

# 詭鎮奇談

卡牌版

## 命運之線

神秘檔案

《命運之線》為《失落的時代》劇本的第3場冒險，收錄在《詭鎮奇談：卡牌版》的第三個傳說系列中。你可以選擇以冒險模式體驗這場冒險，或者與《失落的時代》傳說系列中的其他神秘檔案一同組成8個部分的完整劇本。

### 冒險III：命運之線

**引言1：**伊塔卡在你的客廳裡休息過夜。你整晚都睡不著，思緒在擔憂和懷疑之間游移不定。她所說的匪夷所思，但儘管如此，你認為自己必須相信她說的話。自你見到埃茲特里遺物的第一眼開始，你就知道它有著某種更深層的意義。第二天早上，當你從自己的臥室走出來時，那位不速之客就坐在你的餐桌旁邊，雙手緊緊地在胸前交叉。你每走一步，她銳利的目光都緊緊跟隨，就像鳥兒在監視著自己的獵物。你二人不互致寒暄，直奔主題。“那件遺物現在在哪？”伊塔卡焦躁地問道，“你把它帶到哪裡去了？”你解釋說遺物現在很安全，由正派的人士保管。她失望地搖了搖頭，手指的關節攣得發白：“我很確定地告訴你，它現在一點也不安全。”

查看冒險日誌。如果調查員將遺物交給了亞歷山卓，或者如果亞歷山卓找到了古代遺物：進入**引言2**。

如果調查員將遺物交給了哈倫·恩斯通：跳至**引言3**。

**引言2：**你將心中的困惑暫且擱置，給自己在米斯卡塔尼克大學博物館的聯絡人打了個電話。儘管時間還早，霍洛維茲博士應該已經在她的辦公室裡，為即將到來的漫長一天作準備。過了一會，接線員接通了你的電話。愛麗向你致以異常簡短的問題，她的聲音沙啞而顫抖。當你問起那件遺物的時候，她哂笑道：“你也來問這茬！沃思提幾乎要把我辦公室的門給拆了，還有兩個記者從一早就在纏著我！”

你問她遇到了什麼麻煩事，而她長歎了一口氣。“遺物不見了，”她解釋說，“保安沒有一個人知道它是怎麼丟的。上一分鐘它還待在展覽櫃裡；而下一分鐘它就不見了。你是不是想問維拉在哪，他不見了，哪都找不到他的蹤影。”她突然對別人叫道，“請再等一會兒！我正在打電話！”她簡短地對你表示歉意，下一刻便掛了電話。

果然，亞歷山卓沒有接電話，而從昨天開始，其他同事就沒人見過他了。“現在你相信我了嗎？”伊塔卡站起來收拾她的東西，向你發問，“我們不能再這麼浪費時間。去找遺物，然後今晚回到這兒跟我碰面。不要跟著我。”

🕒 調查員隊長必須作出決定(選擇以下一項)：

- ❖ “要是不說清楚發生了什麼事，你哪都別想走。”  
跳至**引言4**。
- ❖ “按照你自己的方法去做吧。”  
跳至**引言5**。

**引言3：**你將心中的困惑暫且擱置，給哈倫在大學裡的辦公室打了個電話。雖然這時太陽還沒從地平線上升起，但你知道他是個

早起的人。過了一會，接線員接通了你的電話。哈倫的聲音發顫而粗啞。當你問起那件遺物的時候，他打斷了你的問話。“別！”他吼道，“有人在偷聽。他們知道我把它藏在這兒。亞歷山卓已經被他們抓走了。”你試著讓他平靜下來，好問清楚他說的是什麼意思，但他馬上中斷了談話。“我得走了，他們來了！——”電話斷線了。

果然，亞歷山卓沒有接電話，而從昨天開始，其他同事就沒人見過他了。“現在你相信我了嗎？”伊塔卡站起來收拾她的東西，向你發問，“我們不能再這麼浪費時間。去找遺物，然後今晚回到這兒跟我碰面。不要跟著我。”

🕒 調查員隊長必須作出決定(選擇以下一項)：

- ❖ “要是不說清楚發生了什麼事，你哪都別想走。”  
進入**引言4**。
- ❖ “按照你自己的方法去做吧。”  
跳至**引言5**。

**引言4：**伊塔卡銀牙緊咬，停下了動作。你本以為她會拒絕你，直接離開並且不回答你的問題，但令你驚訝的是，她的態度變得緩和。伊塔卡說，她的同胞經歷了多個時代，保護遺物不落入心懷鬼胎的入侵者手中。她的話神秘兮兮，摻雜著謎一般的語言和荒誕不經的故事，不過她拒絕解釋她的同胞是從哪裡來的。他們又是怎麼存活至今而不被發現的。當問到遺物時，她只說它能夠控制時間流，而且它絕對不能被篡改。

“必須將它放回正確的地方。”她說道，視線冷酷無比，堅定不移，“你明白嗎？它不能落入壞人手裡。如果你幫我找回它，作為回報，我也會幫助你。只要你答應我，你不會利用它。”

🕒 請記住“你傾聽了伊塔卡的敘述”。

🕒 將1個▲標記加入混亂袋，持續到這個劇本結束。

🕒 跳至冒險設置。

**引言5：**伊塔卡用驚人的速度給她那裝飾華麗的弓上弦，離開的時候砰地關上了你的房門。

🕒 請記住“伊塔卡獨自離開”。

🕒 查看冒險日誌。如果調查員將遺物交給了哈倫·恩斯通，進入**引言6**。否則，跳至冒險設置。

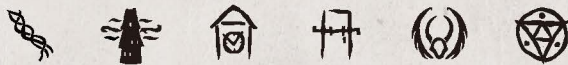
**引言6：**伊塔卡甫一離開，你仔細思考她說的話，回想這一切事件究竟是為什麼發展到如斯地步。你在埃茲特里遺物的事上不相信亞歷山卓；伊塔卡走的時候你也沒有問她什麼問題。你的疑心病是不是太重了？.....

🕒 調查員必須作出決定(選擇以下一項)：

- ❖ “我們應該提防他們。”從混亂袋中移除所有的▲和●標記，將1個●標記放到混亂袋中。在冒險日誌中，記錄下你決定自尋前路。在這個劇本接下來的冒險中，所有調查員的牌組中不能包含亞歷山卓·維拉或伊塔卡。每當調查員可將上述卡牌加入牌組時，改為每位調查員獲得2點經驗值。進入**冒險設置**。
- ❖ “或許我還是應該聽聽他們的意見.....”進入**冒險設置**。

## 冒險設置

- 將下列遭遇組中的所有遭遇卡找出：命運之線、納克特兄弟會、午夜假面、上鎖的門、夜魔、黑暗邪教徒。這些遭遇組的圖標為：



在找出午夜假面遭遇組時，只找出其中5張詭計卡(2張錯誤指示和3張追獵鬼影)和以下地點：北區、商業區(阿卡姆第一銀行)、東城區、米斯卡塔尼克大學、河岸城。注意不要拿出該遭遇組中的其他地點、場景、密謀和冒險輔助卡。

- 在抽取起始手牌之前，搜索收藏和每位調查員的牌組，找出亞歷山卓·維拉和古代遺物，將其放在一邊，位於場外。
- 將北區、商業區、東城區、米斯卡塔尼克大學、河岸城、維爾瑪小餐館、珍品店放置入場。每位調查員從河岸城開始遊戲。
- 將市政廳地點卡、伊塔卡(失落的守衛者)支援卡、探險日誌支援卡放在一邊，位於場外。
- 按照“三個場景，三種命運”調整每個場景牌堆內的卡牌。
- 混洗剩餘遭遇卡牌來創建遭遇牌堆。

## 冒險模式

如果你以冒險模式進行遊戲，並且不希望關聯其他任何遊戲設置或結局，則你可以在進行遊戲設置並進行本場冒險時按照以下執行：

- 用以下標記組成混亂袋：+1, 0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -5, 骷髏, 骷髏, 骷髏, 骷髏, 骷髏, 骷髏。
  - 在引言期間，不要改變混亂袋中的配件。
- 選擇以下一項：
  - 調查員將遺物交給了亞歷山卓。
  - 調查員將遺物交給了哈倫·恩斯通。

你們沒有補給品。

## 三個場景，三種命運

本次冒險中包含3個不同的場景牌堆——“a/b”牌堆、“c/d”牌堆、“e/f”牌堆。如常按照編號順序分別構成上述每個場景牌堆。在本次冒險中，這3個場景牌堆均在場上，玩家可以選擇要追查哪個場景，要忽略哪個場景。全部3種場景卡上的文本均視作一直有效。你可能不夠時間完成全部3個任務，因此，你要明智地選擇要追查的線索！

根據下列情況，將每個場景牌堆進行相應改動：

- 按以下順序，調整“a/b”牌堆內的卡牌：
  - 查看冒險日誌。如果亞歷山卓找到了古代遺物，或者調查員將遺物交給了亞歷山卓，從“a/b”牌堆中移除下列場景卡牌：哈倫遇險！、2張哈倫的詛咒、隨機1張來到展廳。
  - 如果調查員將遺物交給哈倫·恩斯通，改為從“a/b”牌堆中移除下列場景卡牌：遺物不見了！、2張來到展廳、隨機1張哈倫的詛咒。
- 調查員必須選擇以下一項，再相應地調整“c/d”牌堆內的卡牌：
  - 如果你想到警察局去問問有關亞歷山卓失蹤的信息，從“c/d”牌堆中移除以下場景卡牌：尋找亞歷山卓、2張上頭有人、隨機1張來到警局。
  - 如果你自己尋找亞歷山卓，改為從“c/d”牌堆中移除以下場景卡牌：失蹤人口、2張來到警局、隨機1張上頭有人。
- 按以下順序，調整“e/f”牌堆內的卡牌：
  - 如果你傾聽了伊塔卡的敘述，從“e/f”牌堆中移除以下場景卡牌：女獵手的苦旅、2張漆黑的洞穴、隨機1張古怪遺物。
  - 如果伊塔卡獨自離開，改為從“e/f”牌堆中移除以下場景卡牌：守衛者追根究底、2張古怪遺物、隨機1張漆黑的洞穴。





“命運之線”的參考擺放位置

遺物不見了!

三種命運

尋找亞歷山卓

命運之線

女僕手的管線

珍品店

北區

高層區

東城區

維爾瑪小管線

米斯卡塔尼亞大學

河堤城

## 請勿閱讀 冒險結束時查看

**如果未達成任何結局(所有調查員撤退或被擊敗): 閱讀結局1。**

**結局1:** 你回到了自己的住所, 開始回顧現在的情況。經過你對阿卡姆城的徹底調查, 你發現這裡醞釀著一個祕密的陰謀。據你所知, 這群人自稱“兄弟會”, 對於埃茲特里遺物和亞歷山卓先前的探險, 他們掌握的信息甚至比你還要多。他們的詭計不為人知, 鬼鬼祟祟, 你至今仍不知道他們的動機是什麼。然而, 一條至關緊要的信息已經浮出了水面。

“他們在找一個被稱作‘恩凱聯結點’的地方。”伊塔卡如此斷言。在你面前的桌上攤開了一張中美洲的地圖, 上面標記著先前的探險路線。“我聽說過這個地方, 但具體的位置我就不得而知了。”你再次感覺, 你這位神祕的嚮導還掌握著很多信息, 但她並未向你全盤透露。

沒有其他的線索可以追查, 所以你別無選擇。你必須再次啟程, 到那片未知地域去尋找答案……但這次還有人能活著回來嗎?

🕒 查看本場冒險期間已完成哪些場景。

❖ 如果場景3b已完成, 在冒險日誌中記錄調查員找回了丟失的遺物。如果古代遺物不在調查員的牌組中, 則必須由一位調查員選擇將它加入牌組。這張卡牌不計入該調查員的卡牌張數。在這個劇本接下來的冒險中, 古代遺物的持有人在任何時候以任何理由退出劇本時, 重新選擇一位調查員將該卡牌加入自己的牌組中。

❖ 如果“a/b”場景牌堆仍在場, 在冒險日誌中記錄遺物已丟失。如果古代遺物在調查員的牌組中, 將它移出該調查員的牌組, 直至這個劇本結束。

❖ 如果場景3d已完成, 在冒險日誌中記錄調查員解救了亞歷山卓。如果亞歷山卓·維拉不在調查員的牌組中, 則任何一位調查員可以選擇將他加入牌組。這張卡牌不計入該調查員的卡牌張數。

❖ 如果“c/d”場景牌堆仍在場, 在冒險日誌中記錄亞歷山卓已失蹤。如果亞歷山卓·維拉在調查員的牌組中, 將他移出該調查員的牌組, 直至這個劇本結束。

❖ 如果場景3f已完成, 在冒險日誌中記錄調查員和伊塔卡建立了緊密的聯繫。任何一位調查員可以選擇將伊塔卡(失落的守衛者)加入牌組。這張卡牌不計入該調查員的卡牌張數。

❖ 如果“e/f”場景牌堆仍在場, 在冒險日誌中記錄伊塔卡隱瞞祕密。不要將伊塔卡(失落的守衛者)加入任何調查員的牌組。

🕒 調查員隊長獲得探險日誌卡牌, 可以將其加入自己的牌組。這張卡牌不計入該調查員的卡牌張數。

🕒 每位調查員獲得經驗值, 數量等同於勝利牌區中的勝利點數總值。調查員得知兄弟會的陰謀, 本場冒險期間每完成1張場景1卡, 每位調查員獲得1點額外的經驗值。

🕒 進入補充補給品點數。

## 補充補給品點數

你已決定要再次進入荒野探險, 只有這樣才能解開古代遺物背後的謎團。每位調查員可以選擇新的補給品, 加入自己當前的補給品列表中。在冒險日誌中每位調查員的“補給品”下方, 記錄下調查員選擇要攜帶的補給品。(注意: 配給、藥品和汽油可以多次拿取, 如果多次拿取, 則每次均需要記錄其名稱, 並且花費對應的補給品點數。)

🕒 在離開阿卡姆之前, 最好去聖瑪麗醫院看看。

❖ 每位牌組中仍有中毒弱點卡的調查員可以花費3點經驗點數, 從而將該弱點卡移出自己的牌組。

❖ 每位受到肉體或精神創傷的調查員可以花費5點經驗點數, 從而恢復自己的一點肉體或精神創傷。

🕒 每位調查員可以花費補給品點數來購買下列的一個或多個補給品。根據參與劇本的調查員人數, 每位調查員可用的補給品點數為:

**1位調查員: 8點補給品點數**

**2位調查員: 每位調查員5點補給品點數**

**3位調查員: 每位調查員4點補給品點數**

**4位調查員: 每位調查員3點補給品點數**

🕒 可用的補給品:

❖ **配給**(每個1點補給品點數): 一人份的乾糧和水。出行必備。

❖ **藥品**(每個2點補給品點數): 治病, 消除感染, 解毒。

❖ **汽油**(每個1點補給品點數): 足夠一輛車跑一趟長途了。

❖ **毛毯**(2點補給品點數): 好在夜裡保暖。

❖ **水壺**(2點補給品點數): 可以在小溪和河邊盛水。

❖ **指南針**(2點補給品點數): 在你迷失方向而絕望時, 它能夠指引你。

❖ **雙筒望遠鏡**(2點補給品點數): 幫助你看到更遠的地方。

❖ **粉筆**(2點補給品點數): 用來在粗糙的石面寫字。

❖ **折疊小刀**(2點補給品點數): 這東西太小, 不能用作一把可靠的武器, 但易於藏匿。

❖ **鶴嘴鋤**(2點補給品點數): 用來敲裂岩石的表面。

未完待續.....

欲知後事, 請繼續《失落的時代》系列傳說的  
下一個神祕檔案——“界限彼端”。

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a™ 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. 實際配件可能與圖片不符。中國製造。本品不適用於13歲及以下兒童。

