

基礎規則說明：

【半數取大】

【調查員領導者決定所有爭議決定】

【當一個效果針對的是“一個調查員”的時候可以對自己發動，除非上面寫的是“其他調查員”】

set up=準備

1：放置遊戲版圖

2：整理指示物

a，將次元門指示物以隨機的順序背朝下擺在大家順手位置

b，將線索指示物背朝下疊擺在大家順手的位置

c，將生命，神智，升級，旅行票據，恐懼，神秘事件以及謠言指示物分別放在順手的位置

3.選擇並置放調查員

玩家選擇其中一個玩家接受調查員領導者指示物。（方法隨意）

從領導者開始順時針的選擇各自所要的扮演調查員，並依照調查員角色卡背面的指示將對應的調查員指示物放在遊戲版圖上的指定位置。

4.接受初始資產，生命和神智。

每一個調查員角色卡的背面都列舉除了該調查員初始的擁有卡，所以他將得到對應的卡片。

然後領取和角色卡正面最大生命值和最大神智值對應的生命指示物和神智指示物，並放在自己的角色卡附近。

5.決定遠古邪神卡

玩家集體決定選擇一個遠古邪神卡，

每一個遠古邪神都將提供不同的遊戲體驗。一般來說推薦新手選擇阿撒托斯（最直巴 233），將選擇好的遠古邪神卡臉朝上放在遊戲版圖附近，然後【執行遠古邪神卡上的“準備”一欄的所有效果】

6.整理怪物池

將所有非史詩怪物指示物隨機堆放在一起——不要讓他們的準備文本被展示出來（可以放在杯子啊碗啊之類的容器內。）

【不要將史詩怪物放在怪物池中】

7.分別整理卡組

將所有不對應當前選擇的遠古邪神卡的調查遭遇卡，特殊遭遇卡和神秘事件卡都拿出並放回遊戲盒子。本次遊戲用不上他們了。

然後分別將下列卡整理並放在遊戲版圖附近。

將所有探險遭遇卡單獨洗牌放好。

將所有法術卡和狀態卡分別洗牌放好。

將神話卡按照第 8 步的要求另放並將其他卡分別洗牌放好。

8.構建神話卡卡組

依照遠古邪神卡上的說明將神話卡卡組建好。

將所有神話卡按正面邊框的顏色分成三疊，洗牌，然後按照分別朝下放置。

依照邪神卡第一階段卡組的指示分別從三種卡裡隨機抽對應數量的卡放在一起洗牌並放好。

依照第二階段卡組的指示分別隨機抽取對應數量的卡放在一起洗牌並放在第一

階段卡組【之下】。

依照第三階段卡組的指示分別隨機抽取對應數量的卡放在一起洗牌並放在第二階段卡組【之下】。

一旦卡組成型，【不要再次對該卡組進行洗牌】，並將之放在邪神卡附近，將其他的卡放回遊戲盒子。

9.執行開始效果。

執行如下開始效果來完成準備。

a, 將符合遊戲角色數的參照卡放置在神話卡卡組附近。玩家將依照參照卡來執行神話卡的效果。將其他的參照卡放回遊戲盒子。

b, 將末日指示物按照當前選擇的遠古邪神卡的指示放在末日監測軌對應數值上。

c, 將預兆指示物放在預兆監測軌上的綠色的（隕石）標記上。

d, 將資產卡的前四張放在遊戲版圖的儲備區

e, 依照參考卡召喚對應數量的次元門，並隨機選擇一個怪物放在同樣的位置。

f, 將行動調查指示物依照探索指示物卡組第一張背面的圖放置在對應的地區。

g, 依照參考卡召喚對應數量的線索。

召喚線索的時候隨機從線索指示物中選擇一個並將之放置在其正面對應的地點。

h, 最後抽出一張神秘事件卡並將之放置在遠古邪神卡附近，然後開始執行卡上寫有“當此卡進場的時候”所產生的效果。

如何遊戲

eh 依照輪次進行遊戲。每一輪包括三個階段，執行步驟如下：

1：【行動階段】調查員可以執行行動以移動或者準備之後的任務。

2：【遭遇階段】調查員在當前地區執行遭遇或者與怪物戰鬥。

3：【神話階段】調查員領導執行神話卡，這些卡一般會使末日指示物前進，召喚次元門，或者提出其他調查員必須戰勝的挑戰。

在每一個神話階段的結束階段，調查員領導者都可以選擇將調查員領導者指示物轉給其他的玩家。

階段一：行動階段：

在這個階段，調查員可以執行最多兩個行動。

行動是調查員移動和得到增益卡和指示物的主要途徑。

在這個階段開始調查員領導者可以選擇執行的兩個行動，然後他左手邊的調查員選擇執行兩個行動，以此類推，直到所有調查員行動完成。

【重點：每一輪中每個調查員只能執行同一個行動一次】

在行動階段，調查員能夠執行如下行動：

旅行行動：調查員可以移動他的調查員指示物到任意鄰近區域，移動完之後，調查員可以使用任意數量的旅行票據來增加對應票據數量的移動距離。需要注意的是車票只能沿鐵路移動而船票只能沿航行線移動。

休息行動：調查員回復一點生命值和一點神智值。

調查員【不能】在有怪的區域選擇這個行動。

交換行動：調查員可以與同區域的其他調查員交換擁有物（資產，工藝品，線索，法術，和旅行票據）。

準備旅行行動：當調查員在一個【城市區域】的時候，他可以選擇增加一張他想

要的旅行票據。如果他所在城市沒有鐵路相連，他就不能拿車票。同樣的，如果他所在的城市沒有航道相連，他就不能拿船票。

如果一個玩家手上有超過兩張票據，他必須選擇兩張保留並丟掉其他的多餘票據。

獲得資產行動：當調查員【在城市區域】的時候，他可以嘗試從儲備區取得資產卡。他需要投擲骰子以測試他的勢力，並拿取小於或等於其成功點數總值的資產卡。如果他沒有增加任何資產卡，他可以選擇從儲備區去掉一張指定的資產卡。

當獲取資產行動結束後，調查員必須從資產卡堆中抽取卡片補充儲備區。

當調查員所在區域有怪的時候他【不能】選擇獲取資產行動。

要素行動：調查員可以選擇執行自己角色卡或者資產卡上前面印有黑色“行動”字樣的要素行動。（每一種要素行動一輪只能用一次，比如一個角色可以在使用自己角色卡的要素行動之後，再使用自己資產卡上的要素行動。但是每個要素行動的執行都單獨算一個行動）。調查員也可以使用那些同區域其他玩家手中前面印有黑體的“地區行動”卡上的要素行動。

階段二：遭遇階段

在這個階段，每個調查員都要執行【一個】遭遇。遭遇一般需要閱讀一個遭遇卡上的短敘述，它通常可以提供正面效果或者負面效果的。

這個階段由調查員領導者開始，他執行了遭遇之後每個玩家依順時針的順序執行遭遇，直到所有人完成。

在遭遇階段，當一個調查員在有怪區域，他【必須】對每一個在該區域的怪執行一對一戰鬥遭遇。一次一個，按照他所選擇的順序。如果他所在區域沒有怪物，他可以選擇執行自己指定的地區遭遇或者指示物遭遇。

戰鬥遭遇

當調查員單挑完所有所在區域的怪物之後，如果沒有怪物存活下來，他【可以選擇執行另一個遭遇】。

地區遭遇

調查員抽出對應他區域的遭遇卡或者是通用遭遇卡，並執行對應他所在地區的效果，然後扔掉這張卡。

如果一個調查員可以從複數類型的遭遇中抽取遭遇卡的話，他可以自行選擇抽取哪一種。

每一個被命名的區域下面的描述記載著這個地區對應的遭遇卡最常見的效果。

指示物對應遭遇卡

線索指示物——調查遭遇卡

次元門指示物——異界遭遇卡

行動調查指示物——探險遭遇卡

謠言指示物——謠言神話卡

被擊倒調查員指示物——調查員角色卡背面

階段 3：神話階段

在這個階段，調查員領導者從神話卡卡組頂端抽一張卡出來，然後依照【從左到右】的順序執行上面的效果。神話卡上可能出現七種效果，順序和具體描述如下：

推進預兆：將預兆指示物沿著預兆監測軌按照順時針前進一格，然後依照遊戲版圖上和當前預兆圖案相符的次元門數量【推進末日指示物】。

執行結算效果：執行所有右下角印有結算（赤色小彗星）標誌卡的要素效果！

依照以下順序執行：怪物們，邪神卡，持續的神話卡，和最後調查員所持有的擁有物和狀態。

召喚次元門：依照參照卡召喚指定數量的次元門。

【門被召喚出來之後，一個怪物也會隨之被召喚到同樣的區域。】

怪物湧出：在【每一個】圖案和當前預兆相同的門所在的區域召喚參照卡指定數量的怪物，如果沒有對應的門，就替代怪物召喚一個門（然後還是會召喚出怪物otz）

召喚線索：依照參考卡召喚指定數量的線索。

放置謠言指示物：參照圖片防止謠言指示物到指定區域。

放置恐懼指示物：放置等同於列出數量的恐懼指示物到這張神話卡上。

執行效果：如果這張卡有“事件”特別列舉出來的話，馬上執行其效果並丟棄這張卡，如果他擁有一個持續效果的話，將之放在邪神卡附近，它將保留直到被遊戲效果丟棄。

調查員【只需要執行神話卡上顯示有的效果】。

如何確定勝負：

調查員在完成三個邪神對應的神秘事件之後立即取勝。

如果邪神甦醒，那麼調查員需要解決掉最終的神秘事件來取得勝利。

在以下情況下，判定調查員調查失敗。

1：當末日指示物達到 0 時。邪神甦醒，邪神背後的文字會說明如何判定玩家的調查失敗。

2：所有調查員都被從遊戲中排除時。

3：卡片效果導致調查員失敗，這種情況一般會出現在某些謠言神話卡的效果中。

4：當調查員發現【神話卡卡組無卡可抽】的時候。

測試

很多效果需要調查員進行能力【測試】。調查員需要擲骰子來確認自己是否通過

測試。透過測試一般會給調查員帶來正面效果，而失敗一般會帶來負面效果。

要通過一個能力測試，調查員一般需要【擲等同於被列出能力數值數量的骰子】，

其數量包含因為效果增加的能力或者因為負面效果減掉的部分。任何調查員測試

【最少可以投一粒】骰子。

如果他擲出【最少】一個成功點（一個 5 或者 6），就算他測試【通過】如果他

沒能擲出任何成功點，那麼測試【失敗】。所擲出的成功點的數量被稱為【測試

成果】。

不管調查員測試成功或失敗，他都必須執行卡片列出的對應效果。

重擲骰子

當測試擲完骰子之後，調查員可以立即不計次數的選擇花費一個線索指示物換取

重擲一個骰子。

升級技能

當效果允許調查員提升一個技能的時候，他獲得一個對應的技能升級指示物。並

將其+1 的一面放在自己對應技能之上，當他同一個技能再次得到提升的時候，

他可以將升級指示物翻面至+2 面。一個調查員的技能值等於角色卡上的數值加

上對應升級指數物之和。

完成遭遇

探險遭遇, 異界遭遇和特殊遭遇是回報擁有更豐富但也更危險的冒險, 其被稱為：

完成遭遇。每一張卡都有三個效果, 調查員必須先完成最初的效果, 依據其結果,

他必須【馬上】執行下面兩個效果中對應的那一個。

如果異界遭遇的效果允許調查員“關掉這個門”, 那麼玩家可以從他的區域丟棄這

個次元門指示物。

當執行探險遭遇的時候, 調查員必須將行動調查指示物放置在探險遭遇卡組新出

現的卡其背面所繪製的地方。

增加擁有卡和狀態

調查員經常增加資產, 工藝品, 法術和狀態。當調查員增加一張卡或指示物時,

他需要把它朝上放在角色卡附近。

法術和狀態

法術和狀態卡是唯一在背面擁有隱藏說明的卡片。當玩家得到一張法術和狀態卡

的時候, 他【只能看這張卡的正面】。(中間有圖片的就是正面)

卡上描述了當調查員翻轉這張卡時, 在何時他必須執行卡片背後的效果。

延誤調查員

調查員會因某些特定的效果被延誤。一個被延誤的調查員無法選擇行動。

當調查員被延誤時, 他必須翻倒他的調查員指示物, 以標記他是被延誤了。當行

動階段，他以扶正調查員指示物來取代自己的行動階段。

生命值和神智值

調查員不能擁有比自己最大值更多的生命值和神智值。

被擊敗的調查員。

當調查員的生命值或者神智值其中一樣全部遺失的時候，他【立即】被擊敗並開始執行如下步驟：

1：推進末日：推進末日指示物一格。

2：遷徙：將調查員指示物移動到最近的城市區域，並將指示物放倒然後放置一個生命指示物（血 0），或者一個神智指示物（商 0）。

3：收集擁有物：丟棄他擁有的狀態，生命和神智以及升級指示物，將他的擁有物（資產，工藝品，法術，線索和旅行票據）放在他的角色卡上，並將之放倒一邊，之後如果有其他調查員來遭遇這位被擊敗調查員的時候可能還會用到這些東西。

4：如果被擊敗調查員擁有調查員領導者指示物，他必須將之轉交給他選中的其他的調查員。

完成之後，調查員們繼續執行應該執行的遊戲步驟。

選擇一個新調查員

當一個調查員被擊敗之後，控制他的玩家在神話階段可以選擇一個無人使用的新的調查員。並【執行準備階段的 3-4 步驟】。（選擇調查員，放置到對應地點，拿

去生命值和神智值，拿取初始擁有卡。)

遭遇被擊敗調查員

調查員可以遭遇被擊敗調查員以接受其擁有卡並推遲末日指示物。

如果被擊敗調查員身上是生命指示物那麼必須對抗一個傷殘遭遇。如果被擊敗調

查員身上是神智指示物那麼必須對抗一個瘋狂遭遇。

當執行其遭遇之後，就要移除被擊敗調查員的指示物及其角色卡。在接下來的遊戲中該角色也無法再被使用。

被吞噬調查員

有些遊戲效果會導致調查員【被吞噬】，當調查員被吞噬的時候，他視同被擊敗但是只執行“被擊敗調查員”的【1-4】步，然後去掉他的所有效果，擁有卡，神智，生命和升級指示物，並移除他的角色卡和調查員指示物。在神話階段的結束時，該玩家可以選擇一個新的調查員。

戰鬥遭遇

執行戰鬥遭遇是調查員打敗怪物並消滅他們的主要方法。

當調查員遭遇一個怪物的時候，翻面怪物卡並閱讀相關的訊息，然後他需要執行兩個測試。首先進行【意志測試】然後進行【力量測試】，然後確認戰鬥結果。

意志測試：如果怪物的【恐懼】【大於】玩家的意志測試成果，那調查員將失去等同於相差值的神智值。

力量測試：如果怪物的【傷害】【大於】玩家的力量測試成果，那調查員將失去

等同於相差值的生命值。

怪物會失去等同於玩家力量測試成果的生命值，當怪物失去的生命等同於他的

【堅韌值】的時候，這個怪物就視同被擊敗並返回怪物池。

如果調查員沒能擊敗怪物，怪物會帶著傷害停留在那裡。

史詩怪物

特別厲害的怪物被稱為史詩級怪物，他們只能因為生命值扣完而被打敗，並只會

因為特殊效果被指名招出，他們不論任何情況都不進入怪物池。

突襲

一些特殊的效果會導致調查員遭遇到不在版圖上顯示的怪物。當效果顯示“一個怪物突襲你”，這個調查員需要隨機從怪物池選取一個怪物然後馬上進入戰鬥遭遇。執行完戰鬥遭遇之後，不論他有沒有擊敗那個怪物都要將之放回怪物池。然後繼續執行那個導致了戰鬥遭遇的效果。

謠言

謠言神話卡一般會放置謠言指示物到遊戲版圖的指定地點，在那個地方的調查員可以在遭遇階段執行對抗這個謠言。

當謠言被對抗成功的時候可以去掉這張卡和其上的任何指示物，並丟棄此地的謠言指示物。

如何確定一個“隨機地點”？

隨機使用線索指示物。

神秘事件

要在遊戲中取得勝利，調查員必須解決三個神秘事件卡。每一個邪神都有屬於自己的神秘卡組。

當準備階段，抽取一張神秘事件卡，並朝上放在邪神卡附近。

每一張神秘卡上面都寫出了如何解決這個神秘卡的方法。

當一張神秘卡被解決，立刻從神秘卡卡組上抽出一張卡【朝上放置在之前的神秘卡之上】。

一旦調查員解決了三個神秘事件之後，他們馬上得到勝利。

如果邪神甦醒，調查員必須解決最終神秘事件來取代之前的三個神秘事件來取得勝利。

邪神甦醒

邪神甦醒之後，翻面，然後依照上面的效果來實行最終神秘事件。

玩家排除

當舊神甦醒之後，當調查員被擊敗或者吞噬的時候，其玩家就【被排除】了。被排除的玩家不能再選擇新的調查員也不能再進入遊戲。

=====專用名詞對照部分=====

game board=遊戲版圖

reference guide=參考指南

investigator sheets=調查員角色卡

plastic stand=塑膠底座

ancient one sheet=遠古邪神卡

encounter card=遭遇卡

general encounter card=通用遭遇卡

other world encounter card=異界遭遇卡

expedition encounter card=探險遭遇卡

special encounter card=特殊遭遇卡

research encounter card=調查遭遇卡

monster token=怪物指示物

lead investigator token=調查員領導者指示物

travel ticket token=旅行票據指示物

improvement token=升級指示物

health token=生命指示物

sanity token=神智指示物

mystery token=神秘事件指示物

clue token=線索指示物

eldritch token=恐懼指示物

rumor token=謠言指示物

omen token=預兆指示物

doom token=末日指示物

mythos card=神話卡

mystery card=神秘事件卡

artifact card=工藝卡

asset card=資產卡

condition card=狀態卡

spell card=法術卡

gate token=次元門指示物

reference cards=參照卡

active expedition token=行動調查指示物

doom track=末日監測軌

omen track=預兆監測軌

reserve=儲備區

spawn=召喚

lore=知識

influence=勢力

observation=洞察力

strength=力量

will=意志

resolve reckoning effect=執行結算效果

monster surge=怪物湧出

delayed=延誤

crippled encounter=傷殘遭遇

insane encounter=瘋狂遭遇