

詭鎮奇談

卡牌版

新手指引

asmodee
Inspired by Players

不為人知之事藏匿黑暗中……

“在我們對陰影與奇觀的共同熱愛之下，一種古老、腐敗且不易察覺的恐懼無疑蟄伏於我們的生活之中——那座受巫詛的、傳說縈繞的古老小鎮：阿卡姆。它那歪斜擁擠的屋頂與搖搖欲墜的喬治式欄杆，靜靜地盤踞在低語不休的米斯卡塔尼克河畔，沉默地注視著世紀流轉。”

——H.P. 洛夫克拉夫特，《門檻上的怪物》

遊戲概述

《詭鎮奇談：卡牌版》是一款合作式成長卡牌遊戲 (LCG)，由1-4玩家扮演調查員，合力調查隱藏的謎團並阻止克蘇魯神話的遠古惡意與其追隨者的邪惡陰謀。

每位玩家扮演一位調查員並使用該調查員的牌庫遊玩。一個調查員的牌庫代表他們的才能、朋友與資產，以及他們最黑暗的恐懼與個人的心魔。

調查員將涉入一個龐大的劇情中，並且完成一系列的劇本。每個劇本都將是一場獨立的遊戲，如此調查員將遊歷並探索許多地方，遇見新的盟友與敵人，尋找能讓他們推進故事的線索，並嘗試克服敵對的大股邪惡勢力。成敗之外，調查員在個別劇本中的行動將決定冒險的最終結局。

在冒險中，每一個調查員都會獲得經驗，讓他們透過在牌庫裡增加更多強力的卡牌來成長。然而，每一次遭遇玄奧也會讓他們改變，使他們更接近瘋狂或死亡。調查員必須保護自身對抗進犯的瘋狂，同時試著生存並解決眼前的謎團。

成長卡牌遊戲

《詭鎮奇談：卡牌版》是一款最多支援4人的合作遊戲。1到4位玩家可以只使用這盒主遊戲的內容進行遊戲。此外，詭鎮奇談：卡牌版是一款成長式卡牌遊戲，可以透過購買恆常推出的擴充自訂並增強遊戲裡的體驗。擴充可能加入新的調查員，額外的劇本或冒險，和能夠增加牌庫深度與多樣性的新玩家卡。不同於集換式卡牌遊戲，所有的成長卡牌遊戲都有固定的配置，內容物沒有隨機性。

卡牌拆封

這個主遊戲包含9個預先分類好的卡包。以下是這些卡牌的總覽，它們能在你拆封卡牌時協助你。

5個可遊玩的起始牌組卡包，各包含一位你在遊戲中會使用的調查員。3個你在遊玩主遊戲冒險時會需要的劇本卡包。最後，這裡有額外一個玩家卡包，供你完成新手教學後自訂你的牌組。

自訂你的第一場遊戲會需要打開哪幾個卡包的細節在這本規則書的第6頁。同時提供分隔板幫助整理你的收藏。

與前代主遊戲的差異

如果你熟悉先前發售的《詭鎮奇談：卡牌版》，關於本主遊戲的改變的總覽收錄在第31頁。

使用這本書

這本規則書同時是《詭鎮奇談：卡牌版》的介紹和基礎規則的參考。前三分之一的規則書應該作為學習並遊玩你的第一場遊戲的指引。我們建議新玩家使用在第24頁「起始牌組」中提到的預組牌組遊玩第一個劇本。這本書後面的部分包含冒險玩法的介紹，自訂起始牌組的規則，以及必要規則的重點。附錄中收錄了進行首次劇本所需的重要術語、規則與關鍵詞彙表，而本書封底則提供了關鍵詞、圖示與重要遊戲符號的快速參考資料。

遊玩的完整規則可以前往阿卡姆秘典 (Arkham Grimoire)，其中包括更進階的題目如卡牌敘述的詮釋，效果時間點衝突時的結算，FAQ，和所有關鍵字和其他規則敘述的總表。阿卡姆秘典 (Arkham Grimoire) 是持續成長的規則依據，你可以在線上找到：www.fantasyflightgames.com或掃描底下的QR CODE：



目錄

遊戲配件.....	3
基本概念.....	4
首次遊戲設置.....	6
一輪順序：調查階段.....	11
行動種類.....	12
技能和技能檢定.....	15
一輪順序：敵軍階段.....	17
一輪順序：補給階段.....	17
一輪順序：神話階段.....	18
冒險遊玩.....	21
起始牌庫.....	24
自訂牌庫.....	30
與前代主遊戲的差異.....	31
額外規則與基本概念.....	32
卡牌構成.....	34
術語與關鍵字總表.....	38
快速參考.....	48

遊戲配件

包含在這個主遊戲中的遊戲配件為了方便辨認在此呈現。完整的卡牌構成可以在規則書第34頁或阿卡姆秘典 (Arkham Grimoire) 網站找到。



44個混亂標記



混亂袋



38個傷害標記 (1點和3點)



51個資源標記 (1點、3點和5點)



41個線索/毀滅標記 (雙面)
(1點和3點)



20個連接標記



24個恐懼標記 (1點和3點)



5張調查員卡牌



5張調查員迷你卡牌

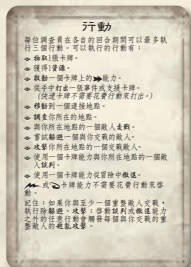


調查員隊長標記



5個調查員標記 (雙面)

219張玩家卡牌



玩家參考卡牌



支援卡牌



技能卡牌



事件卡牌



弱點卡牌

133張冒險卡牌



密謀卡牌



場景卡牌



冒險參考卡牌



地點卡牌 (已揭示和未揭示)



敵人卡牌



詭計卡牌

基本概念

這部分介紹的基本概念對學習和進行遊戲而言至關重要。

遊戲勝利和失敗

每場遊戲都是一場獨立的冒險，調查員在其中收集線索、探索周遭環境、並致力於揭露神秘事件。通常而言，冒險在推進場景牌庫的最後一張場景卡牌或密謀牌庫的最後一張密謀卡牌後結束。推進場景牌庫經常能帶來令人滿意的結果（也可以被視為「勝利」）；而推進密謀牌庫可能導致調查員未來達成正向結局的機率降低（詳見第33頁「冒險結局」）。

冒險牌庫

劇本的進程由三種獨立的牌庫構成：場景牌庫、密謀牌庫與遭遇牌庫。它們共同構成該劇本的專屬劇情、任務目標與情境，並帶來各類敵人、危險與挑戰。

場景與密謀牌庫

場景牌庫象徵調查員在達成目標上的進度，可能來自深入探究當前的謎團，或完成特定的目標。調查員會努力推進場景牌庫，以便在劇本中爭取更有利的結局。

密謀牌庫象徵神話勢力的步步緊逼。隨著遊戲進行，密謀牌庫會逐步推進，並可能導致對調查員極為不利的結局。調查員的首要任務之一，就是設法避免推進至最終的密謀！



密謀卡牌



場景卡牌

將場景牌庫與密謀牌庫並排擺放時，會呈現出一本打開的書頁，它們相互配合，推動並構成目前劇本的完整故事。

遭遇牌庫

調查員必須面對的各種險境、怪物、瘋狂與陰謀，都收錄在遭遇牌庫中，並以敵人卡牌與詭計卡牌的形式呈現。在整個劇本過程中，調查員必須從遭遇牌庫中抽出遭遇卡牌，並運用自己調查員牌庫中的工具與能力來克服它們。



敵人卡牌



詭計卡牌

地點卡牌

地點卡牌代表劇本中調查員與敵人可能出現的所有地點。調查員當前所在的位置，會以該調查員的指示物或迷你卡牌放置於對應的地點卡上來表示。每張地點卡有兩面：已揭示面與未揭示面。未揭示面可透過地點名稱下方的鑰匙洞符號加以辨識。



未揭示地點



已揭示地點

地點進入場上時，將其未揭示面朝上放置。當調查員首次進入該地點時，將其翻至已揭示面，並從供應堆中放置與該地點線索值相等數量的線索到該地點上。

地點也常常包含連接地點圖示。當設置地圖時，使用此盒裝包含的連接標記表示地點之間的連接關係。

調查員隊長

調查員隊長 (遊戲設置時選擇) 是當隊伍內發生衝突時，打破僵局並做出決定的玩家。當冒險中要使用選擇哪個調查員標記時，調查員隊長使用調查員隊長標記和 (或取代) 他選擇的顏色的調查員標記。



調查員隊長標記

當玩家需要在兩個或更多有效的選項中選擇時 (例如，當敵人必須朝離他「最近」的調查員移動，而兩名最近的調查員皆與其距離相等)，由調查員隊長選擇。

如果玩家無法就規則或時序衝突達成共識，調查員隊長應選擇對玩家最不利的選項，並繼續進行遊戲。(詳見第32頁的「嚴酷法則」以取得更多資訊。)

「依玩家順序」

「依玩家順序」指示玩家結算或執行遊戲步驟的順序。當玩家被指示「依玩家順序」進行某事，由調查員隊長首先進行，再依玩家座位順時鐘每次一位玩家接續進行。

每位調查員

在數值旁的符號，表示該數值需乘以開始本場劇本時的調查員人數。此符號常用於表示放置在地點上的線索數量，以及推進當前場景所需的線索數量。它也經常用來表示調查員可能遭遇的特別致命敵人的生命值。

重整與橫置

卡牌進入遊戲時為「重整」狀態 (直立擺放，方便由左至右閱讀其能力文字)。部分遊戲步驟與卡牌能力會要求卡牌「橫置」，將卡牌旋轉90度以表示。處於橫置狀態的卡牌，在透過遊戲步驟或卡牌能力重整 (再次直立) 前，無法再次被橫置。

混亂袋

遊戲過程中，調查員會被要求隨機從混亂袋中揭示標記，以修正他們在各種情況下成功與失敗的機率。如果一位調查員在一次技能檢定中揭示擁有數值的標記，以該數值修正該次檢定中，調查員的技能數值。如果一個符號被揭示，參考目前的劇本參考卡牌以確定該標記的效果。

技能檢定

在遊戲過程中，調查員經常會進行技能檢定，以判定各種情況的結果。技能檢定會使用調查員的技能，這些技能由其調查員卡上的四個符號表示：意志 (♠)、智慧 (♣)、戰鬥 (♣) 與敏捷 (♣)。調查員的技能值越高，代表其執行該技能相關任務的能力越強。

當進行技能檢定時，調查員會將自己的技能值與檢定難度進行比較，並可使用能力或投入卡牌來提升該次檢定的技能值。接著，從混亂袋中抽出一個或多個標記，進一步修正正在檢定的技能值。最後決定檢定結果：若該調查員的技能值總和等於或高於檢定難度，則檢定成功。關於技能檢定的詳細說明，請參見15頁的「技能與技能檢定」。

有些卡牌效果會在粗體行動標示後，以括號內的技能圖示指定被檢定的技能。(例如：「➡：攻擊 (♣)」表示被檢定的技能是 ♣。)

弱點卡牌

弱點卡是調查員牌庫中的卡牌，在被抽到時會產生負面效果。這些卡牌可藉由其標題或插畫下方標示的「弱點」或「基礎弱點」標籤來識別。當這些卡牌之一被抽出時，抽到該卡牌的調查員必須立即結算其顯現能力。(關於弱點卡的更多細節，請參見第46頁的「弱點」。)



asmodee
Inspired by Players

首次遊戲設置

依順序進行下列步驟，以設置《灰燼兄弟會》劇本的首次遊戲。

1

選擇調查員：每位玩家選擇一位調查員並拿取該調查員的牌庫。如果單人遊玩，推薦選擇喬·戴蒙德作為你的調查員。



調查員



丹妮拉·雷耶絲
機修工丹妮拉·雷耶絲願意挺身而出，置身險境以保護那些身處危險的人。她擅長對攻擊自己與朋友的敵人進行反擊。



特里希·斯卡波羅
特里希·斯卡波羅是一名前間諜，她的發現遠遠超出了上級所希望她知道的范围。她擅長擺脫敵人並前往新地點展開調查。



喬·戴蒙德
目光銳利的喬·戴蒙德是一名私家偵探。他擅長將自己發現的線索轉化為抽牌資源，並且擁有足夠的工具來牽制任何具威脅性的敵人。



戴克斯特·德雷克
舞台魔術師戴克斯特·德雷克總是渴望上演一場精彩的魔術。憑藉他驚人的靈巧與魔法天賦，他能從無到有地變出新的法術與裝備，或讓它們瞬間消失無蹤。



伊莎貝拉·巴恩斯
伊莎貝拉·巴恩斯總是在奔波之中。她能依賴自己內在的力量，迎接任何挑戰，並且擅長逼迫自己突破能力的極限。

2

收齊牌庫：每位調查員打開他們的調查員的卡包，其中包含了一張調查員卡牌和該位調查員的起始牌庫。每位玩家將他們的調查員卡牌面朝上放置入場，然後洗勻他們的起始牌庫。如果卡包已經被打開，每副起始牌庫的完整牌表詳見第25頁。

將你的調查員卡牌放置一旁並洗勻你的起始牌庫。



3

選擇調查員隊長：選擇一位玩家成為這場遊戲的調查員隊長，並給予該玩家調查員隊長標記和劇本手冊。然後，每位玩家選擇一個調查員標記或他們的調查員迷你卡牌以表示他們在地圖上的位置。

調查員隊長標記

調查員標記

劇本手冊

4

構建供應堆：將所有的傷害標記、恐懼標記、線索/毀滅標記、連接標記和資源標記分類放在所有調查員方便拿取處。

供應堆裡放著的所有標記視為不在場。

5

構建混亂袋：將右邊所示的16個混亂標記放入混亂袋。將剩下的混亂標記放回遊戲盒（以後設置劇本時，參考你選擇的難易度中混亂標記配置的完整清單。）

6

拿取起始資源：每個調查員從供應堆中拿取5個資源並將其放在他們的調查員卡牌旁。這是該調查員的資源堆。

7

抽取起始手牌：每位調查員從其牌庫抽取5張卡牌。如果在設置期間抽出一張弱點卡牌，將其放在一旁並額外抽一張卡牌。

此時每位玩家有一次重調機會。從剛才抽取的卡牌中選擇最多5張放在一旁，然後抽取等量卡牌。若抽到弱點卡牌，一樣放在一旁（若起始手牌不理想，便建議重調。）。

當這個步驟結束時，將先前放在一旁的全部卡牌洗回調查員牌庫。

弱點卡牌放在一旁，然後在這個步驟結束時洗回牌庫。



冒險設置

剩下的設置步驟包含《灰燼兄弟會》劇本的第一場冒險的專屬資訊。翻開劇本手冊至第3頁，並遵循劇本指引的各步驟設置《火舌蔓延》的冒險。

這些指引假設遊戲中使用喬和伊莎貝拉兩個調查員，但你可能選擇不同的調查員或不同的玩家人數。

8

收齊冒險卡牌：打開標有《火舌蔓延》的冒險卡包。這個卡包包含所有遊玩第一個冒險需要的卡牌。如果卡包已經被打開，遊玩《火舌蔓延》需要的遭遇設置的表單請詳見右側。

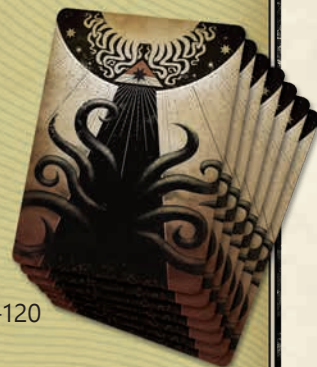
在任一冒險中包含的每張卡牌都屬於一個遭遇組，該組由其遭遇組圖示標示。設置劇本時，請參照劇本手冊，並根據遭遇組符號（如下所述）收齊遭遇組。



《火舌蔓延》包括的遭遇組

這裡列出了《火舌蔓延》所需遭遇組的全部卡牌：

- 🔥 火舌蔓延 (11張卡牌) : #105-115
- 🔥 灰燼朝聖者 (4張卡牌) : #121-122
- 🔥 旁人 (3張卡牌) : #123
- 🔥 宇宙邪祟 (3張卡牌) : #124
- 🔥 駭人知識 (4張卡牌) : #125-126
- 🔥 著火! (7張卡牌) : #129-130
- 🔥 幻覺 (4張卡牌) : #127-128
- 🔥 瘋狂科學 (4張卡牌) : #131-132
- 🔥 米斯卡塔尼克大學 (5張卡牌) : #116-120



遭遇組圖示

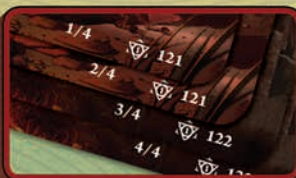
為了設置一場冒險，玩家必須收齊該冒險列出每個遭遇組的所有卡牌。每個遭遇組都會以特殊的遭遇組圖示代表之。

冒險設置

🔥 收齊以下遭遇組的所有卡牌：



收齊遭遇組卡牌時，收齊該遭遇組每張卡牌的所有同名卡牌。使用每張遭遇卡牌底部的遭遇組數字 (#/#) 作為參考。



9

設置密謀牌庫：將《火舌蔓延》遭遇組中的密謀卡依序疊放，讓「1a」在最上方、「2a」在其下，依此類推。這些卡牌包括：《宵禁已過》、《點燃》、《野火》。



10

設置場景牌庫：將《火舌蔓延》遭遇組中的場景卡依序疊放，讓「1a」在最上方、「2a」在其下，依此類推。這些卡牌包括：《煙霧瀰漫之處.....》、《逃離宿舍》、《尋找阿米蒂奇博士》、《光榮烈焰》。



11

放置參考卡牌：在密謀牌庫的旁邊放置《火舌蔓延》的冒險參考卡牌 (#105)。將其翻至符合你所選難度的那面。

13

構建遭遇牌庫：按照冒險設置指引，將全部5張《著火！》(#129)、《火焰僕從》(#114)和《亨利·阿米蒂奇博士》(#115)放在一旁。然後，拿取剩下的遭遇卡牌並將其洗勻以創建遭遇牌庫。



12

放置地點卡牌：按照劇本手冊第3頁的冒險設置指引，將《友人房間》(#113)放置入場，未揭示面朝上(地點卡牌預設為以未揭示面放置入場)。然後將其他地點放置一旁。



地點的未揭示面由其名稱下方的鑰匙洞符號標明。

14

閱讀冒險引言：閱讀《火舌蔓延》的冒險引言，接著閱讀面朝上的密謀和場景卡牌(宵禁已過和煙霧瀰漫之處.....)上的文字。

冒險1：火舌蔓延

阿卡姆正發生著一連串詭異的事件。近期接連不斷的「意外」層出不窮，讓整座城市人心惶惶。雖然《阿》提出了一些牽強的解釋，但你和你的夥伴們並不相信。有目擊者聲稱，在這些離奇事件附近曾見到身穿長袍而你們的共同好友深信，這些人就是一切的幕後黑手。相，你們約好在米斯卡塔尼克大學的宿舍與這位朋友會面。你們抵達時，朋友的房間空無一人，而整棟宿舍...

煙霧瀰漫之處.....

你正在宿舍裡搜尋任何有關你朋友的線索。目標：在一輪結束時，調查員可以作為團隊共同花費所需數量的線索以推進。

15

放置調查員：每位調查員在友人房間開始遊戲。將每個調查員標記或迷你卡牌放置在友人房間上以代表他們目前的位置。

當調查員被放置到友人房間上，他將被揭示。由於揭示地點的標準規則是放置等同其線索值的線索，為每位調查員放置2個線索到該地點上。



友人房間的線索值是2。當友人房間揭示時，放置玩家數量兩倍的線索標記在其上。

放在一旁的卡牌



場外區 (包括勝利區、
放在一旁的卡牌等等)

遭遇牌庫

冒險參考卡牌

密謀牌庫

場景牌庫

遭遇棄牌堆



伊莎貝拉的
玩家區域

伊莎貝拉的
棄牌堆



伊莎貝拉的
支援

伊莎貝拉的
調查員標記



地點 (友人房間)

喬的調查員
標記



喬的玩家區域

喬的支援



喬的棄牌堆

伊莎貝拉的
威脅區域*



供應堆

喬的威脅
區域*



一輪順序

一場《詭鎮奇談：卡牌版》遊戲會進行數輪。在一輪期間，調查員會遭遇神話世界的可怕力量、探索神秘的地點、抵禦危險的敵人，最後做好準備進入下一輪。每一輪分為四個階段：

1. 神話階段
2. 調查階段
3. 敵軍階段
4. 補給階段

提醒：在遊戲第一輪期間，跳過神話階段，從調查階段開始。神話階段會在第18頁進行說明。

一旦完成了四個階段，一輪結束，開始下一輪的神話階段。每個階段詳見下方敘述。

調查階段

在調查階段，調查員是當前的主角。他們需要根據當前形勢和調查員決定做些什麼。

在本階段期間，每位調查員獨立進行回合。調查員共同討論決定由誰進行第一個回合。在該調查員的回合結束時，選擇另一位調查員進行下一個回合，如此繼續，直到所有的調查員都進行了自己的回合。

每位調查員在自己的回合期間有3個行動來完成各類任務。只要還有行動可以支付，調查員可以按任意順序執行下列行動任意次數，調查員在自己的回合可以花費一個行動來：

- ◆ 抽取1張卡牌。
- ◆ 獲得1資源。
- ◆ 啟動1個➡（行動觸發）能力。
- ◆ 從手中打出一張支援或事件卡牌。
- ◆ 移動到一個連接地點。
- ◆ 調查當前地點。
- ◆ 與一個當前地點的敵人交戰。
- ◆ 嘗試躲避一個與自己交戰的敵人。
- ◆ 攻擊當前地點的一個敵人。
- ◆ 使用卡牌能力進行談判。
- ◆ 使用➡能力從冒險中撤退。

如果調查員與一個或更多重整的敵人交戰，則除躲避、攻擊，或啟動文本中帶有談判或撤退行動標示的能力之外，調查員執行其他行動會導致這些敵人攻擊該調查員。這稱為趁亂攻擊（詳見第17頁「敵軍階段」）。

每個行動將在後續頁面詳述。調查員牌庫內的玩家參考卡牌包含玩家行動和一輪順序。

調查員如果沒有其他想要執行的行動，可以提前結束回合。將該調查員的標記或迷你卡牌翻至黑白面，表示其已經結束回合。未使用的行動將丟失，不能留至之後的回合。當所有調查員完成自己的回合後，進入敵軍階段。

首場冒險提示

當遊戲開始時，調查員需要尋找他們在米斯卡塔尼克大學的友人。他們該如何進行呢？

在如此情況下，有些行動比其他的更好。如果一位調查員手上有看起來有用的支援卡牌，那位調查員應該考慮使用打出行動以打出一至二張這些卡牌——這會確保調查員在面對意料之外的挑戰或敵人時能夠做好準備。為了推進場景，調查員會需要找到2☛線索，所以請記住你的調查員將會需要在他們的地點調查，或使用其他手段發掘線索！

或者，抽取卡牌行動或獲得資源行動也可能有助於幫助調查員在之後的遊戲中累積卡牌與資源。



行動類型

以下是玩家在自己回合中可以執行的行動。其中有些是基本行動。
(基本行動是指不需啟動卡牌能力或打出卡牌即可執行的行動。)

抽取

抽取是一種基本行動。使用此行動的調查員從自己的牌庫頂抽取一張卡牌。



提示：如果一位調查員將要從他們的牌庫抽取一張卡牌但其牌庫已空，他們受到1點恐懼並將其棄牌堆混洗回其牌庫，然後抽取混洗後的牌庫頂牌。

資源

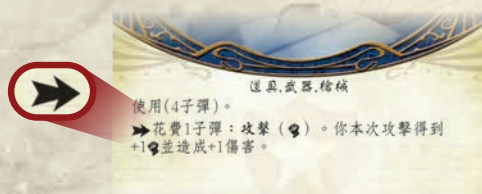
獲得資源是一種基本行動。使用此行動的調查員從供應堆獲得1資源。(資源通常用於支付卡牌和效果。)



策略提示：在你需要打出特定卡牌時，花費行動以抽取卡牌或獲得資源是有用的，但相較於卡牌效果這樣的做法通常情況下是浪費時間、效率低下。只有在你不確定要做什麼的時候，或者在沒有其他事可做的時候才使用這兩個行動！

啟動

啟動是一種行動。使用此行動的調查員結算一個➡(行動觸發)能力，該能力可以來自場上該調查員所控制的一張卡牌，可以來自其當前地點、或當前地點的一張遭遇卡牌，也可以來自當前的場景或密謀卡牌。除非特別註明，不在場上的卡牌(例如在調查員手牌或棄牌堆中)的能力不能被啟動。注意有些啟動能力需要花費多於1➡來結算。



打出

打出是一種行動。使用此行動的調查員選擇其手牌中一張支援或事件卡牌，支付其資源費用，將其打出。卡牌的資源費用和類型標注在左上角。



切肉刀是一張費用為3資源的支援卡牌。

打出卡牌的調查員支付資源費用時，必須從自己的資源池中將等同於該費用的資源移回供應堆。

各類型卡牌的打出規則如下：

- ❖ 如果打出的是事件卡牌，調查員結算其效果，然後將其放入自己的棄牌堆。
- ❖ 如果打出的是支援卡牌，調查員將其放入自己的遊戲區域。該卡牌會一直留在場上，直到有能力或遊戲效果將其移除。
- ❖ 技能卡牌不能打出。要想使用其能力和圖示，這類卡牌必須從調查員手牌中投入技能檢定(詳見第15頁的「修正技能檢定的技能值」)。

提示：有「快速」關鍵字的卡牌不需要花費行動打出。

裝備槽位

槽位限制了調查員可以同時擁有在場的某種支援卡牌的數量。調查員可用的槽位為：1個飾品槽位、1個頭部槽位、1個身體槽位、1個盟友槽位、2個手部槽位和2個法術槽位。

	1個飾品槽位		1個頭部槽位
	1個身體槽位		1個盟友槽位
	1個手部槽位		2個手部槽位
	1個法術槽位		2個法術槽位

上述圖示表明該支援將佔據調查員的所示槽位。如果支援沒有槽位符號，則其不佔用任何槽位。

如果調查員想要打出或獲得支援的控制權，卻沒有對應的槽位，該調查員必須選擇並棄掉其控制的支援，為新支援騰出空間。

移動

移動是一種基本行動。使用此行動的調查員移動到一個連接地點。將該調查員的迷你卡牌移動到任意一個與其當前地點連接的另一地點。地點的連接由地點卡牌底部的圖示標明。如果一個地點底部的圖示與另一地點名稱區域的圖示一致，則該地點連接至另一地點（見下方）。如果調查員移動進入到一個未揭示地點，將其翻到已揭示面。在這時要記住，在該地點上放置指定數量的線索（詳見第4頁的「地點」）。

使用內含的連接標記以表示地點之間的連接關係。

提示：有些地點的連接關係可能會在揭示地點時改變，代表一扇上鎖的門或一趟單向的旅程！



伊莎貝拉·巴恩斯從友人房間移動到宿舍。這兩個地點之間的連接以連接圖示和連接標記表明。

調查

調查是一種基本行動。使用此行動的調查員調查其當前地點，試圖找到線索。該調查員進行一次智慧檢定（），檢定難度為所在地點的隱藏值。

如果技能檢定成功，該調查員發現該地點的一個線索。調查員在發現地點的線索時，拿取該地點上一個線索，放到自己的調查員卡牌上。

如果技能檢定失敗，不會發現線索。



交戰

交戰是一種基本行動。使用此行動的調查員與當前地點的一個敵人交戰（未與任何調查員交戰，或正與另一位調查員交戰）。調查員若要和敵人交戰，將該敵人放在自己的威脅區域。



交戰行動在應對冷漠敵人時特別有效。冷漠敵人在未與調查員交戰前，不能被攻擊或躲避。（參見第14頁「敵人關鍵字與交戰」。）

策略提示：交戰的敵人允許你躲避他們或安全地攻擊而不會有擊中友軍的風險。使用這個行動來解決同伴調查員的燃眉之急！

決定技能檢定的技能

調查員進行某些基本行動時，需要根據目標卡牌上標示的難度值來進行指定的技能檢定，具體如下：

- ④ **攻擊**（）。一個調查員對目標敵人的攻擊值檢定他的戰鬥值。
- ④ **躲避**（）。一個調查員對目標敵人的躲避值檢定他的敏捷值。
- ④ **調查**（）。一個調查員對他所在地點的隱藏值檢定他的智慧值。

其他行動，例如武器上的攻擊行動或工具上的調查行動，可能會指定調查員在結算其能力時必須檢定不同的技能。這會以符號標示在加粗的行動之後的括號中。

範例：宇宙焰火的效果有「➡：**攻擊**（）。[.....]」。表示調查員在這次檢定中必須檢定他們的意志值而非戰鬥值。

躲避

躲避是一種基本行動。使用此行動的調查員試圖躲避一個與其交戰的敵人。調查員進行一個敏捷 (🦶) 檢定，檢定難度為該敵人的躲避值。



如果調查員成功，該調查員便躲避了目標敵人；該敵人會被橫置，並解除交戰狀態。將該敵人的卡牌從調查員的威脅區移到該調查員當前所在地，以表示該敵人已不再與該調查員交戰。

如果調查員失敗，該敵人沒有被躲避，保持重整並與該調查員交戰。

有些敵人擁有警戒關鍵字，這會讓躲避他們更加危險 (查看右方的「敵人關鍵字與交戰」)。

策略提示：躲避敵人可能對成功與否至關重要。橫置的敵人不會自動與調查員交戰，不會進行趁亂攻擊，也不會在敵軍階段攻擊。如果你沒有武器或需要逃離一個致命的敵人，與其進行一次明知成功機會渺茫的攻擊，不如考慮躲避他。

攻擊

攻擊是一種基本行動。使用此行動的調查員攻擊一個在他們當前地點的敵人。這個調查員進行一個戰鬥 (🔪) 檢定，檢定難度為該敵人的攻擊值。



如果調查員成功，調查員對被攻擊的敵人造成1點傷害。有些武器、法術或其他特殊攻擊可以修正造成的傷害值。將對應數量的傷害標記放在受到傷害的敵人卡牌上。如果任何時候敵人身上的傷害標記大於等於其生命值，擊敗該敵人並將其放到遭遇棄牌堆中。如果敵人的文字方塊底部顯示該敵人提供勝利點 (以「勝利X」關鍵字標明)，則改為將卡牌放入調查員共用的勝利區中，而不是將其棄掉。

如果調查員失敗，不會對被攻擊的敵人造成傷害。如果該敵人正與另一位調查員交戰，則改為由該交戰調查員承受這次攻擊原本應造成的傷害。

有些敵人擁有反擊關鍵字，這會讓攻擊他們更加危險 (查看右方的「敵人關鍵字與交戰」)。

警告！

敵人關鍵字與交戰

請注意敵人的關鍵字，當嘗試攻擊或躲避時，也需注意敵人正與誰交戰。

④ 若調查員對與另一位調查員交戰的敵人進行戰鬥檢定失敗，該交戰調查員承受這次攻擊原本應對敵人造成的傷害。

④ 若調查員對具有「反擊」關鍵詞的重整敵人進行戰鬥檢定失敗，則該目標敵人會攻擊該調查員。(詳見第44頁「反擊」)

④ 若調查員對具有「警戒」關鍵詞的重整敵人進行躲避檢定失敗，則該目標敵人會攻擊該調查員。(詳見第38頁「警戒」)

④ 具有「冷漠」關鍵詞的敵人不會自動與調查員交戰。因此，冷漠敵人在未與某調查員交戰前，不能成為戰鬥或躲避檢定的目標。(詳見第38頁「冷漠」)

④ 無論攻擊成功與否，具有「避戰」關鍵詞的重整敵人都會逃離至一個連接地點。(詳見第41頁「避戰」)

談判

談判是一種打出或啟動行動，表示調查員嘗試分散注意力和/或透過對話逃脫目前處境。

談判行動以粗體的行動標示符號表示，且在使用時不會觸發趁亂攻擊。此類行動會出現在某些玩家卡牌和/或冒險卡牌的能力上。



特里希·斯卡波羅使用這張卡牌的能力與敵人談判

每一個談判能力都是獨特的，並可能需要技能檢定。部分談判能力需要敵人處於在進行談判的調查員所在的地點。

撤退

撤退是一種打出或啟動行動，允許調查員將自己從當前的冒險中退出。

撤退行動以粗體的行動標示符號表示，且在使用時不會觸發趁亂攻擊。當一個調查員撤退，將他所有的線索和/或冒險特定的標記放到他當前的地點。那個調查員從遊戲中被移除並且再也無法執行行動或被擊敗。

重要提示：將調查員從遊戲中移除不會改變👤(每位調查員)值。(舉例來說，如果一場四人遊戲中其中一位調查員撤退，👤符號所表示的玩家人數依然是四，而不是三。)

技能與技能檢定

每個調查員擁有4個技能：意志(●)、智慧(▲)、戰鬥(♣)和敏捷(♠)。調查員的技能數值越高，他們在進行該數值相關的檢定時便越有利。

很多情況往往需要調查員進行技能檢定。一個技能檢定要求調查員以特定技能的數值，對抗發起該檢定的效果或能力標示的難度。進行技能檢定時，調查員從混亂袋中隨機揭示一個混亂標記，該標記會修正他們的技能數值。如果修正後的技能數值等於或高於檢定難度，調查員檢定成功。如果沒有，他們失敗。發起檢定的效果或能力會說明檢定成功或失敗的後果。

技能檢定指示

當進行基本行動如**攻擊**、**躲避**或**調查**，被檢定的技能分別是♣、♠和▲。

有些卡牌能力擁有粗體行動標示。每個粗體行動標示後的括號內指定進行該行動後需要被檢定的技能。

- 若卡牌寫有「**▶：攻擊(♣)**」，表示觸發此效果的調查員必須使用♣進行該技能檢定。
- 若卡牌的▶能力中標示「(♣或♠)」，表示觸發此效果的調查員在進行該技能檢定時，可以選擇使用其中任一指定的技能。

修正技能檢定的技能值

在技能檢定調查員揭示混亂標記之前，可以增加自己的技能數值。增加技能數值有兩個方法：

首先，調查員可以從手牌投入合適的卡牌到檢定中。一張合適的卡牌帶有至少一個符合受檢定的技能圖示。一個百搭圖示(?)符合任何技能。每個符合的圖示被投入後都會增加該檢定中的調查員技能數值1點。進行檢定的調查員可以投入任意數量的手牌到檢定中。相同地點的每個調查員都可以投入1張手牌幫忙檢定。

當投入卡牌到技能檢定時，不用支付它的資源費用。



技能圖示

此外，調查員還可以在技能檢定期間啟動⚡(免費觸發)能力(詳見下頁的「技能檢定流程」)來修正本次檢定的技能值。

一個被揭示的混亂標記也會修正調查員的技能數值，如同下段的描述。

技能檢定中被揭示的混亂標記

在為技能檢定投入卡牌並啟用⚡能力之後，執行該檢定的調查員從混亂袋中揭示1個混亂標記。

每個混亂標記都具有一個數值修正，會影響技能檢定的結果。所揭示的混亂標記之修正值將修正該次檢定的調查員的技能值。符號標記則具有額外效果，如下所述。



骷髏標記



異教徒標記



碑匾標記



古老者標記

若抽出♠、▲、♣或♠標記，請參照冒險參考卡牌並結算對應的效果。



遠古印記標記

如果一個★標記被抽出，參考你的調查員卡牌並結算你的調查員的★效果。



大失敗標記

如果一個♠標記被抽出，這個檢定自動失敗。不管調查員的技能數值、修正值或檢定難度，該調查員修正後的技能數值為0。

技能檢定結算

在計算調查員修正後的技能數值後，調查員只會檢定成功或失敗並結算所有的效果。有些技能卡牌如果被投入技能檢定，會在技能檢定後結算其效果。

完成技能檢定後，棄掉所有投入該檢定的玩家卡牌並將揭示的混亂標記放回混亂袋。



技能檢定流程

以下是執行技能檢定時的逐步流程概述。流程中的「玩家時間段」步驟，表示調查員可在該時間點觸發 ⚡ 能力。

步驟 1: 決定會被檢定的技能。技能檢定開始。

⚡ 玩家時間段

步驟 2: 投入手牌至技能檢定。

⚡ 玩家時間段

步驟 3: 揭示混亂標記。

步驟 4: 結算混亂標記效果。

步驟 5: 計算調查員修正後的技能數值。

步驟 6: 判斷技能檢定成功/失敗。

步驟 7: 套用技能檢定結果。

步驟 8: 技能檢定結束。

技能檢定範例

戴克斯特·德雷克抽到有毒煙霧詭計，其寫到：「顯現 - 檢定 ⚡ 或 ⚡ (3)。你每低於難度一點，受到1點傷害。」

在步驟1中，戴克斯特決定要被檢定的技能。這次，戴克斯特的意志 (⚡) 數值是5，然後他的敏捷 (⚡) 是3，所以他選擇以他的意志進行檢定。

調查員在步驟2期間可以向技能檢定投入卡牌。不幸的是，戴克斯特手牌已空，無法投入技能圖示！幸運的是，伊莎貝拉·巴恩斯也在同一地點，她決定投入一張具有1個⚡圖示的卡牌到檢定中。這讓戴克斯特在此次檢定中獲得+1意志值。

進入步驟3時，戴克斯特隨機從混亂袋中揭示一個混亂標記，結果是「-3」。如果該混亂標記是一個符號，他將會在步驟4執行相關效果。然而在此情況下，該混亂標記只提供一個數值修正。

在步驟5中，將混亂標記的修正值套用到戴克斯特的意志值上。他的數值為：5 (基礎值) +1 (來自伊莎貝拉的卡牌) -3 (混亂標記)，總技能值為3！由於戴克斯特的技能值等於該技能檢定的難度3，他檢定成功！

在步驟6判斷成功與否之後，戴克斯特於步驟7執行成功檢定的結果。隨後，揭示的混亂標記被放回混亂袋中，並在步驟8結束此次技能檢定。有毒煙霧的效果已被解決，因而在沒有造成任何影響的情況下被棄置。若伊莎貝拉當時沒有投入那張卡牌協助檢定，戴克斯特就會檢定失敗並承受1點傷害！

敵軍階段

在敵軍階段，敵人會跟上調查員！如果可以的話，還會發起攻擊！

如果場上沒有敵人，則進入補給階段。否則，照順序結算以下步驟：

1. **敵人移動。**在敵軍階段中，每個具有「獵手」或「巡邏」關鍵詞的重整敵人，會依照其關鍵詞的指示進行移動，如下所述。
 - ◆ 有獵手關鍵字的重整敵人朝最近的調查員的方向，向連接地點移動一次。
 - ◆ 有巡邏關鍵字的重整敵人朝目標（在巡邏關鍵字後面標明）的方向，向連接地點移動一次。巡邏關鍵字可能指定一個特定的方向、特定的地點或特定的冒險卡牌（像是一張敵人卡牌或一張詭計卡牌）。
 - ◆ 如果一個敵人移動到有一個或更多調查員的地點，該敵人立刻與其中一名調查員交戰（詳見第19頁「敵軍交戰」）。
 - ◆ 注意橫置的敵人，已經交戰的敵人，和在有著一個或更多調查員的地點的獵手敵人不移動。
2. **敵人攻擊。**每個重整並交戰的敵人會攻擊與其交戰的調查員一次。如果一個敵人同時與多名調查員交戰，依玩家順序結算該敵人攻擊。如果一名調查員同時交戰多個敵人，可以按任意順序結算每個敵人的攻擊。
 - ◆ 敵人在攻擊時，會對與其交戰的調查員同時造成傷害和恐懼。（詳見右方的「傷害與恐懼」）。

敵人攻擊造成的傷害和恐懼數量，顯示在敵人文字方塊底部。



在敵人在敵軍階段期間攻擊後，將其橫置，以表示其已經攻擊過。（在其他攻擊期間，例如趁亂攻擊中，敵人不會橫置。）

在每個重整，交戰的敵人攻擊過後，敵軍階段結束。進行補給階段。

傷害與恐懼

調查員可以在冒險中承受傷害和/或恐懼。一位調查員的生命值和理智值表示他們在被擊敗前可以承受多少的傷害和恐懼。

- ④ 調查員在受到傷害時必需分配至其控制的卡牌，將對應數量的傷害標記放到調查員卡牌和/或帶有生命值的支援卡牌上，最多不超過該卡牌所能容納的傷害數量。沒有生命值的卡牌不能受到傷害。
- ◆ 如果一位調查員承受「直接傷害」，傷害必須被分配至調查員卡牌。
- ④ 調查員在受到恐懼時必需分配至其控制的卡牌，將對應數量的恐懼標記放到調查員卡牌和/或帶有神智值的支援卡牌上，最多不超過該卡牌所能容納的恐懼數量。沒有神智值的卡牌不能受到恐懼。
- ◆ 如果一位調查員承受「直接恐懼」，恐懼必須被分配至調查員卡牌。
- ④ 如果卡牌受到的傷害大於等於其生命值，或受到的恐懼大於等於其神智值，該卡牌被擊敗。棄掉被擊敗的支援卡牌。被擊敗的調查員退場（詳見第41頁「退場」）。

補給階段

在補給階段，調查員與敵人會重新調整狀態，為下一回合做準備。

按順序結算以下步驟：

1. 每位調查員將他們的調查員標記或迷你卡牌翻面。
2. 重整所有橫置的卡牌。所有在此步驟被重整且未交戰的敵人，若與調查員位於同一地點，會在此刻與該調查員交戰。（詳見第19頁「敵軍交戰」。）
3. 每位調查員抽1張卡牌並獲得1資源。
4. 每位手牌數量超過8張的調查員，選擇並棄掉手牌，直到其只剩下8張手牌。

當上述步驟完成後，一輪結束。進入下一輪的神話階段。



神話階段

在神話階段，神秘力量將讓調查員面臨嚴峻的考驗，以推進其邪惡的密謀。

神話階段由以下三個步驟組成。

1. 在當前密謀上放置一個毀滅標記。
2. 對比場上的毀滅標記總數（當前密謀上的毀滅標記和場上其他卡牌的毀滅標記之和）與當前密謀卡顯示的毀滅閾值。（重要提示：除非卡牌效果指明會導致當前密謀推進，否則密謀只能在此情況下推進。）如果場上的毀滅標記數量大於等於當前密謀的毀滅閾值，則推進密謀牌庫。
 - ◆ 當密謀推進時，棄掉場上所有的毀滅標記（包括在敵人、地點、密謀和玩家卡牌上的毀滅標記），將當前密謀卡牌翻面，遵照其反面的指示，並將該密謀從遊戲中移除。
 - ◆ 然後，密謀牌庫下一張卡牌的正面成為新的密謀卡牌。
3. 依玩家順序，每位調查員抽取並結算遭遇牌庫頂的卡牌。詳見下頁結算不同類型的遭遇卡牌的指示。



遭遇卡牌類型

遭遇卡牌包括兩種類型：敵人與詭計。

詭計

詭計卡牌代表設法阻礙調查員的奧秘力量所帶來的危險、陰謀、邪惡力量或致命遭遇。

- ② 當一張詭計卡牌被抽取，留意它的關鍵詞（詳見下方「險境與湧動」）並結算它的顯現能力。這通常要求調查員嘗試技能檢定或做出艱難的抉擇。
- ② 當一張詭計卡牌結算其顯現效果後，將卡牌放入遭遇棄牌堆，除非有指示將其放置入場，放置到一位調查員的威脅區域或附屬到另一張冒險卡牌上。



詭計卡牌

險境與湧動

險境與湧動是出現在某些遭遇卡牌上的關鍵字。

- ② 當一張有險境關鍵字的卡牌被抽取時，抽取它的調查員在結算它的顯現能力時不能與其他調查員討論。只有抽取險境遭遇卡牌的調查員可以投入手牌至該卡牌的技能檢定。
- ② 當一張有湧動關鍵字的卡牌被抽取時，在結算完它的文字後，抽取它的調查員必須從遭遇牌庫頂抽取一張新的卡牌。

敵人

敵人卡牌代表被安排對抗調查員們的怪物、生物或人類。

當一張敵人卡牌被抽取，將其以重整狀態生成，並與抽取它的調查員交戰。

- ④ 如果敵人有生成指示，它會按生成指示地點入場。它會自動與該地點的調查員交戰。
 - ◆ 如果敵人的生成指示不能被滿足，將該敵人放到棄牌堆。
- ④ 當一個敵人生成，它被視為進入它所生成的地點（他們可能會遭受某些卡牌效果）。
- ④ 如果被抽取的敵人有冷漠關鍵字，它生成時不交戰。

敵人交戰的更多資訊請參考右方的「敵軍交戰」欄位。



敵人卡牌

敵軍交戰

敵人卡牌在場時，其與調查員交戰（放置在該調查員的威脅區域），或不與調查員交戰（放置在其地點）。玩家威脅區域中的每個敵人視為與該調查員位於同一地點。若調查員移動，與其交戰的敵人也會一同移動到新地點。

如果未與調查員交戰的重整敵人在任何時候與一位調查員位於同一地點，那麼該敵人與該調查員交戰，並放置到該調查員的威脅區域。有些敵人擁有獵物關鍵字，當其有多個交戰對象選擇時提供指示。（詳見第43頁「獵物」。）

如果有多位調查員和未與調查員交戰的重整敵人位於同一地點，由調查員隊長選擇敵人與哪位調查員交戰。

一個未交戰的敵人在以下情況立刻與一位調查員交戰：

- ④ 它生成在有調查員的地點。
- ④ 它移動到有調查員的地點。
- ④ 一位調查員移動到有重整敵人的地點。
- ④ 一個橫置的敵人在有調查員的地點被重整。



接下來呢？

在神話階段結算完成後，如常進入調查階段。繼續進行遊戲輪次，直到玩家達成了冒險的結局（詳見第33頁「冒險結局」。）

你完成你的第一場遊戲後，可能想要繼續劇本的下一場冒險。如果要繼續下一場冒險，請閱讀《灰燼兄弟會劇本手冊》第5頁的「擴充劇本規則」。然後參考右方的設置規則進入下一個劇本《煙與鏡》。

有些玩家在繼續深入劇本之前可能希望嘗試不同的調查員。如要這樣做，我們推薦你在重玩第一個冒險《火舌蔓延》前，閱讀第24頁的可選調查員和職階原型，更多關於如何構建自訂牌庫的規則詳見第30頁。

這本規則書的封底有一份關鍵字、標記和重要遊戲符號的快速參考。在遊玩過程遇到的大部份問題，可以在第32頁的阿卡姆秘典（Arkham Grimoire）概要找到答案。更多深度問題請參考阿卡姆秘典（Arkham Grimoire）網站。

設置一場遊戲

以下部分是《詭鎮奇談：卡牌版》任意劇本皆可使用的精簡通用設置規則。

1. **選擇調查員。**每位玩家選擇一名調查員，並將該調查員的卡牌放置在自己的遊戲區域。（注意：玩家們必須各自選擇不同的調查員來進行遊戲。）
2. **承受創傷傷害/恐懼。**在劇本模式中，每位玩家將等同於其肉體創傷數值的傷害，以及等同於其精神創傷數值的恐懼，放置在自己的調查員卡牌上。
3. **選擇調查員隊長。**為本場遊戲選擇一位玩家作為調查員隊長。該玩家拿取調查員隊長標記。每位玩家接著選擇自己的調查員迷你卡牌或調查員標記，來代表他們在遊戲過程中的所在位置。
4. **構建並洗勻調查員牌庫。**
5. **構建供應堆。**將傷害、恐懼、線索/毀滅、資源和連接標記放在所有玩家易取得處。
6. **構建混亂袋。**依照劇本設置指示，將指定的混亂標記放入混亂袋中。其餘的混亂標記則放回遊戲盒。
 - ◆ 在劇本模式中，如果這不是第一個劇本，使用上一個劇本結束時的混亂袋。
7. **拿取起始資源。**每位調查員從供應堆獲得5個資源。
8. **抽取起始手牌。**每位玩家抽5張卡牌作為起始手牌。每位玩家可對起始手牌進行一次重調（任意張數）。
 - ◆ 在此步驟中抽到的每張弱點卡牌均被忽略，將其放在一旁（不結算其效果），並改為從牌庫中再抽一張卡牌代替。當此步驟完成後，將所有被放在一旁的弱點卡牌洗回其擁有者的牌庫中。
9. **閱讀劇本手冊的冒險設置。**
10. **執行劇本手冊中的冒險設置指示。**此步驟包括：收齊指定的遭遇組、放置地點卡牌、將調查員標記和/或迷你卡牌放置在每位調查員的起始地點、將指定的卡牌放在一旁，以及將其餘遭遇卡混洗後組成遭遇牌庫。
11. **設置密謀牌庫。**將密謀卡牌依序疊放，並使插畫面朝上，讓「密謀1a」在最上方。接著朗讀密謀1a上的劇情文字。
12. **設置場景牌庫。**將場景卡牌依序疊放，並使插畫面朝上，讓「場景1a」在最上方。接著朗讀場景1a上的劇情文字。
13. **將冒險參考卡牌放在密謀牌庫旁。**遊戲現在正式開始！

在設置過程中沒有玩家時間段。設置期間，玩家僅能在卡牌能力或手牌的特定觸發條件被滿足時，才可觸發該能力或打出該卡牌。

劇本模式

劇本是一段長篇故事，背景設定於洛夫克拉夫特神話那令人畏懼的宇宙中，並透過一系列相互關聯的冒險逐步展開。隨著劇本推進，每位調查員會獲得經驗值與創傷，並藉此改變其牌庫。決策、勝利與失敗皆會被記錄在劇本日誌中，且可能產生深遠的影響。

要開始一場劇本，請依照該劇本手冊中的設置說明進行。

劇本日誌

劇本日誌（位於劇本手冊末幾頁）用於記錄劇本的進度與發展。在每場冒險結束時，玩家需要在劇本日誌上填寫所有相關資訊，以記錄自己的結果，包括取得的經驗值、每位調查員的創傷等級、劇情支援或弱點，以及任何陣亡或發瘋的調查員。

方便起見，我們建議你可以自行印製備份的劇本日誌，以便可以多次遊玩同個劇本。你可以在www.fantasyflightgames.com找到每個劇本的可下載PDF檔案。

「在劇本日誌中，記錄下……」

玩家經常會被指示將重要的備註或劇情要素記錄在劇本日誌中，除非有其他指示，不然這些語句通常會記錄在「劇本筆記」欄位中。這些備註往往會在後續冒險中被引用，使玩家在某個冒險中的決定能夠影響後續劇情。如果玩家被指示劃掉某一項備註，則該備註在剩餘的劇本中將不再生效。

由於在稍後的劇本中，可能會要求玩家檢查某條特定語句是否有記錄在劇本日誌中，請務必照抄原句子，不要做任何修改。

例如：若玩家被指示記錄「調查員發現3個筆記」，請勿改寫成「調查員發現一些筆記」，因為確切的數字可能會在後續冒險中具有關鍵意義。

「記住……」

有時候，某些冒險卡牌會指示調查員「記住」某個關鍵語句，通常是源於他們在該冒險中所採取的行動或所做的決定。這些語句可能會在該冒險稍後的階段再次出現，並觸發額外效果。由於這些語句只在當前冒險或該冒險的結局中有效，所以無需將它們記錄在劇本日誌中。

另外，如果「記住」效果中使用了「你」這個字眼，則代表該效果僅適用於觸發該效果的那位調查員。

「成為……的持有者」

在劇本各個時間點中，玩家可以被指示成為特定的劇情支援或弱點的「持有者」。當玩家成為這類型卡牌的持有者時，該玩家將該卡牌加入自己的牌庫，忽略所有牌庫建構限制與要求。該卡牌不計入該調查員的卡牌張數限制。

推進到下場冒險

完成一場冒險後，更新劇本日誌並購買新卡牌，然後依照劇本手冊的指示推進到該劇本的下一場冒險。

加入或退出劇本

劇本開始後，玩家可以在該劇本的冒險之間自由加入或退出。

如果玩家退出劇本，不要把劇本日誌上關於該玩家的資訊抹除，如此他便能夠在冒險之間重新加入劇本。

如果有新玩家加入劇本，他必須選擇之前還未在劇本中使用過的調查員。該玩家視為開始他在劇本中的第一場冒險，不會擁有經驗值與創傷。





創傷、死亡和發瘋

在窺探古老的神話後，調查員可能會受到無法癒合的創傷，甚至遭遇更糟的命運。這些創傷代表調查員身心受到的永久性損傷。

- ④ 如果調查員在冒險中被擊敗，該調查員在該冒險中退場，但並不一定就退出了整個劇本。
 - ◆ 如果調查員由於受到大於等於其生命值的傷害而被擊敗，則承受1點肉體創傷（記錄在劇本日誌上）。如果調查員的肉體創傷數量大於等於其生命值，則該調查員陣亡。
 - ◆ 如果調查員由於受到大於等於其神智值的恐懼而被擊敗，則承受1點精神創傷（記錄在劇本日誌上）。如果調查員的精神創傷數量大於等於其神智值，則該調查員發瘋。
 - ◆ 在某些冒險結局中，調查員可能會被某個宇宙生命或恐怖的邪祟吞噬。
- ④ 如果調查員由於同時受到等於其生命值的傷害和等於神智值的恐懼而被擊敗，則其選擇承受哪種創傷。
- ④ 如果一位調查員陣亡、發瘋或被吞噬，該調查員不能再用於後續的劇本。玩家必須選擇一位新的調查員用於下一場冒險，並為該調查員組建一套新的等級0牌庫。
- ④ 如果玩家嘗試選擇一位新的調查員，但收藏中已經沒有可選的調查員，那麼玩家劇本失敗，劇本結束。
- ④ 調查員在後續冒險中，每有1點肉體創傷和/或精神創傷，則帶著1點傷害和/或恐懼開始遊戲。

取得及花費經驗值

隨著調查員不斷深入探索神秘世界，將洞見到世界的隱秘真相：那些居於暗影中的諸多怪物，以及人類所不該知曉的秘密。這種見聞將以經驗值的形式具象化。在冒險結局期間，調查員可能取得1點或者更多的經驗值。每位調查員獨立取得經驗值，並且經驗值無法在兩名調查員之間被轉讓。在勝利區加入帶有勝利點的遭遇卡牌（通常是透過擊敗怪物或清除一個地點上的所有線索），以及劇情中的抉擇，是獲取經驗值的主要方式。

調查員可以花費經驗值學習新技能或法術，或者獲取新的物品與武器，這將以加入新卡牌的形式得到體現。往牌庫中加入一張新卡牌花費的經驗值等同於該卡牌的等級，卡牌等級會以卡牌左上角的1個或更多的白色小點標明（參見第30頁的「卡牌等級」）。往牌庫中加入一張新卡牌至少須花費1點經驗值（即使該卡牌等級為0），並且需要保持牌庫的卡牌張數不變（這往往意味著要同時移出一張卡牌以維持張數限制）。

某些卡牌是其同名卡牌的高級版本。這些卡牌和其低級版本具有相同的名稱，但可能具有額外效果、額外技能圖示和/或不同的費用。如果玩家有一張低級版本的卡牌，並希望購買對應的高級版本卡牌，其可以花費相當於這兩張卡牌等級差的經驗值以升級低級版本卡牌。將新版本卡牌加入牌庫，同時將舊版本卡牌移除。

玩家不需要在冒險之間花費完所有取得的經驗值，調查員們可以在劇本日誌中，「未花費的經驗值」的下方記錄未花費的經驗值。這些未花費的經驗值會留待稍後使用。

獎勵卡牌

某些劇本包含一種特殊類型的玩家卡牌：劇本獎勵卡牌。劇本獎勵卡牌為中立卡牌（無職階），這類型卡牌在遊戲過程中解鎖後，便可以加入玩家的收藏之中。

- 獎勵卡可以獎勵關鍵字以及卡牌左上角的金色圖示辨識，如下圖所示。



- 當劇本規則指示玩家取得某張獎勵卡（通常是在結局或幕間故事文字中），該卡牌會加入玩家的卡牌收藏。若未經劇本結局解鎖，則不能在牌組構建中使用該卡牌，也無法在遊戲中打出。
- 透過加入構建選項、新能力或對調查員牌組的特殊限制，獎勵卡牌可能會改變玩家的遊戲方式。
- 調查員永遠不會被強制加入任何已解鎖的劇本獎勵卡牌到牌庫中。

史詩劇本模式

完成一個劇本後，你可能會希望在另一個劇本中繼續你調查員的故事。史詩劇本模式為那些想要挑戰自己，看看調查員能在無盡恐怖中生存多久的玩家提供了機會，但這並不適合膽小的人。當你的調查員陣亡、發瘋，或以其他方式退出劇本時，他在所有劇本中累積的經驗值將決定你的總分。

以史詩劇本模式進行遊戲，請遵照以下規則：

- 並非所有在原劇本中存活的調查員都必須轉移到下一個劇本。
- 放棄在前一個劇本中取得的所有經驗值。在下一個劇本日誌中，將該調查員先前獲得的經驗值（X）記錄為「[調查員名稱] 取得的總經驗值：X」。完成一個劇本時，或當該調查員陣亡或發瘋時，將此總經驗值加入你的最終經驗值，以判定你的表現如何。
- 將你牌庫中所有等級1到5的卡牌移除，使牌庫重置為僅包含等級0的卡牌。你可以像開始一個新劇本那樣，使用收藏中的任何卡牌來重新構建你的調查員牌庫。
- 將所有肉體與精神創傷、以及所有取得的劇情支援與弱點轉移至新劇本。前一個劇本日誌中的其他所有註記則一律清除，不會轉移到新劇本。
- 重置混亂袋。在設置新劇本時重新設置混亂袋。開始下一個劇本時，選擇等同或高於你先前劇本難度的難度等級。
- 如果你的調查員有任何「在劇本開始時」或「在牌庫建構時」觸發的能力（例如獎勵經驗值），那麼當你將該調查員轉移到新劇本時，此能力會再次觸發。

卡牌與劇本手冊的設計與平衡皆以調查員不會從一個劇本轉移到另一個劇本為前提。因此，有時會將劇本稱為「本劇本」（例如：「在本劇本剩餘的時間內.....」）。在解讀這類效果時，請將每個劇本視為相互獨立。然而，也有部分效果在每個劇本之間都連續執行，這種效果包含某些取得的弱點或劇情支援，或特定調查員必須遵守的額外規則。（例如：「在本劇本剩餘時間內，持有X弱點的調查員必須用謎語的方式說話。」）

單場冒險模式

所有冒險都可以用單場冒險模式來進行。當以單場冒險模式遊玩一場冒險時，在冒險設置時遵照所有「單場冒險模式」的規則。你可以透過阿卡姆秘典（Arkham Grimoire）網站找到更多有關單場冒險模式的規則。



職階原型

在《詭鎮奇談：卡牌版》中，每位玩家會扮演一位來自《詭鎮奇談》神話體系的調查員，並使用一副卡牌來代表遊戲中的該角色。

構成這些牌庫的玩家卡牌池分為五種職階。每個職階是一組在主題與機制上彼此聯繫的卡牌群集。每位角色的策略與戰術風格，將深受他們能使用的單個或更多職階的卡牌影響。

這五種職業分別是：守衛者、探求者、流浪者、潛修者以及求生者。中立卡牌則不屬於任何職階，所有調查員皆可使用。接下來的幾頁將分別介紹這些職階，以及核心遊戲中每個職階所代表的調查員牌庫。

起始牌庫

調查致命神話背後的祕密是一個危險重重的任務。你將遭遇超乎認知的可怕怪物與恐怖，你尋求的知識會給你的精神帶來永久的損傷。要想贏得劇本勝利，你需要強大的盟友、有力的技能和優良的工具。

為了協助你的調查，我們為核心遊戲的五位調查員各自提供了一個起始牌庫。這些牌庫將是你進入《詭鎮奇談》世界的大門，適合那些想要儘快開始遊戲，以及不想使用自訂牌庫規則建構自己牌庫的玩家。

每個起始牌庫都附有一些相關提示和技巧，解釋如何最大程度利用調查員的能力，以及闡釋牌庫中卡牌之間的聯動。

起始牌庫是供劇本開始時使用的，因此只包含等級0的卡牌。在下列的牌庫列表中，每張卡牌旁括弧內的數字是該卡牌的收藏編號，如果某張卡牌沒有特別指明要用到幾張，則只使用一張。每個起始牌庫改為包含特定的基礎弱點，而非隨機的基礎弱點。當開始新劇本時，不要在起始牌庫裡加入另一張隨機基礎弱點。

核心遊戲的配件可供玩家同時構建全部五個起始牌庫。



守衛者

職階概覽

守衛者角色是「團隊型玩家」，擅長戰鬥、保護其他調查員，並為下一場大戰武裝自己。守衛者除了善於戰鬥，也擅長支援，能為他人擋下攻擊，並在必要時治癒傷害。如果你嚮往拿起武器，追捕神話中的黑暗生物，並與牠們正面對決，那麼守衛者職階正是為你而生！

職階強項：

高♥值、治療、團隊支援、重型武裝、強力盟友、敵人控制、額外傷害

職階遊玩風格：

面對敵人的「肉盾」、近戰戰士、武器專家、醫療兵

此核心遊戲中的守衛者角色是丹妮拉·雷耶絲。

丹妮拉·雷耶絲策略提示

丹妮拉是一位強悍的戰士，擅長承受敵人的攻擊並利用她的♥能力進行反擊。為了最大化她的傷害輸出，你應該打出能夠承受敵人攻擊所造成傷害與恐懼的支援。重調起始手牌時，優先尋找如羅根·海斯汀斯或應急物品這類能增加資源的卡牌，以支付丹妮拉昂貴的武裝費用。

作為一名守衛者，丹妮拉的許多卡牌都要求她承受攻擊並擊敗敵人。為了做好準備，你應盡早裝備武器，以及可以承受（或治癒）來自敵人傷害的方式。利用工欲善其事搜尋丹妮拉的扳手，或如大砍刀或M1911手槍等其他武器。另外能夠治癒或承受傷害的支援，例如貼身保鏢、復原與繃帶，也能幫助丹妮拉繼續戰鬥！

雖然丹妮拉在調查線索方面可能較為吃力，但像是「看看我發現了什麼！」這類事件牌能讓她在失敗後仍能有所收穫；而犯罪現場則讓她可以在高隱藏值地點輕鬆發現線索（前提是有敵人在場）。

要特別注意丹妮拉承受的恐懼數量，這很可能會讓她退出遊戲，並背負不必要的精神創傷。若丹妮拉身陷險境，如阿列克謝·薩布羅夫這樣的盟友將可能帶來關鍵轉機。

丹妮拉·雷耶絲，機修工

調查員

丹妮拉·雷耶絲 (♥1)

支援 (17張)

丹妮拉的扳手 (♥2)

貼身保鏢 (♥16)

咬牙忍耐 (♥17)

羅根·海斯汀斯 (♥18)

M1911手槍 (♥19)

大砍刀 (♥20)

復原 (♥21)

阿列克謝·薩布羅夫 (♥72)

繃帶 (♥73)

獵手本能 (♥74)

連身褲 (♥75)

頭腦冷靜 (♥76)

切肉刀 (♥77)

2x破酒瓶 (♥86)

2x手搖手電筒 (♥88)

事件 (7張)

吸取教訓 (♥22)

工欲善其事 (♥23)

犯罪現場 (♥24)

「看看我發現了什麼！」 (♥78)

「滾開！」 (♥79)

2x應急物品 (♥89)

技能 (7張)

致命打擊 (♥25)

巧妙脫身 (♥80)

及時出手 (♥81)

2x壓制 (♥92)

2x絕處逢生 (♥94)

弱點 (2張)

身陷險境 (♥3)

負傷 (♥104)

升級丹妮拉·雷耶絲

隨著你在劇本中推進並取得經驗值，不妨思考你希望如何遊玩丹妮拉，並依此調整你的牌組。最簡單的初期升級之一是購買貼身保鏢（等級2），在保鏢被擊敗時可額外造成傷害。如果你想同時擁有多位盟友，魅力超凡（等級3）永遠是值得購入的好選擇。若你想扮演英雄，反擊（等級1）能在關鍵時刻取消敵人的致命打擊。而如果你只是單純想造成大量傷害，長柄大錘（等級3）與溫徹斯特12型霰彈槍（等級5）都能帶來強力的攻擊加成與額外傷害。

在花費經驗值之前，請仔細考量所有選項，思考你的牌庫與遊戲方式，然後選擇最符合你喜好的風格！

「告訴我怪物在哪，
然後躲我後頭去。」

探求者

職階概覽

探求者透過釐清事情脈絡，並思索解決方案來處理問題。他們是阿卡姆世界中的知識份子，經常以學生、教師、科學家、心理學家、偵探或哲學家的身分出現。如果你相信清晰而專注的人類思維力量，那探求者職階將是不二之選。

職階強項：

優秀的偵查值、抽取卡牌、查找牌庫、治癒恐懼、發現額外線索、強力書籍支援、精準的技能檢定

職階遊玩風格：

線索收集者、顧問、密探、圖書館長

此核心遊戲中的探求者角色是喬·戴蒙德。

喬·戴蒙德策略提示

喬·戴蒙是一位探求者，只要能揭開謎團的真相，他不畏於正面迎擊未知世界的恐怖。他的調查員能力能在調查時讓他的手牌源源不絕，而調查正是喬最擅長的事情！

喬的牌庫充滿了能幫助他順利調查的卡牌。例如指紋採集工具、當地地圖和放大鏡，這些都是喬會希望盡快打出的道具，這些卡牌能提高他的智慧、獲得額外線索，甚至提供免費移動。桃樂絲·西蒙斯是一位出色的盟友，能讓喬獲得額外資源，而推理則能讓他調查成功時獲得兩個線索，而非一個。

不過，阿卡姆的謎團常常十分致命，幸好喬能使用守衛者職階的卡牌，因此也能為捍衛自己做好準備。復原和貼身保鏢都能讓喬扛下攻擊，而M1911手槍和大砍刀等武器則能讓他進行有效反擊。只要能壓制敵人，你就能專注於調查並推進冒險。

但如果你抽到死胡同，也就是喬的專用弱點，那就得多加小心了。這張事件牌是個代價高昂的包袱，在冒險結束前你必須花費5資源來打出它。

「我會找到真相，
不計代價。」

喬·戴蒙德，私家偵探

調查員

喬·戴蒙德.....(偵4)

支援 (16張)

桃樂絲·西蒙斯.....(偵30)

指紋採集工具.....(偵31)

實驗室助理.....(偵32)

當地地圖.....(偵33)

放大鏡.....(偵34)

修辭鋒利.....(偵35)

貼身保鏢.....(偵16)

咬牙忍耐.....(偵17)

羅根·海斯汀斯.....(偵18)

M1911手槍.....(偵19)

大砍刀.....(偵20)

復原.....(偵21)

2x費多拉帽.....(偵87)

2x手搖手電筒.....(偵88)

事件 (9張)

偵探的直覺.....(偵5)

收集情報.....(偵36)

穿過縫隙.....(偵37)

專業的直覺.....(偵38)

吸取教訓.....(偵22)

工欲善其事.....(偵23)

犯罪現場.....(偵24)

2x應急物品.....(偵89)

技能 (6張)

推理.....(偵39)

致命打擊.....(偵25)

2x洞察力.....(偵93)

2x壓制.....(偵92)

弱點 (2張)

死胡同.....(偵6)

頭腦發熱.....(偵100)

升級喬·戴蒙德

使用喬·戴蒙完成第一場冒險後，你應該累積了一些經驗值來升級你的牌庫。一個簡單的首選升級是苦心鑽研（等級3），能讓你在每場遊戲開始時的額外多一張起始手牌。如果你想在關鍵時刻重塑手牌，可以存下5點經驗值購買無窮知識（等級5）！如果你擔心敵人的攻擊，可以雇用一名貼身保鏢（等級2）或學會如何穿過縫隙（等級2）。

卡池中有各種升級選項可供選擇。在仔細檢視選項後，想想你偏好如何操控喬·戴蒙德，並將經驗值花在最符合你風格的升級上。



流浪者

職階概覽

流浪者職階的角色會制定自己的規則，總能設法讓局勢倒向對自己有利的一方。他們擅長避開敵人，精密計算風險並獲得豐厚回報，並且收到大量（真的很多）的資源。如果你嚮往扮演一位活在法律邊緣、能隨時消失在陰影中的角色，那麼流浪者職階正適合你！

職階強項：

高[♠]值、躲避、產生資源、超額通過技能檢定、額外行動、移動

職階遊玩風格：

「大財主」、挑戰運氣、躲避專家、高調炫耀

此核心遊戲中的流浪者角色是特里希·斯卡波羅。

特里希·斯卡波羅策略提示

特里希是一位聰明的臥底特工，擅長避開敵人並蒐集線索。她的額外躲避行動與她的專用卡牌秘密行動讓她能迅速移動於地圖各處，或搜尋牌庫以找出像是奧利維耶·畢曉普或放大鏡這類關鍵支援。

作為流浪者，特里希能運用強力的資源生產工具，如竊賊工具與順手牽羊。這些獲得的資源可以用來支付能言善辯或修辭鋒利等卡牌上的強化技能費用，確保你能以超過檢定難度2點以上通過檢定。專注於超額成功的策略，會讓你從幸運煙盒或破門而入等卡牌中獲得最大收益。

指紋採集工具、專業的直覺與推理則提供更多快速取得線索的手段。你最好保留至少一個線索，以備那位神秘的密碼局特工現身時能夠應對，因為對方可能會反過來利用特里希擅長的躲避能力。雖然特里希更擅長避開敵人而非擊敗他們，但M1903無槌式手槍正是她擺脫那名特工糾纏所需的利器。

神話階段中，特里希的意志偏低，使她特別容易受到各種詭計影響，因此你會希望手上留有足夠資源，以便在關鍵時刻利用修辭鋒利。若你無計可施，實驗室助理可以幫你抽牌，還能承受一些你可能遭受的傷害與恐懼。

特里希·斯卡波羅，前間諜

調查員

特里希·斯卡波羅.....(♠7)

支援 (17張)

秘密行動.....(♠8)

幸運煙盒.....(♠44)

M1903無槌式手槍.....(♠45)

奧利維耶·畢曉普.....(♠46)

能言善辯.....(♠47)

順手牽羊.....(♠48)

竊賊工具.....(♠49)

桃樂絲·西蒙斯.....(♠30)

指紋採集工具.....(♠31)

實驗室助理.....(♠32)

當地地圖.....(♠33)

放大鏡.....(♠34)

修辭鋒利.....(♠35)

2x破酒瓶.....(♠86)

2x手搖手電筒.....(♠88)

事件 (8張)

破門而入.....(♠50)

盡情狂歡.....(♠51)

魔術手法.....(♠52)

收集情報.....(♠36)

穿過縫隙.....(♠37)

專業的直覺.....(♠38)

2x應急物品.....(♠89)

技能 (6張)

視線之外.....(♠53)

推理.....(♠39)

2x心靈手巧.....(♠91)

2x洞察力.....(♠93)

弱點 (2張)

密碼局特工.....(♠9)

組織責任.....(♠103)

升級特里希·斯卡波羅

在完成特里希的第一場冒險後，你可以開始思考她的遊玩風格，並根據這點來選擇牌庫升級的方向。例如，你可以花費2點經驗升級順手牽羊（等級2），讓這張支援獲得快速關鍵字。如果你想進一步強化這個職階優秀的資源累積能力，可以考慮花3點經驗購買幹一天活計拿一天錢（等級3）或聲東擊西（等級2）。你也能選擇奧秘魔法書（等級2），協助你在遊戲過程中穩定找出關鍵支援。

你擁有各種不同的升級選項可供選擇。仔細思考自己最享受的特里希遊玩方式，以及你偏好的卡牌風格，然後將經驗花在那些最讓你期待的卡牌上吧！

「對於運氣，唯一能確定的就是它的不確定性。」



▲潛修者

職階概覽

雖然每位調查員與神話體系的致命漩渦之間都有獨特的牽連，但那些古怪且經常招致自我毀滅的潛修者，卻是心甘情願地擁抱虛空。他們如飛蛾撲火般被吸引，甘冒身心毀滅之險，只為駕馭超自然力量，用以達成自身目的。只是，這種驚人的力量往往伴隨著沉重的代價。若你渴望觸及人類無法理解的力量，不妨踏上潛修者之路！

職階強項：

高●值、強力的**法術與儀式**卡牌、預測/忽略混亂標記、操控遭遇牌庫、操弄毀滅標記

職階遊玩風格：

血巫、詠咒者、預言家、毀滅使者

此核心遊戲中的潛修者角色是戴克斯特·德雷克。

戴克斯特·德雷克策略提示

戴克斯特是一位意志極高的施法者兼魔術師，只要手邊有合適的工具，就能同時勝任攻擊、調查與躲避的角色。他的專用卡牌「接下來的魔術是……」或他的●能力，在遊戲早期便能讓你打出像是竊賊工具或順手牽羊這類能產生資源的支援，藉此累積資源。之後便可用這些資源打出例如宇宙焰火或異視界這類法術。憑藉高意志力，戴克斯特在攻擊與調查上都有傑出表現。

戴克斯特非常依賴支援來完成任務，你會想使用像吉姆·卡爾弗和共振披風等卡牌，讓你從敵人攻擊所帶來的恐懼中額外獲益。強力的守護結界能夠取消特別棘手的詭計，雖然會讓你承受恐懼，但這反過來又能觸發你牌組中其他的能力。使用幸運護身符來治癒或擊敗你控制的支援，或透過戴克斯特優雅的魔術手法將它們收回手牌以備再用。

如果你失去了某些高價值的法術支援，你仍可以依靠事件卡牌如宇宙意志來獲取線索，或是使用破門而入進行調查，甚至躲避一個惱人的敵人。戴克斯特的高意志力使他在面對神話時屹立不搖。不過，在不當的時機翻閱《死靈之書》可能會癱瘓戴克斯特整個玩家區域，因此你可能會想手握一張危險預感以備不時之需（欲了解危險預感的更多資訊，參見第44頁的「封印」）。

戴克斯特·德雷克，魔術師

調查員

戴克斯特·德雷克... (●10)

支援 (16張)

共振披風 (●58)
宇宙焰火 (●59)
吉姆·卡爾弗 (●60)
幸運護身符 (●61)
異視界 (●62)
靈性直覺 (●63)
幸運煙盒 (●44)
M1903無槌式手槍 (●45)
奧利維耶·畢曉普... (●46)
能言善辯 (●47)
順手牽羊 (●48)
竊賊工具 (●49)
2x破酒瓶 (●86)
2x手搖手電筒 (●88)

事件 (9張)

「接下來的魔術是……」 (●11)
危險預感 (●64)
守護結界 (●65)
宇宙意志 (●66)
破門而入 (●50)
盡情狂歡 (●51)
魔術手法 (●52)
2x應急物品 (●89)

技能 (6張)

靈魂連結 (●67)
視線之外 (●53)
2x膽識 (●90)
2x心靈手巧 (●91)

弱點 (2張)

《死靈之書》 (●12)
妄想症 (●101)

升級戴克斯特·德雷克

戴克斯特擁有許多值得升級的選項，能夠強化他本就相當驚人的牌庫。隨著你在劇本中取得經驗值，請思考你想如何塑造戴克斯特的玩法。如果你想增強他的攻擊能力，可以升級成宇宙焰火（等級5）或聲東擊西（等級2）。又或者，你可能會想購買寶物獵人（等級3），讓你能同時保留更多飾品支援在場上！

由於戴克斯特能兼任調查與攻擊兩種工作，你可以依照自己的偏好選擇升級路線。你想走更偏向更具攻擊性的風格，還是更專注於調查的升級方向？只要適合你的風格，就是正確的選擇。

「與可能掌握的力量相比，
小小的恐懼不值一提。」

asmodee
Inspired by players

求生者

職階概覽

其他調查員可能是身經百戰的鬥士或博學的學者，求生者們卻往往只是一些普通人，碰巧出現在錯誤的時間與地點。他們被捲入了超乎常理的險境之中，只能靠著毅力、常識與有一點好運勉強撐下去。就像恐怖電影中最後活下來的「幸運兒」，這些調查員必須挺身而出，成為自己故事中出乎意料的英雄。如果你喜歡扮演一名絕處逢生、凌空出世的意外英雄，那就扮演求生者吧！

職階強項：

臨機應變、低費用卡牌、回收棄掉的卡牌、棄掉卡牌使用能力、失敗回饋、陷阱

職階遊玩風格：

萬事通、敗中取勝、陷阱師、「最後生還者」

此核心遊戲中的求生者角色是伊莎貝拉·巴恩斯。

伊莎貝拉·巴恩斯策略提示

伊莎貝拉·巴恩斯是一位求生者，她曾親身經歷過神話中各種艱難險阻，卻從未動搖過自己的使命。她的調查員能力允許你從棄牌堆中將一張技能卡牌投入新的技能檢定中，這等於讓你每張技能卡牌都能額外使用一次，只需付出1點直接恐懼作為代價。

有了這個能力，你自然會希望伊莎貝拉的牌庫中充滿各種實用的技能卡牌。中立技能卡牌是不錯的選擇，例如起始牌庫中包含的膽識和絕處逢生。她也可以使用潛修者職階的卡牌，像靈魂連結這樣的卡牌也是強力補充。而巧妙脫身和及時出手則具備能在生死關頭扭轉局勢的實用效果！

對技能卡的靈活運用，使伊莎貝拉能夠從容應對神話帶來的各種恐怖挑戰。她能夠從容的依靠切肉刀、宇宙焰火或她的專用武器伊莎貝拉的.45雙槍應付怪物。像是異視界、宇宙意志以及「看看我發現了什麼！」這些卡牌，則讓她能以非傳統方式快速取得線索。而當她傷勢嚴重時，繃帶、連身褲和阿列克謝·薩布羅夫都能幫助她撐下去。不過要特別小心伊莎貝拉所受到的恐懼，因為一旦她的專用弱點臨界點來得不是時候，可能會直接導致她敗北！

伊莎貝拉·巴恩斯，回歸者

調查員

伊莎貝拉·巴恩斯....(🔮13)

支援 (17張)

伊莎貝拉的.45雙槍.....(🔮14)

阿列克謝·薩布羅夫.....(🔮72)

繃帶.....(🔮73)

獵手本能.....(🔮74)

連身褲.....(🔮75)

頭腦冷靜.....(🔮76)

切肉刀.....(🔮77)

共振披風.....(🔮58)

宇宙焰火.....(🔮59)

吉姆·卡爾弗.....(🔮60)

幸運護身符.....(🔮61)

異視界.....(🔮62)

靈性直覺.....(🔮63)

2x破酒瓶.....(🔮86)

2x手搖手電筒.....(🔮88)

事件 (7張)

「看看我發現了什麼！」.....

.....(🔮78)

「滾開！」.....(🔮79)

危險預感.....(🔮64)

守護結界.....(🔮65)

宇宙意志.....(🔮66)

2x應急物品.....(🔮89)

技能 (7張)

巧妙脫身.....(🔮80)

及時出手.....(🔮81)

靈魂連結.....(🔮67)

2x絕處逢生.....(🔮94)

2x膽識.....(🔮90)

弱點 (2張)

臨界點.....(🔮15)

遭到追捕.....(🔮102)

升級伊莎貝拉·巴恩斯

當你完成第一場冒險並取得經驗值後，就可以考慮伊莎貝拉的升級選項了。為了更有效地運用她的觸發能力，你會希望加入一些能治癒恐懼的升級，例如切肉刀（等級3）和無所畏懼（等級2）。此外，透過魅力超凡（等級3）增加你的盟友槽位，可以讓像吉姆·卡爾弗和阿列克謝·薩布羅夫這樣的重要夥伴同時在場，進一步強化你對於傷害和恐懼的承受能力。勉強應付（等級1）與舊羅盤（等級2）這類的卡牌則能讓你扭轉局勢，反敗為勝。

在檢視這些升級選項後，不妨回想你第一次操作伊莎貝拉時感到最有趣的卡牌，並根據你的喜好選擇最能支持那種遊玩風格的升級！

「我自己一個人也能很好，
希望是這樣.....」



自訂牌庫

《詭鎮奇談：卡牌版》的核心遊戲旨在為玩家帶來完整的遊戲體驗，並具有優秀的重玩性。在學會基本的遊戲規則之後，玩家可能想要嘗試構建屬於自己的牌庫。

為什麼要構建自訂牌庫？

透過構建牌庫的過程，玩家可以運用自己原創的策略和想法來挑戰一場冒險。這使玩家能以全新的方式體驗遊戲，使用最符合自己偏愛的遊戲風格的牌庫。當玩家構建原創牌庫時，他們不只是參與了遊戲本身，更是在主動塑造只屬於自己的調查員。

自訂牌庫規則

請注意，玩家如果想要在構建牌庫時有更多選項，可能需要取得更多擴充產品，其中含有全新的卡牌。以下是《詭鎮奇談：卡牌版》調查員牌庫的自訂規則：

- 每位玩家必須選擇正好1張調查員卡牌。同一場遊戲中，每位玩家在構建牌庫時必須選擇不同的調查員。
- 每位玩家調查員牌庫中的卡牌數量，必須正好等於其調查員卡牌背面所標的「牌庫卡牌張數」。對於本核心遊戲中的調查員而言，其牌庫卡牌張數都為30。弱點、調查員專用卡牌和加入玩家牌庫的冒險卡牌不計入卡牌張數。
- 每位調查員牌庫中的普通玩家卡牌，必須從其調查員卡牌背面「牌庫構建選項」的範圍中選擇。
- 每位玩家牌庫中任意玩家卡牌最多只能有兩張同名卡牌。
- 每位玩家在構建其牌庫時，必須遵照其調查員卡牌背面的任何其他「牌庫構建需求」。
- 當一個劇本開始時，調查員的牌庫中只能包含等級0的卡牌（參見右方的「卡牌等級」）。

調查員專用卡牌

調查員的「專用卡牌」是僅限該名調查員使用的卡片，不能加入其他調查員的牌庫。這包含具有「[調查員名稱]牌庫專用」文字的玩家卡牌，以及列在「牌庫構建需求」中的非基礎弱點。這些卡牌只能包含在該名調查員的牌庫中。

專用卡牌遵循以下額外規則：

- 調查員的「牌庫構建需求」中所列的每種專用卡牌數量即為該調查員牌庫中應包含的張數。若未註明張數，則預設為1張。
- 任何時候調查員都無法打出、投入或控制其他調查員的專用卡牌。
- 若遊戲效果強制玩家控制一張附屬有其他調查員專用卡牌的卡牌，該效果失效且該專用卡牌改為被棄掉。
- 專用卡牌不受一般牌組構建限制影響，若其他卡片與其名稱相同，也不計入相關限制。
- 專用卡牌沒有等級。

隨機基礎弱點

大部分調查員的牌庫建構需求都會指示玩家在牌庫中加入一張隨機基礎弱點卡。

和調查員特有的弱點不同，基礎弱點由此符號代表：



要選擇一張隨機基礎弱點，拿取本核心遊戲中的10張隨機弱點，一起混洗，隨機抽取1張加入調查員牌庫。部分《詭鎮奇談：卡牌版》產品會為玩家收藏加入新的基礎弱點卡牌。只要在以後選取隨機基礎弱點時，將這些卡牌加入核心遊戲中的10張卡牌即可。

例如：莎拉擁有一套核心遊戲、兩套相同牌庫建構擴充和一套調查員牌庫。她將一套基礎遊戲、一套首次牌庫建構擴充和調查員牌庫的所有基礎弱點取出，以此組成一套基礎弱點。她洗混這些卡牌，並從這個卡池中隨機抽取1張作為她的基礎弱點。

只有調查員牌庫的其他卡牌都已選擇完成，才抽取該調查員的基礎弱點。在劇本模式中，所選弱點在整個劇本中都會是該調查員牌庫的一部分，除非有卡牌能力將其移除。此外，冒險中的指示以及卡牌能力可能會指示調查員持有額外基礎弱點和/或劇本特有的弱點。

請記得：調查員的專用弱點永遠不會加入隨機基礎弱點的卡池。

卡牌等級

卡牌的等級由其費用下方的白色小點標明，卡牌等級等同於這些小點的數量。



兩個白色小點表明這是一張等級2卡牌。

遊玩劇本的過程中，完成冒險後，調查員可能會得到經驗值點數作為獎勵。調查員在劇本期間可以花費這些點數購買更高級的卡牌，放進牌庫中使用。（參見第22頁的「取得及花費經驗值」。）

與舊版核心遊戲的差異

如果你是《詭鎮奇談：卡牌版》的資深玩家，本節旨在協助你快速了解本產品與先前推出的核心遊戲相比所做的變動。

自最初推出以來，隨著玩家卡牌與擴充內容的設計，本遊戲已大幅擴展。這套新的核心遊戲保留了所有基本要素，但針對卡牌模板、措辭以及遊戲規則，做出了一些品質改善，以反映遊戲發展的現況。以下是幾項值得注意的變更：

現行以及傳承環境

這並不是《詭鎮奇談：卡牌版》的新版本。所有先前推出的內容皆與本核心遊戲及未來的所有擴充產品相容。本核心遊戲與所有當前發行版本構成「現行環境」：這個卡牌池較小的環境是我們推薦的遊玩方式。精簡後的選項讓玩家得以真正體驗到卡牌遊戲的「成長性」，其卡牌池將隨時間持續變化。劇本與冒險內容將依據「現行環境」來進行優化設計，藉此營造出緊湊且富有挑戰性的遊戲體驗。

想要體驗更多混亂的玩家也可以選擇使用任何（或全部）過往推出的內容和/或絕版內容進行遊玩。這樣的遊戲體驗被稱為「傳承環境」，現行與過去的卡牌之間可能會擦出特別的火花，形成強力連動與奇特的互動。

技能檢定指示

打出卡牌並觸發帶有粗體行動標示的卡牌能力時，會在該行動類型的括號中標示進行檢定所使用的技能圖示。（例如：「➡：攻擊（♣）」。「[.....]」指示玩家使用♣進行攻擊，而非♥。）

Ⓢ 有些卡牌能力可能會提供技能檢定的選擇，例如：「➡：攻擊（♣或♥）」。「[.....]」在結算這些能力時，於啟動該能力時選擇要用哪一種技能進行檢定。

修改重印

本核心組中重新收錄了一些先前推出的卡牌，其他卡牌則可能會在未來產品中再次出現。大多數卡牌皆以原樣重印，但其中少數幾張已略作調整，保留了卡牌的精神與特色。若玩家擁有標題相同的兩種版本，則在一副牌庫中只能使用其中一個版本。

你可以在阿卡姆秘典（Arkham Grimoire）網站找到經修改的重印卡牌清單。

卡牌版面更新

某些卡牌類型，例如技能與敵人，已更新版面樣式。這些卡牌類型的功能與過去相同，且所有採用新版樣式的玩家卡牌皆與先前推出的卡牌相容。



更新後的技能卡牌與敵人卡牌樣式

新遊戲配件

本核心遊戲包含兩種新的玩家標記：連接標記與調查員標記。連接標記可讓玩家清楚標示各地點間的連接關係，無需在調查員每次移動時查看地點連接圖示。

此外，玩家現在可以選擇使用調查員迷你卡牌，或是本遊戲中所附的玩家標記，來表示自己在地圖上的位置。

獎勵卡牌

劇本擴充可能包含一種特殊類型的玩家卡牌：劇本獎勵卡牌。劇本獎勵卡屬於中立卡牌，一旦解鎖後，便可加入任意調查員的牌庫。獎勵卡牌在玩家完成解鎖該卡牌前，無法加入玩家的收藏中。解鎖的條件通常是贏得該卡牌所屬劇本的勝利。更多資訊請參見第23頁的「獎勵卡牌」。



阿卡姆秘典 (Arkham Grimoire) 概要

“我認為，世上最仁慈的事情，莫過於人類心智無法將其所有所知串連起來。我們生活在無垠黑海中的一座安詳無知的小島上，而我們本不該遠航。”

—H. P. 洛夫克拉夫特，《克蘇魯的呼喚》

現在你已經完成了第一場《詭鎮奇談：卡牌版》的遊戲（或劇本），你可能會對某些卡牌的互動、時機或其他要素有進一步的疑問。本新手指引並非遊戲規則的最終版本。完整且持續更新的規則參考文件可於線上查閱，其名稱為阿卡姆秘典 (Arkham Grimoire)。

阿卡姆秘典 (Arkham Grimoire) 是一份涵蓋所有已知遊戲情境的綜合裁定集，以線上文件的形式隨著新卡牌推出或發現新的互動而定期更新。接下來的幾頁將作為阿卡姆秘典 (Arkham Grimoire) 的入門介紹，呈現遊戲的許多核心概念與基本規則。第一部分將擴展幾項核心規則與概念；第二部分則是卡牌結構的詳細解析；最後一部分則包含你在遊戲中可能遇到的術語詞彙表。

請將此章節視為秘典的簡要版本。如欲查閱完整且持續更新的規則文件，請造訪 www.fantasyflightgames.com 或掃描下方 QR 碼下載阿卡姆秘典 (Arkham Grimoire)。



額外規則與基本法則

以下段落包含一些預設的重要規則。

金科玉律

如果卡牌上的文字與此新手指引有所衝突，以卡牌上的文字優先。

銀科鐵律

若兩張卡牌之間出現無法處理的效果矛盾，則遭遇卡牌的效果優先於玩家卡牌的效果。若兩張卡牌皆為遭遇卡牌或皆為玩家卡牌，則由調查員隊長決定哪一張卡牌的效果優先。

嚴酷法則

若玩家無法在阿卡姆秘典 (Arkham Grimoire) 中找到規則或時機衝突的解答（或無法達成共識），則應依照當下對完成冒險而言最不利的方式來解決衝突，然後繼續遊戲。

當調查員被迫做出選擇，且存在多個有效選項時，則由調查員隊長從這些選項中做出決定，嚴酷法則不適用於這類選擇。

嚴酷法則並非所有規則/時機衝突的最終解答。此法則的設計目的是在查找正確答案過於耗時或不便時，讓遊戲得以順利進行。

合作遊戲

在調查階段中有許多可供選擇的行動方向。新威脅、敵人與局勢可能會在先前的神話階段中浮現，調查員必須同心協力來克服這些挑戰！

我們鼓勵調查員互相合作，並規劃每輪希望完成的目標。調查員輪流進行回合的順序，以及各人在其回合中執行的行動，往往是成功與失敗的關鍵。

雖然調查員可以以團隊形式規劃行動，但每位玩家對其調查員所執行的行動擁有最終決定權。某些最令人印象深刻的遊戲時刻，正是來自某位調查員過度衝動陷入險境，迫使整個小組調整原訂計畫。

如需更多關於調查員間溝通的指引，請參見下一頁的「桌邊討論」。



桌邊討論

《詭鎮奇談：卡牌版》是一個合作遊戲，鼓勵玩家盡力扮演自己的調查員。遊戲的本質鼓勵玩家通力合作並交流溝通，同時也鼓勵玩家盡可能的「代入角色」。遊戲中的隱藏資訊（玩家手中和牌庫中的卡牌）會讓玩家感到每位調查員在遊戲世界中都是獨立的個體，在抉擇時也並不瞭解每個人的所知所想。不向他人提及、讀出、或透露屬於隱藏資訊的特定卡牌（例如玩家手中或牌庫的卡牌），是保持這種氛圍的好辦法。

例如：伊莎貝拉想要她的調查員夥伴·喬·攻擊與她交戰的敵人，並且想表達自己可以幫得上忙。與其說：「對那個敵人做攻擊行動，我可以投入絕處逢生。」或是「攻擊火焰僕從，我可以貢獻兩個圖示。」伊莎貝拉想保持角色代入感，說道：「別怕！我可以幫你打倒它！」

冒險結局

當任意遭遇卡牌觸發結局（以「(→結局#)」表示）時，表示玩家已完成該冒險，必須參照劇本手冊中對應編號的結局文字，以得知本冒險的結局。

若所有調查員在場景中退場，則使用劇本手冊中該冒險的「若未達成任何結局」的結果。

容易忽略的規則

如果你是剛開始學習本遊戲的玩家，以下是一些《詭鎮奇談：卡牌版》中新手（甚至經驗豐富的老手）常常遺忘的重要規則：

- ④ **趁亂攻擊**：當有一個或多個敵人與你交戰時，進行除攻擊、躲避、談判或撤退以外的行動，將引發趁亂攻擊。（參見第38頁「趁亂攻擊」。）
- ④ **戰鬥傷害**：一般情況下，對敵人的成功攻擊僅造成1點傷害。
- ④ **只能在你的回合中打出支援**：即使某張支援具有快速關鍵字，除非是你的回合（或卡牌能力另有說明），否則你不能打出該支援。（參見第41頁「快速」。）
- ④ **投入卡牌**：投入卡牌進行技能檢定不需要花費資源，且只有符合該技能的圖示才會計入調查員的技能值。
- ④ **為其他調查員的技能檢定投入卡牌**：你只能為另一位調查員進行的技能檢定投入最多1張卡牌，你只能為所在地點的技能檢定投入卡牌。
- ④ **「不能」是絕對的**：卡牌效果與能力中含有「不能」一詞的情況下，無論如何都不能被覆蓋或取消。
- ④ **強制能力**：「強制—」效果在生效時機衝突時優先於玩家卡牌能力。
- ④ **觸發↻能力**：↻反應能力的效果可以選擇是否要觸發。
- ④ **技能檢定中，♣標記會將你的總技能值設為0**：這對那些根據「檢定失敗差值」造成恐懼/傷害的詭計特別重要。
- ④ **敵人以交戰狀態生成**：除非敵人具有特定的生成指示或冷漠關鍵字，從遭遇牌庫中抽出的敵人會生成到抽取該卡牌的調查員處，並與其交戰。
- ④ **位於其他調查員威脅區域中的詭計**：若你與該調查員在同一地點，你可以觸發該詭計上的➡能力來提供協助。
- ④ **將地點放置入場**：除非另有說明，地點放置入場時應以未揭示面朝上（即不顯示線索與隱藏值）。
- ④ **僅在必要時使用嚴酷法則**：前述的嚴酷法則僅於你們無法達成共識或決定如何進行時使用。（參見第32頁「嚴酷法則」。）

卡牌詳解

本節詳細解釋了每種類型的卡牌。第34至35頁詳細解釋了冒險卡牌，第36到37頁詳細解釋了調查員和玩家卡牌。

冒險卡牌包括場景卡牌、密謀卡牌、地點卡牌、詭計卡牌、敵人卡牌和冒險參考卡牌。

玩家卡牌包括調查員卡牌、調查員迷你卡牌、支援卡牌、事件卡牌和技能卡牌。

冒險卡牌詳解範例

1. **遭遇組符號**：表示此卡牌屬於哪個遭遇組。
2. **卡牌類型**：此卡牌的類型，決定其在遊戲中的使用方式。
3. **名稱**：此卡牌的名字。
4. **屬性**：背景向的分類，可能會被卡牌能力提及。
5. **能力**：此卡牌的文字框，可能包含關鍵字或其他會影響遊戲的效果。
6. **敵人攻擊值**：決定攻擊此敵人的技能檢定的難度。
7. **敵人生命值**：此敵人的生命值，代表其被擊敗前能承受的傷害量。
8. **敵人躲避值**：決定躲避此敵人的技能檢定的難度。
9. **傷害**：此敵人攻擊造成的傷害數量。
10. **恐懼**：此敵人攻擊造成的恐懼數量。
11. **隱藏值**：決定調查此地點的技能檢定的難度。
12. **線索值**：此地點在首次揭示時放置的線索數量。
13. **連接圖示**：表示地點之間的連接狀態。
14. **場景/密謀順序**：用於表示場景/密謀牌庫的順序的數字。
15. **線索閾值**：推進此場景所必須花費的線索數量。
16. **毀滅閾值**：神話階段期間推進此密謀所需的場上毀滅標記數量。
17. **產品組資訊**：此卡牌的獨特序號，與其擴充符號搭配。
18. **遭遇組編號**：此卡牌在其所屬的遭遇組中的序號，以及該遭遇組的卡牌總數。

未揭示的地點



已揭示的地點



玩家卡牌詳解範例

1. **費用**：打出此卡牌的資源費用。
2. **等級**：牌庫購建時購買此卡牌所需的經驗值數量。
3. **卡牌類型**：此卡牌的類型，決定其在遊戲中的使用方式。
4. **職階符號**：此卡牌屬於哪個職階。中立卡牌沒有職階符號。
5. **名稱**：此卡牌的名字。
6. **副標題**：卡牌名稱的次要標示。
7. **技能**：此調查員的技能值，依序為：意志 (♠)、智慧 (♣)、戰鬥 (♥)、敏捷 (♦)。
8. **屬性**：背景向的分類，可能會被卡牌能力提及。
9. **能力**：此卡牌的文字框，可能包含關鍵字或其他會影響遊戲的效果。
10. **遠古印記能力**：此調查員抽取到★標記時的修正值和可以使用的效果。
11. **生命值**：此卡牌的生命值，代表其被擊敗前能承受的傷害量。
12. **神智值**：此卡牌的神智值，代表其被擊敗前能承受的恐懼量。
13. **技能檢定圖示**：當此卡被投入技能檢定時，其圖示會修正調查員對應的技能值。
14. **產品組資訊**：此卡牌的獨特序號，與其擴充符號搭配。

調查員迷你卡牌





術語及關鍵字彙表

以下是本核心組所需的重要規則與關鍵詞的簡略詞彙表。本詞彙表並非最終版本。如欲查閱完整且持續更新的規則文件，請造訪 www.fantasyflightgames.com 或掃描下方 QR 碼下載阿卡姆祕典 (Arkham Grimoire)：



能力

能力是一種特定的遊戲文字，描述卡牌如何影響遊戲。卡牌能力有多種類型：永續能力、強制能力、顯現能力、觸發能力、關鍵字能力和敵人指示（例如生成）。

- ☞ 卡牌必須在場，其能力方可與其他遊戲配件進行互動，除非該能力（或者該類卡牌的規則）明確指出可在場外區域使用。
- ☞ 卡牌能力只與場上的卡牌互動，除非該能力（或者該類卡牌的規則）指明與場外區域的卡牌互動。
- ☞ 如果場上有多個相同效果，則每個效果單獨和目標進行互動（若效果是非強制性的，也可以選擇不互動）。

行動標示

部分能力有著粗體的行動標示（例如**攻擊**、**躲避**、**調查**或**移動**）。啟動這些能力會讓調查員得以根據規則執行指定的行動，並根據該能力的標示進行修正。

- ☞ 如果這類型能力需要進行技能檢定，其需要檢定的技能會在粗體的行動標示字樣之後以圖示表示。（舉例來說：➡**攻擊** (👊) 表示要檢定的技能是👊。）

警戒

警戒是一個關鍵字能力。

每當調查員在嘗試躲避帶有警戒關鍵字的重整敵人時技能檢定失敗，在結算該技能檢定帶來的所有結果後，該敵人對嘗試躲避的調查員執行一次攻擊。敵人在執行警戒攻擊後不橫置。

- ☞ 不論該敵人是否與進行躲避的調查員交戰，這次攻擊均會發生。

冷漠

冷漠是一個關鍵字能力。

帶有冷漠關鍵字的敵人，不會自動與所在地點的調查員交戰。

- ☞ 冷漠敵人在生成時不處於交戰狀態。
- ☞ 調查員可以使用交戰行動或卡牌能力來與冷漠敵人交戰。
- ☞ 調查員不能攻擊或躲避冷漠敵人，除非冷漠敵人與某個調查員交戰。

附屬

如果卡牌使用了「附屬到」一詞，表示該卡牌一旦入場，必須附屬到指定的遊戲配件（放到其底下，部分被其覆蓋）。一旦附屬完成，該卡牌就視為一個附屬。一旦在場，附屬必須保持附屬狀態，直到該附屬或其附屬的遊戲配件離場（在這種情況下，棄掉該附屬），或有卡牌能力明確敘述要解除附屬。

趁亂攻擊

調查員若與重整的敵人交戰，該調查員每次執行行動（除**攻擊**、**躲避**、**談判**或**撤退**），每個與其交戰的重整敵人會對該調查員進行一次攻擊，這類攻擊被稱為趁亂攻擊。

- ☞ 如果有多次趁亂攻擊，觸發這些攻擊的調查員選擇趁亂攻擊發動的順序。
- ☞ 觸發趁亂攻擊的行動，在支付其發動的所有費用之後，趁亂攻擊立刻進行，然後再結算該行動的效果。
- ☞ 對於費用超過一個行動的能力，每個交戰的敵人只會觸發一次趁亂攻擊。
- ☞ 敵人進行趁亂攻擊時不會橫置。
- ☞ 所有趁亂攻擊都進行完後，繼續結算觸發該攻擊的行動。
- ☞ 趁亂攻擊也視為敵人的攻擊，可以被卡牌能力影響。

不能

「不能」一詞的效果是絕對的，不能被其他能力覆蓋或取消。

卡牌類型

遊戲中的卡牌類型已在第34頁的「卡牌詳解」中有所介紹。

如果某個能力造成卡牌的類型改變，該卡牌失去所有其他類型的特性。之後該卡牌的運作方式將完全比照新類型的其他卡牌。

場景卡牌

場景卡牌是場景牌庫的一部分，代表著調查員在當前冒險中的進度。通常而言，推進場景牌庫對調查員們來說是一件有利的事情。

密謀卡牌

密謀卡牌是密謀牌庫的一部分，代表著黑暗力量在當前冒險中的完成邪惡目標的進度。通常而言，推進密謀牌庫對調查員們來說是一件不利的事情。

支援卡牌

支援卡牌代表了在冒險期間能由調查員使用，或可以幫上忙的道具、盟友、才能、法術和其他人或物。當調查員打出支援時，將其放在自己的遊戲區域。一般來說，支援會持續在場上，除非被卡牌能力或冒險效果棄掉。

- ☞ 有些支援會帶有生命值和/或神智值。調查員在受到傷害或恐懼時，該調查員可以將部分或全部傷害或恐懼分配給其控制且符合條件的支援卡牌，最多不能超過該支援的生命值/神智值。
- ☞ 大部分支援在場上時都會佔用槽位（參見第12頁「裝備槽位」）。

敵人卡牌

敵人代表了反派、異教徒、可怕的怪獸，還有來自其他維度或者宇宙彼方不可名狀的東西。

敵人會從遭遇牌庫中被抽出來，並且可能會在調查員的回合、敵軍階段和/或神話階段對調查員進行攻擊。

事件卡牌

事件卡牌代表策略行動、計策、法術、技巧和其他調查員掌控的即時生效效果。每當玩家打出事件卡牌，先支付全部的費用、結算其效果（或被取消），之後將其放到該調查員的棄牌堆中。

地點卡牌

地點卡牌代表調查員在冒險期間可以探索的地方。用每位調查員的標記或迷你卡牌來表示其所在地點。調查員在一個地點時，該調查員、其所有支援、其威脅區域的所有卡牌也都視為在該地點。

冒險參考卡牌

冒險設置時將冒險參考卡牌放在密謀牌庫旁。冒險參考卡牌上會列出該場冒險中，每個符號標記的效果。

技能卡牌

技能卡牌代表天性、習得的特質，或角色個性，能為調查員的技能檢定帶來幫助。技能卡牌無須費用，且不能從玩家手牌打出。要結算技能卡牌的能力，必須將其投入技能檢定。

詭計卡牌

詭計卡牌代表了詛咒、磨難、瘋狂、阻礙、災難，以及調查員在冒險中遭遇的其他意外事件。調查員在抽取詭計卡牌時，必須結算其效果。然後，除非有某項能力特別指示，否則將該卡牌放到其棄牌堆。

混亂標記

技能檢定期間，會從混亂袋中揭示混亂標記，以修正或影響檢定結果。（參見第15頁「技能檢定」。）

線索

線索標記代表著調查員在解決神秘事件、揭露陰謀，和/或在冒險中推進取得的進展。

- ② 若調查員首次進入一個地點（即使是在冒險設置時），將其揭示（翻面），在該地點上放置等於其線索值數量的線索（從供應堆拿取）。大多數線索值都會用「每位調查員（♂）」值表示。
- ② 地點上的線索可以透過成功調查該地點（參見第13頁「調查行動」），或者卡牌能力發現。如果調查員發現一個線索，拿取該地點的一個線索，放到自己的調查員卡牌上，由該調查員控制。
- ② 如果推進當前場景沒有「目標 - 」需求，那麼在任意調查員的回合期間，調查員可以從自己的調查員卡牌上，以團隊為單位共同花費所需數量的線索（一般由一個帶有「每位調查員」的值標明），以推進場景。這一般視作一個  玩家能力。任何數量的調查員都可以給出任意數量的線索標記，使線索標記總數達到推進場景的需求數量。
- ② 卡牌能力中「在地點」或「地點上」的線索，皆是指該地點卡牌上尚未被發現的線索標記。
- ② 如果某張玩家卡牌，例如調查員或支援，被擊敗或棄掉，將所有該玩家卡牌上的線索放置到當前地點。

聖典

部分卡牌擁有聖典圖示（）。冒險期間，部分卡牌效果和能力會指示玩家閱讀特定的聖典條目。進行遊戲時，請將劇本手冊放在手邊，以便閱讀。

特定的地點、角色或敵人也會有聖典條目，以（ X）作為標示。要閱讀一名角色或地點的聖典條目，你必須支付觸發該能力的所有花費和/或結算其所有效果，然後在劇情手冊中，找到當前冒險的聖典並結算其文字敘述。

- ② 每場冒險中，每條聖典條目僅可被結算一次，除非有另外敘述。
- ② 結算一條聖典條目時，觸發該條目的玩家結算所有效果（結算檢定、造成傷害、支付資源等）。如果無法清楚判別是由哪位玩家觸發，由調查員隊長結算該條目。
- ② 如果聖典條目是藉由特定行動類型來觸發（例如攻擊、躲避、談判等）在結算聖典條目的過程也視為該類型行動的一部分。
- ② 結算聖典條目時，你只能閱讀你有達成條件的段落。如果你沒有達成某條聖典條目中第一個段落的條件，直接跳到下一個段落。
- ② 如果卡牌效果指示玩家結算一個不存在於當前冒險的聖典條目，該效果失效。
- ② 結算完聖典條目，以及變更劇本日誌後，繼續進行遊戲。

永續能力

永續能力是一種卡牌能力。

印有永續能力的卡牌只要在場，就會持續和遊戲進行互動。

- ② 部分永續能力需要某種特定條件，這類型能力通常由「.....期間」或「.....時」標明。這類型能力的效果只要滿足其特定條件，就會一直有效。
- ② 永續能力沒有特定的觸發時機。

費用

大部分的卡牌能力都需要支付費用才能啟動。遊戲中有兩種費用：資源費用和能力費用。

卡牌的**資源費用**是指，玩家從手中打出該卡牌所必須支付的數值（的資源）。支付資源費用時，調查員從自己的資源池拿取特定數量的資源，放回供應堆。

能力費用以「花費：效果」的形式表示。部分卡牌能力要求玩家要花費額外資源、受到傷害/恐懼，或達成其他條件才能觸發。在這樣的形式中，冒號前面的部分表示觸發這一能力必須支付的費用和必須滿足的觸發條件，冒號後面的部分為其效果。

- ② 如果打出卡牌或觸發能力要求支付多個費用，這些費用必須同時支付。
- ② 只有卡牌或能力的控制者可以為其支付費用。
- ② 玩家在橫置、棄掉或以其他方式使用卡牌來支付費用時，只能使用在場上且自己控制的卡牌，除非費用指明了某個場外區域。
- ② 如果費用所需求的遊戲配件不在場（例如棄掉一張或更多的手牌），那麼支付費用的玩家只能使用自己控制的遊戲配件，例如自己的手牌或牌庫，來支付費用。
- ② 如果調查員受到指示，要以團隊為單位共同支付費用，則每位調查員（或能力指明範圍的每位調查員）都可以分擔支付該費用。
- ② 如果能力的效果無法影響其目標，也無法更換目標，那麼該能力就不能啟動，其費用也就不能被支付。
- ② 如果能力的費用要求調查員受到傷害或恐懼，而調查員將其分配給自己控制的支援，該費用依然視為已支付。

擊敗

受到傷害和/或恐懼，可能導致調查員、敵人或支援被擊敗。

- ② 如果調查員卡牌上受到的傷害大於等於其生命值；或受到的恐懼大於等於其神智值，該調查員被擊敗。調查員也可能被卡牌能力擊敗。調查員被擊敗時，從當前冒險中退場（參見第41頁「退場」）。
- ② 劇本模式中，受到大於等於其生命值的傷害而被擊敗的調查員，承受1點肉體創傷。受到大於等於其神智值的恐懼而被擊敗的調查員，承受1點精神創傷。承受創傷可能導致調查員**陣亡**或**發瘋**（參見第22頁「創傷、死亡和發瘋」）。
- ② 如果敵人受到的傷害大於等於其生命值，則該敵人被擊敗，將其放入遭遇棄牌堆（如果是弱點，則放入其所有者的棄牌堆）。被擊敗的敵人若有**勝利X**，則將其放入勝利區。
- ② 如果支援受到的傷害大於等於其生命值；或受到的恐懼大於等於其神智值，則該支援被擊敗。將被擊敗的支援放入其所有者的棄牌堆。

毀滅標記

毀滅標記表示神話勢力完成邪惡儀式、召喚宇宙生物、和/或將故事推向糟糕方向的進度。

- ② 在每個神話階段期間，在當前密謀上放置1個毀滅標記（參見第18頁「神話階段」）。
- ② 如果推進當前密謀沒有「目標 - 」需求，且場上的毀滅標記（密謀上和場上所有卡牌上）已經達到所需數量，那麼在神話階段的步驟2時，密謀推進。除非某張卡牌特別說明其能推進密謀，否則這是密謀可以推進的唯一時機。



毀滅

毀滅是一個關鍵字能力。

當一個擁有毀滅關鍵字的敵人被擊敗時（無論是被調查員或冒險效果所擊敗），在當前密謀上放置1個毀滅標記。此效果可以推進當前密謀。

- 如果有效果可以「棄掉」敵人，該敵人不視為被擊敗，因此不會觸發毀滅關鍵字。

退場

當調查員被擊敗或撤退，則其玩家從冒險中退場。已退場的調查員，只有在遊戲中確定「每位調查員」（參見第5頁「每位調查員」♣）的數值時，才會和遊戲互動。每次有玩家退場時：

- 調查員從當前冒險中退場，但並不一定就退出了整個劇本。
- 為了結算弱點卡牌，對退場的調查員而言遊戲已經結束。觸發由退場調查員擁有且在場的（或罕見的情況下，可能會在手牌中）每張弱點上的全部「遊戲結束時」能力。然後，將這些弱點移出遊戲。
- 將由其控制的在場上和場外區域（例如手牌、牌庫、棄牌堆）的所有卡牌都移出遊戲。
- 由該玩家所有，但不是該玩家控制的場上卡牌會留在場上。但如果該卡牌離場，則將其移出遊戲。
- 該玩家持有的所有線索標記，都放在其調查員退場時的所在地點；該玩家的所有資源標記都放回供應堆。
- 將該玩家威脅區域中的所有敵人，放在其調查員退場時的所在地點。
- 退場調查員威脅區域的其他卡牌都會放入對應的棄牌堆。
- 如果調查員隊長退場，則剩餘玩家（如果還有）選擇新的調查員隊長，新隊長拿取調查員隊長標記。
- 如果沒有剩餘的調查員，冒險結束。參照劇本手冊中該冒險的「如果未達成任何結局」條目。

避戰

避戰是一個關鍵字能力。

避戰敵人會出於保持自身生存，或完成自己的目標等原因，避免與調查員接觸。如果一個帶有避戰關鍵字的重整敵人進行攻擊或被攻擊，在該次攻擊結算後，該敵人立即與所有調查員解除交戰，移動到一個連接地點（如果可能的話，移動到沒有調查員的地點），並橫置。

- 無論該敵人是否與進行攻擊的調查員交戰，此效果都會啟動。

遭遇牌庫

遭遇牌庫包含調查員在當前冒險期間可能遭遇的遭遇卡牌（敵人、詭計和其他冒險特定卡牌）。

- 如果遭遇牌庫沒有卡牌，將遭遇棄牌堆洗混組成新的遭遇牌庫。
- 如果遭遇牌庫在結算卡牌能力或遊戲效果時耗盡，在完整結算完該效果後，將遭遇棄牌堆洗進遭遇牌庫。

卓越

卓越是一個牌庫構建關鍵字能力。

- 購買帶有卓越關鍵字的卡牌，須花費兩倍於其印刷值（該卡牌的等級）的經驗值費用。
- 玩家的調查員牌庫中，每張同名的卓越卡牌不能超過1張。

橫置、已橫置

向側邊旋轉90度的卡牌視為已橫置。

卡牌會由於能力費用或其他遊戲效果而被橫置。橫置卡牌時，將其旋轉90度（向側邊旋轉）。

- 已橫置的卡牌不能再次橫置，直到其重整（一般是在補給階段或透過卡牌效果）。

快速

快速是一個關鍵字能力。快速卡牌打出不花費行動，也不用「打出」行動打出。

- 由於快速卡牌無需花費行動打出，所以不會觸發趁亂攻擊。
- 快速支援只能在玩家自己的回合中，某個玩家時間段期間打出。
- 快速事件卡牌可以在卡牌指示特定的任何時間從手牌中打出。
- 如果打出卡牌的指示指明特定的時間點，例如「.....時」或「.....後」，則所指定的時間點視為打出該卡牌的觸發條件。
- 如果指明某段特定期間，則可以在該期間的任意玩家時間段打出。
- 如果指明某段特定期間的特定時間點，例如在某段特定期間的「.....時」或「.....後」，當觸發條件達成時，在該期間的任意玩家時間段，玩家即可將該卡牌打出。

強制能力

強制能力是一種卡牌能力。

帶有粗體「強制 - 」字樣的能力，即為強制能力。強制能力會在特定的時間點觸發。這類型的時間點一般會用「.....時」、「.....後」、「如果」或「當.....時」標明。

- 如果一個強制能力不會對其目標造成影響時，其不會觸發。
- 每當強制能力相應的觸發時機出現，只要該項能力可以影響其目標，則必須發動該能力。
- 若強制能力的發動時間點帶有「.....時」，則表示只要到達該特定時間點，該強制能力立即觸發，然後再結算該時間點對遊戲造成的影響。（舉例來說，一個效果敘述「強制-當你打出支援時：受到1點恐懼。」則在打出該支援時，支援進場前，造成1點恐懼。）
- 若強制能力的觸發時間點帶有「.....後」，表示該強制能力在該特定時間點的效果結算之後立刻發動。
- 強制能力優先於任何玩家卡牌能力。無論何種特定時間點，必須先結算所有的強制能力，才能觸發同一時間點的任意能力。

生命值和傷害

生命值代表一張卡牌的物理耐受程度。傷害標記則用於記錄在冒險期間對卡牌造成的物理損壞。

- 每當卡牌受到傷害，將數量等同於受到傷害點數的傷害標記放在卡牌上。
- 如果調查員卡牌受到的傷害大於等於其生命值，則該調查員被擊敗。調查員在被擊敗時，從當前冒險中退出。
- 在劇本模式中，受到大於等於其生命值的傷害而被擊敗的調查員，承受1點肉體創傷。承受肉體創傷可能導致調查員陣亡。
- 如果敵人受到的傷害大於等於其生命值，該敵人被擊敗。
- 如果支援受到的傷害大於等於其生命值，該支援被擊敗。
- 沒有生命值的支援卡牌不能被分配傷害。
- 卡牌的剩餘生命值，是指其基礎生命值加上或減去所有有效的生命值修正，再減去受到的傷害。
- 如果調查員受到「直接傷害」，該傷害必須被分配至其調查員卡牌上。

獵手

獵手是一個關鍵字能力。

敵軍階段開始時，每個未交戰的重整敵人，若帶有獵手關鍵字，會沿著最短路線，向最近的調查員移動至一個連接地點。所在地點有調查員的敵人不會移動。

- 有些敵人會以特定獵物作為目標。（參見第43頁的「獵物」。）
- 如果有多位調查員距離相等，且都為「最近的調查員」，則獵手敵人向最能滿足其獵物指示的調查員移動。如果不能確定誰最能滿足，或者該敵人沒有獵物關鍵字，則調查員隊長可以選擇該敵人向哪位調查員移動。
- 如果獵手敵人將被強迫移動至一個地點，而該移動被卡牌能力阻斷，則該敵人不移動。

場上與場外

在玩家自己的遊戲區域，且由玩家自己控制的卡牌視為在場上。

當前場景、當前密謀、冒險參考卡牌、遊戲區域中的每個地點、在調查員威脅區域或在地點上的所有遭遇卡牌，都視為在場上。

玩家的手牌、所有牌庫、所有棄牌堆、勝利區、放在一邊和/或被移出遊戲的卡牌，都視為位於場外。

- 卡牌從場外轉換到一個場上區域時，視為入場。
- 卡牌從一個場上區域轉換到場外時，視為離場。
- 場上卡牌上的標記，視為在場上。每位調查員資源池的資源也都視為在場上。

關鍵字

關鍵字是一種卡牌能力。

關鍵字是用來代表某些遊戲效果的短詞。每個關鍵字都有其特殊規則。

- 部分關鍵字是牌庫構建關鍵字，例如永久和卓越。牌庫構建關鍵字在構建和/或升級牌庫時會影響自訂牌庫。
- 一張卡牌最多只能獲得同樣的關鍵字一次。（舉例來說，密謀與詭計效果同時給予一個敵人反擊關鍵字，該敵人只會獲得一次反擊關鍵字而非兩次。）
- 所有在描述中用到「可以」字眼的關鍵字，其發動都是可選的。其他關鍵字則都是強制執行的。

灰界

在結算事件或詭計卡牌的效果時，或在將技能卡牌投入技能檢定期間，這些卡牌既不在場上、不在棄牌堆中，也不在調查員的手牌中。這種介於各狀態之間的暫時情況稱為灰界。

事件卡牌在支付費用並結算趁亂攻擊後進入灰界；詭計卡牌在被抽取，其顯現能力正被結算時進入灰界；技能卡牌在被投入技能檢定時進入灰界。

當卡牌位於灰界時，通常會將其放在桌面上，以表示其效果正在結算中。當卡牌位於灰界時，對其他卡牌效果而言，灰界中的卡牌不視為在場上。

當該卡牌的效果完整結算後，它會離開灰界並被放入相應的棄牌堆。如果該效果使其進場（例如將該卡牌附屬到其他遊戲配件上，或放置在調查員的威脅區或場上區域），則它會離開灰界並進場。

僅限和最多

部分卡牌上包含僅限和最多的字樣，這是一種對特定能力使用的限制，避免其在指定的時間段內被使用超過限制次數。

- 除非另有說明，限制只針對特定玩家。
- 「團隊僅限」則應用於整個調查員團隊。（舉例來說，如果有調查員觸發了「每場遊戲團隊僅限一次」的能力，則在遊戲結束前其他調查員都不要再觸發該能力。）
- 「每[時段]僅限X」是出現在部分卡牌上的一種限制。其代表一個能力的效果在指定時段期間，可以觸發的次數（X次）。如果帶有「每[時段]僅限X」的卡牌在該時段期間離場後重新入場，則該卡牌的「僅限X」限制將重置，視同該卡牌第一次進入遊戲。
- 「每[卡牌/遊戲配件]僅限X」是出現在部分卡牌上的一種限制，其對一張卡牌的所有同名卡牌同時在場上的數量（X張）做出限制。
- 「每[時段]最多X」表示該卡牌的同名卡牌，在指定的時段期間可以打出的最大數量（X張）。
- 如果「最多」帶有「投入」一詞（例如「每次技能檢定最多投入1張」），則代表在指定時段期間的技能檢定中，該卡牌的同名卡牌能投入的最多張數（X張）。
- 如果「最多」是能力中的一部分，則指出所有帶有該能力的同名卡牌（包括正在結算的這張卡牌），在指定時段期間所能發動該能力的最多次數（X次）。
- 如果卡牌或能力的效果帶有「僅限」或「最多」，而該效果被取消，則其依然計入僅限/最多的次數之中，因為該能力已被觸發。

龐大

龐大是一個關鍵字能力。

帶有龐大關鍵字的重整敵人視為與其所在地點的所有調查員交戰。

- ② 帶有龐大關鍵字的橫置敵人不與任何調查員交戰。
- ② 帶有龐大關鍵字的敵人不能放置在調查員的威脅區域。
- ② 帶有龐大關鍵字的敵人在敵軍階段期間攻擊時，對與其交戰的每位調查員依次結算攻擊。由調查員隊長選擇這些攻擊的結算順序。龐大敵人在結算完所有攻擊後，才會橫置。
- ② 帶有龐大關鍵字的敵人進行趁亂攻擊時，只對觸發該攻擊的調查員結算該攻擊。
- ② 與龐大敵人交戰的調查員若移動離開該龐大敵人所在地點，該龐大敵人不會一起移動。
- ② 如果調查員對龐大敵人攻擊檢定失敗，不會對與該敵人交戰的其他調查員造成傷害。

所有權和控制權

卡牌的所有者，指的是當遊戲開始時，擁有該卡牌所在牌庫和/或場上與場外區域所有權的玩家。

玩家控制其場上與場外區域（例如手牌、牌庫、棄牌堆）的卡牌。

冒險控制其場上與場外區域（例如遭遇牌庫、場景和密謀牌庫，以及遭遇棄牌堆）的卡牌。

- ② 卡牌進場預設在其所有者的控制下。遊戲期間有些能力會導致卡牌控制權變更。
- ② 如果卡牌將要進入不屬於其所有者的場外區域，則改為將該卡牌的實體放置到屬於其所有者的對應場外區域。該卡牌依然視為進入其控制者的場外區域，只是實際放置位置有所調整。

巡邏

巡邏是一個關鍵字能力。

在敵軍階段開始時，每個帶有巡邏關鍵字且未交戰的重整敵人，會沿著最短路線，向指定目標（會在巡邏旁的括號內說明）移動至一個連接地點。

- ② 如果有多個地點可作為指定目標，則由調查員隊長選擇該敵人巡邏的目標。
- ② 如果指定的目標不是地點（而是其他遊戲配件，例如一個敵人或劇情支援），則該目標所在的地點將作為巡邏關鍵字所指定的目標。
- ② 如果巡邏敵人將被強迫移動至一個目標，而該移動被卡牌能力阻斷，則該敌人不移動。

險境

險境是一個關鍵字能力。

調查員結算帶有險境關鍵字的遭遇卡牌時，不能與其他玩家交流意見。結算險境遭遇卡牌時，其他玩家不能打出卡牌、觸發能力，或為正在結算的調查員的技能檢定投入卡牌。

永久

永久是一個牌庫構建關鍵字能力。

- ② 帶有永久關鍵字的卡牌，不計入調查員的牌庫卡牌張數。
- ② 帶有永久關鍵字的卡牌依然視為牌庫的一部分，所以必須遵守所有的牌庫構建限制。
- ② 帶有永久關鍵字的卡牌在每次遊戲開始已在場上，且不能離場（調查員退場除外）。
- ② 帶有永久關鍵字的卡牌不能被選擇附屬到其他玩家卡牌上（但其他玩家卡牌可以附屬到一張永久卡牌上）。

獵物

獵物是一個關鍵字能力。

若有機會，有些敵人會追獵特定的調查員。這樣的敵人帶有獵物關鍵字。

- ② 獵物關鍵字後的括號中會帶有一個指定的目標，這代表該敵人會與此目標交戰。舉例來說，「獵物（最高●）」代表在擁有多個選項時，該敵人會與擁有最高意志值的調查員交戰。
- ② 如果有多個距離一致的調查員（或所在地點有多個調查員），帶有獵物關鍵字的敵人會選擇最符合其指定目標的調查員。
- ② 如果敵人的獵物指示帶有「僅（對）」一詞，該敌人只會向指定的調查員移動（如同場上只有該調查員），並與該調查員交戰。其在移動和交戰時忽略其他所有調查員。其他調查員可以使用交戰行動和卡牌能力來與該敵人交戰。
- ② 獵物關鍵字對敵人在哪裡生成沒有即時影響。



重整

若卡牌豎直放置，以供其控制者從左往右正常閱讀卡牌文字，則該卡牌視為重整。

- ☞ 卡牌入場預設為重整。
- ☞ 將橫置卡牌重整時，將其旋轉90度豎直放置。然後即稱該卡牌處於重整狀態。
- ☞ 重整卡牌不能再次重整（其必須先橫置才能重整，一般是透過遊戲效果或卡牌能力）。

資源

資源泛指著調查員用來獲取新補給、工具、知識、好處、盟友等的經濟手段。資源標記是用於支付打出卡牌和觸發不同能力的必要費用。

- ☞ 要打出需要花費資源的卡牌，或是使用要花費資源的能力，調查員必須支付該卡牌或能力的資源費用，從自己的資源池中將特定數量的資源放回供應堆。
- ☞ 資源可以透過執行資源行動來獲得。
- ☞ 每個補給階段期間，在抽取一張卡牌之後，每位調查員會獲得1資源。

反擊

反擊是一個關鍵字能力。

調查員每次攻擊帶有反擊關鍵字的重置敵人時，若技能檢定失敗，在結算完該次檢定的所有結果之後，該敵人對發起攻擊的調查員執行一次攻擊。敵人在執行反擊攻擊後不橫置。

- ☞ 不論該敵人是否與進行攻擊的調查員交戰，此類攻擊均會發生。

顯現

顯現能力是一種卡牌能力。

顯現能力大部分會出現在詭計或弱點上。

- ☞ 調查員在抽取遭遇卡牌時，必須立刻結算卡牌上的顯現能力。這會發生在該卡牌入場前。若是詭計卡牌，則在其位於灰界中發生。（參見第42頁「灰界」。）
- ☞ 弱點卡牌以任何方式進入調查員手牌時，該調查員必須立即結算該卡牌的顯現能力，如同剛抽取此卡牌。

獎勵

獎勵是一個牌庫構建關鍵字能力。

帶有獎勵關鍵字的卡牌會出現在劇本和/或冒險包中，作為劇本獎勵。

- ☞ 獎勵卡牌是中立卡牌，以卡牌左上角的金色圖示作為辨識。
- ☞ 當劇本規則通知玩家取得某張獎勵卡（通常是在結局或幕間故事文字中），該卡牌會加入玩家的卡牌收藏。若未經劇本結局解鎖，則不能在牌組構建中使用該卡牌，也無法在遊戲中打出。
- ☞ 透過加入構建選項、新能力或對調查員牌組的特殊限制，獎勵卡牌可能會改變玩家的遊戲方式。
- ☞ 調查員永遠不會被強制加入任何已解鎖的劇本獎勵卡牌到牌庫中。

神智值和恐懼

神智值代表一個角色的精神或情緒耐受程度，或是一張卡牌提供給調查員的精神支持。恐懼標記用於記錄神話的恐怖對調查員所造成的精神損壞。

- ☞ 每當卡牌受到恐懼，將數量等同於受到恐懼點數的恐懼標記放在卡牌上。
- ☞ 如果調查員卡牌受到的恐懼大於等於其神智值，則該調查員被擊敗。調查員在被擊敗時，從當前冒險中退場。
- ☞ 在劇本模式中，受到大於等於其神智值的恐懼而被擊敗的調查員，承受1點精神創傷。承受精神創傷可能導致調查員發瘋。
- ☞ 如果支援受到的恐懼大於等於其神智值，該支援被擊敗。
- ☞ 沒有神智值的支援卡牌不能被分配恐懼。
- ☞ 卡牌的剩餘神智值，是指其基礎神智值加上或減去所有有效的神智修正，再減去受到的恐懼。
- ☞ 如果調查員受到「直接恐懼」，該恐懼必須被分配到你調查員卡牌上。

封印

封印是一個關鍵字能力。

當卡牌能力指示玩家封印一個標記時，該玩家必須查找混亂袋，找出指定的混亂標記並放到該卡牌上，以此來封印這個標記。

- ☞ 如果該卡牌顯示選擇一個標記進行封印，由控制該卡牌的玩家來選擇。
- ☞ 將封印關鍵字視為打出玩家卡牌的額外費用，如果特定的標記不在混亂袋中，則選擇一項：不能打出該卡牌；或是不能觸發其封印能力。
- ☞ 被封印的混亂標記視作不在混亂袋中，因此在技能檢定或結算能力時無法從混亂袋中抽出該標記。
- ☞ 在釋放一個混亂標記時，將該標記放回混亂袋，該標記不再視作被封印。如果卡牌上封印了一個或更多的混亂標記，在該卡牌因任何原因而離場時，立即釋放該卡牌上所有的混亂標記。
- ☞ 如果被指示用沒有封印關鍵字的卡牌能力，或是卡牌來「封印」混亂標記的話，依然遵照以上的流程。
 - ✦ 在這種情況下，按以下流程執行：查找混亂袋找出指定的標記，將該標記移出混亂袋並放到該卡牌上。如果指定的標記不在混亂袋中，則該效果不生效。

起始

起始是一個關鍵字能力。

抽取起始手牌並進行重調之後，（但在此步驟中，先前被放到一邊的任何卡牌重新洗回牌庫之前），調查員可以查找自己的牌庫，找出一張帶有起始關鍵字的卡牌，並將其加入手牌。

- ☞ 這表示調查員可以在遊戲開始時，在起始手牌以外額外多1張卡牌。

湧動

湧動是一個關鍵字能力。

在抽取和結算了有湧動關鍵字的遭遇卡牌後，調查員必須從遭遇牌庫再抽取一張卡牌並結算。

- ☞ 如果在冒險設置期間抽取了帶有湧動關鍵字的卡牌，湧動關鍵字也會結算。



目標

能力或遊戲效果必須有有效目標才能結算。

「選擇」一詞表示該能力或遊戲效果在結算時，必須選擇一個或多個目標。結算該能力的玩家必須選擇符合該能力目標條件的遊戲配件（通常是卡牌）。

- ☞ 若能力或遊戲效果要求調查員選擇一個或多個目標，則只有在至少存在一個有效目標時，該能力或效果才能被啟動。
- ☞ 若能力或遊戲效果要求玩家選擇多於一個目標，則這些目標視為同時被選擇。
- ☞ 若一項能力要求玩家選擇「任意數量」的目標，則若選擇的目標數量為零，該能力便無法被啟動。
- ☞ 若被選中的目標之狀態無法被該能力的結算改變，則該目標不視為該能力的有效目標。（舉例來說，一個已經橫置的敵人，不能被選為「選擇並橫置一個敵人」效果的目標。）

觸發能力

前面帶有 ⚡ 圖示、🔍 圖示或 ➡ 圖示的能力，即為觸發能力。如果該能力有一個或更多要求（費用和/或條件），會寫在這些圖示之後。玩家必須滿足觸發能力的前提條件，才能觸發該能力。所有觸發能力都遵守下列規則：

- ☞ 如果玩家控制的卡牌上有觸發能力，當到達該能力所指定的時間點時，由控制該卡牌的玩家**選擇是否觸發**該能力。
- ☞ 觸發能力只有在有有效目標，且費用（如果有）完全可以支付的情況下，才能啟動。
- ☞ 能力一旦啟動，玩家必須盡可能結算其效果，除非效果文字帶有「可以」字樣。

觸發能力分為以下三種：

- ☞ **免費觸發能力** (⚡) — 這類觸發能力可以作為一個玩家能力，在任意玩家時間段期間觸發。
- ☞ **反應觸發能力** (🔍) — 這類觸發能力會有特定的觸發條件，每當達成條件時就可以觸發。（例如：「🔍你擊敗一個敵人後：」）
 - ◆ 觸發條件帶有「.....時」的 🔍 能力，可以在其特定時間點到來時立即觸發，但必須在結算該時間點對遊戲造成任何影響前使用。
 - ◆ 觸發條件帶有「.....後」的 🔍 能力，可以在結算其特定時間點對遊戲造成的影響後，立即使用。
 - ◆ 對於每個 🔍 能力而言，每次達成其特定條件，該能力只可以觸發一次。舉例來說，某能力在「X發生後」觸發，則每次「X」發生後，該能力都可以使用一次。
- ☞ **行動觸發能力** (➡) — 這類觸發能力可以使用啟動行動來觸發，該能力費用中每標明一個 ➡，玩家就需要花費1個行動。

獨特(*)

名稱前帶有 * 符號的卡牌是獨特卡牌。每張獨特卡牌任何時候在場上都不能有超過一張同名卡牌。

- ☞ 如果一張獨特卡牌已經在場上，玩家不能讓其同名卡牌入場。
- ☞ 如果一張獨特遭遇卡牌將要入場，且其和一張獨特玩家卡牌同名，於此遭遇卡牌入場的同時棄掉該玩家卡牌。



勝利X

勝利X是一個關鍵字能力。

帶有勝利點的遭遇卡牌代表著可怖的敵人，或是特別複雜的地點。這些卡牌若被調查員解決，擁有勝利X的卡牌將被加入勝利區，直到當前冒險結束。勝利區是一個場外區域，由所有玩家共有。



這些卡牌都帶有
1勝利點。

一旦完成冒險，勝利區的卡牌會提供經驗值給每位玩家，可以用於升級該玩家的調查員牌庫。

- ☑ 若帶有勝利X的敵人被打敗，不將其放到棄牌堆，改為加入勝利區。
- ☑ 當冒險結束時，將場上每張沒有線索，且帶有勝利X的已揭示地點加入勝利區。
- ☑ 若帶有勝利X的詭計卡牌完成結算，不將其放到棄牌堆，改為加入勝利區。

弱點

弱點是一種獨特的玩家卡牌類型。這種卡牌代表著角色的缺陷、詛咒、瘋狂、損傷、任務、敵人，或是某種出自調查員背景故事的劇情元素，或是在劇本歷程中遭遇的各種事物。弱點卡牌根據其卡牌類型不同，有著不一樣的結算方式。

- ☑ 調查員抽取到弱點時，如同其剛剛從遭遇牌庫抽取進行結算。
- ☑ 調查員抽取到玩家卡牌類型的弱點時（例如支援、事件或技能弱點），結算卡牌上所有的顯現效果，並將其加入該調查員的手牌。然後該卡牌可以當作其類型的玩家卡牌如常使用。
- ☑ 如果弱點以非抽取的方式進入調查員手牌，該調查員必須結算該卡牌（包括其所有顯現能力），如同其剛剛抽取該卡牌。
- ☑ 如果弱點在冒險期間加入玩家牌庫、手牌，或者威脅區域，該調查員成為該弱點的持有者。該卡牌不計入該調查員的牌庫卡牌張數，並且該弱點在該劇本的剩餘時間內都會是該調查員牌庫的一部分，除非其被卡牌效果或者冒險結局從該劇本中移除。
- ☑ 除非有卡牌特別指明，否則玩家不可以主動選擇棄掉手牌中的弱點。
- ☑ 有些效果會提到「基礎弱點」。基礎弱點會以「基礎弱點」字樣和下方的符號標明：



使用(X)

使用(X)是一個關鍵字能力。

帶有使用關鍵字的卡牌在入場時，從供應堆中拿取等於其數值(X)的資源標記，放到該卡牌上。X後面的詞彙明確定義了這張卡牌是哪個類型的「使用」。卡牌上的資源標記視作其明確定義類型的「使用」，不再視為資源標記。（舉例來說，宇宙焰火擁有「使用(3充能)」，當其被打出時，從供應堆中拿取3資源放置在其上。這些資源現在被視為充能，可以被用於結算宇宙焰火的▶能力。）

- ☑ 每張帶有使用(X)的卡牌都帶有能力，該關鍵字明確定義類型的「使用」即為該能力的部分費用。此類能力在花費一次「使用」時，必須從帶有此類能力的卡牌上移除一個該類型的標記。
- ☑ 其他卡牌可能提及特定類型的「使用」或與其產生互動，通常為在卡牌上增加特定類型的「使用」，或者將該種類型的「使用」用於其他能力或效果。
- ☑ 卡牌不能帶有其使用(X)關鍵字所定義類型以外的「使用」。（舉例來說，帶有「使用(4子彈)」的卡牌，不能被在卡牌上放置一個或更多充能的能力所影響。）
- ☑ 有些帶有使用(X)關鍵字的卡牌，會有如果沒有剩餘的「使用」在該卡牌上，將該卡牌棄掉的條件。如果卡牌上沒有這樣的文字，那即使用完了「使用」，該卡牌也會留在場上。
- ☑ 如果被指示補充某張支援的「使用」，將特定數量的「使用」放置到該支援上，最多補充到等同其最初的使用(X)值（但不能超過）。

製作人員

遊戲設計與開發：Josiah “Duke” Harrist and Nicholas Kory

原版遊戲設計：Nate French 與 MJ Newman

製作人：Molly Glover 與 Eric Stanton

英文編輯：Andrea Dell’Agnese

英文校稿：Kelley Curry

遊戲規則專員：Alex Werner

產品線經理：Gavin Duffy 與 Caitlyn McGrath

遊戲設計經理：Kate Morgan

文化與敏感審查：Alanaleilani Connolly 與 the members of the FFG Cultural Sensitivity Panel的成員們

《詭鎮奇談》劇情梗概：Philip D. Henry 與 John Leo

平面設計：Ryann Collins, Mercedes Opheim, 與 Evan Simonet with Monica Helland and Christopher Hosch

封面美術：Mauro Dal Bo

藝術指導：Jeff Lee Johnson, Tim Flanders, Stephen Somers, 與 Kate Swazee with Jake Murray

視覺設計經理：Tony Bradt

品質保證專家：Zach Tewalthomas

品質保證專員：Matt Diaz

商業發展：Andy Christensen, Joe DeSimone, Ness Jack, Matt Keefe, Charlotte Llewelyn-Wells, Brian Mulcahy, Gwendolyn Nix, Katrina Ostrander, Sean Ryan, Ashley Stephens, 與 Nick Tyler

生產管理：Justin Anger 與 Austin Litzler

生產協調：Estelle Gavin 與 Ember Schwager

成長式卡牌遊戲總監：Chris Gerber

工作室營運總監：John Franz-Wichlacz

工作室主管：Jim Cartwright

生活風格型遊戲資深副總裁：Bill Altig

中文化翻譯：James Wu 與 Hayes Ruan

中文化校稿：BookerWPK、Rayy Chang 與 William A. Xavier

中文化平面設計/排版：Jimi Wang 與 WanWan.Teng

特別感謝：Daniel Lovat Clark 與 Waleed Ma’arouf.

遊戲測試

Rita Asangarani, Leonard Ash, David Avilés, John Bagley, Tanner Barth, Gilles Belhassen, Ryan Billington, Brian Blair, Marc Blanchard, Ryan Blood, Rafa Cerrato, Ann Christensen, Anthony Clark, Aaron Celler, Shelley Danielle, Ricardo Basilio Donoso, Tiago Basilio Donoso, Johannes Duckeck, Robert Evans, Nachum Fisch, Charlie Fox, Adam Fraser, Sam Fuhrman, Alfredo Gómez, Paul Grimes, Angelo Bevilacqua Neves Guidugli, Richard Harris, Josh Harry, Grégory Henriques, Josh Jones, Bob Juranek, Álvaro Korta, Christopher Leigh, Craig Lincoln, Jules Mallette, Zacarías M. Martinez, Josh McCluey, Joseph McNeil, Pax Meier, Sonny Mikszath, Travis Milam, Christian Möhlenberg, Arthur Rodrigues Moraes, Cliff Orme, Josh Parrish, Michael Pelfrey, Chad A. Reverman, Tyler Romeo, Michael Santoroski, Vincent Schwartz, Jimmie Sharp, Zev Shields, Christopher Smith, Jordi Solera, Addison Stumpf, Tauan Tinti, Deyannira Tirado, Henrique Trein, Marcelo Trein, Egoitz Uribeetxebarria, Edu V.M., Paul Wallwork, Owen Weldon, Finian Westergaard, Ben Wiebracht, and Alex Xöul



* & © 2026 Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, the FFG logo, Living Card Game, LCG, and the LCG logo are © Fantasy Flight Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are © and © Gamegenic GmbH, Germany. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.



快速參考

階段順序

1. 神話階段 (遊戲第一輪時跳過)
2. 調查階段
3. 敵軍階段
4. 補給階段

常見關鍵字與遊戲術語

警戒：當調查員躲避一個帶有警戒關鍵字的重整敵人時，如果技能檢定失敗，該敵人攻擊該調查員。

冷漠：冷漠敵人不會主動與調查員交戰，且其無法被攻擊，除非該敵人與某位調查員交戰。

毀滅：如果此敌人被擊敗，在當前密謀上放置1個毀滅標記。此效果可以導致當前密謀推進。

避戰：在一個帶有避戰關鍵字的重整敵人進行攻擊或被攻擊後，該敵人移動到一個連接地點並橫置。

快速：玩家可以不花費行動打出快速卡牌。

獵手：敵軍階段開始時，每個獵手敵人朝最近的調查員移動一個地點。

龐大：龐大敵人視為與所在地點的每位調查員交戰。

巡邏：敵軍階段開始時，每個帶有巡邏關鍵字的敵人會朝向其指定目標移動一次。

險境：調查員抽取帶有險境關鍵字的卡牌時，不能與其他玩家交流意見，也不能在該卡牌生成或結算其顯現能力時獲得其他調查員的幫助。

獵物：在有多個有效選項的狀況下，指明該敵人會追捕哪位調查員並與其交戰。

反擊：當調查員攻擊一個帶有反擊關鍵字的重整敵人時，如果技能檢定失敗，該敵人攻擊該調查員。

顯現：抽取此卡牌的調查員結算其文字。

生成：指明該敌人被抽取時會生成的位置。

湧動：在抽取和結算了有湧動關鍵字的遭遇卡牌後，調查員必須從遭遇牌庫再抽取一張卡牌並結算。

使用(X)：使用關鍵字會指明一個數量。在此卡牌入場時，將等同於該數量的資源標記放到該卡牌上，作為一種特定類型(子彈、充能等)。這些標記會與使用該卡牌的能力有關。

觸發能力

免費觸發()：使用本能力無需支付行動。

行動觸發()：支付一個行動以使用本能力。

反應觸發()：無須花費行動，但只能在達成觸發條件時才能使用此能力。

行動類型

攻擊()：使用，攻擊你所在地點的敵人。

躲避()：使用，嘗試躲避一名與你交戰的敵人。

調查()：使用，調查你的所在地點。

交戰：與你所在地點的一個敵人交戰。

抽取：抽取1張卡牌。

移動：移動到一個連接地點。

資源：獲得1資源。

啟動：啟動一個能力。

打出：從手牌中打出一張卡牌，支付其費用。

談判：使用卡牌能力與一個敵人進行談判。

撤退：使用卡牌能力將你的調查員移出遊戲。

符號與圖示

每位調查員



角色職階

守衛者



探求者



潛修者



流浪者



求生者



技能

意志



智慧



戰鬥



敏捷



百搭



混亂標記

遠古印記



參照調查員的能力。



大失敗



調查員自動失敗。



骷髏



異教徒



將揭示的符號標記與冒險參考卡牌對照，並結算該符號所對應的能力。



碑匾



古老者

