

ARKHAM HORROR

詭鎮奇談 末日時刻



規則書

隨著最後的一聲猛擊，麗麗衝進了書房。身後沉重的橡木門揚起了一陣碎屑。

“這樣的符咒是第三次了。”麥格倫跟在麗麗後面，低聲自語。他腳上蹬著皮鞋，沿著灰燼在房間裡兜了一圈。

地板上刻著一個七芒星，在每個頂角，原先整齊擺放在書架上的典籍已經化成了灰燼。

看到這幅景象，麗麗攥緊了拳頭。“我們太遲了。”

突然一道閃光照亮了書房的牆壁。夜空中裂開一道縫隙，把佈滿粘液的可怕怪物傾吐到下面的步道上。

“那麼，現在該怎麼辦呢？”

麗麗把目光投回地板上刻著的儀式圖象。“很簡單——必須扭轉已經完成的儀式。”

遊戲概述

《詭鎮奇談：末日時刻》是一款合作版圖遊戲。遊戲中，一到四位調查員奮力拼殺成群的怪物，嘗試扭轉召喚可怖古神的儀式。為了阻止召喚儀式的完成，調查員們必須調查陰險的邪教徒留下的線索，以此追蹤構成儀式的正確元素。

《末日時刻》是完全的合作遊戲，這意味著所有玩家是一個整體，共同贏得或者輸掉遊戲。

遊戲配件



1本規則書



1塊遊戲版圖



3張古神卡



60張行動卡牌(每位調查員10張)



4張參考卡牌



30張優先卡牌



9張物品卡牌



13個線索標記



6個調查員標記
和6個塑料底座



40個普通
怪物標記



15個特殊
怪物標記



12個傳送門標記



18個損壞標記



1個儀式地點標記



12個生命值標記



8個封印標記



1個隊長標記

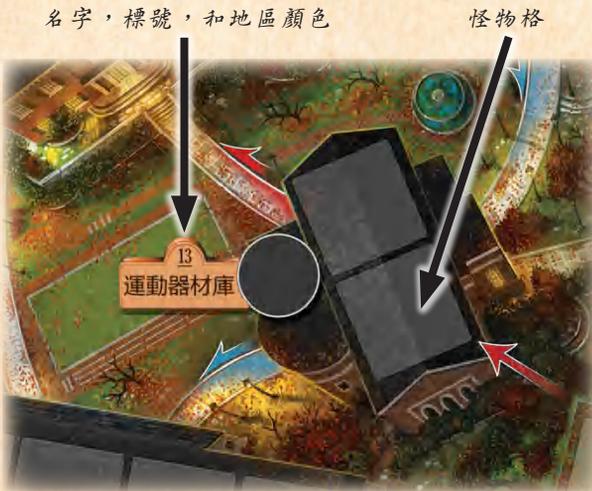
基本概念

這一部分介紹了一些玩家在學習遊戲前應該理解的基本概念。

遊戲版圖

遊戲版圖代表了阿卡姆的米斯卡塔尼克大學。

整塊版圖被分為15個地點，每個地點有自己的名字和標號。每個地點都有一些怪物格，並且隸屬於不同的地區。不同的地區由地點名字標籤的不同顏色標示。



13號地點是運動器材庫。這一地點有2個怪物格，並且位於橙色地區。

地點之間由步道連接，步道表示為灰色的鵝卵石路。由步道連接的兩個地點視為相鄰，調查員們可以在相鄰的地點間移動。地點之間也會存在紅色和藍色的箭頭。這些箭頭用於移動怪物，有關移動怪物的內容將在規則書稍後予以詳解。



禮堂和科學館之間有步道連接，所以它們是相鄰地點。

儀式地點

在設置遊戲時，會有一個地點放置儀式地址標記。這個地點就是儀式地點，這一地點非常重要—如果調查員們沒有保護好儀式地點，他們就會輸掉遊戲！



傳送門地點

在遊戲設置時，有3個地點會各放置一個傳送門標記，這些地點會變成傳送門地點。傳送門地點是怪物進入遊戲版圖的地方。



普通怪物與特殊怪物

在遊戲中，會有許多怪物以怪物標記的形式生成在版圖上。普通怪物是方形標記，上面有白色圖標；而特殊怪物標記缺了一角，上面有金色圖標。



普通怪物標記



特殊怪物標記



遊戲設置

若想設置一局《詭鎮奇談：末日時刻》遊戲，須遵循以下步驟：如果一位玩家獨自遊玩，另有額外的設置規則（參見第14頁）：

- 1. 放置遊戲版圖：**把遊戲版圖放在桌面中央。
- 2. 選擇調查員：**每位玩家選擇一個調查員標記，並拿取相應的行動卡牌。每位玩家洗混其行動卡牌，以組成行動牌庫，並將其放在自己面前。然後，玩家們選出一位玩家擔任隊長，將隊長標記放在其牌庫旁。



麗塔的調查員標記、牌庫，以及隊長標記

- 3. 創建怪物池：**將所有的普通怪物標記都放在一個容器內——例如遊戲盒蓋，並將其混合。這個放置普通怪物的容器就稱為怪物池。

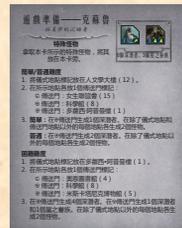


- 4. 選擇古神：**選擇一張古神卡，將其正面朝上放在版圖旁。新玩家建議選擇克蘇魯卡。
- 5. 結算古神設置：**集齊古神卡上所標註的特殊怪物卡，然後選擇一個難度，按照難度列表進行設置——建議新玩家選擇簡單難度。

古神設置指示玩家放置不同種類的標記。儀式地點標記和傳送門標記放置在地點名字旁的圓內。怪物標記放在空的怪物格內。如果沒有特別點明怪物的名字，那麼從怪物池內隨機抽取。

在古神設置完成后，將古神卡翻面。

- 6. 放置調查員：**每位調查員將其調查員標記放在儀式地點。調查員標記放在地點的名字旁，不占據怪物格。



遊戲設置面的克蘇魯古神卡和深潛者與星之眷族特殊怪物



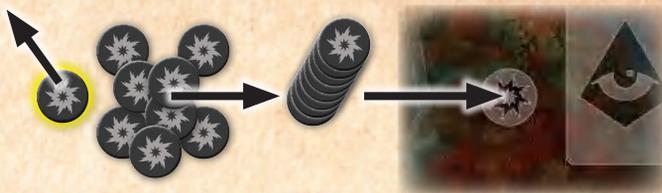
指示地點的傳送門標記

在儀式地點的儀式地點標記和調查員

禮堂中2個隨機怪物

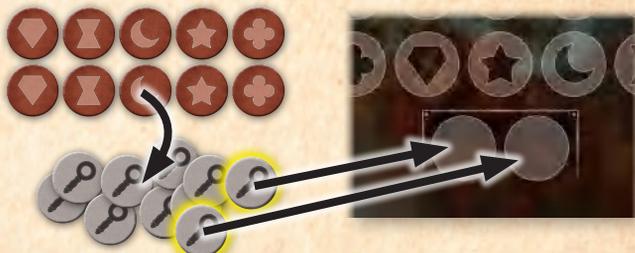


7. **準備傳送門堆：**集齊剩餘的9個傳送門標記，將其正面朝下混洗。將其中一個放回到遊戲盒中，不要展示其正面。然後，將剩下的8個標記正面朝下堆疊起來。版圖底部有一個帶有傳送門圖標的圓圈，將傳送門堆放在此處。

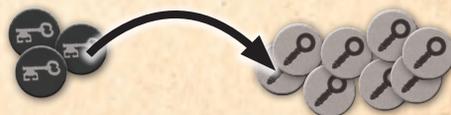


8. **準備線索：**集齊10個有一面是紅色的線索標記，將其正面朝下洗混。將其中兩個面朝下放在版圖底部沒有圖標的圓圈內（每個圓圈放一個標記）。

然後，集齊3個有鑰匙圖標的線索標記，正面朝下，與所剩的8個正面朝下的線索標記一起洗混。在每個沒有傳送門標記和儀式地點標記的地點各放置一個線索標記。



拿取10個有一面是紅色的線索標記，正面朝下洗混，將其中2個放在版圖底部的空圓圈內。



拿取3個有鑰匙圖案的線索標記，將其正面朝下與剩下的線索標記洗混。



在每個沒有傳送門標記和儀式地點標記的地點各放置一個線索標記。

9. **分發優先卡牌：**混洗優先牌庫，發給每位調查員4張優先卡牌，調查員可以查看這些卡牌。然後，將優先牌庫放在版圖旁。

10. **分發生命值標記：**每位調查員拿取相應數量的生命值標記（紅色一面向上），其數量由參與遊戲的調查員人數決定：

- 4位調查員：每人3個生命值標記
- 3位調查員：每人4個生命值標記
- 2位調查員：每人5個生命值標記



麗塔拿取4張優先卡牌，並在兩人遊戲中拿取5個生命值標記。

11. **創建供應堆：**將物品牌牌庫混洗，正面朝下和損壞標記、封印標記一同放在版圖旁。



供應堆

遊戲流程

《詭鎮奇談：末日時刻》會進行多輪。每一輪的前半部分是行動階段。在這一階段，調查員在版圖上移動、攻擊怪物，調查線索。怪物們也在這一階段行動。

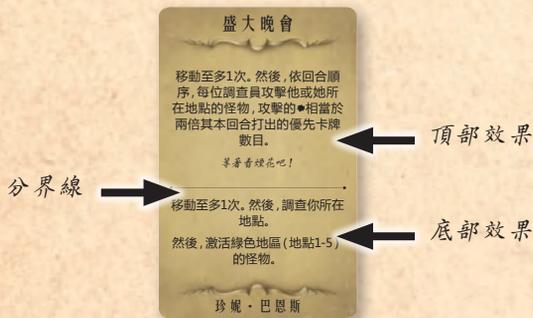
每一輪的後半部分是古神階段。在這一階段，古神將造成可怕的影響，更多的怪物也會生成在版圖上。

調查員們共有8輪可以扭轉召喚儀式，以此從古神及其勢力手中拯救校園（和整個世界）。如果他們沒能扭轉儀式，調查員們遊戲失敗。如果有調查員失去了所有的生命值，或者怪物在儀式地點肆虐，那麼調查員們同樣遊戲失敗。有關遊戲勝利或失敗的完整規則將在第9頁詳述。

行動階段

在這一階段，調查員們總計打出並結算**4張**行動卡牌。這些卡牌決定了調查員和怪物們將在這一輪中如何行動。

每張行動卡牌分為兩部分。卡牌的頂部效果總是積極的，一般會讓調查員攻擊怪物，或者保護版圖上的地點。底部效果則通常讓調查員進行調查——用以探索他們稍後贏得遊戲所需的線索——但底部效果同時也讓怪物得以不受干擾地在版圖上肆虐。



在調查員每輪打出的4張行動卡牌中，結算其中2張的頂部效果和另外2張的底部效果。調查員打出並結算行動卡牌時按以下兩步進行：

1. 打出優先卡牌

從**隊長**（持有隊長標記的調查員）開始，沿順時針順序，調查員們輪流進行回合，調查員們合計進行**4個**回合。

輪到調查員回合時，調查員抓取其行動牌庫頂部的一張卡牌，秘密閱讀，不要讓其他調查員看見，並將其正面朝下放在自己面前。然後，調查員從手中打出一張優先卡牌，將其**正面朝上**放在行動卡牌上。

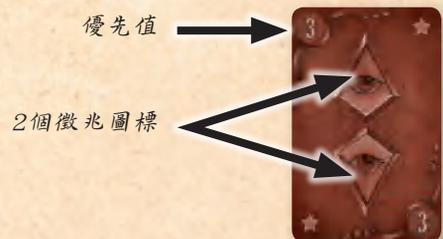
最後，該調查員抓取優先牌庫頂部的一張卡牌，以保證其手牌數為4張。如果優先牌庫為空，將所有棄掉的優先卡牌混洗，構成新的優先牌庫。



依回合順序，每位調查員將行動卡牌正面朝下打出，並正面朝上打出優先卡牌，將其放在行動卡牌上。

優先卡牌上標註了1到30的數字。在下一步驟中，優先值決定了調查員是結算行動卡牌的頂部效果還是底部效果——**優先值越小，就越可能結算其頂部效果。**

優先卡牌上還會有**徵兆**(♣) 圖標。這些圖標將在古神階段讓調查員面臨險境。



在打出優先卡牌時，調查員們**不能交流戰略、不能共享信息**——正面朝上打出的優先卡牌是他們唯一能用於交流的方法。

因此，第四個進行回合的調查員在選取優先卡牌時會擁有最多的信息以供參考。

2. 結算行動

調查員們輪流展示並結算其行動卡牌。行動卡牌依照其上方優先卡牌的優先值，以從小到大的順序展示並結算——優先值最低的優先卡牌下的行動卡牌最先結算，而優先值最高的優先卡牌下的行動卡牌將最後結算。

前兩張結算的行動卡牌，由展示這張卡牌的調查員結算其**頂部效果**；**後兩張結算的行動卡牌**，由展示這張卡牌的調查員結算其**底部效果**。有關每個行動的規則，將在第10頁的“行動卡牌效果”部分詳述。

在一位調查員結算完其行動卡牌後，將其正面朝上置入其行動牌庫旁的棄牌堆（當最後一張行動卡牌被棄掉後，將棄牌堆混洗，構成新的行動牌庫）。注意，此時**不要棄掉**其打出的優先卡牌。在所有4張行動卡牌都結算完成後，遊戲推進到古神階段。

在結算行動時，調查員在展示其行動卡牌之前，**不能**討論戰略。如果參與遊戲的調查員少於4位，那麼執行多個行動的調查員可以在展示其第一張行動卡牌後討論戰略。

同時選擇卡牌

在調查員們理解了回合流程之後，鼓勵他們同時抓取並查看其行動卡牌，以此加速遊戲進程。然而，在調查員人數少於4人時，必須打出2張行動卡牌的調查員，在將優先卡牌放在第一張行動卡牌上之前，不能查看其第二張行動卡牌。

行動階段示例

1. 珍妮、麗麗和邁克爾正在進行三人遊戲。珍妮是隊長，所以她第一個行動。她查看其行動牌庫頂部的一張卡牌，並將其正面朝下放在自己面前。然後，她選取手牌中優先值為“8”的優先卡牌，將其面朝上放在行動卡牌上，並抓一張新的優先卡牌。
2. 依順時針順序，下一位是邁克爾。他將優先值為“14”的優先卡牌正面朝上放在其行動卡牌上，並抓一張新的優先卡牌。
3. 接下來是麗麗。她想要確保自己能結算行動卡牌的頂部效果，所以她打出一張優先值為“7”的優先卡牌並再抓一張，這是目前為止最低的優先值。
4. 由於這是三人遊戲，所以珍妮要打出第四張優先卡牌。她查看了自己的下一張行動卡牌，將其正面朝下放在面前，並在上面放了一張優先值為“28”的優先卡牌，然後，她抓取一張優先卡牌。
5. 接著，調查員們將按照優先值升序結算其行動卡牌，其中前兩張結算其頂部效果。麗麗的優先值為“7”，是全場最低，所以她優先展示自己的行動卡牌，結算其頂部效果。然後，珍妮同樣展示其優先值為“8”的優先卡牌下的行動卡牌，結算其頂部效果。
6. 剩餘的兩張行動卡牌結算其底部效果。邁克爾展示其優先值為“14”的優先卡牌下的行動卡牌，結算其底部效果。最後，珍妮展示其優先值為“28”的優先卡牌下的行動卡牌，結算其底部效果。



古神階段

在這一階段，古神的邪惡影響襲擊了校園，古神離降臨這個世界又進了一步。調查員依照以下三步結算此階段，除非特別註明，否則由隊長做出所有的決定。

1. 清算

調查員將打出的優先卡牌棄至版圖上的棄牌區域（該區域繪有優先牌背的圖案）。棄牌時，清點所棄的牌上的徵兆圖標（♠）數目。參照古神卡上的說明，結算相應的徵兆圖標數目的效果。如果 ♠ 徵兆圖標數目為0，調查員們不結算其效果。



3-4 **拉萊耶初現**：隊長失去1點生命值。在下一輪中，調查員們必須正面朝下打出優先卡牌。在所有的優先卡牌都打出後，調查員們才翻開優先卡牌。



5-6 **夢魘甦醒**：在⊙傳送門生成1個星之眷族。然後，選擇激活1個星之眷族。



7+ **拉萊耶升起**：每位調查員失去2點生命值。

星之眷族

調查員們棄掉的優先卡牌上一共有5個徵兆(♠)圖標，所以他們結算古神卡上標“5-6”徵兆的效果。

2. 傳送門

傳送門標記代表著通往反常古怪的異界的傳送門，那裡是各種各樣危險存在的老巢。隨著遊戲的進行，傳送門會變得越來越大，在校園裡放出越來越多的怪物。

在這一步驟中，隊長展示傳送門堆頂部的傳送門標記，將其放置在版圖上相應的傳送門標記上。然後，隊長在此地點生成若干只怪物，生成怪物的數量等於此處的傳送門標記數（參見第12頁的“生成怪物”）。



隊長展示了一個⊙傳送門標記，將其放置在版圖上⊙正面朝上的傳送門標記上。由於這一地點現在有2個⊙標記，所以隊長在此處生成2個怪物。

3. 移交隊長標記

現任隊長將其隊長標記交給左手邊的調查員，下一輪開始。如果傳送門堆中已沒有傳送門標記，那麼調查員將不會進行下一輪遊戲。他們現在必須嘗試扭轉儀式，具體將在下一頁詳述。



勝利和失敗

遊戲會以三種方式結束：

- 儀式地點已沒有空的怪物格，而另一個新的怪物或者損壞標記將要放在這裡。如果這種情況發生，那麼調查員遊戲失敗！
- 一位調查員已沒有生命值標記（所有的生命值標記已將灰色一面向上）。如果這種情況發生，那麼調查員遊戲失敗！
- 如果傳送門堆中的最後一個傳送門標記被放置在了版圖上，在當回合末，調查員們**必須**嘗試扭轉儀式。如果調查員們成功扭轉了儀式，那麼調查員們遊戲勝利；否則，調查員們遊戲失敗！

扭轉儀式

意圖召喚古神的邪教可能已經超出了調查員們的追捕範圍，但邪教徒留下了不少線索。如果調查員們可以一起及時找到並理解這些線索，他們就能知道如何扭轉召喚儀式，將怪物趕回它們的異界老巢。

優先卡牌和大多數的線索標記上都會有儀式圖標。在遊戲設置階段，保留在版圖底部的2個線索標記擁有扭轉儀式所需的儀式圖標。



調查員的目標就是讓手牌中的優先卡牌擁有盡量多的保留的線索標記。為了推斷出保留的標記是什麼圖標，調查員必須調查地點上的線索標記，以排除多餘的可能性。當某個圖標第一次被展示時，其成為儀式所需圖標的可能性就降低了；如果兩個相同圖標的線索標記都被展示，那麼這個圖標就不會是儀式所需的圖標。



根據目前已經展示的線索，調查員們知道有沙漏圖標的卡牌已不太可能對扭轉儀式有幫助；而寶石圖標的卡牌則已完全沒有幫助。

如果調查員們達成一致，他們可以在任意輪結束的時候嘗試扭轉儀式。然而，在最後一個傳送門標記被放置在版圖上的那一輪（通常是第八輪）結束時，調查員們**必須**嘗試扭轉儀式。調查員們不能共享有關其優先卡牌的信息——他們只能聲明自己是否已經準備好了要扭轉儀式。

要想扭轉儀式，調查員們結算以下步驟：

1. **投入優先卡牌：**每位調查員可以選擇手中**3張**優先卡牌，將其正面朝下打出在桌上。然後，這些被投入的卡牌將同時展示。
2. **展示線索：**隊長展示版圖底部保留的線索標記。然後，調查員們清點所投入的卡牌中，和保留的任一線索標記有相同儀式圖標的卡牌的數目。如果保留的兩個線索標記有相同的儀式圖標，那麼每張儀式圖標相同的卡牌計為兩張。
3. **決定結果：**如果擁有相同儀式圖標的卡牌數目等於或超過**調查員數目的兩倍**，那麼調查員們成功扭轉了儀式，調查員遊戲勝利！否則，調查員遊戲失敗！



珍妮和邁克爾嘗試扭轉儀式。為了贏得一場兩人遊戲，他們需要投入4張和保留的線索標記所匹配的卡牌。他們有3張月亮圖標的卡牌和1張有星星圖標的卡牌，剛剛好贏得了勝利！

行動卡牌效果

行動卡牌會產生許多效果。這一部分將詳述所有將會出現的效果。

無論何種效果，除非有特殊說明，否則總是由結算該卡牌的調查員做出相關決定。

移動一位調查員

當一位調查員移動時，該調查員將其調查員標記通過步道移動到一個相鄰地點。該調查員至多可移動行動卡牌上標明的次數。該調查員亦可選擇不移動。

調查員放置在地點名字旁，而非怪物格中。相同地點可以有任意數目的調查員。



麗塔的行動卡牌允許她移動3次。她選擇移動2次，從多蘿西·阿普曼樓移動到學生會，再從學生會移動到德比樓。

攻擊或擊敗

當一位調查員攻擊的時候，將一定數目的命中(★)分配到某一地點的怪物身上。每個怪物的**生命值**等於其標記上印有的數字。如果一個怪物被分配了等於或超過其生命值的命中(★)，它就被**擊敗**。

被擊敗的普通怪物放在怪物池旁；被擊敗的特殊怪物放在古神卡旁。如果在一個怪物身上分配的命中不足以將其擊敗，那麼這個怪物**留有全部的生命值**。

有些效果允許調查員直接擊敗怪物。在這種情況下，怪物直接被擊敗，無論其生命值為多少。



邁克爾所在的地點有一個3點生命值的怪物和2個1點生命值的怪物。他的行動卡牌允許他以3★攻擊。他可以選擇擊敗那個3點生命值的怪物或者2個1點生命值的怪物。



調查

當一位調查員調查時，如果所在地點有線索標記，將線索標記翻為正面朝上，依以下步驟結算：



物品：調查員將線索標記放回到遊戲盒中。然後，抓取物品牌庫頂的1張卡牌，將其放在自己的行動牌庫旁，物品卡牌為調查員提供了強大的能力——每個物品的規則文字寫明了調查員使用物品的時機和方法。



儀式圖標：調查員將線索標記放置在版圖底部有相同圖標的空圓圈內。這將幫助調查員為遊戲結束時扭轉儀式做好準備。

調查對遊戲戰略而言十分重要——調查員們意圖盡快調查，這樣才能知道要在手牌中保留哪張優先卡牌。有時候，寧可承受行動卡牌底部效果的負面影響，也要獲取調查的機會。



麗麗調查了一個線索標記，展示出了一個月亮儀式圖標。她將其放在空的月亮格中。

封印

封印保護地點免受怪物侵襲。當調查員封印一條步道時，將一個封印標記金色面向上，放在該步道上。每條步道上不能有多於一個封印標記。



如果怪物要通過的步道上封印標記，將該怪物擊敗。然後，將封印標記翻至灰色一面向上。如果封印標記的灰色一面已經向上，將其放回至供應堆。

調查員的移動不受封印標記的影響。

失去和恢復生命值

有●標記的怪物和古神卡的效果常常會令調查員失去生命值。當一位調查員失去1點生命值時，將其一個生命值標記從紅色一面翻至灰色一面。



當一位調查員將最後一個生命值標記翻至灰色一面時，調查員們遊戲失敗！

有些卡牌允許調查員恢復生命值。當一位調查員恢復一點生命值時，將其一個生命值標記從灰色一面翻至紅色一面。

損壞和修復

損壞標記會減少版圖上的怪物格數目，使得怪物能更容易地到達儀式地點。地點會因為帶有▲圖標的怪物，或者卡牌和古神卡的效果而遭到損壞。



當地點因為一個▲怪物而遭到損壞時，將一個損壞標記放在該怪物所在的怪物格上。然後，將該怪物移動到所在地點的一個空怪物格中。如果此地已沒有空的怪物格，則將該怪物移動出此地點（參見下一頁的“移動怪物”）。

當地點因為卡牌或古神卡的效果而損壞時（例如“損壞你的地點1次”），結算此效果的調查員將一個損壞標記放在其所在地點的空怪物格上。如果該地點已沒有空怪物格，調查員將損壞標記放在任意一個含有怪物的怪物格上，並將此格的怪物移動出該地點。如果該地點所有的怪物格都已被損壞標記填滿，那麼調查員不放置損壞標記。

當調查員修復一點地點時，移除該地點的一個損壞標記，將其返回供應堆。

怪物效果

這一部分將詳述和怪物有關的效果。

移動怪物

當怪物移動時，怪物將會按照當前地點延伸出一種顏色的箭頭，移動到另一地點。藍色怪物（標記底部有藍條的怪物）沿著藍色箭頭移動，藍色箭頭總是於步道重合。紅色怪物沿著紅色箭頭移動。紅色箭頭也常常於步道重合，但有時也會在不相鄰的地點間創造一條路線。



人文學大樓延伸出的藍色路線和紅色路線

如果怪物移動到的地點沒有空的怪物格，該怪物將再次移動，直到其移動到有空怪物格的地點（即便這意味著怪物將繞回其出發的地點）。然而，如果一個怪物不能移動到空怪物格中，將其直接移動到儀式地點以代替。

如果怪物移動到儀式地點，而儀式地點的所有怪物格都已填滿，使得怪物無法放置，那麼調查員們遊戲失敗！除非物品卡牌的效果或者行動卡牌的頂部效果影響，否則怪物**不會移動出儀式地點**。



人文學大樓的怪物須移動一次。這是一個藍色怪物，所以它沿藍色箭頭移動到長信神學院。

生成怪物

怪物會在古神階段生成在傳送門地點，有些卡牌效果會使怪物生成在其他地點。當怪物生成在一個地點時，隊長從怪物池中隨機拿取一個怪物，將其放在生成地點的一個空怪物格上。如果生成地點已經沒有空的怪物格，那麼依照上述移動規則，將此怪物移動至下一地點。



麗麗在傳送門處（運動器材庫）生成一個怪物。她抓取一個怪物，試圖將其放在此地，但怪物格已滿，所以怪物移動到下一地點，沿著紅色路線移動到男生聯誼會。男生聯誼會也已經放滿，所以該怪物繼續沿紅色箭頭移動到女生聯誼會。

怪物一次生成一個。如果要生成多個怪物，隊長抓取並放置第一個怪物，之後再抓取並放置第二個怪物，以此類推。

在要生成怪物的時候，如果怪物池中已沒有怪物，那麼隊長在生成怪物前必須先重置怪物池。調查員拿取怪物池旁所有的怪物，將其放在怪物池中洗混，以此重置怪物池。

有些效果會生成特殊怪物，以特殊怪物的名字標明（例如“生成2個深潛者”）。特殊怪物的生成規則與普通怪物相仿，除了特殊怪物是從古神卡旁拿取，而非從怪物池中拿取。如果所有的特殊怪物都已經在版圖上，那麼不會生成新的怪物。

激活怪物

許多行動卡牌的底部效果會讓調查員激活一個地區的所有怪物（同種顏色的地點視為同一地區）。激活怪物時，調查員依序在地區內的每個地點結算行動卡牌的效果。在激活完某個地點的所有怪物後，再激活下一地點的怪物。地區內的不同地點按照地點標號的順序從小到大進行激活（按照行動卡牌上標明的標號）。

激活時，怪物會按照其標記上的不同圖標產生不同的效果：

- **沒有圖標**：這個怪物不會產生效果。
- **殺戮者**：該怪物所在地點的一位調查員失去1點生命值（參見第11頁的“失去和恢復生命值”）。
- **疾行者**：該怪物移動一次（參見第12頁的“移動怪物”）。

- **摧毀者**：該怪物損壞所在格一次（參見第11頁的“損毀和修復”）。

如果同一地點有多個怪物要被激活，調查員決定激活的順序，不過，要先激活所有的●怪物之後，再激活所有的➤怪物，之後再激活所有的▲怪物。

如果一個怪物有多個激活圖標，**從左到右**依次結算。怪物最左邊的圖標決定了其結算順序。

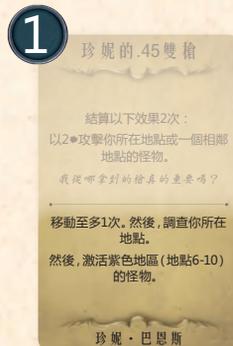
單個怪物只會因為**每張行動卡牌激活一次**。如果一個怪物移動到一個將要激活怪物的地點，調查員須將此怪物旋轉45度，以此提醒此怪物已被激活過。在調查員結算完行動卡牌後，須將怪物轉回正常的朝向。

開始遊戲！

調查員們已經準備好開始遊戲！如果在遊戲過程中遇到問題，調查員可以參看第16頁的規則答疑部分。該部分解釋了一些規則和遊戲互動的細節。

怪物激活示例

1. 珍妮的行動卡牌激活紫色區域的怪物。她依照標號順序從小到大結算地點——德比樓（6）、禮堂（7）、科學館（8）、行政樓（9），最後結算沃倫天文觀測台（10）。
2. 位於德比樓的紅色➤怪物移動一次，沿著紅色箭頭移動到禮堂。由於珍妮還未激活禮堂的怪物，她將紅色➤怪物旋轉，以此表明該怪物不會因為這張牌的效果再次激活。
3. 禮堂裡的怪物隨後激活。藍色的➤最先激活——移動一次，沿著藍色箭頭來到德比樓。
4. 紅色▲怪物損壞禮堂一次——珍妮將一個損壞標記放在怪物格內，將格內的怪物移動到此地的另一空格內（由於藍色➤怪物已經移動出去，所以這一地點仍有一個空格）。
5. 珍妮繼續結算該地區的剩餘地點。當她完成結算時，她將紅色➤怪物轉回通常的朝向。



單人遊戲規則

《詭鎮奇談：末日時刻》可以當作單人遊戲遊玩。玩家在使用多人遊戲規則的同時，使用下述規則作為替代：

遊戲設置

玩家在設置遊戲時遵循以下規則：

- 玩家控制兩位調查員而非一位。設置兩位調查員，兩位調查員擁有各自獨立的調查員牌庫和生命值標記。
- 不再給每位調查員分發優先卡牌。玩家不再保有手牌。
- 不再使用隊長標記。

行動階段

玩家用下述步驟代替行動階段的正常步驟：

1. 打出優先卡牌

玩家抓取5張優先卡牌，選擇一張放在古神卡旁。這張卡牌（以及隨後放置於此的所有卡牌）將在遊戲結束時用於扭轉儀式。



玩家將剩餘的4張優先卡牌按照優先值從低到高的順序排成一列，正面朝上放在桌上。這就是本輪將要打出的4張優先卡牌。



2. 結算行動卡牌

玩家展示任一調查員行動牌庫頂的1張卡牌，選擇正面朝上排成一列的優先卡牌中，沒有行動卡牌放在上面的一張，將這張行動卡牌放在上面。然後，調查員**立刻**結算這張牌——如果它被放在優先值較低的兩張優先卡牌上，結算其頂部效果；如果它被放在優先值較高的兩張優先卡牌上，結算其底部效果。

玩家重複這一過程，直到每位調查員都結算了**正好兩張卡牌**。玩家每輪可以自由選擇調查員的行動順序——先結算完一位調查員所有的行動卡牌，或者在兩位調查員之間交替結算其行動卡牌。

在本階段結束時，調查員將行動卡牌棄至各自調查員的棄牌堆。



麗麗的牌庫已經結算了2張卡牌，所以下一張要結算的卡牌必須是另一位調查員的。可以選擇結算放在“11”上的行動卡牌的頂部效果，或者結算放在“25”上的行動卡牌的底部效果。

古神階段

在清算步驟中，玩家棄掉排成一列的4張優先卡牌，並按照這些卡牌上相應的 ♠ 圖標數目，結算古神卡的效果。

傳送門步驟照常結算。

跳過移交隊長標記的步驟。

扭轉儀式

玩家照常扭轉儀式，除了以下兩點：

- 調查員自動投入在遊戲過程中放在古神卡旁的**所有**優先卡牌（而非選擇3張優先卡牌投入）。
- 玩家需要至少**3**張和保留的線索標記相匹配的優先卡牌來成功扭轉儀式（而非調查員數目的兩倍）。



玩家在第5輪結束時嘗試扭轉儀式，所以現在共投入5張卡牌。其中3張和保留的標記相匹配，所以調查員遊戲勝利！

單人遊戲規則答疑

以下規則答疑適用於單人遊戲：

- 物品不在調查員間共享——如果一位調查員獲得了一個物品，只有該調查員才能使用該物品。
- 當某個效果提及隊長時，玩家選擇兩位調查員中的一位視為隊長作為此效果的對象。
- 如果一個效果“以回合順序”結算，玩家選擇調查員結算的順序。
- 有些卡牌（例如皮特的“預言之夢”）涉及到一張和行動卡牌一起打出的優先卡牌，當玩家將一張行動卡牌放在一張優先卡牌上時，這張優先卡牌視為和行動卡牌一起打出的優先卡牌。
- **克蘇魯——窺見拉萊耶**：這一效果應視為：“你選擇的一位調查員失去1點生命值。然後，玩家將優先卡牌庫頂的2張牌放在這張卡牌上。在下一個清算步驟，棄掉這些牌，將其 ♠ 圖標數目加在所棄的優先卡牌 ♠ 圖標總數中。”
- **珍妮·巴恩斯——社會名流**：這張卡牌允許玩家在結算行動步驟中抓取並棄掉優先卡牌。抓取的優先卡牌可以替換優先牌列中的卡牌，但優先牌列的順序不能改變——牌列中的前兩張優先卡牌視為優先值較低的兩張牌，牌列中的後兩張優先卡牌視為優先值較高的兩張牌。
- **珍妮·巴恩斯——盛大晚會**：無論何時，結算此卡時，每位調查員視為已經打出2張優先卡牌。



規則答疑

這一部分澄清了一些遊戲中可能會遇到的規則問題。

配件限制

- 除封印標記和損壞標記外，遊戲內所有的配件數目以遊戲盒內所提供的數目為限。如果調查員需要更多的封印標記或損壞標記，可以選擇任何合適的物品替代。

隱藏信息

- 調查員們不能共享有關正面朝下的行動卡牌或者手中的優先卡牌的任何信息。
- 在打出優先卡牌時，調查員們不能交流戰略。
- 在結算行動時，調查員在展示其行動卡牌之前，不能討論戰略。如果參與遊戲的調查員少於4位，那麼執行多個行動的調查員可以在展示其第一張行動卡牌後討論戰略。

- 調查員可以在任何時候查看自己的行動卡牌的棄牌堆與優先卡牌的棄牌堆。
- 調查員可以在任何時候查看其正面朝下打出的行動卡牌。

物品

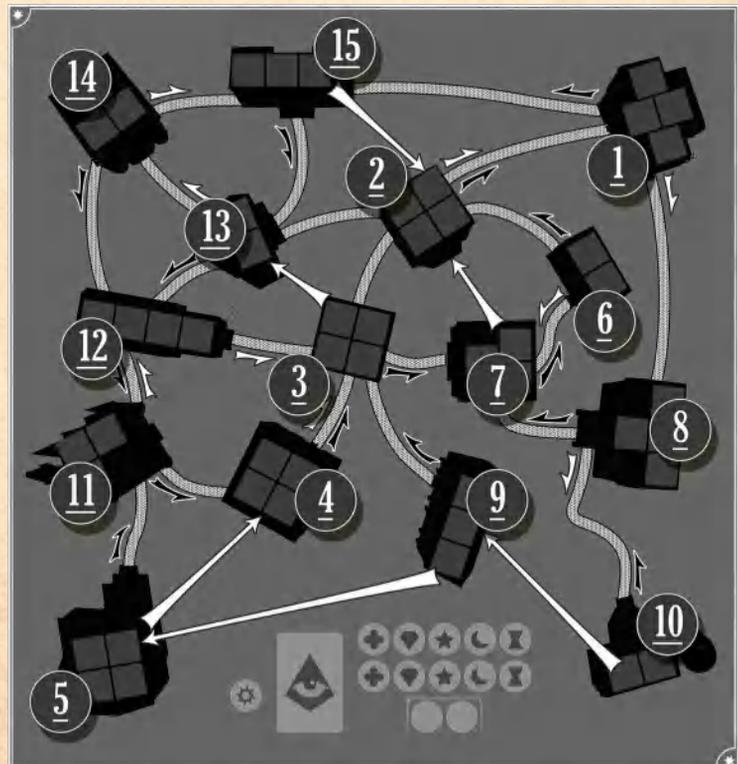
- 調查員能夠攜帶的物品數量沒有上限。
- “在你結算一張行動卡牌前”的物品牌在調查員展示行動卡牌之後、結算行動卡牌效果之前進行結算。
- “在你結算一張行動卡牌后”的物品牌可以在行動卡牌結算之後立刻結算，即使該物品是由這張行動卡牌獲得的。

地點

- 由步道相連的地點彼此相鄰。地點不和自己相鄰。

灰度圖版圖示例

下圖以灰度圖的形式標明了版圖上的路線，以此幫助那些對辨認顏色有困難的玩家。紅色路線為白色箭頭；藍色路線為黑色箭頭。



怪物

- 如果一個有多個圖標的怪物被激活，必須先完整結算前一個圖標，再結算下一個圖標。例如，一個怪物有2個▲圖標，它必須先完整結算完一個▲圖標（包括損壞後的移動出此格），再結算下一個▲圖標。
- 生成怪物的時候，除非標明了一個特殊怪物，否則都從怪物池中隨機抽取一個怪物。
- 如果一個特殊怪物生成的時候，該種怪物標記已用盡，那麼這個怪物就不會生成。調查員**不要**生成一個其他怪物以代替。
- 有時，怪物的移動並不通過步道（例如紅色怪物從沃倫天文觀測台移動到行政樓）。這種移動忽略封印標記。
- 如果一位調查員有能力移動一個怪物（例如通過邁克爾的“吸引眼球”），這個怪物的移動忽略路線顏色，並且可以被直接移動到封印上。如果一個怪物不能在新地點停止移動，它必須按照通常的移動規則繼續移動。

結算卡牌

- 當一位調查員結算卡牌效果時，除非卡牌效果特殊註明，否則該調查員做出相關的所有決定。
- 除非特別註明，否則由隊長做出在古神階段的所有決定。
- 如果一個效果註明“以回合順序”，那麼調查員們從隊長開始，沿順時針順序依次結算。
- 如果一個效果無法被完整結算，那麼調查員們嘗試盡可能結算，忽視無法結算的部分。例如，如果調查員必須損壞其地點3次，但此地只有一個怪物格可以被損壞，那麼調查員依然要損壞此格。

扭轉儀式

- 調查員們嘗試扭轉儀式時，不需要身在儀式地點。

封印

- 如果一條步道上已有封印標記，不能在該步道上再放置封印標記；直到該步道上已沒有封印標記，才能再放置封印標記。

製作人員

遊戲設計：Carlo A. Rossi

遊戲開發：Alfredo Berni, James Kniffen, and Todd Michlitsch

遊戲製作：Jason Walden

技術編輯：Adam Baker

英文校對：Molly Glover and David Hansen

中文翻譯：Peter Targaryen

中文校對：Francis Garland

《詭鎮奇談》劇情梗概：Kara Centell-Dunk, Philip Henry, and Matt Newman

平面設計：WiL Springer

平面設計經理：Christopher Hosch

封面美術：Diego Gisbert Llorens

版圖美術：Yoann Boissonnet

內部美術：Cristi Balanescu, Mark Behm, Christopher Burdett, Guillaume Ducos, Tony Foti, Tomasz Jedruszek, Timo Karhula, Mathias Kollros, Chun Lo, Jacob Murray, David Nash, Stephen Somers, and Magali Villeneuve

美術指導：Andy Christensen

美術總指導：Tony Bradt

質量保證協調：Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

生產管理：Justin Anger and Jason Glawe

視覺創意總監：Brian Schomburg

高級項目經理：John Franz-Wichlacz

產品開發高級經理：Chris Gerber

遊戲執行設計：Corey Konieczka

工作室經理：Andrew Navaro

遊戲測試：

Zachary Bart, Dane Beltrami, Steve Caja, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Tom Dobrow, Julia Faeta, Molly Glover, Nathan Hajek, Ethan Hanks, Tricia Hanks, Philip Henry, Ken Hoskins, Caden Hoskins, Tim Huckelbery, Paul Klecker, Samuel Olsen, Shelley Shaw-Weldon, Han Shih, Gary Storkamp, and Amudha Venugopalan

© 2019 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are © of 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。產地：中國。本品不是玩具。不適用於13歲及以下兒童。





珍妮·巴恩斯

珍妮和妹妹伊莎貝拉生來富貴，姊妹倆應有盡有，再無他求。不過，伊莎貝拉失蹤的時候，珍妮美好的世界觀就被打碎了。她不可自拔地開始尋找，想把失蹤的妹妹帶回家裡。她有關伊莎的唯一線索就是一封信。這封信上畫滿了怪異的符號，裡面提到的事情在她倆同處的童年時光裡可從未發生過。珍妮急切地想要破譯這封信，於是她來到米斯卡塔尼克大學，尋求沃倫·萊斯教授的幫助。

冒險愛好者

麗塔·楊

自信。健壯。倔強。

麗塔就是這樣的人。沒人能阻止麗塔成功，她瞧不起那些說三道四的嚼舌之徒。麗塔可不是會在爭執中讓步後退的人。但米大的校園裡出現了什麼奇怪的東西。黑暗也比往常更迫近了。晚上獨自一人在學校裡慢跑的時候，麗塔開始覺得有東西正盯著她。她已經準備好邁開步子快跑了。



運動員



邁克爾·麥克格林

對於歐巴尼恩幫的邁克爾·麥克格林來說，這個世界很簡單。人就分為兩種：擋他路的和不擋他路的。可在他的老搭檔被什麼東西拖進河裡，而老闆卻對這件事睜一隻眼閉一隻眼的時候，邁克爾開始反思自己對人的分類了。邁克爾聽說奇怪的生物正在米斯卡塔尼克大學肆虐，他覺得這是個報復的好機會。但當他走在學校的廣場上，感覺夜色正在壓迫他的時候，邁克爾意識到自己要面對的，可比河裡一隻飢餓的怪物要多得多。

幫派分子

阿卡姆的米斯卡塔尼克大學

米斯卡塔尼克大學環繞鶴丘而建，創校於1690年，歷史悠久，傳奇頗多。米大的歷史學、考古學和醫學研究世界頂尖。同時，米大還在一些晦澀古怪的領域享有盛名：科學館裡還有著大概是西半球僅存的煉金系；奧恩圖書館以其拉格爾斯珍本全集而聞名，其中混雜著大量密教典籍；新的天文台記錄的星象和所有已知的科學相悖。



克蘇魯

“在拉萊耶的宅邸之中，長眠的克蘇魯已然入夢。”

舊日支配者克蘇魯是章魚和龍的混合生物，宛若夢魘，沉睡在太平洋波濤之下的沉沒之城拉萊耶。克蘇魯的追隨者震懾於無底之海的幻景，他們夢到了死去神靈蟄伏的力量，扭曲於祂的意志。信徒和迫近的深潛者族群、高聳的星之眷族一起，意圖復活他們可怕的主人，佔據洪水漫過的世界遺跡。



“灰堆”皮特

在夢到身邊的人都遭遇了可怕的結局之後，皮特開始公路漫遊，翻越火車，身邊長伴的只有磨舊的老吉他和忠誠的獵犬，杜克。這個憔悴的流浪者隨便做些奇怪的工作糊口、幫助有需要的人，從不定居，也不和別人深交。要是他在某地待上太長時間，那些幻景和它們所預言的災禍就會越來越糟。可是近來，有關米大的夢境已經變得越來越恐怖，他已無法選擇忽視。

托米·馬爾登

堅持真理。服務社群。保護弱小。自從會走路時起，托米的腦子裡就全是這些事了。托米是三兄弟中的老么——哥哥們也都是警察——他總是覺得自己不夠好，就像路上巨人後面跟著的小老鼠一樣。所以，當米大的奇怪報告傳到警察局的時候，托米第一個自告奮勇。現在他就站在很有年頭的磚樓前，一陣不適感刺破了夜空。抬頭、朝前看。現在已經無法回頭了。



陳麗麗

麗麗這一生都在為了大業而接受訓練。“當時候到了的時候，”訓練麗麗的僧人說，“你將面對巨眼。你將戳瞎它，從它的凝視中拯救全人類。”訓練完成後，麗麗出發去尋找巨眼——這場搜尋把她帶到了阿卡姆，她相信自己已經找到了什麼。也許並不是巨眼本身，也許只是其存在的蹤跡，但總歸是些什麼。正當麗麗靠近米大的時候，她的第六感證實了自己的懷疑：黑暗甦醒了。

修德·梅爾

無數年以前，巨大蠕蟲修德·梅爾被囚禁在古代城市格·哈倫之下，以此阻止可怕的預言成真。預言中說，地下挖掘者和它的鑽地魔蟲子嗣會把整個世界拆成兩半。歲月如梭，先前封印修德·梅爾的文明已經失落在時光之中，古代的封印也已經弱化，讓許多龐大的蠕蟲得以溜過它們的魔法束縛。現在，修德·梅爾瘋狂的信徒想要施放這隻巨大的鑽地魔蟲，讓它降臨在毫無戒心的城市。



烏默爾多斯

地底噬魔永不餓足，它是死亡和黑暗的無形怪物，也是駭人的主宰，控制著阿卡姆城裡的陰謀組織，裡面全是殘忍的食屍鬼和失智的邪教徒。這個墓穴之神從自己死亡和腐壞的異界巢穴裡派出了信徒，從阿卡姆的墓地和陳屍處裡收集屍體，一填自己永不餓足的饕餮。但現在屍體已經吃盡，烏默爾多斯和它貪婪的信徒已經把注意力轉向了活人。

ARKHAM HORROR[®]

THE CARD GAME



• Roland's 38 Special



• Roland Banks
The Fed

3C 3C 4C 2C

Agency: Detective.
After you defeat an enemy: Discover 1 clue at your location. (Limit once per round.)
* effect: +1 for each clue on your location.

Everything by the book: every "I" dotted, every "e" crossed, if had worked, well, sure.

...Weapon. Fight only.
...Fight. You are 1 or 2...
...+3... ins...

THE ACHIEVEMENT
Cover Up
WEAKNESS
Task.
Revelation - Put Cover Up into play in an area, with 3 clues on it.
When you would discover 1 or more clues at your location: Discard this card from your hand.

ENTER THE MYTHOS

Something evil stirs in Arkham, and only you can stop it. Blurring the traditional lines between roleplaying and card game experiences, *Arkham Horror: The Card Game* is a game of cooperative investigations for one to two players (or up to four players with two *Core Sets*).



FANTASYFLIGHTGAMES.COM



ARKHAM HORROR

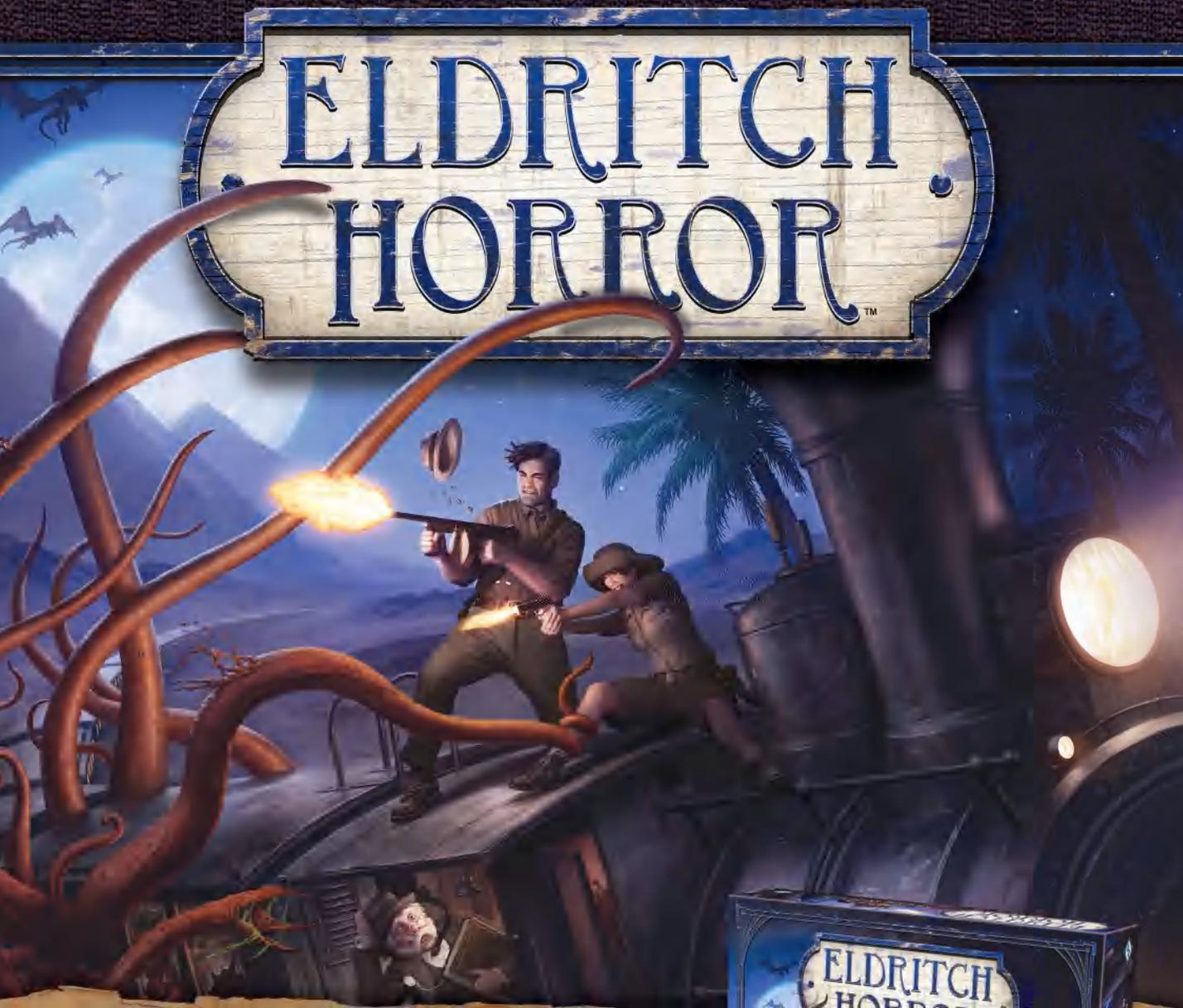
The end is near...

The nightmare reaches Arkham with *Arkham Horror*, a cooperative game of cosmic horror for one to six players! In *Arkham Horror*, you and your friends become investigators battling against eldritch Ancient Ones in the 1920s. Players will have to gather clues, defeat terrifying monsters, and find tools and allies to stand any hope of defeating these creatures that exist just beyond the veil of our reality.

FANTASYFLIGHTGAMES.COM
TM & © 2010 Fantasy Flight Games.



ELDRITCH HORROR™



A Board Game of Global Mystery and Horror!

Eldritch Horror is a board game of global terror and adventure in which players take the roles of globe-trotting investigators working to gather clues, solve mysteries, and protect the world from otherworldly threats. With twelve unique investigators, 250 tokens, and over 300 cards, *Eldritch Horror* presents an epic, world-spanning adventure with each and every game. Do you have the courage to keep evil at bay?



FANTASYFLIGHTGAMES.COM

© 2012 Fantasy Flight Games. The FFG logo is a ® of Fantasy Flight Games.



MANSIONS OF MADNESS

SECOND EDITION

CONQUER THE EVILS WITHIN...

Mansions of Madness is a fully cooperative, app-driven board game of horror and mystery for one to five players, taking investigators to a haunting world inspired by the works of H.P. Lovecraft. Let the immersive app guide you through the veiled streets of Innsmouth and the haunted corridors of Arkham's cursed mansions as you search for answers. Eight brave investigators stand ready to confront four scenarios filled with fear and mystery, collecting weapons, tools, and information, solving complex puzzles, and fighting off monsters, insanity, and death. It will take more than just survival to defeat the evils terrorizing this once-quiet town. Step beyond the veil and prepare yourself for a world of terror beyond your worst nightmares!



FANTASYFLIGHTGAMES.COM

©2019 Fantasy Flight Games. Mansions of Madness, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are TM of Fantasy Flight Games.

快速參考

玩家應把這份快速參考置於手邊，以供遊戲中能快速查看規則。對於有關規則的問題，玩家應當參看第16頁的規則答疑。

遊戲輪次

遊戲的每一輪分為以下部分：

行動階段

- 打出優先卡牌：**從隊長開始，沿順時針順序，每位調查員進行自己的回合，直到一共打出了**4張**行動卡牌。在調查員的回合，每位調查員：
 - 抓取並查看行動卡牌庫頂的1張卡牌。
 - 將該行動卡牌**正面朝下**放在桌上，並打出1張優先卡牌，**正面朝上**放在該行動卡牌上。
 - 抓取優先卡牌庫頂的1張卡牌。
- 結算行動：**展示行動卡牌，並按照優先卡牌上的優先值**從小到大的順序**予以結算。對於前兩張行動卡牌，結算其頂部效果；對於後兩張行動卡牌，結算其底部效果。

古神階段

- 清算：**棄掉此輪打出的優先卡牌，並計算上面的徵兆圖標 (◆) 數目。按照古神卡上的標註，結算相應的 ◆ 圖標數目的效果。
- 傳送門：**展示傳送門堆頂部的1個傳送門標記，將其放置在版圖上相應的傳送門標記上。根據此處的傳送門標記數，生成相應數量的怪物。
- 移交隊長標記：**將隊長標記交給沿順時針順序的下一位調查員。

在一輪結束時，調查員們**可以**嘗試扭轉儀式。如果傳送門堆中已沒有傳送門標記，調查員**必須**嘗試扭轉儀式。

激活怪物

當一個地區的全部怪物被激活的時候，調查員按照不同地點標號的順序從小到大進行激活（按照行動卡牌上標明的標號）。

當怪物激活的時候，從左到右結算其每個圖標的效果。

- : 該怪物所在地點的一位調查員失去1點生命值。
 - ↖: 該怪物移動一次。
 - ▲: 該怪物損壞所在格一次。
- 如果同一地點有多個怪物要被激活，先激活所有的 ● 怪物，再激活所有的 ↖ 怪物，最後再激活所有的 ▲ 怪物。
 - 一個怪物因為一張牌的效果只會激活一次。

勝利和失敗

如果發生以下情況，調查員們遊戲失敗：

- 儀式地點已沒有空的怪物格，而另一個新的怪物或者損壞標記將要放在這裡。
- 一位調查員失去所有的生命值。
- 調查員們沒能成功扭轉儀式。

扭轉儀式

在一輪結束時，調查員們**可以**嘗試扭轉儀式。如果傳送門堆中已沒有傳送門標記，調查員**必須**嘗試扭轉儀式。

要想扭轉儀式，遵循以下步驟：

- 投入優先卡牌：**每位調查員可以選擇手中**3張**優先卡牌，將其正面朝下打出在桌上。然後，這些被投入的卡牌將同時展示。
- 展示線索：**展示保留的2個線索標記。然後，計算所投入的卡牌中，和保留的線索標記有相同儀式圖標的卡牌的數目。如果保留的2個線索標記有相同的儀式圖標，那麼每張儀式圖標相同的卡牌計為2張。
- 決定結果：**如果擁有相同儀式圖標的卡牌數目**等於或超過調查員數目的兩倍**，那麼調查員們成功扭轉了儀式，調查員遊戲勝利！