

# 無盡殺戮

黑死病

規則 & 任務



# 目錄

配件 .....	3
歡迎來到中世紀! .....	5
初始設置 .....	6
概覽 .....	8
基本概念 .....	9
概念說明 .....	9
視線 .....	10
移動 .....	11
裝備卡概述 .....	12
武器和戰鬥法術 .....	12
破門、消滅喪尸和產生噪音的裝備 .....	12
戰鬥屬性 .....	12
噪音 .....	15
經驗, 危險級別和技能 .....	16
隨身裝備欄 .....	17
手持 .....	17
穿戴 .....	17
背包 .....	17
喪尸 .....	18
行尸 .....	18
頑尸 .....	18
疾行尸 .....	18
憎惡 .....	18
死靈法師 .....	18
玩家階段 .....	19
移動 .....	19
搜索 .....	19
破門 .....	19
喪尸在建築物中現身 .....	19
整理隨身裝備@交換物品 .....	20
戰鬥行動 .....	21
近戰攻擊 .....	21
遠程攻擊 .....	21
法術攻擊 .....	21
法術強化 .....	22
拾取或激活目標 .....	22
制造噪音 .....	22
什麼都不做 .....	22
喪尸階段 .....	23
第一步 - 激活 .....	23
攻擊 .....	23
防禦骰子/護甲和盾牌 .....	23
移動 .....	23
疾行尸行動 .....	25

第二步 - 喪尸現身 .....	25
其他顏色的喪尸出生點 .....	25
額外激活卡 .....	25
雙重攻勢卡 .....	25
模型耗盡 .....	25
死靈法師 .....	29
死靈法師陰謀集團 .....	31
策劃陰謀 .....	31
戰鬥 .....	32
近戰攻擊 .....	33
遠程攻擊 .....	33
目標優先級 .....	34
誤傷 .....	34
裝填武器 .....	34
法術攻擊 .....	35
龍炎 .....	35
地窖 .....	36
地窖區域和地窖入口 .....	36
秘寶 .....	37
7+ 幸存者游戲規則 .....	37
任務 .....	38
任務0 死亡之舞 .....	38
簡單 / 4+ 幸存者 / 45 分鐘 .....	38
任務1 狩獵游戲 .....	40
簡單 / 6+ 幸存者 / 60 分鐘 .....	40
任務2 漆黑之書 .....	41
簡單 / 6+ 幸存者 / 60 分鐘 .....	41
任務3 牧羊人 .....	42
中等 / 6+ 幸存者 / 90 分鐘 .....	42
任務4 饑荒 .....	43
中等 / 6 幸存者 / 游戲時間可變 .....	43
任務5 騎士團 .....	44
中等 / 6+ 幸存者 / 120 分鐘 .....	44
任務6 栖身于黑暗之中 .....	45
中等 / 6+ 幸存者 / 120 分鐘 .....	45
任務7 死亡軌迹 .....	46
中等 / 6+ 幸存者 / 150 分鐘 .....	46
任務8 邪惡神廟 .....	47
困難 / 6+ 幸存者 / 120 分鐘 .....	47
任務9 地獄巢穴 .....	48
困難 / 6+ 幸存者 / 150 分鐘 .....	48
任務10 最終試煉 .....	49
困難 / 6+ 幸存者 / 180 分鐘 .....	49
技能 .....	51



# 配件

9塊地圖板(雙面)



65個喪尸模型



35個行尸



14個碩尸

14個疾行尸

6個幸存者模型和6張角色卡:



奈麗



安



塞拉斯



1個憎惡



1個死靈法師



克洛維斯



巴爾德克



參孫

6個幸存者面板



6顆骰子



6個幸存者  
顏色底座



48個標識物



## 規則 - 無盡殺戮

# 3

## 68個指示物

### 門

- 藍色 ..... x1
- 綠色 ..... x1
- 普通 ..... x12

龍涎 ..... x4

出口指示物 ..... x1

起始玩家指示物 ..... x1

噪音指示物 ..... x18

免費行動指示物 ..... x1

裝死指示物 ..... x1

### 目標指示物

- 紅色/藍色 ..... x1
- 紅色/綠色 ..... x1
- 紅色/紅色 ..... x8

### 喪尸出生點

- 紅色/藍色 ..... x1
- 紅色/綠色 ..... x1
- 紅色/(死靈法師)綠色 ..... x1
- 紅色/(死靈法師)棕色 ..... x1
- 紅色/(死靈法師)紅色 ..... x1
- 紅色/(死靈法師)紫色 ..... x1
- 紅色/(死靈法師)灰色 ..... x1
- 紅色/(死靈法師)淺褐色 ..... x1
- 紅色/紅色 ..... x4

### 地窖入口

- 紫色 ..... x2
- 黃色 ..... x2

### 地窖板塊

- 紫色 ..... x1
- 黃色 ..... x1



## 125張迷你卡牌

### 71張裝備卡

- 喪尸! ..... x4
- 蘋果 ..... x2
- 戰斧 ..... x2
- 鎖甲 ..... x2
- 弩 ..... x2
- 匕首 ..... x4
- 死亡衝擊 ..... x2
- 龍涎 ..... x4
- 火球術 ..... x2
- 重劍 ..... x2
- 大錘 ..... x1
- 大錘(起始裝備) ..... x1
- 手弩 ..... x2
- 治療術 ..... x1
- 焚火烈焰 ..... x1
- 隱身術 ..... x1
- 皮甲 ..... x2
- 閃電箭 ..... x2
- 長弓 ..... x2
- 能量衝擊 ..... x1
- 能量衝擊(起始裝備) ..... x1
- 獸人重弩 ..... x1
- 板甲 ..... x1
- 弓箭袋 ..... x3
- 弩箭袋 ..... x3
- 連弩 ..... x2
- 吹飛術 ..... x1
- 咸肉 ..... x2
- 盾牌 ..... x2
- 短弓 ..... x1
- 短弓(起始裝備) ..... x1
- 短劍 ..... x1
- 短劍(起始裝備) ..... x3
- 瞬身術 ..... x1
- 利劍 ..... x2
- 火把 ..... x4
- 水袋 ..... x2

### 54張喪尸卡(#01到#54)





## 歡迎來到中世紀！



**死**亡、不公、瘟疫、戰爭充斥着這一段歷史，但是始料未及的是……這裏也有喪尸！

它們從幽暗森林中走來。迷霧之中，它們為虎作倀，聽從死靈法師的差遣，攻擊人類的村莊和農場。喪尸雲集，肆意殺戮，我們周圍的人類被咬爛，有的被撕碎。我們只能眼睜睜地看着朋友們死去又復活變成喪尸……恐懼瀰漫。而喪尸數量有增無減。

喪尸入侵本來可以很順利。不停地散播混亂和死亡直到它們多得可以威脅大城市。只要有了够多的喪尸，即使高牆壁壘也只會瞬間灰飛烟滅。不過死靈法師并不把我們放在眼裏，認為我們只是農民，一群烏合之衆。

然而這些死靈法師最終和其他大反派一樣，要為自己的狂妄自大買單。他們只當我們是待宰羔羊，其實我們百折不撓、身經百戰。

他們大錯特錯了！

是時候拿起武器了！為了生存和自由而戰！它們是獵物我們才是獵人，是時候開始**無盡殺戮**！

試試看現代版本的《無盡殺戮》？



《無盡殺戮：黑死病》採用了《無盡殺戮》原版及其系列產品的核心機制。你可以把現代版本的《無盡殺戮》中的一些配件加入《無盡殺戮：黑死病》中（比如說各式槍械）。儘管很多細節會有衝突，但這樣《無盡殺戮：黑死病》才會別有一番風味。

玩家們！你們將在《無盡殺戮：黑死病》這款合作類遊戲中面對成群結隊的喪尸。每人控制1-6位喪尸災變后的倖存者。完成任務劇情，活下來并盡可能地多殺喪尸！

喪尸們笨拙無腦、行動緩慢、蹤跡可尋，但是多得數不過來。還要當心混在其中的憎惡和死靈法師。你們要利用所有能找到的東西來殺喪尸。武器越好，殺得越多；殺得越多，來得越多！你們可以交換裝備，也可以互相交流討論對策。只有通過合作才能完成任務并活下去。屠殺喪尸固然爽快，但別忘了救援其他倖存者，搜尋食物和武器，揭露死靈法師的秘密……

在經歷了《無盡殺戮：黑死病》的洗禮后，你的團隊將會成為究極怪物獵手！



規則 - 無盡殺戮

5



## 初始設置

1. 選擇一個任務。
2. 放置地圖板。
3. 根據任務放置門、目標指示物和其他指示物。

一局遊戲通常情況下有六個幸存者，玩家自由分配角色。我們建議新手玩家僅操控一個幸存者來迅速掌握遊戲的機制。熟練的玩家可以一個人控制六個幸存者來殺個痛快！



6

## 黑死病·規則

4. 每個玩家拿取1-6名倖存者來進行遊戲。玩家的座次自己決定，因為是合作遊戲所以所有的玩家都屬於一個小隊。

5. 每有一個倖存者就拿取一個倖存者面板，把倖存者角色卡放進去。你可以根據倖存者的顏色給倖存者面板上色，這樣就可以清晰的分辨了。之後拿取相應顏色的五個標識物。

6. 把標著“起始裝備”的裝備卡拿出來：大錘、能量衝擊、短弓x1、短劍x3，這些裝備卡的卡背是灰色的。



這些是小隊的起始裝備

把標有“地窖”的裝備卡拿出來：焚火烈焰和獸人重弩，這些裝備卡的卡背是藍色的。



這些強力的秘寶通常作為寶藏放置在版圖下面

7. 自由分配這些起始裝備。因為本遊戲為合作遊戲，所有人屬於一個小隊，所以每個倖存者至少擁有一張裝備卡。如果倖存者的起始技能附帶裝備，他在分到起始裝備后再拿取相應的裝備。

8. 把丧尸卡和装备卡分别洗成两个牌堆面朝下放在版图旁边。

9. 把选定的幸存者模型放在任务说明的起始地点。

10. 每个玩家把自己的幸存者面板放在自己面前，确认滑标在危险级别条的“0”上。然后一个标识物插在伤害条的“0”上，一个标识物插在蓝色技能条上，多余的三个插在备用槽上。

一个标识物放在伤害条的“0”上。

三个标识物备用。

克洛维斯有一件起始装备。

确认滑标在危险级别条的“0”上。

一个标识物放在蓝色技能条上。

11. 决定起始玩家并交给他起始玩家标记。





## 概覽

《無盡殺戮：黑死病》由多個遊戲回合組成，每個回合的流程如下所示：

### ◆ 玩家階段：

起始玩家先開始他的行動輪，逐個激活他所控制的倖存者，激活順序由該玩家決定。倖存者最初每輪最多執行三個行動，之後的遊戲中可能通過技能獲得額外的行動。包括攻擊喪屍、移動倖存者以及為完成任務目標而採取的其他行動。有些行動會產生噪音，噪音則會吸引喪屍。當一位玩家所控制的所有倖存者都激活完畢，則他的行動輪結束。接著由他左手邊的玩家開始其玩家輪。當所有玩家的行動輪結束後，玩家階段結束。玩家階段的具體細節詳見第19頁。

### ◆ 喪屍階段

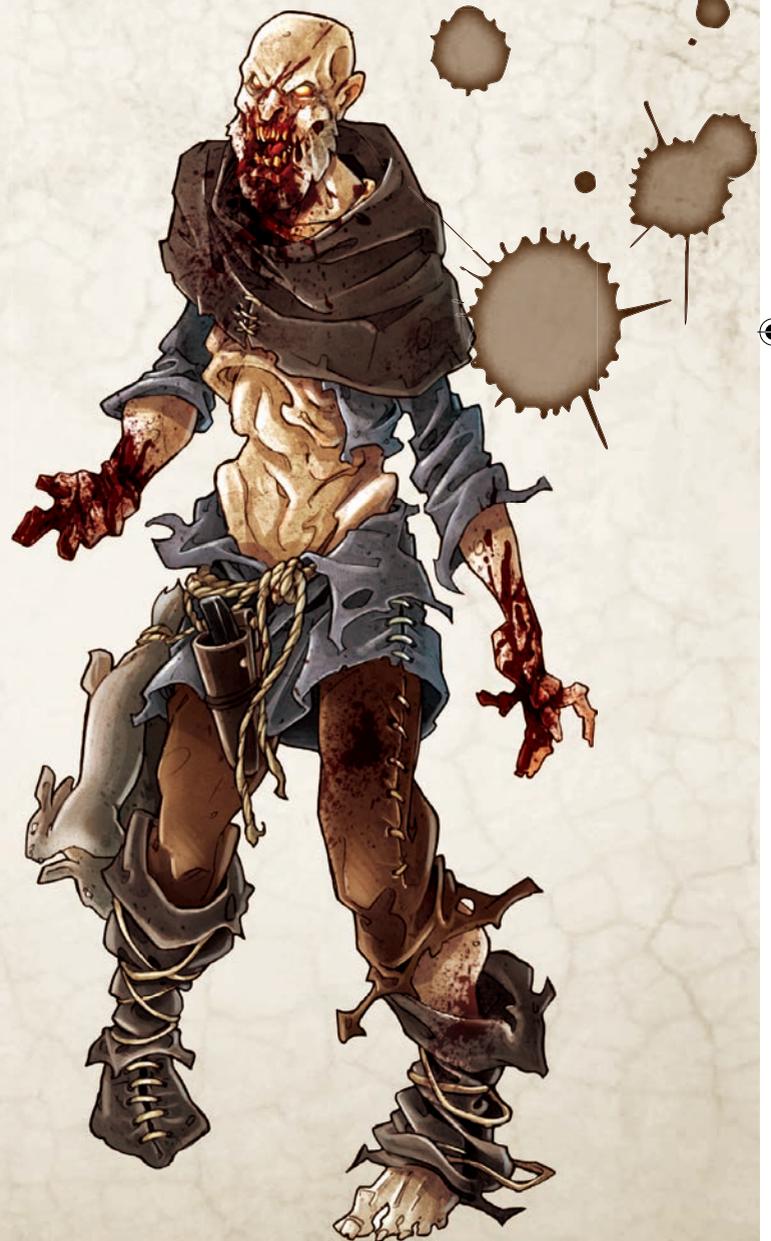
地圖板上的所有喪屍都被激活一遍，分別花費一個行動來攻擊與其同區域的倖存者。如果同區域沒有倖存者，喪屍則向它所能看見的倖存者方向移動。如果一個倖存者也看不見，喪屍則向噪音最大的區域移動。疾行尸有兩個行動，所以它們可以進行兩次攻擊、兩次移動、攻擊後移動或移動後攻擊。當所有喪屍都執行完行動後，新的喪屍將出現在地圖板的喪屍出生點中。喪屍階段的具體細節詳見第23頁。

### ◆ 結束階段

移除地圖板上的所有噪音指示物，起始玩家將起始玩家標記移交給左手邊的玩家。新的遊戲回合開始。

### ◆ 勝利和失敗

如果所有倖存者都死亡或太多死靈法師逃走，則遊戲失敗。有些任務有特定的失敗條件（比如一個倖存者死亡）。如果所有任務目標都已完成，立即勝利。《無盡殺戮：黑死病》是一款合作遊戲，只要完成任務目標，所有玩家都是勝利者。



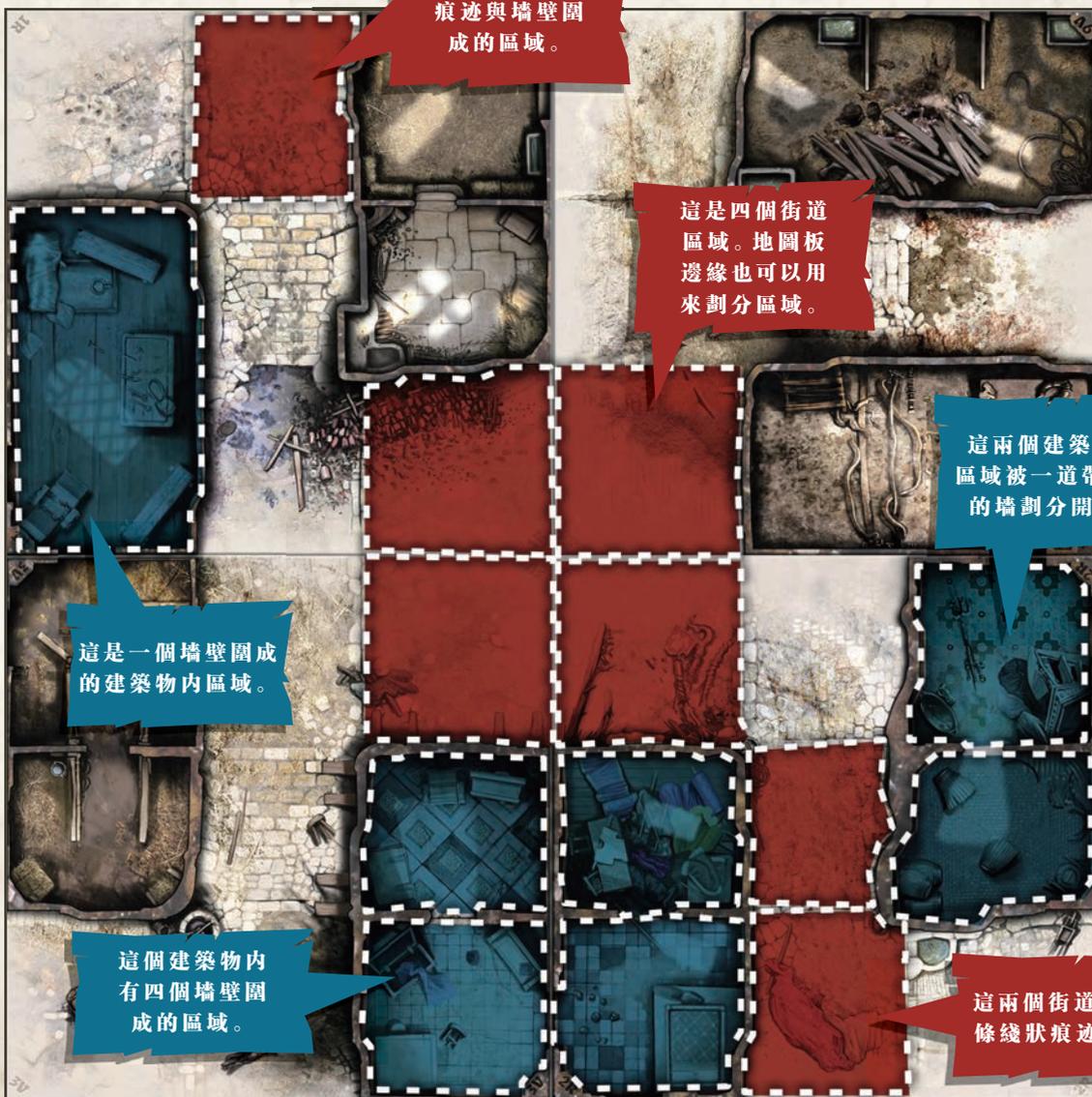


# 基本概念

## ◆ 概念說明：

行動者：一位倖存者或是一個喪尸

區域：在建築物中，一個區域可以是一個房間。在街道上，兩條線狀痕跡（或一條線狀痕跡和地圖板邊緣）與建築物牆壁圍成的部分就算一個區域。



這是一個綫狀痕跡與牆壁圍成的區域。

這是四個街道區域。地圖板邊緣也可以用來劃分區域。

這兩個建築物內區域被一道帶開口的牆劃分開了。

這是一個牆壁圍成的建築物內區域。

這個建築物內有四個牆壁圍成的區域。

這兩個街道區域被一條綫狀痕跡隔開了。

## ◆ 視線

如何判斷喪屍能否看見倖存者或倖存者能否看見喪屍？  
在街道上，行動者的視線與地圖板的邊緣平行。視線不能是斜線。街道上的視線可以穿越數個區域，直至觸碰到牆壁或地圖邊緣為止。

在建築物中，行動者可以看見所有與其所在區域相通的區域。如果牆壁上有開口，則該牆壁不阻擋視線。但是在建築物中，行動者最遠只能看到相鄰的房間，不能穿越房間去看最遠的房間。

注意：如果倖存者站在建築物裏往街道看，或是站在街道上向建築物裏看，視線可以跨越任意個街道區域，但視線一旦進入建築物，就祇能看到進入建築物後的第一個區域。

安看不見這個區域，因為門是關着的。

安通過這扇門可以看到這個建築物中的第一個區域。

安的視線無法到達這個區域。

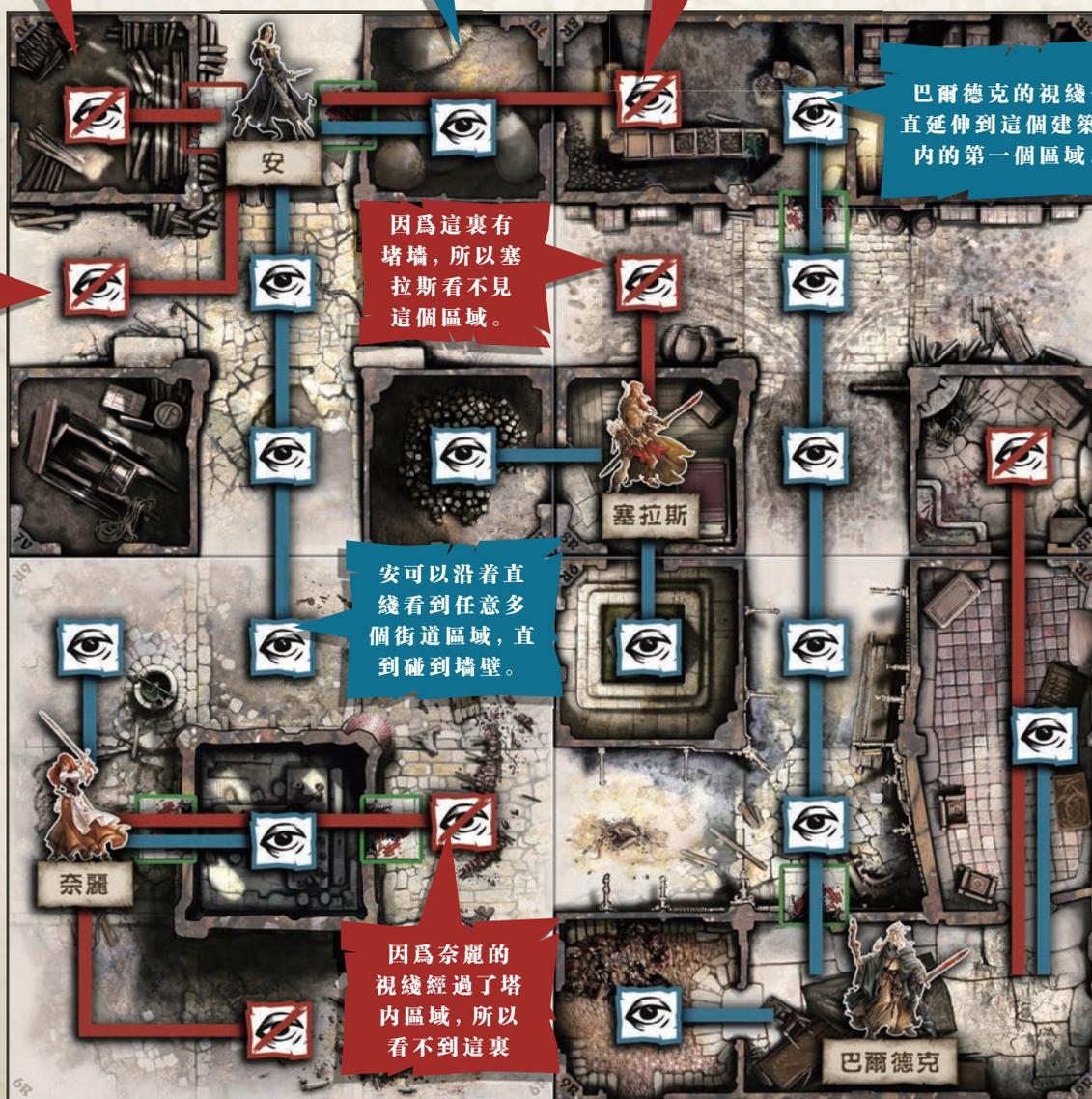
巴爾德克的視線一直延伸到這個建築物內的第一個區域。

因為視線是直線，所以安看不到這個區域。

因為這裏有堵牆，所以塞拉斯看不見這個區域。

安可以沿着直線看到任意多個街道區域，直到碰到牆壁。

因為奈麗的視線經過了塔內區域，所以看不到這裏

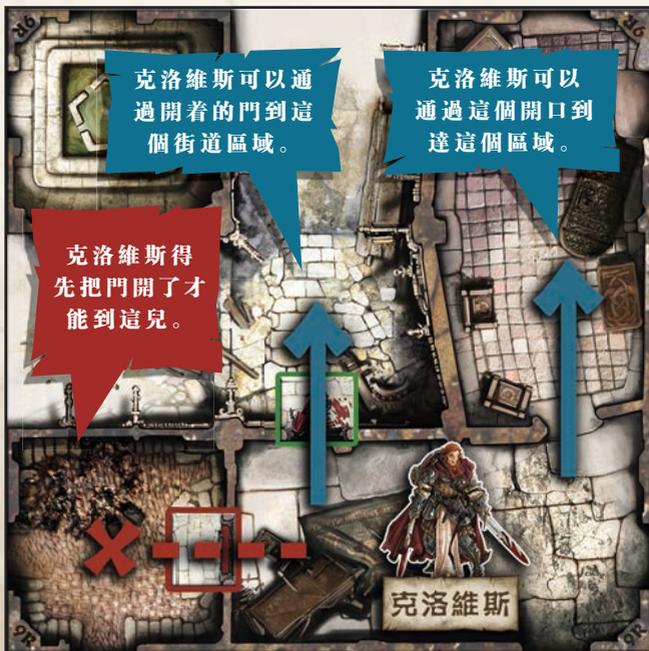


## ◆ 移動

行動者可以從一個區域移動到另一個的區域，只要這個區域與原區域至少共用一條邊（共用一個區域角不算）。這就是說行動者不能進行斜線移動。

在街道上，兩個區域之間移動沒有限制。但是如果要從建築物中移動到街道上，則必須通過開著的門（或開口），反之亦然。

在建築物中，只要兩個區域之間有開口連接，行動者就可以從一個區域移動到另一個區域。行動者的模型在區域中擺放的位置以及牆壁的結構無關緊要，只需要查看兩個區域之間是否有開口即可。



## ◆ 裝備卡概述

### 武器和戰鬥法術

**我**們來到了國王的行宮。雖然行宮就在附近，但原本這塊土地對我們來說是禁止涉足的。現在我們發現情況有所變化，我們也有機會“沐浴恩澤”了。我們發現這座城堡有點支離破碎。極少數的幸存者窩在裏面。他們的驚訝可想而知：聽見人類的聲音，開門看見一支拿着干草叉和火把的農民軍。國王的軍隊看來根本不是喪尸的對手。不過現在我們至少有了一些法師和士兵加入。此外，還有大量的武器，在之前的屠殺之後留下了大量的武器。喪尸可不會使劍。

《無盡殺戮：黑死病》有許多風格迥異武器卡。主要有三個種類：近戰武器、遠程武器、戰鬥法術。

• 近戰武器：卡上射程數值為“0”的武器，只能用於攻擊和使用同區域的敵人。詳見近戰攻擊（p33）。



戰斧還是短劍？割喪尸有的是法子！

• **遠程武器**：卡上射程數值最大為“1”（或者更大）的武器。用於遠程攻擊。用遠程武器攻擊距離為“0”的目標也算遠程攻擊。

有些裝備兼具近戰和遠程的功能。



你會很快把起始的短弓換成更強力的遠程武器。



獸人重弩既是近戰武器又是遠程武器。

• **戰鬥法術**：戰鬥法術由獨特的捲軸表示，最大射程為“1”（或者更遠）。你可以在法術攻擊中使用它們（詳見p35）。用法術攻擊距離為“0”的目標也算遠程攻擊。



有這樣標識的裝備可以用來破門（開門），但是要投擲骰子，骰點至少要大於等於卡上標的數字才能成功。



有這樣標識的裝備可以用來破門（開門）且不用投擲骰子。



可以用來消滅喪屍的裝備，底部有這樣一行特征描述。

以上這些邊上會有一個噪音標識表示這些裝備是否會產生噪音。噪音吸引喪屍！



這個標識表示裝備使用時會產生噪音並放置一個噪音指示物（詳見p15噪音）。



這個標識表示裝備使用時不會產生噪音。



火球術和能量衝擊都是戰鬥法術。

## 戰鬥屬性

近戰武器、遠程武器、戰鬥法術在攻擊喪屍時的屬性是多種多樣的。



這些寶石標明了倖存者在那些危險級別可以使用這些卡，遊戲中所有的這種卡都標了全部四種寶石，所以倖存者可以在任何危險級別使用。擴展中會有一些卡，這些卡會缺掉幾種寶石，這說明這些卡不能在這些危險級別使用（但還是可以放在裝備欄中）

**雙持裝備：**如果你雙手各持一把同名雙持裝備，你可以在一個行動中同時使用這兩個裝備（雙持遠程武器和戰鬥法術都祇能瞄準同一區域）。

**手持標記：**這件裝備一定要手持才能使用。

**無聲：**近戰攻擊時不產生噪音。

**破門：**可以用來破門且不需投擲骰子。

**射程：**數字表明該裝備最近和最遠能攻擊到的區域。“0”說明戰斧僅能近戰攻擊。

**噪音：**破門時產生噪音，放置一個噪音指示物。

**骰數：**每次使用該裝備近戰攻擊時可以投擲的骰子數。

**準度：**骰點大於等於該數值則算作一次命中，否則視作未命中。

**傷害：**每次命中造成的傷害，如果數值是“2”（或更大）說明可以殺死頑尸。

**手持標記：**這件裝備一定要手持才能使用。

**無聲：**遠程攻擊時不產生噪音。

**射程：**數值表明了該裝備最近和最遠能攻擊到的區域。最大數值“1”說明了短弓是遠程武器。

**骰數：**每次使用該裝備遠程攻擊時可以投擲的骰子數。

**準度：**骰點大於等於該數值則算作一次命中，否則視作未命中。

**傷害：**每次命中造成的傷害，如果數值是“2”（或更大）說明可以殺死頑尸。





## ◆ 經驗、危險級別和技能

倖存者每消滅一個喪屍就會獲得一點經驗點數，並在危險級別進度上前進一格。有些任務目標獎勵給你額外的經驗，就像消滅一個憎惡一樣。

危險級別分四級：藍色、黃色、橙色、紅色。危險級別的上升意味著喪屍從零零散散轉變為鋪天蓋地。

每提升一個危險級別，倖存者都會得到一個新技能來幫助完成任務（詳見p51技能）。技能隨著危險級別的提升而疊加，也就是說當你處於紅色危險級別的時候，你有四個技能。如果新技能解鎖，那麼把新的標識物到面板上的對應技能槽。

當一位倖存者擁有7點經驗點數後，他的危險級別變成黃色，並且獲得他的第四個行動。

當一位倖存者擁有19點經驗點數後，他的危險級別變成橙色，他從角色卡上對應位置的兩個技能中選一個。

當一位倖存者擁有43點經驗點數後，他的危險級別變成紅色，他從角色卡上對應位置的三個技能中選一個。

然而經驗的增長也有副作用：當你抽取一張喪屍卡執行喪屍現身步驟時，對應的危險級別為當前倖存者中經驗點數最高者的級別（詳見喪屍現身p25）。因此倖存者越強，喪屍越多。



0-6 經驗點數  
藍色級別  
擁有初始技能

7-18 經驗點數  
黃色級別  
獲得第四個行動

19-42 經驗點數  
橙色級別  
從兩個技能中選擇一個獲得

43 經驗點數  
紅色級別  
從三個技能中選擇一個獲得



## ◆ 隨身裝備欄

每個倖存者可以至多攜帶八張裝備卡，在倖存者面板上分為三種裝備格：兩個手持格，一個穿戴格，五個背包格。你可以隨時棄掉裝備欄中的裝備卡來為新卡騰位置（即使是在別的玩家的輪次），而且這樣做不需花費行動。

- 穿戴格也可以放一些穿戴格上面標出的特定裝備卡，這些裝備視為手持。舉個例子，就像拔劍拔槍這樣。
- 擁有穿戴標記的裝備卡只有放在穿戴格中才能使用。

### 手持格



手持裝備必須拿在手上使用

- 手持格只能放擁有手持標記的裝備卡。
- 擁有手持標記的裝備卡只有放在手持格中才能使用。

### 穿戴格



穿戴裝備必須穿着或佩戴在身上來使用

- 穿戴格只能放擁有穿戴標記的裝備卡。

### 背包格



背包裝備必須放入背包才會生效

- 背包格中至多可以放五張任意類型的裝備卡。
- 擁有穿戴標記或手持標記的裝備卡都可以放進背包格，但是不能使用。在背包格中，這些裝備卡上的描述全部無效。
- 擁有背包標記的裝備卡只能放在背包格中，並且可以永遠視為使用狀態。

穿戴格中僅能放擁有穿戴標記的裝備。比如盔甲，也可以放穿戴格上面標出的特定裝備，比如奈麗是匕首。

背包格中可以放任何你暫時不用的裝備、武器和法術，以及諸如箭袋這種輔助性道具。



放在手持格的裝備主要用來戰鬥，僅能放擁有手持標記的裝備，如武器和法術。

## 喪尸

《無盡殺戮：黑死病》共有五種喪尸，優秀的倖存者能快速掌握它們的強弱之處。大多數喪尸激活時只有一個行動（疾行尸有兩個）。如果一個喪尸被擊中而且傷害足夠，那麼它就被消滅。消滅它的倖存者立即獲得相應的經驗點數。

### 行尸



生前可能是農民、工匠、商人或市民，這些可憐的家伙死得稀裏胡塗。他們本來都是普普通通的人，有着各自的夢想與憧憬，現在却變成喪尸只為殺戮而活。我們把它們叫做行尸。最遲鈍但數量最多。不過千萬不要輕視它們。如果它們成群出現，那可是大麻煩，而且它們通常都成群出現。

最低致死傷害：1  
經驗點數：1

### 碩尸



碩尸……嗯這是書面一點的稱呼，一般我們叫它胖子。不過這東西要比掛掉的富商貴族臃腫得多。它們沒有痛覺，就像別的死人一般。沒有麒麟臂別想干掉它們……嗯，開個玩笑，其實可以用強力的武器或者派一個巫師，火焰當然也行。好好用你能拿到的裝備來送它們上西天。

最低致死傷害：2  
經驗點數：1

### 疾行尸



疾行尸速度很快。比任何兩條腿的東西都快。我見過它們追上一匹疾馳的馬，我是說差一點。儘管如此，那些可憐的騎兵還是難逃一死。

最低致死傷害：1  
經驗點數：1  
特殊規則：每個疾行尸在每次激活時有兩個行動（詳見p25疾行尸行動）。



### 憎惡

沒見過憎惡？伙計，你真夠走運。不過你一見到就知道我再說什麼了。武器對它無效。護甲也無效。逃跑……嗯，如果你跑得夠快的話。這些只是緩兵之計，你真正需要的是火焰。烈焰！消滅憎惡全靠它了。

最低致死傷害：3  
經驗點數：5  
特殊規則：

- 憎惡造成的傷害不能用防禦骰子來抵消（詳見p23）。
- 能造成三點傷害的武器才可消滅憎惡。然而在本遊戲中沒有這樣的武器。要殺掉這個怪物，你們要把龍涎丟在它所在的區域然後用火把點燃，從而製造龍炎（詳見p35）。參孫可以在紅色級別消滅憎惡，只要用一把可以造成兩點傷害的近戰武器再用他的人物技能：近戰傷害+1就可以了（詳見p51）。

### 死靈法師



每個人小時候都聽過這樣的故事：小樹林中有些死靈法師，他們會抓走那些到處亂走的小孩。這些故事確實很有用大多數小孩都乖乖呆在家裏了。不過沒有人相信這是真的，從來沒有。

我們不知道他們從哪來，他們要什麼……可能就是毀滅一切除了自身的活物。因為他們能控制喪尸群而不被感染，所以我們知道他們免疫瘟疫，但是不知道為何。總之看見他們就宰了他們并把尸體燒了。這是唯一確定的。

最低致死傷害：1  
經驗點數：1  
特殊規則：詳見p29



這個指示物所在的區域為死靈法師入場區域  
這個指示物叫死靈法師出生點指示物



## 玩家階段

持有起始玩家標記的玩家最先開始遊戲。每個玩家都輪流激活他們的倖存者。倖存者的激活順序由玩家決定。每名倖存者在藍色危險級別都可以執行3個行動(有些倖存者在藍色危險級別有免費的行動,這些行動不計入總行動數)。可執行行動有:

### ◆ 移動

以一敵七,你怎麼看?遊戲開始了!

— 參孫

倖存者可以從一個區域移動到另一個區域,但不能穿過建築物的外牆和關著的門。如果在倖存者想要離開的區域中存在喪尸,每存在一個喪尸,倖存者就需要多花一個行動進行移動。只要倖存者進入一個存在喪尸的區域,他就必須立即終止移動,即使該倖存者擁有可以讓他穿過多個區域的技能(包括技能開溜,詳見p54)

例子:塞拉斯和兩個喪尸處於同一區域。塞拉斯準備花費一個行動進行移動,但此時他需要再額外花費兩個行動(該區域內存在的每一個行尸都需要倖存者額外花費一個行動)所以總共是三個行動。如果有三個喪尸在這個區域他就要花費四個行動了。

### ◆ 搜索

嘿,看我發現了什麼!一個死掉的魔法師。我想知道他的魔法書裏有沒有什麼有用的東西……

— 奈麗

你只能在室內區域搜索,而且該區域不能存在喪尸倖存者從裝備卡堆中抽取一張卡牌,他可以立即將該裝備卡放入倖存者隨身裝備欄中或者棄掉。倖存者在各自的每個行動輪中只能執行一次搜索行動(即使這是額外的免費搜索行動)。搜索完畢後,倖存者可以免費地整理裝備欄(但是不能與其他倖存者交換裝備,這是另一種行動)。注意,你可以在任何時候、不花費行動棄掉你隨身裝備欄中的卡,來為新卡騰出位置。如果卡堆中的裝備卡抽取完了,則重洗棄卡堆形成新的裝備卡堆(不包括地窖卡如焚火烈焰和獸人重弩,但包括起始裝備卡)。

### ◆ 破門

那天克洛維斯發明了他所謂的“敲敲看”玩笑。

— 安

倖存者可以用有“破門”標記的近戰武器來開門。花一個行動來開門,投擲武器卡上骰數數量的骰子,只要有一個骰點大於等於武器的準度就算成功。在這個區域放置一個噪音指示物。



有骰子符號的破門標記。

有一個骰點大於等於武器的準度就算成功。

投擲武器卡上骰數數量的骰子。

注意:開門不是近戰行動,所以技能或武器帶來的雙持、近戰增益效果無效。骰數是多少就投擲多少骰子。

有些武器上的開門標記沒有骰子符號。那就說明用這些武器開門不用投擲骰子。只要花費行動就行。如果武器會產生噪音,那就放置一個噪音指示物(詳見p12裝備卡概述)。



沒有骰子符號的開門標記。

有些任務中會有不同顏色的門。通常情況下，這些門是開不了的，除非某些達成某些條件。比如搜集相應顏色的任務目標指示物。具體參看任務描述。



### 喪尸在建築物中現身

第一次打開一棟建築物的門時，會使建築物所有房間內的喪尸現身（一棟单独的建築物內的所有房間由數個開口相連，有時建築物甚至會跨越幾個地圖板）。為建築物內的每個房間逐個分別抽取一張喪尸卡，順序由玩家決定，但翻開喪尸卡前需先決定分配給哪個房間。把相應數量種類的喪尸放在相應的區域上（詳見第25頁喪尸階段-現身）。

- 如果抽到一張額外激活卡立即執行卡上所示的行動。
- 如果是雙重攻勢卡（詳見第26頁）則喪尸不在這個區域現身，而是在下一個區域翻開兩張喪尸卡。

- 有些遊戲效果可以讓開著的門關上，比如鎖門技能。如果之後門又被再次打開，不再觸發新的喪尸現身。
- 如果喪尸卡堆抽取完了，就將棄牌重洗以構成新的卡堆。

遊戲開始就打開的建築物內不會觸發喪尸現身。

### 整理隨身裝備&交換物品

把那個法術給我，你這個野蠻人！

那你得把穹給我，你這個文弱書生！

- 巴爾德克和塞拉斯

花費一個行動後，倖存者可以整理隨身裝備。同時，倖存者也可以和同區域內的另一位倖存者交換任意數量的裝備。那個被動參與交換的倖存者可以免費整理隨身裝備。

這個行動不需要公平交換，隨便怎麼交換，只要雙方都同意。

祇要這扇門一開，建築物內就會觸發喪尸現身。

這裏門是開着的。遊戲開始就這樣，所以不會觸發喪尸現身。

這裏的門還沒開所以不會觸發喪尸現身。

奈麗打開了這扇門，該建築物第一次敞開。

奈麗

喪尸現身！

喪尸現身！

喪尸現身！

喪尸現身！

## ◆ 戰鬥行動

戰鬥行動可以使用所有種類的戰鬥類裝備卡：近戰、遠程、法術。

### 近戰攻擊



如果你够壯，就可以用各種方法殺喪尸。

— 克洛維斯

倖存者手持近戰武器攻擊和自己同區域內的喪尸被稱為近戰攻擊（詳見第32頁戰鬥）。

### 遠程攻擊



— 你怎麼會用弩呢？

— 以前我和老爹一起去打獵學會的。

— 是不是偷偷去了領主的狩獵場？

— 我好像只射中了治安官。

— 安和奈麗

手持遠程武器的倖存者向射程內的一個區域開火，而不是行動者（詳見第32頁戰鬥）。在本遊戲中遠程攻擊時的目標優先級至關重要（詳見第34頁）。

記住，倖存者使用遠程武器攻擊自身所在區域時也視為遠程攻擊。

### 法術攻擊



多年以來，我們使人們相信魔法只掌握在少數精英手中。儘管某些儀式需要特定技巧，但為了以防萬一，我們創造了火球術來教一些最笨的學徒。然而這些天來只有這些法術才派上用場。

— 巴爾德克

倖存者可以手持法術捲軸施展戰鬥法術（有戰鬥屬性的法術）來攻擊喪尸。適用遠程攻擊的規則。



## ◆ 法術強化

來點加速魔法吧，老伙計。我感覺就像精靈！別管我讓我自己爽一會兒！

— 克洛維斯對巴爾德克說



這些是法術強化

倖存者可以使用法術強化（沒有戰鬥屬性的法術）。結算卡牌上的效果。

- 法術強化的目標是視線內的行動者或者區域（具體看卡牌描述）。
- 如果目標是倖存者，可以指定自己。
- 大多數法術強化寫了“一回合一次”：施法者每回合只能使用一次該法術。如果他有多個該種法術，那麼每個都可以使用一次。在一個回合中，如果倖存者們交換使用同一法術強化，那每個倖存者的輪次該法術都可以被使用一次。

## ◆ 拾取或激活目標

— 點火把幾個修女才够？

— 1個。我們干活麻利但不愛逗趣。

— 安和克洛維斯

倖存者在所處的區域拾取一個目標指示物或激活目標。在每個任務描述中會說明其遊戲效果。

## ◆ 制造噪音

倖存者可以製造噪音來吸引喪屍。放置一個噪音指示物在該倖存者所在區域。

## ◆ 什麼都不做

倖存者什麼都不做並結束回合。他失去剩餘的行動。



## 喪尸階段

**喪**尸又蠢又笨而又凶猛殘忍。你非常清楚它們會做什么。當然，除非附近有一個死靈法師。是時候讓腦瓜子清醒一點了。一個堅韌不拔的團隊，即使只有幾個人，也可以阻止這群蠢東西。只要小心謹慎，不發聲音，然後突然攻擊，干淨利落。對敵人的仁慈就是對自己的殘忍。

一旦所有倖存者都行動完畢，喪尸階段開始。按照以下幾個步驟，喪尸自動完成行動。

### ◆ 第一步 - 激活

所有喪尸都被激活並根據其當前情況花費行動來進行移動或攻擊。首先結算所有的攻擊，接著全部的喪尸進行移動，每個喪尸每個行動要麼攻擊要麼移動。

#### 攻擊

每個喪尸都會對自己所在區域內的倖存者發動攻擊。喪尸的攻擊總是命中，所以不用擲骰，並且造成一點傷害。同一區域的倖存者承受的傷害由玩家共同決定，就是說可以全部讓一個倖存者承受。



在投擲完可用的防禦骰子后，每受到一點傷害，傷害條上的標識物向前走一格。當傷害到達三點，倖存者立即死亡，移除他的角色模型并棄除裝備卡。

大吃特吃！喪尸成群地攻擊。所有和倖存者同區域的喪尸，在激活時都必然會發動攻擊，撕咬這些可憐的傢伙。儘管獵物們只能挨它們三口，但它們也不會停嘴並熱衷於此！

**例：**七個行尸和兩個倖存者在同一個區域。儘管六個行尸可以全部殺掉這兩個倖存者，但是玩家決定讓一個倖存者承受所有傷害。嗯，他會永垂不朽的！

#### 防禦骰子



**護甲：**倖存者在穿戴格上有裝備卡護甲的話，就可以來投擲防禦骰子來防止受到傷害。倖存者將要受到多少傷害就投擲幾個骰子。骰點超過卡上標出的數值的話就算防禦成功，一次成功抵消一點傷害。運氣好的話可以擋住成噸的傷害而毫髮無傷。

**盾牌：**一個護盾可以給不穿護甲的倖存者提供防禦。如果他穿了護甲，那麼護盾就可以用來重擲一次防禦骰子。所有的骰子全部重新投擲，新的骰點取代前一次的。

在某些情況下（比如穿了5+皮甲），護盾也可以用護盾的數值來投擲防禦骰子，而不用較低的護甲數值。不過這種情況下，就不能重擲防禦骰子了。

防禦骰子不能用來抵消憎惡造成的傷害以及龍炎的範圍殺傷。

**例子：**巴爾德克和克洛維斯和三個行尸在同一個區域，他們兩個都滿血而且克洛維斯有鎖子甲（防禦4+）。行尸攻擊，每個造成一點傷害。玩家們討論如何分配傷害：

-可以讓克洛維斯承受所有傷害，因為他有鎖子甲。

-也可以讓巴爾德克承受一點，克洛維斯兩點。巴爾德克沒有護甲，所以直接受到傷害。克洛維斯投擲兩顆防禦骰子，得到5和3。一個成功！抵消一點傷害，克洛維斯受到一點傷害。



## 疾行尸行動

那些我們稱之為疾行尸的東西雖然没什么腦子，但是有着驚人的掠殺天性和超常速度。它們可以在幾秒裏把人撕成碎片。所以做好準備，拿好你的弩，不要讓任何一只靠近你。



疾行尸是個例外，因為它每回合有兩個行動。當所有喪尸都完成了行動（包括疾行尸自身），疾行尸再執行一次行動，攻擊同區域的倖存者。如果沒有倖存者的話就移動。

**例1：**在喪尸階段開始的時候，三個疾行尸和一個碩尸聚在一起，它們在一名倖存者的相鄰區域。因為同區域中沒有倖存者，所以它們向倖存者移動一個區域。這樣它們就和倖存者在同一個區域了。由於疾行尸還有一個行動，所以攻擊同一個區域的倖存者。每個疾行尸造成一點傷害，殺死了該倖存者。

**例2：**一個疾行尸與一名倖存者在同一區域；一個行尸在倖存者相鄰區域。疾行尸花費一個行動攻擊倖存者造成一點傷害，行尸花費一個行動進入倖存者的區域。疾行尸花費第二個行動再攻擊一次，造成第二點傷害。

**例3：**一個倖存者和三個行尸、兩個碩尸、兩個疾行尸在同一區域。所有的喪尸進行一次攻擊造成七點傷害（三點傷害就可以殺死倖存者）。所有的喪尸都花費了一個行動攻擊，沒有喪尸移動。之後有第二個行動的疾行尸，因為區域中沒有目標了，所以花費第二個行動向下一個區域移動。

## 第二步 - 喪尸現身

你說啥？一坨又一坨喪尸在跑過來？問我怕不怕？開玩笑！今天正好殺個爽歪歪！

- 克洛維斯



喪尸出生點指示物標出了喪尸現身的區域。

任務地圖標出了在每個喪尸階段結束時喪尸出現的區域。這些區域就是喪尸出生區域。

先指定一個喪尸出生點并抽一張喪尸卡。根據場上經驗點數最高的倖存者的危險級別（藍黃橙紅），對照相應的一欄，放置相應數量和種類的喪尸。

每個喪尸出生點都按照同樣方式依次抽取一張喪尸卡并放置喪尸。



紅色級別  
兩個碩尸

橙色級別  
五個行尸

黃色級別  
兩個疾行尸

黃色級別  
沒有喪尸

之後遊戲回合中，每次現身的結算都是從同一個指定的出生點區域開始，并按順時針方向依次執行。喪尸卡抽完后，重洗所有棄卡組成新的卡堆。

**例子：**安有5點經驗，處於藍色危險級別。克洛維斯12點經驗。處於黃色危險級別。所以，翻喪尸卡的時候應該參看克洛維斯的危險級別。

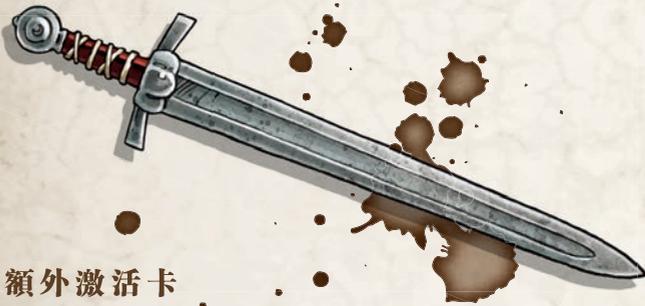
# 規則 - 無盡殺戮

# 25

## 其他顏色的喪尸出生點



有些任務有藍色、綠色的喪尸出生點指示物。除非有特別申明，這些區域只在某些特別事件觸發后才被激活（比如拾取相應顏色的目標指示物），然後喪尸會在這些區域現身。



## 額外激活卡

哦不，原來這些東西也有不好預測的時候。

— 奈麗

當你抽到額外激活卡的時候，指定區域中不會有喪尸。取而代之的是，所有該種類的喪尸立即被額外激活一次（詳見p23激活）。注意：這些卡在藍色級別沒有任何效果。



在黃色、橙色、紅色危險級別，所有行尸被立即激活一次。

藍色危險級別，無事發生。

## 雙重攻勢卡



沒有喪尸，但是下一個區域要翻兩張喪尸卡！

• 當你抽到一張雙重攻勢卡，喪尸不會在該區域現身。下一個區域要連續翻兩張喪尸卡（這包括現身階段和喪尸在建築物內現身）。這些卡是一起翻開的，但是按照翻開的順序依次結算。如果其中一張是雙重攻勢卡，那麼先結算普通喪尸卡，再結算雙重攻勢卡。

喪尸現身階段。這裏翻開了一張雙重攻勢卡，所以沒有喪尸……

現身階段的結算順序是順時針，所以輪到這個區域了！



安開了這扇門。所以這座建築物中觸發喪屍現身！玩家決定從這個區域開始結算，第一張翻開是雙重攻勢卡...



...玩家決定接下來結算這裏，所以翻開兩張喪屍卡。

先結算第一個建築區域：一張雙重攻勢卡。



再結算第二個區域：兩張雙重攻勢卡，這裏沒有喪屍。

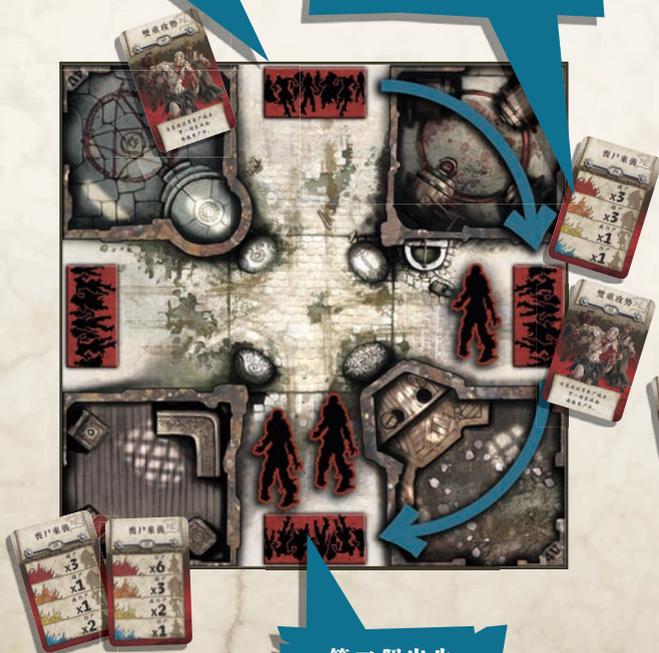
第三個區域：翻開四張喪屍卡。

- 如果翻到另外一張雙重攻勢卡，則在下一個區域結算。
- 如果翻出兩張雙重攻勢卡，則下個區域翻開四張喪屍卡！

- 如果雙重攻勢卡是在最後一個喪屍出生點或建築區域抽到的，則在第一個區域正常結算（儘管你可能之前已經結算過一次）。如果你再抽到雙重攻勢卡，那麼再在下一個區域結算，直到沒有雙重攻勢卡為止。

喪屍現身階段先結算這裏：一張雙重攻勢卡，然後順時針結算。

第二個出生點：翻開兩張，先結算普通的喪屍卡，然後結算雙重攻勢卡。



第三個出生點：翻開兩張喪屍卡。

在最後一個區域，抽到了雙重攻勢卡，回到第一個出生點結算！





喪尸現身從這裏開始。玩家決定結算順序，按照路線來。

最後一個區域抽到雙重攻勢卡，回到第一個區域抽兩張喪尸卡！



### 模型耗盡

本遊戲中的喪尸數量踏平一個村莊綽綽有餘。然而玩家在放置喪尸的時候仍可能會出現某類的喪尸模型不夠用。發生這種情況時，先把剩下的模型放完，然後所有缺少的種類的喪尸獲得一次額外激活。

可能會連續多次激活。對於憎惡和死靈法師，該規則尤其重要，因為本遊戲中它們都只有一個模型。某些情況下，憎惡和死靈法師可以在一輪中連續多次額外激活。只要你有額外的憎惡、死靈法師模型，它們都可以進入遊戲。

所以要留心喪尸在遊戲版圖上的數量，以防止喪尸暴動。

## ◆死靈法師

所有敵人中最邪惡的莫過於死靈法師。他們竭盡所能散播災難並汲取力量。他們自己無暇和倖存者正面對決。所以他們總是盡快逃離倖存者的視線。死靈法師適用以下規則：

- 死靈法師視為一隻喪屍（遊戲描述涉及到的話）。
- 死靈法師總是和他的喪屍軍團一起出現。當一個死靈法師出現的時候，把一個額外的喪屍出生點指示物（死靈法師面朝上）放在他出現的區域。然後，立即正常結算一次喪屍現身。從現在起，死靈法師出生區域就被激活了：就和普通的喪屍出生點一樣結算喪屍現身。接下來抽到不管什麼類型的額外死靈法師喪屍卡，都使每個在地圖板上的死靈法師獲得一次額外激活，直到他們逃跑或被殺。
- 一旦場上有六個喪屍出生點指示物，而且有一個死靈法師在這種情況下逃走了，那麼玩家立即失敗（包括死靈法師出生點指示物）。

• 死靈法師總是想離開地圖板。如果在他被激活后，他的區域沒有倖存者（詳見p23喪屍階段），他向最近的喪屍出生點移動一個區域（他的出生點除外）。無視他視線中的任何倖存者。如果有數個距離相等的最近喪屍出生點區域，玩家自己決定向哪個。



第一步



第二步

• 一個死靈法師到達他的逃離區域后，再次被激活就可以立刻逃走。用一個普通的喪屍出生點指示物代替其死靈法師出生點。

• 殺死死靈法師就可以暫緩入侵。如果你成功地殺掉了他，選擇一個喪屍出生點（包括死靈法師自己的出生點）然後移除。如果死靈法師出生點指示物仍舊在地圖板上，在結算完畢后，將其換成普通的。

該死靈法師在他的逃離區域被激活。移除他在地圖板上的模型。

用一個普通的喪屍出生點指示物代替死靈法師出生點指示物。



第三步：壞結局

3 - 死靈法師出生點指示物被換成了普通的紅色喪屍出生點指示物。

1 - 塞拉斯用弓殺死了死靈法師。

2 - 玩家決定把這個出生點移除來為目標指示物清道。



第三步：好結局

在一個特殊的情況下，所有的出生點指示物在同一個區域，這種情況下死靈法師現身後依然要放置一個死靈法師出生點指示物，但是被激活就立即逃走。





## 死靈法師陰謀集團

**在** 這個被喪尸瘟疫摧殘的國度中，奸人橫行，英雄不屈。有些死靈法師無惡不作臭名昭著。這些惡賊是我們的眼中釘。要小心這群惡賊聚集在一起進行黑色儀式：他們會在能量渦流中消失，召喚出喪尸軍團。

### ◆ 策劃陰謀

死靈法師的陰謀部分的規則可以讓你在玩本遊戲的時候，有多個死靈法師在場。要用這些規則的話得先有額外的死靈法師模型，比如在不速之客擴展包（單獨發售）中包含。

**1** 在遊戲開始的時候，組建你的死靈法師陰謀集團：選擇遊戲中要用的死靈法師（更多，更致命！）。把六張普通的死靈法師卡從喪尸卡中拿出，然後以任意方式和你想用的死靈法師卡組合。把新組好的六張死靈法師卡放回喪尸卡堆洗混。準備好和死靈法師們開戰吧！

**例子：**你的團隊有兩個普通的死靈法師模型以及 Ostokar 和 To-Me Ku-Pa。你決定四個都用，然後以這樣的方式定制你的六張死靈法師卡：普通三張 Ostokar 兩張 Tomekupa 一張。當然你也可以不這樣選。如果像說明書這樣的話，Tomekupa 出現概率會比較低，但是因為其特殊能力，出現一次就非常可怕

**2** 舊的死靈法師規則全部適用。用不同顏色的死靈法師出生點指示物來標出他們在哪現身，然後決定他們的逃離區域。注意：抽一種死靈法師卡也會讓其他死靈法師額外激活一次。

**例子：**一個普通的死靈法師，Ostokar 和 Tomekupa 在地圖板上。這時抽到一張死靈法師：把普通的死靈法師以及一個額外的死靈法師出生點指示物放在出生區域，然後所有死靈法師都可以額外激活一次。哼哼，你的好日子到頭了！

**3** 当心黑暗仪式！在一个丧尸阶段结束后，如果多个死灵法师相距0-1个区域，那么他们就从版图上移除，视为他们从逃离区域逃走。用一个普通的丧尸出生点指示物代替其死靈法師出生点。

**4** 每個死靈法師都有特別的規則，這些規則寫在他們的卡上。只要他們在地圖板上這些規則持續生效，直到他們逃走或被殺。

注：本規則適用於不速之客擴展包，基礎遊戲中不包含相應配件





# 戰鬥

**每**個有點膽量的人都可以抄起斧子衝向他的敵人。但是要干淨利落的殺掉敵人，那就要點天賦和技巧。而且對陣的是喪屍，并非每一次攻擊都會奏效。把一個人的手臂砍下來，這人說不定就倒了，但是把喪屍的一只手臂砍下來，它的另一只手可能就抓住你了。你得手脚麻利，否則你就只能變成它們的一員了。



骰子標記

如果倖存者執行一個近戰攻擊、遠程攻擊或法術攻擊，所用武器（或戰鬥法術）上標了多少骰子，就擲多少骰子。



雙持標記

如果行動中的倖存者手上有兩件相同雙持標記的武器（或戰鬥法術），他可以只花一個行動就同時使用兩件裝備。當然，兩件裝備攻擊的區域必須相同。

**例1：**塞拉斯手持兩把連弩。連弩有雙持標記，所以塞拉斯可以同時使用它們。這樣他一個戰鬥行動可以擲六個骰子，因為一把連弩可以擲三個骰子！



雙持標記

骰數：3

**例2：**參孫手持兩把匕首。因為這是兩把相同的雙持武器，他可以一次行動一起使用它們，理論上這次擊可以丟兩個骰子。然而因為匕首的特效：如果另一個手上裝備的也是近戰武器，近戰骰子+1。因為加成是互相的，所以兩把匕首都可以獲得加成，可以一共丟四個骰子。



特殊效果

骰數：1

## 三個胳膊？

把適當的裝備卡放在身體格，這時視為倖存者有第三件手持裝備。不過，顯然是的，他只能同時用兩把。在做行動或投擲骰子之前自己三選二。



准度標記

每個骰點大於或等於準度的攻擊都視為一次命中。



傷害標記

每一次命中都分別分配給一個目標，並造成相應武器的傷害。

- 行尸、疾行尸和死靈法師受到一點（或更多）傷害就被殺死。
- 殭尸一次性受到兩點傷害（或更多）才能被殺死。所以無論你用一傷害的武器攻擊多少次都無效。殭尸免疫一傷害的攻擊。

• 憎惡只能被三傷害的攻擊殺死(或更多)·然而本遊戲中沒有這樣的武器·只有用龍炎(詳見p35)或參孫的技能近戰傷害+1才能殺死憎惡。

**例:**塞拉斯用他的兩把連弩向三個行尸和一個殭尸開火,而且打出了五次命中。前三次命中打死了三個行尸。殭尸受到了兩次命中,但毫發無損,因為連弩祇能造成一點傷害。

之後安趕到,抄起錘子掄向殭尸。她打出了一次命中,但錘子能造成兩點傷害,所以殭尸被幹掉了。

如果剩下的不是殭尸而是兩個疾行尸,那這一錘是敲不死兩個的。因為一次命中祇能幹掉一個,不管你造成了多少傷害。溢出的傷害就被浪費掉了。

## ◆ 近戰攻擊

拿著近戰武器(最大攻擊距離為0)的倖存者可以砍殺和他同區域的喪尸。骰點大於等於武器准度視為命中。倖存者可以任意分配哪些目標被命中。

沒有命中的近戰攻擊不會誤傷(詳見p34)。

**例:**參孫用劍攻擊同區域的一個行尸、一個殭尸、一個疾行尸。擲骰得到了5,6。這就意味着他打出了兩次命中。他決定砍了疾行尸和行尸。因為劍的傷害殺不了殭尸。儘管克洛維斯也在同一區域,但是不會被參孫誤傷。



## ◆ 遠程攻擊



拿著遠程武器(最大攻擊距離為1或者更大)的倖存者可以向一個射程內可見(詳見第10頁視線)的區域開火。

記住:

- 在建築物中·視線通往有開口連接的相鄰區域·而且只能看到相鄰區域·更遠的區域無法看到。
- 沒命中的遠程攻擊會造成誤傷(詳見p34)。所以瞄得準一點。



武器射程

武器的射程印在卡上·射程就是指武器攻擊能穿過幾個區域。

兩個數值中的第一個數字代表武器的最小射程。武器不能攻擊距離低於最小射程的區域內的喪尸。在有些情況下·武器的最小射程為0·這意味著倖存者可以向他自身所在的區域內的目標射擊。(仍舊算是遠程攻擊)。

第二個數值為武器的最大射程。武器不能攻擊超過最大射程的區域。

**例:**長弓的射程是1-3,表示最遠可以向距離三個區域的目標射擊,但是不能向使用者所在的區域射擊。弩的射程是0-1,表示可以射擊使用者所在區域內的目標,也可以射擊相鄰區域內可見的目標。

一旦選定目標區域，無視目標區域與射擊區域之間區域內的所有行動者。這就是說倖存者不會射擊到夾在中間的喪屍或倖存者。倖存者甚至可以在同區域內有喪屍的情況下向其他區域射擊！

## 目標優先級

使用遠程武器攻擊的時候（即使是射程0的區域），倖存者不能任意分配命中目標，而是按照以下目標優先級分配命中目標：

- 1 - 行尸
- 2 - 碩尸或憎惡（由玩家決定）
- 3 - 疾行尸
- 4 - 死靈法師

命中必須全部分配給一級優先目標，除非沒有一級優先目標。然後是二級，以此類推。如果有多個目標是同一優先順序，那麼由射擊者自己決定。

目標優先級	名稱	行動	最低致死傷害	經驗點數
1	行尸	1	1	1
2	碩尸/憎惡(1)	1	2/3	1/5
3	疾行尸	2	1	1
4	死靈法師	1	1	1

(1) 憎惡無視任何防禦骰子。

**例：**裝備兩把手弩（射程0-1，骰數2，準度3+，傷害1，雙持遠程武器）的奈麗，向距離一個區域的兩祇行尸、一祇碩尸和兩祇疾行尸射擊。她投了4個骰子（每把手弩投2個，雙持武器）。擲骰得到6, 5, 3, 1這就是說他打出了3次命中。兩次打死了兩個行尸。因為行尸目標優先級最高。剩下的一次命中對碩尸沒有作用，兩點傷害才能幹掉碩尸。

## 誤傷

嘿！上天注定你要給他一把弩的！

— 克洛維斯

倖存者不可以攻擊自己。然而事態緊急的時候，需要遠程攻擊或法術攻擊指定一個區域攻擊來幫助被喪屍拖住的隊友。在這種情況下，如果出現沒命中的骰點，那這些攻擊骰就分配給在這個區域中的倖存者。這些誤傷由玩家分配。防禦骰子可以使用，一個成功防禦抵消一個誤傷攻擊骰。沒有被抵消的誤傷，造成相應武器（或戰鬥法術）的傷害。注意：近戰攻擊不會有誤傷。殺死倖存者也不會獲得經驗點數。

**例1：**巴爾德克用弩（骰數2，準度4+，傷害2）瞄準一個有克洛維斯和兩個行尸的區域。他投擲骰子得到5和2：一次命中和一次不中！一次命中殺掉一個行尸，不中則誤傷了克洛維斯，克洛維斯因此受到兩點傷害。

**例2：**事態緊急！奈麗雙持能量衝擊（骰數1+1，準度4+，傷害1）瞄準了一個有安和一個疾行尸的區域。她丟出5和6兩次命中！一次命中就可以殺掉疾行尸，另一次就浪費了。因為僅有不中才會誤傷，所以安沒事。

**例3：**參孫使用手弩（射程0-1，骰數2，準度3+，傷害1）瞄準自己區域。這個區域還有塞拉斯和兩個行尸。他丟出3和1，一次命中一次不中。一次命中殺死一個行尸。不中的那一箭誤傷了塞拉斯。因為不能誤傷自己，所以塞拉斯受到一點傷害

## 裝填武器

大多數武器可以連續使用，但是有些武器像手弩、獸人弩（當被用在遠程攻擊後）需要在一次射擊之後花費一個行動進行裝填才能繼續射擊。你可以把這種卡倒過來，表明這把武器需要裝填才能再使用。在回合結束時，所有像這樣的武器都會自動進行裝填，這種情況下，下一個回合開始就可以立即使用了。

- 如果這樣的武器在使用過一次後沒有進行裝填就交給了另一個倖存者，那麼另一個倖存者需要先進行裝填行動後才能使用。
- 這種武器假如是雙持的話，花費一個行動可以同時為兩把武器進行裝填。
- 用一把這種雙持的裝填武器攻擊一個區域，再執行另一個遠程攻擊行動用另一把攻擊另一個區域，這樣是可行的。

**例：**奈麗回合開始時手持兩把手弩。她第一個行動用這兩把手弩射擊，第二個行動裝填，第三個行動再射擊，現在手弩又沒箭了。回合結束，兩把手弩自動裝填。

## ◆ 法術攻擊

倖存者手持戰鬥法術（有戰鬥屬性的法術）可以指定一個視線內區域攻擊，而且這個區域要在射程內。法術攻擊的規則和遠程攻擊一樣。



## ◆ 龍涎

點火，完事。



- 安



龍涎噴灑過的地方可以用火把點燃

棄掉一張龍涎卡，在距離使用者0-1個區域內放置龍涎噴灑指示物。之後，可以在距離該區域0-1個區域的地方棄掉一張火把卡，來點燃龍涎噴灑區域，以此製造龍炎：每個在龍涎噴灑區域的行動者都被無差別消滅，不論其傷害極限、防禦骰子或受過多少傷害。龍炎不會產生噪音。

龍涎噴灑指示物之後被移除，丟火把的倖存者獲得全部經驗。用龍炎來給喪尸下套吧！

如果所有的龍涎噴灑指示物都在地圖板上了，而你再要放置一個新的，那麼選擇之前的一個，移到你新放置的地方。



第一步：安被喪尸包圍了，她向自己所在區域丟出一瓶涎。放置一個龍涎噴灑指示物，之後安離開這個區域。



第二步：所有喪尸都移動去追趕安。這個修女現在把火把丟向灑過龍涎的地方：龍炎！在這個區域的所有喪尸都被消滅。安獲得所有經驗點數。

規則 - 無盡殺戮

35



## 地窖

### ◆地窖區域和地窖入口

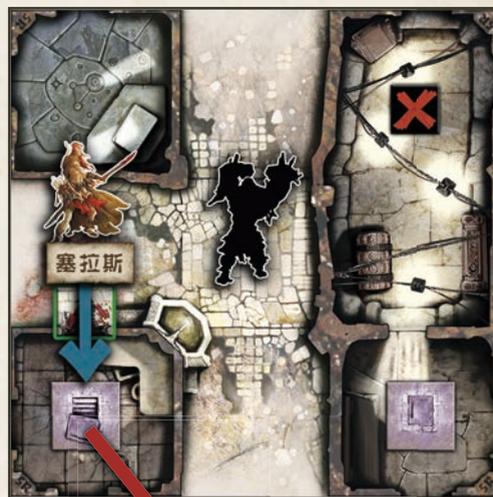
我們的祖先曾把食物儲備在地窖裏。我們也發現他們原來也藏了點強力的武器進去。他們在怕點什麼呢？



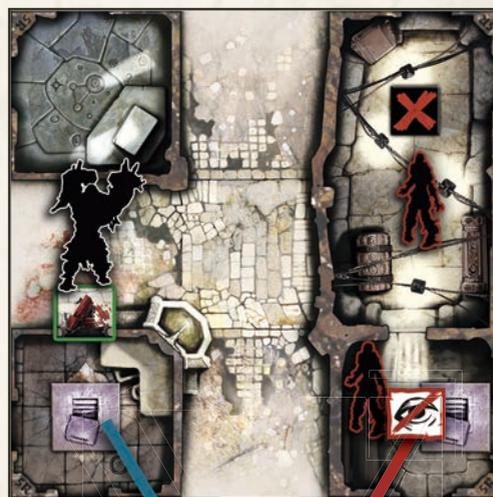
地窖、密室和地下藏身處在本遊戲中很常見。這些地方可以是倖存者的捷徑當然也可以是喪屍的！當任務地圖標出了1個（或更多）地窖入口的時候，把相應顏色的地窖區域指示物放在地圖板旁邊。

- 地窖入口可以像正常的門一樣被打開（除非任務描述有特別說明）。
- 打開地窖入口，就可以進入相應顏色的地窖，它們視為相通。然而地窖和其相連的區域是阻隔視線的。
- 地窖算建築物區域。但不能搜索。打開地窖也不會觸發喪屍現身。
- 地窖入口可以從地窖里打開

**注意：**任務會詳細說明地窖在該任務中的具體規則。那些描述的優先級大於此處概述。



第一步：塞拉斯要穿過紫色的地窖來得到龍涎和火把，只要拾取其中的目標指示物。他移動進去然後打開紫色的地窖入口，裏面不會觸發喪屍現身，塞拉斯也沒有通向其中的視線。



第二步：塞拉斯進入紫色地窖。他從裏面打開了另一扇紫色地窖入口的門，觸發了建築物內的喪屍現身。兩只行尸出現！因為在另一面也沒有視線，因此不能攻擊這些喪屍。



## 7+ 幸存者遊戲規則



第三步：喪尸逼近！一只行尸聽過開着的門進入地窖。塞拉斯宰了它，然後進入建築物，再殺第二只行尸。通往目標的路雖然通了但是憎惡緊隨身後！

本遊戲有倖存者擴展。遲早你會玩到6個以上倖存者的模式。要玩這個模式，你需要額外的面板、塑料標記、彩色底座和起始裝備卡。這些擴展包裡都有。擴展包單獨發售，比如**凶狼堡**和**英雄包**。這樣就可以支持更多倖存者（玩家也是！）。參看以下準則，然後調整一下就可以開始遊戲！

• 每超過一個倖存者（6個為基準），從擴展包裡拿一張起始裝備卡，和本遊戲的起始裝備卡混在一起，然後在初始設置時分配給倖存者。



## 秘寶

強力的武器和法術在初始設置的時候拿到一邊（詳見p6），這時候可以在地窖找到它們。這些東西被叫做秘寶，卡上標有“地窖”字樣。



倖存者一次行動可以得到一件秘寶。這不算搜索行動，所以只要還有秘寶沒拿，就可以多次執行。任務中會有詳細說明。快去看！

• 每超過兩個倖存者（6個為基準），增加一個喪尸出生點指示物（向上取整）。把這些指示物和基礎的堆在一起。那就意味著在某些區域，喪尸可能會以兩倍或三倍的速度現身。

• 在六個倖存者的遊戲中，一旦出現六個喪尸出生點指示物，而且死靈法師這時候逃走的話，遊戲就失敗。如果適用7+倖存者規則，這個限額就有所改變：每超過兩個倖存者（6個為基準），就增加一個喪尸出生點指示物限額（向上取整）。

幸存者數量	額外喪尸出生點指示物數量	喪尸出生點限額
1-6	0	6
7-8	1	7
9-10	2	8
11-12	3	9

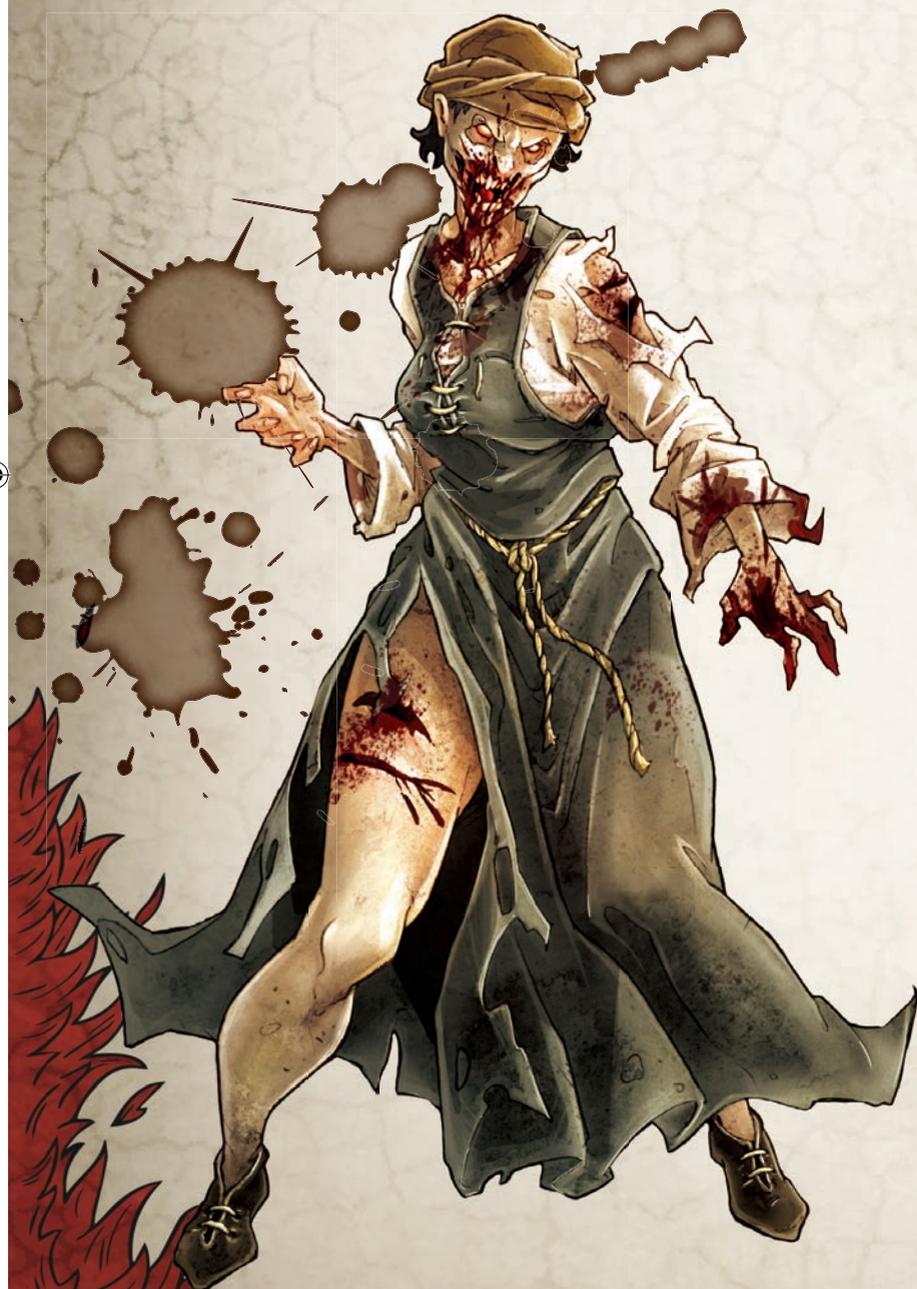


## 任務

### ◆任務0:

### 教學： 死亡之舞

簡單/4+ 幸存者/45分鐘



**戰** 爭對我們來說不算新鮮事了。我們的爵爺們經常互相爭鬥。對於農民來說，變化的只是稅收和租金，這些才是重要的。不過現在，公爵和他的軍隊已經離開了，連個影子都看不見。嗯，是喪屍出現之後。我們很確定的是，這群喪屍中有一大部分棘手的家伙“來自”公爵軍隊。現在一切都糟糕得不行。現在我們平等了，一起參加死亡舞會。喪屍逼近的時候，可沒有時間給你阿諛奉承。我們站在一起，讓那些喪屍自取滅亡。

我們之中的法師就是一個恰當的例子。他曾經有錢有權，聲名顯赫。現在他是我們之間的一員，用指甲扣住自己的性命。他有可以把我們帶走的魔法環。逃走并反擊總比在這裏坐以待斃好。不過現在仍有一些人需要我們拯救，而且我們都可以使用一些更好的武器。他會堅持到最后一秒。這是一個不居功自傲的好人。



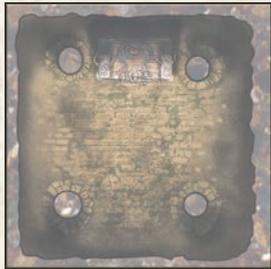
地圖板：4V & 9R。

### 目標

藉助魔法環來傳送到安全的地方。所有倖存者到達逃離區域。只要逃離區域沒有喪屍，倖存者就可以逃離。



9R 4V



### 特殊規則

#### • 初始设置：

- 將死靈法師喪尸卡移除。
- 把绿色的目標指示物和紅色的洗混，面朝下放置。
- 將一個行尸，一個碩尸和一個疾行尸放置在標識區域。



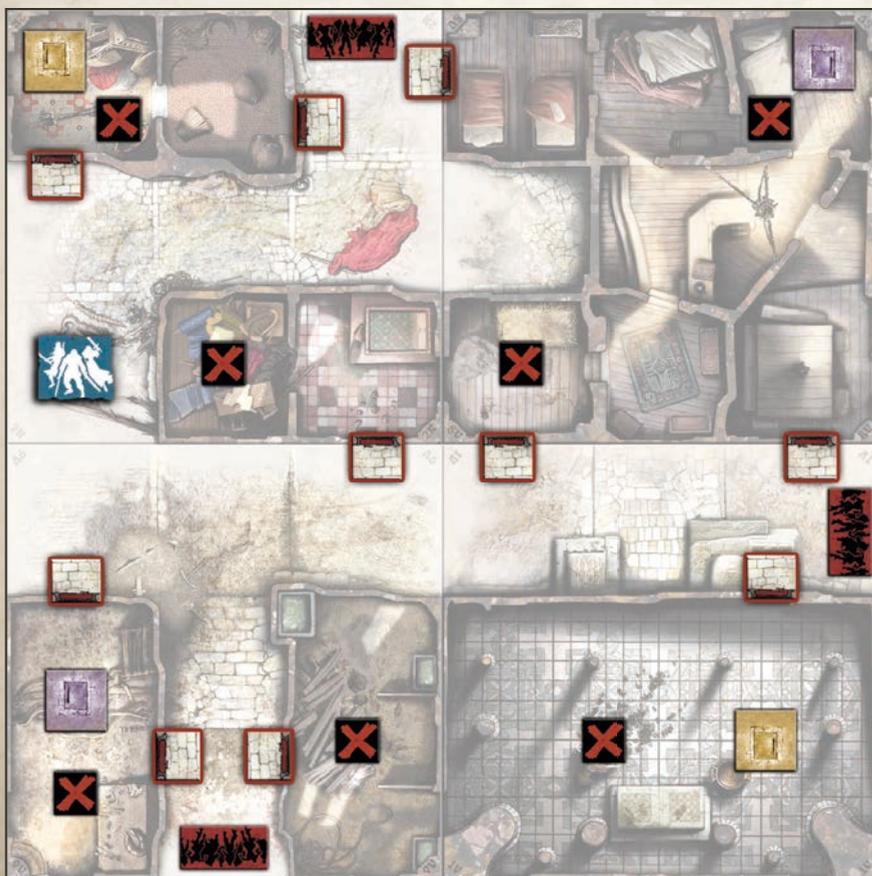
- 我可不這樣想。翻開喪尸卡時，卡上的憎惡視為碩尸。
- 這是啥？拾取一個目標得五點經驗。
- 鑰匙和門。藍色的門只有在拾取藍色目標和才能被打開，綠色的同理。
- 我們走。在綠色目標被拾取后，喪尸才在綠色的喪尸出生點現身。

## ◆任務1： 狩獵遊戲

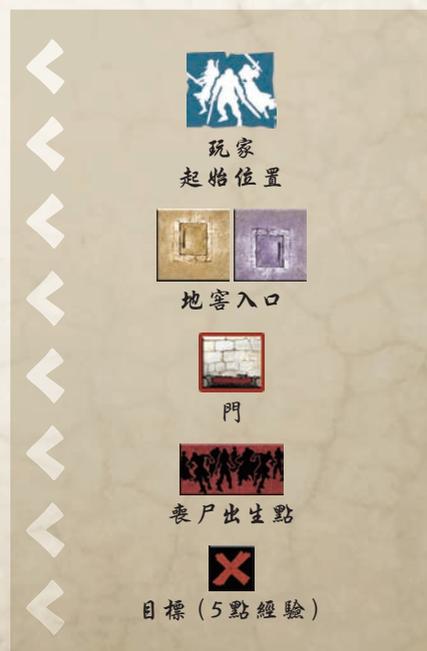
簡單 / 6+ 幸存者 / 60分鐘

**我**們很快就發現喪尸入侵的起點。其他幸存者看見一只巨大的喪尸在街道上游蕩。除此之外還有一個惡心的巫師在指引喪尸要將我們吞沒。我們花了兩天時間找到死靈法師的準確位置。不過我們馬上發現，我們現有的武器無法殺死这只巨大的憎惡。干脆把這個死靈法師的實驗室洗劫一空然后用龍炎將它們都干掉！狩獵開始了！

地圖板：1V, 2R, 8V & 9V。



2R	8V
9V	1V



### 目標

達成這些目標來獲得勝利：

- 斬了這只野獸和它的主人。殺死至少一隻憎惡和一個死靈法師。
- 洗劫實驗室。拾取所有目標指示物。



### 特殊規則

- 初始設置：
  - 把藍色的目標指示物和紅色的洗混，面朝下放置。
  - 在每個地窖下面隨機放一個秘寶。
- 查看實驗室。拾取一個目標指示物得5點經驗。
- 燒死他們！藍色目標指示物所在地就是實驗室的位置！拾取到藍色指示物，一個死靈法師就立即在該區域現身。如果死靈法師已經在場上，那就換成一隻憎惡。如果都上場了，則無事發生（但經驗還是有的）。

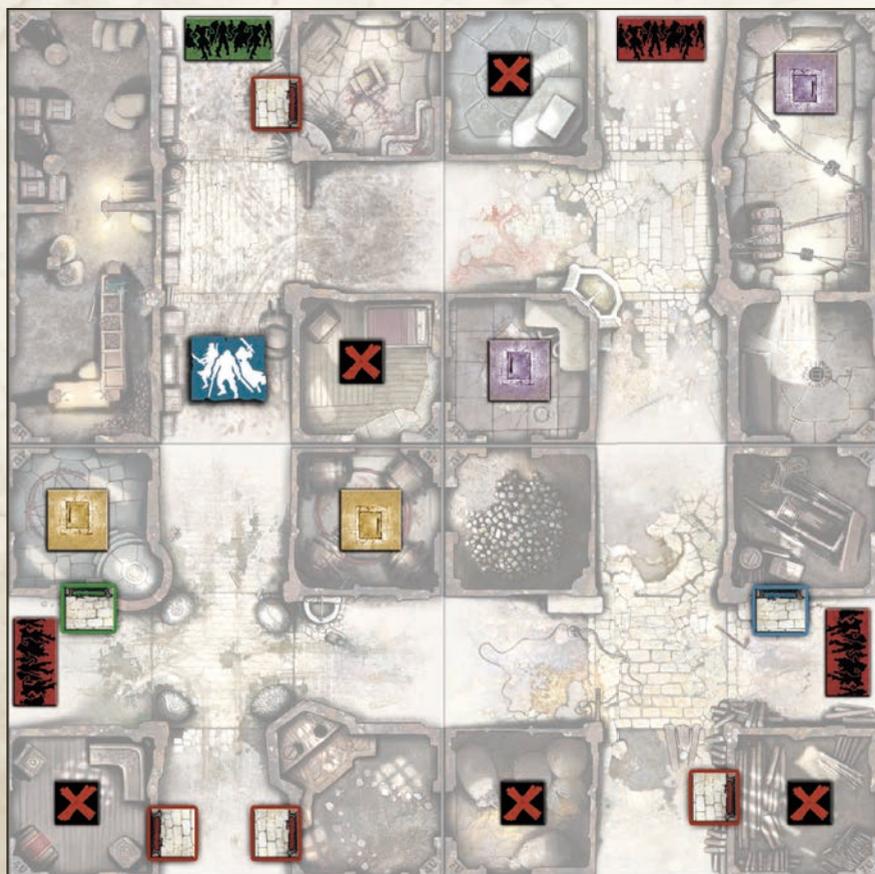
## ◆任務2： 漆黑之書

簡單/6+ 幸存者/60分鐘

**現** 在我們知道了不只是我們的村莊。喪尸瘟疫已經席卷全國。現在到底怎麼樣了？我們殺掉的死靈法師的實驗室裏有一些他的筆記，它們中的大部分都指向一本神秘的漆黑之書和其他有神秘力量的物品。探索一下周圍的東西，我們可能會更好的知道我們在面對着什麼。當然，喪尸當道，噢？這個喪尸我認識……

對了！他還欠我錢沒還！

地圖板：4V, 5R, 7V & 8R。



### 目標

達成這些目標來獲得勝利：

- 偷走漆黑之書。拾取在中央建築(地圖板8R)的目標指示物。
- 拿走寶物。兩個秘寶都拿走。
- 力量湧動。至少一個倖存者到達紅色危險級別。

### 特殊規則

•初始設置：

- 把藍色、綠色目標指示物和紅色的洗滌，面朝下放置。
- 每個地窖下面隨機放一個秘寶。

•丟失的鑰匙能打開禁忌之門。拾取一個目標指示物得五點經驗。

•哈……？魔法陷阱！拾取綠色目標指示物會激活綠色喪尸出生點。

•門和鑰匙。藍色的門只有在拾取了藍色目標指示物后才能打開。綠色同理。

## ◆任務3： 牧羊人

中等/6+幸存者/90分鐘

**到** 處都有死靈法師。他們在整個王國散播混亂、汲取力量！面對如此大的威脅，我們幾乎無能為力。“幾乎”。我們知道我們只要團結一致就可以百折不撓。我們的計劃是找到其他幸存者并向他們伸出援手，從而組建我們自己的軍隊。我們花了四天去到下一個村莊，這個村莊正遭受攻擊，不過還沒徹底被毀。讓我們加入戰鬥拯救村民！

地圖板：1R, 2R, 3V, 4V, 5R & 9V。

3V	1R
4V	2R
5R	9V

### 目標

拯救村民！留神這些村民，有些可能被感染了。拾取所有目標指示物就獲得勝利！

### 特殊規則

- 初始設置：
  - 把藍色、綠色目標指示物和紅色的洗混，面朝下放置。
  - 每個地窖下面隨機放一個秘寶。
- 藏起來的村民。拾取一個目標指示物得五點經驗。
- 這些人被感染了！藍色和綠色的目標指示物標出了感染的村民！拾取目標指示物后，得到經驗并立即在這個區域執行一次喪屍現身。





## 任務4： 饑荒

中等/6+ 幸存者/遊戲時間可變

**過**了幾天。絕大部分喪尸都蠢得死。但是它們從不會疲勞也不需要食物更不需要睡眠。唉，人啊人。我們需要食物和安全的住處。這個小鎮地下有很多地窖。聰明的幸存者可以在地窖中苟延殘喘。但是我們仍需要搜集一些補給品來再維持幾天，這段時間裏，我們要為接下來的行動做計劃。這場戰鬥會持續很長時間——超出所有人的預計，包括死靈法師。

地圖板：1R, 2R, 3R, 5R, 6R & 8R。

### 目標

依序達成這些目標來取得勝利：

1- 找到足夠的食物。總共搜集6張食物卡：

- 蘋果x2

- 鹹肉x2

- 水x2

2- 在地窖中藏好。如果所有起始倖存者在結束階段都位於黃色地窖，而且沒有喪尸，那

麼就取得勝利。

本任務要六個幸存者。因為目標要求，所以時間可變。

### 特殊規則

• 初始設置：

- 把藍色目標指示物和紅色洗混，面朝下放置。

- 每個地窖下面隨機放一個地窖寶具。

• 蠟燭、衣服、鐵器……拾取一個目標指示物得五點經驗。

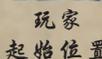
• ……**鑰匙**！黃色的地窖入口只有在藍色目標指示物被拾取后才能打開



8R 3R

6R 2R

5R 1R



玩家  
起始位置



地窖入口  
(藍色鑰匙開啓)



門



喪尸  
出生點



目標  
(5點經驗)



## ◆任務5： 騎士團

中等/6+ 幸存者/120分鐘

**首** 都已經被攻下。這裏尸橫遍野，但是有些區域還未受損。死靈法師好像滿足于與城堡中貴族的戰鬥，并且將平民困在其中，以為他的喪尸大軍提供后備力量。我們要殺開一條血路，來與其中還活着的人取得聯系。在這過程中，我們也應要了解更多關於感染的知識。因為漆黑之書幾乎沒說關於這方面的東西。如果我們知道得更多，我們就可以放手一搏來終結這一切。

首先我們需要一條穿過城牆的路。一些我們救出的幸存者知道附近地下有騎士團的密道。然而，那裏有“人”把守。顯然，死靈法師也知道。如果我們可以擊潰那些守衛，我們就可以進去，然后把我們的計劃付諸行動。

地圖板：4R, 5R, 6R, 7R, 8R & 9R。



### 目標

用地下通道來逃脫。全員到達撤離點。只要該區域沒有喪尸，倖存者在結束其行動后就可以撤離。

### 特殊規則

- 初始設置：
  - 把藍色、綠色目標指示物和紅色的洗滌，面朝下放置。
  - 每個地窖下面隨機放一個秘寶。
- 隱藏縫索。拾取一個目標指示物得五點經驗。
- 加固的門。藍色的門只有在拾取了藍色目標指示物后才能打開。綠色同理。



## ◆任務6： 栖身于黑暗之中

中等/6+幸存者/120分鐘

**我**們現在在城裏了，不過離死靈法師還有點距離。這裏靜得可怕，而且目之所及，殘垣斷壁。然而這只是暴風雨前的寧靜。它們一聽到我們的動靜就會衝過來殺了我們。我們必須要偷偷地前進，盡可能不發出聲音。克洛維斯和巴爾德克都注意到了有些牆壁上的拉丁語。看上去像是某個人用過的貫穿這個城鎮的地下通道網絡。克洛維斯說不是所有人都懂拉丁語，他說對了……只有受過高等教育的人才能一眼就看懂這些更不用說寫了。這可能是一個死靈法師寫的！等等。克洛維斯懂拉丁語？

地圖板：2R, 3R, 5R, 6R, 8R & 9V。



### 目標

這句話的意思是“棲身于黑之中”。全員到達撤離點。只要該區域沒有喪尸，倖存者在結束其行動后就可以撤離。

### 特殊規則

- 死靈法師設計好的。果然如此！  
- 把藍色、綠色目標指示物和紅色的洗混，面朝下放置。  
- 每個黃色地窖下面隨機放一個秘寶。
- 拉丁文字。拾取一個目標指示物得五點經驗。
- 通向黑暗和死亡之門。藍色的門只有在拾取了藍色目標指示物后才能打開。綠色同理。



## ◆任務7： 死亡軌迹

中等/6+ 幸存者/150分鐘

**我**們不可能再被忽視了。那好極了，因為我手癢了，等不及要揍喪尸了，我再也不想點着脚尖走路了。

牆上有黑暗標示和符號，死靈法師就在附近。我們不知道他們在做什么儀式，但我們一定要阻止他們！讓我們看看會發生什麼，如果我們把這些邪惡的手稿毀掉……

這裏是鑄造區。這些獸人武器應該會非常好用。新的玩具！

地圖板：1R, 2R, 3V, 4R, 5V & 6V。



### 目標

阻止儀式。這是計劃。任意順序完成頭兩個目標：

- 摧毀儀式。拾取目標指示物來摧毀不潔手稿。
- 得到秘寶。兩件秘寶都要拿到。

之後全員到達撤離點。只要該區域沒有喪尸，倖存者在結束其行動后就可以撤離。

### 特殊規則

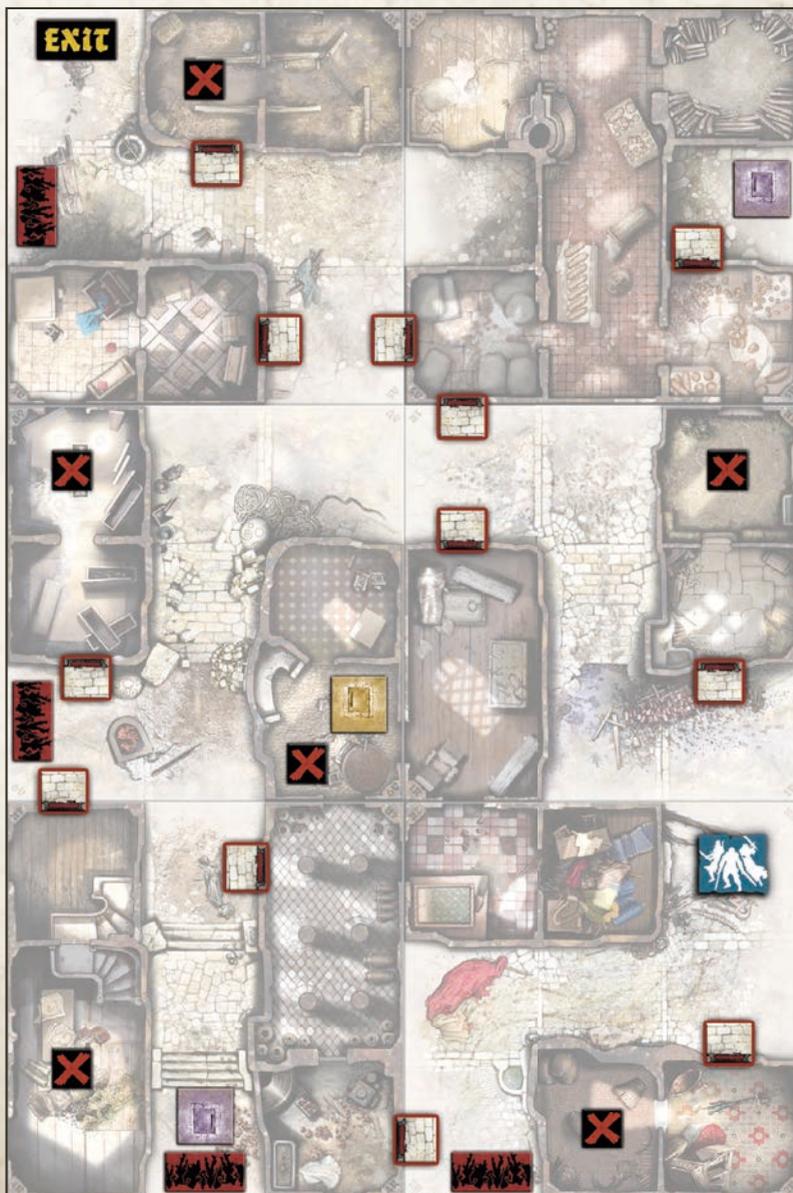
#### 初始設置

- 把藍色、綠色目標指示物和紅色的洗混，面朝下放置。
- 每個地窖下面隨機放一個秘寶。

• **邪惡文字**。拾取一個目標指示物得五點經驗。

• **沉重的門**。兩個紫色地下入口只有在拾取了藍色目標指示物后才能打開。一個黃色的地下

入口則要拾取綠色目標指示物。



## ◆ 任務 8： 邪惡神廟

困難 / 6+ 幸存者 / 120分鐘

**這** 是死靈力量的中心。詛咒人偶到處都是，除此之外還有一只巨大的憎惡被關在裏面。還有，看上去死靈法師已經弄清我們是怎么干掉他們最大的野獸的。龍涎十分稀少，我們的儲備已經沒有了，不過這裏有地窖。城裏的舊所都可以找到龍涎。

殺掉憎惡就可以把死靈法師引過來。可能會有成千上萬的喪屍。但是死靈法師大概就幾個……對嗎？

地圖板：1V, 2R, 4R, 5R, 8R & 9V。

### 目標

目標驅魔·我們有自己的手段：殺殺殺！把兩個地窖武器都拿走并殺死憎惡來取得勝利。

8R	9V	1V
5R	4R	2R

### 特殊規則

- 初始設置：  
- 把藍色、綠色目標指示物和紅色的洗混·面朝下放置。  
- 把龍涎和火把的卡都拿出來。把一張龍涎卡和一張火把卡一起放在黃色地窖下面。  
- 紫色地窖下面放兩個隨機的秘寶。
- 摧毀詛咒人偶。拾取一個目標指示物得五點經驗。
- 暗格。紫色地下入口只有在拾取了藍色目標指示物后才能打開。黃色的地下入口則要拾取綠色目標指示物。



## ◆任務9： 地獄巢穴

困難/6+ 幸存者/150分鐘

**我** 認為我們被困在城鎮毀滅之前公爵最后呆的地方。這所有尋求公爵幫助的人都聚集在神廟中，在神的護佑下也在公爵和他的士兵的保護下。然而這只是杯水車薪。在一場激烈的戰鬥之後，喪尸殺光了所有人。現在這裏是一個不斷吐出喪尸的地獄巢穴。我們沒有選擇只有戰鬥并永遠摧毀這個禁忌之地。嘿，我是不是看見公爵了？無關私人恩怨，大人！

地圖板：1V, 2R, 6V, 7R, 8V & 9R。

7R	9R	8V
2R	1V	6V

### 目標

依序完成目標來取得勝利：

- 1- 把它們都弄到一個地方... 所有的喪尸出生點指示物都移到在一個1V地圖板上標出的區域，這個區域叫地獄巢穴。具體操作詳見p29死靈法師規則。
- 2- 之後召喚巨龍。在地獄巢穴製造龍炎。

### 特殊規則

- 看我們點石成金。拾取一個目標指示物得五點經驗，並可以從裝備卡堆中找出一張龍涎卡而且不花費行動給其他倖存者。如果卡堆中沒有了那麼從棄牌堆找。找完后重洗裝備卡堆。



## ◆任務10： 最終試煉

困難/6+ 幸存者/180分鐘

**我**們在城市的中心。所有喪尸都在這裏聚集。看上去我們並不是第一個到這的。一些英雄還是雇傭兵的人在我們之前就想清理這裏，但是他們失敗了。不過他們把我們見過的最可怕的一只憎惡給關在了附近的一所魔法學校了。這只怪獸被關住了，等着某人或是某些東西來釋放它。它的怒吼就像信標吸引着周圍的每一只喪尸。

而且死靈法師肯定就在旁邊守株待兔。

地圖板：1V, 2R, 3R, 4V, 5R, 6R, 7R, 8V & 9V。

### 目標

殺掉這個怪物。殺掉地圖板1V的憎惡。

### 特殊規則

- 初始設置：
  - 把藍色目標指示物和紅色的洗混面朝下放置。
  - 把龍涎卡拿出來放在紫色的地窖下。
  - 東北方位的建築物沒有門。
- 三個封箱。拾取一個目標指示物得五點經驗。
- 英雄亡所。拾取藍色目標指示物得到隨機一件地窖寶具。
- 封住的門。所有目標指示物都被拾取后才能打開紫色地窖入口。



任務 - 無盡殺戮

49



Legend for the map:

- 玩家起始位置 (Player Starting Position)
- 憎惡 (Zombie)
- 地窖入口 (Dungeon Entrance)
- 目標 (5點經驗) (Target (5 Experience Points))
- 喪尸出生點 (Zombie Spawn Point)
- 門 (Door)

8V	3R	4V
7R	6R	5R
2R	1V	9V





## 技能

在本遊戲中每個倖存者都有特殊的技能，這些效果會在本章中詳細描述。在與基本規則相衝突的情況下，以技能規則優先。

下述的技能或獎勵的影響立即生效，可以在其被獲得的回合立即使用。也就是說，如果一個行動讓一個倖存者升級了並且得到一個新技能，只要該倖存者還有行動（或者可以直接使用技能所給予他的一個額外行動），那麼他可以立即使用。

**+1 行動**—倖存者獲得一個額外行動。

**+1 傷害：[戰鬥方式]**—在使用特定方式戰鬥（近戰、遠程或法術）時額外加一點傷害。

**+1 傷害：[裝備]**—在使用特定裝備戰鬥時額外加一點傷害。

**+1 骰點：戰鬥**—戰鬥（近戰、遠程或法術）時擲出的每個骰子的骰點+1，最大為6。

**+1 骰點：法術**—法術攻擊時擲出的每個骰子的骰點+1，最大為6。

**+1 骰點：近戰**—近戰攻擊時擲出的每個骰子的骰點+1，最大為6。

**+1 骰點：遠程**—遠程攻擊時擲出的每個骰子的骰點+1，最大為6。

**+1 骰子：戰鬥**—使用武器或法術戰鬥時，可以額外多擲一顆骰子。雙持的每件武器或法術各加一個骰子，也就是說用雙持武器或法術戰鬥可以總共多擲兩個骰子。

**+1 骰子：法術**—使用戰鬥法術戰鬥時，可以額外多擲一個骰子。雙持的每件戰鬥法術各加一個骰子，也就是說雙持戰鬥法術可以總共多擲兩個骰子。

**+1 骰子：近戰**—使用近戰武器戰鬥時，可以額外多擲一個骰子。雙持的每件近戰武器各加一個骰子，也就是說用近戰雙持武器戰鬥可以總共多擲兩個骰子。

**+1 骰子：遠程**—使用遠程武器戰鬥時，可以額外多擲一個骰子。雙持的每件遠程武器各加一個骰子，也就是說用遠程雙持武器戰鬥可以總共多擲兩個骰子。

**+1 免費戰鬥行動**—倖存者有一個額外的免費戰鬥行動，這個行動只能用來近戰、遠程或法術攻擊。

**+1 法術強化**—倖存者有一個額外的免費法術強化，這個行動只能用來使用法術強化。

**+1 免費法術攻擊行動**—倖存者有一個額外的免費法術攻擊行動，這個行動只能用來法術攻擊。

**+1 免費近戰攻擊行動**—倖存者有一個額外的免費近戰攻擊行動，這個行動只能用來近戰攻擊。

**+1 免費移動行動**—倖存者有一個額外的免費移動行動，如正常移動使用。



### 來自未來的提示

如果你玩過現代版本的《無盡殺戮》系列，你會注意到有些技能效果相似，名字却完全不同。別擔心！這祇是為了更有代入感！

-無畏者：[喪屍種類]變成鐵壁：[喪屍種類]。

-全自動變成了鐵雨暴射。

-狙擊手變成了神射手。

同時野蠻人、全自動/鐵雨暴射以及法力風暴也有些許技能改動。



**+1 免費遠程攻擊行動**—倖存者有一個額外的免費遠程攻擊行動，這個行動只能用來遠程攻擊。

**+1 免費搜索行動**—倖存者有一個額外的免費搜索行動，該行動只能用來搜索，而且每回合依然只能最多搜索一次。

**+1 最大射程**—倖存者的遠程武器和戰鬥法術的最大射程+1。

**每次移動+1 區域**—倖存者移動一次后可以額外移動一個區域，該效果可以和其他移動加成疊加。當倖存者進入有喪尸的區域就立即結束移動。

**每次移動2 個區域**—每次移動可以移動1-2 個區域，該效果可以和其他移動加成疊加。當倖存者進入有喪尸的區域就立即結束移動。

**左右開弓**—倖存者將所有武器和法術均視為雙持。

**野蠻人**—當結算一個近戰行動時，倖存者可以用當前區域內的喪尸的總數來代替近戰武器上的骰子數。其他骰子加成比如+1 骰子：近戰仍舊適用。

**快如閃電**—倖存者每次殺掉區域內最後一個喪尸，就獲得額外一個免費移動。

**嗜殺成性：戰鬥**—倖存者花費一個行動，移動至多兩個區域到一個至少存在一個喪尸的區域內，並免費獲得一個戰鬥行動（近戰、遠程或法術攻擊）。

**嗜殺成性：法術攻擊**—倖存者花費一個行動，移動至多兩個區域到一個有至少存在一個喪尸的區域內，並免費獲得一個法術攻擊行動，立即使用。

**嗜殺成性：近戰攻擊**—倖存者花費一個行動，移動至多兩個區域到一個有至少存在一個喪尸的區域內，並免費獲得一個近戰攻擊行動，立即使用。

**嗜殺成性：遠程攻擊**—倖存者花費一個行動，移動至多兩個區域到一個有至少存在一個喪尸的區域內，並免費獲得一個遠程攻擊行動，立即使用。

**領袖資質**—在倖存者的回合，他可以給任意一個其他倖存者一個免費的行動。接受者在他自己的回合中決定是否使用（如不使用則浪費掉，不會保留至下回合）。



**破門而入**—倖存者不需要投擲骰子或裝備就可以破門，但還是要花費行動，使用這個技能破門時不發出噪音。然而，其他先決條件還是必須遵守（比如拾取或激活指定目標）。此外倖存者有一個免費的額外破門行動，當然還是只能用來破門。

**衝鋒**—在該倖存者的回合中可以免費使用任意次數本技能。倖存者移動至多兩個區域到一個存在至少一個喪尸的區域。基本的移動規則依舊適用。當倖存者進入有喪尸的區域就立即結束移動。

**收藏癖：[喪尸種類]**—倖存者殺死特定種類的喪尸獲得的經驗點數翻倍。

**命運**—每回合一次，倖存者可以在他翻開一張裝備卡後棄掉再抽一張。

**自動裝填**—倖存者不需要花費行動來裝填（比如手弩、獸人重弩……）。

**狂怒：戰鬥**—倖存者每受到一點傷害，他使用所持武器或法術攻擊時就可以多投一個骰子。每件雙持武器各多投一個骰子，就是說每受到一點傷害，使用兩件雙持武器或法術攻擊一次就可以多投兩個骰子。

**狂怒：法術攻擊**—倖存者每受到一點傷害，他使用所持的戰鬥法術攻擊時就可以多投一個骰子。每件雙持法術各多投一個骰子，就是說每受到一點傷害，使用兩件雙持法術攻擊就可以多投兩個骰子。

**狂怒：近戰攻擊**—倖存者每受到一點傷害，他使用所持的近戰武器攻擊時就可以多投一個骰子。每件近戰雙持武器各多投一個骰子，就是說每受到一點傷害，使用兩把雙持武器攻擊就可以多投兩個骰子。

**狂怒：遠程攻擊**—倖存者每受到一點傷害，他使用所持的遠程武器攻擊時就可以多投一個骰子。每件遠程雙持武器各多投一個骰子，就是說每受到一點傷害，使用兩把雙持武器攻擊就可以多投兩個骰子。

**放風箏**—倖存者可以免費使用該技能。在結算完一次戰鬥行動後，如果該次戰鬥行動至少殺死一個喪尸，他可以立即執行一個免費移動行動。如果其同區域有喪尸，他發動技能移動時不用花費額外的行動。

**捏住鼻子**—每回合一次，如果本回合倖存者殺掉了一個喪尸，他可以在這個區域免費搜索一次（即使是在地窖區域或街道區域）。當然，每回合還是只能最多搜索一次。

**鐵壁：[喪尸種類]**—倖存者不受該種類喪尸的傷害（比如行尸、疾行尸……）。

**防禦鐵人**—就算該倖存者沒有穿護甲，他也可以投擲防禦骰子，大於等於5 就算成功。如果有護甲，那麼防禦骰子的骰點+1，最大為6。

**鐵雨暴射**—當結算一個遠程攻擊行動時，倖存者可以用目標區域內的喪尸的總數來代替遠程武器上的骰子數。其他骰子加成比如+1 骰子：遠程仍舊適用。

**這就是你得到的所有東西？**—當倖存者將要拿取傷害卡時可以用此技能。每從裝備欄中棄掉一張裝備卡就可以少拿取一張傷害卡。

**跳躍**—每回合一次，倖存者花費一個行動：他移動兩個區域並且該區域必須在其視線範圍內。移動加成的技能無效（比如移動+1 區域或開溜），但是移動削弱的效果依然有效（比如被喪尸黏住）。無視途中區域內所有的東西。

**救員**—每回合一次，不需要花費行動。指定一個至少有一個喪屍的區域，而且這個區域與該倖存者所在區域相鄰。所有在指定區域內的倖存者都可以被安全地轉移到使用該技能的倖存者所在的區域。這不是一次移動。被轉移的倖存者也可以拒絕，並留在原地。這兩個區域必須是連通的：倖存者在被轉移的過程中不能穿越閉著的門或牆壁，也不能被拉進地窖或拉出地窖。

**鎖門**—花費一個行動，倖存者可以關上他所在區域的一扇開著的門。再打開這扇門時不用結算喪屍現身。

**吵吵鬧鬧**—每回合一次，倖存者可以製造大量噪音！直到他的下個行動輪開始前，他使用該技能時所在的區域視為有最多噪音指示物的區域。如果多個倖存者都有這個技能，則最後一次使用該技能的區域為最高噪音區域。

**小個子**—倖存者不會被友方的遠程武器或戰鬥法術攻擊到。他所在的區域被遠程武器或戰鬥法術攻擊的時候，無視他。當然，面對像龍炎這樣消滅一個區域內所有東西的攻擊，他不能倖免。

**幸運兒**—在每個行動（或防禦擲骰）擲完骰子後，他都可以重擲一次。新的骰點取代之前的那次。該技能效果與其他重擲技能效果可以疊加，也可以和裝備效果疊加。

**法力風暴**—當結算一個法術攻擊行動時，倖存者可以用目標區域內的喪屍的總數來代替戰鬥法術上的骰子數。其他骰子加成比如+1骰子：法術仍舊適用。

**神射手**—倖存者在進行法術攻擊或遠程攻擊的時候自由選擇目標，而且不中不會誤傷。

**配對！**—如果倖存者搜到了一把雙持武器，他可以從卡堆中再拿一件一樣的雙持武器，之後重洗卡堆。

**近距離點殺**—倖存者使用遠程武器或戰鬥法術向同區域開火時，可以無視裝備最小射程並且自由選擇目標。可以消滅任意種類的喪屍。但是造成的傷害還是要足夠殺死相應的喪屍才行。不中不會誤傷。

**收割者：戰鬥**—在戰鬥擲骰後分配命中目標時使用（近戰、遠程或法術攻擊）。其中的一個命中可以殺死處於同一區域內的兩個相同種類的喪屍。每次行動只能多殺一個。

**收割者：法術攻擊**—在法術攻擊擲骰後分配命中目標時使用。其中的一個命中可以殺死處於同一區域內的兩個相同種類的喪屍。每次行動只能多殺一個。

**收割者：近戰攻擊**—在近戰攻擊擲骰後分配命中目標時使用。其中的一個命中可以殺死處於同一區域內的兩個相同種類的喪屍。每次行動只能多殺一個。

**收割者：遠程攻擊**—在遠程攻擊擲骰後分配命中目標時使用。其中的一個命中可以指定處於同一區域內的兩個相同種類的喪屍。每次行動只能多殺一個。

**涅盤**—在每個遊戲回合結束時，棄掉倖存者所有的傷害卡。如果倖存者已經死亡，則不發生效果。

**投六點：+1戰鬥骰**—戰鬥時，你的骰子每投出一個“6”點，就可以多投一個骰子。只要投出“6”就可以一直投下去。那些可以讓你重投一次骰子的遊戲效果（比如箭袋裝備卡）必須在使用這個技能之前全部結算完畢。

**投六點：+1法術攻擊骰**—法術攻擊時，你的骰子每投出一個“6”點，就可以多投一個骰子。只要投出“6”就可以一直投下去。那些可以讓你重投一次骰子的遊戲效果必須在使用這個技能之前全部結算完畢。

**投六點：+1近戰攻擊骰**—近戰攻擊時，你的骰子每投出一個“6”點，就可以多投一個骰子。只要投出“6”就可以一直投下去。那些可以讓你重投一次骰子的遊戲效果必須在使用這個技能之前全部結算完畢。

**投六點：+1遠程攻擊骰**—遠程攻擊時，你的骰子每投出一個“6”點，就可以多投一個骰子。只要投出“6”就可以一直投下去。那些可以讓你重投一次骰子的遊戲效果必須在使用這個技能之前全部結算完畢。

**裝死**—在倖存者的回合結束之前，如果他沒有戰鬥（近戰、遠程或法術攻擊）或是製造噪音，就放置一個裝死指示物在其底部。只要他有這個標記，所有喪屍就會無視他，也不視為一個噪音指示物。喪屍不會攻擊他，甚至從他身邊經過。只要他做了一個戰鬥行動或製造噪音，就棄掉裝死指示物。就算有裝死指示物，他也要花費額外的行動來從喪屍群中脫身。



**拾荒者**—倖存者可以在任何區域搜索，包括街道和地窖。

**搜索+1卡**—搜索的時候可以額外抽一張裝備卡。

**猛推**—每回合一次，倖存者可以免費使用。選一個相鄰的區域，所有與你同區域的喪屍被推到這個區域。這不是一次移動。這兩個區域必須是連通的：喪屍在此過程中不能穿越開著的門、壁壘（詳見凶狼堡擴展）或牆壁。

**開溜**—倖存者離開一個有喪屍的區域不需要額外花費行動。進入一個有喪屍的區域則終止移動。

**魔法書**—所有該倖存者擁有的戰鬥法術或增益法術都視為手持。不過，最多一次同時使用兩個相同的雙持法術。做行動前先選好。

**法師**—該倖存者有一個免費的法術行動，可以用來使用戰鬥法術或法術強化。

**疾跑**—每回合使用一次。倖存者花費一個行動，移動2-3個區域而不是1個區域。進入一個有喪屍的區域則終止移動。

**超強力量**—倖存者近戰時造成的傷害都視為三點傷害。

**起始[裝備]**—倖存者攜帶指定的裝備進入遊戲。在遊戲開始時，自動分配給該倖存者相應的裝備卡。

**沉穩之手**—倖存者進行遠程攻擊或是法術攻擊不中時可以選擇不誤傷。區域全滅的遊戲效果不適用(比如龍炎)。

**劍聖**—倖存者將所有近戰武器均視為雙持裝備。

**謀士**—玩家階段的任何時候開始自己的回合，即可以在任意玩家的回合之前或之後開始。如果有多個倖存者有該技能，則玩家自己決定順序。

**嘲諷**—每回合一次，倖存者可以免費使用。選擇一個可以看見的區域，這個區域內所有的喪屍立即獲得一次額外激活，它們用盡一切辦法要抓到嘲諷它們的倖存者。被嘲諷的喪屍無視其他倖存者，它們不會攻擊他們，而是穿過他們所在的區域向那個嘲諷它們的人撲去。

**硬漢**—倖存者無視喪屍階段他受到的第一次攻擊。

**花式射擊**—如果手拿兩把雙持武器或兩個戰鬥法術，他可以兩把裝備各指定一個區域射擊。

**預知喪屍**—每當一張額外激活卡被揭示，就獲得一個額外的回合。該回合在額外激活卡生效之前開始。如果有多個倖存者有該技能，則玩家自己決定順序。





# 索引

憎惡	18
準度	14, 32
行動	19
行動者	9
護甲	23
背包格	17
穿戴格	17
建築	9
戰鬥	21, 32
戰鬥法術	13
配件	3
傷害	14, 32
危險級別	16
骰子	14, 32
開門	13, 19
雙重攻勢	26
龍炎	35
雙持	14, 32
法術強化	22
結束階段	8
裝備	12
經驗	16
額外激活	26, 29
碩尸	18
誤傷	34
手持格	14, 17
隨身裝備欄	17
視線	10
法術攻擊	21, 35
近戰攻擊	21, 33
近戰武器	12
移動	19
移動總則	11
死靈法師	18, 29
噪音	13, 15, 22
目標	22
玩家階段	8, 19
任務	38
射程	14, 33
遠程攻擊	21, 33
遠程武器	13
裝填武器	34
整理隨身裝備&交換物品	20
房間	9
疾行尸	18, 25
搜索	19
起始設置	6
護盾	23
無聲	14
技能	16, 51
喪尸現身	20, 25
起始裝備	6

街道	9
目標優先級	34
秘寶	6, 37
地窖	36
行尸	18
傷害	23
喪尸激活	23
喪尸攻擊	23
喪尸移動	24
喪尸	18
喪尸階段	8, 23
區域	9

## ◆ 特別鳴謝 ◆

### 遊戲設計:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN and Nicolas RAOULT

### 執行制作人:

Percy DE MONTBLANC and Thiago ARANHA

### 美工:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS and Louise COMBAL

### 圖示設計:

Mathieu HARLAUT and Louise COMBAL

### 模型師:

Gael GOUJON, Jason HENDRICKS, Bobby JACKSON, Patrick MASSON, Juan NAVARRO PEREZ, Elfried PEROCHON, Steve SAUNDERS, Jody SIEGEL, Remy TREMBLAY, and Rafal ZELAZO

### 編輯:

Thiago ARANHA and Eric KELLEY

### 發行人:

David PRETI

### 遊戲測試:

Thiago ARANHA, Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Guilherme GOULART, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHAUT, David PRETI, 和 Rafal ZELAZO.

**Guillotine Games 感謝 Marbella Mendez, David Doust, Chern Ng Ann, Stephen Yau, Spencer Reeve, Jogando Offline, M. Phal, Gilles Garnier, Jose Rey 以及我們的好朋友 Paolo Parente.**

© 2015 Guillotine Games Ltd., 版權所有。本遊戲在沒有特別許可的情況下不得重印。Zombicide, Guillotine Games 字樣以及 Guillotine Games 標識屬於 Guillotine Games 公司的商標。CoolMiniOrNot 字樣和 CoolMiniOrNot 標識是 CMON Productions Limited 的商標。

中文翻譯: 碗王 (沈琥隽)

中文排版&校对: 天神降下作戰、碗王

請保留此信息本產品內含細小物件, 不適合36個月以下兒童。

圖片僅供產考。

中國製造。

無盡殺戮: 黑死病

第一版: 2016一月

**本產品不是玩具, 不適合13歲以下兒童使用。**

# ◀ 玩家輔助表 ▶

規則書優先級高于此總結

## ◀ 1- 第一步:

選擇起始玩家 (起始玩家拿起起始玩家指示物)。

### 每個回合開始于:

## ◀ 2- 玩家階段

起始玩家先以任意順序，依次激活其所有倖存者。當起始玩家結束其回合，其左手邊玩家繼續，也就是順時針順序。每個倖存者起始有三個行動。除非有其他說明，每種行動都可以在其回合多次執行。

- **移動:** 移動一個區域。
- **搜索 (每個倖存者每行動輪中祇能搜索一次):** 只能室內執行。從裝備卡堆上抽取一張卡。
- **破門:** 需要相應的裝備或技能。如果是第一次打破該建築的大門，則在該建築物中執行喪屍現身步驟。
- **整理隨身裝備 & 交換:** 可以與另一個同區域的倖存者交換裝備。
- **戰鬥行動:**
  - 法術攻擊: 需要裝備戰鬥法術。
  - 遠程攻擊: 需要裝備遠程武器。
  - 近戰攻擊: 需要裝備近戰武器。
- **法術強化:** 需要裝備法術強化。
- **拾取或激活目標:** 目標只能在倖存者所在的區域中。
- **制造噪音:** 放置一個噪音標記在倖存者區域
- **什麼也不做:** 剩下的行動就沒了。

### 當所有的玩家階段結束時:

## ◀ 3- 喪屍階段:

### 第一步 - 激活: 攻擊或移動

所有喪屍按下述說明執行一個行動:

- 喪屍攻擊同區域的倖存者。
  - 無法攻擊的喪屍執行移動行動。
- 吸引喪屍的首先是可見的倖存者，其次是噪音。
- 死靈法師有特殊規則 (見p29)。

選擇最短的路徑。如果有必要的話分流甚至分裂喪屍。

注意: 疾行尸在每個喪屍階段有兩個行動。當所有喪屍執行完它們的第一個行動后，疾行尸再次進行激活步驟來執行它們的第二個行動。

### 第二步 - 現身

- 按照相同的順序 (順時針) 給每個喪屍出生點抽一張喪屍卡。
- 所參考的危險級別: 生還的倖存者中所達到的最高危險級別。
- 如果某種類型的喪屍模型不夠了? 所有該類型的喪屍再執行一個額外行動。

## ◀ 結束階段

- 移除地圖板中所有的噪音指示物。
- 下一位玩家拿起“起始玩家”指示物 (順時針傳遞)。

## 目標優先級

當多個目標優先級一樣，由玩家決定殺哪個。

目標優先級	名稱	行動	最低致死傷害	經驗點數
1	行尸	1	1	1
2	碩尸/憎惡 (1)	1	2/3	1/5
3	疾行尸	2	1	1
4	死靈法師	1	1	1

(1) 憎惡無視防禦骰子。