，选择并阅读下面的三个部分（如果队伍在**山里**找到另一条路，则选择四个）。如果所选部分的游戏效果无法执行，则不计入此总数，您可以选择一个新部分。在阅读了适当数量的章节后，继续阅读**无尽的夜晚 2**。

### 如果威廉·戴尔还活着：

教授来回踱步，用手指拨弄着灰白的头发。“他们是相关的。他们一定是有联系的。”你走近时，他自言自语地说。“古老者和这些现象，这些‘幻景’，”他继续说，好像在回答你未说出口的问题。“我们上次来这里的时候，我看到了古老者与其他物种冲突的画面，其他的.....外星人。但如果他们恐惧的真正根源就在地球上呢？”他的目光与你的相遇。“如果这不是他们真正的家呢？”如果.....如果他们在看守什么东西呢？”

与戴尔教授交谈可以帮助你在这种疯狂中找到原因。任何一名调查员都可以选择并移除他们牌组中最多五个**泰克利-里！弱点牌**（将它们与剩余的**泰克利-利牌**洗混）。

### 如果威廉·戴尔被划掉了且调查员还没有从插曲 I 中获得他的逝者纪念品：

你花了一点时间仔细研究一下教授他随身携带的一些旧草图，以防它们被证明是有用的。正如你所怀疑的，他所描绘的生物中没有一个看起来像你所看到的东西。但就在你即将放弃的时候，你发现了一些他宣称的在黑暗、崎岖的山脉之外发现的城市草图。这些画描绘了一个巨大的拱门，上面有由五角星环绕的五个象形文字。拱门下面，或者说是拱门后面，隐约可见一些怪诞的东西。这幅素描的线条分裂成一团你难以描述的笔触和墨迹。还有几种生物长着桶状的身体和海星般的脑袋——戴尔在他的报告中描述的外星人“远古之物”站在拱门的两侧，虔诚地看着，它们翅膀般的附属物虔诚地展开。你希望你能问戴尔本人这可能意味着什么，但可悲的是，这已经太晚了。你收集他的素描并随身携带，希望以后能派上用场。

任何一名调查员都可以将戴尔的草图故事事件牌加入到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

### 如果丹弗斯还活着：

似乎没有其他人理解丹弗斯的胡言乱语，但你认为你已经开始理解了。或者说至少，你是唯一一个尝试的人。毕竟，他上次来这里的旅途中看到的一切，都是这一切的核心。“它是.....它.....”他停顿了一下，试图解释时声音哽咽。“就像我们见过的生物一样。墨水、雾气和颜色。或者，至少，我认为这是我们人类的眼睛可以解释它们真实形状的唯一方式。”当他重新想象幻景时，他的眼睛眺望着远处，充满了恐惧。“它还在这里。被封印，被束缚。但不会太久，我担心。不会太久。”

聆听丹弗斯让你更深入地了解这个地方的疯狂。任何一名调查员都可以在开始场景 III：远古之城的起始手牌中额外抽取两张牌。

### 如果丹弗斯被划掉了且调查员还没有从插曲 I 中获得他的逝者纪念品：

你决定从丹弗斯的随身物品中寻找些知识，希望他能记下日记，或者从他之前与戴尔的探险中找到一些证据。但是正相反，你找到的是一个既恐怖又虚幻的小说宝库，其中包括一本陈旧的**埃德加·爱伦·坡**写的作品。它的页面上有许多临时的标签，页边空白处有许多记录和简短的笔记，有些是与小说相关的，而有些则是你无法理解的内容。你不知道为什么丹弗斯有任何理由带来这样一本故事集，尤其是一本深受他喜爱的故事集。你打开一页标签，上面写着：“它无法被说服去触摸或靠近它，当我们试图强迫它时，它颤抖着，尖叫着，‘**泰克利-利！**’”在页边空白处，丹弗斯潦草写道：“什么能迫使一个人脱离这种突发事件？”我怎样才能摆脱这种可怕的感觉呢？”

任何一名调查员都可以将**爱伦坡作品集故事资产牌**加入到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。



如果艾米·肯斯勒博士还活着且“肯斯勒博士和你分享她的研究”在你的战役日记里：

当你走进肯斯勒医生的帐篷时，她并不感到惊讶。她从办公桌上抬起头来，把眼镜向下倾斜，直视着你的眼睛。“是来询问我的发现吗？”她问道，你点了点头。“很好。”当你走近她并从她肩上望过去时，你注意到她异常热情的举止：在她面前，一个古老者的一段四肢被专业精确地解剖。深绿色的液体把它有鳞的肉和下面的表面染成一片。她再次举起眼镜，转身面对她的解剖标本。“这和我们没什么不同。”她说，“就像戴尔在自己的叙述中所说的那样。然而，不知为何，它们能够经受住难以置信的压力和寒冷。甚至可能是太空的真空。我不明白的是……”她深深地吸了一口气，接着说。“戴尔的报告只解释了其中一些生物从冬眠中苏醒的原因。那么，为什么它们中有那么多是活跃的呢？”

肯斯勒博士的研究使你能够更清楚地看待情况。在你的战役日志中，记录肯斯勒博士即将领悟。

如果艾米·肯斯勒博士还活着但是“肯斯勒博士和你分享她的研究”没有在你的战役日记里：

当你走进肯斯勒医生的帐篷时，她冷冷地瞥了你一眼，然后又回去工作了。“对不起，我太忙了，没空考虑你那些无聊的事，我也没有时间磨蹭。找别人聊聊天吧，请让我继续工作。

她不想在这个时候见你。选择其他人。（这不会计入你可能阅读的章节数。）

如果艾米·肯斯勒博士被划掉了且调查员还没有从插曲 I 中获得她的逝者纪念品：

你查看这个注定失败的探险队领队留下的研究笔记。当然，如果有人能对你目前所看到的有所理解的话，那一定是肯斯勒博士：也许她对这些生物的了解比她表现出来的要多。你搜遍了她的帐篷，仔细检查了她的物品，直到你发现一本厚厚的日记，里面满是关于南极之旅的详细记录，以及你卸下补给和搭帐篷前几天的情况。从那时起，笔记变得不那么详细，更加混乱。她对飞机坠毁前几天的叙述与其说是一本写得很好的日记，不如说是一个疯狂的转折点。她写道，墙上滴着黑色的瘴气，冰下无尽的虚空，入口外的核心地带带有邪恶而陌生的东西——后面就没有了。

肯斯勒博士不是一个会叙述梦境或写作的人。发生了什么事把她吓坏了。某种东西使她看清了她所写的东西。但是是怎么做的？在什么时候？你坐了下来，用你自己的经历继续着她的记录，阴沉地希望，如果你不能活着离开这片大陆，会有人能读到这篇日记，知道这里发生了什么……

任何一名调查员都可以将肯斯勒的日志的故事资产加入到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

如果马拉·辛哈医生还活着：

“你感觉怎么样？”看到医生真正的关心，你在震惊的沉默中眨了眨眼。你来找她，期待她翻白眼，责备你的病情。

“哦，算了吧。我不能担心吗？在我们看到和经历过的一切之后，我想我应该有点担心了。”在她的坚持下，你允许她检查您是否有伤口和体温过低的早期迹象。“你知道，我们还活着很幸运，”她打开医疗箱时轻声说，“或许……”她咬紧牙关，摇摇头。“……或许他们才是幸运的。”

辛哈医生的专业知识可以让你从伤痛中恢复过来。任何一名调查员都可以治愈1点肉体创伤或从战役日志中记录的同伴资产中移除1点伤害。

如果马拉·辛哈医生被划掉了且调查员还没有从插曲 I 中获得她的逝者纪念品：

你不知道到底是什么促使你去辛哈博士的帐篷，但你既然来了，你也知道你不会在她的物品中找到任何答案。不过，也许你可以从她的旧医疗包和御寒装备中挽救一些。当你把她的医疗用品塞进她的背包时，你的后背一阵颤抖。你告诉自己这是出于需要，但擅自拿走死者的遗物仍然是你良心上的沉重负担。你把背包带扛在肩上，转身离开辛哈博士的帐篷，希望把这个可怕的事情迅速忘掉。有什么东西从背包的前口袋里掉出来的声音引起了你的注意。你在脚边搜寻这个东西，发现了一个小皮夹，里面只有一个发夹，一张辛哈博士和你假定是她家人的照片，还有一张河景剧院演出的票根。没有仔细思考为什么，你就把它装进口袋。如果这东西对她来说很重要，那么它一定会包含一些感情。

任何一名调查员都可以将辛哈的医疗包的故事资产加入到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。



#### 如果詹姆斯·库奇·弗雷德里克斯还活着：

你在深夜来找库奇，这时每个人都应该睡着了。营火的余烬在你们两人之间默默地闷烧着，昏暗的灯光在他驼背的身躯后面投射出一个舞动的影子。“希望你不是来听建议的。”他终于喃喃地说。你摇摇头，告诉他你只是来陪伴他的。“当然，当然。听上去更像是睡不着”他指责道。你什么也没说。这确实是事实，你无法反驳。他深深地吸了一口气，然后继续说下去。“当我们在战壕里的时候，我们几乎从不睡觉。在那些条件下，在泥土和泥泞中，满身苍蝇，已经够艰难的了。而且任何时候我们尝试休息，德国人都会用迫击炮火就会把我们吵醒。无法忍受的疲惫。”他的目光在火中燃烧。“一两个小时都是天赐之物，但不知为何，我经历了那个地狱，尽管一切都想杀了我，我还是挺过来了。”你问他你该怎么做。库奇的嘴唇下翻，但这个问题并没有阻止他。“好吧，那么，听着。”

库奇的建议可以帮助你为未来做好准备。每一名调查员可额外获得1点经验。

#### 如果詹姆斯·库奇·弗雷德里克斯被划掉了且调查员还没有从插曲 I 中获得他的逝者纪念品：

当你搭建营地时，另一名队员拿着一包库奇的遗物走近。

“我相信你是最适合接受它们的人，”年轻人悲伤地说，把它递给了你。你坐在篝火旁，一件一件地检查背包里的物品。里面有几件库奇的私人物品——一块有裂痕的怀表，一个印有埃克塞尔西奥酒店标志的火柴盒，当然还有他那把随身携带的柯尔特·32左轮手枪。它保养得非常好，枪身抛光干净，木制把手完美无瑕。据我所知，这与库奇对这件事的热爱相比不如说是因为他的旧习惯很难改掉。将弹巢推出来时，你注意到还剩下几颗子弹。你漫不经心地转动着弹巢，向库奇默默承诺着：别担心。我会好好利用这些子弹的。

任何一名调查员都可以将库奇的柯尔特·32左轮手枪故事资产添加到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

#### 如果艾弗里·克莱普尔还活着

你可以在营地的边缘找到克莱普尔，眺望着这座陌生的城市。“很了不起，不是吗？”您点点头并提到该架构与你以前见过的任何东西都不一样。“不，不是那个。我的意思是，也是，但是你看——”他指着城市四面八方隐约可见的巨大山峰，就像一条边界。“建造它是为了阻挡和引导风。他们选择了正确的地方来建造他们的城市。而这些建筑和街道的建造方式，主要是为了防止过量的积雪。在继续之前，他意味深长地瞥了你一眼。”这些生物选择了地球上最严酷的地方作为他们的家园，尽管有种种困难，他们蓬勃发展。“你想知道，这是否意味着你目前所面临的恶劣天气将在下一段旅程中得到缓解。”“不太可能，”他回答说，“他们在城市中建立的许多自然保护措施似乎已经风化了。而且那里的冰可能比他们那个时代的冰多得多。但我会确保我们避免最恶劣的情况。”

克莱普尔的预测可以帮助你恶劣天气中保持安全。从混沌袋中移除1个❄️标记。

#### 如果艾弗里·克莱普尔被划掉了且调查员还没有从插曲 I 中获得他的逝者纪念品：

克莱普尔的物品散落在营地的主帐篷周围，包括一张罗斯冰架的地图，他用各种你不太明白的注释做了标记。一阵冷风吹开帐篷的襟翼，寒冷的空气充满了整个空间。你将双臂抱在胸前保暖。没有克莱普尔，你就无法抵御危险的天气。被困在极地风暴中将是致命的，他是唯一一个拥有准确预测风暴的专家。你叹了口气准备离开，停了片刻，你瞥了一眼和克莱普尔剩下的东西捆绑在一起的厚重皮大衣。然后你低头看看你自己：在你艰苦的旅程中它已经破烂不堪。你拿起克莱普尔的，将你的旧外套留下。毕竟，也许他不会让你对天气毫无防备。

任何一名调查员都可以将克莱普尔的皮毛大衣故事资产添加到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。



#### 如果罗尔德·埃尔斯沃斯还活着:

当你走近时,埃尔斯沃斯拍了拍你的肩膀,递给你一小包补给品。“来吧。”他指着城市说。“我们要去做一次小小的旅行。”你们一起在冰雪中跋涉,在黑暗中沿着山坡向下走,直到最后到达这座城市的一座玄武岩建筑的角屋顶。“就是这里——正如我所想的。”他指着建筑的一个入口,一扇被雪半埋在山坡上的窗户。“我们可以从那里进入大楼,然后下到街道。这比在雪地里艰难跋涉要容易得多,你不觉得吗?来,我把它标在地图上。我们回营地去,免得迷路。”

与埃尔斯沃斯一起侦察会让你洞察未来的旅程。在你的战役日志里,记录调查员对城市郊区进行侦察。

#### 另外,如果艾弗里·克莱普尔还活着

当你们回到营地时,克莱普尔背着一个装满装备的背包,惊慌失措地走近你。“罗尔德!我——我以为”他小声的说,随后松了口气。

“艾弗里,你……”埃尔斯沃斯微微一笑。“你是在担心我吗?”

克莱普尔放下背包,翻了个白眼。“难道我不可以吗?”你暗自窃笑,然后偷偷溜走,两人又重归于好了。

#### 如果罗尔德·埃尔斯沃斯被划掉了且调查员还没有从插曲 I 中获得他的逝者纪念品:

如果你对他一无所知,你会认为埃尔斯沃斯一直在为世界末日做准备。尽管他以轻巧的探险家和专业的背包客而闻名,但粗略地瞥一眼他留下的物品,就能发现大量的粮食、补给品和寒冷天气的装备。当团队悲伤地分割他的东西以便充分利用它们时,你发现他额外带来了一双防水靴子作为备用。你不知道你们中是否有人能真正跟随他的脚步,但至少有了这些,你也许可以穿上他的鞋子继续前行。

任何一名调查员都可以将埃尔斯沃斯的靴子故事资产添加到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

#### 如果高田弘子还活着

当你走进跟她谈话时,团队的临时军需官正在数数。她在数不清时诅咒。“你知道我花了多长时间——”她停下来翻白眼。她下一个问题带着愤怒的音调。“你想要什么?你告诉高田,你想为明天进入异星城市的旅程征用一些补给品。“哦,你决定,确定了吗?”她叹了口气。“是的,那好吧。但不要拿那个包里的任何东西。”她指了指装满备用飞机零件和补给品的背包。“这是……说来话长,”她回答了你不言而喻的问题,讨论到此结束。

高田确保你为下一段旅程做好更好的准备。任何一名调查员可以在他们的资源池中添加3个额外的资源开始场景 III: 远古之城。

#### 如果高田弘子被划掉了且调查员还没有从插曲 I 中获得他的逝者纪念品:

对于一个本应以自己的组织能力为傲的人来说,高田的机械工具完全是一团糟。如果你不了解,你会认为她储存东西的方式没有任何规律或理由,但对于高田来说,你怀疑她有某种系统。你花了几分钟仔细检查她的物品,寻找任何可能对探险队其余成员有价值的东西。没有高田,你就无法让最后一架飞机飞起来。事实上,你想着,当你明天去山上的时候,你将被迫丢弃她的大部分东西。不过,你认为你可以利用她的一些贮存物。

任何一名调查员都可以将高田的贮存物故事事件添加到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。



#### 如果伊利亚·阿什瓦克还活着：

你找不到伊利亚。相反，安羽找到了你。在你最意想不到的时候，这只巨大的狗突然倒在你的腿上，用鼻子深情地轻推你的脸。你笑了，忍不住傻笑，你徒劳地试图把她从你身边推开。流口水是一回事，冻住流口水完全是另一回事。“安羽，趴下！”你听到伊利亚大叫，这只忠诚的狗立刻从你身边跳下来，坐在旁边。“对不起，”伊利亚坐在狗的旁边，挠着它的耳朵后面说。你摇摇头，告诉他偶尔有个微笑的理由很好——即使事情看起来很可怕。他和你一起点头。“这倒是真的。他帮助我度过了很多难关，比如……嗯，我想我从来没有遇到过这种情况。但她一直在我身边。而且她似乎也特别喜欢你。”这只狗好像听懂了伊利亚的话，热情地注视着你。你再次微笑，告诉她你也有同样的感觉。安羽摇着她尾巴。与伊利亚和安羽在一起会让事情变得更好。任何一名调查员都可以治愈1点精神创伤或从战役日志中记录的同伴资产中移除1点恐惧。

#### 如果伊利亚·阿什瓦克被划掉了且调查员还没有从插曲 I 中获得他的逝者纪念品：

当你坐在营地的边缘，思考未来的日子里命运会为你准备什么时，一个轻柔的推动将你从思绪中唤醒。你震惊地转过身防备另一个可怕的生物从冰中出现——但那是伊利亚的忠实伙伴安羽。那只灰色的大狗用恳求的眼神看着你。你摇了摇头，沉重地站起来。今天晚上的哀悼已经够多了。当你冒险返回营地时，你身后的雪地上有一条柔软的脚步声。你停下来，瞥了一眼安羽。再一次，它抬起头来与你的目光相遇。它是在寻求安慰，还是指引？你跪下来，用你戴着手套的手抚摸着它厚厚的皮毛，用安慰的话安抚你们俩。是的，伊利亚走了。不，我也不知道我们是否安全。你想跟着我吗？玉宇摇着她的尾巴。那好吧。

任何一名调查员都可以将安羽故事资产添加到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

无尽的夜晚2：你徒劳地试图入睡，但夜晚似乎永远在继续，你的思想在担忧和怀疑的迷宫中无休止地游荡。

② 如果你已经玩过场景???: 致命幻象这个战役，继续无尽的夜晚3。

③ 否则，请查看战役日志中的“探险队”部分。

④ 如果有三个或三个以上的名字被划掉，跳至无尽的夜晚4。

⑤ 否则，进行场景 III：远古之城。

无尽的夜晚3：就在你开始慢慢入睡的时候，门又出现了。它瞬间闪着微光，灰色的薄雾从门框的缝隙中滚滚而出。再一次，你被提供了一个选择。但你敢冒险再次进入冰冷的幻觉吗？

调查员必须决定(选择一项)：

② 打开门，再一次冒险进入幻景。在剩余的战役中添加1个✠标记到混沌袋中。进行场景???: 致命幻象。

③ 忽略那扇门，让它消失。进入场景 III：远古之城。(稍后你还会有这个机会。)

无尽的夜晚4：就在你终于开始昏昏欲睡的时候，脑海角落里一个模糊的威胁让你开始行动。你本能地伸手去拿一件武器来保护自己，但当你四处张望时，一切都显得很正常。事实上...

你震惊地站了起来，环视着周围的环境。你们的临时营地在恶劣的环境中保护的很好，但仍然在北极荒野深处。然而，你却发现自己在室内，在一个陌生而熟悉的大厅里。你把睡袋周围残留的雪扫到一边，注意到原来没有的瓷砖地板。是一场梦吗？

当你怀疑这个神秘地方的真实性时，墙壁和瓷砖地板闪烁着褪色的光芒。你被留在冰冷的营地里，周围都是同伴——除了通向大厅的那扇门还在。灰色的浓雾围绕着你，指引着你前进。

这不是光的自然折射。这里有某种超自然的东西在起作用。在你的营地周围翻滚的厚厚的瘴气就像你在飞机坠毁后遇到的可怕的生物一样。你真的想知道它想让你看到什么？

调查员必须决定(选择一项)：

② 打开门，冒险进入幻景。在剩余的战役中添加1个✠标记到混沌袋中。进行场景???: 致命幻象。

③ 忽略那扇门，让它消失。进入场景 III：远古之城。(稍后你还会有这个机会。)

## 场景 III：远古之城

在阅读场景介绍时，请查看战役日志，并阅读与你的情况相对应的任意段落。

介绍：即使有了戴尔的报告所提供的知识，你还是会发现自己完全没有准备好面对南极洲中心这个亵渎神明的城市的可怕的浩瀚，以及它的不可思议。巨大的塔、寺庙、桥梁和尖塔点缀着广阔的风光。在不可避免的晨光中，由巨型建筑和棱角分明的石块组成的无名迷宫向四面八方延伸数英里，毫无疑问是真实的，但又令人难以置信。这真是一个世界奇迹。

### 如果马拉·辛哈医生还活着：

“记住，任何时候都要保持隐蔽。在我们要去的地方，风可以瞬间冻住你的皮肤。保持水分，”辛哈医生提醒你。

“这里的空气比你想象的要干燥。”其余的人点头表示理解。你们没人跑这么远就是为了体温过低...但在这个该死的地方，这几乎和死于其他任何东西一样危险。

调查员没有受到任何不良影响。

### 否则：

你被多次告知南极环境的危险，但没有了辛哈医生，你在面对恶劣天气时处于不利地位。她对病人的态度有所欠缺，但她的专业知识弥补了这一点。真希望你能救她，你咬紧牙关，继续跋涉，观察你的同伴是否有体温过低的迹象。

每位调查员都在他们的牌组中增加一个冻伤弱点。它不计入调查员牌组限制的大小。

当你沿着城市周围的山峰下山时，偷偷摸摸地越过城墙，斜坡让位于逐渐变浅的山麓丘陵，山脚下点缀着黑色原始石头结构。也许是塔或前哨，将城市的天然外墙与其郊区连接起来。“我们应该搜索其中一座瞭望塔，”一名队员指着最近的建筑物建议道。你点头同意。戴尔的报告观察到大量信息刻在城市内几个建筑物的墙壁上，毕竟，也许您会偶然发现城市的地图或图表以帮助你进行探索。

### 如果调查员对城市郊区进行侦察：

你没有前往瞭望塔，而是召唤其他人跟随你。回忆起你和埃尔斯沃斯前一天晚上侦察过的路线，你带着一群人朝你发现的那个半埋着的建筑走去。它比瞭望塔要花更长时间到达那里，但提供了进入城市的捷径：

在设置过程中，在你展示起始地点后，队长调查员会从该地点发现等于其线索值一半的线索（向上取整）

### 否则：

调查员没有受到任何不良影响。

### 如果威廉·戴尔教授还活着：

“要小心，”教授警告说。你渴望倾听他的智慧，这是通过艰苦的经验获得的。“这里镌刻的象形文字描绘了这个地方的许多历史。它是古老的。比我们人类建造的任何东西都要古老得多。”

“你想说什么？”有人插话道。

“你知道‘墙有耳，门有眼’这句老话吗？”戴尔回答。

“我们不知道这些墙里面藏着什么。冰和石头下面住着什么。保持警惕……不要让任何声音在你的脑袋里响，只有我们自己的声音。你明白吗？”

你点头表示同意，深吸了一口气。你不得不从字面上理解戴尔成语的意思。

调查员没有受到任何不良影响。

### 否则：

当你进入塔内时，寒冷逐渐减弱，但从远处观察这座城市时的不安感只会增加。没有戴尔的智慧指引你走过这个地方，你会觉得完全没有准备。每一滴水，每一块滚动的鹅卵石，每一次屏住呼吸，都会让你的喉咙发紧，心跳加速。过不了多久，你就会听到墙里的低语声——不属于你，也不属于你的同伴的声音。你越是试图否认，那些声音就越强烈。在你心中吟唱。一个警告？

每位调查员在他们的牌组中添加一个着魔弱点。它不计入调查员牌组限制的大小。

黑曜石建筑的开放入口就像凶猛捕食者的胃一样迎接着你。当你的眼睛适应了黑暗，你的好奇心被深深的恐惧所取代。这座建筑棱角分明的主厅是一场大屠杀的发生地。残缺不全的古老者尸体散落在地板上——皮革般的灰色肉体 and 粘稠的、畸形的器官，上面覆盖着厚厚的深绿色液体。死亡的恶臭让你眩晕。这些死者并不古老。这次屠杀一定是最近发生的。

“是什么造成的呢？”你们中的一个人打破了巨大的沉默。墙上的壁画吸引了你的注意力，描绘了你所熟知的古老者的种族，他们正在与一些古老的、可怕的敌人交战——不，不是一个。很多。你们不敢在这个屠宰场呆太久。你捂住鼻子遮住难闻的气味，你建议离开。

如果詹姆斯·库奇·弗雷德里克斯还活着并且炸药列在“补给品回收”中：

不幸的是，当你试图离开建筑时，你发现通道被冰和碎石堵住了。就在你考虑如何挖出一条路的时候，库奇走了过来，手里拿着几根捆在一起的炸药。“哦，天哪。让开。”他嘟囔着，将炸药放好，在没有再次警告的情况下点燃了导火索。你和其他人跑到角落里，捂着耳朵，低声咒骂着。几秒钟后，一场巨大的爆炸使建筑物摇晃起来。当尘埃落定，库奇很安逸就队伍中走了出来。

“有时候，库奇，我发誓……”有人说

调查员没有受到任何不良影响。

否则：

不幸的是，当你试图离开建筑时，你发现通道被冰和碎石堵住了。找到另一条出路所花的时间比你预期的要长得得多，当你最终逃脱时，你已经暴露在恶劣环境中一段时间了。

在混沌袋中添加1个攀标记。

一条条恶心的绿色血液从山腰中流出，沿着一条光滑的小路滴落，仿佛由一种酸性物质雕刻而成。在相反的方向，山脊沿着城市的周边延伸。在远处，即使在仔细阅读了戴尔的笔记之后，你仍然可以看到城市的一个黑暗的、半掩埋的部分，它的结构布局对你来说完全陌生。最后，在城市的中心，一座巨大的金字塔和许多著名的神殿散落一地，尽管经历了许多亿年的风化，它们仍然高耸入云。

探险队投票决定他们想去哪个方向。比较以下三列，看看哪一列的团队存活的最多。

#### 第一组

- ◆ 艾米·肯斯勒博士
- ◆ 罗尔德·埃尔斯沃斯
- ◆ 马拉·辛哈医生

#### 第二组

- ◆ 丹弗斯
- ◆ 高田弘子
- ◆ 伊利亚·阿什瓦克

#### 第三组

- ◆ 威廉·戴尔教授
- ◆ 艾弗里·克莱普尔
- ◆ 詹姆斯·库奇·弗雷德里克斯

② 如果左边列(第一组)有最多队员仍然存活,这一组人投票选择冒险进入市中心,那里有最宏伟的建筑。该组中的所有同伴在被调查员选择陪同的情况下,入场时拥有额外1使用。进入设置(V.I)。

② 如果中间列(第二组)有最多队员仍然存活,这一组人投票选择沿着山脊前往戴尔和丹弗斯从未探索过的地区。该组中的所有同伴在被调查员选择陪同的情况下,入场时拥有额外1使用。进入设置(V.II)。

② 如果右边列(第三组)有最多队员仍然存活,这一组人投票选择跟随屠杀古老者的生物留下的足迹。该组中的所有同伴在被调查员选择陪同的情况下,入场时拥有额外1使用。进入设置(V.III)。

② 如果两组或两组以上的票数相等,队长调查员将投出决定的一票,并可能在两个并列的选项之间做出决定。(解决上述问题时,就好像所选小组中有最多的团队成员仍然活着一样。)

## 调查员设置

② 每位调查员可以从探险队中选择一名未被划掉名字的成员加入他们。将所选角色的故事资产置于调查员的游戏区域中。

(这些故事资产可以在探险队遭遇集中找到。如果该角色的名字旁边有一个复选标记,请使用致命幻景遭遇集设置中的坚毅版本。)按照战役日志的“探险队”部分的显示,在角色身上放置伤害和恐惧。

## 场景设置 (V.I)

② 从以下遭遇集中收集所有卡牌:远古之城、古老者、瘴气、无名恐怖、企鹅、修格斯、泰克利-利、上锁的门。这些集由下列图标所示:



② 将修格斯遭遇集放置一旁。

② 仅使用章节牌四处蔓延的城市(V.I)和追寻未知(V.I)构建章节牌组。将所有其他的章节牌从游戏中移除。

② 根据第39页的地图,洗混16个城市景象地点,并将它们与隐蔽隧道一起放置进游戏中。

◆ 队长调查员从八个最外围的地点中选择一个地点。每位调查员在选定的地点开始游戏。

◆ 此场景中的每个相邻的地点相互连接(参见下一页的“地点邻接”)。

② 从游戏盒子中收集以下每种混沌标记各两个(不是从混沌袋中):0、-1、-2和-3。在每个城市景象地点随机放置这16个标记中的一个。这些代表“钥匙”。(请参见下一页的“钥匙”)

② 在混沌袋中添加1个标记。

② 从游戏中移除三个善良古老者敌人。

② 将恐怖星之眷族敌人放置一旁,移出游戏。

② 从游戏中移除在介绍过程中没有获得的冻伤和着魔弱点牌。

② 检查难度等级。

◆ 如果你选择的是困难,请在噩兆1A上添加1个毁灭标记。

◆ 如果你选择的是专家,请在噩兆1A上添加2个毁灭标记。

② 洗混所有尚未包含在调查员牌组中的泰克利-利!弱点牌,并构建泰克利-利牌组。将此牌组放置到噩兆牌组旁。

② 洗混剩余的遭遇牌以构建遭遇牌组。

② 你现在可以准备开始了。

## 场景设置 (V.II)

- ② 从以下遭遇集中收集所有卡牌：远古之城、冰中生物、古老者、无名恐怖、企鹅、神秘无声、泰克利-利、冷寒。这些集由下列图标所示：



- ② 将冰中生物遭遇集放置一旁。
- ② 仅使用章节牌四处蔓延的城市 (V.II) 和追寻未知 (V.II) 构建章节牌组。将所有其他的章节牌从游戏中移除。
- ② 根据第40页的地图，洗混16个城市景象地点，并将它们与隐蔽隧道一起放置进游戏中。
- ◆ 每位调查员在最右下角的地点开始游戏。
  - ◆ 此场景中的每个相邻的地点相互连接(参见下一页的“地点邻接” )。
- ② 从游戏盒子中收集以下每种混沌标记各两个(不是从混沌袋中)：❄️, 🔥, 🐉, 🌪️, 0、-1、-2和-3。在每个城市景象地点随机放置这16个标记中的一个。这些代表“钥匙”。(请参见下一页的“钥匙” )
- ② 在混沌袋中添加1个🌪️标记。
- ② 从游戏中移除恐怖星之眷族敌人和全部三个善良古老者敌人。

- ② 从游戏中移除在介绍过程中没有获得的冻伤和着魔弱点牌。

- ② 检查难度等级。

- ◆ 如果你选择的是困难，请在噩兆1A上添加1个毁灭标记。
- ◆ 如果你选择的是专家，请在噩兆1A上添加2个毁灭标记。

- ② 洗混所有尚未包含在调查员牌组中的泰克利-利！弱点牌，并构建泰克利-利牌组。将此牌组放置到噩兆牌组旁。

- ② 洗混剩余的遭遇牌以构建遭遇牌组。

- ② 你现在可以准备开始了。

## 场景设置 (V.III)

- ② 从以下遭遇集中收集所有卡牌：远古之城、冰中生物、企鹅、瘴气、修格斯、泰克利-利、冷寒、上锁的门。这些集由下列图标所示：



- ② 将修格斯遭遇集放置一旁。
- ② 仅使用章节牌四处蔓延的城市 (V.III) 和追寻未知 (V.III) 构建章节牌组。将所有其他的章节牌从游戏中移除。
- ② 根据第41页的地图，洗混16个城市景象地点，并将它们与隐蔽隧道一起放置进游戏中。
- ◆ 每位调查员在最左上角的地点开始游戏。
  - ◆ 此场景中的每个相邻的地点相互连接(参见下一页的“地点邻接” )。

- ② 从游戏盒子中收集以下每种混沌标记各两个(不是从混沌袋中)：❄️, 🔥, 🐉, 🌪️, 0、-1、-2和-3。在每个城市景象地点随机放置这16个标记中的一个。这些代表“钥匙”。(请参见下一页的“钥匙” )
- ② 从游戏中移除恐怖星之眷族敌人和全部三个苏醒的古老者敌人。

- ② 从游戏中移除在介绍过程中没有获得的冻伤和着魔弱点牌。

- ② 检查难度等级。

- ◆ 如果你选择的是困难，请在噩兆1A上添加1个毁灭标记。
- ◆ 如果你选择的是专家，请在噩兆1A上添加2个毁灭标记。

- ② 洗混所有尚未包含在调查员牌组中的泰克利-利！弱点牌，并构建泰克利-利牌组。将此牌组放置到噩兆牌组旁。

- ② 洗混剩余的遭遇牌以构建遭遇牌组。

- ② 你现在可以准备开始了。

## 远古之城的地点邻接

在此场景中，地点以行和列的模式排列，每个地点与一个或多个其他地点相邻。

- ② 在此场景中，相邻的地点相互连接。

- ② 相邻地点共享一侧(左侧、右侧、上方或下方)。仅共享一个角的地点不相邻。

## 钥匙

此场景的设置指示玩家在16个城市景象地点中的每个地点上放置一个随机混沌标记，作为钥匙。这些钥匙永远不会放在混沌袋中，也不会作为传统的混沌标记。相反，它们表示调查人员可以在整个场景中找到并使用的钥匙。

可以通过以下两种方式获得钥匙：

- ② 如果一个有钥匙的地点没有线索，调查员可以将🔑作为控制钥匙的能力。
- ② 一些卡牌效果可以让调查员以其他方式控制钥匙。

当调查员控制一把钥匙时，他们将钥匙放在调查员卡上。如果控制一把或多把钥匙的调查员被击败，将他控制的所有钥匙都放在他所在地点上。作为一种➡能力，一名调查员可以将任意数量的钥匙交给同一地点的另一名调查员。

## 独立模式

如果你是单人模式下游戏，并且不希望参考任何其他设置或结局，你可以在游戏此场景设置时使用以下信息：

- ② 根据你的难度等级，额外添加1个🌪️标记到混沌袋中。

- ② 调查员可以选择这个场景的哪个版本开始游戏。

## “远古之城 (V.I)” 的地点设置





# “远古之城 (V.III)” 的地点设置

## 起始地点



## 场景插曲:凝视疯狂

在战役日记的“探险队”部分中,找到每个未在姓名旁边标记的幸存探险队员(包括目前在调查员控制下的成员),并随机选择其中一人。如果没有这样的探险队员,跳过这段插曲的其余部分。

你没注意到这些低语声对你的队员产生的影响,直到一切为时已晚。你的同伴不仅仅是在研究墙壁,他们还靠在墙上,把耳朵贴在上面,他们的眼睛因狂喜而呆滞。当他们走到门口的时候,他们要么没有注意——要么故意忽略——从门缝里渗出一缕缕可怕的瘴气;那厚厚的、危险的灰色薄雾要把他们整个吞没。就在大门打开的时候,你大声警告,并且知道在瘴气蔓延的那一刻就把目光移开。你永远不会知道你的队友看到了什么。你只能瞥见居住在另一边的难以言喻、深不可测的痛苦。

### 如果受害者是丹佛斯

这个高材生睁大了他的眼睛,让每一寸噩梦般的景象都映入眼帘。每一句内心的耳语。每一丝疯狂。他手中的冰镐掉在地上:“它……真美,”他终于开口了。“黑暗的深坑……雕刻的边沿……月亮阶梯……”他的话越来越狂热。“初源——永恒——不朽!”可怕的笑容在他的唇边蔓延开来。

控制丹佛斯的调查员从最近的有1个或多个线索的地点发现1个线索。(如果没有调查员控制丹佛斯,则由队长调查员发现。)

你的同伴呆呆地站在门口,不知是纯粹的恐惧,还是被某种未知的力量所驱使,你不得而知。你和其他人朝门口走去,转移视线以确保自己不会遭受同样的命运。随着一声巨响,你把石门关上,将剩余搅动的瘴气困在里面。当里面的恐惧被掩盖时,你的同伴的眼睛会向后一翻,然后倒在地板上。

他的心脏还在继续跳动……但他的眼睛再也没有睁开。

在战役日记的“探险队”部分,划掉选中角色的名字。如果他们在游戏中,他们将被击败并从游戏中移除。



## 不要阅读 直到场景结束

如果没有达成任何结局（每位调查员都被击败）：受伤和疲惫迫使你躲入城市高耸建筑中相对安全的地方。你唯一的希望就是在这座陌生的城市里避难，希望你的存在不会被仍然徘徊在街道和古老大厅里的居民注意到。

### ⑨ 进行结局 2。

结局 2：当你的队伍深入秘密通道时，寂静、诡异般寂静迎接你们。你本以为会听到愤怒的响声，但这种诡异的寂静似乎更糟。当你越来越深入秘密通道时，你们没有一个人说话，注意到墙壁的奇特光滑度，地板上奇怪的标记，远处轻轻的滴答，滴答，滴水的声音。

一连几个小时你们都在黑暗中徘徊，每一步都在质疑自己的判断。什么样的人会心甘情愿地走进这种恐怖的魔爪？你一开始就冒着名誉受损的危险去探险。然后你冒着生命危险在事情变得糟糕的时候不回头。现在你冒着失去理智的风险挖掘人类无法发现的秘密。

这是勇敢吗？或者是一群愚蠢的人的最后一个错误，他们太固执而没有意识到自己的死亡就在这条路的尽头？但都不重要了。你已经走得太远了，不能回头了。无论如何，你都会得到你想要的答案。唯一的问题是你能否活着告诉全世界你的发现。

⑨ 在你的战役日志中，记录团队发现了隐藏的隧道。

⑨ 每位调查员获得的经验值等于胜利区中每张卡的胜利点X。每位调查员还可以在本场景中花费的每一对混沌标记获得1点额外经验值。

⑨ 在战役日志的“探险队”部分，记录在游戏中每个同伴资产的伤害和恐惧的数量

⑨ 进行插曲 III：最后的夜晚。

结局 2：几个小时过去了。你不敢冒险到外面去，但是你探索了你避难所的每一个缝隙，希望能找到一些东西使你的努力值得。相反，你发现的更难相信。在这座建筑冰冷的底层，一个神圣的房间里有一个翻腾的水池，里面有多变似的瘴气。灰色的旋转的薄雾从它的表面蒸发，熟悉的形状和奇怪的幻象在里面出现和消失。

仿佛感觉到你的靠近，池水停止旋转，自行上升，几乎像是在打招呼。然后，它凝聚成一团闪烁的彩色球体，在地板上滚动，你停下来它就停下来，你跟着它走它也跟着走。它召唤你靠近，指引你。你们惊恐地互相看了一眼。它想向你展示什么吗？带你去什么地方？如果是这样...这样做真的明智吗？

最终，你们达成协议。在这里闲逛是没有用的，天气每过一分钟就变得更糟。你决定谨慎行事，希望它可能会引导你找到答案。几个小时内，你继续深入黑暗，每一步都质疑你的判断。这座古老的建筑被冰冷的隧道所取代，墙壁异常光滑，黑色的浓液的地板上覆盖着未知来源的奇异标记。最后，这个瘴气球体再次渗入墙壁并消失，留下你们一行人，带着的怀疑，恐惧，还有不可想象般长的通道穿过南极洲冰冷的心脏，进入更远的深处。

⑨ 在你的战役日志中，记录团队被引导到隐藏的隧道。

⑨ 每位调查员获得的经验值等于胜利区中每张卡的胜利点X。每位调查员还可以在本场景中花费的每一对混沌标记获得1点额外经验值。

⑨ 在战役日志的“探险队”部分，记录在游戏中每个同伴资产的伤害和恐惧的数量

⑨ 进行插曲 III：最后的夜晚。

## 插曲 III：最后的夜晚

**最后的夜晚 1：**无论如何，你都不愿称自己身处的黑暗深渊为“安全”，但你觉得这似乎是一个休息的好地方。太阳总是在南极的天空中徘徊，x想知道时间已经够困难的了——现在，地下深处没有阳光，就更不可能了。当你的一个同伴检查了他的怀表，并告诉团队，你们已经离开地下14个小时了，他们的反应是完全不可思议的。你不记得旅行了那么长时间，但你已经疲惫不堪的身体，足以证明这一点。

在阴郁的沉默中，你和其他人又扎营了。你的人数已经减少到只有你自己和肯斯勒博士最初介绍给你的那些专家留下的少数几个。其余的学生和研究人员要么回到你第一次从西奥多西娅

号上下来的屏障营地，要么…再也不能和你们在一起了。

洞穴足够大，能容纳剩下的少数人，冰冷的地面足够脆，可以搭起帐篷。即便如此，它也并不真正让人感到安全。你不知道自己是否会再次感到安全。

你的时间只足够检查几个团队成员(不管他们是活着还是被划掉)。一次一个，选择并阅读下面的三个部分(如果团队被引导到隐藏的隧道，则是四个部分)。如果所选部分的游戏效果无法执行，则不计入此总数，你可以选择一个新的部分。一旦你阅读了适当数量的部分，就进行**最后的夜晚 2**。

### 如果威廉·戴尔还活着：

这位教授最初根本不愿意参加这次考察，现在似乎完全改变了态度。尽管他的新一面更让你担心。“我现在明白丹弗斯为什么想回来了，”他解释道。“它在召唤我们。你感觉不到吗？你听不见吗？它想让我们继续。你问他指的是什么，他在你们俩周围含糊地做着手势。”它。我不知道。这些幽灵并不像独立的生物，你觉得呢？也许他们被更强大的力量控制着。或者……”他仔细考虑着接下来要说的话。“也许它们都是一样的。一种无名疯狂的延伸。我在想，如果丹福思和我没有逃跑，我们会发现什么？也许我们可以避免这些痛苦……”

与戴尔教授交谈可以帮助你理解这种疯狂行为的原因。任何一位调查员都可以选择并移除他们牌组中最多5个泰克利-利弱点牌(将它们与泰克利-利遭遇牌组的剩余部分洗混)。

### 如果威廉·戴尔被划掉且调查员还没有从之前的插曲中获得逝者纪念品：

你花了一点时间仔细研究一下教授他随身携带的一些旧草图，以防它们被证明是有用的。正如你所怀疑的，他所描绘的生物中没有一个看起来像你所看到的东西。但就在你即将放弃的时候，你发现了一些他宣称的在黑暗、崎岖的山脉之外发现的城市草图。这些画描绘了一个巨大的拱门，上面有由五角星环绕的五个象形文字。拱门下面，或者说拱门后面，隐约可见一些怪诞的东西。这幅素描的线条分裂成一团你难以描述的笔触和墨迹。还有几种生物长着桶状的身体和海星般的脑袋——戴尔在他的报告中描述的外星人“远古之物”站在拱门的两侧，虔诚地看着，它们翅膀般的附属物虔诚地展开。你希望你能问戴尔本人这可能意味着什么，但可悲的是，这已经太晚了。你收集他的素描并随身携带，希望以后能派上用场。

任何一名调查员都可以将戴尔的草图故事事件牌加入到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

### 如果丹弗斯还活着：

那晚你没和丹弗斯说话。他一个人在说话，但你不知道对什么东西说话。起初你认为他是在自言自语，他经常这样做，但很快你意识到这是一段对话，你只能部分地听到。

“我们接近了，”他平静地说。“就像你告诉我的那样，再往前走一点，我会再见到你。我们可以再次在一起。我们可以……”最后，你觉得听够了。你把一只手搭在丹弗斯的肩膀上，吓了他一跳。你发誓，当他转过身来的时候，你看到他的眼睛里有一点点模糊的东西漏了出来，但随后他用袖子擦了擦，就不见了。“哦，原来是你，”他评论道。“好—好吧。我们应该休息一下，不是吗？我们将度过漫长的一天。”

聆听丹弗斯让你更深入地了解这个地方的疯狂。任何一名调查员都可以在开始场景 IV：疯狂之心的起始手牌中多抽两张牌。

### 如果丹弗斯被划掉且调查员还没有从之前的插曲中获得逝者纪念品：

你决定从丹弗斯的随身物品中寻找些知识，希望他能记下日记，或者从他之前与戴尔的探险中找到一些证据。但是正相反，你找到的是一个既恐怖又虚幻的小说宝库，其中包括一本陈旧的埃德加·爱伦·坡写的作品。它的页面上有许多临时的标签，页边空白处有许多记录和简短的笔记，有些是与小说相关的，而有些则是你无法理解的内容。你不知道为什么丹弗斯有任何理由带来这样一本故事集，尤其是一本深受他喜爱的故事集。你打开一页标签，上面写着：“它无法被说服去触摸或靠近它，当我们试图强迫它时，它颤抖着，尖叫着，‘泰克利-利！’”在页边空白处，丹弗斯潦草写道：“什么能迫使一个人脱离这种突发事件？”我怎样才能摆脱这种可怕的感觉呢？”

任何一名调查员都可以将爱伦坡作品集故事资产牌加入到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

如果艾米·肯斯勒博士还活着且肯斯勒博士即将领悟记录在你的战役日志中:

当你进入肯斯勒博士的帐篷时,她非常惊慌。她抬起头和你的目光相遇了片刻,然后又继续翻找她的材料。“就在这儿的某个地方,我知道……”她喃喃地说。你从没见过肯斯勒博士如此慌张。啊!,在这里。”她认为这本书,不是她的生物学专著,也不是一本充满解剖图的教科书。这是一本用法语写的,与任何科学无关的古老、发霉的巨著。“我记得我在这里看到过……”她嘟囔着,在巨著的书页中搜寻着某一段。你静静地坐在旁边,几乎害怕得什么都不敢问。肯斯勒博士已经完全改变了她一贯冷漠,坚忍的态度“来!”她指着她找到的页面,然后迅速回应你。“我能相信你吗?”

你点点头。无论肯斯勒医生发现了什么,你都会觉得她只是在向你展示,因为到目前为止你已经分享了她的发现。她在这本巨著的开篇描写了一些陌生的宇宙等级制度——这是一种任何有自尊心的科学家都会嘲笑的荒谬的教条理论。

“亨利·阿米蒂奇是这所大学里唯一一个不赞成这项任务的人。是他给我看的,在戴尔提交了报告之后。”她指着图中描绘地球的那部分,你注意到它边缘的交叉线。“南极,”她说。“在地球的边缘,两条线交汇的地方。这是邪恶力量的顶峰,他说。我猜想是迷信的废话。但我的研究证明并非如此。这些生物,这些幻影,这些破坏心智的幻象,它们并没有来到这里。他们一直在这里。从一开始。你明白吗?”她紧紧地握着她的瘴气样本。“我们...我们并不是第一个发现它们的人。”

肯斯勒博士的研究使你能够更清楚地看待情况。在你的战役日志中,记录肯斯勒博士了解瘴气的真实性质。

如果艾米·肯斯勒博士还活着但肯斯勒博士即将领悟没有记录在你的战役日志中:

当你走进肯斯勒医生的帐篷时,她冷冷地瞥了你一眼,然后又回去工作了。“对不起,我太忙了,没空考虑你那些无聊的事,我也没有时间磨蹭。找别人聊聊天吧,请让我继续工作。”

她不想在这个时候见你。选择别人。(这并不计入你可能阅读的部分数。)

如果艾米·肯斯勒博士被划掉且调查员还没有从插曲 I 中获得逝者纪念品:

你查看这个注定失败的探险队领队留下的研究笔记。当然,如果有人能对你目前所看到的有所理解的话,那一定是肯斯勒博士:也许她对这些生物的了解比她表现出来的要多。你搜遍了她的帐篷,仔细检查了她的物品,直到你发现一本厚厚的日记,里面满是关于南极之旅的详细记录,以及你卸下补给和搭帐篷前几天的情况。从那时起,笔记变得不那么详细,更加混乱。她对飞机坠毁前几天的叙述与其说是一本写得很好的日记,不如说是一个疯狂的转折点。她写道,墙上滴着黑色的瘴气,冰下无尽的虚空,入口外的核心地带带有邪恶而陌生的东西——后面就没有了。

肯斯勒博士不是一个会叙述梦境或写作的人。发生了什么事把她吓坏了。某种东西使她看清了她所写的东西。但是是怎么做的?在什么时候?你坐了下来,用你自己的经历继续着她的记录,阴沉地希望,如果你不能活着离开这片大陆,会有人能读到这篇日记,知道这里发生了什么……

任何一名调查员都可以将肯斯勒的日志的故事资产加入到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

如果马拉·辛哈医生还活着:

自从探险队出发以来,辛哈医生第一次亲自来找你,询问你的伤口情况。你给她看你受的伤,她点点头,不像往常那样严厉地斥责你。她默默地抚摩你的伤口,直到最后开口。她说:“我已经失去了很多病人,我已经记不住了。”“大多数时候,什么也做不了。我想,这就是事物的本性。毕竟,我们都是脆弱的生物。只要让我们屈服一点,我们会崩溃。”她熟练地在你的手臂上缠上绷带,但你能看到她手上细微的颤抖。“我进入这个行业,因为我无法忍受看到别人受伤。现在回想起来,这是一个非常愚蠢的决定。毕竟,在这个行业里,我所做的就是看着人们受伤。”你问她,一旦她的工作完成,看到他们健康是否有任何满足。“当然,”她长叹一声后答道。“但这一次……”她把目光从你的眼睛移开,她的声音几乎像耳语。“我想我不会得到那样的满足。你觉得呢?”

辛哈医生的专业知识可以让你从受伤中恢复过来。任何一名调查员都可以治愈1点肉体创伤或从战役日志中记录的同伴资产中移除1点伤害。

如果马拉·辛哈医生被划掉且调查员还没有从之前的插曲中获得逝者纪念品:

你不知道到底是什么促使你去辛哈博士的帐篷。但你既然来了,你也知道你不会在她的物品中找到任何答案。不过,也许你可以从她的旧医疗包和御寒装备中挽救一些。当你把她的医疗用品塞进她的背包时,你的后背一阵颤抖。你告诉自己这是出于需要,但擅自拿走死者的遗物仍然是你良心上的沉重负担。你把背包带扛在肩上,转身离开辛哈博士的帐篷,希望把这个可怕的事情迅速忘掉。有什么东西从背包的前口袋里掉出来的声音引起了你的注意。你在脚边搜寻这个东西,发现了一个小皮夹,里面只有一个发夹,一张辛哈博士和你假定是她家人的照片,还有一张河景剧院演出的票根。没有仔细思考为什么,你就把它装进口袋。如果这东西对她来说很重要,那么它一定会包含一些感情。

任何一名调查员都可以将辛哈的医疗包的故事资产加入到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

#### 如果詹姆斯·库奇·弗雷德里克斯还活着：

当你走近时，库奇掏出他的柯尔特。你可以从他充血的眼睛和颤抖的手上看出，他已经有一段时间没有休息了。当他意识到只有你的时候，他道歉并放下武器。他半心半意地解释说：“我以为你是——嗯，你知道。”你说你很幸运，他还没扣动扳机。“扣动扳机，”他嘲笑道。沉默很长了一段时间后。“来吧，帮我生火。”在沉默中，你和头发花白的老兵把剩下的柴火放在营地中央，并试图点燃它。在寒冷潮湿的条件下，点燃火苗需要花费将近半小时的时间。它急切地吞噬着火种，沿着洞穴冰冷的墙壁投射出舞动的影子。最后，库奇打破了沉默。“这个，”他果断地说。“我记得这个。”你不必费心问，你只需见到他那眺望的目光，就知道他指的是弥漫在营地中的即将死亡的感觉。“给你一个忠告，”他提出，“当时机成熟时，你不能犹豫。不管我们还有多少人。不管你俯视下面是怎样一个世界。你退缩，你就会死。”你点头表示理解。你觉得库奇一生中从未退缩过。

库奇的建议可以帮助你为未来做好准备。每一名调查员可获得1个额外经验。

#### 如果詹姆斯·库奇·弗雷德里克斯被划掉且调查员还没有从之前的插曲中获得逝者纪念品：

当你搭建营地时，另一名队员拿着一包库奇的遗物走近。“我相信你是最适合接受它们的人，”年轻人悲伤地说，把它递给了你。你坐在篝火旁，一件一件地检查背包里的物品。里面有几件库奇的私人物品——一块有裂痕的怀表，一个印有埃克塞尔西奥酒店标志的火柴盒，当然还有他那把随身携带的柯尔特32左轮手枪。它保养得非常好，枪身抛光干净，木制把手完美无瑕。据我所知，这与库奇对这件事的热爱相比不如说是因为他的旧习惯很难改掉。将弹巢推出来时，你注意到还剩下几颗子弹。你漫不经心地转动着弹巢，向库奇默默承诺着：别担心。我会好好利用这些子弹的。

任何一名调查员都可以将库奇的柯尔特32左轮手枪故事资产添加到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

#### 如果艾弗里·克莱普尔还活着：

当你走近时，克莱普尔正研究着冰冷的墙壁，他的眉头担忧地皱起。“这里本应该更暖和，”他指出，“但即使没有风寒，它也几乎冷了10度。”就在这时，冰层内部有什么东西在移动——也许是一个阴影，或者是什么东西反射了表面。随着转瞬即逝的黑暗旋转消失，你和克莱普尔本能地后退。你身后的任何光线都无法投下那个阴影。“这块冰……有点不对劲，”克莱普尔低声说。“这么冷，很不自然。戴尔的报告将这些内部建筑描述为温暖宜居，但这里……”你们会意的对视了一下。“我们需要做好应对任何事情的准备。”

克莱普尔的预测可以帮助你在此恶劣条件下保证安全。从混沌袋中移除1个▲标记。

#### 如果艾弗里·克莱普尔被划掉且调查员还没有从之前的插曲中获得逝者纪念品：

克莱普尔的物品散落在营地的主帐篷周围，包括一张罗斯冰架的地图，他用各种你不太明白的注释做了标记。一阵冷风吹开帐篷的襟翼，寒冷的空气充满了整个空间。你将双臂抱在胸前保暖。没有克莱普尔，你就无法抵御危险的天气。被困在极地风暴中将是致命的，他是唯一一个拥有准确预测风暴的专家。你叹了口气准备离开，停了片刻，你瞥了一眼和克莱普尔剩下的东西捆绑在一起的厚重皮大衣。然后你低头看看你自己：在你艰苦的旅程中它已经破烂不堪。你拿起克莱普尔的，将你的旧外套留下。毕竟，也许他不会让你对天气毫无防备。

任何一名调查员都可以将克莱普尔的皮毛大衣故事资产添加到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。



### 如果罗尔德·埃尔斯沃斯还活着：

你已经猜到埃尔斯沃斯走近你的时候在想什么了，一只手拿着提灯，另一只手拿着冰镐：“你准备去旅行吗？”他把提灯递给你，然后你们一起离开营地。当你探索冰层深处时，你进行了安静、谨慎的谈话，你们两人之间的对话远远超过你与团队其他成员以及你的补给的数量。“你一定认为我有点疯狂或愚蠢，”他在一个小时的快节奏旅行后猜测道。“总是独自出发，陷入这样的危险之中。到了我们不应该去的地方。”你耸耸肩，指出你也和他在一起的事实。“是的。所以我怀疑你对我的看法是公正的，”他开玩笑说。一股寒冷、腐臭的空气从洞穴中飘过，就像一头怪物在呼气，将你吞进它的喉咙里。“好吧，无论如何，我真的很高兴有你在这里，”探险家承认，声音中有一丝犹豫。看——”他指着前方隧道的一个岔口。恶臭的风在你周围减弱了，但显然是从左边的小路刮来的。“那边有东西在循环空气：那一定意味着什么，对吧？”你点头表示同意，但你肯定不喜欢它的气味...

与埃尔斯沃斯一起侦察会让你洞察未来的旅程。在你的战役日志中，记录调查员对分叉通道进行了侦察。

### 如果罗尔德·埃尔斯沃斯被划掉且调查员还没有从之前的插曲中获得逝者纪念品：

如果你对他一无所知，你会认为埃尔斯沃斯一直在为世界末日做准备。尽管他以轻巧的探险家和专业的背包客而闻名，但粗略地瞥一眼他留下的物品，就能发现大量的粮食、补给品和寒冷天气的装备。当团队悲伤地分割他的东西以便充分利用它们时，你发现他额外带来了一双防水靴子作为备用。你不知道你们中是否有人能真正跟随他的脚步，但至少有了这些，你也许可以穿上他的鞋子继续前行。

任何一名调查员都可以将埃尔斯沃斯的靴子故事资产添加到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

### 如果高田弘子还活着：

你来找高田不是为了帮助，而是带着质疑。她一直在秘密准备者——你可以从她在团队其他人那里保留的食物中看出，她在业余时间修补的飞机零件。“你猜对的。”她叹了口气回应了你的质疑。“我本来想回去的。偷偷溜走，回到冰架，尽可能远离这个该死的地方。但是.....”她看了一眼团队的其他人，尽管空气中弥漫着不祥的感觉，他们的情绪还是充满了希望。“靠我自己永远不会回来。别担心。我不会去任何地方。去吧，把那包里的东西拿走。”你选择相信她，尽管你不禁担心。她一贯的单调充满了厌倦的玩世不恭，但这次不同。她听起来好像已经放弃了。“你怎么还在这里？”过了许久，她问道。“你得到了你想要的东西。”你摇摇头，告诉她你是为她而来的。她不禁露出一丝微笑。“好吧，你真是太愚蠢了。但是.....谢谢。”

高田确保你为下一段旅程做好更好的准备。任何一名调查员都可以在开始场景 IV:疯狂之心时在他们的资源池中添加3个额外的资源。

### 如果高田弘子被划掉且调查员还没有从之前的插曲中获得逝者纪念品：

对于一个本应以自己的组织能力为傲的人来说，高田的机械工具完全是一团糟。如果你不了解，你会认为她储存东西的方式没有任何规律或理由，但对于高田来说，你怀疑她有某种系统。你花了几分钟仔细检查她的物品，寻找任何可能对探险队其余成员有价值的东西。没有高田，你就无法让最后一架飞机飞起来。事实上，你想着，当你明天去山上的时候，你将被迫丢弃她的大部分东西。不过，你认为你可以利用她的一些贮存物。

任何一名调查员都可以将高田的贮存物故事事件添加到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

### 如果伊利亚·阿什瓦克还活着：

找到伊利亚并不难。安羽持续不断的吠叫使得他的位置太明显了。“停下来，姑娘！”他命令道，竭力让她保持冷静。那条狗站在营地的边缘，对着远处的黑暗吠叫，好像有什么东西潜伏在你的视线边缘。也许有。只有她才能看到的东西。“说真的，安羽！别叫了！你太吵了！”伊利亚喊道。当他看到你走近时，他示意你帮她拉开。“你能抓住她的项圈吗？我们需要把她送回帐篷。”经过一番挣扎，你终于设法把狗拉开，带她回了营地。她一路呜咽，鼻子都在扭动。“她嗅到了某种气味，”伊利亚平静下来后说。“以前从未见过她这样。不管前面发生了什么，都不可能是好的。也不可能是正常的。”他把手伸进头发，耸耸肩。“但在这个该死的地方还有什么新鲜事吗？”a

与伊利亚和安羽在一起可以让事情变得更好。任何一名调查员都可以治愈1点精神创伤，或者从战役日志中记录的同伴资产中移除1点恐惧。

### 如果伊利亚·阿什瓦克被划掉且调查员还没有从之前的插曲中获得逝者纪念品：

当你坐在营地的边缘，思考未来的日子里命运会为你准备什么时，一个轻柔的推动将你从思绪中唤醒。你震惊地转过身防备另一个可怕的生物从冰中出现——但那是伊利亚的忠实伙伴安羽。那只灰色的大狗用恳求的眼神看着你。你摇了摇头，沉重地站起来。今天晚上的哀悼已经够多了。当你冒险返回营地时，你身后的雪地上有一条柔软的脚步声。你停下来，瞥了一眼安羽。再一次，它抬起头来与你的目光相遇。它是在寻求安慰，还是指引？你跪下来，用你戴着手套的手抚摸着它厚厚的皮毛，用安慰的话安抚你们俩。是的，伊利亚走了。不，我也不知道我们是否安全。你想跟着我吗？玉宇摇着它的尾巴。那好吧。

任何一名调查员都可以将安羽故事资产添加到他们的牌组中。这张牌可以在“逝者纪念品”遭遇集中找到。它不计入调查员牌组限制的大小。

**最后的夜晚2：**你徒劳地试图入睡，但夜晚似乎永远在继续。你的思想在担忧和怀疑的迷宫中无休止地游荡。

② 如果你已经玩过场景 ???：致命幻象这个战役，进行最后的夜晚 3。

② 否则，跳至最后的夜晚 4。

**最后的夜晚 3：**就在你终于开始昏昏欲睡的时候，门又出现了。它瞬间闪着微光，灰色的薄雾从门框的缝隙中滚滚而出。再一次，你被提供了一个选择。但你敢冒险再次进入冰冷的幻觉吗？

调查员必须决定(选择一项)：

② 打开门，再一次冒险进入幻景。在剩余的战役中添加1个标记到混沌袋中。进行场景 ???：致命幻象。

② 忽略那扇门，让它消失。进行场景 IV：疯狂之心。(注意：在余下的战役中，你将再也没有机会回到致命幻象。)

**最后的夜晚 4：**你突然醒来，马上拿起武器自卫。穿透你的梦境并把你震回现实的声音不是任何尘世生物所能发出的，然而，当你醒来时，事实上，一切都没有变……

你震惊地站了起来，环视着周围的环境。你们的临时营地在恶劣的环境中保护的很好，但仍然在南极荒野深处。然而，你却发现自己在室内，在一个陌生而熟悉的大厅里。你把睡袋周围残留的雪扫到一边，注意到原来没有的瓷砖地板。是一场梦吗？

当你怀疑这个神秘地方的真实性时，墙壁和瓷砖地板闪烁着褪色的光芒。你被留在冰冷的营地里，周围都是同伴——除了通向大厅的那扇门还在。灰色的浓雾围绕着你，指引着你前进。

这不是光的自然折射。这里有某种超自然的东西在起作用。在你的营地周围翻滚的厚厚的瘴气就像你在飞机坠毁后遇到的可怕生物一样。你真的想知道它想让你看到什么？

调查员必须决定(选择一项)：

② 打开门，冒险进入幻景。进行场景 ???：致命幻象。

② 忽略那扇门，让它消失。进行场景 IV：疯狂之心。(注意：在余下的战役中，你将再也没有机会回到致命幻象。)



## 场景 IV：疯狂之心

在阅读场景介绍时，请查看战役日志，并阅读与你的情况相对应的任意段落。

第二天，你将深入到南极洲冰冷地壳下的洞穴和深坑中。你从黑曜石和原始石板组成的巨大拱门下经过，穿过华丽的雕刻走廊和巨大的、有许多柱子的大厅，进入未知和深不可测的深处。

### 如果艾米·肯斯勒博士还活着：

当你们离开相对安全的地面时，领队把大家拉到一起进行最后一轮的鼓励。“好吧，各位。我知道这些条件...并不理想，”肯斯勒博士开始说道。“但我们已经接近了。非常非常接近。为了得到答案。让所有的努力，所有的疯狂都有价值。再往前走一点，我们就知道真相了。”她叹了口气。“这很艰难。对我们所有人。但请再容忍我一段时间。我向你保证，这是值得的。”尽管其他方面的情绪都很糟糕，但幸存者们在私下里达成了一致。你现在不会退缩的。

调查员没有受到任何不良影响。

### 否则：

一步一步地，你和幸存者们沿着斜坡向下跋涉。你们队伍的气氛阴沉而无望。你觉得好像再也回不去了。你很可能在这里送命。这种沉重的思想使你的每一步都很沉重。

每位调查员都遭受1点肉体创伤。

### 如果调查员对分叉通道进行了侦察：

最后，你来到山洞里一个熟悉的岔路口，就是你和埃尔斯沃斯前一天晚上发现的那条路。你向其他人解释说，你前一天晚上感觉到空气在最左边的通道流动，因此这不太可能是死胡同。其他人点头表示同意，然后你们一起冒险进入你们认为正确的通道。

设置完成后，在下一场游戏开始之前，队长调查员可以查看游戏中任何两个古代设施地点的展示面。

### 否则：

最后，你来到山洞里的一个岔口。在你的左边，隧道分岔成一条更小、结冰的小径，坡度更陡、更危险。在你的右边，坡道继续向前，没有太大的变化。在没有其他信息的情况下，选择两条路径中较大的一条。它继续沿着这条路分叉，带你走上一条迂回、漫长的道路。虽然你不再知道如何回去，但你最终还是在洞穴深处。。。

调查员没有受到任何不良影响。

几个小时过去了。最后，这条通道似乎打开了一条更大的石头走廊。最后一道拱门标志着你正在下降的巨型坡道的尽头。拱门上装饰着五个陌生的符号，它们的含义令人费解。另一边的道路看起来更像是一条巨大的地下地铁隧道，而不是一个天然的洞穴结构——所有光滑、棱角分明的石头上都点缀着外星人的标记，隐约覆盖着腐烂、多彩的脓液。

### 如果丹弗斯还活着：

“这些生物——他们造就了这个地方，”当你从最后一个拱门下方经过时，丹弗斯说道。“就像我上次来这里时所怀疑的那样。这不是南极洲的自然部分。它是相互连接的。这是他们文明的真正核心。”你问丹弗斯他的意思——你昨天探索了什么，如果不是他们的城市？“这只是冰山一角，如果你能原谅这种表达，”他说。“就像摩天大楼的最高层。但冰雪掩埋了其部分。我们无法分辨。”你问他认为这座城市下降了多远。“从我们对他们历史的了解来看？”他对上你的目光，额头上冒出汗珠。他非常严肃地回答：“到海底。”

调查员没有受到任何不良影响。

### 否则：

当你穿过最后一道拱门时，你开始质疑这个地方的真实性。起初你以为它是一个天然的洞穴，但现在很明显，古老者或其他一些原始的、外星的力量参与了它的设计。还是你在这件事上完全错了？也许他们不是从遥远的地方而来，闯入你家园的人。也许南极洲——事实上，地球从来就不是为你或你的同类而存在的。人类微不足道的真相让你心烦意乱。

每位调查员都遭受1点精神创伤。

### 如果瘴气晶体列在“补给品回收”中：

你一进入这片雕刻的石头区域，你的背包就会开始发光。惊慌失措的时候，你把背包从肩膀上扔下来，往后退。一分钟过去了，无事发生，你走近并小心地打开它，露出你在飞机失事后不久发现的奇怪的超自然晶体。它似乎是对这个地方的有某种回应，一道明亮的光芒和从内部发出的嗡嗡声。它看起来并不危险，所以你把水晶绑在腰上，用它的光指引你前进。

调查员没有受到任何不良影响。

### 否则：

远处的黑暗就像海底的深渊。你的火把和提灯只照到几英尺的前方，它们的光被黑暗吞噬。再加上强烈的压力和刺骨的寒冷，你觉得好像整个世界的重量都在逼近你。这是一段无与伦比的恐惧之旅。

在混沌袋中添加1个 标记。

最后，在这个巨大房间的尽头，你会看到这个休眠结构的连接；这是一个巨大的密封入口，上面印有同样的五个象形文字，还有一系列的连锁装置。通道和凹槽标记了一条从门表面到五个象形文字的路径。

门后，你听到熟悉的翻腾声，瘴气的泡沫声，还有可恶的雾的沸腾声。“它在这扇门后面，”你的一个同伴说，你不得不同意。你能感觉到它的存在，或者更确切地说，你一直都感觉到它的存在，自从你踏上南极洲，只是现在它的召唤是无法忽视的。它对你低声细语。沿着你头脑的表面，幻象在上演。你最疯狂的梦想和最快乐的时刻。你最黑暗的欲望和最艰难的挣扎。这是幻觉。幻景。被关在这扇门后，很可能被关了上千年，被你之前的人监视，甚至驾驭。但它正在一点一点地逃跑。你遇到和战斗过的生物就足以证明这一点。古老者也知道它正在挣脱束缚。他们建了这个地方，现在却被遗弃了...

调查员必须决定(选择一项):

- ② 呆在这里，研究这扇大门，了解更多。你将游戏该场景的两个片段。进行疯狂之心，片段 I。
- ② 没有时间可以浪费了。穿过大门！你将跳过该场景的第一个片段。直接跳至疯狂之心，片段 II。

## 疯狂之心，片段 I

你决定研究这扇门以及从这条巨大的隧道中分离出来的许多路径，希望你能找到阻止另一边的实体逃跑的方法。你认为用来封住这扇门的技术与这五个象形文字有关。也许如果你探索周围的区域，你可以找到丢失的部分。

进行设置。

## 调查员设置

- ② 每位调查员可以从探险队中选择一名未被划掉名字的成员加入他们。将所选角色的故事资产置于调查员的游戏区域中。  
(这些故事资产可以在探险队遭遇集中找到。如果该角色的名字旁边有一个复选标记，请使用致命幻景遭遇集设置中的坚毅版本。)按照战役日志的“探险队”部分的显示，在角色身上放置伤害和恐惧。

## 场景设置

- ② 从以下遭遇集中收集所有卡牌：疯狂之心、巨大封印、瘴气、无名恐怖、企鹅、修格斯、泰克利-利、远古邪恶、上锁的门。这些集由下列图标表示：



- ② 将伊夸之门放置进游戏中，展示面朝上。
  - ◆ 所有调查员从伊夸之门开始游戏。
  - ◆ 注意：在该片段的场景中不使用伊夸之门的未展示面。
- ② 洗混所有15个古代设施地点（其中5个来自巨大封印遭遇集，10个来自疯狂之心遭遇集）。按照与第52页上的地图匹配的模式将地点放入游戏中。每个地点随机放置在地图指示的空间之一中。
  - ◆ 在这个场景中，古代设施的地点被安排在从伊夸之门向外延伸的五条辐线，和围绕着伊夸之门的三个环上。
- ② 将五个印记标记放置一旁，移出游戏。
- ② 检查难度等级。
  - ◆ 如果你选择的是困难，请在噩兆1A上添加1个毁灭标记。
  - ◆ 如果你选择的是专家，请在噩兆1A上添加2个毁灭标记。
- ② 洗混所有尚未包含在调查员牌组中的泰克利-利！弱点牌，并构建成泰克利-利牌组。将此牌组放置到噩兆牌组旁。
- ② 洗混剩余的遭遇牌以构建遭遇牌组。
- ② 你现在可以准备开始了。

## 古代设施地点

古代设施的地点存在于多个遭遇集中。(例如,在这个场景中,疯狂之心遭遇集和巨大封印遭遇集都包含了古代设置地点。)因为这些地点可能来自不同的遭遇集,所以它们未展示面没有遭遇集图标。要查看一个古代设施地点属于哪个遭遇集,检查它的展示面

## 印记

这个场景引入了五个印记标记,它们代表了遏制伊夸之门内的疯狂所需的重要技术文物。每个印记标记都有自己的符号,如下所示:



ㄣ 印记

ㄥ 印记

ㄛ 印记

ㄡ 印记

ㄣ 印记



休眠

激活

调查员将被告知何时启用印记,以及印记是处于休眠状态还是激活状态。印记没有固有的游戏效果。调查人员必须发现如何控制、激活和利用这些印记来结束这些疯狂。

当调查员控制印记时,他们会将其放在调查员卡上。如果控制一个或多个印记的调查员被击败(投降除外),则将这些印记从游戏中移除。那些印记永远丢失了。

作为一种▶能力,一名调查员可以将印记的控制权交给相同地点的另一名调查员,或者控制相同地点由另一名调查员控制的印记。

## 疯狂之心的地点邻接

在此场景中,地点以辐线和圆环的模式排列。有三个环和五个辐线,每个环上有五个地点,每个辐线上有三个地点。

在此场景中,每个地点都连接到它的辐线上相邻的地点以及它的环上相邻的地点。

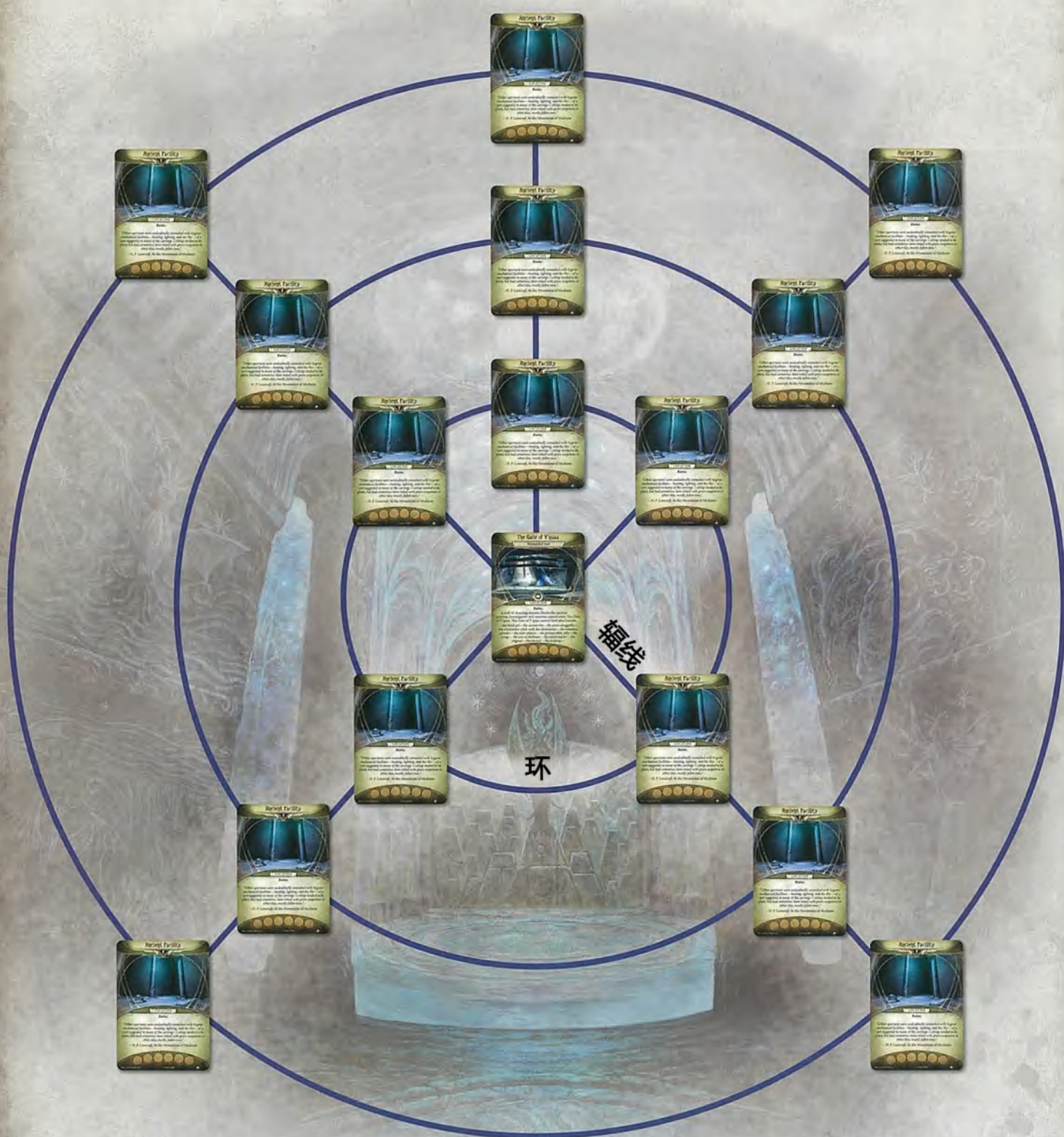
## 独立模式

如果你在单人模式下游戏,并且不希望参考任何其他设置或结局,你可以在游戏此场景设置时使用以下信息:

根据你的难度等级,额外添加1个✱标记到混沌袋中。



## “疯狂之心”的地点设置



注意：在第2部分中，随机选择的其中五个地点是迷雾尖塔地点，而不是古代设施地点。

## 场景插曲：最后一根稻草

你本能地采取行动来保护自己免受幻象另一边的生物的伤害，但你的同伴似乎并不理解。他们敬畏地张大嘴巴。他们的目光呆滞，只反映了瘴气想让他们看到的真相。

在战役日记的“探险队”部分中，找到每个未在姓名旁边标记的幸存探险队员（包括目前在调查员控制下的成员，并随机选择其中一人。如果没有这样的探险队员，跳过这段插曲的其余部分。）然后，阅读下面对应于被选中的探险队成员的部分。

### 如果受害者是艾米·肯斯勒博士：

“为什么，是的...是的，当然.....肯斯勒博士说，嘴角绽开了笑容。“我很想再见到你，马拉。这一个星期五吗？这么快就...”她把一缕散乱的头发塞到耳后，一缕触手状的瘴气伸向了她.....

如果马拉·辛哈医生还活着：

“不！”辛哈博士最先抓住肯斯勒博士，把那个女人揽到怀里。她将手掌紧紧地放在肯斯勒博士的脸颊上，迫使她的同事盯着她的眼睛，只有她的眼睛。“我在这儿，艾米。我就在这儿。”

肯斯勒博士的手臂颤抖着。“马拉！是你.....我.....我差点.....”她摇摇头，蜷缩在医生的怀里，默默地哭着。实体离开，它的诡计失败了。

否则：

她伸出手，握住它的手。这个实体把她拉进了幻景之中，进入了一个虚假快乐的世界，再也没有人看到或听说过她。

在“探险队”部分，划掉艾米·肯斯勒博士。如果她在游戏中，她将被击败并从游戏中移除。

### 如果受害者是威廉·戴尔教授：

“莱克教授？”戴尔一边说，一边认出了瘴气里的人影。“是的，我已经看了你的建议。如果你想取消这次探险，我不会阻止你。我同意，关于这次旅行，我们还有许多事情要考虑。”他转向墙上的雕刻，仔细检查，仿佛它们是他自己在黑板上的涂鸦。“是的，我相信这样做是最谨慎的.....一缕触手状的瘴气向他伸去.....

如果艾米·肯斯勒博士还活着：

“莱克已经死了，”肯斯勒把一只手放在教授的肩膀上说，“我们一起参加了他的葬礼。还记得吗？在圣玛丽教堂。”当他意识到真相时，笼罩在他眼睛上的乳白色的光泽开始消失。

“是的，”他最后说。“是的，我...记得.....”他深吸了一口气，闭上眼睛，想把痛苦的回忆忘掉。“那是一段美好的共事。”实体撤退，其诡计被挫败。

否则：

他伸出手，握住它的手。这个实体把他拉进了幻景，进入了一个虚假快乐的世界，从此再也没有人看到他，也没有人听到他的消息。

在“探险队”部分，划掉威廉·戴尔教授。如果他在游戏中，他将被击败并从游戏中移除。

### 如果受害者是丹弗斯：

“我看见你了，”年轻人说着，指着幻象，仿佛它是一位老朋友。“是的。是的，我看到你了。我能看见你！”他咆哮着，脸上绽开了灿烂的笑容。一缕触手状的瘴气向他伸去.....

如果威廉·戴尔教授还活着：

“丹弗斯，不！”那位老人走到他学生的前面，挡住了他的视线。“你不能再看那个肮脏的幻象了！”

“可是，先生，”丹弗斯狂乱地喊道。“你不明白。它.....它一直在这儿——一直在这儿——”他指着自己的太阳穴。“一直以来，在这里。等待着我。等待。和我...我...”

“看着我！”戴尔大喊道。这个学生把目光从导师身后的东西上移开。然后他的眼睛向上一翻，倒在戴尔的怀里。实体撤退，它的诡计失败了。

否则：

他伸出手，握住它的手。这个实体把他拉进了幻景之中，进入了一个伪造虚假的快乐世界，从此再也没有人看到他，也没有人听到他的消息。

在“探险队”部分，划掉丹弗斯。如果他在游戏中，他将被击败并从游戏中移除。

### 如果受害者是艾弗里·克莱普尔：

“太美了，”克莱普尔喃喃地说，他的眼睛里反射出一道色彩斑斓的极光，上面点缀着柔和的雪花。“就像.....一个秘密世界。藏了起来，只为我们。一个隐藏的宝藏...”他走上前，一缕触手状的瘴气向他伸去.....

如果罗尔德·埃尔斯沃斯还活着：

埃尔斯沃斯只把一只手轻轻地放在克莱普尔的肩膀上，就将他的注意力从幻景上移开。“这个世界上也有宝藏在等着你，艾弗里，”他低声说。“留下来吧。”

克莱普尔的蓝色眼睛闪着微光，然后又恢复了正常。他盯着埃尔斯沃斯的眼睛看了一会儿，然后把自己的额头靠在同伴的额头上。“对不起。你是对的。”实体撤退，它的诡计失败了。

否则：

他伸出手，握住它的手。这个实体把他拉进了幻景中，进入了一个虚假快乐的世界，从此再也没有人看到他，也没有人听到他的消息。

在“探险队”部分，划掉艾弗里·克莱普尔。如果他在游戏中，他将被击败并从游戏中移除。

**如果受害者是高田弘子：**

“...爸爸？”高田睁大了眼睛说。当她把冰镐扔在石头地板上时，泪水涌上了她的眼睛。“真的是你吗？”但他们说.....他们告诉我你.....”她的声音颤抖着。一根触手状的瘴气向她伸去.....

**如果伊利亚·阿什瓦克还活着：**

突然的犬吠打破了这一幻觉。紧接着，安羽扑向高田的胸膛，将她扑倒在地。她和狗扭打了一会儿，才意识到发生了什么。“安羽？”不，等等——”

“好姑娘，”伊利亚说着，吹了一声口哨，把狗叫回到自己身边。他搔了搔她的耳后以示奖励。高田慢慢地站了起来。痛苦、羞耻和悲伤萦绕在她的眼睛里。她什么也没说，只是微微地点了点头。他也点点头。实体撤退，它的诡计失败了。

**否则：**

她伸出手，握住它的手。这个实体把她拉进了幻景中，进入了一个虚假快乐的世界，她再也没有被看到或听到过。

在“探险队”部分，划掉高田弘子。如果她在游戏中，她将被击败并从游戏中移除。

**如果受害者是罗尔德·埃尔斯沃斯：**

埃尔斯沃斯毫不犹豫地站了出来。“它通向哪里？”他低声说，摸索着手电筒。“深入的建筑？某种自然洞穴？可能是千年的发现！”他走上前，一根触手状的瘴气伸向他...

**如果詹姆斯·库奇·弗雷德里克斯还活着：**

库奇在一眨眼间就来到了埃尔斯沃斯身边。他迅速狠狠地扇了埃尔斯沃斯一巴掌，打断了他的胡言乱语。声音在山洞里回荡。埃尔斯沃斯把戴着手套的手掌放在脸颊上。

“你知道我为什么这么做，”库奇咕哝着说。

“我才不信呢，”埃尔斯沃斯调整着下巴回答。库奇笑了，然后埃尔斯沃斯也笑了。实体撤退，它的诡计失败了。

**否则：**

他伸出手，握住它的手。这个实体把他拉进了幻景，进入了一个虚假快乐的世界，从此他再也不见踪影。

在“探险队”部分，划掉罗尔德·埃尔斯沃斯。如果他在游戏中，他将被击败并从游戏中移除。

**如果受害者是詹姆斯·库奇·弗雷德里克斯：**

“中尉...你还活着！”库奇喘着气，几乎瘫倒在地。“队里的其他队员也一样吗？”但我认为...”飞机引擎的轰鸣声打断了他吃惊的话语。“好，当然！我知道只要我们坚持得够久.....”一根触手状的瘴气伸向他...

**如果高田弘子还活着：**

高田行动迅速果断，从库奇的枪套中拿出他的柯尔特，朝雾中开了两枪。巨大的枪声在洞穴般的大厅里回响。当高田把他的枪还给他时，库奇用一只手捂住他还在耳鸣的耳朵，对她发出了一连串的诅咒。“想把我弄聋吗？”

**如果受害者是伊利亚·阿什瓦克：**

“看，安羽！”伊利亚指着黑暗的幻景，在里面他看到了你看不到的东西。“这是他们...他们都在这里。他们活着.....安羽试图把他拉开，咬着他的背包往相反的方向拉，但他似乎没有注意到。一根触手状的瘴气伸向他.....

**如果艾弗里·克莱普尔还活着：**

克莱普尔抓住了伊利亚的胳膊，就在这时，安羽扯下了他的背包的肩带。“停下，伊利亚！”他喊道。“快停止！他们都走了，伊利亚！他们已经不在了！而唯一剩下的——她现在比任何时候都更需要你！”

寂静笼罩着洞穴。伊利亚眨了眨眼睛，他从昏迷中醒来。他低头看着安羽，咬紧牙关。“对...对不起，姑娘”，他说。实体撤退，它的诡计失败了。

**否则：**

他伸出手，握住它的手。这个实体把他拉进了幻景中，进入了一个虚假快乐的世界，从此他再也不见踪影。

在“探险队”部分，划掉伊利亚·阿什瓦克。如果他在游戏中，他将被击败并从游戏中移除。

**如果受害者是马拉·辛哈医生：**

“一个没有死亡的世界，”辛哈医生凝视着观景说道。“一个没有痛苦的世界。没有痛苦.....”她向前迈了一步，一缕烟雾像一只手伸向她...

**如果丹弗斯还活着：**

“隔开生与死的边界是阴暗模糊的，”丹弗斯含糊其辞地吟诵着。“谁能说一个在哪里结束，另一个在哪里开始？”

玛拉突然从恍惚中清醒过来，只是瞪着那个年轻人。“又是坡？”

他点头回应。“确定死亡是一种智慧。”

“也许吧，”她承认，转身离开了眼前的景象

“也许吧。”实体撤退，它的诡计失败了。

**否则：**

她伸出手，握住它的手。这个实体把她拉进了幻景中，进入了一个虚假快乐的世界，她再也没有被看到或听到过。

在“探险队”部分，划掉马拉·辛哈医生。如果她在游戏中，她将被击败并从游戏中移除。

“振作点，库奇。你和我们其他人被困在这里了，”她回答。

他目瞪口呆地环顾四周，然后才意识到可怕的事实。实体撤退，它的诡计失败了。

**否则：**

他伸出手，握住它的手。这个实体把他拉进了幻景中，进入了一个虚假快乐的世界，从此再也没有人看到他，也没有人听到他的消息。

在“探险队”部分，划掉詹姆斯·库奇·弗雷德里克斯。如果他在游戏中，他将被击败并从游戏中移除。

## 不要阅读 直到场景结束

如果没有达成任何结局（每位调查员都投降或被击败）：无论你怎么尝试，你都无法找到并放置所有的五个印记。这些黑暗休眠的大厅里居住的不仅仅是巨型企鹅。住在里面的生物与戴尔和丹弗斯描述的一样，都是由粘稠的，冒泡的肉酱组成的，没有眼睑的怪物。你逃回大门休息，轻按着伤口，但在你决定下一步做什么之前，有什么东西砰地一声撞向古老而巨大的大门。差点把你吓死，声音在整个设施中回响。接着又是一声，再是一声。你想逃跑，但已经太晚了。

### ④ 进行结局 2。

结局 1：那扇巨大的门闪烁着异样的电流，嗡嗡作响，你用力顶住它，打开前方的路。这里的某个地方藏有我们所有问题的答案。你来这里的原因。你向前推进不是为了你的事业，而是为了你的理智。你必须知道真相。即使这会让你崩溃。

④ 每位调查员获得的经验等于胜利区中的每张牌的胜利点X。每激活一个印记，每位调查员可以额外获得1点经验。

④ 在战役日志的“探险队”部分，记录在游戏中每个同伴资产的伤害和恐惧的数量。

### ④ 进行检查点 III：另一边。

结局 2：伴随着最后一声空气的嘶嘶声和一声原始的尖叫，巨大的通道突然打开了。棱柱状的卷须向前伸展，沿着地板和墙壁滑动。混乱在几秒钟内就结束了。瘴气以不可思议的力量抓住你，抓拽着你的四肢。可怕形状，熟悉的景象，以及数不清的噩梦沿着实体的表面上演，它拉着你尖叫着穿过大门，进入另一边。

④ 每位调查员获得的经验等于胜利区中的每张牌的胜利点X。每激活一个印记，每位调查员可以额外获得1点经验。

④ 在战役日志的“探险队”部分，记录在游戏中每个同伴资产的伤害和恐惧的数量。

### ④ 进行检查点 III：另一边。

结局 3：由你灾难性的错误引发的能量脉动将地球表面所有的有机生命抹去。

④ 哎呦。

④ 在你的战役日志中，记录印记使用不当。

④ 每位调查员都被杀死了。

④ 调查员输掉了战役。

## 检查点 III：另一边

另一边 1：你在另一边的迷雾中醒来。你不知道你穿过大门后过了多久。

如果想立即进行游戏，请进行另一边 2，或者如果你想休息一下并在下次玩游戏时继续，请跳至另一边 3。

另一边 2：是时候结束这一切了——彻底的。

④ 从游戏中移除除伊夸之门外的所有地点。不要移除伊夸之门上的任何印记标记。（移除伊夸之门上的所有其他标记，并弃掉该地点上的所有卡牌，和往常一样。）

④ 每位控制印记的调查员都将印记保存在他们的调查员卡上。（他们将开始控制它到下一场战役。）然而，它似乎已经失去了之前充能的力量。如果它被激活，将其翻转到休眠的一侧。

④ 每个没有被调查员控制或没有在伊夸之门上的印记被从游戏中移除。

④ 进行疯狂之心，片段 II。

另一边3：你休息并集合你的力量。很快，你就会彻底结束这一切。

④ 在战役日志的“疯狂之心”部分，在“放置印记”下，拿取游戏结束时位于伊夸之门上的每个激活印记。

④ 在战役日志的“疯狂之心”部分，在“找回印记”下，拿取游戏结束时由调查员控制的每一个印记。

④ 整理游戏，像往常一样。

④ 当你准备好再次游戏时，从疯狂之心，片段 II开始。



## 疯狂之心，片段 II

介绍 1：在古老的大门之外，这个设施更加古老和陌生。当地球在另一边变化和发展的时候，谁知道这个地方多少世纪以来一直长眠？如果遗址没有被破坏，也许它会永远保持这样的状态。但要改变过去已经太晚了。你现在所能做的就是努力避免糟糕的未来。

昏暗的光线充满了怪诞的大厅，由某种先进的能源驱动，比如电力。在你身后，一堵千变万化的瘴气墙将自己缝在一起，阻止你逃跑。你被困在这里，也许永远被困在这里。宽敞的大厅从大门向外延伸，由光滑的石头雕刻而成，上面覆盖着古代壁画和外星的象形文字。这里的空气感觉很稀薄。光线弯曲、振荡，像光学错觉一样扭曲你的视觉。这是现实……还是幻象？

你的团队要花好几个小时研究墙上的壁画。它们描绘了一段古老而陌生的历史。地球的另一种历史。一段与你想象中完全不同的历史。

⑥ 查看战役日志；

✧ 如果肯斯勒博士还活着且肯斯勒博士了解瘴气的真正性质，进行介绍 2。

✧ 否则，跳至介绍 3。

介绍 2：肯斯勒博士在研究古代壁画时解释了一切。“古老者是旅行者。殖民者。他们在十亿年前来到地球，”她引用戴尔教授自己的笔记说。“但他们不是第一批来到这里的人。这个地方，所有这些都是有史以来最古老的地方。”她一边用手抚摸着壁画，一边解释她学到的东西。“但它不是一个被困在其中的实体。”

你问她是什么意思，对这种新的理解感到震惊。她转身面对你，眼睛里充满了灵感。“我一直在研究它们的生理学，试图辨别它们如何以它们的方式存在，没有形状，没有物质，没有状态。但我的想法完全错了。人们无法研究无机物的生物学。看，它不是生物，不是真的。它更类似于……”她犹豫着，试图找到正确的词语。“这是另一个维度。另一个现实，叠加在我们的之上。一个所有存在的有知觉的缩影。不是由有机生命组成的，而是对有机生命的嘲弄。”

这种对你所遇到的幻象和看到的幻景的新理解，把每件事都联系了起来。他们不是你能杀死的怪物，他们是虚假现实的虚构。这可能还会发生。你去问肯斯勒医生是否有希望阻止这种力量逃跑

“它不是一个活物。它不能被杀死。它只能被遏制。古老者有五个尖塔，它们用它的精髓来驱动他们的文明，但经过这么长时间，我无法想象它们还能起作用。但也许……”她开始构思一个计划。最后，她意识到这一点，睁大了眼睛。“我知道该怎么做了。我知道如何阻止它。你必须找到这些尖塔并摧毁它们。这样做会使整个建筑倒塌。与此同时……”她把背包从肩上拿下来，把它扔到地上。“我……我现在必须走了。没有时间了。”

你反对她突然离去，但她已打定主意了。她后退几步，最后久久地看了同伴一眼，然后飞奔而去。你希望她知道自己在做什么。看在你们的份上。

在你的战役日志里，记录肯斯勒博士有个计划。游戏中不能选择艾米·肯斯勒博士陪同调查员。

进行设置。

介绍 3：你只能收集到隐藏在这些古老壁画中的真相的一小部分，但你所发现的几乎难以置信。当古老者在十亿年前来到地球时，它们不仅殖民了南极洲，还殖民了整个地球。当他们这样做的时候，这个地方和居住在里面的实体已经在这里了。他们围绕着自己建造了自己的建筑群，以研究内在的原始存在，从而更好地理解它，并在这样做的过程中，吸引了甚至超出他们知识范围的力量。大门及其封印是为了抑制它蔓延而建造的，但年久失修使它变得脆弱而无效。你怀疑是南极洲上智慧生命的存在——人类开始探索它漫长的死寂山峰和冰冷的平原——搅动了内在的实体。

壁画告诉我们这个设施的结构，五座塔不仅是为了抑制生物的本质，也是为了给整个古老文明提供能量。你只能想象，摧毁这些塔架会把整个建筑群——甚至可能把它所在的整座山变成废墟。你不知道你是否能真正摧毁或遏制这种无名的恐怖；但你别无选择，只能试一试。如果它继续逃避，那么现实的概念就会被随心所欲地改写。只剩下海市蜃楼。除了扭曲可怕的想象，什么都没留下。一个永远无法醒来的噩梦。

在你的战役日志中，记录你所逃避的幻景的真相。

进行设置。

### 独立模式

如果你是单人模式下游戏，并且不希望参考任何其他设置或结局，你可以在游戏此场景设置时使用以下信息：

⑥ 根据你的难度级别，将2个额外的✧标记添加到混沌袋中。

⑥ 调查员可以选择他们有多少印记：

✧ 为了更简单的体验，三个随机印记被“放置”，另外两个被“找回”。

✧ 为了平衡的体验，两个随机印记被“放置”，一个被“找回”，另外两个不使用。

✧ 对于更困难的体验，一个随机的印记被“放置”，而其他四个不使用。

✧ 这是一种噩梦般的体验，没有使用印记。

## 调查员设置

- ② 每位调查员可以从探险队中选择一名未被划掉名字的成员加入他们。将所选角色的故事资产置于调查员的游戏区域中。  
(这些故事资产可以在探险队遭遇集中找到。如果该角色的名字旁边有一个复选标记, 请使用致命幻景遭遇集设置中的坚毅版本。) 按照战役日志的“探险队”部分的显示, 在角色身上放置伤害和恐惧。

## 场景设置(从检查点)

只有当在游戏完片段 I 后直接继续时, 才使用此设置文本。

- ② 从以下遭遇集中收集所有卡牌: 深处的躁动、未知代理人、冷寒、惊人的恐惧。这些集由下列图标表示:



在收集惊人的恐惧遭遇集时, 只收集2个刺耳之声和2个呆若木鸡(不要收集3个腐烂的尸体)。

- ② 在遭遇牌组和所有游戏区域搜索来自巨大封印、修格斯和上锁的门遭遇集的所有牌(包括来自巨大封印遭遇集的五“古代设施”地点)。从游戏中移除这些遭遇牌集中的每张牌。这些集由以下图标表示:



- ② 使用噩兆4-5构建噩兆牌组, 使用章节3构建章节组。(这些可以在深处的躁动遭遇集中找到。)  
② 将伊夸之门翻转到未展示面。  
② 拿取五个迷雾尖塔地点和剩余的十个古代设施地点(来自疯狂之心遭遇集)将它们洗混, 并使用与片段 I 相同的地图(第52页)随机将它们放置游戏中, 但随机放置的五个古代设施地点将改为迷雾尖塔地点。

◆ 注意: 如果最内环中的所有五个地点都是迷雾尖塔, 则重新开始此过程。

◆ 队长调查员选择了一个距离伊夸之门最近的古代设施地点。每位调查员在选定的地点开始游戏。

- ② 将以下卡牌放置一旁, 移出游戏: 所有15张无名疯狂敌人的副本, 最后的幻象章节牌, 四个巨型坡道地点, 以及隐蔽隧道地点。

- ② 放置印记标记, 如下所示:

◆ 对于伊夸之门上的每个激活的印记, 选择一名调查员来控制它。

◆ 每个拥有休眠印记的调查员在他们的控制下开始游戏。

◆ 从游戏中移除其他的印记。

- ② 将之前收集的剩余遭遇牌洗入到遭遇牌组中。

- ② 你现在可以准备开始了。

## 场景设置(从头开始)

如果你跳过了片段 I, 或者在休息后正在设置片段 II, 请使用此设置文本。

- ② 从以下遭遇集中收集所有卡牌: 疯狂之心、未知代理人、瘴气、无名恐怖、企鹅、深处的躁动、泰克利-利、远古邪恶、冷寒、惊人的恐惧。这些集由下列图标表示:



在收集惊人的恐惧遭遇集时, 只收集2个刺耳之声和2个呆若木鸡(不要收集3个腐烂的尸体)。

- ② 使用噩兆4-5构建噩兆牌组, 使用章节3构建章节组。(这些可以在深处的躁动遭遇集中找到。)

- ② 将伊夸之门翻转到未展示面。

- ② 拿取五个迷雾尖塔地点和剩余的十个古代设施地点(来自疯狂之心遭遇集)将它们洗混, 并使用与片段 I 相同的地图(第52页)随机将它们放置游戏中, 但随机放置的五个古代设施地点将改为迷雾尖塔地点。

◆ 注意: 如果最内环中的所有五个地点都是迷雾尖塔, 则重新开始此过程。

◆ 在这个场景中, 地点被安排在从伊夸之门向外延伸的五条辐线, 和围绕着伊夸之门的三个环上。

◆ 队长调查员选择了一个距离伊夸之门最近的古代设施地点。每位调查员在选定的地点开始游戏。

- ② 将以下卡牌放置一旁, 移出游戏: 所有15张无名疯狂敌人的副本, 最后的幻象章节牌, 四个巨型坡道地点, 以及隐蔽隧道地点。

- ② 如果你玩过片段 I, 在战役日记中检查“疯狂之心”部分。将五枚印记标记分别放置如下:

◆ 检查在“放置印记”下记录的印记。对每一个印记, 选择一名调查员来控制印记, 激活面朝上。

◆ 检查在“找回印记”下记录的印记。对每一个印记, 选择一名调查员来控制印记, 休眠面朝上。

◆ 从游戏中移除其他的印记。

- ② 如果你没有玩片段 I, 从游戏中移除所有5个印记。

- ② 洗混所有尚未包含在调查员牌组中的泰克利-利! 弱点牌, 并构建泰克利-利牌组。将此牌组放置到噩兆牌组旁。

- ② 洗混剩下的遭遇牌以构建遭遇牌组。

- ② 你现在可以准备开始了。

## 不要阅读 直到场景结束

如果没有达成任何结局（每位调查员都被击败）：当你醒来时，设施又一次黑暗而安静。你拉着你的同伴站起来，退到地面上，想知道你是否已经来不及阻止大门外的实体逃跑了。这里很安静。平静。不再有冰冷的幻觉、诡异的海市蜃楼或外星实体的迹象。

回到坐落在群山中的城市，你会做笔记、拍照和拓片。返回冰架的旅程既快捷又轻松。当你返回屏障营地时，即使是寒冷的天气也不会对你产生影响。就好像整个南极洲都把自己交给了你。你考虑利用这段时间继续研究环境，但最终，你决定带着你的广泛发现返回。当你的船离开冰架向北行驶时，天空晴朗而美丽。

不过，你还是很烦恼。曾经被封印在上古之门外的实体消失了。逃跑时几乎没有踪迹。这只能意味着它逃脱了，并且可能在任何地方。或者无处不在。你的想法变得可怕。你让自己想起这个生物似乎控制的奇异而生动的海市蜃楼。栩栩如生的幻觉。你检查你的手掌，想知道它们是否和以前一样，还是一个逼真的复制品。你周围的空气在闪烁。

...这些都是真的吗？

⑨ 在你的战役日记中，记录无名疯狂逃脱了。

⑨ 在战役日志的“探险队”部分，每个名字都被划掉。

⑨ 每位调查员都疯狂了。

⑨ 调查员输掉了战役。



结局 1：突然，一阵暖风吹来，还有一种巨大的惊叹声。空气像海市蜃楼一样扭曲着，你震惊地看着急速的瘴气突然反冲。就在雪崩开始的时候，它坍塌并退回到山腰。明亮的蓝色裂缝沿着墙壁迅速蔓延。没有了塔，不仅是山上设施的完整性，甚至是整个城市的完整性都受到了损害。冰冷的地板裂开了。这座陌生城市的巨型建筑开始沉入雪中。

然后你听到了：头顶上一架飞机的轰鸣声。高田组装的三架飞机中的最后一架在城市上空翱翔，熟悉的呼喊声在古老而破败的街道上回荡。“他们在那里！在那个隧道旁边！快点！”两辆雪橇滑入视野，由伊利亚留在屏障营地的其余狗拉着，并由西奥多西娅号的几名船员操纵。看到这一幕，你无法抑制自己的惊讶或喜悦。他们疯狂地示意你们赶快跟上，他们的目光盯着正在坍塌的山。

在最后一秒，你听到另一个声音从隧道里传出。“等等！”肯斯勒博士从黑暗中出现，挥舞着手臂，大声喊叫着。

“等我！”她跳上雪橇，你们一起跑向山麓，城市在你们身后的冰层中崩塌。

其中一名机组人员解释说，他们修复了最后一架飞机，并决定用它来寻找你，即使知道风险。他说：“当我们发现你没有带上大部分装备进入那个巨大的洞穴时，我们认为你可能需要救援。没想到会如此真实。”。你告诉他他来的时机再合适不过了。

在你回到冰架的那一刻，肯斯勒博士指示船员们准备出发。你都没来得及在屏障营地休息下。这已经不重要了。最重要的是带着你们发现的所有证据，毫发无损地离开这个地方。

但是，你还是有疑问。安全登上西奥多西娅号后，你就去质问肯斯勒博士问她在设施里做了什么。那个实体在追你，然后突然...“对你来说，它不是一个活生生的生物。”她解释道。“既然如此，它是不能被杀死的。至少，不是按照我们的标准。但它还是有感觉的，对吧？它知道我们的欲望。我们的希望。我们的恐惧”。你注意到肯斯勒博士用的是现在时。她咬紧牙关。她周围的空气中有一丝扭曲的迹象：“我.....我做了个交易，”她低声说。“这是唯一的办法。”

⑨ 在你的战役日志中，记录无名疯狂被安全地抑制在它的宿主中.....现在。

⑨ 在战役日志的“探险队”部分，将艾米·肯斯勒博士的名字划掉。取而代之的是“实体”。

⑨ 在你的战役日志中，记录探险队的幸存者...并列出来未被划掉的探险队每位成员的名字，以及每位幸存的调查员的名字。

⑨ 每位调查员获得的经验等于胜利区中的每张牌的胜利点X。每位调查员都会额外获得10个经验。将现实从难以形容的命运中拯救出来。

⑨ 调查员赢得了这场战役！

结局 2: 突然, 隧道里发出嗡嗡的声音, 希望在你心中重新燃起。当明亮的蓝色裂缝沿着墙壁迅速扩展时, 你从拱门下面逃走。如果没有尖塔, 不仅是山上设施的完整性, 而且整个城市的完整性都会受到影响。结冰的地板裂开了。这座陌生城市的独眼建筑开始沉入雪中。这可能是你的埋葬地, 但至少你会带着这个实体和这个该死的城市的其他部分一起被埋葬。

然后你听到了: 头顶上一架飞机的轰鸣声。高田组装的三架飞机中的最后一架在城市上空翱翔, 熟悉的呼喊声在古老而破败的街道上回荡。“他们在那里! 在那个隧道旁边! 快点!” 两辆雪橇滑入视野, 由伊利亚留在屏障营地的其余狗拉着, 并由西奥多西娅号的几名船员操纵。看到这一幕, 你无法抑制自己的惊讶或喜悦。他们疯狂地示意你们赶快跟上, 他们的目光盯着正在坍塌的山。

其中一名机组人员解释说, 他们修复了最后一架飞机, 并决定用它来寻找你, 即使知道风险。他说: “当我们发现你没有带上大部分装备进入那个巨大的洞穴时, 我们认为你可能需要救援。没想到会如此真实。”你们一起跑向山麓, 城市在你们身后崩塌在冰层中。

在你回到冰架的那一刻, 就开始指示船员们准备出发。你都没来得及在屏障营地休息下。这已经不重要了。最重要的是带着你们发现的所有证据, 毫发无损地离开这个地方。

回家的旅程是平静祥和的, 但是你的思绪却一点也没有。直到今天, 你还在想你在古老者设施中所遇到的实体的真实性质。当你回来的时候, 你不知道你将要告诉更多的学术界什么。你们的行动确保了再也没有人能够研究或探索这座噩梦般的城市。但是古老者呢? 那些幸存下来的会继续躲藏吗? 或者他们会像你一样选择更多地了解他们所处的这个新时代吗?

只有时间能证明一切。在那之前, 你可以放心地知道, 生活在冰层下的生物不可能幸存下来。当你在你的探险笔记上做最后的润色时, 你笔的周围闪烁着微光。是的——终于结束了。

... 对吧?

- ② 在你的战役日志中, 记录设施被摧毁了。
- ② 在你的战役日志中, 记录探险队的幸存者...并列出未被划掉的探险队每位成员的名字, 以及每位幸存的调查员的名字。
- ② 每位调查员获得的经验等于胜利区中的每张牌的胜利点X。每位调查员都会额外获得10个经验。将现实从难以形容的命运中拯救出来。
- ② 每位调查员都遭受1点肉体创伤和1点精神创伤, 因为他们从未真正从这次磨难中恢复过来。
- ② 调查员赢得了这场战役!

结局 3: 当群山开始呻吟和隆隆作响时, 你从拱门下逃离。你摧毁了足够多的尖塔威胁到城市深处设施的结构完整性, 但这还不够。你会死在这里, 更糟糕的是, 你只是帮助了实体逃脱。

然后你听到了: 头顶上一架飞机的轰鸣声。高田组装的三架飞机中的最后一架在城市上空翱翔, 熟悉的呼喊声在古老而破败的街道上回荡。“他们在那里! 在那个隧道旁边! 快点!” 两辆雪橇滑入视野, 由伊利亚留在屏障营地的其余狗拉着, 并由西奥多西娅号的几名船员操纵。看到这一幕, 你无法抑制自己的惊讶或喜悦。他们疯狂地示意你们赶快跟上, 他们的目光盯着逐渐逼近的恐怖的瘴气。“那到底是什么东西?” 其中一个喊道。但现在没有时间解释了。当你登上一辆雪橇时, 你就指示它快跑。

你从这座疯狂模糊的城市逃走。你含糊地记得, 你穿梭在古老的积雪覆盖的街道上, 避开光滑的石板灰色建筑周围的薄雾, 勉强避开多变的软泥, 穿过群山。

当这个生物离开视线后, 其中一名机组人员解释说, 他们修复了最后一架飞机, 并决定用它来寻找你, 即使知道风险。他说: “当我们发现你没有带上大部分装备进入那个巨大的洞穴时, 我们认为你可能需要救援。没想到会如此真实。”他说。

看到飞行员把最后一架飞机降落在山脉的另一边, 你放心了。你和你的救援人员和剩下的狗们一到达飞机就赶紧登上飞机。在远处, 你可以看到一个庞然大物若隐若现, 爬上参差的山峰, 直冲云霄。

你把雪橇和所有的补给都留下了。引擎轰鸣着发动起来, 你们一起离开疯狂的山脉。你不敢回头去看那些萦绕丹弗斯这么多月的事情, 但直到今天你仍能听到: 回响的尖叫声和深不可及的哭喊声, 过于尖锐和刺骨的风, 以及召唤你回去的低语。

从那灾难性的一天到现在已经很多年了。你没有把你的旅程告诉更多的科学界。然而, 仍然没有任何逃跑实体的迹象。它的触角仅限于那片神秘的冰冻大陆吗? 还是它只是在等待时机?

或者它已经在这里, 在你呼吸的空气中? 在你心里? 向你展示一个虚假的现实? 一个海市蜃楼的幻景?

- ② 在你的战役日志中, 记录团队逃离了设施。
- ② 在你的战役日志中, 记录探险队的幸存者...并列出未被划掉的探险队每位成员的名字, 以及每位幸存的调查员的名字。
- ② 每位调查员获得的经验等于胜利区中的每张牌的胜利点X。每位调查员都会额外获得5个经验。因为他们在古老的恐怖中幸存下来并活着讲述了这个故事。
- ② 每位调查员都遭受2点肉体创伤和2点精神创伤, 因为他们从未真正从这次磨难中恢复过来。
- ② 调查员赢得了战役.....?

## 尾声

查看战役日志。按照顺序，只有在调查员赢得了战役并且所列的团队成员在探险中幸存的情况下，才能阅读下面的条目。

如果罗尔德·埃尔斯沃斯和艾弗里·克莱普尔都活下来了：

你发现埃尔斯沃斯和克莱普尔在西奥多西娅号船尾甲板上，欣赏着大西洋的壮丽景色。你已经逃出好几天了，心情是一种解脱，夹杂着悲伤和内疚。当你走近的时候，这两个男人向你打招呼，同时挪到一边给你提供一个欣赏风景的地方。沉思片刻后，你问探险家们将要做什么。他们两个都会意的相互看了一眼。“我想是度假吧，”埃尔斯沃斯说。“一个非常、非常长的假期。”

“除了蔚蓝的天空和温暖的空气，什么都没有，”克莱普尔说。

“当然。最好是地图上的某个地方，”埃尔斯沃斯温柔地微笑着补充道。

“真的吗？我想找个偏僻的好地方。就我们俩，”克莱普尔暗示道。

你咯咯地笑着，让他们两个继续他们的假期计划。毕竟，你们大多数人还是有希望的。

如果艾米·肯斯勒博士和马拉·辛哈医生都活下来了：

你已经看到肯斯勒博士面对不可能的生物和噩梦般的处境，但这是最后的审判，似乎最让她感到不安。她踱来踱去，坐立不安，静静地背诵句子，直到辛哈医生的到来。你想给她们一些隐私空间，但她要求你留下“马拉”，尽管做了很多练习，她还是干巴巴地说。“我在想，我当时——我想——”她清了清嗓子，又试了一次。“什么时候再一起吃晚饭好吗？或是再看一场演出？”她终于开口了。

辛哈医生翻了个白眼，掩饰着微笑。“可以，你这个笨蛋。”

肯斯勒博士惊讶地眨了眨眼睛。你有一种感觉，以前从来没有有人这么说过她。

“艾米，你非常机敏，学识渊博，在你的领域里是真正的天才。但说到这一点——辛哈来回走动，指的是她们之间的空气中有什么东西，‘你有点迟钝。’”

令你惊讶的是，艾米笑了笑。“是的，是的，我想是的。”

如果威廉·戴尔教授和丹弗斯都活下来了：

几周后：你走进戴尔教授的办公室，他和丹弗斯在那里研究一堆陈旧发霉的巨著书籍。教授的黑板上装饰着一些神秘的图表，里面充满了各种奇异的符号。“可能是这个，”戴尔指着其中一本大书中的另一张图表平静地说。你从肯斯勒博士的收藏中认出了这本书，还有一些其他的书是从奥恩图书馆的限制性收藏中认出的。

丹弗斯闭上了眼睛。“不，不，不……”他走到黑板前开始擦除。“不一样。不一样。不一样……”两人这才发现你在门口。你问他们这次在学习什么。

“在未来的生活中，我们将把我们现在的生活看作是一场梦，”丹弗斯再次背诵爱伦·坡的诗，仿佛是在解释。

如果高田弘子和詹姆斯·库奇·弗雷德里克斯都活下来了：

令你惊讶的是，你在甲板下方的工作室中发现了高田和库奇。库奇已经拆开他的左轮手枪并单独清洁每一个零件，而高田则检查了机组人员在你仓促逃跑期间设法分解的飞机部件。你偷偷看了一会儿，两人在开玩笑。

“把布递给我，好吗？”

“我不是你的雇员，库奇”

“别这样，弘子，它就在那里只要抓住它，把它扔到这里来”

“好的，先生，要不要我再给您倒点茶？”

“真好笑——你为什么要把它扔到那边去？”

“你叫我把它扔了的。”

“哎呀——对我发脾气！”

你微笑着看着他们这样来来回回的对话。这对不太可能的搭档似乎比船员里的其他人相处得更融洽。最后，谈话中的间歇给了你表明自己的机会。他们在你进来后简短地点点头，然后继续工作。你问他们回阿卡姆后打算做什么。

“弘子想要——你跟他说吧，”库奇说。

高田叹了口气，坐了起来，用戴着手套的手背擦去额头上的汗水。“我……我想试着去找我父亲。我已经请弗雷德里克斯先生和我一起去了。”他们两个都会意地看了一眼。“我知道，这是一个远大的希望。他可能在很多年前坠入大海。即使如此，我想知道。我有他的日志。我们应该能够找到证据。一些东西”

“就算没有，”库奇补充说，“也比坐在那里，等着被派去做另一件像这样愚蠢的差事要好。”

你点头并表示谅解。只要他们彼此拥有，你认为他们两个会没事的。

如果伊利亚·阿什瓦克和调查员是唯一的幸存者：

伊利亚坐在船头附近的栏杆旁，他的目光遥远而不安。安羽和他一起躺在甲板上，头靠在他的膝盖上。她是第一个发现你接近的人，但他们都没有向你打招呼。你什么也没说，坐在旁边，默默地凝视着地平线。

“这事又发生了，安羽，”他终于喃喃自语，声音沙哑。每个人都走了。每个人，但我们。为什么？为什么总是我们？”

你告诉伊利亚是因为他们两个和你一样都是幸存者。太顽强而不死。他摇摇头。

“不，这是一种诅咒。一种负担。”他温柔地抚摸着安羽。狗抬起头，恳求地看着你。“我应该死了。现在已经死了两次了。”

但你坚持认为那不是真的。而且，他一直都在保护安羽的安全，这还不够活下去的理由吗？

“不，恰恰相反，”他说，嘴角扬起一丝阴沉的微笑。“是她那天救了我。是她每天都在拯救我。”

## 成就列表

以下是调查员在地球边缘战役中可能会努力取得的成就。当调查员完成这些成就时，在它们旁边的方框上打勾。尝试完成所有的终极挑战！

- ☐ **安全赌注：**在冰封与死亡第一部分中在庇护值为8的地点扎营。
- ☐ **看看这些东西！：**在冰封与死亡中回收所有7种补给品，并把它们带到禁峰之巅中的顶峰。
- ☐ **在你的头脑中：**在胜利区中有九张故事卡完成致命幻象。
- ☐ **混沌 混沌：**在远古之城收集并花费总共十把或更多钥匙。
- ☐ **敲门，敲门：**在疯狂之心第一部分收集，激活并放置所有5个印记。
- ☐ **疯狂力量：**在疯狂之心第二部分中同时消耗十五个无名疯狂。
- ☐ **建造额外的塔：**在疯狂之心第二部分中摧毁所有五个迷雾尖塔并带着你的生命逃离。
- ☐ **疯狂之声：**在一场游戏中抽取到10个“泰克利-利”
- ☐ **抱歉，我完全不会说狗的双关语：**同时让安羽和四个或更多其他名称中带有“狗”字样的资产同时出现。
- ☐ **帽子上的帽子：**从背包上打出一个木制雪橇，然后立即使用它的能力将背包叠加在上面。
- ☐ **这是你的想法：**使用威廉·戴尔教授的能力在一个场景中治疗至少4个丹弗斯的恐惧。
- ☐ **不尊重死者：**同时控制至少五个逝者纪念品资产。
- ☐ **呱呱 砰！：**使用炸药同时击败两只巨型白化企鹅。
- ☐ **不管怎么说，寒冷从来没有困扰过我：**在战役结束时，在混沌袋中放入8个 獠 标记，赢得地球边缘战役。
- ☐ **地狱被冻结：**在战役结束时，在混沌袋中放置0个 獠 标记，赢得地球边缘战役。
- ☐ **被抛弃与孤独：**在一个场景中，在没有任何同伴资产的情况下赢得地球边缘战役。
- ☐ **永远的朋友：**在每个场景中带上相同的同伴，确保他们已经面对他们的心魔，并赢得地球边缘战役。

**去而复返：**与以下每个幸存者赢得地球边缘战役：

- |                                        |                                    |
|----------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 艾米·肯斯勒博士      | <input type="checkbox"/> 伊利亚·阿什瓦克  |
| <input type="checkbox"/> 威廉·戴尔教授       | <input type="checkbox"/> 马拉·辛哈医生   |
| <input type="checkbox"/> 丹弗斯           | <input type="checkbox"/> 高田弘子      |
| <input type="checkbox"/> 詹姆斯·库奇·弗雷德里克斯 | <input type="checkbox"/> 艾弗里·克莱普尔  |
|                                        | <input type="checkbox"/> 罗尔德·埃尔斯沃斯 |

- ☐ **划清.....雪线：**再挑战至少3项究极试炼的情况下获得地球边缘战役的胜利。
- ☐ **南极专家：**在专家难度下赢得地球边缘战役

## 设计说明：

“如果不加以劝阻，他们将到达南极最深处，融冰钻孔，直到他们发现那可能终结人类世界的东西。所以最后我不能再沉默了——即便会因此提起那疯狂山脉后的终极无名存在。”

—H. P. 洛夫克拉夫特《疯狂山脉》

恭喜完成《地球边缘》剧本！

我知道，在探索洛夫克拉夫特的著名故事《疯狂山脉》时，必须体现出它意义非凡。寒冷死寂的南极，锯齿状的黑色山峰，还有隐藏其中的异星生物城市，所有这一切都充满了怪异的传说和邪恶的气氛。但正是上述内容真正刺激了《地球边缘》的创作灵感——许多暗示表明，古老者文明被某种更强大的力量摧毁了，某种“终极无名存在”可能会因为人类的出现而开始骚动。那么问题来了，就是——那是什么？《疯狂山脉》似乎暗示了这个问题的答案，戴尔和丹弗斯在那些黑暗、冰冷的洞穴中唤醒的生物，不是别人，正是修格斯，是古老者创造的远古“仆人”之一。但我的灵感更多地来自丹弗斯逃离洞穴时看到的幻景，然后我开始思考，如果由我来写一个更着重于幻景的剧本，那会是什么样子——而且甚至，深入“幻景”的本质？

我希望洛夫克拉夫特的铁杆粉丝们，能够原谅我们在创造这些“幻灵”，以及解释它们是如何与《疯狂山脉》中描述的古老者和修格斯的故事相结合时，自由创作的态度。

本剧本对我们来说是一个挑战，因为它是我们第一次以这种新形式制作的剧本，在单独一个产品中包含数量可变的冒险，而不是通常的八个冒险组成的系列传说。我想要尽可能地利用这种新形式，即从更长的“多部分”冒险概念开始，并通过检查点进行分割，最终完成了这个游戏的首个真正意义上可变长度的剧本。我重视的是，本剧本在多次不同游戏过程中会发生变化——有时是通过玩家的选择，而有时不是。

最后一步——也是我个人最喜欢的一步——是加入九名探险队成员。我想要捕捉恐怖电影中的那种感觉，在了解并喜爱上各位角色后，却只能看着他们一个接一个地被杀。在我看来，当你在玩游戏时，这一经典恐怖电影的气氛将得到十倍的强化，因为每次你玩游戏时，事件都会以不同的方式展开。我想要确保每个角色都有自我门争，自己内心的恶魔，以及自己的个性。让他们每个人都有自己的喜爱之处很重要，这样在失去他们时会更让人心痛，玩家也会更想要让他们活下去。当然，我们的挑战是将所有这些内容整合到一本剧本手册中！我希望剧情中这九名角色的提示和细节足够多，能够吸引玩家投入进去。你最喜欢哪名角色呢？请告诉我们吧！

我希望你能享受《地球边缘》的游戏体验，而且你愿意继续一次又一次地享受它，像剧情中英勇无畏的调查员一样深入探索，寻求更多秘密。但请注意——这是一个广阔的世界，南极并不是地球上唯一有秘密的地方。也许在我们的下一个剧本中，你将探索不止一个大陆。

—MJ Newman

# Campaign Log: *Edge of the Earth*

## INVESTIGATORS

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

## Scenarios

- ☐ Ice and Death
  - ☐ Part 1 ☐ Part 2 ☐ Part 3 ↓
- ☐ To the Forbidden Peaks ↓
- ☐ City of the Elder Things ↓
- ☐ The Heart of Madness
  - ☐ Part 1 ☐ Part 2
- ☐ Fatal Mirage

## Campaign Notes

## CHAOS BAG

KILLED  
AND INSANE  
INVESTIGATORS

# 致命幻象

发现的记忆

放逐的记忆

## 冰封与死亡

地点展示

补给品回收

## 疯狂之心

放置印记

找回印记

### THE POLAR REGIONS



### 探险队

|               | 伤害 | 恐惧 |
|---------------|----|----|
| 艾米·肯斯勒博士      |    |    |
| 威廉·戴尔教授       |    |    |
| 丹弗斯           |    |    |
| 罗尔德·沃尔斯沃斯     |    |    |
| 高田弘子          |    |    |
| 艾弗里·克莱普尔      |    |    |
| 马拉·辛哈医生       |    |    |
| 詹姆斯·库奇·弗雷德里克斯 |    |    |
| 伊利亚·阿什瓦克      |    |    |

## 遭遇设置图标

|                                                                                           |                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
|  未知代理人   |  远古邪恶    |
|  冷寒      |  冰中生物    |
|  致命天气    |  古老者     |
|  探险队     |  致命幻象    |
|  危险南极    |  冰封与死亡   |
|  遗留      |  上锁的门    |
|  迷失黑夜    |  逝者纪念品   |
|  瘴气      |  无名恐怖    |
|  企鹅     |  潜入梦魇   |
|  修格斯   |  神秘无声  |
|  深处的躁动 |  惊人的恐惧 |
|  泰克利-利 |  远古之城  |
|  飞机失事  |  巨大封印  |
|  疯狂之心  |  禁峰之巅  |

## Quick Reference

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Checkpoints .....                | 2  |
| Frost Tokens .....               | 2  |
| Tekeli-li! .....                 | 3  |
| Partner .....                    | 3  |
| Alert .....                      | 3  |
| Mirage .....                     | 25 |
| Keys .....                       | 38 |
| Seals .....                      | 51 |
| Ancient Facility Locations ..... | 51 |

## Credits

**Expansion Design and Development:** MJ Newman and Jeremy Zwirn  
**Producer:** Molly Glover  
**Editing:** B.D. Flory  
**Card Game Manager:** Jim Cartwright  
**Arkham Horror Story Review:** Philip D. Henry  
**Creative Director of Story and Setting:** Katrina Ostrander  
**Expansion Graphic Design:** Neal W. Rasmussen  
**Graphic Design Coordinator:** Joseph D. Olson  
**Graphic Design Manager:** Christopher Hosch  
**Cover Art:** Anders Finér  
**Art Direction:** Deborah Garcia and Jeff Lee Johnson  
**Managing Art Director:** Tony Bradt  
**Quality Assurance Specialist:** Zach Tewalthomas  
**Production Management:** Justin Anger and Tim Najmolhoda  
**Visual Creative Director:** Brian Schomburg  
**Senior Project Manager:** John Franz-Wichlacz  
**Executive Game Designer:** Nate French  
**Head of Studio:** Chris Gerber

### Playtesters

Kayli Ammen, Avita Amoeba, John Bagley, Dalia Berkowitz, Julius Besser, Susan Besser, Yitzchak Besser, Cady Bielecki, Joe Bielecki, Patrick Breitenbach, Nathan Chatham, Shelley Danielle, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Jeremy Fredin, Mattison Froese, Josiah "Duke" Harrist, Az Johnston, Bob Juranek, John Juranek, Wesley Kinslow, Nate Langreder, Cayce Lent, Brian Lewis, Jamie Lewis, Kenny Ling, Guðbrandur Magnússon, Josh McCluey, Kevin McLenithan, Dane Mitchell, Tyler Moore, Josh Parrish, Stephen Redman, Chad Reverman, Glen Seward, Devin Stinchcomb, Aaron "We got Cookie's!" Strunk, Mike Strunk, and Owen Weldon.