

2  
事件

### 偷襲

策略

對你所在地點的1個未與你交戰的敵人造成2點傷害。

Illus. Stanislav Dikolenko © 2017 FFG 152

2  
事件

### 偷襲

策略

對你所在地點的1個未與你交戰的敵人造成2點傷害。

Illus. Stanislav Dikolenko © 2017 FFG 152

密謀 2a

### 風暴肆虐

大海還在朝小船傾瀉著自己的怒火。海濱強擊者繼續，蒙面打劫者還頭。難逃上流的大海才是打開通路的關鍵？如果是這樣，你別無選擇，只能讓風暴繼續肆虐……

每張遠古惡魔獲得得湧動。

調查員以團隊為單位花費1個花費1個調查員線索：在本密謀上放置1個毀滅標記(本效果可能推進當前密謀)。每位調查員獲得2資源。(團隊每輪僅限一次。)

6

Illus. Dennis Chan © 2017 FFG 3-4/38 276a

密謀 2b

### 世界交織

有點不轉動。洪水早就濺濕該觸擊了次元門。你絞盡腦汁研究了這個儀式，但不知為何，它就是不起效果。

絕望中，你抬頭望向天空，希望看到變化。頭頂的烏雲形成了漩渦，閃電在漩渦中閃耀。穿著黃袍的人影將在長真的怪物背上，在空中心靈飛舞。突然，你明白自己犯了一個每一滴水不是關鍵，天空才是！

將放在一旁的畢宿五的野獸生成在修道院塔樓。

檢查劇本日誌。如果“貴賓通告”下沒有阿什莉·克拉克，搜索收藏中的阿什莉·克拉克(歌聲漸亡)並將她生成在晉升之門。

從遊戲中移除放在一旁的場景3a卡牌。推進到密謀3a。你的目標在其他密謀牌堆中。

Illus. Stanislav Dikolenko © 2017 FFG 3-4/38 276b

場景 1a

### 巴黎陰謀 (版本二)

你走出火車站，經過聖巴拿波教堂時，耳旁傳來一陣風聲。這聲響了還在你進嗎？這聲響奇特的和音和緊了你的心弦，你不禁鬆緊了剛鬆了片刻才繼續上線。巴黎很大，而你手頭的線索很少……

目標-花費所需數量的線索來推進場。

目標-帶大輪結束時，如果場上有3個或更多毀滅標記，推進場。

20

Illus. Matthew Cowbery © 2017 FFG 6/38 205

場景 1b

### 邪惡本尊

如果你花費線索推進場景：你之前聽到的風琴演奏始終縈繞在你的心頭。無論你走到哪裡，這和絃樂在你腦中反覆演奏，折磨著你。你始終感覺有人監視著自己。

將放在一旁的風琴手(藐視絕望)面朝上生成在調查員隊長所在地點。

將長進到場景2a - 暗影纏身。

否則：

你瞥見牆上一個高高的男子，他漆黑的外套和帽子與他蒼白的膚色形成了鮮明的對照。他惡狠狠地看了你一眼，那是你見過最可怕的眼神，那眼神都寒到了他的腳下。

每位調查員受到2點恐懼。

將放在一旁的風琴手(藐視絕望)面朝上生成在調查員隊長所在地點。

將長進到場景2a - 暗影纏身。

Illus. Stanislav Dikolenko © 2017 FFG 6/38 205