

詭鎮奇談

版圖遊戲



秘社玄機

擴展遊戲規則



秘社玄機

阿加莎·克雷恩調試她的便攜無線電接收器時，一尊石像正怒視著她。沒有任何銘牌或記錄能說明它究竟是什麼，但這尊雕像發掘於貝弗利亞教堂被焚毀的廢墟上，溫室裡重要的位置，想必非同一般。爆裂聲慢慢轉變為一種微弱的、不連貫的聲音，她記下了無線電的頻率，翻閱著筆記。在這裡有什麼東西，潛藏在感知之外，試圖讓人聽到。它那無聲的尖叫帶來的是威脅——還是警告？

* * *

溫妮弗雷德·哈巴默克抽了抽她的鼻子，然後悄悄溜進了秘社的衣帽間。這裡的衣物都充滿了乳香和樟腦丸的味道，但即便如此，她依然選擇了一件帶有銀暮修道會紋章的厚重禮袍，禮袍上還有兜帽可以遮住她的臉。這些上等人把牌藏得好好的，但是溫妮希望能參加今晚的秘密會議，從而弄清他們知道些什麼。有什麼東西即將出現。她想要阻止它，修道會也會幫助她——無論他們是否意識到了。無論如何，說拉丁語能有多難呢？

擴展概述

《秘社玄機》是《詭鎮奇談：版圖遊戲》的一款擴展，在本擴展中，調查員們會回到經典的法蘭西山街區，並超越現實，進入可怕的地下世界。作為阿卡姆最古老的區域之一，法蘭西山有著眾多古代秘密、潛在盟友以及神秘威脅。同時，在幻夢境的最深層，清醒世界的帷幕之外，地下世界是怪物和瘋狂的領域，只有孤注一擲的人才敢在那裡漫遊。

本擴展包含三個可重複遊玩的劇本，每個劇本的故事線帶有分支；新的地圖板塊與地點；四位帶有獨特的能力和起始卡牌的調查員；還有各種支援卡牌、遭遇卡牌、狀態卡牌、怪物卡牌。《秘社玄機》還引入了一些新規則，包括新的怪物能力和不同的遭遇種類。

使用本擴展

使用《秘社玄機》時，將本擴展的配件按照以下指示加入你的《詭鎮奇談：版圖遊戲》收藏：

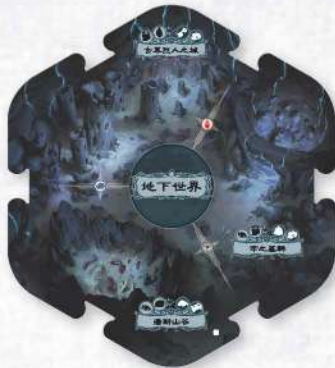
- 將調查員卡和劇本卡、調查員立牌和支架、地圖板塊，以及所有標記加入各自對應的供應堆或供應池。
- 將遭遇、新聞、盟友、物品和法術混洗入各自的牌堆。
- 將檔案卡牌、特殊卡牌、起始卡牌、狀態卡牌、怪物卡牌依類放入對應牌堆。
- 按照每個劇本的指示，將異變和事件卡牌分別形成牌堆待用。**注意不要把事件卡牌混入遭遇牌堆。**

擴展圖標

本擴展中每張卡牌都標有《秘社玄機》擴展圖標，用來和《詭鎮奇談：版圖遊戲》基礎遊戲和其他產品中的卡牌進行區分。



遊戲配件



2個街區地圖板塊



2個門閭板塊
1個隱秘小徑和1個古舊
傳送門/橋上街道



1個詭秘板塊



1個異變標記



4張調查員卡
以及4個對應的標記



3張劇本卡



4張新聞卡牌



45張檔案卡牌



12張異變卡牌



80張事件卡牌



54張遭遇卡牌



20張怪物卡牌



6張狀態卡牌



7張支援卡牌



12張起始卡牌



18張特殊卡牌



2個指示標記



20個專注標記

擴展遊戲規則

地圖板塊

《秘社玄機》引入了兩種門闕板塊、兩個六邊形街區板塊，一個詭秘板塊。

門闕板塊

門闕代表了聯通我們的世界和其他未知之地的門戶。它們以危險邊界為標誌，後文會詳細敘述。當一個或更多的門闕板塊由於遊戲設置或抄本區效果進場時，混洗門闕遭遇牌堆並將該牌堆放在其他的遭遇牌堆旁。當一個門闕板塊添加到地圖上，隨機指定其危險邊界的朝向。

🕸 隱秘小徑

隱秘小徑是不同世界間變幻莫測的通路。隱秘小徑板塊是連接著六邊形街區板塊角落的板塊。隱秘小徑板塊上的邊界表明隱秘小徑格子與該板塊鄰接的地點相鄰，調查員和怪物可以在移動中跨越這些邊界。



示例：阿加莎·克雷恩現在在隱秘小徑板塊上，並且想移動1格。她可以移動到火車站、警察局或者古革巨人之城。街道格子並沒有與隱秘小徑格子任一邊界重合，因此她不能直接從隱秘小徑移動到街道格子。

🚪 古舊傳送門

古舊傳送門是通往遙遠國度的神秘大門，隱藏在我們世界的黑暗角落中，不為普通人所見。與街道類似，古舊傳送門連接兩個六邊形地圖板塊。



🌀 狂亂之門

狂亂之門是現實中危險且不穩定的裂縫。儘管這個遭遇類型出現在《秘社玄機》擴展中的門闕遭遇卡上，但是狂亂之門地圖板塊並未包含在本擴展中。

任何效果提到門闕時，將這類板塊視為街道格子，但遭遇卡牌除外。

門闕遭遇



門闕有著單獨一個遭遇牌堆。遭遇階段期間，如果一位調查員位於門闕格子上並且未與怪物交戰，則該調查員從門闕遭遇牌堆抽取一張卡牌，並結算與該調查員所在門闕格子類型相符的效果。

異界

地下世界是一個異界板塊，並具有異界特殊的標題框，以便與其他類型的街區板塊進行區分。

危險邊界

異界是噩夢般的危險之地，前往異界危險重重。在異界或門闕中，從一個格子移動到另一個格子可能有額外的費用，以隔開格子的邊界線上的圖標表示。這些特殊的邊界稱為危險邊界，當一位調查員跨越這樣的邊界後，必須馬上停止移動，除非其立即支付邊界上的圖標所示的額外費用。



傷害：當你跨越過一個傷害邊界後，必須停止移動，除非你承受1點傷害。



恐懼：當你跨越過一個恐懼邊界後，必須停止移動，除非你承受1點恐懼。



專注：當你跨越過一個專注邊界後，必須停止移動，除非你棄掉1個專注標記。

怪物忽略跨越危險邊界的額外費用，改為如常移動。

示例：普雷斯頓·費爾蒙特執行移動行動，他從一個古舊傳送門移動到潘斯山穀，跨越了一個傷害邊界(1)。他希望繼續移動，因此他選擇承受1點傷害。然後他移動到了辛之墓群，跨越了一個專注邊界(2)。由於普雷斯頓並不想繼續移動了，因此他不需要棄除專注標記。



詭秘板塊

詭秘板塊表示凝聚著力量和瘋狂的地方，能夠發生獎勵更為豐厚、也更為危險的遭遇。在《秘社玄機》中有兩個詭秘板塊：女巫宅邸和無名之地。這些單格的板塊會根據某些劇本準備地圖的指示加入到遊戲版圖中去。

詭秘板塊與任一邊界重合的其他任何格子相鄰。像其他任何格子一樣，調查員和怪物可以進入詭秘格子。

每個詭秘板塊均有一個對應的遭遇牌堆。遭遇階段期間，如果有調查員在詭秘格子上並且未與怪物交戰，該調查員從詭秘牌堆抽取並結算一張遭遇卡牌。

街區延伸

每個詭秘板塊都是與其連接的街區的一部分。如果連接的街區要統計厄運標記總數(如異變)，將詭秘板塊上的厄運標記一併計入。類似的，如果有效果涉及到一個連接了詭秘板塊的街區中的線索、怪物、調查員，或其他的遊戲配件，則該效果也涉及到該詭秘板塊中的遊戲配件(除了次元門閃現，下文詳述)。



示例：無名之地詭秘板塊連接到了商人區街區板塊，並且檔案卡2在抄本區，遊戲中加入了異變規則。在無名之地和未訪之島上各有2個厄運標記，然後有效果將另一個厄運標記放置到河濱碼頭上。由於無名之地是商人區街區的一部分，因此該街區現在已經有5個厄運標記了，這導致商人區出現異變。

次元門閃現

當你在一個延伸了的街區中結算次元門閃現時(包括在詭秘板塊上結算次元門閃現)，將原本的“在對應街區的每個格子上放置1個厄運標記”改為“在對應街區的3個不同格子上各放置1個厄運標記”。

詭秘板塊上的線索

由於詭秘地區有單獨的遭遇牌堆，當詭秘格子生成線索時，將該線索放置到詭秘格子上，並將事件卡牌與詭秘遭遇牌堆頂的2張牌一同混洗，然後將這3張卡牌放到詭秘遭遇牌堆頂。詭秘地點上的線索可以通過該格子上的遭遇獲得，但不能通過該街區其他格子上的遭遇獲得。當你在詭秘地點上時，如果有效果指示你從本街區獲得1個線索，則改為從你所在的詭秘格子獲得該線索。

複雜遭遇

不同於其他地點和街道遭遇，根據調查員結算詭秘遭遇時作出的選擇，這類遭遇會出現分支。每張詭秘遭遇卡牌包含同一個地點的三段效果文字。

要結算詭秘遭遇時，先結算最頂上的效果，該效果會提供一次選擇，來決定接下來如何發展；每個選項都以粗體字體表示。隨後，結算標題與你所作選擇相符的效果。進行遭遇的調查員在作出選擇之前不要閱讀次級效果。

到一本老舊日誌。你翻開一頁後，發現頁邊空白處畫著神秘圖表；獲得1個法術。你的時間有限：你可以閱讀日誌的第一篇或最後一篇。

女巫宅邸
你在二樓散落的書架與手稿中發現一本老舊日誌。你翻開一頁後，發現頁邊空白處畫著神秘圖表。你的時間有限：你可以閱讀日誌的第一篇或最後一篇。

第一篇
這第一頁中，馬克·哈里根描述了他在城鎮上不久就遇到的一個奇怪男子。起初，他覺得這個男人有些奇怪，但後來他發現，他遇到的是他最熟悉的人。他感到驚訝的是，他遇到的人竟然是他最熟悉的人。他感到驚訝的是，他遇到的人竟然是他最熟悉的人。

最後一篇
馬克·哈里根在日誌中描述了他遇到的一個奇怪男子。他感到驚訝的是，他遇到的人竟然是他最熟悉的人。他感到驚訝的是，他遇到的人竟然是他最熟悉的人。他感到驚訝的是，他遇到的人竟然是他最熟悉的人。

示例：在女巫宅邸的一次遭遇中，馬克·哈里根發現了一本不尋常的日誌，然後第一個效果的結尾寫著：“你可以閱讀日誌的第一篇或最後一篇。”他選擇了後一個選項，並結算最下方標題是“最後一篇”的選項效果。

怪物

《秘社玄機》引入了如下的關鍵詞和能力來拓展怪物的行為方式。

怪物移動

怪物忽略跨越危險邊界的額外費用，改為如常移動。(見第4頁。)

攻擊修正值

一些新怪物的攻擊修正值會展示其他技能，而非✎。當一位調查員對一個怪物執行攻擊行動時，進行怪物攻擊修正值上的技能圖標對應的檢定。當使用其他技能檢定進行攻擊時，物品和其他效果提供的✎加成不會對該次攻擊進行修正。然而，提供✎加成的支援和能力如有其他效果，在攻擊行動時，可以對不同攻擊修正值的怪物生效。



示例：珍妮·巴恩斯攻擊一個秘社預言家，這個怪物擁有✎-0攻擊修正值。珍妮的知識是1，然後她的武器(珍妮的.45雙槍)僅當她使用✎檢定進行攻擊時提供加成，該攻擊修正值無法對本次檢定生效，因此她只能在本次攻擊秘社預言家的攻擊行動中投擲一顆骰子。她依然可以使用武器的其他效果來給一顆骰子的結果增加1點。

怪物關鍵詞

新的關鍵詞會出現在《秘社玄機》的某些怪物上。每個關鍵詞的詳細規則都列在下方。這些關鍵詞出現的地方通常印有提示文本，為玩家提供相關規則的總結。

反擊

你在與帶有“反擊”關鍵詞的怪物交戰時，執行攻擊行動後，如果你在該次行動中未對該怪物造成傷害，它會攻擊你。即便你在這次行動中成功對其他怪物造成傷害，該怪物也會攻擊你。

隱藏

當一個帶有“隱藏”關鍵詞的怪物處於重整狀態時，它不能被消耗，並且調查員不能查看該怪物卡牌的交戰/消耗面。除了關鍵詞以外，在隱藏怪物的重整面還帶有隱藏圖標。



隱藏圖標

當一個隱藏怪物處於重整狀態時，它沒有任何交戰/消耗面獨有的特征，包括生命、攻擊及躲避修正值、傷害和恐懼，以及任何能力文本、屬性，或重整面沒有的關鍵詞。

一個隱藏怪物可以在處於重整狀態時被分配傷害，但由於此時它並沒有生命值，因此它在交戰或被消耗前不會由於該傷害而被擊敗。一個處於重整狀態的隱藏怪物可以被不造成傷害的效果擊敗或棄除。

當一個隱藏怪物與調查員交戰時，如果它已經承受的傷害大於等於其生命，則它立即被擊敗。當處於交戰或消耗狀態時，隱藏怪物可以如常通過傷害被擊敗。

當一個隱藏怪物將要被棄除時，改為將它洗回怪物牌堆。

在遊戲設置期間，當要放置一個隱藏怪物時，在重整面帶有指定名稱的怪物中隨機選擇一個放置到版圖上，注意不要查看交戰面。



示例：阿加莎·克雷恩使用敏縮術對相鄰格子的狂怒騷靈怪物造成2點傷害(1)。由於該怪物擁有隱藏關鍵詞，它處於重整狀態時並沒有生命，因此它不會由於此傷害被擊敗。

在怪物階段，狂怒騷靈移動到阿加莎所在的格子並與她交戰(2)。怪物卡翻到交戰面，該怪物變成了迷惘幽靈，並揭示了它的生命為2。由於該怪物已經承受了與其生命相等的傷害，它立即被擊敗，並不會攻擊阿加莎(3)。

增加與移除骰子

一些效果會使得調查員在檢定中投擲完骰子後，改變骰子池中骰子的數量。要為一次檢定增加骰子，投擲指定數量的骰子並將它們加入骰子池中，再如常確定結果。要為一次檢定移除骰子，從骰子池中選擇指定數量的骰子放到一邊。那些骰子不再屬於該次檢定；它們不能被重擲，也不會計算入檢定結果。

檔案卡牌

一些劇本中會有效果將檔案卡牌加入調查員的玩家區域而非抄本區。在一位調查員玩家區域中的檔案卡牌只影響該調查員。

當一個效果導致檔案卡牌從一個遭遇牌堆棄掉而不是將其返回檔案牌堆，則將該卡牌放置到它原本所在的遭遇牌堆頂。如果一個效果從一個遭遇牌堆棄掉了多張卡牌，則在完整結算完該效果後再將被棄掉的檔案卡牌放回該牌堆頂。

雙面卡牌

某些雙面卡牌會在效果導致其翻面時變為不同的卡牌類型。這類卡牌背面的括號裡標識著其原本的卡牌類型。

這類卡牌入場時作為其所在牌堆的卡牌類型，以對應的面朝上，在效果造成其翻面時改變類型。這類卡牌被棄掉時，會被放回其原本卡牌類型對應的牌堆。

事件牌堆

如果有效果將會導致調查員拿取或棄掉事件牌堆的卡牌，而該牌堆沒有卡牌，完整地取消該效果，改為在劇本卡上放置一個厄運標記。然後，混洗事件棄牌堆來創建新的事件牌堆。

在地圖上添加版塊

在劇本期間，抄本區內的效果可能指示調查員添加版塊到版圖上。檔案卡牌的這類效果包括要將哪些版塊添加到版圖上，以及放置怪物、厄運標記或其他遊戲配件的位置。

調查員受到指示添加版塊到版圖上時，混洗該街區的遭遇牌堆，如同遊戲設置期間一般進行準備（詳細規則見《規則詳解》，條目102.4）。

新的狀態

新的驅策和疲勞狀態印刷在同一狀態卡牌的兩面。由於這兩種狀態的名稱不同，因此調查員可以同時擁有這兩種狀態。調查員可隨時查看這種狀態卡牌的兩面。

修正神話池

調查員受到指示將神話標記移出遊戲時，如可能，從神話池中選擇對應類型的標記。否則，從抽出在外的標記中選擇一個此類標記，將其移除。

受到指示添加標記到神話池時，直接將該標記加入神話池。

快速參考

危險邊界



傷害：當你跨越過一個傷害邊界後，必須停止移動，除非你承受1點傷害。



恐懼：當你跨越過一個恐懼邊界後，必須停止移動，除非你承受1點恐懼。



專注：當你跨越過一個專注邊界後，必須停止移動，除非你棄掉1個專注標記。

怪物忽略跨越危險邊界的額外費用，改為如常移動。

門闕遭遇



隱秘小徑



古舊傳送門



狂亂之門

隱藏怪物



當一個隱藏怪物處於重整狀態時，它不能被消耗，並且調查員不能查看該怪物卡牌的背面。（完整規則請查看第6頁。）

製作人員

擴展遊戲設計與開發： Philip D. Henry with Alexis Dykema

製作人： Jason Walden

英文編輯： Andrea Dell'Agnese and Julia Faeta

英文校對： Sam Gregor-Stewart

中文翻譯： Shawn Shen

中文校對： Peter Targaryen, Thomas Mei

地圖遊戲經理： Christopher Winebrenner-Palo

《詭鎮奇談》劇情梗概： Kara Centell-Dunk and Matthew Newman

故事及場景創意總監： Katrina Ostrander

擴展美術設計： Caitlin Ginter and Michael Silsby with Evan Simonet

平面设计主管： Christopher Hosch

封面美術： Anders Finer

地圖板塊美術： Jokubas Uogintas

內部美術： William Whomas Arnold, Ryan Barger, Sara Biddle, Yoann Boissonet, Joshua Cairos, Alexander Chelyshev, Matthew Cowdery, Alexandre Dainche, Eric Deschamps, Stanislav Dikolenko, Derek D Edgell, Aureole Folny, Quentin Gleim, Margaret Hardy, Ilich Henriquez, Rafal Hryniewicz, Aleksander Karcz, Roman Kendelic, Alexander Kozachenko, Adam Lane, Robert Laskey, Diana Martinez, Patrick McEvoy, Germán Nóbile, John Pacer, Emilio Rodriguez, Shane Tyree, Andeia Ugrai, Derk

Venneman, Magali Villeneuve, Jarreau Wimberly, Andreas Zafiratos, Matt Zeilinger, and Kim Chi Zutyn

美術指導： Jeff Lee Johnson

美術總監： Tony Bradt

生產管理： Justin Anger and Jason Glawe

質量控制專員： Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

視覺創意總監： Brian Schomburg

高級項目經理： John Franz-Wichlacz

執行遊戲設計： Nate French

工作室主管： Chris Gerber

遊戲測試： John Bagley, Alex Byers, Nate Carnahan, Emile De Maat, Josiah “Duke” Harrist, Anita Hilberdink, Jed Humphries, Alex Lupella, Josh McCluey, Erik Miller, Lacey Miller, Riley Miller, Calli Oliverius, Brandon Perdue, Angelic Phelps, Joe Phelps, Shiyue Xu, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jan van den Bosch, Vera Schaijk, and Veronica Gatica Wiermann

特別感謝所有的試玩版測試人員！



© 2021 Fantasy Flight Games. Gamegenic is TM & © Gamegenic GmbH. 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。