

The cover art for the board game 'Dead of Winter: A Crossroads Game' features a collage of twelve characters' faces. The characters are arranged in a circular pattern around the central title. The faces are rendered in a realistic, painterly style. The background is a dark, textured grey with white, icy splatters and red, blood-like splatters. The title 'DEAD OF WINTER' is written in large, white, blocky letters with a distressed, icy texture. Below the title, the subtitle 'A CROSSROADS GAME' is written in a smaller, red, serif font. The overall mood is dark and suspenseful, reflecting the game's theme of survival in a zombie apocalypse.

DEAD OF WINTER

A CROSSROADS GAME

遊戲規則



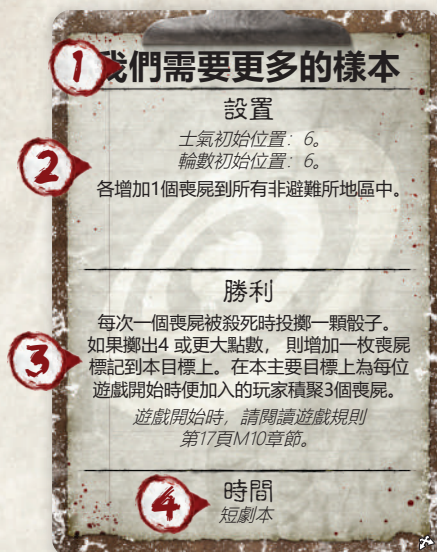
遊戲目標

在《死亡寒冬》遊戲中，玩家們扮演避難所中的倖存者，試圖在喪屍災變後的嚴寒冬日中求生。避難所中有一個需要玩家們試圖完成的目標，但是每位元玩家所帶領的倖存者團隊又暗藏著自己的秘密目標。通常，這個秘密目標需要玩家協助完成避難所目標。唯有當遊戲結束時完成自己秘密目標的玩家才能贏得遊戲勝利。遊戲能以多種方式結束：如士氣記錄條到達0，或輪數記錄條到達0，或主要目標被完成，都會觸發遊戲結束。

配件

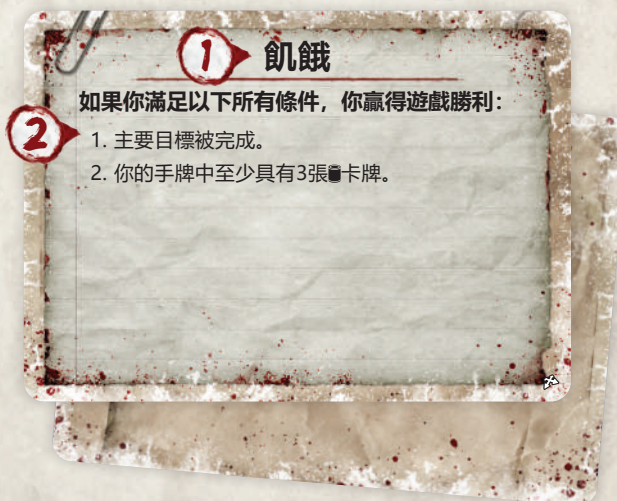
- 10 - 雙面主要目標卡牌
- 24 - 秘密目標卡牌
- 10 - 背叛者秘密目標卡牌
- 10 - 流放者秘密目標卡牌
- 30 - 倖存者卡牌
- 5 - 玩家參考卡表
- 1 - 起始玩家標記
- 25 - 初始物品卡牌
- 20 - 警察局物品牌堆卡牌
- 20 - 雜貨店物品牌堆卡牌
- 20 - 學校物品牌堆卡牌
- 20 - 加油站物品牌堆卡牌
- 20 - 圖書館物品牌堆卡牌
- 20 - 醫院物品牌堆卡牌
- 20 - 危機卡牌
- 80 - 抉擇卡牌
- 25 - 傷害標記
- 20 - 無助的倖存者標記
- 20 - 食物標記
- 20 - 噪音標記
- 20 - 柵欄標記
- 6 - 飢餓標記
- 2 - 記錄條指示物
- 30 - 喪屍立體標記
- 20 - 喪屍標記(在喪屍立體標記用盡後使用)
- 30 - 倖存者立體標記
- 60 - 塑膠支架
- 1 - 避難所版圖
- 6 - 地區卡牌
- 1 - 遊戲規則
- 30 - 行動骰子
- 1 - 曝露骰子

主要目標卡牌



1. **名稱：**主要目標卡牌的名稱。
2. **設置：**如何設置本劇情的遊戲版圖。
3. **目標：**要完成主要目標所必須完成的任務。
4. **時長：**預計完成本主要目標所需要的時間。短劇本約45-90分鐘。中劇本約90-120分鐘。長劇本120-210分鐘。

秘密目標卡牌



1. **名稱：**秘密目標卡牌的名稱。
2. **目標：**要贏得遊戲勝利你必須完成的任務。



提示：在《死亡寒冬》遊戲中的卡牌右下角都有一個十字標記，以和將來可能有的擴充卡牌作區分。

倖存者卡牌



- 名稱：**倖存者的名字。
- 職業：**倖存者在喪屍災變前的職業(沒有遊戲效果)。
- 影響力：**倖存者在避難所的等級制度中所處的位置。
- 攻擊值：**倖存者在戰鬥中的熟練度。
- 搜索值：**倖存者在搜索物品時的熟練度。
- 能力施展地區：**倖存者必須位於所在地區使用自己的能力。
- 能力：**倖存者在遊戲中的特有效果。

物品卡牌

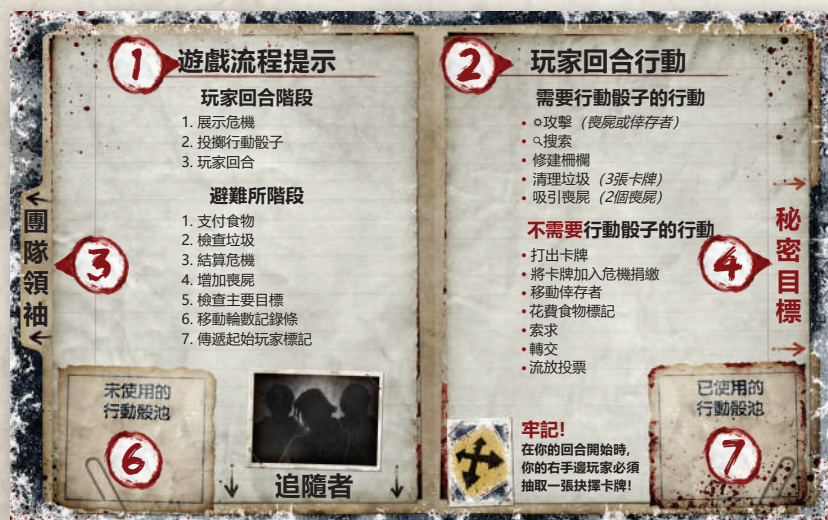


- 名稱：**物品的名稱。
- 符號類型：**物品卡牌的七種不同類型。
- 能力：**打出卡牌時的特有效果。
- 地區：**遊戲開始時，決定本物品卡牌在哪個牌堆中。

物品卡牌符號類型



玩家參考卡表



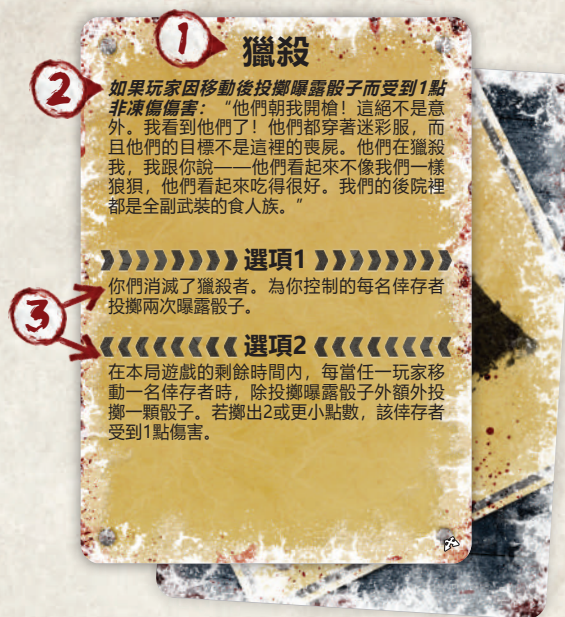
- 遊戲輪提示：**提示玩家每輪事情發生的先後順序。
- 玩家回合行動：**提示玩家在自己的回合可以執行的行動。
- 團隊領袖：**玩家的團隊領袖面朝上放置在本區域。
- 秘密目標：**玩家的秘密目標面朝下放置在本區域。
- 追隨者：**玩家剩餘的倖存者放置在本區域。
- 未使用的行動骰池：**在投擲行動骰子後將骰子放在此處。
- 已使用的行動骰池：**當玩家使用行動骰子時將其放置在此處。

危機卡牌



1. **名稱：**危機的名稱。
2. **防止：**此處顯示了為防止危機效果的發生，玩家必須貢獻的物品類型。
3. **效果：**如果危機未被防止，產生的負面效果。
4. **可選項：**除所需的物品外，玩家們可以在防止危機時額外貢獻這些物品，以獲得這個指定的效果。

抉擇卡牌



1. **名稱：**抉擇卡牌的名稱
2. **觸發：**斜體字表示觸發的條件。這是為使本卡牌生效所必須發生的事情。
3. **可選項：**當卡牌被觸發時所能選擇的選項。

重要提示：一些抉擇卡牌含有成人主題，例如性暗示、髒話、自殺、濫用酒精等。這些卡牌標記有本符號：Ⓜ。玩家們可以選擇移除這些卡牌進行遊戲。

額外配件



起始玩家標記：標示了誰是起始玩家。起始玩家在一輪中率先行動，並在所有平局中優勝。



柵欄標記：在入口修築柵欄時使用。



無助的倖存者標記：這些成員代表了過於年老或年幼而無法做出貢獻的人們，但依然佔據格數和消耗食物。



傷害標記：這些標記是雙面的。一面是普通的傷害標記，而另一面是凍傷標記。



食物標記：這些標記通過各種遊戲效果加入或移出食物供應堆。



噪音標記：這些標記被加到地區上，表示此處所發出的噪音。



暴露骰子：根據不同遊戲效果投擲骰子，以決定倖存者是否受到傷害、凍傷或咬傷。



倖存者和喪屍立體標記：這些表示了遊戲版圖上的倖存者和喪屍。將立體標記的底部插入塑膠支架中。

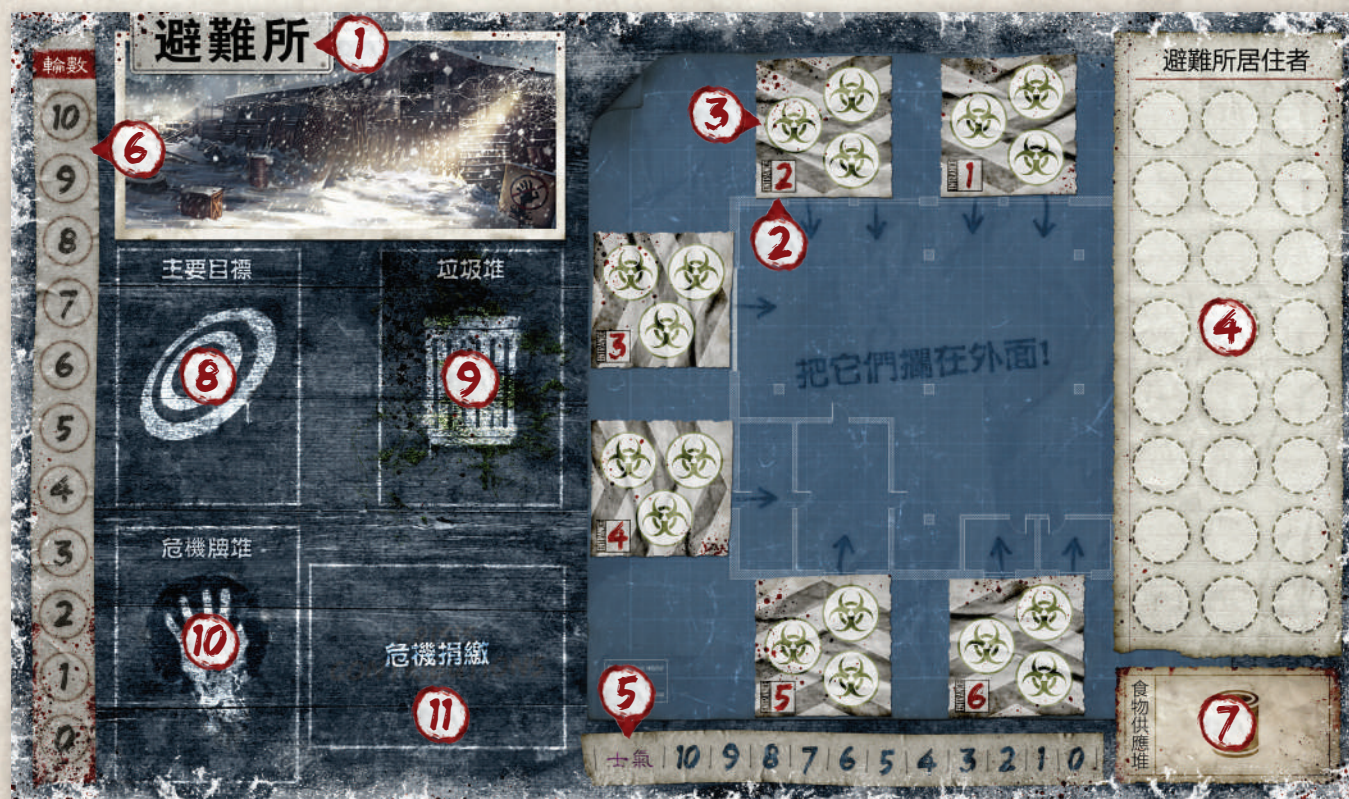


行動骰子：這是每輪投擲的骰子，並且用來執行特定類型的行動。



飢餓標記：當避難所中沒有足夠的食物時，將其加入食物供應堆。

遊戲版圖：遊戲版圖由七個不同的地區組成。包括避難所地區和六張地區卡牌。



避難所版圖

1. **名稱**
2. **入口**：入口的編號。將喪屍放置到避難所時按入口編號的順序放置。
3. **入口版圖格**：可以放置喪屍和柵欄的版圖格。
4. **倖存者版圖格**：可以放置倖存者的版圖格。
5. **士氣記錄條**：本記錄條顯示了避難所的士氣。當有倖存者死亡，或垃圾堆有過多的卡牌，或沒有足夠的食物，以及某些危機卡牌或抉擇卡牌的效果，都會導致降低士氣。
6. **輪數記錄條**：本記錄條顯示還剩餘多少輪。
7. **食物供應堆**：食物標記通過各種遊戲效果被加入到此處。
8. **主要目標**：此處用於放置主要目標卡牌。
9. **垃圾堆**：卡牌被打出時放置到此處。
10. **危機牌堆**：此處用於放置危機牌堆。
11. **危機捐繳**：此處用於放置捐繳給危機的卡牌。

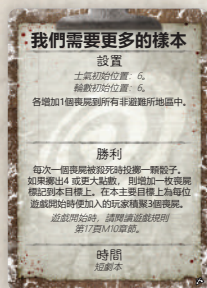
地區卡牌

1. **名稱**：地區的名稱。
2. **倖存者版圖格**：可以放置倖存者的版圖格。
3. **入口版圖格**：可以放置喪屍和柵欄的版圖格。
4. **物品牌堆**：當搜索該地區時，玩家從此處抽取卡牌。
5. **噪音**：噪音標記被放置在此處。在一輪中任何一個地區僅能放置4枚噪音標記。
6. **物品符號**：當搜索本地區時，按從左至右的順序排列，找尋到這類物品的可能性。



遊戲設置

1. 將避難所版圖放置在遊戲區域的中央，並將六張地區卡牌按圖示放置在避難所周圍或你們桌上最合適的位置。
2. 每位玩家拿取一張玩家參考卡表。
3. 玩家們可以決定進行哪個主要目標的遊戲，或隨機挑選一個。



提示：建議第一次遊戲時，選擇“我們需要更多的樣本”這個主要目標。

將主要目標放置在避難所版圖上的對應位置，並按主要目標上的設置指示設置遊戲版圖。詳見第13頁增加喪屍，了解更多在避難所入口版圖格增加喪屍的資訊。

4. 將非背叛者秘密目標卡牌洗混，並且按每位玩家兩張的數量將其放置在一旁(面朝下)。將剩下的非背叛者秘密目標卡牌放回遊戲盒中。將背叛者秘密目標卡牌洗混，並將其中一張(面朝下)加入之前放置在一旁的非背叛者秘密目標卡牌中。將剩下的背叛者秘密目標卡牌放回遊戲盒中。將所有放置在一旁的卡牌一同洗混並給每位玩家分發一張卡牌。將剩下的秘密目標卡牌放回遊戲盒中，不可查看它們。玩家不能將自己的秘密目標卡牌展示給其他玩家。
5. 將危機卡牌洗混並將牌堆放置在避難所版圖上的對應位置。
6. 將倖存者卡牌、流放者秘密目標卡牌和抉擇卡牌分別洗混並形成牌堆，放置在遊戲區域的周圍。

重要提示：一些抉擇卡牌含有成人主題，例如性暗示、髒話、自殺、濫用酒精等。這些卡牌標記有本符號。玩家們可以選擇移除這些卡牌進行遊戲。

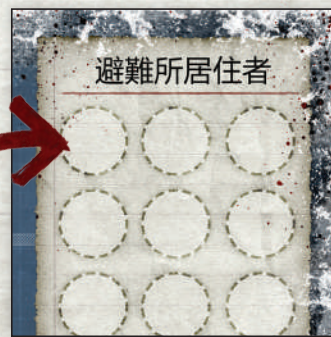


7. 將所有的初始物品卡牌洗混，並且每位玩家分發五張卡牌。將所有餘下的卡牌放回遊戲盒中。
8. 將其餘的物品卡牌按其地區分類形成牌堆。將每個牌堆洗勻並將其放置到對應的地區卡牌上。
9. 給每位玩家分發四張倖存者卡牌。然後每位玩家選

擇保留兩張，並將其餘的放回牌堆。重洗倖存者牌堆。

10. 每位玩家從各自的兩名倖存者中選擇一名成為他的團隊領袖，並將其放置在自己參考卡表的對應位置。
11. 另一名倖存者被放置在玩家的追隨者處，各自玩家參考卡表的下方。
12. 將每位玩家的倖存者所對應的倖存者立體標記加入到避難所中。

將倖存者立體標記加入到避難所中



倖存者立體標記被放置在避難所版圖上的“避難所居住者”的虛線圓圈中。

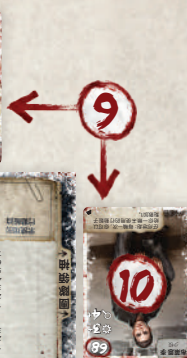
13. 將剩下的立體標記和標記物分類放置在每位玩家都方便取用的地方。
14. 團隊領袖影響力最高的玩家獲得起始玩家標記，並率先開始遊戲的第一輪。



“我會給這個末世一個驚喜。它永遠不會無聊。正當你認為你已習慣它時，它會再次變換。每天都和前一天不同。”

洛雷塔·克萊

三人局的遊戲設置



提示：當根據主要目標設置遊戲版圖時，使用藍色指示物記錄士氣記錄條，使用紅色指示物記錄輪數記錄條。



遊戲輪順序

《死亡寒冬》遊戲會持續若干輪。每輪分為先後執行的兩個階段。

1. 玩家回合階段
2. 避難所階段

玩家回合階段

在玩家回合階段中，按順序結算以下三個效果。

1. **展示危機：**展示危機牌堆頂端的一張卡牌。如果本卡牌未被防止，則在避難所階段，本卡牌的效果會被執行。如果玩家們為危機捐繳了足夠數量的正確類型的卡牌，則該危機能被防止。
2. **投擲行動骰子：**此時，每位玩家移除自己已使用和未使用行動骰池中的所有行動骰子。然後，每位玩家獲得1顆行動骰子，以及其每控制一名倖存者額外獲得1顆骰子(因此在遊戲開始時玩家們獲得3顆行動骰子)。每位玩家必須投擲自己所有的行動骰子，並將投擲的結果放置在自己未使用的行動骰池中，並在自己的回合中使用。儘管玩家每控制一名倖存者獲得1顆行動骰子，但該行動骰子並不專屬於該倖存者，而是屬於該玩家的倖存者團隊。玩家能為一名倖存者執行多次行動而花費多顆行動骰子。
3. **玩家回合：**在玩家回合階段中，從起始玩家開始每位玩家依次進行自己的回合。在玩家回合的開始時，該玩家的右手邊玩家抽取一張抉擇卡牌(如果在該回合的任何時刻一旦滿足觸發條件，則正在進行自己回合的玩家立即結算其效果)。在玩家回合中他可以執行多個行動。一旦玩家在自己的回合執行完所有他希望執行的行動(或如果他已用盡自己所能執行的行動)，便由左手邊的玩家繼續遊戲。遊戲按順時針順序持續進行，直到每位玩家進行了自己的回合。一旦每位玩家都進行了自己的回合，玩家回合階段結束並且開始避難所階段。

玩家回合行動

有些行動需要花費行動骰子，而有些則不需要。要花費行動骰子時，玩家將對應的行動骰子從自己未使用的行動骰池中移動到自己已使用的行動骰池中。有些行動需要使用特定結果的骰子(在投擲行動骰子階段中所擲出的結果)。

需要行動骰子的行動



- **攻擊：**要執行攻擊時，玩家必須選擇一名其控制的倖存者，並花費一顆等於或高於該倖存者攻擊值的行動骰子。然後該玩家可以選擇該次攻擊的物件。物件必須為與發起攻擊的倖存者處於同一地區的喪屍或倖存者。

如果選擇了喪屍，則將其殺死並從遊戲版圖上移除。為倖存者的該次攻擊投擲曝露骰子(詳見第11頁，投擲曝露骰子)。詳見第9頁示例：攻擊喪屍。

如果選擇了倖存者，投擲一顆行動骰子。如果投擲結果等於或低於被選擇倖存者的攻擊值，則放置一枚傷害標記到被選擇的倖存者上並從控制該倖存者的玩家手牌中隨機抽取一張卡牌。詳見第9頁示例：攻擊倖存者。

提示：當攻擊其他倖存者時，無須投擲曝露骰子。



“所有人安靜！其他人聽到了嗎？我剛說了安靜！沒錯，這裡並不只有我們。他們一定是聽到了卡車停車的聲音。你們兩個繼續搜索這裡，我來引開他們並試著幹掉幾個。你們最好能找到些值得我這樣冒險的東西。”

湯瑪斯 哈特

示例：攻擊喪屍



1. 一號玩家控制著倖存者艾緒莉·羅絲。艾緒莉位於學校並且一號玩家選擇讓艾緒莉攻擊該地區的一個喪屍。
2. 艾緒莉的攻擊值為2+。一號玩家花費一個擲骰結果為4的行動骰子，其數值高於她的攻擊值。
3. 喪屍被殺死並從學校移除。然而，一號玩家現在必須投擲曝露骰子。
4. 一號玩家擲出了傷害結果，放置1枚傷害標記到艾緒莉倖存者卡牌上。



示例：攻擊倖存者



1. 艾緒莉·羅絲回到了學校，並且一號玩家選擇讓艾緒莉攻擊二號玩家控制的麥克·曹。
2. 艾緒莉的攻擊值為2+。一號玩家花費一個擲骰結果為3的行動骰子，其數值高於她的攻擊值。
3. 然後一號玩家投擲一顆行動骰子。他擲出1，其點數低於麥克的攻擊值2+。
4. 二號玩家必須放置1枚傷害標記到麥克·曹的倖存者卡牌上，並且一號玩家從二號玩家的手牌中隨機拿取一張卡牌。一號玩家不用投擲曝露骰子（當攻擊倖存者時不投擲該骰子）。



玩家在一輪中可以攻擊同一名倖存者多次。倖存者在攻擊時每次都必須花費一個等於或高於其攻擊值的行動骰子。玩家不能用自己控制的倖存者攻擊另一名自己控制的倖存者。玩家不能攻擊無助的倖存者。

- **搜索：** 玩家能搜索除避難所以外的任何地區。要執行搜索時，玩家必須選擇一名其控制的倖存者，並花費一顆等於或高於該倖存者搜索值的行動骰子。然後他可以從該倖存者所在地區的物品牌堆抽取1張卡牌，查看該卡牌但先不加入其手牌中。然後他可以選擇以下其一：

- 將該卡牌加入自己的手牌，並且結束他的搜索行動。或者
- 將一枚噪音標記放置到其所在地區空置的噪音版圖格中，以額外抽取並查看一張卡牌。只要尚有可放置噪音標記的空置噪音版圖格，他便可以額外抽取卡牌。

當玩家決定他已發出了足夠的噪音或不能再發出更多噪音時，他必須保留一張所抽取的卡牌，並將其加入自己的手牌，並將其餘卡牌放置到該物品牌堆的底端。玩家在一輪中可以使用同一名倖存者搜索多次。

示例：搜索地區



1. 一號玩家控制著福里斯特·普拉姆。福里斯特位於加油站並且一號玩家選擇讓他進行搜索。一號玩家希望能找到燃料卡牌。
2. 福里斯特的搜索值為5+。一號玩家花費一個擲骰結果為5的行動骰子，其數值等於或高於福里斯特的搜索值。
3. 一號玩家從加油站的物品牌堆頂端抽取一張卡牌，並找到了一張打火機卡牌。
4. 依然希望找到燃料的一號玩家發出噪音繼續他的搜索行動。他放置一枚噪音標記到加油站地區卡牌上的空置噪音版圖格上，然後從加油站的物品牌堆中額外抽取另一張卡牌，並發現了燃料！一號玩家將燃料卡牌加入自己的手牌，並將打火機卡牌放置到加油站物品牌堆的底端。

倖存者在搜索時每次都必須花費一個等於或高於其搜索值的行動骰子。詳見左側示例：搜索地區。

- **修建柵欄：**要執行修建柵欄行動時，玩家必須選擇一名其控制的倖存者，並花費一顆任意結果的行動骰子，以放置一枚柵欄標記到所選倖存者所在地區的任一空置的入口版圖格上。
- **清理垃圾：**如果玩家至少有一名其控制的倖存者在避難所中，則可以執行清理垃圾的行動。要執行清理垃圾行動時，該玩家必須花費一顆任意結果的行動骰子，並將垃圾堆頂端的三張卡牌移出遊戲。
- **吸引喪屍：**要執行吸引喪屍行動時，玩家必須選擇一名其控制的倖存者，並花費一顆任意結果的行動骰子，以從任意地區移動兩個喪屍到所選倖存者所在地區的任意空置的入口版圖格上。
- **倖存者能力：**有些倖存者能力需要花費行動骰子。這種情形會通過能力文字前的數字符號來表示。為了使用該能力，花費的行動骰子點數必須等於或高於該數字。玩家在一輪中能使用同一倖存者的能力多次，除非能力另有說明。倖存者每次使用能力時都必須花費一個等於或高於其能力數值的行動骰子。

不需要行動骰子的行動

- **打出卡牌：**在自己的回合只要其願意，玩家可以從自己的手牌中多次打出卡牌。打出一張卡牌時，將其放置到垃圾堆的頂端。當打出一張事件物品卡牌時，其不被放置到垃圾堆，而是移出遊戲。

提醒：在檢查垃圾步驟中，垃圾堆中每有10張卡牌，避難所失去1點士氣。

具有裝備能力的卡牌不被放置到垃圾堆中，而是玩家可以將其裝備到任一他控制的倖存者上，將該卡牌放置到該倖存者的旁邊。該倖存者現在具有了列明在該物品卡牌上的效果能力。一旦卡牌被裝備，其不能被解除，除非將其加入到危機捐繳或被轉交。如果具有一張或多張裝備卡牌的倖存者在避難所中身亡，則裝備卡牌返回其控制者玩家的手牌中。如果具有一張或多張裝備卡牌的倖存者在非避難所地區身亡，則裝備卡牌洗進該地區的物品牌堆中。

- **將卡牌加入危機捐繳：**玩家可以從自己的手牌和/或其控制的倖存者裝備的卡牌中將一張或多張卡牌加入到當前展示的危機卡牌。從玩家手牌中加入危機捐繳的卡牌面朝下放置，因此其他玩家無法看到卡牌內容。加入卡牌的類型符號與危機卡牌防止區域中顯示的符號相匹配，則有助於防止該危機的發生。而每張加入的不匹配符號的卡牌，則會促使該危機的發生。

提醒：有些食物卡牌在打出時，會增加多枚食物標記到食物供應堆。但那些食物卡牌在加入危機捐繳時仍然僅被視為1張卡牌。

- **移動倖存者：**玩家在自己的回合，可以移動自己控制的每名倖存者各一次。倖存者可以被移動到任意尚有空位倖存者版圖格的地區。在每次玩家移動一名倖存者後，他必須投擲曝露骰子。

提示：如果投擲曝露骰子的結果為咬傷，在其傳播時，是傳播給移動的倖存者剛才所到目的地地區裡的倖存者。

- **花費食物標記：**玩家可以通過從避難所版圖上的食物供應堆移除食物標記來花費1個或多個食物。該玩家每花費1枚食物標記，他將其控制的任意一顆未使用的行動骰子點數加1。



- **索求：**玩家在自己的回合，可以向其他玩家索求一張或多張物品卡牌。其他玩家可以從自己的手牌中給予索求玩家物品卡牌，如果他們如此做，該卡牌必須被展示並立即打出。索求的卡牌不能被加入到危機捐繳中。
- **轉交：**玩家在自己的回合，可以將其控制的倖存者上裝備的物品轉交給同一地區中的其他倖存者。當物品被轉交時，其從當前裝備的倖存者上解除，並被立即裝備到另一名倖存者上。

提示：如果物品具有每輪一次的能力並且其已經在該輪中被使用過，則其被轉交到另一名倖存者時，也不能被再次使用。

- **流放投票：**每位玩家在自己的回合可以進行一次選擇並投票流放另一位玩家的行動。發起投票時，要求所有玩家同時投出贊成(拇指朝上)或反對(拇指朝下)，以決定是否流放被選擇的玩家。玩家不能對自己發起流放投票。記住，所有的平局均由起始玩家做出最終決斷，這包括流放投票(詳見第14頁，流放章節)。

投擲曝露骰子



在倖存者移動到新的地區或殺死一個喪屍後，控制該倖存者的玩家必須立即投擲曝露骰子。當骰子被擲出後，骰子的每一面都會觸發一個效果。

效果



空白：無事發生。



傷害：倖存者獲得1枚傷害標記。



凍傷：倖存者獲得1枚凍傷標記。本標記視為傷害標記。在每次你的回合開始時，你控制的每名具有1枚或更多凍傷標記的倖存者，額外獲得1枚傷害標記。



咬傷：倖存者被殺死，並且傳播咬傷效果。

傳播咬傷效果

當倖存者因擲出咬傷結果而被殺死時，咬傷效果會被傳播給與被咬倖存者處於同一地區中影響力最低的倖存者。每次傳播咬傷效果時，控制被傳播到的倖存者的玩家必須作出以下選擇：

- **選項1：**殺死被咬傷效果傳播到的倖存者。咬傷效果停止傳播。
- **選項2：**再次投擲曝露骰子。若擲出空白結果，被咬傷效果傳播到的倖存者安然無恙，並且咬傷效果停止傳播。若擲出任何其它結果，被咬傷效果傳播到的倖存者被殺死，並且咬傷效果繼續傳播。咬傷效果將會持續傳播，直到玩家選擇選項1，或在選擇選項2後擲出空白結果，或地區中已沒有更多的倖存者。

記住：無論因任何遊戲效果導致倖存者死亡時，避難所失去1點士氣。

“汪汪！”(翻譯：他雖然不是什麼拍電影的料，但就一般人來說，他已經不錯啦。我會想念他的。)

斯巴克



結算抉擇卡牌

在每位玩家的回合開始時，其右手邊的玩家可以抽取一張抉擇卡牌。該玩家必須對抉擇卡牌的內容保密，僅在其被觸發時展示。卡牌上的文字作用於正在進行自己回合的玩家。如果在該回合的任何時刻一旦滿足觸發條件，則由抽取該卡牌的玩家大聲朗讀該卡牌上的所有文字。大部分抉擇卡牌提供了兩種選項進行選擇，所有這些選擇也被大聲朗讀。然後卡牌所作用到的玩家必須選擇其中一個選項。該選項立即產生效果並且該卡牌被移出遊戲。如果卡牌未被觸發，將其放置到抉擇卡牌堆的底端。如果玩家不能滿足抉擇卡牌上某一個選項的要求，則必須選擇另一個選項。

提示：有些抉擇卡牌在玩家執行一個行動時被觸發。這類觸發在行動被執行結算後再處理。

提示：有些抉擇卡牌要求你在一個牌堆中搜索特定卡牌。在搜索後，將牌堆重洗。

溫馨提示：若要獲得更為真實與刺激的遊戲體驗，建議在檢視和朗讀抉擇卡牌時，只閱讀故事劇情部分，略過選項所導致的結果部分，從而營造一種更為切實的抉擇體驗。



示例：結算危機

1. 在三人局中，燃料短缺危機被結算。三位玩家都未被流放，因此必須獲得3點總數來防止危機的發生。

2. 有四張卡牌被放置到危機捐繳中。將卡牌洗混並展示卡牌，三張具有燃料符號並且另一張具有武器符號。每個燃料符號增加1點總數。然而，武器符號並不包含在危機卡牌的防止部分，因此總點數扣去1點。最終總點數為2，小於未被流放的玩家數量。危機未被防止。



避難所階段

在避難所階段中，按順序結算以下7個效果。

1. **支付食物：**避難所中每有兩名倖存者(向上取整)，從食物供應堆中移除1枚食物標記。記住，此時無助的倖存者同樣視為倖存者。

注意：在避難所以外地區裡的倖存者不計算入避難所中的倖存者總數。他們被視為自己去搜索食物，因此無須從供應堆支付食物。

如果沒有足夠的食物標記，按循序執行以下動作：

- 不移除任何食物標記。
- 在食物供應堆中增加1枚飢餓標記。
- 當前食物供應堆中每有1枚飢餓標記，降低1點士氣。

2. **檢查垃圾：**計算垃圾堆中的卡牌數量。每有10張卡牌(向下取整)，降低1點士氣。

3. **結算危機：**將玩家回合階段加入到危機捐繳中面朝下的卡牌洗混。將它們同時展開。每張與危機卡牌上符號相匹配的卡牌價值1點，每張與危機卡牌上符號不匹配的卡牌價值-1點。如果總點數小於玩家數量，則立即結算危機。如果總點數等於或大於玩家數量則危機被防止。此外，如果總點數大於玩家數量2點或更多，則避難所獲得1點士氣。在結算危機後，將所有加入危機捐繳的卡牌移出遊戲。詳見左側示例：結算危機。

4. **增加喪屍：**避難所中每有兩名倖存者(包括無助的倖存者，向上取整)，增加一個喪屍到避難所中。非避難所地區每有一名倖存者，增加一個喪屍到該地區中。逐個移除地區中的所有噪音標記，每移除一枚噪音標記投擲1顆骰子。若擲出3或更小的結果，增加一個喪屍到該地區(詳見下一頁增加喪屍，以了解在避難所中增加喪屍的細節)。

5. **檢查主要目標：**檢查主要目標是否被完成。如果被完成，遊戲立即結束。

6. **移動輪數記錄條：**將輪數記錄條向下移動1格。如果移動到0，遊戲立即結束。

7. **傳遞起始玩家標記：**起始玩家將起始玩家標記傳遞給自己的右手邊玩家。新的一輪從玩家回合階段的展示危機部分開始。

增加喪屍

每當增加喪屍時，逐一增加，直到增加完所有要被增加的喪屍。

當在避難所增加喪屍時，總是將第一個喪屍增加到1號入口的任一空置版圖格中，將第二個喪屍增加到2號入口的任一空置版圖格中，第三個喪屍增加到3號入口的任一空置版圖格中，以此類推，直到所有要被增加的喪屍被放置完畢。當增加第七個喪屍時，將其再次放置到1號入口的任一空置版圖格中，第八個喪屍放置到2號入口的任一版圖格中，以此類推。如果要放置喪屍的入口已沒有空置的版圖格，但其中的版圖格中放置有柵欄，則摧毀該柵欄標記並移除原本要放置的喪屍。如果既沒有空置的版圖格也沒有柵欄標記，則入口被衝破，移除該喪屍並殺死避難所中影響力值最低的倖存者。如果避難所中僅有無助的倖存者，則殺死一名無助的倖存者。如果避難所中沒有倖存者，則直接移除原本要放置的喪屍，沒有任何效果。每次倖存者被殺(包括無助的倖存者)，降低1點士氣。當增加喪屍到非避難所地區時，因這些地區僅有一個入口版圖格，因此所有喪屍都被放置在該版圖格，其它規則與避難所相同。詳見右側示例：增加喪屍。



在極少數情況下玩家需要增加喪屍時沒有更多的喪屍立體標記，則使用遊戲中提供的喪屍標記來增加額外的喪屍。

殺死喪屍

每當喪屍被攻擊時即被殺死。每當一個喪屍因攻擊或卡牌效果被殺死時，控制殺死該喪屍的倖存者的玩家必須為該倖存者投擲曝露骰子。當殺死在避難所中的喪屍時，選擇哪個喪屍被殺。它可以位於任何入口。被殺死的或其它從版圖上被移除的喪屍放回未使用的喪屍堆中。



示例：攻擊喪屍



1. 在增加喪屍步驟中，避難所中共有14名倖存者，因此要在避難所中增加7個喪屍。第一個喪屍被增加到1號入口的一個空置版圖格中。
2. 按逆時針順序，下一個喪屍被放置到2號入口的一個空置版圖格中。
3. 第三個喪屍被放置到3號入口，但是3號入口已擠滿了喪屍。3號入口被衝破。該喪屍不再被放置，而是殺死避難所中影響力值最低的倖存者。
4. 按逆時針順序，第四個喪屍被放置到4號入口的一個空置版圖格中。
5. 按逆時針順序，第五個喪屍被放置到5號入口的一個空置版圖格中。
6. 按逆時針順序，第六個喪屍被放置到6號入口的一個空置版圖格中。
7. 按逆時針順序，第七個也是最後一個喪屍被放置到1號入口的一個空置版圖格中。

增加倖存者

有些遊戲效果會導致玩家增加新的倖存者到自己的追隨者隊伍中。每當一名倖存者被增加到遊戲中時，將其對應的立體標記增加到避難所版圖上的“避難所居住者”區域中。控制新倖存者的玩家可以在自己的回合中使用該倖存者，但是不能為其投擲額外的行動骰子，直到下一次玩家回合階段的投擲行動骰子步驟。如果避難所中已沒有空置的倖存者版圖格，則玩家們不能觸發那些會增加倖存者(包括無助的倖存者)的抉擇卡牌，並且不能打出會增加倖存者的物品卡牌。

殺死倖存者

- 每當喪屍衝破一個地區入口，一名倖存者被殺死。
- 當一名倖存者具有3枚或更多傷害標記時，其被殺死。
- 當一名倖存者被咬時，其被殺死。
- 有些卡牌效果可以殺死倖存者。

當一名倖存者被殺時，將其倖存者立體標記從遊戲版圖上移除，降低1點士氣，並將該倖存者卡牌移出遊戲。如果該倖存者上裝備有任何卡牌，並且該倖存者位於避難所中，則將那些卡牌加入控制該倖存者的玩家的手牌中。如果倖存者位於任何其它地區，該些卡牌被洗進該地區的物品牌堆中。

如果玩家的團隊領袖被殺(或走失)，他必須從自己的追隨者隊伍中選擇一名倖存者，並使其成為自己的團隊領袖。

如果玩家最後僅存的一名倖存者被殺(或走失)。該玩家立即將自己手牌中的所有卡牌移出遊戲，抽取一名新的倖存者，並將其加入遊戲，然後使該倖存者成為自己的新團隊領袖。

如果一名無助的倖存者被殺(因卡牌的效果或喪屍衝破的地區僅有無助的倖存者)，則移除無助的倖存者標記並降低1點士氣。

提示：有些卡牌效果會從遊戲中移除倖存者。這與殺死倖存者不同。當移除倖存者時無須降低士氣，除非卡牌指示你這麼做。

流放



如果玩家們贊成流放一位玩家，則被流放的玩家必須立即抽取一張流放者秘密目標卡牌。本卡牌將改變他的秘密目標。被流放的玩家必須將他控制的所有位於避難所中的倖存者移動到他所選擇的非避難所地區。那些倖存者們遵循所有移動時的正常規則，除了這種移動不計算在其回合每名倖存者僅允許移動一次的上限中。以下新規則作用於被流放的玩家：

- 被流放的玩家不能將卡牌加入危機捐繳。
- 當被流放的玩家被要求增加無助的倖存者標記到避難所時，那些標記不被增加。
- 如果被流放的玩家打出一張倖存者物品卡牌，以增加一名倖存者到遊戲中時，其被放置在由他選擇的非避難所地區，而非避難所中。
- 被流放的玩家不能花費食物標記，以增加自己的行動骰子結果，但是可以打出食物卡牌，以增加行動骰子的結果。每打出一張食物卡牌，行動骰子結果增加1點，但不再執行食物卡牌上的效果。
- 被流放的玩家不能進行投票。
- 當被流放的玩家所控制的倖存者被殺時，避難所的士氣不會降低。
- 當被流放的玩家打出卡牌時，他將其移出遊戲而非放置進垃圾堆。

重要提示：如果在遊戲的任何時刻有兩位被流放的玩家，並且都不具有背叛者秘密目標，則士氣立刻跌落到0。

遊戲勝利和失敗

當遊戲因任何原因結束時，如果玩家完成了自己的秘密目標，則他贏得遊戲勝利。如果他沒有完成，則其遊戲失敗。在一局遊戲中可能有些玩家贏得遊戲勝利，而另一些玩家遊戲失敗；遊戲中能有多名勝者。同時也有可能有人在遊戲結束時，如果無人完成自己的秘密目標，則所有人遊戲失敗。

遊戲能以多種方式結束：

- 如果士氣記錄條到達0，遊戲立即結束。不檢查遊戲主要目標是否被完成。
- 如果輪數記錄條到達0，遊戲立即結束。不檢查遊戲主要目標是否被完成。
- 主要目標被完成。

投票

在遊戲中玩家們可以通過給出拇指朝上或朝下進行投票，無論是因為玩家發起的流放投票或是因為抉擇卡牌要求進行的投票。玩家們可以在投票前進行商議。一旦玩家們準備投票，倒數3聲，到0時所有玩家同時投票。

卡牌文字

當卡牌效果與遊戲規則衝突時，以卡牌效果優先。如果兩個遊戲效果同時被觸發，則由起始玩家決定它們的結算順序。當一個效果正在執行時，物品卡牌不能被打出。

示例：不能打出藥物卡牌來防止受傷，其僅能在受到傷害後打出，因此如果一名倖存者獲得第三枚傷害標記，其不能通過打出一張藥物卡牌來救命，他將被殺死。

投擲骰子

一些卡牌要求你投擲骰子來決定效果的結果。每當一個效果要求你投擲骰子時，拿取一個沒有被任何玩家使用的行動骰子，並投擲該顆骰子。在你決定效果的結果後，將其放回沒有被使用的行動骰子堆中。

角色扮演， 秘密目標和遊戲平衡

在《死亡寒冬》遊戲中每位玩家扮演喪屍災變後的倖存者角色。該倖存者領導著一隊具有相同信念的其他倖存者。該團隊的倖存者們組成了避難所的倖存者大家庭，在混亂的世界中努力度過這一嚴酷的寒冬。

每位玩家在遊戲開始時便有一個秘密目標。該秘密目標代表了該玩家和他的追隨者們的心理承載力或秘密志向。多數玩家們向著避難所的成功而努力，但他們同時也有著其它更深層的任務要完成。

背叛者秘密目標代表了想從事破壞避難所的倖存者。流放者秘密目標代表了那群被流放的倖存者團隊的新目標。有些秘密目標可能比其它一些更難完成。

遊戲變體

純合作變體

玩家們可以選擇進行純合作遊戲。使用主要目標卡牌的困難面，並且不分發秘密目標。每位玩家的唯一目標便是完成主要任務目標。玩家們不能進行投票來流放玩家。在遊戲設置中，從遊戲中移除所有卡牌右下角具有非合作符號的卡牌。



兩人變體

遵循所有純合作遊戲變體規則。當遊戲設置時，每位玩家獲得七張初始物品卡牌而非五張，獲得四名倖存者並保留三名而非兩名。

背叛者變體

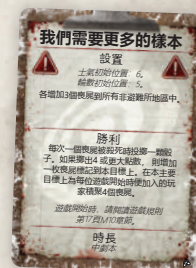
在遊戲設置中，玩家可以選擇為每位玩家僅放置一張非背叛者秘密目標而非兩張，從而加大背叛者機率。

困難變體

代替使用主要目標的標準面。玩家們可以選擇進行正常遊戲，但使用困難面的主要目標更具挑戰性。

玩家淘汰變體

玩家們可以選擇進行玩家淘汰變體遊戲。如果玩家的最後一名倖存者被殺死(或走失)，將其手牌中的所有卡牌移出遊戲。該玩家遊戲出局。



(困難面)

“你們全都是白痴。比這更糟的是，你們會是死掉的白痴。我當然知道這如何發展，你們中的每個人都是鐵鍊中的一環而已。好吧，一條鐵鍊上只需要有一個脆弱的部份，整條鐵鍊都會斷裂。那麼祝你們好運了。你們現在都手拉著手圍著篝火唱歌，但一旦你們託付了錯誤的人去執行錯誤的任務，你們就會像外面的那群死了的怪胎一樣相互吞噬對方。”

灰鬍子



主要目標劇情

M01 – 黑暗的幾星期

1月30日

這裡一片死氣沉沉，就和那些獵殺我們的東西一樣。我們在這裡築起避難所時，我們還以為可以在這郊區住上個幾年。但我們錯誤地判斷了這地方的物資。我現在只能揣測有其他倖存者洗劫了這裡，我們本該在這裡找到大量物品與補給，但現在這裡的東西卻極度缺乏。食物罐頭、彈藥、燃料...所有我們需要的東西都異乎尋常的稀少。我們得繼續前進，但實在是太冷了。因此，我們唯一可做的就是等待，祈禱天氣能有所好轉，這樣我們就可以繼續上路，再次開始悲慘的搜尋之旅。然而，似乎每次在我準備飲彈自盡時，一輪新的危機便會降臨，突然激起了我的鬥志，好像生存已是這世界上唯一重要的事情。

M02 – 殺死它們

1月15日

起初，我拒絕相信這樣的事，但這卻是有目共睹的事實。距梅爾倒下到現在已經過去二十四個小時了。確定的是這咬傷已經要了他的命，但傷口看起來依舊那麼可怕。傷口最致命的是讓他的體液流盡，致使他再也站不起來了。避難所裡的樂觀氣氛就像烈火在久未逢雨的森林中蔓延。我們一直不理解為什麼喪屍的數量似乎在持續減少。難道我們所奢望的夢想要實現了嗎？無論讓屍體複生的這股力量是什麼，難道它終於要消失了嗎？如果這是真的，那一切都不一樣了。只要我們能殺掉那些在鎮上和我們牆外遊蕩的死屍，我們就能在這裡平平安安過完下半輩子了。終於等到這一刻了！我不怕戰死，但我怕我死後會變成我生前奮力抵抗的敵人。

M03 – 尋找解藥

12月20日

震驚之餘我坐著一言不發。難道答案就這麼簡單？難道就這麼一種最簡單最古老的變異病毒就把我們這了不起的種族逼到了滅絕的邊緣？如果上天有靈，他現在一定在嘲笑著我們，至少每次我沒把手洗乾淨時，他都會嘲笑我。但接下去呢？我需要一座更精良的實驗室。還有補給。我要召集所有人，讓他們把所有能找到的物資統統拿來。我覺得我至少可以讓我們對病毒免疫，說不定通過一次飛機播灑，我就能終結這場瘟疫。我想起了那個夏天，沉浸在愛情和酒精中的我腦子裡只想著義大利

的舒適生活，並一心想著和醫藥大學說再見。現在想想那想法是多麼恐怖啊，一個義大利的花心男友說不定就成為了人類走向死亡終結的最關鍵因素。

M04 – 甜美家園

2月5日

我們的辛勤工作得到了比預想中更好的回報。昨天這裡還是個難民營，今天它就成了像模像樣的城鎮。如今人們管這裡叫“避難所”時的語氣裡已沒有當時的挖苦與諷刺，它確實庇護著我們。唯一的問題是，我們所有辛勤的工作也給我們帶來了大群的喪屍。每天都有新的入侵者來到我們的牆外，他們在街上遊蕩，伺機尋找著鮮活的肉食。如果我們能想法幹掉這群喪屍，加固防禦，也許就能避免吸引更多敵人。當然，也許我們日後會長期與落單的喪屍鬥爭，但至少要比我們現在所對付的喪屍大軍好得多。

M05 – 搜查小隊

11月13日

冬天會比我們想像中來得更快，而且到時候情況一定不容樂觀。城鎮看起來沒有遭遇大規模的劫掠——人們一定遭到了災難性的襲擊。我們要在這裡建立營地，然後搜索此地看看能找到什麼物資。我們要儘快行動，不僅僅因為天氣，那些死屍似乎也嗅到了我們的氣息，我們能看到它們的數量與日俱增。如果我們因為要趕走那些怪物而浪費補給、損失人員，那整支搜查隊將變的毫無意義。我們的主要目標是尋找燃料，但我個人希望能找到充足的醫療用品。如果我不能趕緊治好這咬傷，遲早會有人注意到的。我已經有點低燒了，而且體溫持續不退，我只要一開始出汗就會止不住了。我所需要的就是一些抗生素之類的東西。我心裡清楚。別想把我像其他傻瓜那樣逼走。休想。

M06 – 丟下他們

2月21日

我們必須和他們分道揚鑣。我也不想這樣——我真的不想。但如果不能正視殘酷的現實，我們人類就無法繼續生存下去。我們中間有核心人物，也有拖後腿的。核心人物要會做出艱難的決定，付出辛勤的勞作。拖後腿的似乎只會吃著我們食物的同時怨天怨地。去他們的。要我說，我們現在就該丟下他們了，這群只會吵吵的傻瓜覺得每個決定都要辯論和投票。要我說，就拋下這群牢騷鬼，他們根本不懂什麼叫精英階層。當然，他們不會喜歡這主意的——因為他們根本什麼都不會。好吧，我決定了，我知道其他人也會同意的。我們只需要等待時機，迅速行動。

M07 – 儲備物資

12月16日

這天清晨，我站在哨塔上(我至今不敢相信它居然還沒有倒塌)向下面的城鎮瞭望。我假裝沒看到街道上蹣跚著的死屍，我覺得這鎮子特別可愛。幽靈般的霧氣從地面升騰而起，清冽的空氣充滿了我的肺部，感覺異常美妙。我不想離開這裡。冬天雖然會很嚴酷，但我已經開始夢想春天的景色。也許我就是個傻瓜，在這般萬物凋亡的季節裡尋找靈感，但冬天對我而言始終是一種全新的開始。現在起我們要抓緊時間，紮穩腳跟，儲備所有我們所能找到的食物，翻建起我們敵人無法逾越的高牆。冰雪融化時，植被會再次蓬勃滋長，當春天到來時，她會發現我們不僅還活著，而且更加茁壯。

M08 – 寒冬降臨

11月28日

就像我之前警告過的那樣，這一切會讓我們措手不及。任何人之前如果睜大他的眼睛早就能看到這些警示了。清晨的霜露，劇烈變化的天氣。這一切都只是時間問題。現在寒冬來臨，而到現在我們一心只考慮著食物。發電機能讓我們挨過寒冬，但如果沒有燃料就純粹是廢物。昨天有個小孩提出要開車到城裡搜刮物資。我唯一能做的就是搗他一巴掌。開車？這難道不耗油嗎？試試用步行吧——至少能確保你的體溫。上帝幫幫我吧，這簡直就像蝗蟲和螞蟻的寓言一樣，只是這一次螞蟻會死在他們懶惰的同伴邊上。

M09 – 人多食寡

2月10日

今天不是土撥鼠日嗎？我記不太清楚了。真奇特，飢餓會讓人對如此細瑣的小事陷入深思。現在每個腦細胞不都應該好好保護嗎？罐頭食品早在一週前就被吃光了，接著就是穀物。後來雞肉以及最後一塊鹿肉都沒了。我們現在全部依賴城市裡搜刮來的殘羹冷炙存活，但這根本不夠。我從未想過自己是個邪惡的人，但上帝幫幫我吧，最近我的想法愈來愈黑暗了。我知道我不是唯一這樣想的人。供應的食物根本就不夠，在這個時刻還把食物分給毫無作為的人讓人不得不感到苦澀。我知道這些想法是錯誤的。但他們的一技之長屬於另一個世界，這並非他們的過錯。在那個世界，智力是區分我們與動物的標準，但當基本的需求都無法被滿足時，很難讓人不像動物那樣來思考行動。

M10 – 我們需要更多的樣本

1月25日

好像避難所的氣味聞起來還不夠糟糕似的！現在我們把屍體放在之前我們用來存放食物的棚屋內。上帝啊，我會不惜一切代價，就為了再次嘗到胡蘿蔔的味道。你知道的那個人又一次囂張跋扈了。在世界災變之前我就不喜歡醫生，現在我還是不喜歡他們。她說研究屍體也許能幫助她找到阻止瘟疫的辦法。是啊，沒錯。不如花時間找出更快更方便的自殺辦法吧。但不管怎麼樣，每個人都在積極地幫忙，也許這才是專案真正的價值所在。所有的“研究”無非都在告訴我們已知的事情——死掉的人活過來並一心想著吃了你。管他呢，不過如果女王殿下真能找出解藥，我最好能第一個拿到它。

背叛者劇情

S11 – 暴食

每天早上我都赤身裸體地站在鏡子面前，陶醉於鏡中我那美妙的身軀。我注意到其他人瘦弱的臉龐或者兩側顯露的肋骨。儘管他們的進食量能確保他們得以存活，但每個人都在挨餓，這有些讓人無法解釋，卻使我感到興奮不已。每天晚上我打開我的秘密寶庫並僅僅只是盯著它看。有時候我會品嚐一下偷來的點點滴滴，但當然我也不能吃太多，否則別人會發現的。我陶醉於在他人飢腸轆轆時，而我的腸胃被填飽的感覺。當我望向鏡中，我深情地愛撫著自己的肉體；快樂地撫觸著自己身上看起來豐滿而肥美的部位。我愛極了自己所培育的腰間贅肉和輕微肚臍。真是一種奢侈啊，我以犧牲鄰居的利益為榮。獨佔糧食的感覺讓我飄飄欲仙。

S12 – 逃離

親愛的朋友們。

如果你們發現我不見了，好吧，現在你們知道了。言語無法表達出就這樣和你們分開使我感到有多麼糟糕，但我還是希望你們會原諒我。我想告訴你們我的行為是基於我根深蒂固的信念或者別的什麼東西，但事實上我確實是個懦夫。最近我一直處於憂慮驚愕之中。避難所已經是勉強在支撐了。在過去的數週我注意到我們這裡有大量的老弱病殘，這讓我感到非常害怕。我本以為我可以說些什麼，也許可以幫忙想到什麼解決方法，但我覺得現在最好還是有些“私人專屬時間”為好，你們明白嗎？並非針對你們——我覺得你們是一群很偉大的人，我非常愛你們！哦，對了，我不得不用破壞剪剪開東邊的柵欄才能得以離開，所以也許現在那裡已經有一群喪屍衝了進來，或者別的什麼。只是最後提醒你們一下。

S13 – 接管

首先，我希望這裡的每個人都為你們自己點個讚。沒錯，這就是團隊的力量。大家都做得很好——幹的漂亮。避難所現在已經非常完美了。大量的防禦，充足的食物——所有的一切都能確保我和我的隊員在這裡舒服地待著直到外面的喪屍災變的逝去。現在如果你們不介意的話，就像俗語所說的，你不一定非要回家，但你不能待在這裡。哦，別看起來這麼陰沉。你們在這裡幹的如此出色，我相信你們還可以再幹一次的——或者直接去死。不管怎麼樣，我都非常樂意。那麼現在我們要做的就是所有人排成一隊，在你們被帶到大門之前我們要挨個搜身。別這麼驚訝，我們又不是什麼怪物，我們會讓你們保留衣物的。

S14 – 個人主義

你們這群蠢貨從來就沒一絲生存的希望。你們中的任何一個人能活到現在全憑運氣，或者某個像我一樣聰明而強壯的人救了你。每當你們談到架設柵欄或者外出搜尋時我都想大笑。簡直是白費力氣！這個地方的淪陷只是時間問題罷了，老兄看清楚吧。我積存了一些物資，現在是時候離開這裡了。什麼？哦拜託了，老兄。我就知道會有人這麼說。沒錯我的這番言論也許會加速避難所的崩塌，但我可不會為了說出必然發生的事情而感到內疚。我敢打賭你們中的任何一個蠢貨，如果能夠聰明一點想到這一層的話早就已經幹了和我一樣的事了。現在...給我從卡車邊上離開，不然我會讓你明白我手上的這個東西會有多麼危險。我受夠了你們這群蠢貨依賴著我辛勤勞作的日子了。

S15 – 接受你的命運

直到現在你們才全都明白我們種族所面臨的末日。我早就嘗試告訴過你們這一切都是徒勞的，但我猜你們還是想要把自己生命裡的餘輝浪費在辛苦的勞作上。避難所無非就是孩童的白日夢而已。你們的內心是否早就明白這根本不可能持續？沒有東西可以面對完全的滅絕。死屍會源源不斷地出現，而這個地球上少數倖存的人類也僅僅是一直在加入它們的陣營罷了。現在最好的辦法是離開並尋找一種最合適你的死亡方式。我？我將躺在這裡等待。無論再怎麼做都是毫無意義的舉動。

S16 – 好戰之徒

出來吧，出來吧，不管你在哪裡。我已經了結了你們中的絕大多數，而剩下的也將無處可藏。你瞧，我從不直接射擊任何人的頭部。那樣你們可愛的鄰居和愛人便能很快與你重逢，而你們會發現這個避難所已經變成了另一個死亡陷阱。不是喪屍就是我，孩子們！除了你們自己，這事怨不得別人。如果你們花點心思在我身上，我就不可能藏匿這麼多武器了。看看我的成果，你們難道沒發現我對這個社團所做的貢獻嗎？如果你們能稍微留點心，我就不會有機會建成這個軍火庫了。但是現在，哦不，你們就像一群被砍了頭的小雞一樣四處亂跑，從一個陷阱跳到另一個陷阱。我們勇敢而自封為王的避難所領袖們啊！無非就是一個從不關心他人並將他人噬肉吐骨的獨立小團體罷了。因為這是你們的劇本，對吧？我們其他人無非就是些配角而已！這不正是你們以為的嗎？好吧，驚喜一下吧，現在變成由我來主演的劇本了，一個完全關於復仇的故事。現在讓我再說一遍。出來吧，出來吧，不管你在哪裡...

S17 – 異教領袖

新時代的黎明即將來臨！在舊約中，上帝派遣他的天使來傳達對羊群的懲戒。但當兩千多年過去了，羊群開始相信牧羊人並不存在。他們聲稱他只是某種神學的產物，以此來容忍自己在塵世間的享樂與罪孽。但一千年對上帝來說算什麼？即使是一萬年對於全能的主來說又算什麼？現在牧羊人回首看著他的羊群發現他們病態般的腐化，於是他做出了任何一名看管者都會做的事：他開始剔除那些患病的羔羊，以確保健康的羔羊得以生存。別搞錯了，我的門徒們！那些在我們國家四處遊蕩的死者正是被詛咒者，而他們正在尋找那些毫無悔改之意的羔羊。我們的主並不希望殺死自己的孩子——確實他愛著他們，縱使他將他們打倒在地上。但是他再不會容忍我們惡毒的靈魂了。所以讓我們直面那些飢腸轆轆的死者，那些惡徒是我們的主派來的，要明白這只是對這個不公正世界的一種懲戒罷了。

S18 – 連環殺手

在瘟疫爆發之前我活在被追捕的恐懼之中。我不認為我是某種施虐狂。我無法擺脫那種看到人們陷入痛苦或者某種病態之中的快感。只是這一切實在讓我著迷。我覺得我就像某種科學家。我只是真切地想研究人們在那最後一刻的珍貴時光。觀察他們生理和心理上對痛苦的反應...觀察他們是如何面對自己即將死亡的事實。我相信上帝在讓這個世界走到盡頭的時候已經明白了我的需求。現在我的周圍充滿了苦難：體力勞作的苦痛，飢餓的折磨，當然還有那些死者的侵犯。現在避難所已經死了很多人，而我覺得已經沒有必要僅僅只是繼續觀察下去了——他們的數量並不足以阻止我們，而且我們這裡還有一些他們意料之外的物質。這些驚喜著實使得研究變得越發令人神往。這裡的每一個人都將在我所選擇的時刻按照我的方式死去。我興奮極了——這將會有很多可以觀察和研究的東西。

S19 – 科學狂人

他們幾近完美，你知道嗎？我指的是那些不死者。他們不但擁有能夠忍受任何傷痛的大腦，並且無論軀體與四肢受到多少程度的損傷都會嘗試繼續移動。目前為止，他們唯一的缺陷就是不受控制，當然還有完全不具備智力。現在讓我來向你們介紹兩位我們死去的同伴。在我的實驗之前他們本將註定成為無腦的食人者並漸漸腐爛消亡。但我所設計的被稱為喪屍病毒的版本，在孵化階段阻斷了35%對大腦的傷害。我們的朋友現在和所有活物一樣只需要承受著正常的細胞衰變速度，而他們的許多腦部功能依然完好無損。哦，沒錯他們就是留著口水的機器人，但他們依然能夠服從簡單基本的指令，而且毫無畏懼感。所以放下你們手中的武器吧，你們這

群蠢貨。已經太遲了。昨天早上...我已經悄悄地將我的gZ3混在了飲用水中。你們難道沒有注意到在那之後避難所的人們開始受到的痛苦，以及行為異常嗎？你們難道沒有發現我說的愈多你們愈難懂得我的意思嗎？我們已到達你們探險之旅的終點，而你們全都屬於我。

S20 – 痴迷

現在只有你和我了。當我第一眼見到你的時候我就已經明白我們註定要在一起。這種頓悟如同神明顯靈一般。你還不明白嗎？你就是為我量身定做的。你性格中的每一絲細微差別，你容貌上的每一處美麗特徵——其形成之因都是為了完美地與我契合。你現在終於懂得，在目睹了你將愛投向除我之外的任何人身上時，我所感受到的那種沮喪。你一定認為我是瞎了才沒看到這一點吧。但我真正不能看穿的是，為什麼？你是不是在通過否認自己在這個世界上的意義來獲得某種反常的快感？不殘忍嗎？或許，這也是我所希望的，一切只是某種考驗罷了。好吧我的愛人，現在只有你和我了，給你一點小小的提示讓你更加明白你已經無處可逃了，那些你想要虛情假意地勾引並打算秘密約會的人呢？不是死了就是跑了。全是我幹的，為你幹的。為我們幹的！一直是為了我們！現在我們到達了考驗的終點，請停止你那無盡的哭泣，擁抱我們在一起的新生活吧。試想一下——你的人生中將無時無刻地有我在你身邊。

索引

變體規則	15
傳播咬傷效果	11
傳遞起始玩家標記	12
打出卡牌	10
攻擊	8, 9
花費食物標記	11
檢查垃圾	12
檢查主要目標	12
結算危機	12
抉擇卡牌	12
卡牌文字	15
流放	14
流放投票	11
清理垃圾	10
殺死喪屍	13
殺死倖存者	14
設置	6, 7
勝利和失敗	14
搜索	9, 10
索求	11
投票	15
投擲曝露骰子	11
投擲骰子	15
投擲行動骰子	8
玩家回合	8
吸引	10
倖存者能力	10
移動輪數記錄條	12
移動倖存者	11
增加卡牌到危機捐繳	11
增加喪屍	12, 13
增加倖存者	14
柵欄	10, 13
展示危機	8
支付食物	12
轉交	11



FANTASY
FLIGHT
GAMES

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

© 2020 Fantasy Flight Games. Dead of Winter is TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. Gamegenic and the Gamegenic logo are TM and ® of Gamegenic GmbH. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

致謝名單

遊戲設計: Isaac Vega, Jon Gilmour

製作人: Colby Dauch

插圖: Fernanda Suarez

編輯: Mr. Bistro

美術設計: David Richards, Peter Wocken

編輯: Nate Rethorn, David Moody,

Aaron Levine, Bob Klotz

中文翻譯: 譚鈞頤、沈今欠、韋韜

中文校對: 賈晨、高欣

中文製作: 譚鈞頤

繁體中文校對: 青光濠

遊戲測試

Kevin Jackson, Bob Klotz, Jake Ollervides, Brian Beyke, Josh Rios, Caleb Jackson, Joe LoPresto, Eric Foldenauer, Zachary Wendorf, Jason Luke, Sara Luke, Jason Clark, Eric Hehl, Jamie Gilmour, Jennifer Buehler, John Burns, Codie McCarthy, Jim Schoch, Travis Magrum, Lucas Magrum, Chris McCleese, Matt Daget, Robert Walters, Angela Foster, Donn Stroud, Jeremiah Lee, Clint Herron, Josh Hoover, Heather Campbell, Brian Cooley, Earl Tietsort, Taylor McCarthy, Benjamin Jaxon, Harold J. "Joe" Largen III, Christopher Pitts, Ben Porter, Arthur D. Lender, David Ungar, Bart Gasiewski, Crystal McLaughlin, Ben Maloney, Grace Andrew, Dan "Game Genie" Thursby, Nick Goldsberry, Dustin Monson, Reverend Garrett Walker, Don Grant, Jack Mills Eddy, Robert Conley, Christina Marie Eddy, Zeno M. Cole, John L S Foster, Christopher G.M. Nelson, Tiffany Leigh Nelson, John J. Fleming IV, Whitney Grace Fleming, David Payne, Jake Watson, Katie Armstrong-Lamb, Nick Burgoyne, Jason Vany, Valerie Vany, Justin James Vany, Kayla Krawetz, Jenni Portman, Giuseppe Zerilli, Shannon Nicley Demlow, James Demlow, Connor Glosser, Jim (NiceBloke) Radford, Barrie (Take Back King) Battams, Mark (Old Man) West, James Byam, Mike Hume, John Mark Barnes, Christopher Selby, Matt Conneran, The Primos Library Game Designer's Guild, John Pappas, Devin Burke, Rob Tittermary, Kevin Kortekaas, Tom Heffernan, Tim Fowler, Jason "Jay" Farrer, Paul Melian, Ralin Trosclair, Rusty Trosclair, Melissa Chacinski, Matthew Martin Jones, Ricky Stewart, Lynnze Bascom Stewart, Chris Casby, Mike Holzwarth, Mike Williams, Tyler Dahl Nolto, Cody Kurz, Nathan Poellet, Ryan Holaday, Ross George, Dexter Thompson, George Cummings, Matthew Haase, Jason Paasch, Matt Pemberton, Brian Paasch, James Lewis, Michael Ashley, Daryl Walker, Travis Landers, Julian Setiawan, Mike Tran, Sheen Andola, Stone Huang, Ben Leung, Amber Wells, Aubrey Wells, Brad Wild, Scott Dowell, Larry Noggle, Cody Jorgensen, Brent Jorgensen, Dryden Meints, Dave Sommers, Candace Jorgensen, Josh Wright, Andrew McIntire, J. Brandon Massengill, Dean Gorsuch, Mike Baily, Benjamin Schultz, Andrew Wade, Ashley Lyne Wade, Garrett Pomeroy, Meghan Pomeroy, Ryan Ernst, Brian Anthony Tarwater, Katharine Scott, Brad Newton, Clint Lyle, Clint Miller, Aaron Zimlich, Loren Norman, Dan Ritchie, Christopher W. Lewis, David Pierre Liard, Brian Fung, Vanessa Stednitz, Dave Trumble, James M. Adams, Shawn Hoskey, John H. Ryder, DaveTheBabe, Jonathan Stone-Myers, Richard Trueblood, Shera Pagan, Drew Dowden, Josh Lacey, Thomas Howard, John Grosskurth, Chris Higdon, Ben Bowers, Ann Petrila, Ellen Jackson, Chance Anderson, Caleb Green, Matt Miller, Jeremy Cook, CJ Heintz, Casey Perkins, Jeremy Fredin, Jamie Heintz, Jacob Grimm, Claire Grimm, Jeff Boyett, Cyndi Boyett, Phillip Kamps, Jake Spencer, Kevin Geoghegan, Joel Kratzer, Michael Hullinger, Jacob Blye, Jonathan Baker, Shawn A. Rose, Chance Anderson, Olivia Arizmendi, Paco1001, Karl Hoipkemeier, Lucas McDaniel, Scott Neal, Rob Lewis, Aaron Brink, Jeff Brickey, Randy Hargis, Matt Oliver, Becca Oliver, William McDavid, Steven Queen, Matt Williams, Michael Young, Josephine Young, Megan Young, Craig Young, Collin Minch, Eric Harmon, Drake Delcambre, Justin Sanders, Richard Dixon, Nicholas Antonov, Trevor 'I'm Kodiak Again' Miranda, Andre Menzel, Jeremy Phillip Phillip Roach of America, Patrick Grosso, Jason Ajmo, Nicholas Deraway, Wesley Taylor, Robbie Dorman, Nick "Docbrownsugar" Heil, Don Browning, Jeremy "Sweet Baby J" Zentz, Chance Garcia, Aldo Mora-Blanco, Dave Dayneko, Vicky Knoop, Ryan Schubert, Ted Dickinson, Timothy Leverston, Brad DeRan, Dan LaPointe, Leslie Dowler, Conrad Hershberger, Alex Masheter, Joseph Ellis