

萊克營地遺址

地點

陸地, 未動之地

作為你進入本地點的額外費用, 你所在地點的調查員必須共同花費4個綠索。

“讓我重新回憶起萊克營地以及在那兒發現的東西, 令我極為猶豫、抵觸萬分……”

—H.P. 洛夫克拉夫特《瘋狂山脈》

Illus. Duallbrush © 2021 FFG

萊克營地遺址

地點

陸地, 未動之地

➔: 檢定(4)來挖掘雪地以尋找補給。如果你檢定成功, 在劇本日誌“已回收的補給品”中, 記錄木製雪橇。(每個劇本最多一次成功)

庇護7。

Illus. Duallbrush © 2021 FFG 13/21

邪靈現身

水, 被發覺到其邪惡的酸水, 從裂縫裡冒出邪惡的酸水。

如果在卡面上有至少1張正面向上, 則將該牌翻面。如果沒有, 則將該牌翻面。如果沒有, 則將該牌翻面。

後刺-在本密謀將要推進時, 如果在卡面上有至少1張正面向上, 則將該牌翻面。如果沒有, 則將該牌翻面。

牌: 不推進密謀, 改為從堆上移2個牌到廢牌堆, 並找到到廢牌堆。隨將選擇其下的1張卡牌, 並生成成在其所在地點。

2

Illus. Juan Carlos Barquet © 2021 FFG 1/9 44

污濁空氣

密謀7b

這地方並非像如一般。你感覺好像你進入了一個古老而可怕的地方, 現在它的像茶正在你周圍揮發。

調查員隊長必須決定(選擇一項):

- 在混亂袋裡加入1個標記。
- 以玩家順序, 每位調查員將1張牌(每位不能這麼做的2張牌)混入自己的牌庫(每位不能這麼做的調查員改為受到1點傷害和1點恐懼)。

Illus. Juan Carlos Barquet © 2021 FFG

舊事陰影 (v.1)

在這個奇異的異世界, 過去的記憶和噩夢化為現實。這層地方是真實的還是你意識出來的? 或者可能都是?

目標: 直面內心的惡魔, 堅定你的決心。(提示: 你可能有不止一次機會來推進本構思。在那之前, 你都被困住了。如果你能在時間將靈時正好可以推進, 不致有瘋狂的機會……)

Illus. Pawel Kolomojczyk © 2021 FFG 5/53 53

深層奧秘

維繫1b

你開始理解了。儘管可能是夢, 但這層地方就像思想的中樞——維繫於維繫之中, 念想化為實體。在這裡, 瘋狂也會具象化。當你在思考, 這恐怖迷宮中可能存在的深層真相時, 一扇門恰好出現在你視線邊緣; 正是通過那扇門你才敢闖入這層地方。也許這裡還有更多的謎團有待解答, 但現在, 你已經看得夠多了。你打開了門……

(一) 結局 1)

Illus. Pawel Kolomojczyk © 2021 FFG

摩艾石像



5 2

地點

幻景

幻景2 (翻譯異星文字之記憶)。羅爾德·埃爾斯沃思在本地點時，本地點得到-2隱藏。

強制—在詭計卡牌的顯現效果將其附屬到摩艾石像時：該詭計獲得湧動(每階段僅限一次)。

Illus. Mark Poole © 2021 FFG 24/53 72

摩艾石像

當埃爾斯沃思審視雕像地基上的銘文時，雨水拍打著雕像的表面。“這個跟別的不一樣。”

他自言自語著，

“這不是拉帕努伊。這根本不是摩艾。”幻景裡的雕像裂開了，瘴氣開始從裡面滲出來……

如果羅爾德·埃爾斯沃思活著：
在本地點生成放在一邊的翻譯異星文字之記憶敵人。將本卡牌翻面。

如果羅爾德·埃爾斯沃思被劃掉了：
將位於本地點的所有調查員和敵人移動到記憶囚籠。

棄掉附屬到本地點的所有卡牌。將本卡牌加入勝利區。

調查員可以推進當前場景或繼續遊戲。

勝利2。

劇情

無法述說的惡魔之記憶

4 3 4

怪物, 幻景, 精英

警戒。反擊。

獵物—擁有丹佛斯的調查員。

➔➔將忒咳哩-哩牌庫頂的3張卡牌混洗入你的牌庫：**談判**。對本敵人造成3點傷害。

強制—在本敵人被擊敗時：將其翻面並結算另一面的文本。

敵人

Illus. Steve Ellis © 2021 FFG 32/53 80

無法述說的惡魔之記憶

“它在這裡，它在這裡。”真正的丹佛斯看到從破裂的窗戶溢出的瘴氣，喃喃自語道。“它一直在這裡，一直在這裡，而我回來了，回來就為了聽到那個可惡的聲音……”他繼續驚恐地看著瘴氣過去，宿舍恢復了正常狀態。幾分鐘後他才停止顫抖。

在劇本日誌中，記錄下丹佛斯直面他內心的惡魔。在探險隊部分他的名字旁畫一個勾。

從現在起，每當一場冒險期間包括丹佛斯或其被使用，不使用探險隊遭遇組中的版本，改為使用放在一邊的**堅毅**版本。如果他當前在場上，現在就將他切換為該版本。

將本卡牌加入勝利區。

調查員可以推進當前場景或繼續遊戲。

勝利1。

劇情



詭計

低溫症

危險

顯現—檢定(3)。如果你所在地點的高度為4或5，本次技能檢定額外揭示1個混亂標記。如果你檢定失敗，在混亂袋裡加入1個標記，或每低於難度1點就受到1點恐懼。

Illus. Robert Laskey © 2021 FFG 25/34 113



0 **木製雪橇**

支援

道具, 探險

▶ 橫置木製雪橇：位於本地點的一位調查員查找其牌庫頂的6張卡牌，找出最多3張非弱點**道具**或**供給**卡牌，正面朝下附屬到木製雪橇。混洗其牌庫。

木製雪橇在調查員控制下時，正面朝下附屬在木製雪橇的卡牌，可以被位於其所在地點的任意調查員打出，如同該卡牌在該調查員手中。

Illus. Robert Laskey © 2021 FFG 29/34 115



場景 1a

錯綜複雜之城 (v. III)

這是一生難得的發現。戴爾的報告是真的，全部內容都是。你必须探索這個異星文明，以便瞭解更多……

▶ 花費2個**鑰匙**：請記住團隊“瞭解了修格斯起源”。

▶ 花費2個**鑰匙**：請記住團隊“發現了隱藏的力量”。

目標 如果團隊“瞭解了修格斯的起源”且“發現了隱藏的力量”，推進場景。

Illus. Lin Huang © 2021 FFG 6/47 126

場景 1b

亙古歷史

你的發現簡直太瘋狂了，讓人難以置信。根據這座城市的壁畫和記錄，一個被稱為“修格斯”的怪物種族就創造出來為這座城市的古人服務。修格斯被派送到蒙羅山脈下的地下城深處，在那裡它們將建造一個大門來封印某種休眠中的远古力量，這種力量是如此可怕，以至於修格斯的主人總害怕它。但修格斯反叛了主人，讓封印突然，這些傳統守護者阻止了你和其他探險者的腳步：一種低沉的咆哮聲，似乎來自下面遙遠的某個地方。你不敢想像是什麼樣的怪物會發出如此可怕的聲音。

將放在一邊的修格斯遭遇組和遭遇卡牌混洗入遭遇牌庫。

你知道去地下城市的通路。揭示隱藏隧道。

按玩家順序，每位調查員將遭遇牌庫頂的1張卡牌。

場景 2a

追尋未知 (v. I)

在這個由結冰的街道和巨大建築構成的龐大網絡深處，有一個通往蒙羅山脈底下的地下城市的古老大門。如果你能瞭解更多的話，你得找到它……

▶ 花費2個**鑰匙**：每位調查員可以治療1點傷害、1點恐懼和1點創傷。

目標 如果每位沒有被擊敗的調查員都在隱藏隧道，且隱秘隧道沒有線索，推進場景。

Illus. Lin Huang © 2021 FFG 7/47 127

場景 2b

前往地下城市

已經探明的前鋒通道的迷宮般的黑暗而危險的隧道。無論好壞，你的艱難旅程即將結束。你深呼吸，鼓起勇氣，一頭鑽進山脈深處。

(→ 結局 1)

場景 2a

追尋未知 (v. II)

在這個由結冰的街道和巨大建築構成的龐大網際某處，有一個通往亞摩山脈底下的地下城市的古老大門。如果你能瞭解更多的話，你得找到它……

▶ 花費2個**鑰匙**：每位調查員查我各自牌庫，找出所有武裝咬咬哩哩牌點，將這些牌點混洗入武裝咬咬哩哩牌庫，然後混洗各自牌庫。

▶ 目標 如果每位沒有被擊敗的調查員都在隱秘隧道，且隱秘隧道沒有線索，推進場景。

© 2021 FFG 8/47 138

Illus. Lin Hsiung

場景 2b

前往地下城市

已經探明的前途通向迷宮般的黑暗而危險的隧道。無論好壞，你的艱難旅程即將結束。你深呼吸，鼓起勇氣，一頭鑽進山脈深處。

(→ 結局 1)

場景 2a

追尋未知 (v. III)

在這個由結冰的街道和巨大建築構成的龐大網際某處，有一個通往亞摩山脈底下的地下城市的古老大門。如果你能瞭解更多的話，你得找到它……

▶ 獨刺 在一個地點時：擊敗該地點的所有敵人。

▶ 老手 花費2個**鑰匙**：從混亂袋裡移除所有牌點。

▶ 目標 如果每位沒有被擊敗的調查員都在隱秘隧道，且隱秘隧道沒有線索，推進場景。

© 2021 FFG 9/47 139

Illus. Lin Hsiung

場景 2b

前往地下城市

已經探明的前途通向迷宮般的黑暗而危險的隧道。無論好壞，你的艱難旅程即將結束。你深呼吸，鼓起勇氣，一頭鑽進山脈深處。

(→ 結局 1)

詭計

真相開端

恐怖

顯現-檢定(2)。本次檢定難度值增加你所在地點和你控制的鑰匙數之和。如果你檢定失敗，受到2點恐懼(如果你檢定失敗且低於難度至少3點，改為3點恐懼)。

© 2021 FFG 34/47 144

Illus. Marius Bota





詭計

真相開端

恐怖

顯現—檢定●(2)。本次檢定難度值增加你所在地點和你控制的鑰匙數之和。如果你檢定失敗，受到2點恐懼(如果你檢定失敗且低於難度至少3點，改為3點恐懼)。

Illus. Marius Bota © 2021 FFG 35/47 144




詭計

真相開端

恐怖

顯現—檢定●(2)。本次檢定難度值增加你所在地點和你控制的鑰匙數之和。如果你檢定失敗，受到2點恐懼(如果你檢定失敗且低於難度至少3點，改為3點恐懼)。

Illus. Marius Bota © 2021 FFG 36/47 144



古代設施

地點

遺跡

“其他的孔洞無疑是與過去的機械設備有關——如供暖、照明等——這在許多繪畫中都有所暗示。天花板一般都很平實，但有時也會鑲嵌上綠色的皂石或其他瓷磚，而現在大多已經脫落了。”

—H.P. 洛夫克拉夫特《瘋狂山脈》

Illus. Patrick McEvoy © 2021 FFG

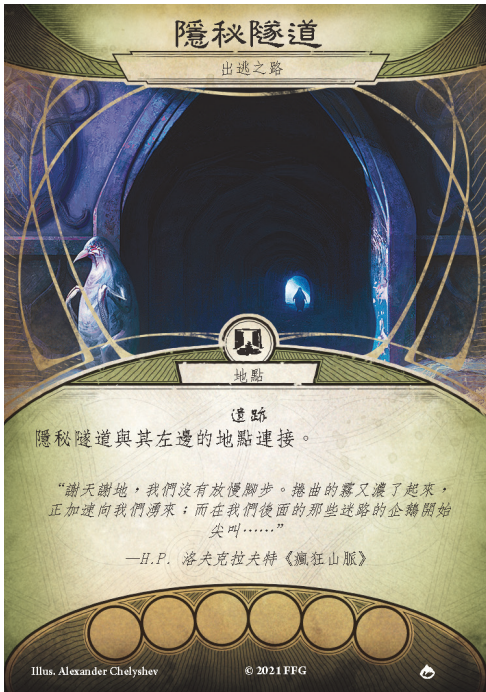
地暖口

4 地點 1

遺跡

►如果你控制⚡封印：檢定●(3)。如果你檢定成功，位於地暖口的調查員可以共同花費1●個線索，來啟動⚡封印。然後，從混亂袋裡移除1個●標記。

Illus. Stanislav Dikolenko © 2021 FFG 3/18 150



狂暴的修格斯

3
4
1

怪物, 修格斯, 精英
獵手。龐大。

狂暴的修格斯擁有+2生命。

強制—當敵軍階段結束時：對狂暴的修格斯所在地點的每位調查員和每個非修格斯敵人造成2點傷害。這些調查員各自抽取忒咳哩-哩牌庫頂的1張卡牌。

勝利1。

敵人



Illus. Timo Karhula
© 2021 FFG
3/3
211

