



## 规则详解

# 事情本不该如此……

在我看来，这世上最仁慈的事情，莫过于人类无法将其所思所想全部贯穿联系起来。

——H.P.洛夫克拉夫特，《克苏鲁的呼唤》

## 停！

请先阅读《新手指引》手册。要是你在游戏过程期间遇到问题，请用本书的词汇表作为参考。在完成教学游戏之后，我们推荐阅读从第22页开始的附录。

本手册旨在提供规则信息的权威出处，而不是教会玩家如何进行游戏。玩家应该先完整地阅读《新手指引》，然后在进行游戏时，有需要再查阅本《规则详解》。

本手册主要包含词汇表，列举了游戏过程中玩家可能遇到的情况。如果你对规则有疑问，应先查看这一部分。

本手册之后的部分还有四则附录。第一则附录描述了打出卡牌的流程，以及发动触发能力的时机。第二则附录提供了一轮结构的时序图，并详细解释了如何处理其中的每一个游戏步骤。第三则附录列出了《诡镇奇谈：卡牌版》的游戏准备的完整规则。第四则附录提供了每种卡牌的详解。

## 金科玉律

如果本《规则详解》中的文字描述与《新手指引》发生直接冲突，以本《规则详解》为准。

如果任何卡牌文字与《规则详解》或《新手指引》发生直接冲突，以卡牌文字为准。

## 严酷法则

如果规则或时序出现冲突，但玩家无法在《规则详解》中找到答案，请以最能阻碍玩家获得冒险胜利的方式结算冲突，然后继续游戏。

## 词汇表

以下列出了游戏期间可能出现的规则、术语和特殊情况。

### 能力

能力是一种特定的游戏文字，描述卡牌如何影响游戏。

- ◆卡牌必须在场，其能力方可与游戏进行互动，除非该能力（或者该类卡牌的规则）明确指出可在场外区域使用。
- ◆卡牌能力只与场上的卡牌互动，除非卡牌能力指明与场外区域的卡牌互动。
- ◆如果场上有多个相同能力，则每个能力单独和游戏状况进行互动。

卡牌能力有多种类型：永续能力、强制能力、显现能力、触发能力、关键词和敌人指示（生成和猎物）。每种类型详见下。

参见：第7页“费用”、第9页“效果”、第17页“限定词”、第18页“指代自身”。

### 永续能力

卡牌上没有特殊格式的能力，即为永续能力。永续能力的卡牌只要在场，就会一直和游戏进行互动。（部分永续能力会一直寻求某种特定条件，通常由“……期间”或“时”标明。这种能力的效果只要满足其特定条件，就会一直有效。）永续能力没有特定的发动时机。

### 强制能力

带有粗体**强制** - 字样的能力，即为强制能力。强制能力在特定的时间点会自动发动，并与游戏进行互动。这样的时间点一般会用“在……时”、“……后”、“如果”或“当……时”标明。

- ◆如果一个强制能力不会对游戏造成任何改变，则该能力不会发动。
- ◆每当强制能力相应的发动时机出现，只要该项能力有可能改变游戏，则必须发动该能力。
- ◆若强制能力的发动时间点带有“在……时”，表示该强制能力在达到该特定时间点，其效果结算之前立刻发动。

◆若强制能力的发动时间点带有“……后”，表示该强制能力在该特定时间点的效果结算之后立刻发动。

◆无论何种特定时间点，必须先结算所有的强制能力，才能发动同一时间点的任意能力（见下文）。

见第17页“同时结算的优先顺序”。

### 显现能力

遭遇卡牌或弱点上带有粗体“**显现** - ”字样的能力，即为显现能力，调查员一旦抽取该卡牌，即会发动。（见第18页“显现”）。

### 触发能力

前面带有 $\curvearrowright$ 图标、 $\curvearrowleft$ 图标或 $\curvearrowright$ 图标的的能力，即为触发能力。如果该能力有前提（费用和/或条件），会写在这些图标之后。玩家必须满足触发能力的前提条件，才能触发该能力。触发能力分为三类：

免费触发能力（ $\curvearrowright$ ）—— $\curvearrowright$ 触发能力可以作为一项玩家能力，在任意时间段期间触发。（详见第22页“附录II：时序与流程”中，完整的玩家时间段列表。）

反应触发能力（ $\curvearrowleft$ ）—— $\curvearrowleft$ 触发能力会有特定的触发条件，只有达成才能触发。例如：“ $\curvearrowleft$ 你击败一个敌人后。”

◆触发条件带有“在……时”的 $\curvearrowleft$ 能力，可以在其特定触发条件发动后，结算其对游戏的影响前使用。

◆触发条件带有“……后”的 $\curvearrowleft$ 能力，可以在结算其特定触发条件对游戏的影响后，立即使用。

◆对于每个 $\curvearrowleft$ 能力而言，每次达成其特定条件，该能力只可以触发一次。例如，某能力在“X发生后”触发，则每次“X”发生后，该能力都可以使用一次。

行动触发能力（ $\curvearrowright$ ）—— $\curvearrowright$ 触发能力可以在调查阶段中，玩家的回合期间，使用一个激活行动来主动触发。该能力费用中每有一个 $\curvearrowright$ ，玩家须使用1个行动。

所有的触发能力都遵守以下规则：

◆卡牌上的触发能力，由控制该卡牌的玩家决定该能力是否在其指示的恰当时机触发。

◆触发能力只有在其效果能改变游戏、且费用完全可以支付（如有，并计算所有有效的费用修正值）的情况下，才能触发。支付费用造成的后果，或者与其他任何能力的互动，不视为该能力改变了游戏。

◆能力一旦发动，玩家必须尽可能地结算其效果，除非效果文字带有“可以”字样（见第15页“可以”）。

### 关键词

关键词是一种卡牌能力，表明其所在卡牌具有特殊规则（见第13页“关键词”）。

### 生成指示和猎物指示

生成指示说明了一名敌人将在何处生成入场（见第19页“生成”）。

猎物指示说明了敌人会如何选择其追赶和/或交战的调查员（如果可以选择）（见第17页“猎物”）。

### 行动标示词

部分能力带有加粗的行动标示词（例如攻击、躲避、调查、移动）。激活这种能力时，按照规则执行标示的行动，但是会根据卡牌能力有所修正。

## 场景牌库和密谋牌库

场景牌库代表着调查员在冒险中取得的进程。密谋牌库代表了和调查员作对的黑暗势力在冒险中的进程和目标。一般来说，推进场景牌库对调查员有利，推进密谋牌库对调查员不利。

◆如果调查员共同花费所需数量的线索（标注在场景卡牌上），场景牌库即推进。场景卡牌上可能显示一个值（例如“4”），或者是调查员人数（用 $\clubsuit$ 图标表示）的倍数。推进场景一般视作一个 $\curvearrowright$ 玩家能力。任何一位或全部调查员都可以给出任意数量的线索标记，使线索标记总数达到推进场景的需求数量。如果场景有“目标 - ”指示，则该指示取代推进场景的线索需求，或者在支付线索的基础上增加额外的需求。

◆如果场上的毁灭标记（密谋卡牌和场上所有其他卡牌上的毁灭标记）达到所需数量（标注在密谋卡牌上），密谋牌库即推进。密谋卡牌上可能显示一个值，或者是调查员人数的倍数。如果密谋有“目标 - ”指示，则该指示取代推进密谋的毁灭需求，或者在毁灭数量的基础上增加额外的需求。

◆场景/密谋牌库顶的场景/密谋卡牌，就是“当前”场景/密谋。

若要推进场景牌库或密谋牌库，按顺序执行以下步骤：

1. 移除将要推进的卡牌上所有的标记。如果推进的是密谋牌库，移除场上所有卡牌上的全部毁灭标记。
2. 将要推进的卡牌翻面，按照背面（“b”面）的指示。
  - ◆如果场景或密谋卡牌的背面为遭遇卡牌，按照抽取该类遭遇卡牌的规则执行。其他情况，则按照卡牌指示执行。
3. 有些情况下，推进的场景/密谋会指定一张卡牌成为下一张场景/密谋。如果没有指定，则其牌库下一张卡牌成为当前场景/密谋。当有新的卡牌成为当前场景/密谋，同时将推进的场景/密谋从游戏中移除。

- ◆有些场景/密谋牌库（以及其他冒险卡牌类型）的指示包含结局，以“（→结局#）”的格式来表达。如果达成这个结局，则该场冒险结束。请阅读《剧本手册》中的对应结局。

参见：第6页的“线索”、第9页的“毁灭”。

## 行动

调查员在自己的回合期间能够进行最多三个行动。在执行行动时，必须先支付行动的所有费用。然后结算该行动的后果。

- ◆如果一位调查员受到指示，失去1个或更多行动，其在该轮期间少进行对应数量的行动。

若要查看完整的行动列表，见第24页“2.2.1如可能，当前调查员进行1个行动。”部分。

## 激活行动

“激活”是调查员在调查阶段中，自己回合期间，可以进行的一个行动。

调查员在进行该行动时，发动一个能力，该能力的费用须带有至少1个▶图标。该能力费用的▶图标数量，决定了调查员需要为此激活行动使用几个行动。在执行激活行动时，该行动的所有费用同时支付。然后，结算该行动的后果。

调查员可以使用以下来源的激活能力：

- ◆场上一张该调查员控制的卡牌。这包括其调查员卡牌。
- ◆一张在场上且与该调查员在同一地点的冒险卡牌。包括所在的地点自身、该地点的遭遇卡牌、位于该地点的任意调查员威胁区域中的遭遇卡牌。
- ◆当前场景或当前密谋卡牌。

## 当前玩家

调查阶段期间，正在进行回合的玩家即为当前玩家。

## ……后

词汇“……后”是指紧接着特定时间点之后，或者触发条件完全结算之后。

（例如，一个能力为“在你抽取1张敌人卡牌后”，那么将在结算完毕抽取敌人卡牌的所有步骤——结算显现能力、将其生成，诸如此类——之后立即发动。）

参见：第2页“能力”、第17页“同时结算的优先顺序”。

## 密谋牌库

见第3页“场景牌库和密谋牌库”。

## 冷漠

冷漠是一个关键词能力。带有冷漠关键词的敌人，不会自动与所在地点的调查员交战。

- ◆冷漠敌人在生成时不处于交战状态。
- ◆调查员可以使用交战行动或卡牌能力来与冷漠敌人交战。
- ◆冷漠敌人未与一位调查员交战时，调查员不能攻击该敌人。

## 支援卡牌

支援卡牌表示在冒险期间能由调查员使用，或可以帮上忙的工具、盟友、才能、法术和其他人或物。

- ◆你在打出一张支援时，将其放在你的游戏区域。一般来说，支援会持续在场上，除非被卡牌能力或者游戏步骤弃掉。
- ◆有些支援会带有生命值和/或神智值。调查员在受到伤害或恐惧时，该调查员可以将部分或全部伤害或恐惧分配给其所控制的符合条件的支援卡牌（见第7页“造成伤害/恐惧”）。
- ◆大部分支援在场上时都会占用槽位（见第19页“槽位”）。
- ◆有些支援带有遭遇组图标，并且没有等级标示。这种支援是剧情支援。剧情支援属于遭遇组，不能加入玩家牌库，除非某个冒险的结局或设置允许玩家这么做。

## 附属

如果卡牌使用了“附属”一词，表示该卡牌一旦入场，必须附属到指定的游戏要素（放到其底下，部分被其覆盖）。一旦附属完成，该卡牌就视为一个附属。

- ◆每次卡牌要附属到某个游戏元素，就会检查其“附属”语句是否有效。但在其附属完成后不再检查。如果一开始的“附属”语句未通过检查，该卡牌不能进行附属，保持原有状态，或保留在原有的区域。如果此类卡牌不能维持自己原有状态，也不能留在原有的区域，那么将它弃掉。
- ◆一旦在场上，附属必须保持附属状态，直到该附属或其附属的游戏要素离场（在这种情况下，弃掉该附属），或者有卡牌能力明确地解除附属。
- ◆附属独立横置和重整，不受其所附属的游戏要素影响。

## 攻击者、被（受到）攻击

“攻击者”是指对另一个体结算攻击的个体（通常是调查员或敌人）。被攻击的对象被称为“被（受到）攻击的敌人（或调查员）”。



## 趁乱攻击

调查员若与重整的敌人交战，该调查员每次进行行动（除**攻击**、**躲避**，或激活**谈判**或**撤退**能力外），每个与其交战的重整敌人会对该调查员进行一次趁乱攻击，顺序由该调查员选择。每次攻击对该调查员造成该敌人的伤害和恐惧。

- ◆触发趁乱攻击的行动，在其发动的费用全数支付之后，趁乱攻击立刻进行，然后再应用该行动对游戏产生的影响。
- ◆对于费用超过一个行动的能力，每个交战的敌人只会触发一次趁乱攻击。
- ◆敌人进行趁乱攻击时不会横置。
- ◆所有趁乱攻击都进行完后，继续结算引起攻击的行动。
- ◆趁乱攻击也视为敌人的攻击，可以被卡牌能力影响。

## 自动失败/成功

有些卡牌或标记的能力可能会造成技能检定自动失败或自动成功。如果技能检定自动失败或自动成功，则根据第26页的“技能检定时序”的“步骤6”来结算。

- ◆如果技能检定自动失败，则该次技能检定调查员的总技能值视为0。
- ◆如果技能检定自动成功，则该次技能检定的总难度值视为0。

## 基础值

基础值是指游戏元素上未应用任何修正的数值。除非有特定说明，基础值一般就是卡牌上印刷的数值。

## 承受者

弱点的承受者，是指牌库或游戏区域在游戏开始便有该弱点卡牌的调查员。

见第21页“弱点”。

## 空白

如果卡牌的印刷文本框被能力视为“空白”，则该文本框视为如同不存在任何印刷内容。从其他来源获得的文字和/或图标不视为空白。

卡牌的文本框包括：特性、关键词、卡牌文字和能力。

## 剧本模式游戏

剧本由一系列相互关联的冒险组成，每位玩家在连续的冒险中扮演同一位调查员。随着剧本推进，调查员会取得经验值和创伤，体现在其牌库的变化上。在剧本模式中做出的每项抉择，都可能在后续的冒险中有所回响。

在开始一个剧本时，按照《剧本手册》的指示来进行剧本设置。在剧本期间完成一场冒险后，在剧本日志中记录下该次冒险的特定结果。

### 经验值

在记录了一场冒险的结果后，调查员可以回顾自己的经验值，并为自己的牌库购买新卡牌。要这么做，按顺序执行以下步骤：

1. 计算经验值。每位调查员取得经验值，数量等于胜利区所有卡牌的胜利X数值之和，并加上或减去剧本日志中该结局的所有奖励或惩罚。这个总值会加入调查员在此剧本之前的冒险中未花费的经验值。
2. 购买新卡牌。调查员可以花费经验值来购买新卡牌加入其牌库。所花费的经验值等于卡牌等级（由卡牌左上角的白色小点数量标明）。购买新卡牌时，遵守以下规则：
  - ◆调查员购买新卡牌时，必须遵守其（调查员卡牌背面的）牌库构建准则。调查员只能购买其可用的卡牌。牌库的卡牌张数必须维持一致，所以你每购买一张（非永久）卡牌，就要从牌库中移除一张卡牌。调查员购买新卡牌时，弱点卡牌和必须加入调查员牌库的卡牌无法移除。
  - ◆每张卡牌的经验值费用等于其等级，至少1点（购买等级0的卡牌也要1点的经验值费用）。卡牌资源费用下方的白色小点数目表示其等级。
  - ◆在购买同名卡牌的高等级版本时，调查员可以选择“升级”该卡牌：支付两张卡牌等级差值的经验值（至少1点），并将等级较低的卡牌从牌库中移除。
  - ◆每张卡牌独立购买（或升级）。如果调查员想要购买多张相同名称的卡牌，则每张卡牌都必须单独支付。每买入一张卡牌，都必须从该调查员牌库中移除一张卡牌。
  - ◆上述过程，以及《剧本手册》中的特定指示，是玩家在剧本期间能修正其牌库的唯一途径。
3. 记录未花费的经验值。每位调查员将其未花费的经验值记录在剧本日志上。这些未花费的经验值会留待这个剧本期间稍后使用。

## 创伤

创伤表示玩家受到的永久性肉体或精神伤害。

如果调查员在冒险中被击败，该调查员从该冒险中退场，但并不一定就退出了整个剧本。

如果一位调查员由于受到大于等于其生命值的伤害而被击败，则承受1点肉体创伤（记录在剧本日志上）。在该剧本之后的冒险中，调查员每有1点肉体创伤，带着1点伤害开始游戏。如果一位调查员的肉体创伤数量大于等于其印刷生命值，则该调查员**阵亡**。

如果一位调查员由于受到大于等于其神智值的恐惧而被击败，则承受1点精神创伤（记录在剧本日志上）。在该剧本之后的冒险中，调查员每有1点精神创伤，带着1点恐惧开始游戏。如果一位调查员的精神创伤数量大于等于其印刷神智值，则该调查员**发疯**。

如果一位调查员由于同时受到等于其生命值的伤害和等于神智值的恐惧而被击败，则其选择承受哪种创伤。

如果一位调查员阵亡或发疯，在下次冒险中，该玩家必须选择一位新的调查员，并组建一套新牌库。阵亡或发疯调查员不能再用于该剧本之后的冒险（见第13页“阵亡/发疯的调查员”）。

如果玩家尝试选择一位新的调查员，但池中已经没有可选的调查员。那么玩家失败，剧本结束。

### 被卡牌能力击败

调查员可能会被卡牌能力击败。被击败的调查员从游戏中退场（见第10页“退场”）。若这种情况发生，遵循该卡牌能力的指示，以此确定该击败是否有长期影响。

### 推进到下一场冒险

在完成冒险、结算其结局、更新剧本日志、购买新卡牌之后，（按顺序）推进到该剧本的下一场冒险，除非该冒险的结局将玩家明确指向另一场不同的冒险。

### 加入或离开剧本

剧本一旦开始，玩家可以在两场冒险之间自由加入或离开剧本。

如果玩家离开剧本，不要将剧本日志中该玩家的信息删除，该玩家可以随时在两场冒险之间重新加入。

如果有新的玩家加入剧本，该玩家必须选择一位之前在该剧本期间未用过的调查员。该玩家开始游戏，如同这是自己在剧本中的第一场冒险，没有经验值和创伤。

## 取消

有些卡牌能“取消”其他卡牌或游戏效果。取消能力打断效果的发动，并防止发动的效果。

◆任何时候有能力的效果被取消，该能力（而非其效果）仍然视为已发动，其任意费用业已支付。然而，该能力的效果被防止发动，不会结算。

◆如果事件卡牌的效果被取消，该卡牌仍然视为已打出，仍然会放入其所有者的弃牌堆。

◆如果诡计卡牌的效果被取消，该卡牌仍然视为已抽取，仍然会放入遭遇弃牌堆。

## 不能

词语“不能”是绝对的，不能被其他能力撤销。卡牌类型

游戏中卡牌类型列在附录IV，另有卡牌详解（见第28页“附录IV：卡牌详解”）。

◆如果有能力使卡牌改变了类型，该卡牌失去其所有原来的其他卡牌类型，当作一张新类型的卡牌使用。

参见：第4页“支援卡牌”、第10页“敌人卡牌”、第11页“事件卡牌”、第14页“地点卡牌”、第18页“技能卡牌”、第20页“诡计卡牌”。

## 混乱标记

在技能检定期间，会从混乱袋中揭示混乱标记，以修正或影响检定结果。

❧❧❧——如果在技能检定中揭示了这些标记，根据当前冒险的冒险参考卡牌上所示结算效果。

❧——这是大失败标记。如果在技能检定中揭示了该标记，表示调查员技能检定自动失败（见第5页“自动失败/成功”）。

★——这是远古印记标记。如果在技能检定中揭示了该标记，结算执行检定的玩家调查员卡牌上的☆效果。

如果揭示的混乱标记（或者混乱标记指示的效果）为数值修正，那么将修正值运用于调查员本次检定的技能值。

见第26页的“步骤3.揭示混乱标记”。

## 线索

线索代表着调查员在解决神秘事件、揭露阴谋，和/或在冒险中推进取得的进展。

◆若调查员第一次进入一个地点，将其揭示（翻面），在该地点上放置等于其线索值数量的线索（从供应堆拿取）。大多数线索值都会用“调查员人数（♣）”值表示。这也会在冒险设置期间发生。

- ◆地点上的线索可以通过成功调查该地点（见第13页“调查行动”），或者卡牌能力发现。如果调查员发现一个线索，拿取该地点的一个线索，放到自己的调查员卡牌上，由该调查员控制。
- ◆如果推进当前场景没有“目标 - ”需求，那么在任意调查员的回合期间，调查员可以从自己的调查员卡牌上，共同花费所需数量的线索（一般由一个带有“调查员人数”的值标明），以推进场景。这一般视作一个玩家能力。任何一位或全部调查员都可以给出任意数量的线索标记，使线索标记总数达到推进场景的需求数量。
- ◆卡牌能力中“在（一个）地点”的线索，是指该地点上尚未被发现的线索。

参见：见第3页“场景牌库和密谋牌库”、第20页“标记，用完”。

## 收藏

如果有能力提及玩家的收藏（例如“查找收藏”），则指该玩家组建牌库所用到的卡牌收藏。

示例：塞恩和艾蒂安用塞恩的收藏各组建了一个牌库。如果艾蒂安受到指示，要“查找收藏”，则他查找塞恩的收藏。

## 永续能力

见第2页“能力”。

## 控制

见第16页“所有权和控制权”。

## 同名卡牌

卡牌之间由名称区别。具有相同名称的两张卡牌，无论其卡牌类型、文本、插画，或任何其他特质是否相同，都视为同名卡牌。

## 费用

游戏中有两种费用：资源费用和能力费用。

卡牌的资源费用是指，玩家从手中打出该卡牌所必须支付的数值（的资源）。要支付资源费用，调查员从自己的资源池拿取特定数量的资源，放到供应堆。

有些卡牌触发能力以“费用：效果”的结构表现。在这样的结构中，冒号前面的部分表示触发这一能力必须支付的费用和必须满足的触发条件。冒号后面的部分为其效果。

- ◆如果单一卡牌或能力要求支付多个费用，这些费用必须同时支付。
- ◆只有卡牌或能力的控制者可以为其支付费用。其他玩家所控制的游戏要素不可以用于支付费用。

- ◆玩家在横置、牺牲或以其他方式使用卡牌来支付费用时，只能使用在场上且自己控制的卡牌，除非费用指明了某个场外区域。
- ◆如果费用需要的游戏要素不在场上，那么支付费用的玩家只可以使用自己的区域内（例如自己的手牌或牌库）的游戏要素来支付费用。
- ◆如果调查员受到指示，要共同支付费用，则每位调查员（或者能力指明的每位调查员）都可以为支付该费用贡献自己的力量。
- ◆如果能力的效果无法改变游戏，那么该能力就不能发动，其费用也就不能支付。
- ◆如果费用要求调查员受到伤害或恐惧，而调查员将其分配给支援，该费用依然视为已支付。

## 造成伤害/恐惧

游戏中，调查员可能会遇到两种损害：伤害和恐惧。伤害损害调查员的生命值，恐惧损害调查员的神智值。

调查员或敌人在受到伤害和/或恐惧时，按顺序执行以下步骤：

1. **分配伤害/恐惧**：决定受到的伤害和/或恐惧数量。将该数量的对应标记放在将要受到该伤害和/或恐惧的卡牌旁边。
  - ◆调查员在受到伤害或恐惧时，可以将其分配给自己控制的符合条件的支援卡牌。符合条件是指，支援卡牌必须带有生命值，才能被分配伤害；必须带有神智值，才能被分配恐惧。
  - ◆支援不能被分配超过击败其所需的伤害/恐惧。
  - ◆所有不能分配给支援的伤害/恐惧，必须分配给调查员。
2. **应用伤害/恐惧**：所有没有被防止的伤害/恐惧，现在同时放置到其被分配的卡牌上。如果该步骤中，没有应用伤害/恐惧，则表示没有成功造成伤害/恐惧。
  - ◆防止、减少、重新分配伤害和/或恐惧的能力，在步骤1和2之间结算。
  - ◆应用伤害/恐惧后，如果调查员受到的伤害大于等于其生命值，或者受到的恐惧大于等于其神智值，则该调查员被击败。调查员在被击败时，从冒险中退场（见第10页“退场”）。
  - ◆应用伤害/恐惧后，如果敌人受到的伤害大于等于其生命值，则该敌人被击败，放入遭遇弃牌堆（如果是弱点，则放入其所有者的弃牌堆）。
  - ◆应用伤害/恐惧后，如果支援受到的伤害大于等于其生命值，或者受到的恐惧大于等于其神智值，则被击败，放入其所有者的弃牌堆。

## 牌库

在任意一场游戏中，主要有4种牌库：调查员牌库、遭遇牌库、场景牌库和密谋牌库。

- ◆牌库中卡牌的顺序不可以改变，除非有卡牌能力指示玩家这么做。

参见：第13页“调查员牌库”、第10页“遭遇牌库”、第3页“场景牌库和密谋牌库”。

## 牌库构建

在构建自定义牌库时，必须遵守以下准则：

- ◆玩家必须选择正好1张调查员卡牌。
- ◆玩家调查员牌库中的卡牌数量，必须正好等于其调查员卡牌背面所标的“牌库卡牌张数”。弱点、调查员特有的卡牌和加入玩家牌库的冒险卡牌不计入该卡牌张数。
- ◆每位玩家的调查员牌库中，任意玩家卡牌最多只能有两张同名卡牌。
- ◆每位玩家的调查员牌库中普通的玩家卡牌，必须从其调查员卡牌背面“牌库构建选项”的范围中选择。
- ◆当一个剧本开始时，大多数调查员没有经验值可供花费，也就是说，其牌库只能包含等级0的卡牌。有些调查员和/或剧本会在剧本开始时就为玩家提供额外的经验值，可立即用于购买高等级卡牌（见第5页“剧本模式游戏”）。
- ◆调查员卡牌背面的任何其他“牌库构建需求”都必须遵守。
- ◆当牌组构建结束时，在玩家牌库中加入所需的每张随机基础弱点。
- ◆玩家牌库不可以包含剧情支援，除非冒险设置或结局允许玩家如此。这些支援没有等级，并标以遭遇组符号（见第4页“支援卡牌”）。
- ◆在剧本模式期间，玩家在第一场冒险前构建自己的牌库。在两场冒险之间，玩家可以购买新的卡牌，或者升级原有的卡牌（见第5页“剧本模式游戏”）。

### 职阶

大部分玩家卡牌，包括调查员，都属于五个职阶之一。每个职阶都有自己独特的风味和身份，见下。

**守卫者 (♣)** 义无反顾地保卫人类，挺身而出，和神话力量战斗。他们大公无私，自觉重担在肩，受此驱策，保护他人、狩猎怪物。

**潜修者 (♠)** 受到神话玄奥力量的吸引、影响。许多潜修者都能施放法术，通过魔法才能操纵宇宙之力。

**流浪者 (♦)** 为自己而活。他们诡计多端、惯于投机取巧，总是善于利用当下的处境。

**探求者 (♣)** 一心想要了解这个世界和神话之事。他们想要研究失落的知识、测绘神秘的领域、研究奇怪的生物。

**求生者 (♥)** 本是普普通通的一般人，只是出现在了错误的时间、错误的地点，不得不挣扎求存。这些劣马赢槊准备未全、装备不佳，只能在自己生命受到威胁时随机应变。

有些卡牌不属于任何职阶，这些是中立卡牌。

一般来说，调查员只能使用自己所属职阶的卡牌。有些调查员也可以使用其他职阶的卡牌。请参考调查员卡牌背面的“牌库构建选项”，以此确定可以使用哪些卡牌。

## 击败

受到伤害和/或恐惧，可能会导致调查员、敌人或支援被击败。

- ◆如果调查员受到的伤害大于等于其生命值（或受到的恐惧大于等于其神智值），该调查员被击败。调查员也可能被卡牌能力击败。调查员在被击败时，从冒险中退场（见第10页“退场”）。
- ◆在剧本模式中，受到大于等于其生命值的伤害而被击败的调查员，承受1点肉体创伤。受到大于等于其神智值的恐惧而被击败的调查员，承受1点精神创伤。承受创伤可能会导致调查员**阵亡**或**发疯**（见第5页“剧本模式游戏”）。
- ◆如果敌人受到的伤害大于等于其生命值，则该敌人被击败，放入遭遇弃牌堆（如果是弱点，则放入其所有者的弃牌堆）。
- ◆如果有生命值的支援受到的伤害大于等于其生命值，则被击败。如果有神智值的支援受到的恐惧大于等于其神智值，则被击败。被击败的支援放入其所有者的弃牌堆。

## 延时效果

有些能力会创建延时效果。此类能力会指定一个将来的时间点，或指示一种未来可能发生的条件，其效果会于彼时发生。

- ◆对于每个延时效果，如果其指定的时间点或条件达成，该延时效果会自动立即发动（相当于强制能力）。
- ◆延时效果结算的时候，会影响特定的区域中所有符合条件的特定个体。



## 难度（等级）

《诡镇奇谈：卡牌版》中共有四种难度：简单、普通、困难和专家。当剧本或单场冒险开始时，玩家选择使用哪个难度。剧本或冒险的《剧本手册》的“冒险设置”部分，说明了在游戏时，不同的难度等级分别会将哪些混乱标记加入混乱袋。

- ◆在进行简单或普通难度模式的游戏时，使用冒险参考卡牌的“简单/普通”面。在进行困难或专家难度模式的游戏时，使用冒险参考卡牌的“困难/专家”面。

## 难度（技能检定）

技能检定的难度是一个数值，调查员为通过检定，试图让自己经过修正的技能值大于等于该数值。

- ◆在攻击敌人时，技能检定的基础难度为敌人的攻击值。
- ◆在调查地点时，技能检定的基础难度为地点的隐藏值。
- ◆在尝试躲避敌人时，技能检定的基础难度为敌人的躲避值。
- ◆在结算卡牌能力造成的技能检定时，技能检定的基础难度为检定的技能后面括号里指示的数字。例如：智慧（3）。

见第26页的“技能检定时序”以了解技能检定的完整规则。

## 直接伤害、直接恐惧

如果有能力导致某张卡牌受到直接伤害或直接恐惧，则该伤害或恐惧必须直接分配给指定的目标，不能分配或重新分配到别处。

## 弃牌堆

每当卡牌被弃掉，将其正面朝上放到所有者的弃牌堆顶。遭遇卡牌由遭遇牌库所有。

- ◆每个弃牌堆都是场外区域。
- ◆每位调查员都有自己的弃牌堆，遭遇牌库另有自己的弃牌堆。
- ◆每个弃牌堆都是公开信息，任意玩家都可以在任意时候查看。
- ◆弃牌堆中卡牌的顺序不可以改变，除非有卡牌能力指示玩家这么做。
- ◆如果有多张卡牌同时被弃掉，则卡牌的所有者可以将其以任意顺序，依次放至自己的弃牌堆顶。如果有多张遭遇卡牌同时被弃掉，将其以任意顺序（由调查员队长决定），依次放至遭遇弃牌堆顶。
- ◆若有任何能力将要把没有卡牌的弃牌堆混洗回某个牌库，该牌库不会混洗。

## 毁灭

毁灭表示神话势力完成邪恶仪式、召唤宇宙实体、和/或推进冒险密谋的进度。

- ◆在每个神话阶段期间，在当前密谋上放置1个毁灭标记（见第24页“Ⅰ.神话阶段”）。
- ◆如果推进当前密谋没有“目标 — ”需求，且场上的毁灭（当前密谋上和场上所有卡牌上）已经达到所需数量，那么在神话阶段的“检查毁灭阈值”步骤期间，密谋推进。除非一张卡牌特别说明其能推进密谋，否则这是密谋可以推进的唯一时机。
- ◆密谋之外的卡牌（比如敌人、盟友、地点等）的毁灭也计入场上的毁灭数。

参见：第3页“场景牌库和密谋牌库”、第20页“标记，用完”。

## 抽取行动

“抽取”是调查员在调查阶段中，自己回合期间，可以进行的一个行动。

调查员在进行该行动时，从自己牌库抽取一张卡牌。

## 抽取卡牌

玩家在受到指示要抽取卡牌时，从自己的调查员牌库顶抽取，加入手中。

玩家在受到指示，要抽取遭遇卡牌时，从遭遇牌库顶抽取，并根据第24页“1.4每位调查员抽取1张遭遇卡牌”的流程步骤中，有关抽取遭遇卡牌的规则进行结算。

- ◆玩家在因单一能力或游戏步骤而抽取至少2张卡牌时，同时抽取这些卡牌。如果在抽取过程中，牌库没有卡牌，重置牌库，完成抽取过程。
- ◆玩家每轮可以抽取的卡牌数量没有限制。
- ◆如果调查员需要抽取卡牌，而自己的牌库没有卡牌，则将其弃牌堆混洗组成新牌库，然后抽取卡牌，一旦完成抽取，该调查员受到1点恐惧。

## 效果

卡牌效果是指由卡牌印刷能力，或由卡牌获得的能力，引起的任何效果。流程效果是指由流程事件的结果，引起的任何效果（见第24页“流程事件详解”）。

- ◆卡牌效果前方可能带有费用、触发条件、打出限制，和/或打出许可，这些要素不视作效果（见第2页“能力”）。
- ◆一旦发动，玩家必须尽可能完全地结算效果，除非该效果包含“可以”字样。

◆一个没有说明对象的效果，在试图和多个实体（例如“弃掉3张卡牌”或“查找你的牌库顶5张卡牌”）互动时，若试图互动的实体数目，超过了特定的区域实际存在的实体数目，则该效果会与尽可能多的实体互动。

◆持续效果的失效（或永续能力的中断），不视为卡牌效果改变了游戏。

◆一个效果要先完全生效，才会轮到该效果引出的“……后”触发条件。（例如：如果一个效果为“获得3资源并抽取3张卡牌”，则这个效果必须先完全结算，才能发动“在抽取一张卡牌后……”的能力）

参见：第8页“延时效果”、第14页“持续效果”、第17页“同时结算的优先顺序”。

## 退场

每次有玩家的调查员被击败或撤退，则该玩家从冒险中退场。已退场的调查员，只有在游戏中确定“调查员人数”（见第16页“调查员人数”）的数值时，才能和游戏互动。每次有玩家退场：

0. 退场的调查员若要结算弱点卡牌，则游戏对其而言已经结束。触发由退场调查员所有的、在场上的每张弱点上的全部“在游戏结束时”能力。然后，将这些弱点从游戏中移除。

1. 将其控制在场上和场外区域（例如手牌、牌库、弃牌堆）的所有卡牌都从游戏中移除。

◆由该玩家所有，但不是该玩家控制的场上卡牌会留在场上，但如果该卡牌离场，则直接从游戏中移除。

2. 该玩家持有的所有线索标记，都放在其调查员在退场时的地点；该玩家的所有资源标记都放回供应堆。

3. 与该玩家交战的所有敌人，放在其调查员在退场时的地点，解除交战，但当前游戏状态不变。

4. 退场调查员威胁区域的其他卡牌都会放入对应的弃牌堆。

5. 如果调查员队长退场，则剩余玩家（如有）选择新的调查员队长。

6. 如果没有剩余的调查员，冒险结束。参照剧本手册中该冒险的“未达成任何结局”条目。

## 无人地点

无人地点是指没有调查员，也没有敌人的地点。

## 遭遇牌库

遭遇牌库包含玩家在冒险期间可能遭遇的遭遇卡牌（敌人、诡计和剧情支援卡牌）。

◆如果遭遇牌库没有卡牌，将遭遇弃牌堆混洗组成新的遭遇牌库。

## 遭遇组

遭遇组是指一套遭遇卡牌，这样的每张卡牌在其类型旁都有共同的遭遇组符号。

## 敌人卡牌

敌人代表了反派、异教徒、街头混混、可怕的怪兽，还有来自异世界、其他维度或者宇宙彼方不可名状的东西。

调查员在抽取敌人卡牌时，必须按照卡牌上的指示将其生成（见第19页“生成”）。如果遭遇的敌人没有指示在哪里生成，则该敌人生成并与遭遇该卡牌的调查员交战，放在该调查员的威胁区域。

见第24页的“1.4每位调查员抽取1张遭遇卡牌”。

◆如果未与调查员交战的重整敌人在任何时候与一位调查员在同一地点，那么该敌人与该调查员交战（见第10页“与敌人交战”）。

◆如果调查员与重整的敌人交战，并进行行动（除**攻击**、**躲避**，或激活**谈判**或**撤退**能力外），该敌人会进行一次趁乱攻击（见第5页“趁乱攻击”）。

◆有猎手关键词的敌人会在敌军阶段期间向最近的调查员移动（见第25页“III.敌军阶段”）。

◆交战的敌人会在敌军阶段期间攻击（见第25页“III.敌军阶段”）。

## 与敌人交战

敌人卡牌在场时，要么与调查员交战（放在该调查员的威胁区域）；要么在一个地点，未与调查员交战（放在该地点）。调查员威胁区域中的每个敌人，都视为与该调查员在同一地点。若调查员移动，与其交战的敌人随着调查员同时移动到新地点。

如果未与调查员交战的重整敌人，在任何时候与一位调查员在同一地点，那么该敌人与该调查员交战，放置到该调查员的威胁区域。如果未与调查员交战的重整敌人所在地点有多位调查员，遵照敌人的猎物指示以决定其与谁交战。一位调查员可以交战的敌人数量无上限。

**举例说明**，如果发生以下情况，未与调查员交战的重整敌人会立即与调查员交战：

◆该敌人生成的地点有调查员。

◆该敌人移动进入有调查员的地点。

◆一位调查员移动进入该敌人所在地点。

未与调查员交战的横置敌人不会交战，但如果所在地点有调查员的横置敌人变为重整，则立刻与调查员交战。

◆**注意**：带有**冷漠**关键词的敌人，不会以上述方式交战。

## 敌军阶段

见第25页“III.敌军阶段”。

## 交战行动

“交战”是调查员在调查阶段中，自己回合期间，可以进行的一个行动。

要和所在地点的敌人交战（例如和横置的敌人、冷漠敌人、与其他调查员交战的敌人），调查员将所选敌人放到自己的威胁区域。现在调查员和该敌人交战。

- 调查员可以对同一地点与其他调查员交战的敌人执行交战行动。该敌人立刻与原调查员解除交战，并与执行行动的调查员交战。
- 调查员不能用交战行动来与已经和自己交战的敌人交战。

## 入场

“入场”表示卡牌从场外区域转换到一个游戏区域（见第13页“场上与场外”）。

- 如果一个能力（无论是卡牌本身的能力还是来自其他卡牌的能力）导致卡牌以规则外的特定状态入场，则该卡牌不视作变为该状态，仅视作以该状态入场。

## 躲避、躲避行动

“躲避”是调查员在调查阶段中，自己回合期间，可以进行的一个行动。

要躲避与自己交战的敌人，调查员对敌人的躲避值进行一次敏捷检定（见18页“技能检定”）。

如果检定成功，该调查员成功躲避敌人（见下）。（这会在技能检定的步骤7，见第26页“步骤7.应用技能检定结果”。）

如果检定失败，调查员未躲避该敌人，其仍与该调查员交战。

- 如果有能力“自动”躲避敌人，不为尝试躲避进行敏捷检定
- 每当敌人被躲避（通过躲避行动或卡牌能力），将其横置（如果该敌人重整），且其不再和调查员交战。将该敌人从调查员的威胁区域移动到调查员所在的地点，表示双方不再交战。
- 不同于攻击和交战行动，调查员只能对与自己交战的敌人执行躲避行动。

## 事件卡牌

事件卡牌表示策略行动、计策、法术、技巧和其他调查员掌控的即时生效的效果。

- 如果事件卡牌没有快速关键词，则只可以在玩家回合期间通过执行“打出”行动，来从手牌中打出。你必须遵守卡牌全部的打出许可/限制。
- 快速事件卡牌可以在其打出指示标明的任何时间从手牌中打出（见第11页“快速”）。
- 每当玩家打出事件卡牌，先支付全部的费用、结算其效果（或被取消），之后将其放入其所有者的弃牌堆中。
- 如果事件卡牌的效果被取消，该卡牌依然视为已打出，其费用依然已支付。只有效果被取消。
- 从手牌中打出（或不打出）事件卡牌对玩家来说总是可选的，除非该事件的打出指示要求玩家“必须”打出。
- 事件卡牌若无法改变游戏，则不能打出。

## 卓越

卓越是一个牌库构建关键词能力。

- 购买带有卓越关键词的卡牌，须花费两倍于其印刷值的经验值费用。
- 玩家的调查员牌库中，每张同名的卓越卡牌不能超过1张。

## 横置、已横置

卡牌能力或游戏步骤会间或导致卡牌横置，以此表示其已经用于执行某个功能。卡牌在横置时，将其旋转90度。这样的卡牌称为已横置。

- 已横置的卡牌不能再次横置，直到其重整（一般是通过卡牌效果或游戏步骤）。

## 经验值

见第5页“剧本模式游戏”。

## 快速

快速是一个关键词能力。快速卡牌打出不支付行动，也不用“打出”行动打出。

- 快速事件卡牌可以在其打出指示标明的任何时间从手牌中打出。如果指示标明“在（某个时间点）时”或“（某个时间点）后”，则所述时间点如同打出该卡牌的触发条件。如果指示标明某段时间期间，则可以在该段时间期间的任意玩家时间段打出。如果指示标明“在（某个时间点）时”或“（某个时间点）后”和某段时间期间，则在该段时间期间，任意特定触发条件达成，玩家即可以将该卡牌打出。

- ◆快速支援可以在该玩家回合中，任意玩家时间段期间打出。
- ◆由于快速卡牌无须支付行动打出，所以不会触发趁乱攻击（见第5页“趁乱攻击”）。

## 攻击行动

“攻击”是调查员在调查阶段中，自己回合期间，可以进行的一个行动。

要攻击所在地点的敌人，调查员对该敌人结算一次攻击，对敌人的攻击值进行一次战斗检定（见18页“技能检定”）。

如果检定成功，攻击成功，被攻击的敌人受到1点伤害。攻击默认造成1点伤害。有些武器、法术或其他特殊攻击可以修正造成的伤害值。（这发生在技能检定的步骤7，见第26页“步骤7.应用技能检定结果”。）

如果检定失败，不会对被攻击的敌人造成伤害。不过，如果调查员攻击的是与另一位调查员交战的敌人，且战斗检定失败，则改为对该敌人交战的调查员造成该次攻击的伤害。

- ◆调查员可以攻击自己所在地点的任意敌人，包括：与其交战的敌人、同一地点未交战的敌人、同一地点与其他调查员交战的敌人。

## 背景文本

背景文本是一种额外的文本，为卡牌和/或其能力描述了符合主题的语境。背景文本不会和游戏以任何方式产生实质互动。

## 强制能力

见第2页“能力”。

## 获得

“获得”一词会用于多种语境。

- ◆如果玩家获得资源，该玩家从供应堆拿取对应数量的资源，放到自己的资源池。
- ◆如果调查员获得一个行动，该调查员能够在指定的时间期间执行额外一个行动。
- ◆如果卡牌获得一个特质（比如图标、特性、关键词、能力文字），如同该卡牌具有所获得的特质的功能。
- ◆“获得”的特质不视为卡牌“印刷”的特质。如果能力提及卡牌印刷的特质，其获得的特质不计入在内。

## 游戏

一场“游戏”指单独一场冒险，而不是一个完整的剧本。在剧本模式中，开始一场新的冒险就被视为开始一场新的游戏。

## 手牌上限

见第25页“IV.补给阶段”。

## 治愈

“治愈”是一种指示，以移除一张卡牌上指定数量的伤害或恐惧。

- ◆如果一张卡牌被治愈的伤害/恐惧大于其现有数量，则尽可能多地移除伤害/恐惧。

## 生命值和伤害

生命值代表一张卡牌的物理耐受程度。伤害则用于记录在冒险期间对卡牌造成的物理损坏。

- ◆每次卡牌受到伤害，将数量等同于受到伤害点数的伤害标记放在卡牌上（见第7页“造成伤害/恐惧”）。
- ◆如果调查员受到的伤害大于等于其生命值，则该调查员被击败。调查员在被击败时，从冒险中退场（见第10页“退场”）。
- ◆在剧本模式中，受到大于等于其生命值的伤害而被击败的调查员，承受1点肉体创伤。承受肉体创伤可能会导致调查员阵亡（见第5页“剧本模式游戏”）。
- ◆如果敌人受到的伤害数量大于等于其生命值，该敌人被击败，放到遭遇弃牌堆中。
- ◆如果有生命值的支援受到的伤害大于等于其生命值，则被击败，放到其所有者的弃牌堆。
- ◆没有生命值的支援卡牌，不视为具有“0”生命值，不能获得生命值，也不能被分配伤害。
- 卡◆牌的“剩余生命值”，是指其基础生命值减去受到的伤害，再加上或减去所有有效的生命值修正。

参见：第9页“直接伤害、直接恐惧”。

## 猎手

猎手是一个关键词能力。

在敌军阶段期间（流程步骤3.2），每个未交战的重整敌人，若带有猎手关键词，会沿着最短路线，向最近的调查员移动至一个连接地点。所在地点有调查员的敌人不会移动。

- ◆如果有多位调查员距离相等，且都为“最近的调查员”，则该敌人向最能满足其猎物指示的调查员移动。如果不能确定谁最能满足，或者该敌人没有猎物指示，则调查员队长可以选择该敌人向哪位调查员移动。
- ◆如果猎手敌人将被强迫移动至一个地点，而该移动被卡牌能力阻断，则该敌人不移动。

参见：第17页“猎物”。



## 免疫

卡牌如果对特定种类的效果免疫（例如：“对诡计卡牌效果免疫”或“对玩家卡牌效果免疫”），该卡牌不能被所指定种类的效果影响，也不能被所指定种类的效果选择。免疫只保护卡牌自身，卡牌关联的其他附带实体（例如附属的支援、上面的标记或源自免疫卡牌的能力）并不自动拥有免疫。

- ◆如果卡牌获得了对一个效果的免疫，之前产生、已经运用于该卡牌的持续效果不会被移除。如果卡牌失去了对一个效果的免疫，之前产生的此类持续效果不会应用于该卡牌。
- ◆免疫只保护卡牌免受效果。不保护卡牌免付费用。

## 场上与场外

玩家控制在自己游戏区域的卡牌视为在场上。

当前场景、当前密谋、游戏区域中的每个地点、在调查员威胁区域或在地点上的所有遭遇卡牌，都视为在场上。

场外（不在场上）的卡牌包括玩家手中、所有牌库、所有弃牌堆、胜利区、放在一边和/或从游戏中移除的卡牌。

- ◆卡牌在从场外转换到一个场上区域时，视为入场。
- ◆卡牌在从一个场上区域转换到场外时，视为离场。
- ◆场上卡牌上的标记，视为在场上。每位调查员资源池的资源也都视为在场上。

## 玩家顺序

如果调查员受到指示，要以“玩家顺序”执行，那么从调查员队长开始，然后沿顺时针顺序轮到其他调查员。“下一位玩家”指的是玩家顺序（沿顺时针顺序）中的下一位玩家。

改为

“改为”一词表示一个替换效果。替换效果是一种效果，该效果用另一种可能的结果替代了某种触发条件原本的结果。

- ◆如果有多个替代效果针对同一触发条件发动，并使如何结算该触发条件发生冲突，则使用时间最近的替代效果作为原本触发条件的结果。
- ◆“将/将要”一词用于定义某些能力的触发条件，且该触发条件优先于不带有“将/将要”的同等触发条件。（例如：“在X将要发生时”优先于“在X发生时”结算。）
- ◆如果带有“将/将要”一词的替换效果改变了原本的触发条件，则原本的触发条件被新的触发条件替换。针对原本触发条件的能力都不再使用。

## 调查行动

“调查”是调查员在调查阶段中，自己回合期间，可以进行的一个行动。

每次调查员进行该行动，该调查员对所在地点的隐藏值进行一次智慧检定（见第18页“技能检定”）。

如果检定成功，该调查员调查该地点成功，发现该地点的一个线索。（这发生在技能检定的步骤7，见第26页“步骤7.应用技能检定结果”。）

每次调查员发现其所在地点的一个线索，将该地点的一个线索拿取，放到自己的调查员卡牌上，由该调查员控制。

如果检定失败，该调查员调查该地点失败。在技能检定的步骤7期间，不发现线索。

## 调查阶段

见第24页“II.调查阶段”。

## 调查员牌库

玩家的“调查员牌库”是指包含有玩家支援、事件、技能和弱点卡牌的牌库。“你的牌库”指你控制的调查员牌库。

## 关键词

关键词是卡牌能力，为卡牌带来特殊规则。每个关键词都有其特殊规则，可在本词汇表中对应的条目找到。游戏中的关键词有：冷漠、快速、猎手、庞大、险境、反击、涌动、使用。

- ◆还有两种牌库构建关键词：卓越和永久。牌库构建关键词在构筑和/或升级牌库时影响自定义牌库。这些关键词在游戏过程期间没有效果。基础游戏中没有卓越和永久卡牌——这些关键词会在将来的扩展中出现。
- ◆一张拥有和/或从多个来源获得同一关键词的卡牌，在功能上如同只有一个该关键词。
- ◆所有在描述中用到词语“可以”的关键词，其发动都是可选的。其他关键词则都是强制应用的。

见第2页“能力”。

## 阵亡/发疯的调查员

在剧本模式中，阵亡或发疯的调查员必须记录在剧本日志中，在该剧本剩下的时间里不能再使用。

- ◆肉体创伤数量大于等于其印刷生命值的调查员阵亡。
- ◆精神创伤数量大于等于其印刷神智值的调查员发疯。
- ◆调查员可能因卡牌能力，或在冒险结局期间阵亡或发疯。
- ◆在进行单场冒险时，阵亡、发疯与被击败之间没有本质差别。

第5页“剧本模式游戏”。

## 持续效果

有些卡牌能力会创造出在指定的期间一直影响游戏的状态（例如“直到该阶段结束”或“在该次技能检定中”）。这种效果被称为持续效果。

- ◆持续效果会在指定的期间一直生效，独立于创建该效果的卡牌能力。该效果在指定期间持续影响游戏，无论创建其的卡牌是否还在场上。
- ◆如果持续效果影响场上（或指定区域）的卡牌，那么只应用于在效果产生时，就在场上（或指定区域）的卡牌。效果产生后入场（或进入指定区域）的卡牌不受该持续效果影响。
- ◆持续效果会在达到指定期间的时间点那一刻失效。这意味着“直到该阶段结束”的持续效果，会在“当该阶段结束时”的能力或延时效果可以发动前就失效。
- ◆当特定期限结束时失效的持续效果，只能在该时期期间发动。

## 调查员队长

调查员队长有时需要做出重要的冒险抉择。当冒险开始时，调查员选择一位调查员队长。如果不能取得一致，则随机选择。

- ◆如果游戏中出现多个可供选择的选项，或必须做出抉择（例如猎手敌人有两个不同的方向可以移动），由调查员队长在这些选项中做出最终裁决。
- ◆如果调查员队长退场，则剩余玩家（如有）选择一位新的调查员队长。

## 离场

“离场”一词表示任意时候一张卡牌从场上转换到场外（详见第13页“场上与场外”）。

如果卡牌离场，下列结果和卡牌离场同时发生：

- ◆该卡牌上的所有标记放回供应堆。
- ◆弃掉该卡牌上的所有附属。
- ◆所有该卡牌在场上时对其生效的持续效果和/或延时效果对该卡牌失效。

## 仅限和最多

“每【时期】仅限X”是一种对场上卡牌效果结算的限制，会出现在卡牌上。每个带有这种限制的能力，可以在指定时期期间发动X次。如果卡牌在该时期期间离场后重新入场，则视为将全新的该能力带入游戏。

“每【卡牌/游戏要素】仅限X”是一种出现在附属卡牌上的限制，限制了每个指定的卡牌和游戏要素上，可以附属该卡牌的同名卡牌的数量。

- ◆除非另有说明，限制只针对特定玩家。
- ◆然而“团队仅限”应用于整个调查员团队。（例如，如果有调查员触发了“每场游戏团队仅限一次”的能力，则在游戏期间其他玩家都不可再触发该能力。）

“每【时期】最多X”是对一张卡牌的所有同名卡牌的最大限额，作用于所有玩家。一般来说，这给出了同名卡牌在指定时期期间能打出的最多张数。如果“最多”带有“投入”一词（例如“每次技能检定最多投入1张”），则给出了在特定期限期间的技能检定中，同名卡牌能投入的最多张数。如果“最多”出现在一个能力的一部分，则给出了所有带有该能力的同名卡牌（包括本卡牌），在特定期限期间所能发动该能力的最多次数。

如果卡牌或能力的效果带有“仅限”或“最多”，而该效果被取消，则其依然计入“仅限”或“最多”的数量之中，因为该能力已发动。

## 地点卡牌

地点卡牌代表调查员在冒险期间可以探索的地方。

- ◆用每位调查员的迷你卡牌来表示其所在地点。
- ◆调查员在一个地点时，该调查员、其所有支援、其威胁区域的所有卡牌也都在该地点。
- ◆地点以“未揭示”状态入场，所以将没有隐藏值和/或线索值的一面向上。此刻不要阅读其“已揭示”面。
- ◆若某个地点第一次有调查员进入，将该地点卡牌揭示，翻到另一面，并放置等于其线索值数量的线索（这也可能在冒险设置期间发生）。大多数线索值都会用“调查员人数（♠）”值表示
- ◆隐藏值/线索值一面朝上的地点是“已揭示”状态。

## 庞大

庞大是一个关键词能力。带有庞大关键词的重整敌人视为与其所在地点的所有调查员交战。

- ◆带有庞大关键词的横置敌人不与任何调查员交战。
- ◆带有庞大关键词的敌人不能放置在调查员的威胁区域。  
带有庞大关键词的敌人在敌军阶段期间攻击时，对与其交战的每位调查员依次结算其完整攻击。调查员队长选择这些攻击的结算顺序。庞大敌人在结算完该阶段自己的最后一次攻击后，才会横置。
- ◆带有庞大关键词的敌人在进行趁乱攻击时，只对触发该攻击的调查员结算该攻击。
- ◆与庞大敌人交战的调查员若移动离开该庞大敌人所在地点，该庞大敌人不会一并移动。
- ◆如果调查员对庞大敌人战斗检定失败，不会对与该敌人交战的调查员造成伤害。

## 可以

“可以”一词表示特定玩家对其后面的内容是可选的。如果没有指定玩家，则该卡牌的控制者对相关能力是可选的。

## 修正值

有些能力会对数值或特质数量进行修正。游戏会持续检查并（如有必要）更新被修正的数值或数量。

每次应用（或移除）了新的修正值，会从头重新计算未修正的基础值和所有生效的修正值，得到总值。

- ◆在计算值时，所有的修正值视为同时应用。然而，执行计算时，先计算所有的加减修正值，再计算翻倍和/或减半修正值。
- ◆在应用所有的修正值后，小数部分向上取整。
- ◆卡牌上的数值（例如属性、图标、特性或关键词的数目）不会被降低到小于零。超过当前数值的负值修正依然应用，但在应用所有的有效修正后，将所有低于零的结果值视为零。（例如：丹妮检定敏捷，并抽出一个—8混乱标记。在应用其为4的敏捷时，这将会使她的技能值减至—4。然而，敏捷值不能低于零。—8修正依然存在时，将其敏捷视为零。如果丹妮打出一张“运气好！”来使本次检定得到+2奖励，将不会应用于发生作用的、为零的技能值，而是和所有有效的修正值一起应用。然后丹妮的敏捷值将如此计算：基础值4、混乱标记—8、“运气好！”+2，共为—2，依然视为0。）

## 移动

每次一个实体（调查员或敌人）移动，将敌人卡牌或调查员迷你卡牌从当前地点转换到另一个地点。

- ◆除非移动效果或能力特别说明，否则移动实体必须移动到一个连接地点。代表实体当前地点的地点卡牌，会标明其连接的地点，见下。
- ◆每次实体移动，视作其离开先前的地点，并同时进入新地点。
- ◆如果有实体“移动到..”一个特定地点，该实体直接移动到该地点，不经过路线上的其他地点。
- ◆如果调查员移动到未揭示的地点，将该地点卡牌揭示，翻到另一面，并放置等于其线索值数量的线索。大多数线索值都会用“调查员人数（♣）”值表示。
- ◆如果敌人移动到未揭示的地点，该地点依然未揭示。
- ◆游戏要素（标记或卡牌）可以被卡牌能力从一张卡牌移动至另一卡牌，或从一个区域移动到另一个区域。
- ◆实体或游戏要素在移动时，不能移动到同一（当前）位置。如果没有移动的可用目的地，则不能尝试移动。



## 移动行动

“移动”是调查员在调查阶段中，自己回合期间，可以进行的一个行动。

调查员在进行本行动时，将调查员移动（用其迷你卡牌）到其当前地点标明连接的任意地点（见第15页“移动”）。

## 重调

玩家在冒险设置期间，抽取其起始卡牌之后，有一次机会可以宣告重调——将刚抽取的卡牌中，任意数量自己不想保留作为起始手牌的卡牌放在一边，从牌库抽取等量的卡牌，加入自己的起始手牌。然后将放在一边的卡牌混洗回该玩家的牌库。

- ◆玩家按玩家顺序进行或放弃重调。

## 必须

如果调查员受到指示，“必须”在多个选项中选择，则该调查员须选择能改变游戏的一项。

- ◆选择时若无“必须”一词，则可以选择任意一个选项，即使该选项不会对游戏产生影响。

## 神话阶段

见第24页“1.神话阶段”。

## 最近（的）

有些卡牌能力会提到“最近（的）”个体。“最近（的）”表示能以最少的连接次数到达特定个体的所在地点，即使有连接被其他卡牌能力阻断。这条通往最近个体的路线即为通往该个体的“最短”路线。

## 所有权和控制权

卡牌的所有者，指的是当游戏开始时，该卡牌所在牌库（或区域）归属的玩家。

玩家控制其场外区域（例如手牌、牌库、弃牌堆）的卡牌。

冒险控制其场外区域（例如遭遇、场景和密谋牌库，以及遭遇弃牌堆）的卡牌。

- ◆卡牌入场默认在其所有者的控制下。游戏期间有些能力会导致卡牌控制权变更。
- ◆如果卡牌将要进入不属于其所有者的场外区域，则改为放入属于其所有者的对应场外区域。该卡牌依然视为进入其控制者的场外区域，只是实际放置位置有所调整。

## 谈判

有些能力带有谈判行动标示词。这种能力需要使用“激活”行动以发动。（详见第4页“激活行动”）。

## 调查员人数(♠)

在♠符号出现在一个数值之后时，该数值会乘以开始本次冒险的调查员人数。

- ◆“调查员人数”的相乘发生在其他所有修正之前。乘积视为该卡牌的印刷数值。
- ◆使用“调查员人数”一词的文本也以开始本次冒险的调查员人数计算，其应用优先于其他所有修正值。
- ◆如果调查员在冒险中退场，仍计入“调查员人数”的值。

## 险境

险境是一个关键词能力。

调查员结算抽取到的带有险境关键词的遭遇卡牌时，不能与其他玩家交流意见。结算险境遭遇时，其他玩家不能打出卡牌、触发能力，或为正在结算的调查员的技能检定投入卡牌。

## 永久

永久是一个牌库构建关键词能力。

- ◆带有永久关键词的卡牌，不计入牌库卡牌张数。
- ◆带有永久关键词的卡牌依然视为牌库的一部分，所以必须遵守所有其他牌库构建限制。
- ◆带有永久关键词的卡牌每次游戏开始即在场上，不在冒险设置期间混洗入调查员牌库。
- ◆带有永久关键词的卡牌不能离场（退场除外）。

## 打出

要打出一张卡牌，调查员必须支付其资源费用，并检查是否满足其所有有效的打出限制和条件。大部分卡牌只能通过进行一个打出行动来打出（见第16页“打出行动”）。

带有快速关键词的卡牌不在打出行动期间打出。这样的卡牌可以在特定触发条件达成的任意时间打出。如果没有触发条件，可以在合适的玩家时间段打出（见第11页“快速”）。

每当打出事件卡牌，结算其效果（或被取消），然后将其放入其所有者的弃牌堆中。

每当打出支援，将其放入调查员的游戏区域。支援将一直在场，直到有能力或游戏效果导致其离场。大部分支援在场上时都会占用槽位（见第19页“槽位”）。

技能卡牌不能“打出”。这些卡牌从手牌中投入技能检定，以使用其能力。

参见：第22页的“附录I：发动顺序”、第17页的“打出限制、许可和指示”。

## 打出行动

“打出”是调查员在调查阶段中，自己回合期间，可以进行的一个行动。

调查员在进行该行动时，选择其手中一张支援或事件卡牌，支付其资源费用，将其打出（见第16页“打出”）。

- ◆带有“快速”关键词的卡牌不使用该行动打出（见第11页“快速”）。
- ◆技能卡牌不能“打出”。这些卡牌从手牌中投入技能检定，以使用其能力。



## 打出限制、许可和指示

许多卡牌和能力有特定的指示，来说明其可以或不可以使用的时机或方法，或使用时必须满足的特定条件。要使用这样的能力，或打出这样的卡牌，必须遵守其打出限制。

许可允许玩家在游戏规则的特定时机之外打出卡牌或使用能力。

打出指示描述了事件卡牌可以打出的时间点和/或时期。

## 猎物

若有机会，有些敌人会追猎特定的调查员。这样的敌人带有粗体“**猎物**”指示，后面的文字说明其会与谁交战。

- ◆如果敌人要自动与所在地点的调查员交战，而有多位调查员可供选择，则与最符合其“猎物”指示的调查员交战（如果多位调查员同样符合，则调查员队长可以在其中选择）（见第10页“与敌人交战”）。
- ◆如果敌人要向最近的调查员移动，而有多位距离一致的可选调查员，则必须向最符合其“猎物”指示的调查员移动。（如果多位调查员同样符合，则由调查员队长决定。见第12页“猎手”）。
- ◆如果敌人的猎物指示带有“仅（对）”一词，该敌人只会向指定的调查员移动（如同场上只有该调查员），和该调查员交战，并在移动和交战时忽略其他所有调查员。其他调查员可以使用交战行动和卡牌能力来与该敌人交战。
- ◆猎物对敌人在哪里生成没有即时影响（见第19页“生成”）。

## 印刷

“印刷”一词是指卡牌上实际印有的文本、特质、图标或数值。

## 同时结算的优先顺序

如果一个效果同时影响多位玩家，但玩家必须独立作出选择，以结算效果，则按玩家顺序依次选择。一旦所有必要的选择都已做出，该效果同时结算于所有受到影响的实体。

- ◆如果多个强制能力（包括延时效果）将要同时结算，则调查员队长决定这些能力的结算顺序。
- ◆如果多个永续能力和/或持续效果不能同时应用，则调查员队长决定这些能力的应用顺序。

## 放置入场

有些卡牌能力会导致一张卡牌“放置入场”。这种能力会将卡牌直接从场外放到场上。

- ◆将卡牌放置入场无须支付其资源费用。
- ◆除非放置入场的能力特别说明，以此方式入场的卡牌所放入的游戏区域，必须满足其打出或抽取（对遭遇卡牌而言）的标准规则。
- ◆放置入场的卡牌不视为打出或抽取。

## 限定词

如果卡牌文本的限定词后面有多个名词，则该限定词应用于其后的每个名词。（例如，在“*每个独特的盟友和道具*”中，“独特”是一个限定词，应用于“盟友”和“道具”两者。）

## 重整

若卡牌竖直放置，以供其控制者从左往右正常阅读卡牌文字，则该卡牌视为重整。

- ◆卡牌入场默认重整。
- ◆横置卡牌在重整时，将其转回竖直放置。然后即称该卡牌处于重整状态。
- ◆重整卡牌不能再次重整（其必须先横置，一般通过卡牌能力或游戏步骤）。

## 从游戏中移除

从游戏中移除的卡牌放在远离游戏区域的地方，在其移除期间不再以任何方式与游戏互动。

如果没有特定说明，从游戏中移除的卡牌，会一直移除直到游戏结束。

## 撤退

有些能力带有**撤退**行动标示词。这种能力需要使用“激活”行动以发动。（详见第4页“激活行动”）。

- ◆调查员在撤退时，因撤退而从冒险中退场（见第10页“退场”）。撤退的玩家不视为被击败。

## 资源行动

“资源”是调查员在调查阶段中，自己回合期间，可以进行的行动。

调查员在进行该行动时，从供应堆获得1资源，将其拿取并放到自己的资源池。

## 资源

资源代表着调查员用来获取新卡牌的各个方式——补给、金钱、工具、知识、法术要素等。

- ◆为了打出要支付资源的卡牌、使用要支付资源的能力，调查员必须支付该卡牌或能力的资源费用，从自己的资源池中特定数量的资源放回供应堆（见第7页“费用”）。
- ◆资源可以通过执行“资源”行动来获得（见第17页“资源行动”）。
- ◆调查员在每个补给阶段期间会获取1资源（见第25页“4.4 每位调查员抽取1张卡牌并获得1资源”）。

参见：第20页“标记，用完”。

## 反击

反击是一个关键词能力。

调查员每次攻击带有反击关键词的重整敌人时，若技能检定失败，在应用完该次检定的所有结果之后，该敌人对发起攻击的调查员执行一次攻击。敌人在执行反击攻击后不横置。

- ◆不论该敌人是否与进行攻击的调查员交战，此类攻击均会发生。

## 显现

显现能力会出现在遭遇卡牌或弱点卡牌上。

- ◆调查员在抽取遭遇卡牌时，必须立刻结算卡牌上的所有“显现”能力。这在该卡牌入场前发生。若是诡计卡牌，则在其放到弃牌堆之前发生。
- ◆弱点卡牌在进入调查员手牌时，该调查员必须立即结算该卡牌所有显现能力，如同刚抽取该卡牌。

## 神智值和恐惧

神智值代表一张卡牌的精神或情绪耐受程度。恐惧则用于记录在冒险期间对卡牌造成的精神损坏。

- ◆卡牌在受到恐惧时，将数量等同于受到恐惧点数的恐惧标记放在卡牌上（见第7页“造成伤害/恐惧”）。
- ◆如果调查员受到的恐惧大于等于其神智值，则该调查员被击败。调查员在被击败时，从冒险中退场（见第10页“退场”）。
- ◆在剧本模式中，受到大于等于其神智值的恐惧而被击败的调查员，承受1点精神创伤。承受精神创伤可能会导致调查员**发疯**（见第5页“剧本模式游戏”）。
- ◆如果有神智值的支援受到的恐惧大于等于其神智值，则被击败，放到其所有者的弃牌堆。
- ◆卡牌的“剩余神智值”，是指其基础神智值减去受到的恐惧，再加上或减去所有有效的神智值修正。
- ◆没有神智值的支援卡牌，不视为具有“0”神智值，不能获得神智值，也不能被分配恐惧。

参见：第9页“直接伤害、直接恐惧”。

## 放在一边

有些冒险会指示玩家将特定卡牌放在一边。放在一边的卡牌不会和游戏产生互动，直到有冒险内的指示或卡牌能力提到这些卡牌。

## 查找

在玩家得到指示，要查找某个区域以找出卡牌时，该玩家查看查找区域内的所有卡牌，而不把这些卡牌揭示给其他玩家。

- ◆如果有效果要查找整个牌库，一旦完成查找，该牌库必须混洗。
- ◆玩家在结算查找效果时，若能在查找区域内找出符合要求的卡牌，则玩家一定要将其找出。
- ◆在查找过程中时，被查找的卡牌不视为离开原有的区域。

## 指代自身

卡牌的能力文本在提及自身名称时，只涉及该卡牌本身，不涉及其他同名卡牌。

使用“本（此、这、该）”等词的指代自身能力也只涉及该能力所在卡牌本身，不涉及其他同名卡牌。

## 技能卡牌

技能卡牌代表天性、习得的特质，或角色特性，能在调查员的技能检定中带来帮助。

技能卡牌不能从玩家手牌打出。要结算技能卡牌的能力，必须将其投入技能检定。

如果技能卡牌投入了技能检定，其能力可以依据卡牌说明，在技能检定的结算期间使用。

见第26页的“技能检定时序”。

## 技能检定

许多情况要求调查员使用其四项技能之一进行技能检定：意志(●)、智慧(■)、战斗(♣)或敏捷(♠)。技能检定会要求调查员用某项特定的技能，和检定的难度值（由发起检定的能力或游戏步骤决定）一较高下。调查员试图达到或超过此难度值，以此在检定中成功。

技能检定通常会说明要检定的特定技能。（例如“意志检定”、“智慧检定”、“战斗检定”或“敏捷检定”。）

见第26页的“技能检定时序”。

## 槽位

每位调查员有一定数量的槽位，可以在任意时间被占用。调查员游戏区域或威胁区域中，每张带有槽位符号的支援均会占用其所示槽位。槽位限制了调查员在场上可以同时拥有的支援卡牌的数量。

调查员通常拥有的槽位有：

◆1个饰品槽位

◆1个身体槽位

◆1个盟友槽位

◆2个手部槽位

◆2个法术槽位

如果支援没有槽位符号，则其不占用任何上述槽位。调查员在场上可以拥有的无槽位支援没有数量限制。下列（支援上的）符号标明该支援占用什么槽位：



1个饰品槽位



1个身体槽位



1个盟友槽位



1个手部槽位



2个手部槽位



1个法术槽位



2个法术槽位

如果打出或获取支援的控制权将会使调查员某种支援超过其槽位限制，该调查员必须在新支援进入槽位的同时，选择并弃掉该槽位下其控制的的其他支援。

## 生成

有些敌人在从遭遇牌库抽取时会生成在特定地点，由其文本框的粗体“生成”指示说明。

- ◆无论敌人如何入场，其入场的生成指示都会结算。
- ◆如果敌人没有生成指示，其生成并与抽取的调查员交战。
- ◆如果敌人没有合法的地点以生成（例如其生成指示指向的地点不在场上，或者场上没有地点能满足其生成指示），则该敌人不会生成，改为将其弃掉。
- ◆如果敌人的生成指示有多个可选的地点，由生成该敌人的调查员在这些地点中进行选择。
- ◆如果有卡牌能力指示玩家在特定地点生成敌人（例如：“查找遭遇牌库，找出一张祭司，并将其生成在南区”），将此能力视为该敌人的生成指示而使其入场，覆盖其他所有的生成指示。

## 单场冒险模式

在进行单独一场冒险时（也就是不体验整个剧本，而是单独体验该冒险），应用以下规则：

- ◆在为单独一场冒险构建牌库时，调查员可以在牌库中加入高等级卡牌（只要遵守其牌库构建限制即可）——但要将牌库中用到的所有高等级卡牌的经验值相加，根据下表，将对应数量的额外随机基础弱点加入牌库：

0—9点经验值：没有额外随机基础弱点

10—19点经验值：额外1张随机基础弱点

20—29点经验值：额外2张随机基础弱点

30—39点经验值：额外3张随机基础弱点

40—49点经验值：额外4张随机基础弱点

玩家不能在单场冒险模式的牌库中包含50点及以上经验值的卡牌。

- ◆在选择要体验的冒险之后，请参考该冒险所属剧本的剧本手册，从剧本的设置开始，然后前往该剧本的第一个冒险。阅读该冒险的序言，然后直接跳至该冒险的结局，选择一个你要遵照的结局。你可以随心所欲地选择任何结局。（想要额外挑战，选择对玩家不利的结局。）如果玩家无法决定选择哪个结局，或对结局并无所谓，则选择**结局1**。在剧本日志上记录下所选结局的结果，如同你正在进行剧本模式，**但是不要记录经验值**。

- ◆为每个冒险重复此过程，直到你想要体验的冒险。然后，如常设置、体验该冒险。
- ◆如果在游戏期间发生了剧情抉择，选择结果并将其记录在你的剧本日志上。
- ◆在游戏期间若被击败，不应用创伤；但如果是冒险结局期间施加的创伤，则仍须应用。
- ◆如果要取得的冒险弱点或支援在你没有的扩展内，直接无视该卡牌继续游戏。

## 涌动

涌动是一个关键词能力。

在抽取和结算了带有涌动关键词的遭遇后，调查员必须从遭遇牌库再抽取一张卡牌。

- ◆如果在冒险设置期间抽取了带有涌动关键词的卡牌，涌动关键词也会结算。

## 受到伤害/恐惧

“受到X点伤害”即“对你的调查员造成X点伤害”；“受到X点恐惧”即“对你的调查员造成X点恐惧”。

见第7页“造成伤害/恐惧”。

## 对象

“选择”一词表示为了结算某个能力，必须从一个或多个对象中选择。结算能力的玩家必须从符合能力对象需求的游戏要素（通常是卡牌）中进行选择。

- ◆如果能力要求选择一个对象，但是没有有效的对象（或者有效的对象数量不足），则该能力不能发动。
- ◆如果一位玩家需要选择多个对象，则这些对象同时被选择。
- ◆要选择“任意数量”对象的效果，如果选择了零个对象，则未成功结算（不能改变游戏）。
- ◆如果（卡牌被选择为对象，而）能力的效果结算不会改变对象的状态，则该卡牌便不是该能力符合条件的对象。  
(例如，已经横置的敌人不可以被选择为效果“选择并横置一个敌人”的对象。)

## 然后

如果有能力的效果包括“然后”一词，则“然后”之前的文本必须完整地成功结算，才能结算该效果剩下、在“然后”一词之后的部分。

- ◆如果效果在“然后”之前的部分完整地成功结算，则“然后”之后的部分必须结算。
- ◆效果在“然后”之后的部分，优先于“然后”之前的部分的其他所有间接结果。(例如，有一个效果为：“抽取1张遭遇卡牌。然后，受到1点恐惧”，而玩家控制一个“在你抽取1张遭遇卡牌后”的能力，则“然后”之后的“受到1点恐惧先发生，才能发动“在你抽取1张遭遇卡牌后”的能力。)
- ◆如果效果在“然后”之前的部分未能完整地成功结算，那么“然后”之后的部分不结算。

## 威胁区域

调查员的威胁区域是一个游戏区域，用来放置当前与该调查员交战和/或影响该调查员的遭遇卡牌。

- ◆调查员威胁区域中的卡牌，与该调查员在同一个地点。

## 标记，用完

游戏中任意时间、任意区域里可以有的标记（任意类型）数量没有限制。如果玩家用完了游戏提供的标记，可以用其他的标记、指示物或硬币来记录当前游戏状态。

## 特性

大部分卡牌都有至少一个特性，以特殊字体写在文本框最上面。

- ◆特性本身对游戏没有效果。但是，部分卡牌能力可能提到特定特性的卡牌。

## 创伤

见第5页“剧本模式游戏”。

## 诡计卡牌

诡计卡牌代表了诅咒、磨难、疯狂、阻碍、灾难，以及调查员会在冒险中遭遇的其他意外事件。

调查员在抽取诡计卡牌时，必须结算其效果。然后，除非有能力特别指示，否则将该卡牌放到其弃牌堆。

见第24页的“1.4每位调查员抽取1张遭遇卡牌”。

## 触发能力

触发能力是一种玩家可以主动选择是否触发的能力。触发能力由以下图标之一标明：

- ◆➡图标表示一个须支付行动的触发能力。
- ◆⚡图标表示免费触发能力，无须支付行动，可以在任意玩家时间段期间使用。
- ◆👁图标表示反应触发能力，无须支付行动，每当触发条件达成即可使用。

参见：第2页“能力”、第22页“附录I：发动顺序。”

## 触发条件

触发条件表示一个能力可以触发的时间点。大多数触发条件会用“在……时”或“……后”这样的词来表明其与特定时间点的关联。

- ◆每个符合条件的能力，每当其触发的特定时间点发生，可以使用一次。
- ◆如果多个同一能力都符合条件发动，每个能力可以使用一次。

参见：第2页“能力”、第4页“……后”、第21页“在……时”。

## 独特(★)

名称前带有★符号的卡牌是独特卡牌。每张独特卡牌任何时候在场上都不能有超过一张同名卡牌。

- ◆如果一张独特卡牌已经在场上，玩家不能让其同名卡牌入场。
- ◆如果一张独特遭遇卡牌将要入场，且其和一张独特玩家卡牌同名，则此遭遇卡牌入场，同时弃掉该玩家卡牌。



## 补给阶段

见第25页“IV.补给阶段”。

## 使用(X“类型”)

使用是一个关键词能力。

带有使用关键词的卡牌在入场时，从供应堆中拿取等于其值(X)的资源标记，放到该卡牌上。X后面的词汇明确并定义了这张卡牌是哪种类型的“使用”。卡牌上的资源标记视作该特定类型的“使用”，不再视为资源标记。

- ◆ 每张带有此关键词的卡牌都带有能力，该关键词明确的特定类型的“使用”即为该能力的部分费用。此类能力在花费一次“使用”时，必须从带有此类能力的卡牌上移除一个该类型的标记。
- ◆ 其他卡牌可能提及特定类型的“使用”或与其产生互动，通常为在卡牌上增加特定类型的“使用”，或者将该种类型的“使用”用作其他目的。
- ◆ 卡牌不能带有其“使用(X类型)”关键词所明确的类型以外的“使用”。(例如：带有“使用(4子弹)”能力的卡牌，不能获得充能。)
- ◆ 有些带有“使用”关键词的卡牌的文本会写明，如果没有剩余“使用”，该卡牌会被弃掉。如果卡牌上没有这样的文本，即使用完了“使用”，也会留在场上。

胜利区、胜利点

有些遭遇卡牌带有胜利点。胜利X文本表示该卡牌带有X胜利点。



每张这样的卡牌带有1胜利点。

带有胜利点的遭遇卡牌，若被调查员解决，则放到胜利区，直到冒险结束。胜利区是一个场外区域，由所有玩家共有。一旦完成冒险，胜利区的卡牌会提供经验值，可以用来升级调查员牌库(见第5页“剧本模式游戏”)。

- ◆ 若带有胜利点的敌人被击败，不将其放到弃牌堆，改为放到胜利区。
- ◆ 当冒险结束时，将场上每张没有线索标记，且带有胜利点的已揭示地点也放到胜利区。
- ◆ 若带有胜利点的诡计卡牌完成结算，不将其放到弃牌堆，改为放到胜利区。

## 弱点

弱点是一种卡牌子类型。这种卡牌代表着角色的缺陷、诅咒、疯狂、损伤、任务、敌人，或是某种剧情元素——出自调查员的背景故事，或是在剧本的历程中获取。弱点卡牌根据其卡牌类型不同，有着不一样的结算方式。

- ◆ 调查员在抽取到遭遇卡牌类型的弱点时(例如敌人弱点或诡计弱点)，如同其刚刚从遭遇牌库抽取，以此结算。
- ◆ 调查员在抽取玩家卡牌类型的弱点时(例如支援、事件或技能弱点)，结算卡牌上所有的显现效果，并将其加入该调查员的手牌。然后该卡牌可以当作其类型的玩家卡牌使用。
- ◆ 如果弱点以非抽取的方式进入调查员手牌，该调查员必须结算该卡牌(包括其所有显现能力)，如同其刚刚抽取该卡牌。
- ◆ 弱点的承受者，是指牌库或游戏区域在游戏开始便有该弱点卡牌的调查员。
- ◆ 如果弱点在冒险游戏期间加入玩家牌库、手牌，或者威胁区域，该弱点在剧本的剩余时间内都会是该调查员牌库的一部分。(直到其被卡牌能力或者冒险结局从该剧本中移除。)
- ◆ 除非有卡牌特别指明，否则玩家不可以主动选择将手中的弱点弃掉。
- ◆ 遭遇卡牌类型的弱点，和其他遭遇卡牌一样，不由任何调查员控制。玩家卡牌类型的弱点由其承受者控制。
- ◆ 有些卡牌和游戏文本会提到“基础弱点”。基础弱点由“基础弱点”字样和下方的符号标明。



## “在……时”

词汇“在……时”指的是紧接着特定时间点之后，或者触发条件发动之后，但其对游戏的影响结算前。“在……时”能力的结算会打断其时间点或触发条件的结算。(例如，一个能力为“在你抽取1张敌人卡牌时”，那么将在你抽取敌人卡牌后，但结算其显现能力、将其生成，等等之前立即发动。)

参见：第2页“能力”、第17页“同时结算的优先顺序”。

## 游戏胜利和失败

每场冒险可能会有多个结局。

场景牌库代表着调查员在冒险中取得的进程。有些场景牌库（以及其他冒险卡牌类型）的指示包含结局，以“（→结局#）”的格式来表达。玩家的主要目标就是推进场景牌库，直到达成其（兴许有利的）结局。若场景牌库引出了结局，玩家就完成了这场冒险（可能也已经“胜利！”）。结算指定结局的指示可以在剧本手册“冒险结束后才可阅读”部分找到。

密谋牌库代表了和调查员作对的邪恶势力在冒险中的进程和目标。有些密谋牌库（以及其他冒险卡牌类型）的指示包含结局，以“（→结局#）”的格式来表达。若密谋牌库引出了（通常更为黑暗的）结局，玩家即该场冒险失败。结算指定结局的指示可以在剧本手册“冒险结束后才可阅读”部分找到。

若冒险结束，且未达成结局（例如，如果所有的调查员都退场或撤退），结算冒险的指示可以在剧本手册“冒险结束后才可阅读”部分找到。

- ◆如果是剧本模式游戏，无论冒险的结果为何，玩家都会进入下一场冒险。即便玩家某场冒险“失败”，也可以继续剧本（不过失败会导致某些负面的后果）。
- ◆在进行单场冒险模式的游戏时，玩家要么冒险胜利，要么冒险失败。如果完成了场景卡牌上的结局，则冒险胜利。其他任何结局都视作失败（见第19页“单场冒险模式”）。

见第3页“场景牌库和密谋牌库”。

## 字母“X”

字母X的值由卡牌能力或指定的玩家选择定义。如果X未定义，其值视为0。

- ◆对于包含字母X的费用，X的值由卡牌能力或玩家选择定义。效果可能会修正之后支付的数值，但不会改变X本身的值。

## 你/你的

- ◆场上的卡牌能力若提及“你”或“你的”，指的是控制该卡牌、与其交战，或当前与其互动的调查员。
- ◆显现能力若提及“你”或“你的”，指的是抽取该卡牌并正在结算其能力的调查员。
- ◆结算由激活行动发动的能力时，“你”或“你的”指的是正在执行该行动的调查员。

## 附录I:发动顺序

玩家在想要发动一个触发能力，或打出一张卡牌时，该玩家首先宣告其意图。在发动能力或打出卡牌的流程开始前，有两件事须先行确认：

- ◆检查打出限制：确定此时该卡牌是否能被打出，或该能力是否能被发动。（这包括确认效果的结算能否改变游戏。）如果打出限制不满足，流程中止。
- ◆确定打出卡牌或发动能力的所有费用。如果明确了其费用（并计入所有的修正值）能够支付，进入发动顺序的其余步骤。


一旦这两件事都已确认，按顺序执行以下步骤：

1. 对费用应用所有的修正值。
2. 支付费用。如果达到此步骤，而费用不能支付，中止流程，不支付任何费用。
  - ◆一旦完成此步骤，结算趁乱攻击（如有）。
3. 卡牌试图打出，或能力的效果试图发动。
4. 能力的效果（如果没有在步骤3被取消）完成发动，并结算。卡牌视为已打出（放在场上；或者如果是事件，放入其所有者的弃牌堆），其能力视为在本步骤完成的同时予以结算。
  - ◆如果发动的能力位于场上的卡牌，而该卡牌在发动顺序期间离场，发动顺序不会停止完成。

## 附录II：时序与流程

“阶段流程时序表”描述了一轮的流程和步骤。每当调查员进行技能检定，使用“技能检定时序表”中的详细技能检定时序。

灰色文本框内标有序号的条目是“流程事件”。流程事件由游戏结构指定强制发生。

红色文本框是玩家时间段。玩家可以在这些时间段里使用触发能力。

这些步骤的细节将于24页及之后详述。


## I. 神话阶段 (第一轮期间跳过)

1.1 一轮开始。神话阶段开始。

1.2 在当前密谋上放置1个毁灭标记。

1.3 检查毁灭阈值

1.4 每位调查员抽取一张遭遇卡牌。


 玩家时间段

1.5 神话阶段结束。


进入调查阶段。

## II. 调查阶段

2.1 调查阶段开始。

 玩家时间段

2.2 下一位调查员的回合开始。

 玩家时间段

2.2.1 如可能，当前调查员可以进行一个行动。如果进行了行动，返回上一个玩家时间段。如果不进行行动，进入2.2.2。

2.2.2 调查员回合结束。如果有调查员本阶段未进行回合，返回2.2。如果每位调查员本阶段都已进行过回合，进入2.3。


2.3 调查阶段结束。

进入敌军阶段。


## III. 敌军阶段

3.1 敌军阶段开始。

3.2 猎手敌人移动。

 玩家时间段

3.3 下一位调查员结算交战的敌人攻击。如果有调查员本阶段未结算过敌人攻击，返回上一个玩家时间段。最后一位调查员结算了交战的敌人攻击后，进入下一个玩家时间段。


 玩家时间段

3.4 敌军阶段结束。

进入补给阶段。

## IV. 补给阶段

4.1 补给阶段开始。

 玩家时间段

4.2 重置行动数。

4.3 重整所有横置的卡牌。

4.4 每位调查员抽取1张卡牌并获得1资源。

4.5 每位调查员检查手牌上限。

4.6 补给阶段结束。一轮结束。

进入下一轮的神话阶段。



## 流程事件详解

这一部分以流程事件在一轮中发生的顺序，详细解释了如何处理游戏流程表中的每个流程事件步骤。

### I. 神话阶段

在游戏第一轮期间，跳过神话阶段。

#### 1.1 神话阶段开始。

这个步骤标志神话阶段正式开始。由于这是一轮的第一个流程事件，因此这也标志着新一轮正式开始。

一个阶段的开始是游戏中重要的节点，可能有卡牌文本提及。可能有能力可以或必须在此刻结算，也可能有延时效果在此刻结算，或持续效果在此刻失效。

#### 1.2 在当前密谋上放置1个毁灭标记。

从供应堆拿取1个毁灭标记，放在当前密谋卡牌上。

#### 1.3 检查毁灭阈值。

比较场上的毁灭标记总数（当前密谋上的毁灭标记和场上其他卡牌的毁灭标记之和）与当前密谋的毁灭阈值。如果场上的毁灭标记值大于等于当前密谋的毁灭阈值，则密谋牌库推进。在密谋牌库推进时，移除场上所有的毁灭标记，将其返回供应堆。将当前密谋翻面，阅读剧情文本，并遵守所有推进指示。除非推进指示特别指定，否则按顺序下一张密谋卡牌的正面就成为新的当前密谋，而推进的密谋同时从游戏中移除。

*注意：除非一张卡牌特别说明其能推进密谋，否则这是密谋可以推进的唯一时机。*

#### 1.4 每位调查员抽取1张遭遇卡牌。

按玩家顺序，每位调查员抽取遭遇牌库顶的卡牌，结算卡牌上所有的显现能力，根据卡牌类型遵照上面的指示。

每当调查员抽取一张遭遇卡牌，按顺序执行以下步骤：

1. 抽取遭遇牌库顶的卡牌。
2. 检查抽取的卡牌上的险境关键词。（如果卡牌上有险境关键词，抽取卡牌的调查员不能与其他玩家交流意见。险境遭遇结算时，其他玩家不能打出卡牌、触发能力，或为正在结算的调查员的技能检定投入卡牌。）
3. 结算抽取的卡牌上的显现能力。
4. 如果这张卡牌是**敌人**，遵照卡牌上的生成指示将其生成。（生成指示是指“生成”之后的文本。）如果遭遇的敌人没有生成指示，则该敌人生成并与遭遇该卡牌的调查员交战，放在该调查员的威胁区域。

如果这张卡牌是**诡计**，除非有能力指示，否则将该卡牌放到遭遇弃牌堆。

5. 如果抽取的卡牌有涌动关键词，调查员必须再抽取一张卡牌。从1重新开始此流程。

#### 1.5 神话阶段结束。

这个步骤标志神话阶段正式结束。

一个阶段的结束是游戏中重要的节点，可能有卡牌文本提及。可能有能力可以或必须在此刻结算，也可能有延时效果在此刻结算，或持续效果在此刻失效。

### II. 调查阶段

#### 2.1 调查阶段开始。

这个步骤标志调查阶段正式开始。

#### 2.2 下一位调查员的回合开始。

调查员可以以任何顺序进行回合。调查员选择由哪位调查员进行自己的回合，进行此选择标志着该调查员的回合开始。正在进行回合的玩家即为“当前玩家”。

一旦调查员开始回合，该调查员必须完成回合，另一位调查员才可以进行自己的回合。每位调查员每轮进行一个回合。

##### 2.2.1 如可能，当前调查员进行一个行动。

调查员在自己的回合期间能够进行三个行动。可以使用的行动见下：

- ◆ **调查**你所在地点。
- ◆ **移动**到一个连接地点。
- ◆ **抽取**（抽取1张卡牌）。
- ◆ **资源**（获得1资源）。
- ◆ 从手中打出一张支援或事件卡牌。
- ◆ **激活**一个以➡为费用的能力，该能力可能在场上你控制的卡牌上、场上在你所在地点的遭遇卡牌上、你威胁区的卡牌上、当前场景卡牌上，或当前密谋卡牌上。
- ◆ **攻击**你所在地点的敌人。
- ◆ 与你所在地点的敌人**交战**。
- ◆ 尝试**躲避**与你交战的敌人。

调查员在自己回合期间可以以任意顺序执行上述行动中的三个，也可以连续执行同一行动三次。

**重要：**调查员在与敌人交战时，该调查员每次进行行动（除攻击、躲避，或激活谈判或撤退能力外），每个与其交战的敌人会对该调查员进行一次趁乱攻击，顺序由该调查员选择。

调查员进行一个行动后，返回上一个玩家时间段。调查员如果没有其他想要执行的行动，可以提前结束回合。如果调查员不能或不想进行行动，进入2.2.2。



### 2.2.2 调查员回合结束。

将当前玩家的调查员迷你卡牌翻至黑白面，以此表示该调查员的回合已结束。如果有调查员本轮未进行回合，返回2.2。如果每位调查员本轮都已进行过回合，进入2.3。

### 2.3 调查阶段结束。

这个步骤标志调查阶段正式结束。

由于这是一轮的最后一个阶段，因此这也标志着一轮正式结束。所有生效的“直到该（本/此）轮结束”持续效果此刻失效。

此步骤完成后，游戏进行到下一轮的神话阶段开始。

## III. 敌军阶段

---

### 3.1 敌军阶段开始。

这个步骤标志敌军阶段正式开始。

### 3.2 猎手敌人移动。

结算每个未交战的重整敌人的猎手关键词（见第12页“猎手”）。

### 3.3 下一位调查员结算与其交战的敌人的攻击。

按玩家顺序结算交战敌人的攻击。一位玩家结算与其交战的所有敌人的攻击，再轮到下一位玩家。

每个重整并与调查员交战的敌人会攻击与其交战的调查员一次。敌人在攻击时，会对与其交战的调查员造成攻击（同时造成伤害和恐惧）。一旦完成造成攻击（和所有因攻击而触发的能力），横置该敌人。如果调查员与多个敌人交战，受到攻击的调查员选择其攻击的结算顺序。

调查员结算了与其交战的敌人攻击后，返回上一个玩家时间段。最后一位调查员结算了敌人攻击后，进入下一个玩家时间段。

### 3.4 敌军阶段结束。

这个步骤标志敌军阶段正式结束。

## IV. 补给阶段

---

### 4.1 补给阶段开始。

这个步骤标志补给阶段正式开始。

### 4.2 重置行动数。

将每位调查员的迷你卡牌翻到彩色面。这表示调查员行动数已重置，可在其下一个回合使用。

### 4.3 重整所有已横置的卡牌。

同时重整所有已横置的卡牌。

### 4.4 每位调查员抽取1张卡牌并获得1资源。

按玩家顺序，每位调查员抽取1张卡牌。一旦抽取了这些卡牌，每位调查员获得1资源。

### 4.5 每位调查员检查手牌上限。

按玩家顺序，每位手牌数量超过8张的调查员，选择并弃掉手牌，直到其只剩下8张手牌。

### 4.6 补给阶段结束。

这个步骤标志补给阶段正式结束。

## 技能检定时序

### 步骤1. 确定检定的技能类型。该类型的技能检定开始。

这个步骤标志技能检定正式开始。共有四种类型的技能检定：意志检定、智慧检定、战斗检定或敏捷检定。卡牌能力或游戏规则会确定是哪种类型的检定，由此开始该种类的检定。

### 步骤2. 从手中给技能检定投入卡牌。

执行检定的调查员可以从手中为该次检定投入任意数量有对应技能图标卡牌。

每位和该调查员位于同一地点的其他调查员，可以从手中为该次检定投入一张有对应技能图标卡牌。

对应技能图标是指和正在检定的技能一致的图标，或百搭图标。每有一个对应技能图标在该次检定期间投入，执行该次检定的调查员得到技能值+1。

没有对应技能图标的卡牌不可以投入检定。卡牌在投入技能检定时，无须支付其资源费用。

### 步骤3. 揭示混乱标记。

执行技能检定的调查员从混乱袋中随机揭示一个混乱标记。

### 步骤4. 应用混乱符号的效果。

应用已揭示的混乱标记上的符号发动的所有效果。下列符号表示必须发动冒险参考卡牌上的相应能力：♣、♠、♥、♦。

✱符号表示执行检定的玩家调查员卡牌上的✱能力必须发动。

如果没有揭示上述符号，或如果符号没有相应的能力，则本步骤完成且没有效果。

### 步骤5. 确定调查员经过修正的技能值。

从执行检定的调查员的基础技能值（即与正在结算的检定匹配的技能）开始，应用所有生效的修正值，包括投入检定的对应图标、已揭示混乱标记的效果，以及所有修正调查员技能值的生效卡牌能力。

### 步骤6. 确定技能检定的成功/失败。

将调查员经过修正的技能值和检定难度进行比较。

如果调查员的技能值大于等于本次检定难度（由引起检定的卡牌或游戏机制标明），调查员技能检定成功。

◆如果调查员借由卡牌能力技能检定自动成功，则该次技能检定的总难度值视为0。

如果调查员的技能值小于本次检定难度，调查员技能检定失败。

◆如果调查员借由卡牌能力或揭示了♣符号而技能检定自动失败，则该次技能检定的总技能值视为0。

### 步骤7. 应用技能检定结果。

发动技能检定的卡牌能力或游戏规则通常会说明检定成功和/或失败的后果。（此外，有些其他卡牌能力此刻可能会增加额外的后果，或修正现有后果。）此刻结算对应的后果（根据步骤6期间明确的成功或失败）。

如果本步骤期间要应用多个结果，那么由执行检定的调查员选择其顺序。

### 步骤8. 技能检定结束。

这个步骤标志技能检定正式结束。弃掉所有投入本次技能检定的卡牌，将所有揭示的混乱标记返回混乱袋。

## 技能检定时序

步骤1. 确定检定的技能类型。该类型的技能检定开始。

⚡ 玩家时间段

步骤2. 从手中给技能检定投入卡牌。

⚡ 玩家时间段

步骤3. 揭示混乱标记。

步骤4. 应用混乱符号的效果。

步骤5. 确定调查员经过修正的技能值。

步骤6. 确定技能检定的成功/失败。

步骤7. 应用技能检定结果。

步骤8. 技能检定结束。

## 附录III：设置游戏

要设置游戏，按顺序执行以下步骤：

1. **选择调查员。**每位玩家选择一位不同的调查员，将其调查员卡牌放在自己的游戏区域。
2. **拿取创伤的伤害/恐惧。**在剧本模式游戏中，每位调查员将等于其肉体创伤的伤害，以及等于其精神创伤的恐惧，放到自己的调查员卡牌上。
3. **选择一位调查员担任这场游戏的调查员队长。**
4. **构建并混洗调查员牌库。**
5. **构建供应堆。**将所有的伤害标记、恐惧标记、线索/毁灭标记和资源标记放在所有调查员方便拿取的位置。
6. **构建混乱袋。**将剧本设置指示的混乱标记放入混乱袋中，并且将剩余的混乱标记放回游戏盒中。  
◆在剧本模式中，使用完成上一场冒险的混乱袋。
7. **收集起始资源。**每位调查员从供应堆获得5资源。
8. **抽取起始手牌。**每位调查员抽取5张卡牌。按玩家顺序，每位玩家此刻可以重调一次。  
◆忽略这一步骤期间抽取的所有弱点，将其放在一边（不要结算），从牌库抽取别的卡牌以代替。一旦本步骤完成，将这些弱点卡牌全部洗回其所有者牌库。
9. **阅读剧本手册的冒险引言。**
10. **执行剧本手册上的冒险设置指示。**这包括收齐剧本手册上冒险设置指示的遭遇组、放置地点、将每位调查员的迷你卡牌放在其游戏开始的所在地点、将所列卡牌放在一边，以及混洗剩余遭遇卡牌以形成遭遇牌库。
11. **设置密谋牌库。**按顺序构建密谋牌库，插画面朝上，这样顶上的就是“密谋1a”。阅读密谋1a的剧情文本。
12. **设置场景牌库。**按顺序构建场景牌库，插画面朝上，这样顶上的就是“场景1a”。阅读场景1a的剧情文本。
13. **将冒险参考卡牌放在密谋牌库旁。**

冒险设置期间，没有行动时间段。在冒险设置期间，只有玩家卡牌或能力满足特定的触发条件，玩家才能从手中打出卡牌或触发卡牌能力。

# 索引

## B

必须	16
标记, 用完	20
补给(见“使用”)	21
补给阶段	25
不能	6

## C

槽位	19
查找	18
场景牌库	3
场上与场外	13
场外(见“场上与场外”)	13
撤退	17
趁乱攻击	5
承受者	5
持续效果	14
充能(见“使用”)	21
抽取卡牌	9
抽取行动	9
触发条件	20
创伤(见“剧本模式游戏”)	5
从游戏中移除	17

## D

打出	16
打出限制、许可和指示	17
打出行动	16
单场冒险模式	19
当前玩家	4
地点卡牌	14
等级(卡牌)(见“剧本模式游戏”)	5
低于零(见“修正值”)	15
敌军阶段	25
敌人卡牌	10
调查阶段	24
调查行动	13
调查员队长	14
调查员牌库	13
调查员人数(♣)	16
独特(★)	20
对敌人攻击(见“攻击行动”)	12
对象	20
躲避行动	11

## F

反击	18
反应触发能力(☞)(见“能力”)	3
放在一边	18
放置入场	17
费用	7
负值修正(见“修正值”)	15
附属	4

## G

改为	13
攻击行动	12
攻击者、被(受到)攻击	4
购买新卡牌	
(见“剧本模式游戏”)	5
关键词(见“能力”)	3
诡计卡牌	20

## H

横置、已横置	11
毁灭	9
混乱标记	6
获得	12

## J

基础值	5
激活行动	4
技能检定	18
技能检定时序(详细)	26
技能卡牌	18
加入或离开剧本	
(见“剧本模式游戏”)	6
检定(见“技能检定”)	18
将/将要(见“改为”)	13
将卡牌投入技能检定	
(见“技能检定时序”)	26
交战行动	11
揭示一个地点	
(见地点卡牌/移动)	14、15
仅限和最多	14
经验值(见“剧本模式游戏”)	5
剧本模式游戏	5
剧情支援(见“支援卡牌”)	4

## K

卡牌等级(见“剧本模式游戏”)	5
卡牌类型	6
可以	15
空白	5
恐惧(见“神志值和恐惧”)	18
控制(见“所有权和控制权”)	16
快速	11

## L

冷漠	4
离场	14
猎手	17
猎物	
流浪者(见“牌库构建”)	8

## M

冒险卡牌详解	28
每……仅限	
(见“仅限和最多”)	14
每……最多	
(见“仅限和最多”)	14

秘密(见“使用”)	21
密谋牌库	3
免费触发能力(☜)	
(见“能力”)	3
免疫	16

## N

难度(等级)	9
难度(技能检定)	9
你/你的	22

## P

牌库构建	8
牌库构建需求(见“牌库构建”)	8
牌库构建选项(见“牌库构建”)	8
牌库卡牌张数(见“牌库构建”)	8
庞大	15

## Q

弃牌堆	9
潜修者(见“牌库构建”)	8
强制能力(见“能力”)	2
求生者(见“牌库构建”)	8
取消	6

## R

入场	11
弱点	21

## S

伤害(见“生命值和伤害”)	12
神话阶段	24
神志值和恐惧	18
升级卡牌(见“剧本模式游戏”)	5
生成	19
生命值和伤害	12
胜利区、胜利点	21
使用(X“类型”)	21
事件卡牌	11
收藏	7
手牌上限(见“补给阶段”)	25
守卫者(见“牌库构建”)	8
受到伤害/恐惧	20
所有权和控制权	16

## T

谈判	16
探求者(见“牌库构建”)	8
特性	20
替代效果(见“改为”)	13
同名卡牌	7
同时结算的优先顺序	17
团队仅限/最多	
(见“仅限和最多”)	14
推进场景/密谋	
(见“场景牌库和密谋牌库”)	3
推进到下一场冒险	
(见“剧本模式游戏”)	6

退场	10
----	----

## W

玩家卡牌详解	30
玩家时间段	
(见附录II: 时序和流程)	22
玩家顺威胁区域	13
未揭示的地点	
(见“地点卡牌”)	14
无人地点	10

## X

险境	16
显现	18
限定词	17
线索	6
效果	9
行动	4
行动标示词(见“能力”)	3
修正值	15

## Y

延时效果	8
移动	15
移动行动	15
以行动为费用的触发能力(☛)	
(见“能力”)	3
印刷	17
永久	16
永续能力(见“能力”)	2
涌动	19
游戏	12
游戏胜利和失败	11
与敌人交战	10

## Z

遭遇牌库	10
遭遇组	10
造成伤害/恐惧	7
支援卡牌	4
职阶(见“牌库构建”)	8
指代自身	18
治愈	12
中立(见“牌库构建”)	8
重调	15
重整	17
卓资	11
资源	18
资源行动	17
子弹(见“使用”)	21
自动失败/成功	5
字母“X”	22
最近(的)	16

## #

……后	4
-----	---