

ELDRITCH HORROR™

全球驚悚



規則書



奸計顯露

哈里根纏著繃帶的手撫過旅館房間牆上的地圖。上面釘著數十份來自世界各地的文件和紙片，對應地釘在各個地點上，相互之間串聯著彩線，連結成網。他沿著一根紅線，從阿卡姆一個瘋漢的證言抄本，到自己在亞馬遜發現的一些象形文字鉛筆拓本。接著，他循著一根藍線，從亞馬遜出發，連接到悉尼一位慘遭謀殺的天文學者的日誌。

但他還未能洞悉全局。有某些東西在干擾著他，是什麼呢？火車站的小販手背上有著一個紋身。或許就是那個。哈里根確信自己之前見過那個紋身的符號。也可能那無關緊要。或許是他過慮了。但他本該畫下那個紋身，交給黛安娜看。她肯定知道這個符號代表著什麼。

街上突然傳來一道聲音，吸引了他的注意力。不，那算不上“一道聲音”。因為那聲音未盡，可能本是一聲尖叫，卻被人遏止。他離開地圖，去確認房門是否上了鎖。

他來到這座小鎮才過了九個小時，下了火車直接前往博物館，再來到這間旅館。誰這麼快就發現他了呢？

是不是館長？那位老人當時是如此的狂熱，興奮地指著陶片上蝕刻的一個個人形。他長篇大論地講解一種原始的信仰，稱總有一天遠古惡魔將通過魔法之門來到這個世界。是不是那個古怪的書呆子在跟踪哈里根？

什麼東西重重地落在外面走廊的地板上，神秘的力量開始劇烈地撼動房門。哈里根嘆了口氣。沒時間打包行李了，他只能挑幾件重要的東西帶走。他拿上槍，檢查彈夾，確認槍膛上了子彈，然後打開保險。

門上的漆木片開始碎裂剝離，一根鉸鏈也搖搖欲墜。哈里根心知自己不能留下任何線索。伴隨著一聲熟練的咔嚓聲，他打開打火機，點燃地圖底部。火焰迅速蔓延到所有彩線，吞噬了地圖上的全部文件。哈里根想道，要是敲門的是旅館服務員，他就得解釋一大通了。

隨著一陣雷鳴般的破裂聲，門爆裂開來，某物跨越了門檻。

那不是旅館服務員。

一見這個怪物，哈里根的背影上傳來一陣寒顫，但如果想在這週結束之前到達倫敦，他必須動身。哈里根閉上雙眼，朝開著的窗戶奔過去。整個房間充斥著槍聲、火焰、瘋狂。

本規則書的用途

本規則書的唯一目的就是教會新玩家如何進行《全球驚悚》遊戲。因此，本規則書忽略了许多特例和卡牌互動的規則。除了本規則書以外，遊戲還包含1本《規則詳解》。

《規則詳解》會解釋規則上的問題，以及本規則書未能解答的特殊情況。詳解手冊還包含調整遊戲難度、計分、單人遊戲的可選規則。



遊戲概述

《全球驚悚》是關於調查和恐怖的合作遊戲，設計受H.P.洛夫克拉夫特作品啟發。每場遊戲都有1位古神將要甦醒，其具有無法想像的力量，存在遠早於時間本身。玩家扮演調查員，嘗試解決神祕事件，在無法想像的恐懼面前捍衛人類，最終將古神逐出這個世界。如果調查員任務失敗，古神就會甦醒，毀滅人類。

玩家和調查員

遊玩《全球驚悚》時，每位玩家控制1位調查員。在本規則書中，“調查員”指的是控制調查員的玩家和遊戲內的角色。



遊戲配件

1個遊戲版圖



1本規則詳解



12張調查員卡及其標記和塑料支架



4張古神卡



122張遭遇卡牌



8張美洲遭遇



8張歐洲遭遇



8張亞洲/
澳洲遭遇



12張一般遭遇

51張神話卡牌



(21張黃色、18張綠色、
12張藍色)

16張神祕事件卡牌



(4種牌背,
每種4張)



24張異界遭遇



18張探險遭遇
(6種牌背,
每種3張)



12張特殊遭遇
(2種牌背,
每種6張)



32張研究遭遇
(4種牌背,
每種8張)

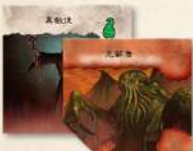
14張神器卡牌



40張支援卡牌



43個怪物標記



34個普通怪物、
9個史詩怪物

1個調查員隊長
標記



1個神祕事件標記



20個車票/船票
標記



(8張車票、
12張船票)

36個線索標記



30個提升標記



(每種技能6個)

20個驚悚標記



36張狀態卡牌



20張法術卡牌



9個次元門標記



4張參考卡牌



78個生命值和
神智值標記



30個“1生命值”
12個“3生命值”
24個“1神智值”
12個“3神智值”

4個流言標記



1個徵兆標記



1個毀滅標記



4個骰子



1個當前探險標記



遊戲準備

在每局遊戲開始之前，按順序進行以下步驟。第5頁的遊戲準備圖示提供了以下步驟的示例。

1. 放置遊戲版圖

打開遊戲版圖，放到遊戲區域中央所有玩家觸手可及的位置。

2. 擺放標記

按照指示擺放以下標記：

- 混洗9個次元門標記，正面朝下擺作1堆(地區面朝下)，創建次元門標記堆，放到方便所有玩家拿取的位置。
- 將線索標記正面朝下擺作1堆(地區面朝下)，放到方便所有玩家拿取的位置並混洗，創建線索標記池。
- 拿取全部的生命值、神智值、車票/船票、驚悚、神祕事件和流言等普通標記，分別成堆擺放，放到方便所有玩家拿取的位置，創建普通標記池。

3. 選擇並放置調查員

玩家達成共識，選擇1位玩家獲得調查員隊長標記。如果玩家無法決定，則隨機將標記發給1位玩家(例如通過擲骰決定)。

從調查員隊長開始，每位玩家按照順時針順序依次選擇1位調查員，拿取對應的調查員卡，然後查看調查員卡背面指定的起始格子，將對應的調查員標記放到該格。



4. 拿取起始持有物、生命值和神智值標記

每位調查員拿取自己調查員卡背面列出的起始持有物(如上圖所示)。獲得列出的支援和法術，從遊戲盒中拿出對應卡牌。

然後根據自己調查員卡正面列出的生命值和神智值上限，拿取對應數量的生命值和神智值標記(詳見第14頁“生命值和神智值”)。將這些標記放在自己的調查員卡旁邊。

5. 決定古神

玩家集體選擇1張古神卡。每位古神會帶來不同的遊戲體驗。初次進行遊戲時，推薦玩家選擇遊戲流程最為簡單的古神“阿撒托斯”。將所選的古神卡正面朝上(左上角顯示毀滅值的一面)放在遊戲版圖旁邊，結算該古神卡上的遊戲準備效果。



古神遊戲準備效果

6. 創建怪物標記池

拿取全部非史詩怪物標記，放在不透明的容器裡，如碗、杯子、遊戲盒蓋(遊戲準備圖示中未包含)等。然後搖晃容器混洗怪物標記。

不要放置史詩怪物標記到怪物標記池。史詩怪物標記為紅色，左下角有缺口(詳見第15頁“史詩怪物”)。

7. 分類並擺放牌堆

拿出非所選古神的全部研究遭遇卡牌、特殊遭遇卡牌和神祕事件卡牌，放回遊戲盒(見下圖)。本場遊戲不會用到這些卡牌。

古神專屬卡牌



克蘇魯神祕事件
卡牌



克蘇魯研究遭遇
卡牌



克蘇魯特殊遭遇
卡牌

每位古神有專屬的兩個牌堆：神祕事件牌堆和研究遭遇牌堆。某些古神還有特殊遭遇牌堆，卡牌上的遊戲準備效果會指示其入場。每張卡牌背面均有對應的古神插畫，以作識別。

然後，按照以下指示，將其他所有卡牌分別混洗，放到版圖旁邊。

- 混洗全部的探險遭遇卡牌，忽略卡牌背面圖案，單獨作為1個牌堆。
- 混洗法術卡牌和狀態卡牌，各作1個牌堆。將這些牌堆正面朝上放置(以卡牌名稱和插畫的一面朝上)。
- 將神話卡牌放在一邊，稍後在第8步會用到。然後將其所有卡牌按照牌背分堆擺放，混洗每個牌堆。

2人遊戲的準備圖示



8. 創建神話牌堆

按照古神卡底部的指示，創建神話牌堆。詳見第6頁的“創建神話牌堆”圖示。

9. 結算起始效果

結算以下效果，完成遊戲準備：

A. 將與玩家人數對應的參考卡牌放到神話牌堆旁邊。玩家結算神話效果時需要使用參考卡牌。將其他所有參考卡牌放回遊戲盒中。



玩家人數
圖標

B. 按照古神卡左上角列出的毀滅值，在毀滅記錄條的對應位置放置毀滅標記。例如，阿撒托斯的卡上表示，從毀滅記錄條的第“15”格開始。



毀滅起始格

C. 將徵兆標記放到綠色格子(彗星圖案)上。

D. 將支援牌堆頂上的4張卡牌正面朝上放到備用區的4個格子上(版圖左下角)。

E. 按照參考卡牌上的指示，生成指定數量的次元門。

要生成次元門時，拿取次元門標記堆頂上的1個次元門標記，放到該標記所示的格子上，正面朝上放置。然後，從怪物標記池中隨機抽取1個怪物標記，放到該格上。

F. 在探險遭遇牌堆頂卡牌牌背所畫的地區放置當前探險標記。

G. 按照參考卡牌上的指示，生成指定數量的線索。

要生成線索時，從線索標記池中隨機拿取1個線索標記，放到該標記正面所示的格子上，正面朝下放置。

H. 最後，抽取一張神祕事件卡牌，放到古神卡旁邊。然後結算該卡牌上的“本卡牌入場時”效果。

創建神話牌堆



古神卡上的神話牌堆
創建指示



在遊戲準備的第8步, 玩家創建神話牌堆。每場遊戲的神話牌堆依古神卡上的指示創建, 各不相同。要創建牌堆時, 執行以下步驟:

1. 根據卡牌正面的顏色(綠色、黃色、藍色), 將所有神話卡牌分成3堆。分別混洗每堆卡牌, 正面朝下放置。
2. 隨機拿取指定顏色和數量(列在古神卡底部)的卡牌, 混洗後創建一階段的神話牌堆。此時不要查看卡牌內容。

3. 然後, 創建二階段的神話牌堆(按照創建一階段神話牌堆的步驟), 放到一階段牌堆底下。

4. 最後, 創建三階段的神話牌堆, 放到二階段牌堆底下, 這時候整個神話牌堆就創建完成了。牌堆創建後, **不要混洗**。將牌堆放在古神卡旁邊。將剩餘的所有神話卡牌放回遊戲盒中, 不要查看內容。

遊戲目標

《全球驚悚》為一款合作遊戲。所有玩家屬於同一隊伍, 要麼共同獲勝, 要麼一起落敗。調查員的終極目標是解決神祕事件, 將古神逐出這個世界(詳見第16頁)。

除此之外, 調查員還必須解決世界所面臨的諸多威脅與危機, 其體現於次元門(會生成怪物和喚醒古神)和流言神話卡牌(會對調查員造成傷害, 甚至提前結束遊戲)。

想要查看更多細節, 請查看第11頁“遊戲勝利”。

遊戲流程

《全球驚悚》會進行多輪。每輪由3個階段組成, 按以下順序結算:

1. **行動階段:** 調查員執行行動, 在版圖上移動並準備接下來的任務。
2. **遭遇階段:** 調查員在當前格子上與怪物戰鬥, 或者結算遭遇卡牌。
3. **神話階段:** 調查員隊長結算1張神話卡牌。這類卡牌通常會推進毀滅標記、生成次元門, 或者引入調查員必須克服的新挑戰。

每次神話階段結束時, 調查員隊長可以將調查員隊長標記傳遞給任意1位調查員。然後, 開始新一輪的行動階段。遊戲繼續進行, 直至玩家在遊戲中勝利或者失敗。

規則詳解背面包含各個階段的快速參考。



一階段：行動階段

本階段期間，每位調查員結算最多2次行動。調查員執行的行動主要是在版圖上移動，並獲得有用的卡牌和標記(例如支援卡牌和車票/船票)。

本階段從調查員隊長開始。他選擇並執行2次行動，然後輪到他左手邊的調查員執行2次行動，以此類推，直到每位調查員都執行了自己的行動。

在行動階段期間，調查員可以執行以下行動。這些行動的詳細規則將在之後的部分解釋。

- 旅行
- 休息
- 交易
- 購票
- 獲取支援
- 配件行動

重要：每位調查員每輪每個行動**只能執行一次**。例如，調查員不能執行兩次休息行動。

旅行行動

調查員將自己的調查員標記移動到任意一個相鄰格子(詳見右邊“格子和道路是什麼?”)。

移動後，調查員可以花費任意張車票/船票，每花費一張，移動額外一格。調查員花費車票只能在鐵路上移動，花費船票只能在航路上移動(詳見右邊“格子和道路是什麼?”)。翻至第8頁“行動階段示例”，查看旅行行動示例。

休息行動

調查員恢復1點生命值和1點神智值(詳見第14頁“生命值和神智值”)。

調查員如果所在格有怪物，**不能**執行這種行動。



生命值標記



神智值標記

格子和道路是什麼？

版圖的“圖例”顯示有不同類型的格子和道路。

標記通常放在版圖的**格子**上。格子包括帶有名稱的地區(例如“阿卡姆”)，以及標有數字的地區。



格子上的調查員示例

每個格子至少有1個相鄰格子，它們之間以線條連接，這些線條就是**道路**。

道路按顏色分為幾種類型，其中兩種分別對應於車票或船票(詳見“旅行行動”)。

交易行動

調查員可以與同格的另一位調查員交易持有物(支援、神器、線索、法術、車票/船票等)。

購票行動

調查員如果位於**城市格子**上，選擇並獲得1張車票/船票。調查員所在格若無鐵路連接，不能獲得車票。調查員所在格若無航路連接，不能獲得船票。

調查員一旦有超過2張車票/船票，必須選擇保留2張，棄掉剩餘的。



船票



車票



獲取支援行動

調查員如果位於**城市格子**上，可以嘗試從備用區獲取支援卡牌。他投擲骰子檢定自己的影響(☉)，從備用區獲得任意支援，總**價值**小於或等於投擲的成功個數(詳見第12頁“檢定”)。



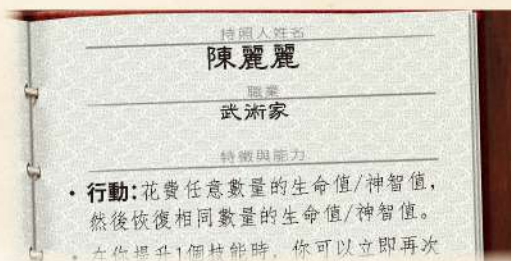
如果調查員沒有獲得任何卡牌，調查員可以棄掉備用區的任意一張卡牌。

執行獲取支援行動後，從支援牌堆抽取替換的卡牌，放到備用區棄掉或獲得的卡牌位置。

調查員如果所在格有怪物，**不能**執行這種行動。

配件行動

調查員可以執行配件上的行動(例如卡牌或自己的調查員卡)。這類行動前方帶有粗體“行動”字樣。



調查員卡上的行動

單個配件上的行動調查員每輪只能執行一次，但調查員可以執行不同配件上的行動。

示例: 陳麗麗使用自己調查員卡上的行動能力。然後，她第二次行動可以執行自己支援卡牌上的行動。

調查員還可以執行同格的其他調查員的某些配件行動，這類行動前方帶有粗體“地區行動”字樣。

行動階段示例



1. 行動階段開始時，塞拉斯·馬什位於舊金山。因為塞拉斯是調查員隊長，他先結算自己的兩次行動。
2. 塞拉斯的第一次行動是執行旅行行動。他從舊金山移動到5號格子。
3. 在旅行行動期間，他決定花費車票來移動額外一格，沿著鐵路移動到阿卡姆。

4. 塞拉斯的第二次行動決定執行休息行動，恢復1點生命值和1點神智值。他的神智值已達上限，他只能恢復1點生命值。他從標記池拿取1點生命值，放到自己的調查員卡上。

塞拉斯的2次行動均已執行完畢。他左手邊的調查員現在可以執行2次行動。

二階段：遭遇階段

本階段期間，每位調查員結算**1次遭遇**。結算遭遇時，通常要先閱讀遭遇卡牌上的一段簡短描述，卡牌上可能有正面效果和/或負面效果。

本階段從調查員隊長開始。他結算1次遭遇，然後輪到他左手邊的調查員結算1次遭遇，以此類推，直到每位調查員都結算了1次遭遇。

遭遇階段期間如果調查員所在格子有怪物，其**必須**依次對同格的每個怪物各結算1次戰鬥遭遇，順序由調查員決定。如果調查員所在格子沒有怪物，則改為結算1次地區遭遇或者結算任意標記的1次遭遇，詳見下文。

戰鬥遭遇

如果調查員所在格子有怪物，其**必須**依次對同格的每個怪物各結算1次戰鬥遭遇，順序由調查員決定。“戰鬥遭遇”詳見第14頁。

1位調查員結算全部戰鬥遭遇後，如果所在格子沒有怪物，可以結算額外1次遭遇。

地區遭遇

調查員抽取1張與所在格子插畫對應的遭遇卡牌，或者從一般遭遇牌堆抽取一張遭遇卡牌。他結算與所在格子對應的效果，然後棄掉該卡牌。



美洲遭遇
卡牌



歐洲遭遇
卡牌



亞洲/澳洲
遭遇卡牌



一般遭遇
卡牌

如果調查員可以抽取多種遭遇卡牌，那麼由他選擇抽取哪一個牌堆。

示例：一位調查員位於阿卡姆。他可以選擇從一般遭遇牌堆或美洲遭遇牌堆抽取一張卡牌。如果他選擇抽取一張一般遭遇卡牌，然後他結算該卡牌的“城市”部分。

版圖上帶有名稱的每個格子下方列出了對應遭遇卡牌上的常見效果。



羅馬遭遇通常會提升
調查員的意志(☞)

標記遭遇

標記通常放在版圖的格子上，給該格上的調查員提供額外一個遭遇選項。

☞ 調查員可以通過線索標記來抽取並結算研究遭遇卡牌。



線索標記



研究遭遇卡牌

☞ 調查員可以通過次元門標記來抽取並結算異界遭遇卡牌。



次元門標記



異界遭遇卡牌

☞ 調查員可以通過當前探險標記來抽取並結算探險遭遇卡牌。



當前探險標記



探險遭遇卡牌

☞ 調查員可以通過流言標記來結算流言神話卡牌上該格對應的遭遇。



流言標記



流言神話卡牌

☞ 調查員可以通過被擊敗的調查員標記來結算這位被擊敗的調查員卡背面的遭遇(詳見第14頁“被擊敗的調查員”)。



被擊敗的調查員標記



調查員卡背面

三階段：神話階段

在本階段期間，調查員隊長抽取神話牌堆頂的1張卡牌。神話卡牌上可能有7種效果，調查員隊長按照順序結算（從左到右，從上到下）。順序和效果如下：

推進徵兆 	徵兆標記按順時針順序，在記錄條上移動1格。然後，遊戲版圖上每有1個次元門標記與當前徵兆（詳見“毀滅和徵兆記錄條是什麼？”）對應， 推進毀滅 1格。
結算清算效果 	查看場上配件，結算  圖標開頭的全部效果。這些配件右下角都帶有紅色清算圖標，作為標識。 按以下順序結算這類效果：怪物、古神卡、持續神話卡牌，最後是調查員持有物和狀態。
生成次元門 	生成參考卡牌上指定數量的次元門（詳見右邊“生成次元門”）。
怪物湧現 	與當前徵兆對應的 每個次元門 均會生成參考卡牌指定數量的怪物（詳見第11頁“生成怪物”）。如果版圖上沒有對應的次元門，改為生成1個次元門。
生成線索 	生成參考卡牌上指定數量的線索（詳見第11頁“生成線索”）。
放置流言標記 	在指定格子上放置1個流言標記（詳見第16頁“流言”）。
放置驚悚標記 	在本神話卡牌上放置指定數量的驚悚標記。
結算效果 	如果該卡牌的文本效果上方帶有事件特性，結算效果，然後棄掉該卡牌。如果該卡牌帶有 持續 特性，將其放置入場，放到古神卡旁邊。該卡牌留在場上，直到被遊戲效果棄掉。

調查員只結算當前神話卡牌上的效果。例如，如果神話卡牌沒有生成線索圖標，調查員不結算生成線索步驟。

毀滅和徵兆記錄條是什麼？

毀滅記錄條用來記錄距離古神甦醒還有多久（詳見第16頁）。在**推進毀滅**時，將毀滅標記**朝著**毀滅記錄條的“0”格移動。在**後退毀滅**時，將毀滅標記**遠離**毀滅記錄條的“0”格移動。

徵兆記錄條會推進毀滅。徵兆標記推進時，遊戲版圖上每有1個次元門標記與當前徵兆對應，**推進毀滅**1格。



生成次元門

在有效果生成次元門時，拿取次元門標記堆頂上的1個次元門標記，放到該標記所示的格子上，正面朝上放置。

生成次元門時，**在該格生成一個怪物**（詳見第11頁“生成怪物”）。



在阿卡姆生成了一個次元門和一個怪物

次元門是什麼？

次元門表示現實世界撕裂的缺口。這些次元門可以通向其他世界、次元，甚至通往其他時間點。這種危險的異象將會招來可怕的力量，比如怪物，甚至古神。

次元門是推進毀滅的主要方式（詳見神話階段的“推進徵兆”步驟）。如要防止毀滅推進（和古神甦醒），調查員需要結算異界遭遇來關閉（棄掉）次元門。

生成怪物

在有效果生成怪物時，從怪物標記池中隨機抽取1個怪物標記，放到該效果指定的格子上。

如果該怪物有生成圖標，查看怪物標記背面，在生成後立即結算效果(例如，“本怪物生成時，將其移動到非洲之心”)。



怪物上的生成圖標

怪物標記池是什麼？

遊戲準備期間，玩家選擇任意一個不透明容器，比如遊戲盒蓋，作為怪物標記池。怪物生成時，玩家從怪物標記池抽取隨機1個怪物標記，不要查看標記內容。怪物被擊敗或被棄掉時，將其放回怪物標記池。然後搖晃容器混洗怪物標記。

生成線索

在有效果要生成線索時，從線索標記池中隨機拿取1個線索標記，放到該標記所示的格子上，正面朝下放置。



放到阿卡姆的線索

線索是什麼？

線索標記表示有關古神的祕密與知識。調查員可以通過結算研究遭遇來收集這類標記(詳見第9頁)。

調查員可以使用線索來解決神祕事件(詳見第16頁)、解決流言(詳見第16頁)、在檢定期間重擲骰子(詳見第12頁)。

遊戲勝利

調查員如果解決了古神的3個神祕事件，則立即獲得遊戲勝利。如果古神甦醒，調查員除了解決3個神祕事件，還需要結算終極神祕事件才能獲勝(詳見第16頁)。



阿撒托斯的神祕事件卡牌背面



阿撒托斯的神祕事件卡牌正面

如果發生以下任何情況，調查員**遊戲失敗**：

- 如果**毀滅**標記到達毀滅記錄條的“0”格，古神甦醒。古神卡背面寫有調查員遊戲失敗的方式(詳見第16頁“古神甦醒”)。
- 所有調查員均被消滅。
- 某些效果會導致調查員失敗。這類效果通常出現在某些**流言神話**卡牌上。
- **神話牌堆已被用盡**，導致調查員不能抽取神話卡牌。

絕密

寄信人：拉姆斯

收信人：黑室

我方一值守人員10月8日於柏林從銀幕祕社一社員處攔截到如下信息。初步解碼嘗試已告失敗。請將破解本材料作為你們的最優先事項。

WLE<3L0U>LFLLL>E>7>ELF>>LCULLL0W000>L67>CLO>
>L>7>V>>3L03U>>370UF>>JL7UFJ0>UJL>7A<>7LU>
ELE77UFJ0UF>LJL03U>JE>3L>J0UF7A037L>>U>3>7E
0>7LE7UFJ0E>>FJL0F7A03000>L77LUFJ>7Y0>LL
>ELJ000LCC7JE>3FVYUJE>3F3L0U0LCLC77F63AF>0
>3L03>LF7F0L000700030UF30ULFLL00>E>V830FL

需要密碼解鎖此條訊息。請聯繫祕社內
我方潛藏的特工。不要聯繫值守人員。

——斯卡波羅

本文件高度機密。若無必要安全許可，獲得此文件或其內容的行為皆視為叛國，將處死刑。



附加規則

以下部分列出了進行遊戲所需的其他規則。

檢定

許多效果會要玩家結算**檢定**。如要結算檢定，調查員投擲骰子來判斷檢定是成功還是失敗。調查員檢定成功後通常會獲得好處，而檢定失敗則常常伴隨著負面效果。

要結算一次檢定時，調查員投擲數量等於其技能值的骰子，加上或減去效果帶來的修正值。調查員每次檢定最少投擲**1個骰子**。

如果投擲出**至少1個成功**（“5”或“6”），檢定**成功**。如果沒有投擲出成功，則檢定失敗。擲出的成功個數為**檢定結果**。

調查員檢定成功或失敗時，按照原效果的指示來結算對應結果。

示例：陳麗麗的“奧術書籍”支援卡牌寫著：“你在執行休息行動時，可以檢定。如果你檢定成功，獲得1個法術。”休息時，麗麗用自己的2點知識（）結算本次檢定。她投擲2個骰子，結果為“1”和“3”。因為沒有擲出“5”或“6”，她檢定失敗，沒有獲得法術。

調查員在每次檢定中只能使用一張卡牌效果來獲得技能修正值(例如，帶有“獲得+1”文字的支援)。如果調查員有多張卡牌提供修正值，那麼使用其中**最高的修正值**。

卡牌上的檢定

在許多卡牌上，在簡短描述後以括號內的技能圖標表示進行該項技能檢定。調查員結算的效果文本中如有技能圖標，必須立即檢定該技能。出現技能圖標的括號內還可能帶有修正值(例如“-1”)，導致調查員在該次檢定中投擲更多或更少的骰子。

重擲骰子

在檢定中投擲骰子後，調查員可以立即花費1個線索標記來重擲1個骰子。調查員可以多次重擲骰子，每次需要花費1個線索標記。在所有重擲結算完畢後，調查員判斷檢定是成功還是失敗。

技能是什麼？

每位調查員的角色卡底部均有5個不同的技能值。每項技能下方的數字表示結算檢定時調查員投擲的骰子個數(詳見左邊的“檢定”)。



調查員卡上的技能

提升標記

這類標記表示調查員某項技能的嫻熟程度。在有效果令調查員提升技能時，該調查員獲得對應圖標的1個提升標記，放在調查員卡下方，以“+1”面朝上。如果該技能提升兩次，則將標記翻至“+2”面。調查員的技能值等於其調查員卡上的數值與對應提升標記的數值之和。



知識提升標記

複雜遭遇

探險遭遇、異界遭遇、特殊遭遇被稱為複雜遭遇，獎勵豐厚，但危機四伏。這些卡牌每張帶有3個效果。調查員在結算複雜遭遇時，先結算該卡牌上部的初始效果(卡牌上部的文本框)。根據該效果的結果，立即結算另外兩個效果之一。

如果初始效果檢定成功，結算該卡牌的檢定成功效果。如果檢定失敗，則結算該卡牌的檢定失敗效果。調查員結算對應段落(可能包含額外的檢定)的全部效果，然後棄掉該卡牌。



複雜遭遇上的效果

如果異界遭遇卡牌指示調查員“關閉本次元門”，調查員棄掉自己格子上的次元門標記。

結算探險遭遇後，調查員移動當前探險標記，放到探險遭遇牌堆頂的新卡牌對應的格子。

異界遭遇示例



1. 在遭遇階段期間，塞拉斯·馬什所在格子有次元門標記。
2. 他決定與該次元門發生遭遇，從異界遭遇牌堆抽取一張卡牌。結算初始效果，後面帶有“(眼-1)”。這意味著他需要檢定觀察技能。
3. 他的觀察技能值(3)加上檢定的修正值(-1)。
4. 他沒有其他能夠提供修正值的能力或持有物，所以他投擲2個骰子。
5. 他沒有擲出“5”或“6”，檢定失敗。結算失敗效果，除非花費1個線索，否則失去3點神智值。然後他棄掉這張異界遭遇卡牌。

獲得持有物和狀態

調查員常常會獲得支援、神器、法術、狀態。調查員獲得卡牌或標記時，將其正面朝上放在自己的調查員卡上。

法術和狀態

法術和狀態卡牌背面均有獨特的隱藏信息。玩家獲得一張法術或狀態卡牌時，**只能查看該卡牌的正面。**



狀態卡牌
正面



法術卡牌
正面

卡牌上寫了調查員應在何時將其翻開，應在何時結算卡牌背面的效果。

被耽擱的調查員

許多效果可導致調查員被耽擱。被耽擱的調查員不能執行行動。

調查員被耽擱時，將其調查員標記放倒，表示其被耽擱。在行動階段中該調查員不執行行動，改為立起自己的調查員標記，不再被耽擱。



被耽擱的調查員標記

博物館劫案後果嚴重

調查記者
雷克斯·墨菲

據警方不具名信源透露，昨晚博物館遭人闖入，現場血腥萬分、疑團重重。調查員認為有人從二層窗戶闖入，放進了若干隻大型食肉動物。當時在展廳巡邏的六名保安全部遇難，現場一片血腥……



生命值和神智值

每位調查員遊戲開始時生命值和神智值等於其上限。



在有效果導致調查員失去生命值/神智值時，該調查員失去自己調查員卡上的生命值/神智值標記。如果調查員恢復生命值/神智值，該調查員從標記池獲得生命值/神智值標記。調查員的生命值/神智值不能超過上限。

被擊敗的調查員

調查員失去全部的生命值或神智值時，立即被擊敗，結算以下步驟：

1. **推進毀滅**：推進毀滅1格。
2. **重新放置**：將調查員標記移動到最近的城市格子。然後將調查員標記放倒，在上面放置1個生命值標記，表示該調查員已失去全部生命值；或者在上面放置1個神智值標記，表示該調查員已失去全部神智值。



被擊敗的調查員標記

3. **收集持有物**：調查員棄掉全部狀態卡牌，生命值、神智值和提升標記，將其持有物(支援、神器、法術、線索、車票/船票)放到其調查員卡上。然後把調查員卡和持有物放在一邊；如果有調查員與這位被擊敗的調查員發生遭遇，此時會用到這些調查員卡和持有物。
4. **傳遞調查員隊長標記**：如果被擊敗的調查員有調查員隊長標記，該調查員必須選擇1位調查員，將隊長標記傳遞給他。

結算以上步驟後，調查員繼續結算當前結算。

選擇一位新的調查員

如果調查員被擊敗，在神話階段結束時，控制該調查員的玩家選擇一位新的調查員。如要選擇新的調查員，調查員選擇任意一位未被使用的調查員，按照第4頁的第3-4步執行。

遭遇被擊敗的調查員

調查員可以對被擊敗的調查員的標記結算一次遭遇，從而拿回該調查員的持有物，甚至可能後退毀滅。

在遭遇階段期間，調查員所在格子如有被擊敗的調查員標記，可以查看該標記對應的調查員角色卡背面，結算被擊敗的調查員遭遇。如果標記上有生命值標記，調查員結算“傷殘”遭遇；如果標記上有神智值標記，調查員結算“發瘋”遭遇。



結算本次遭遇後，將被擊敗的調查員標記和調查員卡移出遊戲。在本場遊戲接下來的時間裡，不能再使用該調查員。

被吞噬的調查員

某些遊戲效果會導致調查員被吞噬。調查員被吞噬時，其視為被擊敗，但只結算左邊的“被擊敗的調查員”第1步和第4步。該調查員棄掉全部的持有物、狀態、生命值/神智值/提升標記，把自己的調查員角色卡和標記移出遊戲。在神話階段結束時，該玩家按照左側文本，選擇1位新的調查員。

戰鬥遭遇

結算戰鬥遭遇是調查員將怪物擊敗並移出遊戲版圖的主要方式。

與怪物發生遭遇時，調查員將怪物標記翻面至正面朝下，閱讀背面的信息。然後，調查員結算兩項檢定，先是意志檢定，然後是力量檢定，以決定該次戰鬥遭遇的結果。



怪物標記背面

意志檢定

調查員結算怪物標記上的意志(☞)檢定。

如果怪物的**恐懼值大於**擲出的成功(“5”或“6”)個數，調查員失去等於兩者之差的神智值(詳見下方的“戰鬥示例”)。

力量檢定

調查員結算怪物標記上的力量(☜)檢定。

如果怪物的**傷害值大於**擲出的成功個數，調查員失去等於兩者之差的生命值(詳見下方的“戰鬥示例”)。

怪物失去等於成功個數的生命值。在怪物標記上放置生命值標記以作提示。在怪物失去的生命值等於或大於其**堅韌值**時，該怪物被擊敗並返回怪物標記池。

如果調查員沒有擊敗怪物，該怪物及其生命值標記仍留在該調查員所在格子。

史詩怪物

某些怪物擁有強大的力量，難以受制，免疫某些效果。史詩怪物的所有效果均與怪物相同，除了它們無法被移動、棄掉，或者放回怪物標記池。



一個史詩怪物

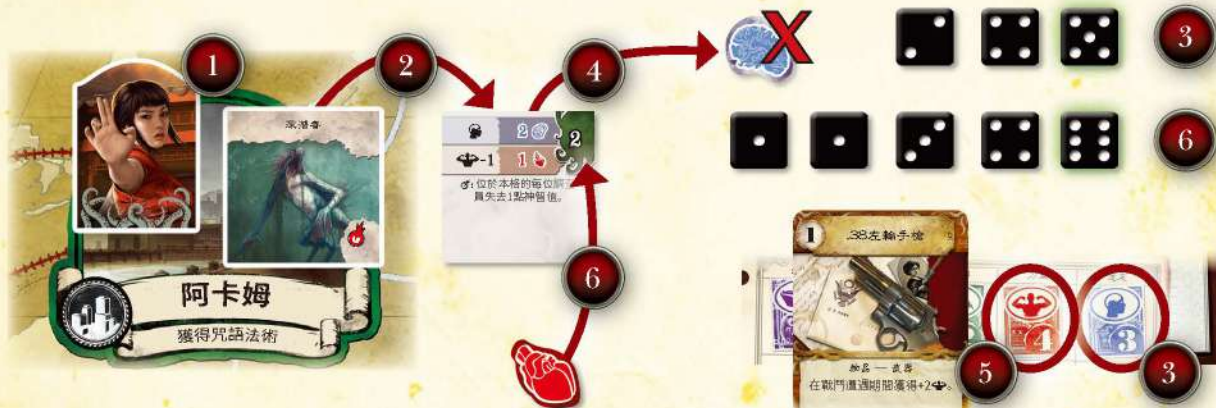
史詩怪物無法被擊敗，除非其失去的生命值等於其**堅韌值**，史詩怪物被擊敗後放回遊戲盒。

史詩怪物會被特定效果提到名稱而生成，永遠不放入怪物標記池。

埋伏

某些效果會導致調查員遭遇版圖以外的怪物。效果寫有“怪物埋伏你”時，調查員從怪物標記池隨機抽取一個怪物，立即與該怪物發生遭遇，結算一次戰鬥遭遇。結算戰鬥遭遇後，將該怪物放回怪物標記池(即使沒有擊敗該怪物)，繼續結算產生本次埋伏的效果。

戰鬥示例



1. 在遭遇階段期間，陳麗麗所在格子有怪物，她必須與該怪物發生遭遇，結算一次戰鬥遭遇。
2. 麗麗將怪物標記翻面。這個怪物沒有需要在戰鬥期間結算的效果。
3. 麗麗結算一次☞檢定。她的☞為3。怪物沒有修正值，所以她投擲3個骰子。
4. 她擲出了1個成功，然後將該怪物的2點恐懼值(☞)減去1。她失去1點神智值(等於兩者之差)。
5. 麗麗再結算一次☜檢定。她的☜為4。她應用怪物的修正值(-1)，再應用“.38左輪手槍”的修正值(+2)，所以她共投擲5個骰子。
6. 她擲出了1個成功，然後將該怪物的1點傷害值(☞)減去1。因為她擲出的成功個數等於該怪物的傷害，所以她不用失去生命值。

她擲出了1個成功，所以怪物失去1點生命值。在該怪物上放置1個生命值標記。怪物有2點堅韌值，所以它未被擊敗，麗麗的遭遇階段結束。

流言

流言神話卡牌通常會指示在版圖的指定格子上放置流言標記。在遭遇階段期間，所在格子有流言標記的調查員可以與該標記發生遭遇。與流言標記發生遭遇時，調查員不結算遭遇卡牌，改為結算該神話卡牌上的效果。



流言標記

“解決”一張神話卡牌後，將該卡牌連同上面的標記一起棄掉，然後棄掉版圖上對應的流言標記。

如何選擇一個隨機格子？

流言神話卡牌和神祕事件上的某些效果會在“隨機格子”上放置標記。每當效果提到隨機格子，從線索標記池抽取一個線索標記，標記背面所示格子即為隨機格子。然後棄掉抽取的線索標記。

神祕事件

為了贏得遊戲勝利，調查員需要解決3個神祕事件。每位古神有其自己的神祕事件牌堆，調查員必須解決牌堆中一系列獨有的任務。

在遊戲準備期間，抽取1張神祕事件卡牌，正面朝上放到古神卡旁邊。每張卡牌上均寫有調查員要如何解決該神祕事件。神祕事件結算後，立即從牌堆抽取一張新的神祕事件，正面朝上放到舊的神祕事件頂上。



完成的神祕事件卡牌

當前神祕事件卡牌

一旦解決了3個神祕事件，調查員勝利。如果古神甦醒，調查員除了解決3個神祕事件，還需要結算終極神祕事件才能獲勝(詳見右邊“終極神祕事件”)。

古神甦醒

毀滅標記到達毀滅記錄條的“0”格時，古神甦醒。將古神卡翻面並立即結算古神卡左上角的“甦醒”效果(如有)。在本場遊戲接下來的時間裡，古神卡保持正面朝下，背面效果取代正面生效(包括異教徒信息)。古神卡背面寫有調查員遊戲失敗的方式。



古神卡背面

被消滅的玩家

在古神甦醒後，調查員被擊敗或吞嚥時，控制該調查員的玩家即被消滅。被消滅的玩家不再選擇並控制新的調查員，不再參與遊戲。

如果所有玩家均被消滅，那麼調查員失敗。

終極神祕事件

古神一旦甦醒，調查員將更難贏得遊戲勝利。每張古神卡上均寫有調查員要想獲勝必須解決的終極神祕事件，通常是直面古神。

接下來

你讀完了規則書，可以開始你的第一場遊戲了！遊戲過程中如果遇到問題，請查閱規則詳解。以下是一些常被玩家查閱的規則：

- 在取數值的一半時，總是向上取整。
- 發生爭論時，由調查員隊長決定。
- 調查員可以對自己使用影響“調查員”的持有物，除非其寫有“另一位調查員”或“其他調查員”。