


THE REIGN OF CATHULHU

瘟疫危機：克蘇魯的支配



我們稱之為“古神”的古老而奇特的智慧體，正在巨大的宇宙牢獄之中騷動。若祂們甦醒來到世土，屆時瘋狂、混沌與破壞將會席捲現實世界，顛覆整個時代。你所知所愛的一切事物都將被摧毀殆盡！

你受到知識的詛咒而體認到“沉睡的群眾”所無法認知的事實：邪惡的確存在，而你必須不惜一切去阻止它。

幽幽暗影在你頂上煤氣街燈的四周舞動，引燃的火焰散發著微弱的黃光。你想著，即便只是一小束光也比徹底黑暗來得好。你又看了一次錶，這是你這幾分鐘裡第三次看錶了。她到哪去了？是不是出了什麼事？

高跟鞋踩在步道上的聲音，吸引你望向街道另一頭。一名女子緩緩走入你的視線，黑暗好似是披在她身上的斗篷。她棕色的頭髮盤成一個簡練的圓髻，眼鏡後的面龐上帶著緊張的神色。女子手裡抱著一個大大的文件夾，外面用方塊字體印著“印斯茅斯”字樣。

“你遲到了。”你緊張地說道，接過她遞給你的文件夾。

“我……我已經盡快趕到這兒了。”她話音緊繃中帶著畏懼，嗓音尖細，吐字慌忙，眼睛緊張地不停轉動著。“你知道怎麼處理這事嗎？”她的提問像是刺向你的一把尖刀，“你有辦法……讓‘它’消失嗎？！”

說到最後的時候她聲音一下拔高，音調裡流露出幾近歇斯底里的緊張，聽得你心生退意。

你立即打開文件夾，看到一些碼頭工人的照片，還有木板路附近一個你從沒見過的地方。照片的邊緣模糊不清，但是起伏波動的大量觸手……以及巨大的某物……顯而易見。你將這些東西全都揣進大衣裡，一道熟悉的重量再次落在你的肩上。

“我可以試試。盡力而為。”你只能這麼說。當你要對抗混沌生物和瘋狂化身，你還能許下什麼承諾呢？上次接近“古神”及其醜陋瘋狂僕從的記憶，令你雙手顫抖，為了止住抖動，你在大衣口袋裡攥緊了拳頭。能活到今天真是個奇跡。



女子雙手攥住了你的襯衣前襟，雙眼圓睜，鼻孔大張。“試試？”她的聲音像是海妖哀號的嗚咽聲。“試試？！你……你必須辦到！你根本不懂我為了拿到這些，花了多大代價……”

你掙開她的手，凝視的眼神變得堅定，街燈的黃光將危險照映在你眼中。你堅定的眼神讓她收回了接下來要說的話，挺起腰桿的同時她退後了半步。

“謝謝你提供的訊息，女士。”你一邊說著，一邊轉身大步踏入黑暗，“除非你想跟我一塊兒去，不然你該回家了。最近夜裡外出十分危險。”有了這些訊息，你應該有了足夠的線索，能夠阻止憎惡進一步滲透到你的世界。

向著另一群恐怖生物走去。你發現自己不再是孤身一人，於是開始分享你已故導師所說的，讓你走上這條路的話語。

“吾友，巨大的邪惡就在你腳下沉睡。它隱藏在黑暗的背後，填滿了這片天空在午夜的空虛。它從深海向大眾低聲述說著瘋狂和混沌的夢境。

而能夠阻止它來到世界的線索就在你的身邊。在這世界黑暗的角落裡，巨大的邪惡正蠢蠢欲動。你能及時阻止它的甦醒嗎？

你每一天都希望自己能夠忘掉這些話，走上一條不一樣的道路……但每一天你都知道自己沒法忘卻。總得有人去把這遠古邪惡給擊退，總得有人堅守著那一小束光芒。但這並不意味著那個人得孤身作戰……

遊戲簡介

你和你的同伴將扮演調查員。你們必須同心協力封印四道次元門，阻止克蘇魯甦醒，避免這片地區落入邪教徒和修格斯手中。失敗意味著瘋狂時代的來臨。

《瘟疫危機：克蘇魯的支配》是一個合作遊戲。每位玩家扮演一位獨特角色，發揮各自的特殊能力來增強團隊。玩家的輸贏均以團隊為單位。

你們的目標是封印全部4道次元門。

發生以下任何一種情況時，玩家們共同失敗：

- ❗ 克蘇魯甦醒。
- ❗ 當有需要使用時，剩餘邪教徒不足。
- ❗ 當有需要使用時，剩餘修格斯不足。
- ❗ 當有需要使用時，剩餘玩家卡牌不足。
- ❗ 所有玩家均已發瘋。

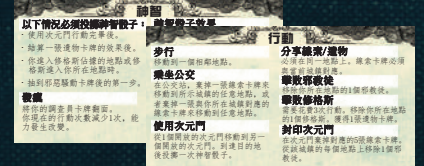
遊戲配件



玩家卡牌：44張線索卡牌



7張調查員卡牌



4張參考卡牌



玩家卡牌：
12張遺物卡牌



4張邪惡騷動
卡牌



7個調查員模型



1塊版圖



準備版圖、克蘇魯，以及其他配件

將遊戲版圖放在中央。將克蘇魯古神卡牌正面朝下放在版圖預留的格子裡 (X)。將邪教徒和修格斯的模型在版圖旁邊放作一堆，作為儲備區。將封印標記放在版圖底部的玩家回合流程表旁邊。



放置古神

混洗古神卡牌，將其中6張正面朝下放到克蘇魯左邊的空格裡。將所有沒有用到的古神卡牌放回盒子。



給每位玩家發放一個調查員及其模型，以及神智標記

最近讀過恐怖故事的玩家成為起始玩家。

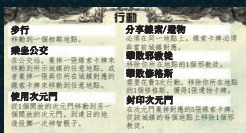
- 混洗7張調查員卡牌並放2張到桌面上。起始玩家選擇1張調查員卡牌。補充1張卡牌，然後下一位玩家從桌面2張卡牌中進行選擇。如此循環，直至所有玩家都選好了1張調查員卡牌。
- 將每位玩家對應的調查員模型放在阿卡姆火車站上。每位玩家拿取4個神智標記，並且確認自己的調查員卡牌以理智面朝上放置(即彩色圖畫的一面)。



發瘋面

理智面

每位玩家還需要拿取1張參考卡牌。



- 將所有沒有用到的調查員模型、調查員卡牌、參考卡牌放回盒子。



設置遊戲難度

任選一個難度，按照該難度來調整線索卡牌的數量：

- 教學難度：**牌堆裡保留全部44張線索卡牌。
- 基礎難度：**從牌堆裡移除每種顏色各1張線索卡牌。
- 專家難度：**從牌堆裡移除每種顏色各2張線索卡牌。





24張召喚卡牌



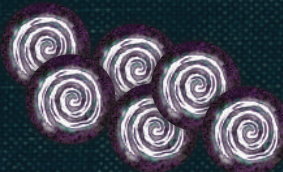
12張古神卡牌



3個修格斯模型



1個神智骰子



18個神智標記



4個封印標記



26個邪教徒模型



放置邪教徒和修格斯

混洗全部召喚卡牌，然後將其放在召喚牌堆的預留格子上。

- 翻開頂上的2張卡牌，在卡牌所示的每個地點上放置3個邪教徒。
- 再翻開頂上的2張卡牌，在卡牌所示的每個地點上放置2個邪教徒。
- 再翻開頂上的2張卡牌，在卡牌所示的每個地點上放置1個邪教徒。
- 最後，再翻開頂上的1張卡牌，在卡牌所示的地點上放置1個修格斯。
- 將這7張翻開的召喚卡牌全部正面朝上放到召喚棄牌堆。



給每位玩家發放卡牌並準備遺物牌堆

若參與遊戲的玩家共有2/3/4人，則隨機選擇4/5/6張遺物卡牌，將其與剩餘的線索卡牌一同混洗，形成玩家牌堆。將沒有用到的遺物卡牌正面朝下放到旁邊，組成遺物牌堆。從玩家牌庫給每位玩家發放卡牌，組成各自的起始手牌。根據玩家人數，為每位玩家發放卡牌：

| 玩家人數 | 卡牌數量 |
|------|------|
| 2人遊戲 | 4張 |
| 3人遊戲 | 3張 |
| 4人遊戲 | 2張 |



建議玩家全程保持手牌亮出。



準備玩家牌庫

將剩餘的玩家卡牌正面朝下分作4堆，每個牌堆的卡牌數量盡量相等。在每個牌堆中正面朝下洗入1張邪惡騷動卡牌。將這些牌堆疊在一起，形成玩家牌庫，數量較少的牌堆放在底下。



開始遊戲

從起始玩家開始。



遊戲流程

每位玩家的回合分為3個步驟：

1. 執行4次行動。
2. 抽取2張玩家卡牌。
3. 翻開召喚卡牌。

玩家結算完召喚卡牌後，其左手邊的玩家開始下一回合。

玩家之間應當自由交流，給彼此提供建議。每個人都可以表達自己的意見和看法。不過，最後由進行當前回合的玩家決定如何行動。

你的手牌中可能含有線索卡牌和遺物卡牌。某些行動需要用到線索卡牌，而遺物卡牌隨時都可以打出。

1. 行動

你每回合可以執行最多4次行動(如調查員卡牌理智面所示)。

以下列出的行動可以任意組合。你可以一連幾次執行同一個行動，每次算作1個行動。你調查員的特殊能力可能會改變行動的效果。某些行動會導致你從手牌中棄牌，所有棄牌放入玩家棄牌堆。



移動行動

如果任何移動導致你進入一個修格斯佔據的地點，你必須投擲一次神智骰子。



步行

沿著白線，移動到跟你所在地點直接相連的地點。



乘坐巴士

當你位於巴士站地點時，可以從以下兩個選項中選擇一個並執行：

1. 棄掉一張線索卡牌來移動到卡牌所示城鎮的任意一個地點。



2. 棄掉一張與你所在城鎮對應的線索卡牌來移動到任意城鎮的任意地點。



使用次元門

從一個次元門地點移動到另一個次元門地點。移動完畢後，投擲一次神智骰子。



玩家不能從封印的次元門進出。

如果，使用次元門後你所在的地點有修格斯，投擲神智骰子兩次：一次是因為使用次元門，另一次是因為進入了修格斯佔據的地點。

特殊行動



擊敗邪教徒

移除你所在地點的1個邪教徒模型，將其放回儲備區。



擊敗修格斯 (3次行動)

移除你所在地點的1個修格斯模型，將其放回儲備區。由於修格斯難以名狀的恐懼，擊敗一個修格斯需要3次行動，並且這3次行動必須全都在同一回合中花費。

以此行動擊敗修格斯後，從遺物牌堆抽取1張遺物卡牌，將其加入你的手牌。

注意：其他效果可能會讓你移除版圖上的修格斯，但這種情況下不會獲得遺物卡牌。



分享遺物

將1張遺物卡牌交給你所在地點的另一位調查員，或者拿取該調查員的1張遺物卡牌。



分享線索

這個行動可以有兩種執行方式：

1. 將與你所在城鎮對應的1張線索卡牌交給另一位玩家。
2. 拿取另一位玩家的與你所在城鎮對應的1張線索卡牌。

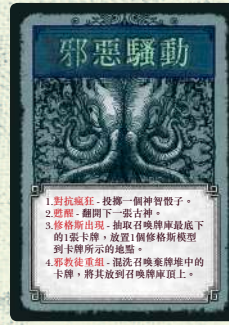
以上兩種分享行動都需要玩家雙方位於同一地點上，並且必須徵得雙方同意。

如果玩家拿到手牌時手牌超過7張，該玩家必須立即棄掉1張卡牌，或打出1張遺物卡牌(詳見第8頁“遺物卡牌”)。



示例：如果你有一張敦威治線索卡牌，並且此時你與另一位玩家在咖啡館，你可以將這張卡牌交給他。或者，如果另一位玩家有敦威治線索卡牌並且你們都在咖啡館，那麼你可以從他那裡拿到這張卡牌。不論如何，你們在交出卡牌之前必須徵得雙方同意。

邪惡騷動卡牌



如果你抽取的卡牌中包含任何邪惡騷動卡牌，立即按順序執行以下步驟(你一旦抽到一張邪惡騷動卡牌，必須先完整地結算該卡牌才能打出遺物卡牌)：

1.對抗瘋狂：投擲神智骰子一次，結算其結果。

2.甦醒：翻開下一張古神。

3.修格斯出現：抽取召喚牌庫最底下的一張卡牌，放置一個修格斯模型到卡牌所示的地點。將這張卡牌棄到召喚棄牌堆。



如果儲備區裡沒有修格斯，導致你無法放置修格斯到版圖上，則遊戲結束，你的團隊失敗！

4.邪教徒重組：重洗召喚棄牌堆中的卡牌(不重洗其他卡牌)，將其放到召喚牌庫頂上。

執行以上步驟時，記得從召喚牌庫底部抽取卡牌，然後只重洗召喚棄牌堆，將洗勻後的卡牌放到現有的召喚牌庫頂上。

在極其罕見的情況下，會抽到2張邪惡騷動卡牌。如遇上情況，將以上4個步驟執行一次後再次執行。

在這種情況下，只有第二張邪惡騷動的召喚卡牌會被“重洗”，然後放到召喚牌庫頂上。

任何邪惡騷動卡牌在結算完畢後均會移出遊戲。不要抽取卡牌作為補充。



封印次元門

在一個次元門地點上，你從手中棄掉與你所在城鎮對應的5張線索卡牌。

你封印一個次元門時，將對應的封印標記放到該次元門上，然後從該次元門所在城鎮的每個地點上移除1個邪教徒，將其放回儲備區。



示例：你通過在老磨坊棄掉5張敦威治線索卡牌，封印了敦威治的次元門。然後你在這個次元門上放置對應的封印標記，從敦威治的每個地點上移除1個邪教徒。

2. 抽取卡牌

執行了4次行動後，從玩家牌庫同時抽取2張卡牌。



如果你要抽取時玩家牌庫剩餘卡牌不足2張，則遊戲結束，你的團隊遊戲失敗！(不要重洗棄牌堆來形成新的牌庫。)

3. 召喚

根據當前召喚速度，翻開相應數量的召喚卡牌。召喚速度是最右邊已翻開的古神下方的數字，如果未翻開古神則召喚速度為2(起始召喚速度)。翻開這些卡牌時，每次翻開一張，在每張卡牌所示地點上放置一個邪教徒。將這張卡牌棄到召喚棄牌堆。



如果在召喚步驟期間提高了召喚速度，則按照該次召喚步驟開始時的召喚速度來執行。新的召喚速度在下次召喚步驟開始時才會生效。

如果要放置邪教徒的地點上已經有了3個邪教徒，不要放上第4個邪教徒，而是舉行一次甦醒儀式(詳見下方“甦醒儀式”)。

如果召喚牌庫的卡牌耗盡，混洗棄牌堆來形成一個新的召喚牌庫。如果在召喚步驟當中要舉行儀式，該次召喚步驟期間翻開的卡牌不重洗，必須留在棄牌堆。

修格斯移動



召喚步驟期間每有一張召喚卡牌上帶有這個圖標，將每個修格斯朝最近的開放的次元門移動一個地點。如果在開放的次元門上的修格斯將要移動，從版圖上移除它，將它放回儲備區，改為舉行一次甦醒儀式(詳見下方“甦醒儀式”)。

如果一個修格斯與兩個開放的次元門之間的距離相等，由當前玩家來決定將修格斯朝哪一個次元門移動。

甦醒儀式

舉行一次甦醒儀式時，翻開下一張古神卡牌，結算其效果。

與《瘟疫危機》不同的是，《克蘇魯的支配》裡沒有疫情爆發和連鎖反應的疫情爆發。



如果最後的古神(克蘇魯)甦醒，遊戲結束，調查員失敗。

古神

古神有著各種效果，在對應的古神卡牌翻開時生效。

其中一些效果是永久的，意味著這種效果在遊戲結束前都會影響遊戲。這種效果以此圖標表示：



其他效果則是即時的，意味著這種效果在卡牌翻開後立即結算，然後效果結束。

修格斯

修格斯是古神的奴僕，它僅憑存在就能夠引發恐懼，讓人發瘋。

修格斯有以下幾種遊戲效果：

- 玩家進入修格斯佔據的地點時，或者修格斯進入玩家所在地點時，該玩家必須投擲一次神智骰子。
- 擊敗修格斯需要花費3次行動。用3次行動來擊敗修格斯的玩家，立即從遺物牌堆抽取1張遺物卡牌。
- 召喚步驟期間，修格斯會朝著最近的開放的次元門移動。此類移動會在“修格斯移動”段落中詳細說明。



如果儲備區裡沒有修格斯，導致你無法放置修格斯到版圖上，則遊戲結束，你的團隊失敗！在邪惡騷動卡牌結算期間，或者翻開哈斯塔古神卡牌時，都有可能發生上述情況。

遺物卡牌



一個回合期間，任何玩家都可以打出遺物卡牌。打出遺物卡牌不是一個行動。打出遺物卡牌的玩家來決定如何使用。

打出遺物卡牌並結算其效果後，將其移出遊戲，將其從手牌中打出的玩家投擲一次神智骰子。

“當前玩家”指的是現在正進行自己回合的玩家。

除了在抽取卡牌和結算卡牌的過程中，遺物卡牌可以隨時打出。

如果猶格·索托斯已甦醒，遺物卡牌只能由當前玩家打出。

同時抽出2張邪惡騷動卡牌時，結算第一張邪惡騷動卡牌後，可以打出遺物卡牌。





投擲神智骰子

玩家不僅需要對抗古神的力量，和追隨古神的邪教徒作鬥爭，與此同時古神的陰謀掀起的狂潮一再推高，玩家還需要堅守住自己的理智。

遇到以下情況你必須投擲一次神智骰子：

- 使用次元門行動完畢後
- 結算一張遺物卡牌的效果後
- 你進入修格斯佔據的地點或修格斯進入你所在地點時
- 抽到邪惡騷動卡牌後的第一步


神智骰子效果

| | |
|--|-----------------------|
|  | 空白 無事發生。 |
|  | 輕度妄想 失去1個神智標記。 |
|  | 精神病 失去2個神智標記。 |
|  | 妄想狂 在你所在地點增加2個邪教徒。 |

在任何時候，如果一個調查員失去了全部的神智標記，那麼他會發瘋。

發瘋的調查員

如果一個調查員發瘋，將其卡牌翻面，顯示其承受著以下效果：



司機

- 每回合的行動次數減少1次，如自己調查員卡牌的發瘋面所示(如果調查員開始發瘋時有剩餘的行動次數，立即減少1次)。
- 特殊能力發生變化，反映出調查員精神狀態的改變。此時只有調查員發瘋面的特殊能力生效。

你執行步行行動時必須移動2個地點，從第1個，你無視伊塔庫亞的效果。

發瘋面

發瘋的調查員在收到投擲神智骰子的指示時，仍然必須執行(妄想狂的擲骰結果仍然生效)，但其發瘋時無法再失去神智。

不要害怕，因為瘋病是有藥可治的！如果發瘋的調查員封印了次元門，該調查員立即傳送到教堂或醫院(自行選擇)。該調查員將自己的調查員卡牌翻至理智面，恢復起始的神智點數、能力、行動次數，因此在他自己回合立即獲得1次行動。

玩家無法選擇保持發瘋。發瘋的調查員封印次元門後立即觸發傳送，調查員對自己來到“康復之家”一事一頭霧水。






注意，如果任何卡牌效果讓玩家恢復神智，發瘋的調查員按照上面的描述變回理智，但只會恢復效果指定的神智點數，不會像瘋狂時封印次元門一樣移動到醫院或教堂。



遊戲結束

當4個次元門均被封印，玩家獲勝。

如果發生以下任意一種情況，玩家失敗：

-  最後的古神(克蘇魯)甦醒。
-  玩家必須放置邪教徒時，剩餘的邪教徒模型不足以放到版圖上。
-  玩家必須放置修格斯時，剩餘的修格斯模型不足以放到版圖上。
-  玩家行動結束後無法抽取2張玩家卡牌。
-  所有玩家均已發瘋。



如果全部玩家均已發瘋，玩家遊戲失敗！

遊戲流程示例

玩家回合 - 行動步驟

偵探位於醫院。他想要到墓地去，幫助神秘學家封印金斯波特的次元門(紅色)。他剛剛封印了印斯茅斯的次元門(藍色)，不能用它直接移動到墓地。

偵探步行 ❶ 來到巴士地點工廠。因為進入了修格斯佔據的地點，他必須投擲一次神智骰子。他投擲的結果是 ㊄，令他失去了一個神智標記。幸運的是，他還有一個神智標記。

然後他通過棄掉一張印斯茅斯(他所在城鎮)卡牌來乘坐巴士 ❷，移動到版圖上的任意一個地點。他選擇墓地，立即來到神秘學家身邊。

他在墓地擊敗一個邪教徒 ❸。作為最後一次行動，他將一張金斯波特卡牌 ❹ 交給神秘學家。

至此，偵探完成了自己回合的行動步驟。

抽取卡牌步驟

偵探抽取2張卡牌：阿卡姆和敦威治。



召喚步驟

偵探執行召喚步驟後，回合結束。當前召喚速度是2，A (如最右邊已翻開的古神下方所示)。他抽出了樹林和醫院卡牌，在這兩個地點上各放置一個邪教徒 B。因為樹林卡牌上有修格斯圖標，每個修格斯向最近的開放的次元門移動1個地點 C (如果修格斯已經在次元門地點上，將其移出版圖)。

工廠最近的開放的次元門就在阿卡姆的公園(不在圖上)，所以修格斯朝該方向移動到當舖。

靠泊碼頭上的修格斯移動到墓地，因為它的進入，使得該地點上的神秘學家和偵探投擲一次神智骰子 D。偵探的投擲結果是 ㊄。他發瘋了，將自己的調查員卡牌翻面至發瘋面。現在他的行動次數減少1次，特殊能力改變。神秘學家的投擲結果是空白。

然後偵探將這兩張樹林和醫院卡牌棄到召喚棄牌堆。



古神 — 注意要點



阿特拉克·納克亞

即時

每個調查員必須選擇一項：增加1個邪教徒到自己所在地點，或者失去1個神智標記。如果調查員發瘋或只剩1個神智標記，他必須選擇放置1個邪教徒到自己所在地點。



阿撒托斯 ∞

永久

玩家不能再拿取已移除的邪教徒。換句話說，本古神的效果將邪教徒的總數減至23個。

阿撒托斯翻開時，如果儲備區剩餘的邪教徒少於等於2個，玩家遊戲失敗。



伊塔庫亞 ∞

永久

如果玩家所在地點有2個或更多的邪教徒，玩家必須先執行擊敗邪教徒行動才能步行離開該地點。

玩家如果以其他任何移動方式離開該地點，本效果不生效。

如果玩家以其他方式(例如使用神秘學家的特殊能力)將該地點的邪教徒個數減少到1個，解除上述限制。



修德·梅爾

即時

當前玩家人數為2/3/4人，所有玩家必須一起失去總共3/4/5個神智標記。不論有幾個玩家失去了神智標記，只要失去的標記總數符合即可。



撒托古亞

即時

當前玩家人數為2/3/4人，所有玩家必須一起棄掉總共2/3/4張卡牌。不論有幾個玩家棄了卡牌，只要棄掉的卡牌總數符合即可。

如果所有玩家的卡牌不足，那麼棄掉盡可能多的卡牌。



伊格 ∞

永久

玩家要封印次元門時，除了正常棄牌以外，還要額外棄掉1張相鄰城鎮的卡牌。

偵探的特殊能力不對這張額外棄掉的卡牌生效，但米戈之眼遺物卡牌會生效。

遺物 — 注意要點

怪異雕刻

如果在抽取卡牌步驟抽到本卡牌，你不能將其打出並繼續行動，因為已經不是你回合的行動步驟了。

舊印

你打出本遺物卡牌時，將一個已放置的封印標記翻至舊印面。

米戈之眼

伊格在場時，米戈之眼減少線索卡牌的效果，對額外棄掉的相鄰城鎮卡牌也生效。

冷原封印

本卡牌可以用來取消任何 ∞ (永久) 古神。如果用來取消阿撒托斯的效果，將3個邪教徒放回儲備區。

卡達斯之歌

發瘋時，你可以在你最後一次行動後使用卡達斯之歌來變回理智。如此一來，你在本回合便有多一次行動可執行。



玩家在抽取卡牌步驟抽到本卡牌時，他不會馬上因為提高神智點數而獲得一次行動，因為已經不是他回合的行動步驟了。

上鎖的匣子

如果本卡牌與一張邪惡騷動卡牌同時抽出，你必須先結算邪惡騷動卡牌，才能打出上鎖的匣子。

容易忽視的規則

- 遺物卡牌不是線索卡牌，但它們都計入玩家卡牌。
- 抽取一張邪惡騷動卡牌後，你不會補抽一張卡牌。
- 在你的回合中，如果你與另一位玩家位於同一地點，你可以拿取該玩家的一張卡牌，或者將一張卡牌交給該玩家。該卡牌可以是任意一張遺物卡牌，或者與你所在城鎮對應的一張線索卡牌。
- 你的手牌上限任何時候均有效。
- 如果你在己方回合進入了一個有修格斯的地點，或者在任何時候有修格斯進入你所在地點(不論是放置到你所在地點還是移動進入你所在地點)，你必須投擲一次神智骰子。

調查員 — 注意要點



偵探

理智

封印次元門時，你只需要棄掉4張(而非5張)對應的相同顏色卡牌。

發瘋

封印次元門時，你只需要棄掉4張(而非5張)對應的相同顏色卡牌。

你參與分享線索行動時，你(或正與你進行分享的那位玩家)必須花費2次行動。



博士

理智

你每回合可以執行最多5次行動。

發瘋

你每回合可以執行最多4次行動。



司機

理智

你執行步行行動時，你可以移動最多2個地點，而非1個地點。

你無視伊塔庫亞的效果。

發瘋

你執行步行行動時必須移動2個地點，而非1個。

你無視伊塔庫亞的效果。



獵人

理智

你執行擊敗邪教徒行動時，移除你所在地點的所有邪教徒。

每回合一次，你可以只花費1次行動來擊敗一個修格斯，而非花費3次。

發瘋

每回合，你第一次進入沒有邪教徒的地點時，投擲一次神智骰子：投擲出減少神智的結果(輕度妄想或精神病)的話，不失去任何神智標記，改為放置1個邪教徒。無視其他所有(空白或妄想狂)擲骰結果。

你執行擊敗邪教徒行動時，移除你所在地點的所有邪教徒。



魔術師

理智

你的手牌上限為8張卡牌。遊戲開始時，你從遺物牌堆抽取一張遺物卡牌。

在任何時候(包括自己回合以外)，你可以免費對你所在地點的一位玩家執行分享遺物行動。

發瘋

你的手牌上限為7張卡牌。你不可以再給出遺物卡牌，但你仍然可以拿取。你回合期間，如果你手牌裡有至少一張遺物卡牌，必須打出其中至少一張，不論該卡牌的效果是否起效。打出遺物卡牌時不用投擲神智骰子。



神秘學家

理智

作為一次行動，你可以將1個邪教徒移動最多2個地點。作為兩次行動，你可以將1個修格斯移動1個地點。

發瘋

作為一次行動，將2個邪教徒各移動1個地點。



記者

理智

乘坐巴士時，棄掉任意一張線索卡牌，移動到版圖上的任意地點。

作為一次行動，從一個巴士站移動到其他任意巴士站。

發瘋

你不能再執行乘坐巴士行動。

每回合一次，作為一次免費行動，你可以從玩家棄牌堆拿取一張與你所在城鎮對應的線索卡牌

製作人員

遊戲設計：Chuck D. Yager

《瘟疫危機》基礎設計：Matt Leacock

塑模：Paul Kluka

遊戲美術：Chris Quilliams, Atha Kanaani, Philippe Guérin

英文編輯：Jean-François Gagné

中文翻譯：Mikan

中文校對：Francis Garland

我們要向住在拉萊耶的Mike Young致謝，感謝他在校對的時候沒有發瘋。



1995 County Rd B2 West
Roseville, MN 55113 USA
(651) 639-1905
Info@ZManGames.com