

ARKHAM HORROR[®]

THE CARD GAME

狂热者之夜 战役指南

翻译：TIS游戏群的大佬们
补完及PDF整理：默雪

食尸鬼饿了…

1925年9月18日，星期五。马萨诸塞州阿卡姆镇。这是个漫长而又异常炎热的夏末。秋天即将到来，而这场猛烈的热浪还是无情地持续着。一种无声而难以言表的愤怒笼罩着镇。这种感觉突如其来，仅在上周，就有大量报道说，镇民们仅因为简单的误解就互相大打出手。

现在，詹姆斯·汉克森打来电话。他声称在他的谷仓里发现了一具尸体。

仅仅是责怪天气的话那真是太容易了。这个镇子有问题，但我这个老预言家并不能阻止这一切的发生。我的占卜显示，一小群调查员很快会注意到这些奇怪的事情并做出正确的处理。我会注视着他们…但我不会屏住呼吸

狂热者之夜是魔镇惊魂：卡牌游戏的一个可供2-4人游玩的战役。它包含有以下章节：“集结，”“午夜面具，”和“深渊吞噬者。”各个章节的卡牌可以在魔镇惊魂：卡牌游戏的基础包中找到。

当进行一场战役时，玩家按顺序依次从一个场景推进到下一个场景。在每个场景中，他们的表现和他们的巨鼎会影响下一个场景。此外，当玩家通过故事前进时，他们会获得经验，以用来购买新的卡牌或者升级现有的卡牌。

战役设置

为了设置狂热者之夜的战役，请按照如下顺序执行。

- 1. 选择调查员（们）。**每个玩家选择一个不同的调查员以进行游戏，然后将他或她的选择记入战役日志。
 - 2. 每个玩家组建他或她的调查员牌组。**关于牌组的完整组建规则可以在规则参考的第8页找到。
 - 3. 选择不同的难度。**魔镇惊魂：卡牌游戏有四种不同的难度等级。简单、标准、困难和专家。玩家们选择最适合他们团队的难度等级，正常战役维持该难度。
 - 4. 组建战役的混沌袋。**将以下混沌指示物放入混沌袋中，然后将其他混沌指示物放回游戏盒中。
 - ◆ **简单（我就想玩玩）：**
+1, +1, 0, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀.
 - ◆ **标准（我想要点挑战）：**
+1, 0, 0, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀.
 - ◆ **困难（让我经历一场真正的噩梦）：**
0, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀.
 - ◆ **专家（让我经历阿卡姆的恐惧）：**
0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -8, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀, ♀.
- 现在，玩家已经可以准备开始战役的第一章：集结了。

战役日志

战役日志（在这本书的最后一页）用来记录整场战役的发展和推进。在每个章节结束后，玩家必须在他们的战役日志中记录所有相关信息的结果。这包括一个调查员获取了多少经验点，每个调查员的创伤等级，每个调查员获取的故事资产或弱点，以及任何被**杀害**或**疯狂**的调查员。

在章节决策时，玩家们经常会按照指示在战役日志中的“战役记录”中记录一个重要的注释或故事元素。这些注释会经常在后面的章节中被提到，允许一个章节的决策影响到后面的章节。如果玩家们被命令删除这些记录中的一个，这条被删除的记录在剩余的战役剧情中被忽略。

第一章：集结

你和你的伙伴在你位于马萨诸塞州，阿卡姆镇的家里，正在调查一起非常奇怪的案件。在过去的几周内，数个本镇居民神秘消失。最近，他们的尸体在树林出现，残缺的尸体被吃了一半。警察和记者们声称这是树林中的野兽所为，但是你相信在树林里有一些其他东西正在酝酿发生。你们在领袖调查员的家里集合，一同商议这些诡异的案件。

设置

☉ 将以下遭遇设置收集在一起：

集结、老鼠、食尸鬼、惊惧、远古邪恶和阴冷。这些遭遇设置有如下指示图标



☉ 将书房地点放入游戏。将其他地点放置在一边，视为移除游戏。每个调查员从书房开始游戏。

☉ 将食尸鬼祭祀和丽塔·钱德勒放置在一边，视为移除游戏。

☉ 将剩余的遭遇卡牌混洗（来自于先前组建的遭遇设置）以组成遭遇牌库。

不要阅读 直到你完成该章节

如果没有结局被达成（所有调查员都放弃或被击败）：为了活命，你连滚带爬的逃出你的房子。那个来自你客厅的女人跟随着你来到了前门处，猛然将前门关上。“你这个蠢货！看看你都做了些什么？”她拿起一张椅子顶在前门的把手下。“我们必须离开这里。跟我来，我会在路上告诉你我知道的一切。我们是阻止城市被黑暗力量吞噬的唯一希望。”你对此没有任何异议。你点点头，跟着那个女人离开你家的前廊，跑入了雨中，你们的目标是河滨小镇。

☉ 在你的战役日志中记录，你的屋子依然存在。

☉ 在你的战役日志中记录，食尸鬼祭祀依然存活。

☉ 领袖调查员获得丽塔·钱德勒卡牌，他或她可以选择是否加入他或她的牌组内。这张卡牌不计入调查员的牌组数量。

☉ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值（记住要计入在胜利点数弃牌堆中符合条件的地点卡牌）。每个调查员再获得2个经验值奖励，视为他或她更入了理解了这藏匿于世界表面之下的神话。

结局1：你点点头，允许那个红发女人将你屋子的墙壁和地板逐一点燃。火焰燃烧的很快，你快速冲出前门，以免又被抓回地狱。你站在人行道上，看着你所拥有的一切被火焰所吞没。“跟我来。”那个女人说道，“你必须知道我们将要面对什么。如果我们孤军奋战，我们必定失败……但如果我们并肩作战，我们就能阻止这一切。”

☉ 在你的战役日志中记录，你的屋子已经被焚毁。

☉ 领袖调查员获得丽塔·钱德勒卡牌，他或她可以选择是否加入他或她的牌组内。这张卡牌不计入调查员的牌组数量。

④ 领袖调查员遭受1个精神创伤，因为他或她眼睁睁的看着自己的屋子被烧成废墟。

⑤ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值（记住要计入在胜利点数弃牌堆中符合条件的地点卡牌）。每个调查员再获得2个经验值奖励，视为他或她更入了理解了这藏匿于世界表面之下的神话。

结局2: 你拒绝服从那个过分热心女人的建议，你将她推出你的屋子，以免她在没有获取你允许的情况下点燃整个屋子。“蠢货！你犯了一个很严重的错误！”她警告道，“你根本不知道那些凶兆之下潜伏着什么……你害我们陷入了巨大的危机之中！”经历了今晚的事情，你仍在瑟瑟发抖，你决定让这个女人说完。或许她能在这些离奇诡异的事件中指出一条明路……但似乎她并不怎么信任你。

⑥ 在你的战役日志中记录，**你的屋子依然存在。**

⑦ 领袖调查员获取1点经验值，视为他或她拒绝今天晚上发生的事情会毁灭他或她的人生。

⑧ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值（记住要计入在胜利点数弃牌堆中符合条件的地点卡牌）。每个调查员再获得2个经验值奖励，视为他或她更入了理解了这藏匿于世界表面之下的神话。

结局3: 你跑向客厅，试图找到一条可以逃出屋子的路。但是炽热的障碍依旧挡住了你前进的道路。你完全陷入困境，一大群人令人恐惧的生物涌入你的屋子并将你包围，而你无路可逃。

⑨ 在你的战役日志中记录，**丽塔被迫去寻找其他人来协助解决她的麻烦。**

⑩ 在你的战役日志中记录，**你的屋子依然存在。**

⑪ 在你的战役日志中记录，**丧尸鬼祭祀依然存活。**

⑫ 任何没有放弃的调查员都被**杀害**。如果没有足够的调查员以进行战役，那么战役宣告结束，所有玩家失败。否则，继续推进下一个章节（每个玩家手上的调查员已经被杀害，他或她

必须从可用调查员池中选择一个新的调查员。参考规则参考书的第13页，关于被杀害的调查员的完整规则）。

⑬ 如果领袖玩家被**杀害**，选择一个调查员获取**丽塔·钱德勒**卡牌。他或她可以选择是否加入他或她的牌组内。这张卡牌不计入调查员的牌组数量。

战役规则扩展

获取和花费经验值

当一个调查员在神话中探索的越来越深，他或她会洞悉这个世界所隐藏的真相——旧日支配者，那些暗藏在阴影中的怪物，以及那些从未被人类知晓的秘密。这样的洞悉以经验值来表示。在每个章节决议时，调查员们可以获取1个或多个经验值。每个调查员分别获取经验值，经验值不能在调查员之间相互交易。经验值可以经常在游戏中获取，从胜利弃牌堆中的遭遇卡牌上的胜利点数，或通过故事的决定。参考规则参考书的第5页中关于获取经验值的完整规则。

经验值可以用来花费以学习心得技能或法术，或者获取新的物品和武器，以及任何形式的额外卡牌。在牌组中加入一张新的卡牌所需要的经验点数费用等同于这张卡牌的等级，其在卡牌的左上方用1个或多个的白色小圆点表示。将一张新的卡牌放入你的卡组总是会至少消耗1点经验值，而且这张卡牌需要你依旧满足你的卡组限制（通常会通过弃掉一张卡牌来实现）。

有些卡牌会有一个更高等级的同名卡牌。这些拥有不同版本，相同名称的卡牌会有一些额外的效果，额外的技能图标，或者不同的费用。如果一个玩家有一张低等级版本的卡牌希望购买更高等级的版本，他或她可以升级花费等同于两张卡牌之间差值的经验值来升级。新版本的卡牌加入牌组，旧版本的卡牌被移出牌组。参考规则参考书的第5页中关于花费经验值的完整规则。

创伤、死亡和疯狂

创伤代表着一个调查员所承受的关于健康和/或精神上的永久伤害。如果一个调查员在一个章节中被击败，那个调查员依旧进入下一个章节，除非这个章节声明该调查员被**杀害**或**陷入疯狂**。无论如何，一个调查员因为伤害或恐惧而被击败，都会承担永久性创伤，这些创伤将在剩余的战役中和该调查员同在。参考规则参考书的第5页中关于承受创伤的完整规则。

注意：如果你担心承受创伤，从一个章节中放弃总是比被击败要更好。

玩家们现在已经准备好战役接下来的章节了。

第二章：午夜面具

检查战役日志，如果丽塔被迫寻找其他人来帮她解决麻烦：阅读**引序1**。

否则，阅读**引序2**。

引序1：一个惊恐的女人跑到你面前，胡言乱语说着一些诡异的事情，她认为在河滨小镇附件的一个屋子内有怪物从地下涌出。“我试图困住他们。”她解释道，“但那里还有其他的东西。其他深坑，其他区域。”如果在上周，你一定会觉得她是个疯子。但最近发生的那些事情，都在挑战你对常识的认知。你决定先听她说完。

她自我介绍道，她叫丽塔·钱德勒，然后她向你娓娓道来一个几乎颠覆你常识的故事。“那些我提到的生物。”她声称，“被称之为食尸鬼——那些残忍的生命来自于充满瘟疫的地下室、洞穴，以及阿卡姆之城的地下隧道中……”

继续阅读**引序3**。

引序2：紧随着你屋子灾难而来，丽塔·钱德勒，那个来自你客厅的红发女人，向你娓娓道来一个故事——即使你就在现场亲眼所见——依旧颠覆了你的常识。“那些在你家的生物。”她声称，“被称为食尸鬼——那些残忍的生命来自于充满瘟疫的地下室、洞穴，以及阿卡姆之城的地下隧道中……”

继续阅读**引序3**。

引序3：“这些生物以人类的尸体为食物，他们服务于一个身处于阿卡姆的黑暗邪教组织，那个邪教组织的成员令人难以理解地崇拜古老的食尸鬼主人。这个邪教组织杀害那些无辜的人，将他们尸体喂养食尸鬼，以满足他们异常巨大的饥

饿。一股均衡的黑暗力量正在聚集。直到现在，最近。”丽塔继续道，“他们巢穴中的一个，那里早被警察们盯上了，被捣毁了。自从那次开始，食尸鬼们比平时活动的更加频繁。我追踪他们的行踪，尽最大努力以阻止他们在城里继续杀人。但我认为这里有些更糟的情况正在发生。邪教组织正在准备某些比我所见所闻更加黑暗，更加不详的邪恶之事。有迹象显示，这个计划应该会在今晚完成，就在午夜之后。除此之外，我也没有更多线索了。”

“大部分邪教徒。”丽塔继续说道，“看上去就像普通市民一样，对他们的愚蠢目的毫不在意。每当邪教聚会时，他们的成员们会佩戴一种面具，由各种各样的动物头骨打造，用来对其他人隐藏自己的身份。这些面具是我们的标记。象征着死亡和腐朽。我们必须撕下这些邪教徒的伪装，揭露并且捣毁他们的计划。我们所剩的时间不多了。在午夜之前，我们发现邪教徒越多越好。”

继续设置。

设置

① 将以下遭遇设置收集在一起：

午夜的面具、阴冷、夜魔、黑暗信徒和被锁住的门。
这些遭遇设置有如下指示图标：



② 设置阿布霍斯崇拜遭遇牌组，将其放在一边分离于其他遭遇牌组，称为“邪教徒牌库”，然后混洗牌库。这些遭遇设置有如下指示图标：



③ 从两张市中心地点牌和两张南区地点牌随机选择各一张放置进场。将剩余的市中心和南区移除游戏。然后，放置北区、东区、河滨小镇、圣玛丽医院、墓地、米斯卡塔尼克大学、和你的屋子地点牌放置进场。（查阅下一个的建议布置。）

④ 基于游戏中的玩家数量：

- ◆ 如果只有1位玩家在游戏中，没有任何变动。
- ◆ 如果只有2位玩家在游戏中，从遭遇牌组中搜索1张侍僧，然后现身在南区。
- ◆ 如果只有3位玩家在游戏中，从遭遇牌组中搜索2张侍僧，然后1张现身在南区，1张现身在市中心。

◆ 如果只有4位玩家在游戏中，从遭遇牌组中搜索3张侍僧，然后1张现身在南区，1张现身在市中心，1张现身在墓地。

④ 检查战役日志，如果你的屋子已经被焚毁：从游戏中移除你的屋子。每个调查员从河滨小镇开始游戏。

④ 检查战役日志，如果你的屋子依然存在：每个调查员从你的屋子开始游戏。

④ 将剩余的遭遇牌混洗入遭遇牌库中。

④ 检查战役日志，如果食尸鬼祭祀依然存活：将其混洗入遭遇牌库中。

注意：在这个章节中，有些首次遭遇的遭遇卡牌会有一些效果导致将毁灭标记放置在一些敌军身上。记住，那些敌军身上的毁灭标记是计入阴谋卡的毁灭标记总量内的，毁灭标记会推进阴谋卡。

“午夜面具” 建议地点放置：



不要阅读 直到你完成该章节

如果没有结局被达成（所有调查员都放弃或被击败）：阅读**结局1**。

结局1。你尽力去寻找那些关于邪教徒和与计划相关的有用信息。你只能希望这些信息足够让你应对接下来的麻烦。

④ 在你的战役日志，“我们发现的邪教徒”一栏下方，计入每个计入你胜利点数的不同邪教徒敌军的名称。

④ 在你的战役日志，“逃跑的邪教徒”一栏下方，计入每个依旧在邪教徒牌库或在场的不同邪教徒敌军的名称。如果你还在阴谋1，计入“面具猎手”。

④ 如果食尸鬼祭祀在胜利点弃牌堆内，将“食尸鬼祭祀依然存活”一栏从你的战役日志上划去。

④ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值。

结局2：十二点的钟声响起，这是进入午夜的信号。你错过了时间，邪教仪式将在不久后即可举行。你尽力获得大量关于邪教组织和他们计划的信息。你只能希望这些信息足够让你应对接下来的麻烦。

④ 在你的战役日志，“我们发现的邪教徒”一栏下方，计入每个计入你胜利点数的不同邪教徒敌军的名称。

④ 在你的战役日志，“逃跑的邪教徒”一栏下方，计入每个依旧在邪教徒牌库或在场的不同邪教徒敌军的名称。

④ 在你的战役日志，记录午夜已过。

④ 如果食尸鬼祭祀在胜利点弃牌堆内，将“食尸鬼祭祀依然存活”一栏从你的战役日志上划去。

④ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值。

第三章：深渊吞噬者

在阿卡姆深夜一顿疯狂的搜索后，你追捕并审讯了邪教组织的多个成员。你发现了一个令人不安的事实：他们声称自己崇拜一只被誉为阿布霍斯，从另一个空间而来的巨大实体活物。

你更加确认丽塔的故事：邪教徒们因为那个食尸鬼的巢穴被摧毁而显得非常不安。然而，一个令人惊讶的细节也被揭发：那个入侵巢穴，推动今晚事件运行的不是别人，正是丽塔钱德勒本人！你不是很确定为什么这么重要的细节在丽塔的故事中被省略了——是不是她告诉你的事情只是为了让你陷入她的冲突中去？但另一方面，她似乎为了保护阿卡姆之城脱离这可怕的威胁而战斗到底。

拼图的最后一块被找到，它被写在一个邪教徒的日记上。它描述道，在今天深夜，一场黑暗仪式在阿卡姆树林南面的深处正在被举行。据日记所言，一旦仪式完成，将会打开一扇大门并将那些邪教徒的黑暗主人带入这个世界。“如果那些邪教徒没有停止仪式。”丽塔警告道，“很有可能阿布霍斯的复仇将会夷平它所经过的一切。”虽然你恐惧之极，但是依旧下定决心打算阻止这场仪式，你头也不回走向树林……

设置

- ① 将以下遭遇牌组收集在一起：

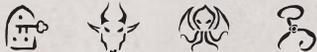
深渊吞噬者、远古邪恶、惊惧、食尸鬼和黑暗信徒。
这些遭遇牌组有如下指示图标：



- ② 将主干道地点加入游戏。将6张阿卡姆树林混洗，随机选择4张，不查看他们背面并将其加入游戏。将剩余的2张移除游戏。每个调查员从主干道开始游戏。

- ③ 将阿布霍斯和仪式所放置在一边，视为移除游戏。

- ④ 从以下4个遭遇设置中随机选择一个：**犹格索托斯的代理人**、**莎布尼古拉丝的代理人**、**克苏鲁的代理人**，或**哈斯塔的代理人**。这些遭遇设置有如下指示图标：



不查看所选择的遭遇设置，将其和剩余的遭遇牌混洗成一个遭遇牌组。将其他3个遭遇设置从游戏中移除。

- ⑤ 检查你的战役日志，“逃跑的那家伙”一栏下方所记录的名字。

◆ 如果那里只有0个名字，没有任何改变。

◆ 如果那里只有1或2个名字，在阴谋1a上放置1个毁灭标记。

◆ 如果那里只有3或4个名字，在阴谋1a上放置2个毁灭标记。

◆ 如果那里只有5或6个名字，在阴谋1a上放置3个毁灭标记。

- ⑥ 在剩余的战役中，将1个混沌指示物加入混沌袋中。

- ⑦ 检查你的战役日志，如果午夜已过，每个玩家从他或她的起始手牌中随机弃掉2张牌。

- ⑧ 检查你的战役日志，如果食尸鬼祭司依然存活，将其混洗入遭遇牌堆。

不要阅读 直到你完成该章节

如果没有结局被达成（所有调查员都放弃或被击败）：她的脸上浮现出极度的惊恐，丽塔在夜幕中逃跑。她意识到她已经完全失败，无论她跑到那里，阿布霍斯的复仇都将会永远纠缠着她。那活物的卷须在阿卡姆之城到处蔓延，翻腾着试图寻找她。它潜伏在每一个黑暗的角落，撕扯着现实的裂缝。但是丽塔早已经逃走，所以今日，这个活物将身居在阴影中，搜寻……杀戮。

- ⑨ 在你的战役日志中记录，阿卡姆屈服于阿布霍斯的可怕复仇之下。

- ⑩ 每个幸存的调查员被杀害。

- ⑪ 调查员们失败。

结局1：你尽全力去阻止那些邪教徒们继续召唤他们的主人。虽然你不确定如果那些邪教徒成功了会发生什么，但你意识到——至少暂时——阿卡姆已经安全了。你尽可能多的捕获了你所能找到的所有邪教徒。但只有极少数的城镇市民相信你的故事。终究，这一切都会深深的印刻在你的脑海里。

- ⑫ 在你的战役日志中记录，召唤阿布霍斯的仪式已经被破坏。

④ 每个调查员承受2点**精神创伤**，视为他或她从未从他或她所经历的折磨中恢复回来。

④ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值。每个调查员再获得5点经验值奖励，视为他或她将阿卡姆从一场可怕的命运中拯救出来。

④ 调查员们获胜！

结局2: 通过来自手臂的力量，来自意志的勇气，你以某种方式大大伤害了阿布霍斯，使其摇晃蹒跚的退回了它所出现的维度内。在那空洞虚无的活物被吸入自己的体内片刻之后，温暖和亮光再次回到树林，你不太确定像那样的生物是不是真的可以被杀死，但是暂时看起来它像是逃回了自己的维度。当他们的主人消失不见时，那些食尸鬼们匆匆就附近的深坑爬去，伴随着可怕的尖叫声和哭泣声消失在深处。你阻止了一场邪恶的阴谋，但这场决斗耗尽了你的身体和理智。更坏的是，当你面对这个世界的神秘之事时，你感觉自己非常渺小，无足轻重。在现实的更深处、那些黑暗的角落中，又有着些什么样的恐怖存在呢？

④ 在你的战役日志中记录，调查员击退了阿布霍斯。

④ 每个调查员承受2点**身体创伤**和2点**精神创伤**，视为对抗阿布霍斯的战斗耗尽了他或她的身体和理智。

④ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值。每个调查员再获得10点经验值奖励，视为他或她从一个对抗真实可怕敌人的战役中凯旋而归。

④ 调查员们获胜！

结局3: 面对眼前的惊骇，你不相信有任何事情可以阻止这一切的发生。为了让你自己得以幸存，你只有唯一一个希望。你转向丽塔，将她向那可怖的畸形活物用力推去，在恐惧中眼睁睁的看着她在那空洞虚无的活物漩涡中被慢慢吞没。她受尽折磨的痛苦哭喊着，像是她的生命正从她的身体中被慢慢吸干。“阿布霍斯……阿布霍斯……”邪教徒们反复的吟唱道。丽塔钱德勒消失的无影无踪。片刻之后，你惊恐的意识到，那个活物现在转向了你，但是你听到其中一个邪教徒忽然高喊道，“阿布霍斯是神，它只会向惩罚那些罪人和死者。走吧，你会

幸免的。”那漩涡般的活物消失不见，温暖和亮光再次回到树林。邪教徒们四散潜逃，将你一个人留在原地。丽塔最后的时刻将永远印刻在你的记忆深处。

④ 在你的战役日志中记录，调查员们将丽塔钱德勒献祭给了阿布霍斯。

④ 每个调查员承受2点**身体创伤**和2点**精神创伤**，视为仅仅看到阿布霍斯就耗尽了他或她的身体和理智。

④ 献祭丽塔的内疚永远会在你的记忆中出没。每个调查员必须从随机疯狂弱点牌中搜寻一张，将其加入他或她的牌组中。

④ 每个调查员获得等同于胜利点数的经验值。

④ 调查员们幸存下来，但他们的所作所为将沉重的责问着他们的良心。

就这么结束了？

在一场战役结束时，剧本最终赋予的经验值、创伤和弱点让玩家能够感受到他们每个决定的后果。调查员的许多决定和行动（记录在战役日志中）构成了他们的故事纲领。我们鼓励玩家们在fantasyflightgames.com或者其他社交平台上分享他们的故事，以及调查员的最终牌组。

现在你已经完成了魔镇惊魂：卡牌游戏的引导战役，尝试以新的调查员或者更高的难度再次进行游戏吧！

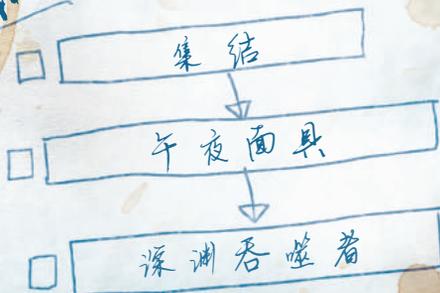
在未来，魔镇惊魂：卡牌游戏将为玩家引入新的战役。一般来说，一个新战役的基础是一个豪华扩展包，接下来是继续并完结这个故事的6个神话包。标准规则要求玩家在每一场战役中都有一套新的牌组以及0经验值。然而，那些希望拥抱混沌的玩家们可以将已经完成一场战役的调查员连同牌组、创伤和经验一起转移到另一场战役中。

战役日志: 狂热者之夜

调查员们

玩家名字:	玩家名字:	玩家名字:	玩家名字:
调查员	调查员	调查员	调查员
剩余经验	剩余经验	剩余经验	剩余经验
创伤 (物理) (心理)	创伤 (物理) (心理)	创伤 (物理) (心理)	创伤 (物理) (心理)
获得的故事资源/弱点	获得的故事资源/弱点	获得的故事资源/弱点	获得的故事资源/弱点

剧本



被杀和疯狂的调查员

战役笔记

我们发现的邪教徒

逃跑的邪教徒