

《無盡殺戮：黑死病》  
專用擴展

# 無盡殺戮

惡狼堡

規則 & 任務





# 目錄

- 配件 ..... 2
- 歡迎來到惡狼堡! ..... 3
- 新喪尸: 喪尸狼 ..... 4
  - 狼型憎惡 ..... 4
  - 目標優先級 ..... 5
- 新地圖: 塔樓 ..... 5
- 魔法裝備 ..... 9
- 狂熱模式 ..... 10
- 新任務 ..... 11



# 配件

2塊地圖版(雙面)



4個倖存者模型和角色卡



西奧 阿麗亞娜 莫瑞甘 卡爾



22個喪尸模型



1隻狼型憎惡



21隻喪尸狼



2

惡狼堡 · 規則

### 4個倖存者面板



### 32個標識物



### 4個倖存者顏色底座



### 30張迷你卡牌

#### 22張裝備卡

- 屠殺之斧 .....x1
- 巨劍.....x2
- 連鎖閃電.....x2
- 混沌長弓.....x1
- 偏折匕首.....x1
- 致命崩裂.....x2
- 龍炎之刃.....x1
- 撼地大錘.....x1
- 火焰巨劍.....x1
- 鐵壁: 喪尸狼.....x1
- 能量衝擊(起始裝備).....x1
- 快銀劍.....x1
- 遠古之盾.....x1
- 短弓(起始裝備).....x1
- 短劍(起始裝備).....x2
- 風暴之弓.....x1
- 變形術.....x1
- 吸血弓弩.....x1



#### 8張喪尸卡(#55到#62)



## 歡迎來到惡狼堡!

**喪**尸入侵令人們陷入了恐慌之中。幸運的是，我們已經有人做好了萬全的準備。不過就算準備再周全，滿大街的喪尸還是超過了人們的預料。在幾波喪尸狂潮后，我們的脚下滿是尸體，這才發現，原來城市已經被喪尸所占領。這已經不僅僅是一場小範圍的暴動，死靈法師早就把魔爪伸向了整個王國，我們所深愛的這座城市，在敵人眼中只是一枚微不足道的棋子。死靈法師已經坐上了高塔中的寶座，他派出了手下的喪尸狼，去追捕那些可憐的倖存者們。現在，戰火還在繼續，但我們並非孤身一人！我們需要團結起來，未來終將是我們的！



《惡狼堡》需要與《無盡殺戮：黑死病》基礎遊戲一同使用！你只需將擴展中的所有配件加入基礎遊戲中，就能直接體驗擴展的任務！



## 新喪尸：喪尸狼

我們現在才知道，喪尸狼的出現，就是尸潮到來的前兆。

它們狩獵活人，如果沒有獵物，就以腐肉為生。狼群有着超凡的智慧和耐力，就算翻山越嶺，它們也會緊盯目標。當獵物越來越少時，就會有狼開始嘗試着啃咬喪尸。但這種被詛咒的肉會令它們痛苦不已，最後變成喪尸的一份子。

古老的德魯伊提醒我們，黑暗中有怪物在蠢蠢欲動。但那些狂妄自大的人沒有理會他的忠告，最後全部死于非命。

現在，預言成真，狼群已經到來。無生氣的街道中，尸臭和狼嚎不斷交織着。



喪尸狼們開始大殺特殺，快跑！

**最低致死傷害：1**

**經驗點數：1**

**特殊規則：**喪尸狼每回合可執行3個行動。在所有喪尸（包括疾行尸和喪尸狼）完成其第一次激活後，再激活一次。第二次激活時，立刻攻擊所在位置的倖存者，如果沒有倖存者則移動。然後喪尸狼再激活第三次，進行移動或攻擊。



惡狼堡符號

喪尸狼圖案

喪尸狼背景

## ◆ 狼型憎惡

**大**灰狼的故事從古流傳至今，成為無數人的噩夢。現在，我們面對的就是這只活生生的噩夢。它的誕生一直是個謎，也許是喪尸狼的頭領，在遭受可怕的試驗後，變成了憎惡。請盡量與狼型憎惡保持距離，龍涎是打敗他們的最佳武器。



小心大灰狼！

**最低致死傷害：3**

**經驗點數：5**

**特殊規則：**

- 狼型憎惡是憎惡的一種。
- 狼型憎惡造成的傷害不能用防禦骰子來抵消。
- 能造成三點傷害的武器，或龍炎才可消滅狼型憎惡。
- 狼型憎惡每回合可執行3個行動，規則與喪尸狼一致。

4

## 惡狼堡·規則



## 新地圖：塔樓



**城**市中有一些高聳的塔。其中一部分的功  
能依然齊全，可以作為對抗尸群的堡壘。  
其他的一些塔已經落入了死靈法師的手中，成為  
了活生生的地獄。這些塔猶如雙刃劍，一方面，  
它們為法師和弓箭手提供了良好的視野；另一方  
面，潛在的陷阱可能會致命。為了贏得這場戰鬥，  
光有勇猛是不夠的，還需要智慧。要記住，如果  
你能看到喪尸，它們也能看到你。喪尸優先攻擊  
看得見的目標，所以不要吸引太多的目光。

## 目標優先級

請使用該表替換基礎遊戲的優先級表。

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



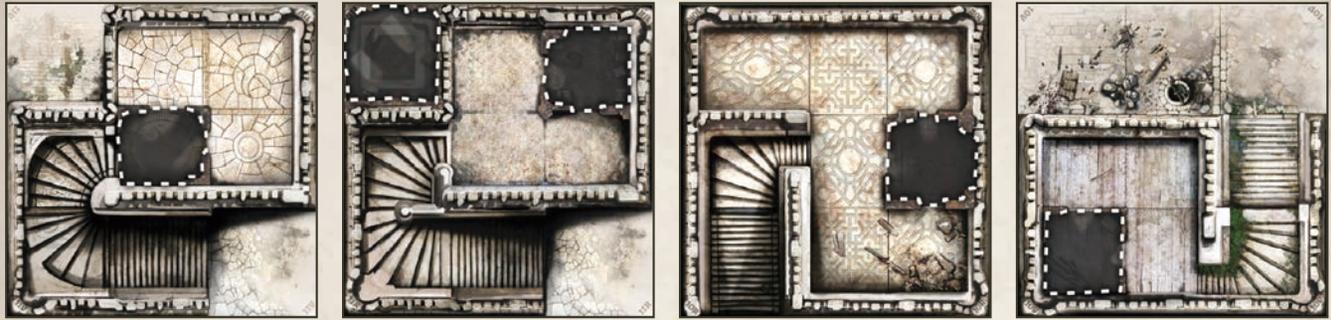
《惡狼堡》提供了兩個全新的地圖板塊，代表著4種塔樓。新地形能極大地擴展《無盡殺戮》的魔法世界，也為任務提供了新的策略方案。塔樓可以作為狙擊喪尸的戰略高地，也可能成為喪尸的巢穴。請記住，任何一座塔的頂端，都可能有一名死靈法師在嘲笑你們的無能！

塔樓板塊上同時包括了建築和街道區域，用高牆進行分割（詳見下一頁的示例）。

- 單位無法跨過高牆，但高牆不會阻礙視線。
- 遠程武器可以射穿高牆。
- 在塔樓上的行動者，有著高牆外街道區域的視線，包括高牆外被其他建築阻擋住的街道區域。同時，塔樓上的行動者對其他塔樓上的生物都存在視線。
- 倖存者在塔樓上進行遠程攻擊時，可以跨越建築物，攻擊其後方的街道。但對建築內部不存在視線。
- 被高牆分隔的兩個相鄰區域之間，不存在視線，無論該高牆上是否存在打開的門。

当有多个目标处于同一优先级时，玩家任选消灭的对象。

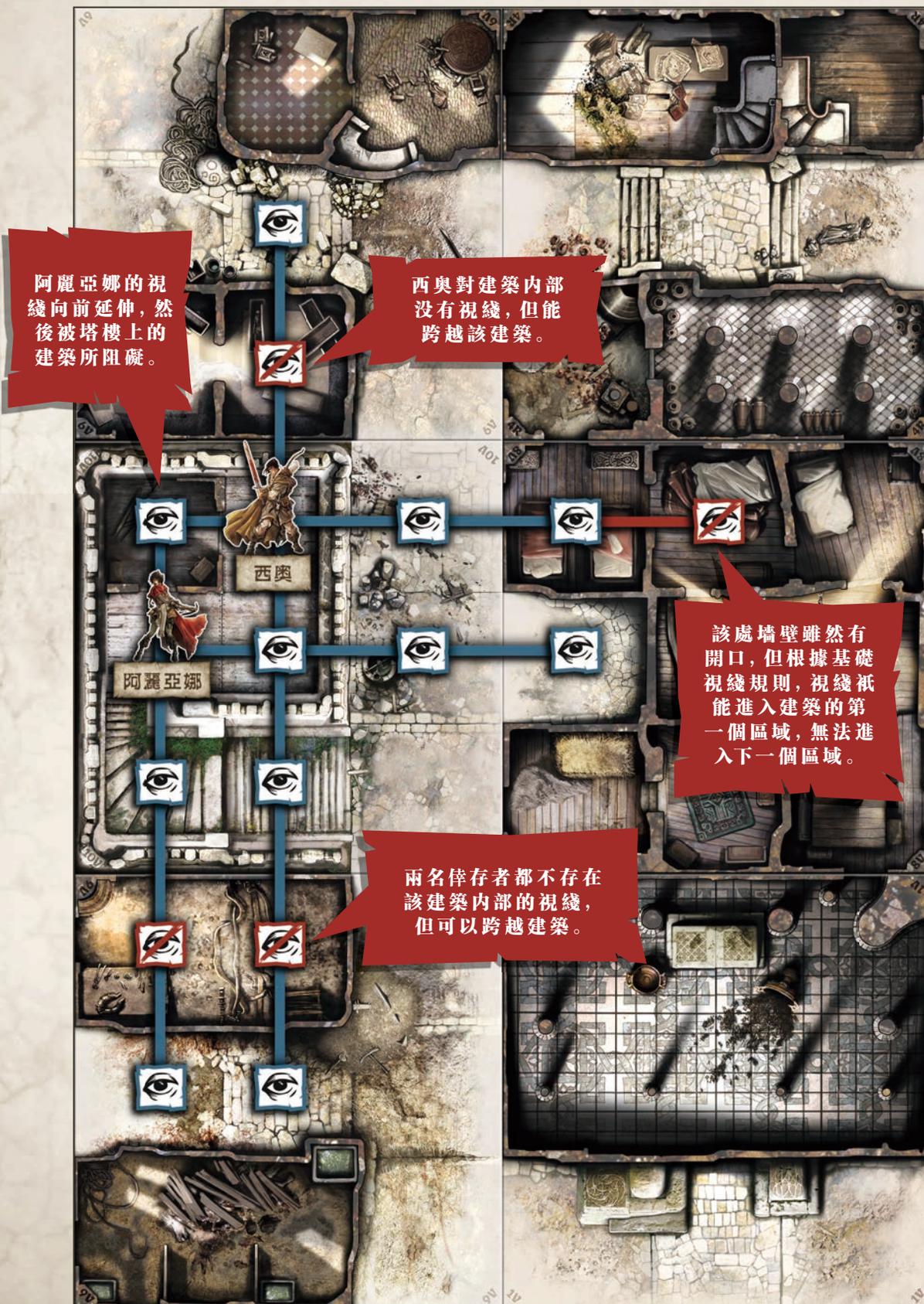
- (1) 憎惡：无视防御骰子。
- (2) 狼型憎惡：无视防御骰子

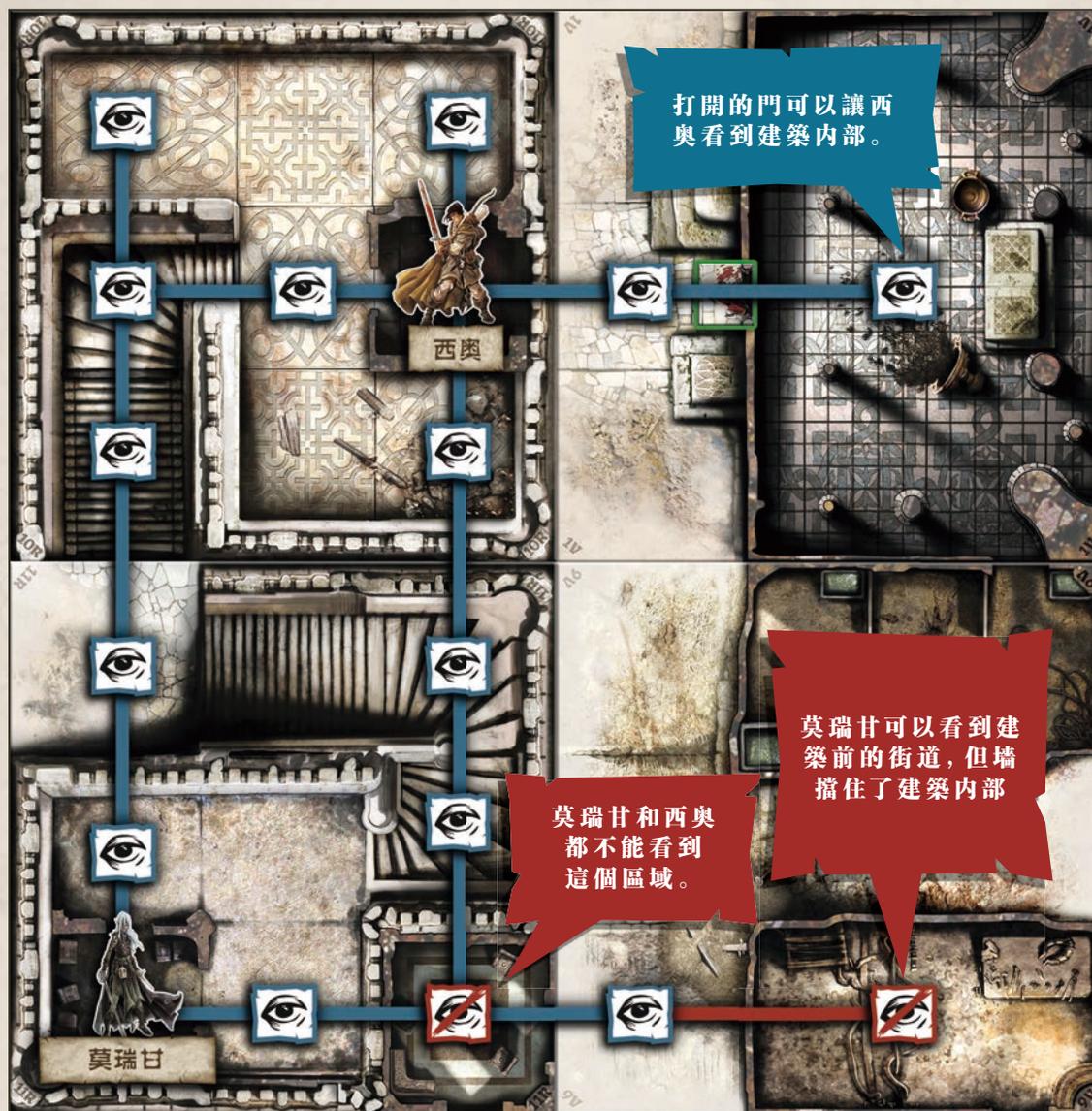


《惡狼堡》中的每個塔樓都由9個區域構成，如圖所示，所有被畫上陰影的都是建築物類型區域，其他都屬於街道類型區域。



該圖為阿麗亞娜和西奧在塔樓上的視線示意圖。







## 魔法裝備

**曾** 經的傳說和卷軸中，都記載了不少附有魔法的聖遺物。過去，這些裝備是富家子弟的收藏品，用來賺取名望而錢財。現在，喪尸來襲，它們的主人早已失去了把握武器的能力。貴族們只能把這些武器分發給勇士，好換取他們的一線生機。但光有武器還是不夠的，還需要一位足夠強大，懂得使用這魔法的戰士，才能在街道之中，將那些被詛咒的怪物屠殺殆盡！

《惡狼堡》包括以下魔法武器：

- 屠殺之斧
- 混沌長弓
- 偏折匕首
- 龍炎之刃
- 撼地大錘
- 火焰巨劍
- 快銀劍
- 遠古之盾
- 風暴之弓
- 吸血弓弩



魔法裝備也是裝備的一種，但有著獨特的危險級別條。意味著只有在危險級別到達寶石顏色所示的級別後，倖存者才能使用這些裝備。**注意，如果當前危險級別未達到指定等級，玩家無法裝備這些魔法武器（護甲除外）。**

魔法武器有著特殊效果，感受魔法的力量吧！





## 狂熱模式

**就**算同樣面對尸潮，大家的想法也完全不同。有的人是為了活命，有的人是為了錢。如果付的錢太少，那麼看似好心的倖存者就會馬上翻臉離開。但對於我們這些為了活命的人來說，只能一戰到底。為了自己的愛人、朋友、父母、子女，那些從未練武的平民，紛紛拿起了武器，成為了鐵血的戰士。而你，會作何選擇？

請想象喪尸啃咬着無辜的人們。不，他們啃咬的就是沒有任何武器的你，你會感到憤怒嗎？你會想要重生成為憎惡，讓鮮血布滿雙眼，展開無盡的屠殺嗎？

在狂熱模式下，倖存者們的經驗上限可以超過紅色危險級別，並獲得額外的技能。在喪尸很多的任務中，推薦使用該模式。

**狂熱模式：**當你倖存者的經驗值到達紅色時，立刻將其放回0的位置，並繼續移動。你的倖存者危險等級依然為紅色，且保留所有技能。如果你再次到達橙色或紅色危險級別，則獲得角色卡上該危險級別剩餘的一項技能。如果已經獲得了所有技能，則從《無盡殺戮：黑死病》的所有技能（帶有[]的技能除外，例如“+1傷害：[戰鬥方式]”等）中，選擇任意一個獲得。

**例：**莫瑞甘剛獲得了第43點經驗，到達了紅色危險級別。她目前的技能如下：收割者：戰鬥（藍）、+1行動（黃）、+1免費近戰攻擊行動（橙）、嗜殺成性：戰鬥（紅）。

該玩家將其標識物放回0的位置，但依然視為紅色危險級別，並繼續獲得經驗值。

莫瑞甘再次到達藍色和黃色危險級別時，不會獲得新的技能。當她到達橙色時，選擇獲得了“法師”，到達紅色時選擇獲得了“+1骰點：法術”，然後將標識物再次放回0。

在她第三次到達藍、黃、橙時，不會獲得任何技能，因為這三種顏色的所有技能都已經習得。當她到達紅色時，可以獲得角色卡上的最後一個技能：“+1傷害：近戰”，然後將標識物放回0。

從現在開始，當莫瑞甘到達橙色或紅色級別時，可以從基礎規則書中選擇一項技能獲得。



10

惡狼堡·任務



## 新任務

這些任務將使用《惡狼堡》和《黑死病》中的規則。當然，你也可以加入其他擴展的規則，後果自負！

### ◆任務 1： 歡迎來到惡狼堡

簡單 / 6倖存者 / 60分鐘

**惡** 狼堡也曾是一個繁榮的城市，那時，這裏的群山和森林產出豐富的資源。雖然有狼群，但本地的貴族和商人們建造了很多的防禦塔。這些塔一方面是為了監視狼群，另一方面也炫耀着商人的財富。雖然瘟疫來襲，狼群受到了喪尸的感染，也成為了恐怖的怪物。現在它們開始向城市進發，尋找活着的血肉。

惡狼堡淪為了死靈法師的前哨站，這裏的人們生活在恐懼之中。而我們的任務，就是為這裏迎來解放。但深入城市會花上不少的時間，我們必須找到更多的補給。

所用遊戲：《黑死病》、《惡狼堡》  
地圖板：1V、3V、5R、6V、8V和10V

5R	8V
1V	10V
6V	3V



### 目標

按順序完成以下目標，以獲得勝利：

- 1 - 收集所需物資。拿取所有的目標指示物，有些藏著驚喜哦。
- 2 - 進入內城。所有倖存者到達逃離區域。在逃離區域上的倖存者，只要該區域沒有喪尸，就可在回合結束時逃離該區域。

### 特殊規則

- 初始設置：將藍色、綠色目標指示物與紅色目標一同混洗，然後面朝下隨機佈置在圖示位置。
- 骯髒的秘密：每當倖存者獲得目標指示物時，獲得5點經驗值，然後翻開。若獲得藍色或綠色目標，同時隨機獲得一個地窖秘寶。



## ◆任務2： 知己知彼

中等 / 6倖存者 / 90分鐘

**惡** 狼堡裏到處都是殘垣斷壁，看來這裏爆發過一場內戰。有不少的市民並不是被喪尸所殺，而是被士兵給殺害了。具體發生了什麼，我們不得而知。也許是有另外一隊倖存者想要進城，但是被城內的人給拒絕了。或許是倖存者內部發生了爭鬥，導致大家自相殘殺。看來只有稍作調查，才能知道真相。

話說回來，惡狼堡的特產是精靈啤酒。如果能找到的話，那可是再好不過了！

9V	11R
4R	6R
1R	10V



所用遊戲：《黑死病》、《惡狼堡》  
地圖板：1R、4R、6R、9V、10V和11R

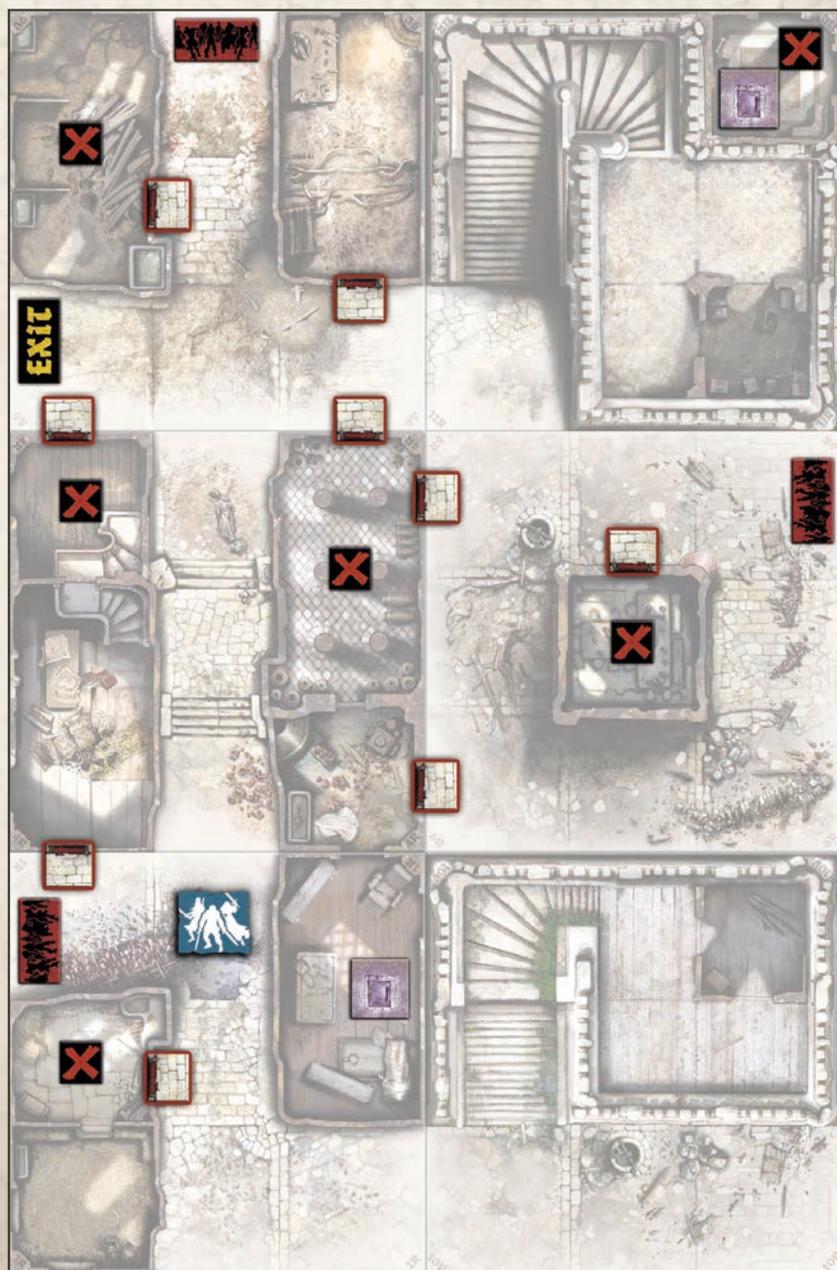
### 目標

按順序完成以下目標，以獲得勝利：

- 1 - 獲得線索。拿取所有的目標指示物。
- 2 - 到達出口。所有倖存者到達逃離區域。在逃離區域上的倖存者，只要該區域沒有喪尸，就可在回合結束時逃離該區域。

### 特殊規則

- 初始設置：隨機抽取1張地窖秘寶，放在地窖中。
- 骯髒的秘密：拾取一個目標指示物獲得5點經驗。



## ◆任務3： 邪惡雙子

中等 / 6倖存者 / 120分鐘

**我**們在一個滿是血迹的房間裏，找到了一名士兵的日記。看來曾有一位外國王子來到惡狼堡，與他一起前來的還有一支軍隊。他們侵略了城市，大量市民被屠殺。王子將兩名隨員變成了憎惡，去狩獵那些剩余的倖存者。人們稱它們為邪惡雙子，它們游蕩在借貸所附近。

日記就此結束了，我們走了出去。城市雖然遭到了入侵，但依舊能看出往日的輝煌。只是遠處的暗影似乎在不斷搖動着，難道邪惡雙子已經嗅到了我們的踪跡？

不能再繼續坐以待斃了，我們必須主動出擊。畢竟攻擊就是最好的防禦，難道不是嗎？

所用遊戲：《黑死病》、《惡狼堡》

地圖板：2R、3V、4V、5V、6R、7R、9V、10V和11V

### 目標

按順序完成以下目標，以獲得勝利：

- 1 - 狩獵怪物。拿取所有的目標指示物，必須阻止邪惡雙子繼續屠殺！
- 2 - 到達出口。所有倖存者到達逃離區域。在逃離區域上的倖存者，只要該區域沒有喪尸，就可在回合結束時逃離該區域。

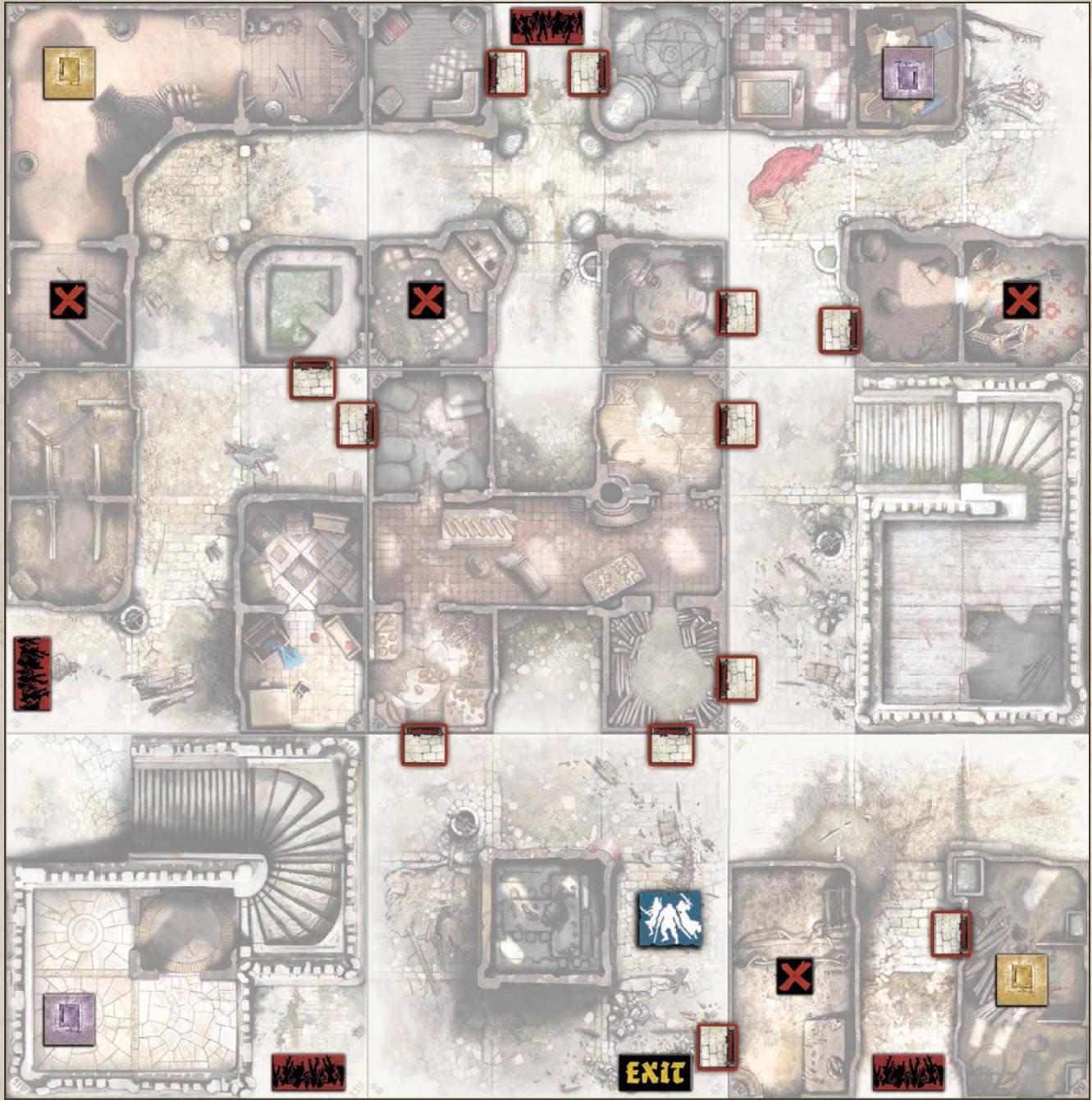
### 特殊規則

#### • 初始設置：

- 將藍色、綠色目標指示物與紅色目標一同混洗，然後面朝下隨機佈置在圖示位置。
- 為每個地窖隨機抽取1張地窖秘寶並放置。

• 骯髒的秘密：每當倖存者獲得目標指示物時，獲得5點經驗值，然後翻開。若獲得藍色或綠色目標，同時立刻在該區域放置一隻憎惡。如果所有憎惡都已經在場，改為抽取一張喪尸卡，然後按期紅色危險級別的效果生成喪尸。





7R	4V	2R
3V	5V	10V
11V	6R	9V

Legend for the map symbols:

- 玩家起始區域 (Player Starting Area)
- 門 (Door)
- 黃色地窖入口 (Yellow Secret Passage Entrance)
- 目標 (5點經驗) (Target (5 Experience Points))
- 逃離區域 (Escape Area)
- 喪尸出生點 (Zombie Spawn Point)
- 紫色地窖入口 (Purple Secret Passage Entrance)
- EXIT

## ◆ 任務 4： 埋伏

中等 / 6倖存者 / 90分鐘

**夜** 色降臨之時，我們終於返回了旅館。但法師很快發現，牆壁上不知何人寫下了些難懂的文字。我們還沒來得及細細看，那些字就着火化為了灰燼。隨後，便是急促的脚步聲，我們中了埋伏！有人把喪尸引到了旅館附近，現在這裏被包圍了。看來，我們必須清理掉僵尸的誘餌，否則很難安全逃離。我們的位置已經暴露了，死靈法師打算將我們一網打盡。我不知道該如何應對這個該死的歡迎儀式。

所用遊戲：《黑死病》、《惡狼堡》  
地圖板：3V、5R、8R、9V、10V和11V

8R	5R	3V
10V	9V	11V

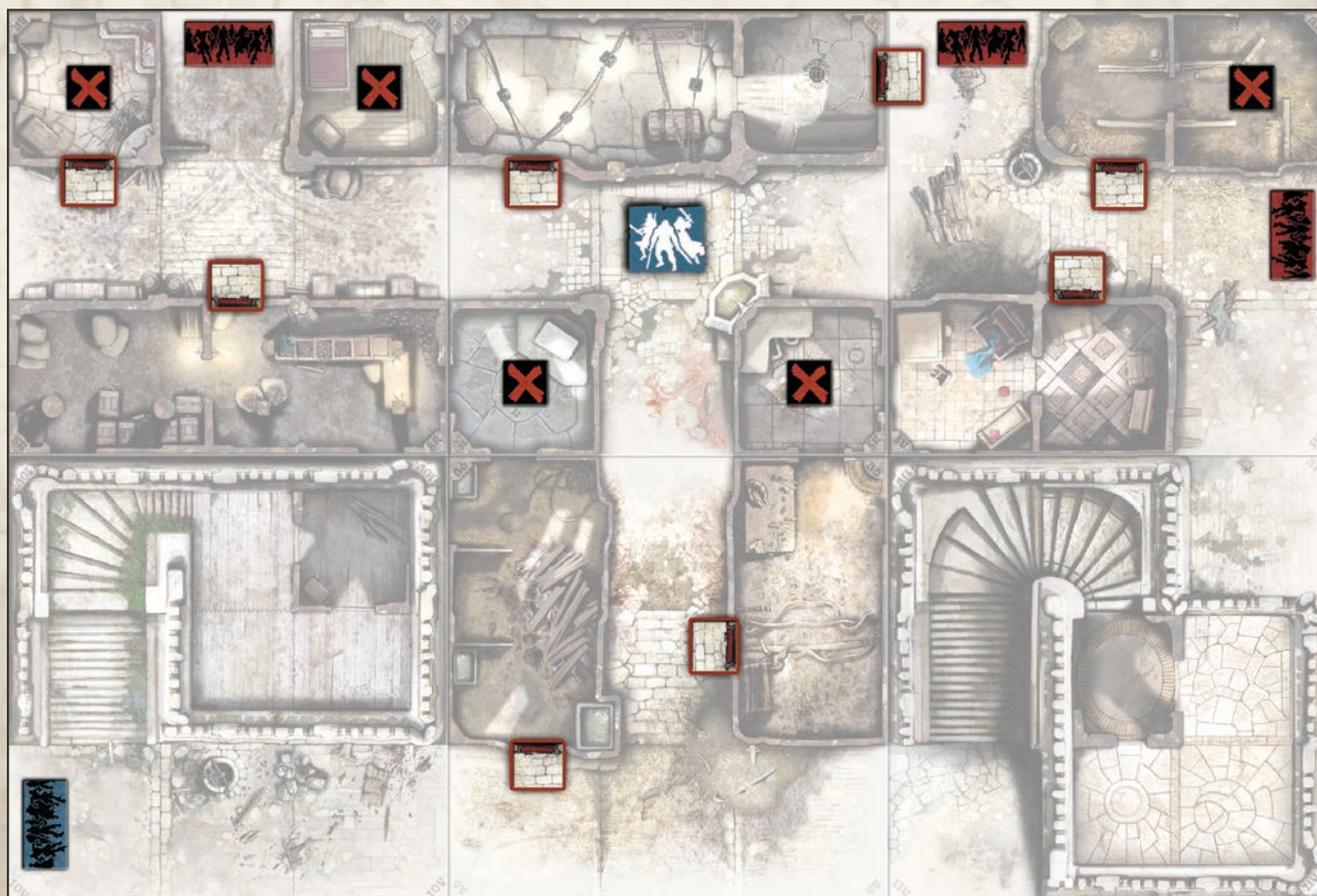
### 目標

按順序完成以下目標，以獲得勝利：

- 1 - **清理誘餌**。拿取所有的目標指示物。
- 2 - **安全逃離**。殺死死靈法師，以移除藍色的喪尸出生點。然後，在10V、11V兩座塔樓上，各有至少一名倖存者。

### 特殊規則

- **喪尸誘餌**：拾取一個目標指示物獲得5點經驗。
- **清理道路**：藍色喪尸出生點象征著死靈法師，他佔領了這個制高點！在遊戲中，該點會正常生成喪尸，玩家可以通過殺死死靈法師，來移除該點。



## ◆任務5： 不死身

中等 / 6倖存者 / 遊戲時間可變

**天** 色越來越暗，喪尸依然沒有減少的痕迹。更加反常的是，我們已經連續殺死了4名死靈法師，他們看起來都是同一個人，難道他在不斷地重生嗎？他指揮着尸群，一邊召喚更多的喪尸。儘管我們都有着強大的作戰經驗，但我們終歸是凡人。我們要么找到永遠殺了他的辦法，要么成為一具尸體。我們的法師有了主意，那名死靈法師可能與這片土地有什么契約，如果我們能破壞契約物，就能殺死他，並獲得短暫的休息。（我之前找到了一些啤酒，總算可以喝了，別跟其他人說！）

11R	3V
6R	10V
8V	1V

所用遊戲：《黑死病》、《惡狼堡》  
地圖板：1V、3V、6R、8V、10V和11R

### 目標

按順序完成以下目標，以獲得勝利：

- 1 - 破壞契約物。拿取所有的目標指示物。
- 2 - 清退邪惡。當你清除所有的藍色和綠色喪尸出生點，並殺死所有死靈法師時，立刻獲勝。

注意：該任務的時長會根據玩家水平大幅變化。

### 特殊規則

- 契約之物：拾取一個目標指示物獲得5點經驗。



• **弱點**：藍色和綠色喪尸出生點在遊戲開始時，會正常生成喪尸。玩家可以通過殺死死靈法師，來移除該點。

• **不死身**：當死靈法師出生時，不要額外放置死靈法師出生點。而是直接在藍色或綠色的喪尸出生點上生成，然後用對應顏色的死靈法師生成點，替代原有顏色的生成點。

## ◆任務6： 亡命場

困難 / 6倖存者 / 遊戲時間可變

**我**們終於找到了異國王子的去向，命運是如此地捉弄人，他和他的部下遭到了尸狼的襲擊，全部喪命，無一幸免。

等一下。

他們的生命似乎並未完結，而是變成了喪尸。

不過我們並不想單純地打打喪尸，而是想找到王子留下來的皇冠。也許我們能把皇冠還給他們的國王，再領到一大筆錢。不管怎麼說，現在這片土地自由了！

所用遊戲：《黑死病》、《惡狼堡》  
地圖板：1R、3V、6V、9V、10V和11R



### 目標

找到權杖和皇冠。拿取綠色和藍色目標指示物，以贏得遊戲。

注意：該任務的時長會根據玩家運氣大幅變化。

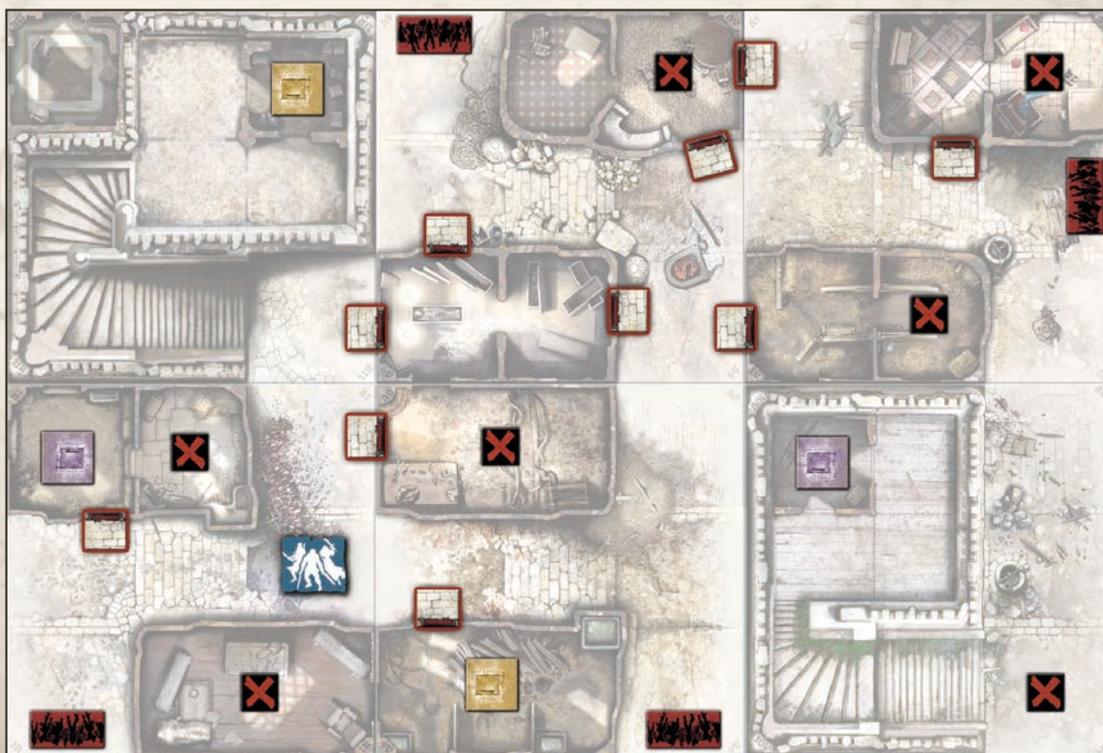
### 特殊規則

#### • 初始設置：

- 將藍色、綠色目標指示物與紅色目標一同混洗，然後面朝下隨機佈置在圖示位置。
- 為每個地窖隨機抽取1張地窖秘寶並放置。

- 危險的任務：每當倖存者獲得目標指示物時，獲得5點經驗值，然後在該地區立刻觸發一次喪尸現身（藍色和綠色目標不會觸發喪尸現身）。

11R	6V	3V
1R	9V	10V



## ◆任務7: 赤色血印

中等 / 6倖存者 / 180分鐘

**我**們發現了一個滿是喪屍的街區。死靈法師用喪屍狼把它們圍了起來，圈養在此。我們雖然不知道他想做什么，但這絕對是個不可錯過的練手機會！

就讓我們展示一下什麼叫做真正的無盡殺戮！

所用遊戲：《黑死病》、《惡狼堡》  
地圖板：2R、3V、6R、9V、10V和11R。

2R	9V	3V
10V	6R	11R

### 目標

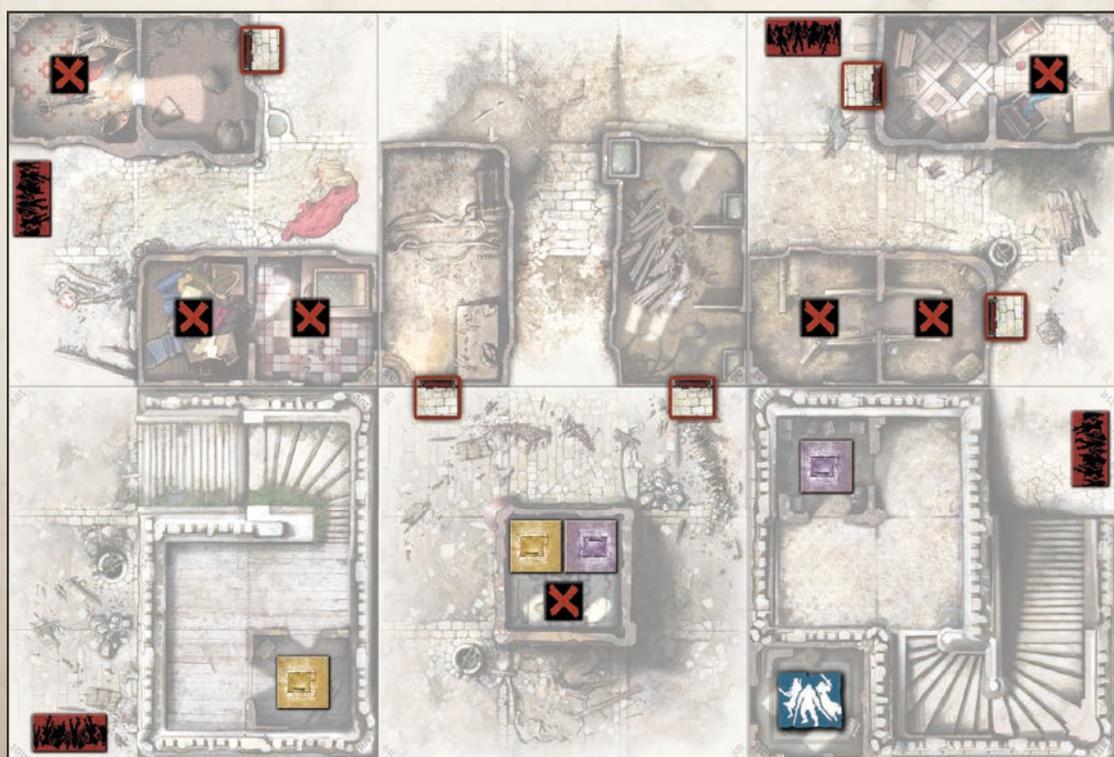
血海。所有倖存者都必須進入狂熱模式（詳見第10頁“狂熱模式”）。

### 特殊規則

•**初始設置**：將藍色、綠色目標指示物與紅色目標一同混洗，然後面朝下隨機佈置在圖示位置。

•**步向終末**：每當倖存者獲得目標指示物時，獲得5點經驗值，然後翻開。若獲得藍色或綠色目標，同時隨機獲得一個地窖秘寶。

•**特邀嘉賓**：當死靈法師被殺死時，只移除死靈法師出生點。



## ◆任務 8： 鬼門關

困難 / 6倖存者 / 150分鐘

**塔** 樓難攻易守，無論對倖存者還是死靈法師而言，都是戰略要地。惡狼堡向來都有千塔之城的美譽，過去的商人和貴族們，花費大量的金錢建造了高塔，為的就是炫耀財富，並把它作為是公會的基地。

面前的這座塔，曾經是一位號稱“不死”法師的大本營，不過現在他已經下地獄了。我們可以趁機去看看他的寶庫，最好能找到死靈法師們的計劃書。不過雖然他已經死了，但他的手下似乎在塔內游蕩，守護着財寶。

所用遊戲：《黑死病》、《惡狼堡》

地圖板：1R、2R、3V、5R、6V、7V、8R、9V和10R

### 目標

按順序完成以下目標，以獲得勝利：

- 1 - 積蓄力量。至少一名倖存者達到紅色危險級別。
- 2 - 跨越鬼門。當至少一名到達紅色危險級別的倖存者從逃離區域離開。他可在回合結束時逃離該區域，只要該區域沒有喪尸。

### 特殊規則

• 初始設置：在地窖中隨機放置2張地窖秘寶。

• 神聖遺物：每當倖存者獲得目標指示物時，獲得5點經驗值，然後從搜索牌堆或棄牌堆中，選擇任意一張裝備卡獲得。該倖存者可以立刻整理裝備。然後混洗牌堆。





1R	9V	3V
2R	10R	5R
6V	8R	7V

		
玩家起 始區域	門	目標 (5點經驗)
		
喪尸出生點	逃離區域	地窖入口

▽▽▽▽▽▽▽▽



## ◆任務9： 喪尸大軍

困難 / 6倖存者 / 120分鐘

**我**們找到了，另一個死靈法師的老巢！好消息是，這裏滿是財寶！壞消息是，死靈法師已經發現我們了。更壞的消息是，我們已經被喪尸包圍了。但我們可都是有經驗的倖存者，這一點情況算什么呢。伙計們，殺起來！

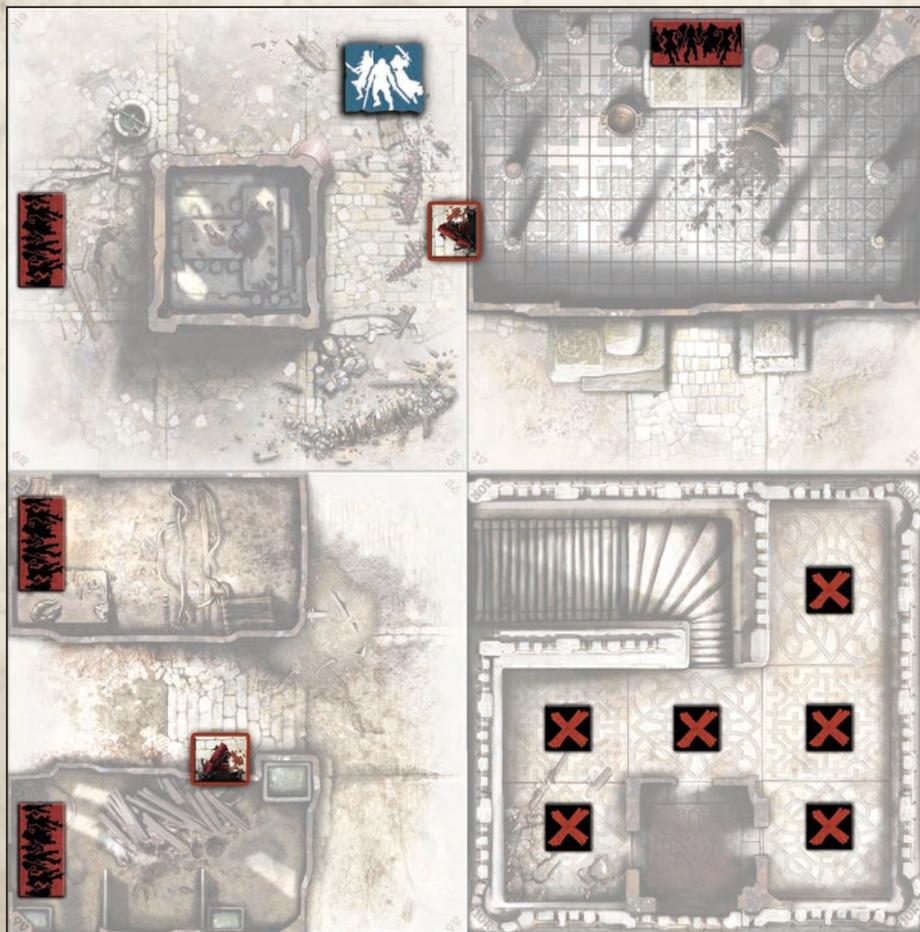
所用遊戲：《黑死病》、《惡狼堡》  
地圖板：1V、6R、9V和10R

### 目標

**直面大軍。**當第六枚喪尸生成點放置後，請不要再將喪尸棄牌堆與其牌堆混洗。當喪尸牌堆抽完，且版圖上沒有任何喪尸時，立刻勝利。

### 特殊規則

- **初始設置：**藍色、綠色目標指示物與紅色目標一同混洗，然後面朝下隨機佈置在圖示位置。
- **死靈秘寶：**每當倖存者獲得目標指示物時，獲得5點經驗值。
  - 若獲得藍色或綠色目標，同時隨機獲得一個地窖秘寶。
  - 若獲得雙面紅色目標，立刻從搜索牌堆或棄牌堆中，選擇任意一張裝備卡獲得。該倖存者可以立刻整理裝備。然後混洗牌堆。
- **喪尸大軍：**喪尸生成點不能被移除，包括死靈法師生成點。當第六個喪尸生成點被放置時，死靈法師1不再會通過喪尸卡生成。並且，如果任意死靈法師離開版圖，玩家立刻失敗！



6R	1V
9V	10R

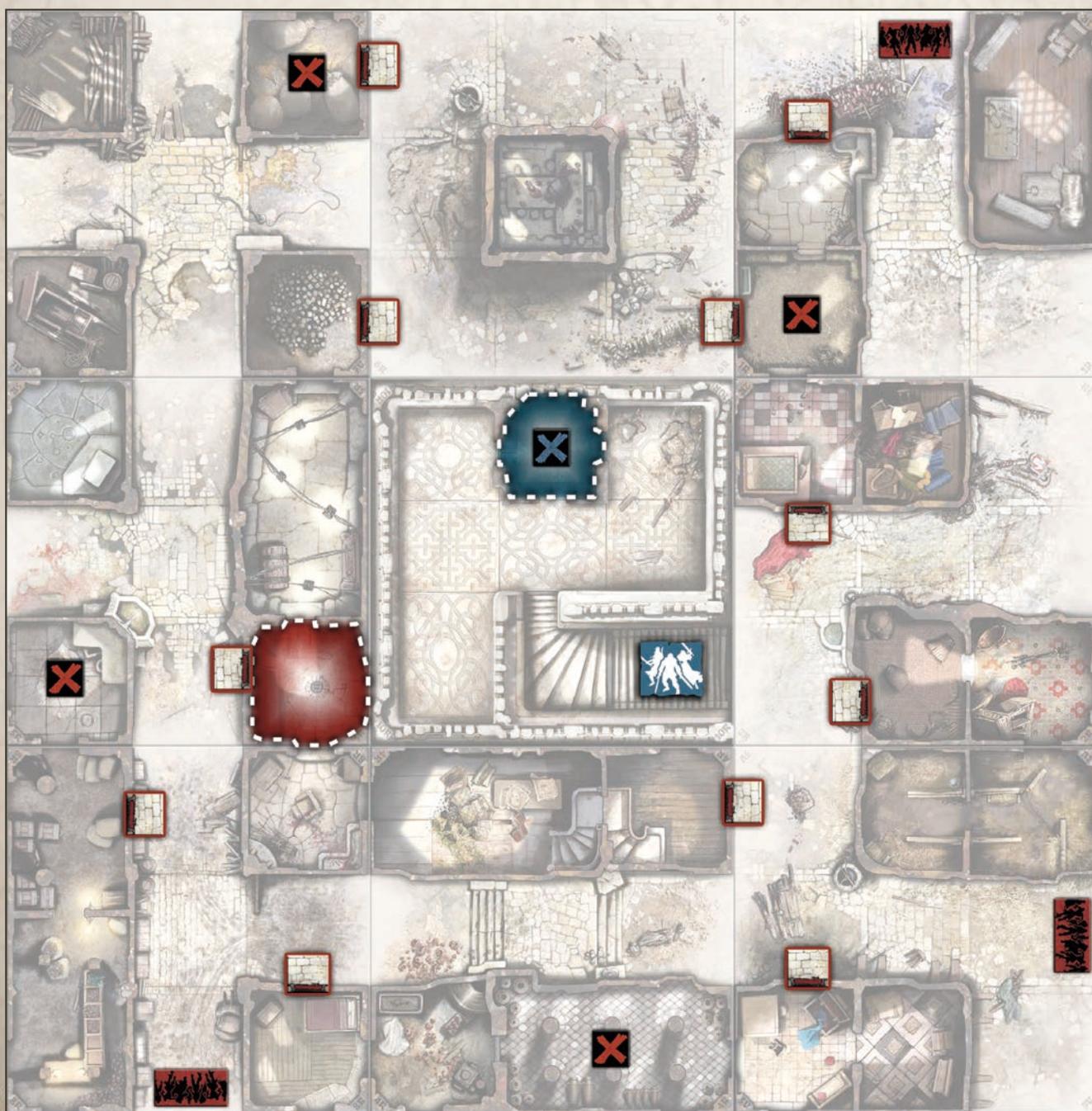


## ◆任務 10： 冥河渡

困難 / 6倖存者 / 180分鐘

7V	6R	1R
5R	10R	2R
8R	4R	3V

**原** 來死靈法師也跟我們一樣，都是活人。他們把財寶儲存在高塔中，滿足自己的虛榮，就跟那些貪婪的商人一模一樣。但死靈法師已經打開了隱藏世界的門，他們準備侵入那個世界。也許這對我們來說是個好消息，只要闖進塔樓內，封印掉那個門，死靈法師就會永遠困在異世界中。讓我們奮力完成最後一戰，為惡狼堡帶來和平！





## 特殊規則

- **初始設置**：在紅色區域隨機抽取一張地窖秘寶並放置。
- **神秘鑰匙**：每當倖存者獲得目標指示物時，獲得5點經驗值。
- **死靈法師的傳送門**：只有當所有紅色目標都被拿取後，才能進入藍色區域。

所用遊戲：《黑死病》、《惡狼堡》

地圖板：1R、2R、3V、4R、5R、6R、7V、8R和10R

## 目標

**封印傳送門**。獲取代表黑暗傳送門的藍色目標指示物，祝大法師先生假期愉快！



## ◆ 制作人員 ◆

### 遊戲設計：

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN and Nicolas RAOULT

### 執行制作人：

Percy DE MONTBLANC and Thiago ARANHA

### 美術設計：

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS and Louise COMBAL

### 平面設計：

Mathieu HARLAUT and Louise COMBAL

### 模型設計：

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

### 中文翻譯：

啞A

### 出版人：

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, and Rafal ZELAZO.

斷頭臺遊戲在此特別感謝 **Marbella Mendez, David Doust, Chern Ng Ann, Stephen Yau, Spencer Reeve, Jogando Offline, M. Phal, Gilles Garnier, Jose Rey and our great friend Paolo Parente.**

© 2018 CMON Global Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Guillotine Games logo is a trademark of Guillotine Games Limited. Zombicide, CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. All rights reserved. Actual components may vary from those shown. Made in China.

請注意，本產品內含細小配件，請放在3歲以下兒童無法触及的區域。中國製造。

无尽杀戮：恶狼堡

第一版：2016年1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(起始玩家拿取起始玩家指示物)。

### 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(每名倖存者每行動輪中祇能搜索一次):** 只能在建築物內執行。從裝備卡堆上抽取一張卡。
- **破門:** 需要近戰武器。如果是第一次打破該建築的大門,則在該建築物內執行喪尸現身步驟。
- **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- 喪尸階段:

### 第一步 - 激活: 攻擊或移動

所有喪尸按下述說明執行一個行動:

- 喪尸攻擊同區域的倖存者。
- 無法攻擊的喪尸執行移動行動。

吸引喪尸的首先是可見的倖存者,其次是噪音。

死靈法師有特殊規則。

選擇最短的路徑。如果有必要的話分流甚至分裂喪尸。

注意: 疾行尸在每個喪尸階段由兩個行動,喪尸狼有三個。當所有喪尸執行完第一個行動后,疾行尸和喪尸狼再次激活執行第二個行動。然後喪尸狼再次激活執行第三個行動。

### 第二步 - 現身

- 按照相同的順序(順時針)給每個喪尸出生點抽一張喪尸卡。
- 所參考的危險級別: 生還的倖存者中,所到的最高危險級別。
- 如果某種類型的喪尸模型不足,所有該類型喪尸額外行動一次。

## ◆ 結束階段

- 移除地圖板中所有的噪音指示物。
- 下一位玩家拿取“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)/ 狼型憎惡(2)	1/1/3	2/3/3	1/5/5
3	疾行尸	2	1	1
4	喪尸狼	3	1	1
5	死靈法師	1	1	1

(1) 憎惡: 無視防禦骰子。(2) 狼型憎惡: 無視防禦骰子