

워싱턴 2.0.

좀비사이드 캠페인 확장



BoardM
FACTORY



규칙서와 미션

규칙서 목차

- 게임 구성품 2
- 빛을 잃은 수도 4
- 숙련자 규칙 4
 - 숙련자 장비 4
 - 폭주하기 5
 - 장비 유지하기 6
 - 기절 / 사망 규칙 7
 - 시계와 밤 규칙 7
 - 밤 규칙 8
 - 광원 8
- 워싱턴 Z.C. 특수 규칙 11
 - 비밀경호국 11
 - 회랑 11
 - 협비 11
 - 모래주머니 11
 - 전차 12
- 캠페인 규칙 13
 - 캠페인 시트 13
 - 캠페인 경험치 트랙 14
 - 캠페인 기술 14
 - 보너스 행동 14
 - 유지한 장비 14
 - 캠페인 업적 15
 - 목표 카드 15
 - 준비 16
 - 목표 카드 획득하기 17
 - 업적과 키워드 18
- 워싱턴 Z.C. 캠페인:
 - 감염된 국가 18
 - 미션1 - 불가능에 도전하다 18
 - 미션2 - 한 명도 포기할 수 없다 20
 - 미션3 - 데프콘5: 장막이 거두어지다 21
 - 미션4 - 전쟁터 22
 - 미션5 - 데프콘 4: 대비 24
 - 미션6 - 데프콘 3: 천막을 돈다 25
 - 미션7 - 카드키를 손에 넣어라 26
 - 미션8 - 엘리베이터를 복구하라 27
 - 미션9 - 데프콘 2: 천막을 도는 속도를 높이다 28
 - 미션10 - 데프콘 1: 장전된 권총 29
- 새로운 기술 30
- 크레딧 31
- 게임 라운드 요약 32

#01 게임 구성품

ID 카드 6장



캠페인 시트 1묶음



토큰 8개



볼빛 6개



협비 1개





양면 게임 타일 6장



장비 카드 95장

속련자 시작 장비 6장

속련자 장비 45장



속련자 고급 무기 11장

비밀경호국 장비 33장



폭주 주사위 6개



피규어 8개

생존자 6개

동료 2개



안젤로

저스틴

앤턴

테스

민디

애슐리

대통령

타일러

#02 빛을 잃은 수도

좀비가 침공을 개시했을 때 당신은 어디에 있었는지 기억하는가? 난 당연히 기억한다. 워싱턴 D.C.에 있었다. 그때 워싱턴으로 잘 모르는 사이였다. 워싱턴 평범한 삶을 사는 평범한 사람이었다. 직장과 고지서와 함께 살아가는 소비자였다. 벽을 구성하는 벽돌에 불과했다. 하지만 워싱턴 깨달았다. 정해진 운명이란 존재하지 않았다. 당신은 예술가다. 다만 때때로 행동할 동기가 필요할 뿐이다. 그래, 뭐. 그건 동기치고는 많이 과했지. 우선 워싱턴 마을 반대편에서 땅이 울리는 듯한 굉음이 나는 걸 들었어. 사람들이 쓸쓸함이 반대 방향으로 뛰어가길 목격했고, 총성과 폭발음, 비명이 들려왔지. 이 소동을 시작으로 세계는 몰락했고 워싱턴 진정한 자유를 손에 넣었어. 그날 워싱턴 D.C.는 워싱턴 Z.C. 즉, 워싱턴 좀비 시티로 새로 태어난 거야. 지금부터 우리 이야기를 들려줄게.

좀비사이드: 워싱턴 Z.C. 는 좀비사이드 2판의 확장판입니다. 본 규칙서는 좀비사이드 시스템에 추가되는 숙련자 규칙과 워싱턴 Z.C 캠페인에 대해 다루고 있습니다.

캠페인이란? 캠페인은 서로 연결된 미션들이 모여 이야기를 이루고, 생존자들은 영웅이 돼 활약하는 게임의 한 형식입니다. 도중에 내린 결정은 이후 발생할 사건에 직접 영향을 줍니다. 생존자들은 캠페인을 진행하면서 새 기술을 얻고, 좋은 무기를 유지해 힘을 키워나갑니다. 하지만 캠페인의 가장 큰 보상은 따로 있습니다: 그건 바로 친구들과 함께 이야기를 만들며 쌓아 올린 추억입니다.

감염된 국가 캠페인은 이 확장판의 일부인 숙련자 규칙을 사용하는 미션 10개로 이루어져 있습니다. 숙련자 규칙을 사용하면 생존자는 새로운 장비 규칙을 사용해 폭주할 수 있습니다. 그러면 무기가 파손될 위험성을 감수하고, 추가로 주사위를 굴러 더 많은 좀비를 죽일 수 있습니다. 이는 좀비사이드에 생동감을 더합니다. 폭주에 사용하는 주사위는 장비를 다음 미션으로 유지할 때도 사용합니다. 단 약간의 운이 따라줘야 합니다.

이 확장판엔 시계 규칙도 추가됩니다. 시계는 시간의 흐름을 표현하는 특별한 시작 플레이어 마커입니다. 이전 보드 위로 해가 떴다가 지기를 반복할 겁니다. 좀비사이드의 세계에 야간 전투 규칙이 생기는 겁니다!



좀비사이드: 워싱턴 Z.C.는 좀비사이드 2판의 확장판입니다.

#03 숙련자 규칙

여기서 설명하는 숙련자 규칙은 새로운 요소를 도입하여 좀비사이드를 더욱 업그레이드합니다. 이 규칙은 **감염된 국가** 캠페인에 사용되며(P. 18), 일반 미션에 사용하여 풍미를 더할 수도 있습니다!

숙련자 장비

이 상황은 마치 영화처럼 느껴진다. 나쁜 놈들이 세상에서 가장 강한 군대를 가진 나라를 끊임없이 공격하고 있다. 많은 이들이 전투 중에 목숨을 잃었고, 좀비로 변하면서 가진 총들을 손에서 놓았다. 무기는 사방에 있고 내 손은 2개 뿐이다!



숙련자 카드 덱들은 좀비사이드 본판의 대응하는 각 장비 카드 덱을 대체합니다.

비밀경호국 덱은 워싱턴을 배경으로 게임을 할 때 사용합니다. **숙련자 덱**과 **비밀경호국 덱** 모두 폭주와 유지 규칙을 사용합니다.

좀비사이드: 워싱턴 Z.C. 에 포함된 장비 덱들은 특수한 눈을 가진 폭주 주사위와 함께 사용합니다.

- 워싱턴에서 사용하는 각각의 숙련자 덱은 좀비사이드 2판의 장비, 시작 장비, 상급 무기 덱을 폭주와 유지 난이도를 가진 카드들로 대체합니다. 숙련자 덱을 사용하려면 단순히 본판의 덱 대신에 대응하는 숙련자 덱을 사용하면 됩니다. 폭주와 장비 유지에 관한 규칙은 다음 페이지에서 설명합니다.
- 비밀경호국 덱은 좀비사이드: 워싱턴 Z.C 캠페인 및 게임 타일과 함께 사용합니다(11페이지 참조)

! 폭주 주사위

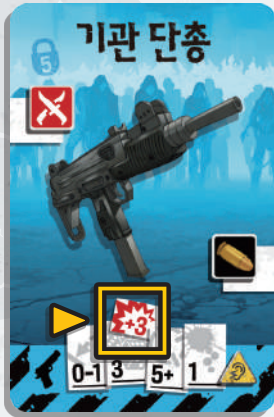
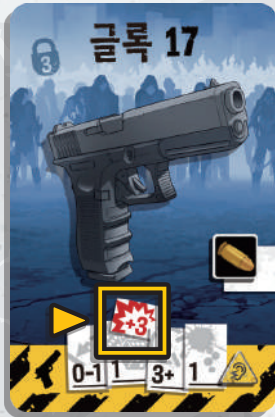
폭주 주사위는 일반적인 주사위와 비슷합니다. 하지만 1 대신에 파손 아이콘이 그려져 있습니다. 파손 아이콘이 나오면 그 효과가 발동됩니다.



폭주 주사위는 1의 눈이 있어야 할 면에 파손 아이콘이 있습니다.

● **폭주하기**

물론 나도 이걸 이렇게 쓰라고 만든 게 아니란 건 알아. 하지만 보고 있으라고!



폭주를 선언하면, 쏘고 싸울 때 주사위를 추가로 굴릴 수 있습니다. 단 무기가 파손되어 망가질 위험을 감수해야 합니다.

플레이어는 자신의 생존자가 폭주 수치를 가진 무기를 사용하여 전투 행동을 수행하려 할 때, 폭주하겠다고 선언할 수 있습니다.

그러면 그 전투 행동에서 장비의 폭주 수치만큼 폭주 주사위를 일반 주사위에 더해 굴립니다. 폭주하면 반드시 폭주 수치만큼 폭주 주사위를 굴려야 합니다. 임의로 폭주 주사위를 적게 굴리는 건 불가능합니다.

폭주 주사위는 일반 주사위와 마찬가지로, 무기의 정확도 이상의 눈이 나오면 명중합니다. 하지만 파손 아이콘이 1개 이상 나오면(폭주 주사위 한정). 일반 주사위에는 파손 아이콘이 없습니다) 무기가 파손됩니다. 그러면 전투 행동을 수행한 직후, 사용한 무기 카드를 버려야 합니다.

세트 무기도 일반 규칙에 따라 사용하되, 두 무기의 폭주 수치 합만큼 폭주 주사위를 굴립니다(기억하세요, 굴리려면 수치만큼 전부 굴려야 합니다). 굴려서 나온 파손 아이콘 1개마다 무기를 1개씩 잃습니다. 그러므로 파손 아이콘이 2개 이상 나오면 무기 2개를 모두 잃습니다.

중요: 폭주 주사위는 어떠한 방법으로도 다시 굴릴 수 없습니다 ('행운' 기술 및 예비 총탄, 예비 산탄 카드도 폭주 주사위의 결과를 바꿀 수 없습니다).

예시 1: 저스틴은 야구 방망이를 사용하여 폭주합니다. 야구 방망이는 일반 주사위 2개와 폭주 주사위 1개를 굴립니다. 주사위 3개 모두 명중하기 위한 정확도는 3+입니다.

일반 주사위는 1과 2가 나와 1개가 명중합니다. 3이 나왔지만, 일반 주사위이기 때문에 무기는 파손되지 않습니다. 폭주 주사위는 3이 나와 명중합니다. 이번 공격에서 얻은 명중은 총 2개입니다.

예시 2: 저스틴은 산탄총을 사용하여 폭주합니다. 산탄총은 일반 주사위 2개와 폭주 주사위 2개를 굴립니다. 주사위 4개 모두 명중하기 위한 정확도는 4+입니다. 일반 주사위는 3과 4가 나와 2개 모두 명중합니다. 폭주 주사위는 3과 4가 나와, 명중 1개와 파손 1개를 얻습니다. 이번 공격에서는 명중 3개와 파손 1개가 나왔습니다. 명중한 주사위를 정상적으로 목표에 할당합니다. 그 뒤 산탄총은 버려야 합니다.



예시 3: 저스틴은 세트 무기인 카타나 2개를 사용하여 폭주합니다. 각 카타나는 일반 주사위 2개와 폭주 주사위 2개를 굴립니다. 세트 무기이기 때문에 둘을 합하여 일반 주사위 4개와 폭주 주사위 4개를 4+의 정확도로 굴립니다.

일반 주사위는 1, 2, 3, 4가 나왔습니다. 명중은 2개입니다. 폭주 주사위는 3, 4, 5, 6가 나왔습니다. 명중은 3개, 파손은 1개입니다.

이번 공격에서는 명중 5개와 파손 1개가 나왔습니다. 명중을 정상적으로 목표에 할당한 뒤 카타나를 1개 골라 버려야 합니다. 남은 카타나는 계속 사용할 수 있습니다.

예시 4: 안젤로는 세트 무기인 기관단총 2개를 사용하여 폭주합니다. 그는 인벤토리에 예비 총탄을 가지고 있습니다. 각 기관단총은 일반 주사위 3개, 폭주 주사위 3개를 굴릴 수 있습니다. 세트 무기이기 때문에 일반 주사위 6개, 폭주 주사위 6개를 5+ 정확도로 굴립니다.

일반 주사위는 1, 2, 3, 4, 5, 6가 나왔습니다. 명중은 1개입니다.

폭주 주사위는 3, 4, 5, 6, 7, 8가 나왔습니다. 명중은 2개고 파손은 3개입니다.

폭주 주사위는 다시 굴릴 수 없습니다. 즉 파손이 3개나 나온 이상 원거리 행동을 해결한 뒤 기관단총을 2개 모두 버려야 합니다. 그래도 안젤로의 예비 총탄 카드를 사용하면 더 좋은 값이 나오도록 일반 주사위 6개를 다시 굴릴 수 있습니다!



장비 유지하기

정말이야, 사방에 널린 무기만 써도 좀비들을 모조리 쏘아 죽일 수 있어. 싸우는 법만 알면 식량도 손에 넣을 수 있지. 하지만 손에 넣은 상태 좋은 총들을 유지보수하는 건 진짜 어려워. 가끔씩 예비 부품이 정말 손에 안 들어올 때가 있거든. 그러니까 너무 무기에 집착하지마, 알았어?



유지 난이도를 통해 생존자들은 게임에 사용한 장비를 다음 게임으로 가져갈 수 있습니다. 인벤토리의 균형을 유지하세요. 정말 좋은 무기들은 유지하기 정말 어렵습니다!

플레이어들은 같은 생존자로 여러 미션을 연이어서 플레이하거나, 워싱턴 Z.C.와 같은 캠페인을 플레이하고 싶을 수 있습니다. 그렇다면 장비 카드의 내구성을 표현한 유지 난이도를 사용하여, 생존자의 일부 장비를 다음 미션으로 가져갈 수 있습니다.

미션이 끝나고 생존자의 인벤토리에서 카드를 모두 버릴 때 유지 난이도를 가진 장비는 남겨둡니다. 그 뒤 카드마다, 그 카드의 유지 난이도만큼 폭주 주사위를 굴립니다:

- 만약 파손이 1개 이상 나오면 장비 카드를 버려야 합니다. 이 장비는 다음 미션을 시작하기 전에 고장 나서 더는 쓸 수 없습니다.
- 만약 파손이 나오지 않으면 장비 카드는 유지됩니다. 생존자는 해당 장비를 가지고 다음 미션을 시작합니다. 유지한 장비는 다음 미션을 준비할 때 시작 장비 카드와는 별도로 자동으로 획득합니다. 이때 게임을 시작하기 전에 인벤토리를 원하는 대로 배치할 수 있습니다.

중요: 유지하기 중에 굴린 주사위는 어떤 방법으로도 다시 굴릴 수 없습니다.

게임을 진행할 때 특정한 종류의 장비 카드가 부족하여 생존자에게 배분하지 못하는 경우가 생길 수도 있습니다. 그때는 플레이어끼리 상의하여 어느 생존자에게 장비를 배분하고, 어느 생존자가 장비를 받지 못 할지 결정해야 합니다.

예시: 민디는 전기톱(유지 난이도 5), 마체테(유지 난이도 2), 소드오프 건 한 쌍(유지 난이도 4), 예비 산탄(유지 난이도 없음)을 가지고 게임을 마쳤습니다.

- 예비 산탄은 유지 난이도가 없기 때문에 즉시 버려집니다.
- 전기톱을 유지하기 위해 폭주 주사위를 5개 굴립니다: 이 나왔습니다. 파손 아이콘이 1개만 나와도 무기는 버려집니다.
- 마체테를 유지하기 위해 폭주 주사위를 2개 굴립니다: 이 나왔습니다. 민디는 마체테를 다음 미션에 가져갈 수 있습니다.
- 첫 번째 소드오프 건을 유지하기 위해 폭주 주사위를 4개 굴립니다: 가 나왔습니다. 파손은 없습니다. 이 소드오프 건은 유지됐습니다.
- 두 번째 소드오프 건을 유지하기 위해 폭주 주사위를 4개 굴립니다: 가 나왔습니다. 파손이 2개! 이 소드오프 건은 파손되어 버려야 합니다.





생존자 사망 시 패배할 수 있습니다. 한 번 사망한 생존자는 캠페인이 끝날 때까지 다시 사용할 수 없습니다.

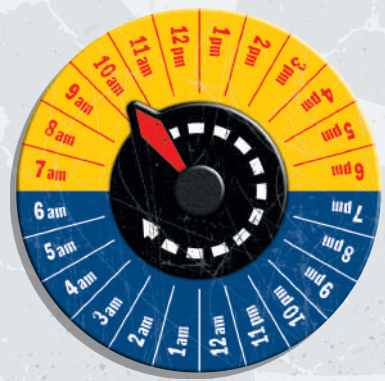
주의: 사망한 생존자를 따로 기록하여 같은 캠페인 내에서 다시 사용하지 않도록 합니다.

사망한 생존자의 플레이어는 다음 미션을 플레이할 때 다른 생존자를 골라 사용할 수 있습니다. 이때 캠페인 시트도 새로 작성해야 합니다. 사망한 생존자의 장비, 캠페인 경험치, 보너스 행동, 캠페인 기술(14페이지)은 모두 사라집니다. 단 사망한 생존자가 이룩한 캠페인 업적은 사라지지 않고 그 후계자에게 계승됩니다.

만약 생존자가 모두 기절하거나 죽어서, 사망한 생존자를 대체할 수 없다면 모든 플레이어는 캠페인에서 패배합니다.

시계와 밤

좀비는 식사도, 휴식도, 수면도 취하지 않습니다. 오락거리도 필요 없죠. 감염자의 살이이란 참 지루하기 짝이 없습니다. 어찌 됐든, 좀비처럼 되면 안 됩니다. 시간의 흐름을 체크하세요. 그러면 점심도, 인생도, 유머 감각도 잃지 않을 겁니다!



기절/사망 규칙

- 날 기억해줘!
- 또야?

좀비사이드 본판에서는 생존자가 한 명이라도 죽으면 게임에 패배했습니다. 하지만 여기서 설명하는 규칙을 사용하여 캠페인을 진행한다면 그런 일은 일어나지 않을 겁니다. 기절 규칙을 사용하면 생존자가 영구히 죽어버리기 전에 구할 기회가 생깁니다.

생존자는 생명을 모두 잃으면 기절합니다(아직 죽은 건 아닙니다). 그의 피규어는 기절한 구역에 그대로 놓여 놓고, 소유한 장비 카드는 전부 버립니다(이때는 유지하기도 시도할 수 없습니다). 기절한 생존자는 목표물 토큰처럼 취급합니다. 이 취급은 기절한 다음 라운드까지 계속됩니다(기절한 라운드와 그 다음 라운드까지). 다른 생존자는 목표물 획득하기 행동으로 기절한 생존자를 획득할 수 있습니다. 다음 라운드까지 구조되지 못하면 안타깝지만... 사망합니다.

- 기절한 생존자를 구조하면 그의 피규어를 그의 대시보드 위로 돌려 놓습니다. 기절한 생존자는 죽지 않지만, 다음 미션을 시작하기 전에는 게임에 참가할 수 없습니다.
- 기절한 생존자는 다른 누군가가 획득하지 않으면 영구히 사망합니다. 그러면 사망한 생존자의 피규어를 제거한 뒤 미션 목표를 확인합니다. 일부 미션은

시계는 숙련자 규칙을 적용할 때 쓰는 시작 플레이어 토큰입니다. 시계는 미션 진행 중 시간의 흐름을 체크합니다. 빠른 늦든 밤은 찾아옵니다. 그러면 밤의 암흑 규칙이 적용됩니다.

시계는 시작 플레이어 토큰이며, 현재 시각과 밤과 낮의 순환을 표시합니다. 미션 설명에는 시작할 때 시계를 몇 시로 맞추어야 하는지 나와 있습니다. 그 뒤 종료 단계에 새로운 시작 플레이어에게 시계가 넘어갈 때마다 시간을 1시간씩 전진시킵니다.

낮 시간(7am에서 6pm까지) 동안은 일반적인 규칙이 적용됩니다.
밤 시간(7pm에서 6am까지) 동안은 밤 규칙이 적용됩니다.

시계와 밤 규칙은 좀비사이드 본판에도 적용할 수 있습니다. 그때 시계의 초기 시각은, 게임을 시작할 때의 현재 시각을 참조합니다.



• 밤

- 좀비들의 시야선은 사정거리가 0으로 제한됩니다.
- 생존자들의 시야선은 사정거리가 0-1로 제한됩니다.
- 원거리 공격은 정확도가 6이 됩니다(주사위 눈이 6이 나와야 명중합니다). 단 사정거리에 영향을 주는 각종 효과는 사용할 수 있습니다(주사위 눈 +1: 원거리 등). 화염병과 같이 자동으로 성공하는 효과들도 물론 사용할 수 있습니다.

• 광원



손전등은 광원이란 키워드를 가지고 있습니다. 생존자가 이러한 장비를 사용하면 보드에 불빛 토큰을 1개 놓습니다. 불빛은 밤의 제약을 대부분 무효로 하며, 좀비들을 자극합니다!

손전등은 광원 키워드를 가지고 있어서, 밤 동안 여러 구역에 불을 밝힐 수 있습니다. 광원 관련 규칙은 주간엔 적용되지 않습니다.

손전등은 다음과 같은 경우 전원이 꺼집니다.

- 생존자는 행동을 1개 사용하여 손전등을 켤 수 있습니다.
- 생존자는 탐색 행동을 할 때 손전등의 전원을 켤 수 있습니다.
- 생존자는 0-1거리 내의 구역을 대상으로 원거리 행동을 할 때 손전등의 전원을 켤 수 있습니다. 이때 원거리 행동을 수행하기 전에 불빛 토큰을 먼저 놓습니다.

불빛 토큰은 두 구역 사이에 걸치도록 배치합니다: 두 구역은 생존자의 현재 구역 및 현재 구역과 인접한 구역(상하좌우로) 1곳을 말합니다. 생존자가 이동할 때 그의 불빛 토큰도 같이 이동합니다. 생존자가 이동할 때마다 불빛 토큰을 집어서 위 규칙에 맞게 다시 배치해야 합니다. 이때 행동은 소모하지 않습니다. 0-1거리 내의 구역을 대상으로 원거리 행동을 할 때는 불빛 토큰이 닿아 있는(현재 구역과 인접한) 구역이 자동으로 목표 구역으로 설정됩니다.

손전등은 다음과 같은 경우 전원이 꺼집니다.

- 생존자는 행동을 1개 사용하여 손전등의 전원을 끌 수 있습니다.
- 전원이 들어온 손전등을, 생존자가 버리거나 교환하면 손전등의 전원이

꺼집니다.

전원이 꺼지면 생존자가 생성한 불빛 토큰을 제거합니다.

불빛 토큰이 놓여 밝아진 구역엔 다음 규칙이 적용됩니다:

- 각 캐릭터는 불이 들어온 구역을 대상으로 시야선을 그릴 수 있습니다.
- 불이 들어온 구역을 대상으로 원거리 행동을 할 때는 밤 규칙의 정확도 제약이 적용되지 않습니다.

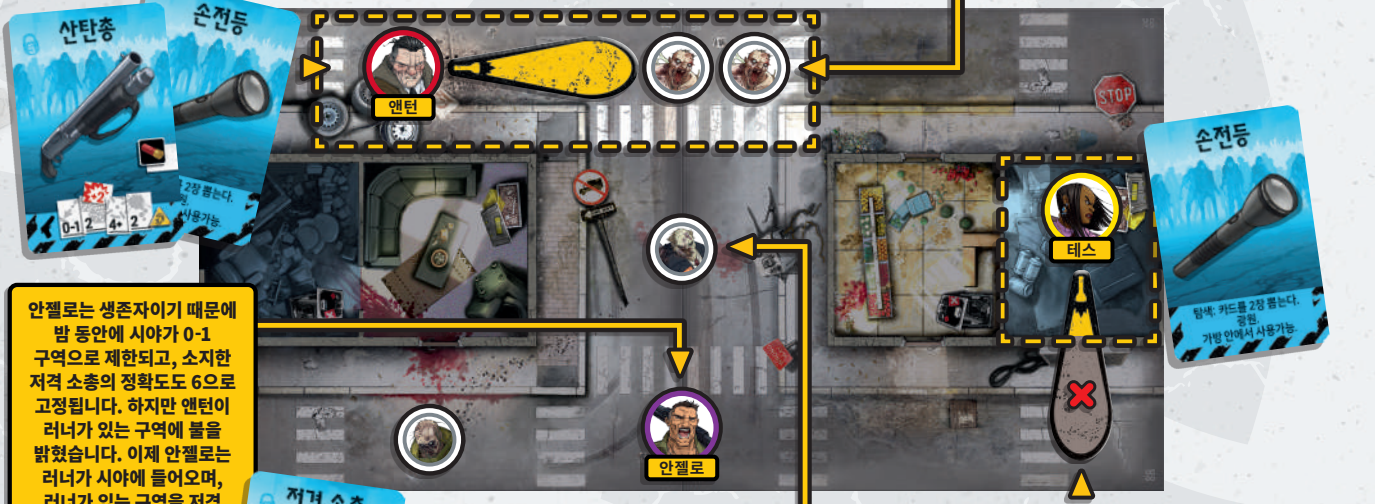


• 좀비 단계를 시작하기 직전에, 시야에 불빛 토큰이 1개라도 들어오는 좀비는 모두 한 번 추가 활성화합니다. 그 뒤 정상적으로 통상의 좀비 단계를 진행합니다. 불빛 토큰에 의한 추가 활성화는 좀비마다 한 라운드에 한 번씩만 발생합니다. 기억하세요, 각 캐릭터는 불빛 토큰이 있는 구역까지 시야선을 그릴 수만 있다면, 아주 먼 곳에서도 불빛을 볼 수 있습니다!

주의: 불빛 토큰으로는 닫힌 문, 벽, 전차와 같이 시야선을 막는 방해물 너머에 있는 구역을 밝히지 못합니다. 하지만 불빛 토큰을 방해물을 향해 배치하여 다른 구역에 추가로 불이 들어오는 걸 막을 수 있습니다.

밤이 되었습니다. 앤턴의 시야선은 0-1구역으로 제한되었고, 근처엔 러너가 있습니다. 앤턴은 산탄총으로 그들을 쏠 수도 있지만, 밤 규칙에 따라 무기의 정확도는 6이 됐습니다. 앤턴은 원거리 행동을 하기로 하고, 주사위를 굴리기 전에 손전등을 켜었습니다. 이렇게 손전등을 켜면 행동을 추가로 소모하지 않습니다. 그 뒤 현재 구역과 러너가 있는 구역에 걸치도록 불빛 토큰을 배치합니다. 이제 산탄총의 정확도는 4+로 돌아왔습니다. 하지만 이제 이 두 구역은 불이 들어왔습니다.

이 두 러너의 시야선은 사정거리 0으로 제한된 상태입니다. 그들은 근처의 앤턴도, 길 건너에 있는 안젤로도 보지 못합니다. 그들은 소음만으로 갈 길을 찾아야 합니다. 하지만 앤턴이 손전등을 켜었습니다. 그 덕에 두 러너는 앤턴이 있는 구역이 시야에 들어왔습니다. 손전등의 불을 밝혔기 때문이죠.



안젤로는 생존자이기 때문에 밤 동안에 시야가 0-1 구역으로 제한되고, 소지한 저격 소총의 정확도도 6으로 고정됩니다. 하지만 앤턴이 러너가 시야에 들어오며, 러너가 있는 구역을 저격 소총으로 공격할 때 아무런 불이익을 받지 않습니다.

야간에는 시야가 제한되기 때문에 브루트는 러너가 있는 구역을 볼 수 있어도 안젤로가 있는 구역은 볼 수 없습니다. 브루트는 좀비 단계가 시작될 때, 여전히 시야에 불빛 토큰이 들어오다면 추가 활성화를 수행합니다. 그러나 불빛 토큰의 위치와 상관없이 가장 시끄러운 구역으로 이동해야 합니다.

테스는 탐색 행동을 하기로 했습니다. 그는 카드를 1장 더 뽑기 위해 손전등을 사용했습니다. 그의 현재 구역에 불빛 토큰이 놓입니다. 테스는 불빛 토큰을 벽을 바라보도록 배치했습니다. 그러면 그의 현재 구역은 불이 들어오지만, 벽 너머는 그렇지 않습니다. 벽은 시야를 가리는 장애물이기 때문입니다. 그래서 안젤로 옆에 있는 워커는 시야에 불빛 토큰이 들어오지 않습니다.

1



민디가 자신의 차를 수행합니다. 위협 레벨은 노란색이고 때는 밤입니다. 그는 첫 번째 행동으로 원거리 행동을 하여 1구역 거리에 있는 브루트를 산탄총으로 쏘았습니다. 그는 그때 행동 소모 없이 손전등에 불을 켜서 두 구역을 밝혔습니다. 그 덕에 밤이든 정확도 불이익을 받지 않습니다! 민디는 주사위를 굴려 브루트를 제거했습니다.

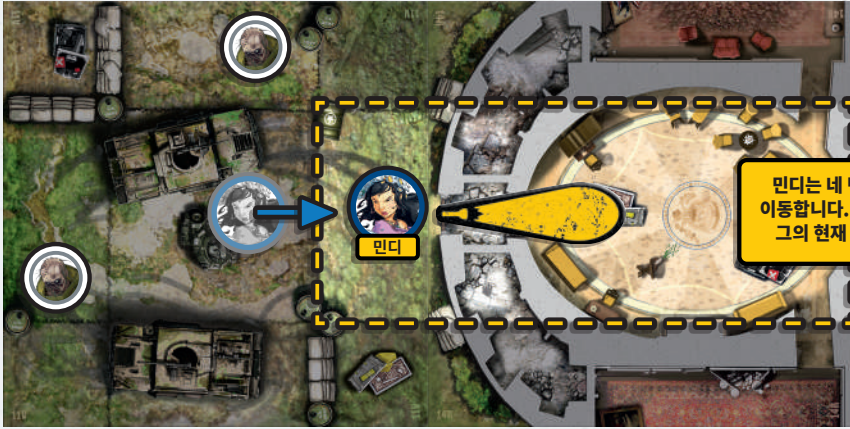
2

민디가 두 번째 행동으로 이동을 수행합니다. 손전등은 여전히 켜져 있습니다. 그는 행동 소모 없이, 손전등을 워커가 있는 구역으로 들렸습니다.



민디는 세 번째 행동으로, 불이 밝혀진 구역을 향해 발포했습니다. 이때 발 규칙의 정확도 제약을 받지 않습니다. 워커 하나가 죽습니다.

3



민디는 네 번째이자 마지막 행동으로 백악관을 향해 이동합니다. 그는 불빛 토권을 건물쪽으로 들렸습니다. 그의 현재 구역과 건물 구역 모두 불이 들어옵니다.

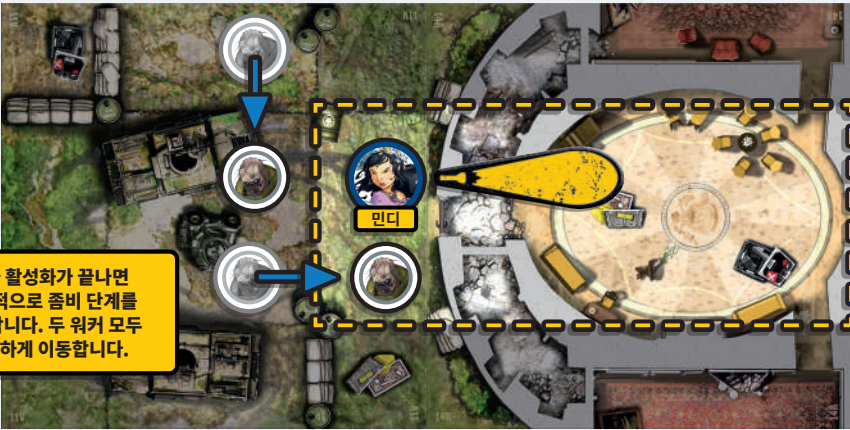
4

준비 단계를 시작하기 직전, 플레이어들은 각 좀비의 시야에 불빛 토권이 들어오는지 확인해야 합니다. 워커 중 하나의 시야에 불이 밝혀진 구역이 들어옵니다. 그 워커는 즉시 한 번 추가 활성화합니다.



5

추가 활성화가 끝나면 정상적으로 준비 단계를 진행합니다. 두 워커 모두 평범하게 이동합니다.



#04 워싱턴 Z.C. 특수 규칙

여기서는 워싱턴 타일과 비밀경호국에 적용되는 특수 효과에 대해 설명합니다. 숙련자 규칙과 마찬가지로 이 규칙은 **감염된 국가** 캠페인에서 사용됩니다(18페이지 참조).

비밀 경호국

나중에 안 일이지만 비밀경호국은 좀비의 침공을 늦추고, 백악관을 보호하고, 가능한 한 사람들을 많이 탈출시키기 위해 가능한 수단을 총동원했다. 많은 영웅이 침공 첫날 목숨을 잃었다. 우리 그들에게 감사하고 있다. 이상한 이야기지만, 그들이 죽어서 남긴 장비와 설비 때문이다. 그러나 불행히도 그들이 남긴 것들은 내구성이 좋지 않았다. 종종 민간 장비보다도 쉽게 부서졌다.

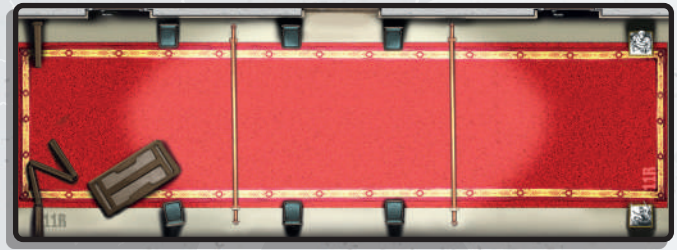
비밀경호국 장비는 워싱턴 타일에서 등장합니다. 비밀경호국 구역과 험비에서 이 장비들을 찾을 수 있습니다.



비밀경호국 장비 카드는 다른 카드와 섞이지 않고 독자적인 덱을 구성합니다. 이들은 뒷면에 양복 정장이 그려져 있습니다. 비밀경호국 장비는 다른 덱들과 마찬가지로 섞어서 보드 옆에 뒷면으로 쌓아둡니다(준비 단계 6번). 비밀경호국 카드는 숙련자 장비와 같은 규칙이 적용됩니다(4페이지 참조)

다른 언급이 없다면, 생존자는 비밀경호국 구역 혹은 험비가 있는 구역에서 탐색 행동을 할 때 비밀경호국 덱에서 카드를 뽑습니다. 이러한 구역은 워싱턴 타일에서 확인할 수 있습니다!

회랑



워싱턴 Z.C.에는 고급스러운 빨간 카펫이 깔린 회랑 타일이 들어 있습니다. 회랑에는 거리 구역과 유사한 규칙이 적용됩니다:

- 회랑 구역에서 시야선은 제한되지 않습니다.
- 생존자는 회랑 구역에서 탐색 행동을 할 수 없습니다.

험비

험비 토큰이 있는 구역에서 탐색 행동을 하면 비밀경호국 장비를 얻습니다. 험비는 운전할 수 없습니다. 워싱턴 타일을 쓰지 않는 미션에서도 험비를 이용하면 비밀경호국 규칙을 사용할 수 있습니다!

모래주머니

우리는 모래주머니 덕분에 평범한 좀비가 얼마나 아둔한지 깨달았다. 그들은 무척 단순한 작업조차 수행하지 못한다. 우리는 그들이 모래주머니를 넘어 달려들 줄 알고 그 뒤에 숨어있었지만, 그들은 모래주머니에 오도 가도 못하고 우회하기 시작했다. 그걸 본 우리가 어떤 표정이 됐는지 상상이 가는가?



모래주머니는 시야를 가리지 않으면서 좀비의 이동을 늦춥니다. 사격 찬스입니다!

모래주머니는 두 구역 사이 경계선에 위치한 장애물로, 타일에 미리 인쇄되어 있습니다. 모래주머니는 좀비가 두 구역을 오가는 것을 방해하지만 시야는 막지 않습니다. 이를 활용하면 좀비를 함정에 빠트린 뒤 원거리 행동으로 수를 줄일 수 있습니다.

- 모래주머니는 시야를 가리지 않습니다.
- 생존자는 불이익 없이 모래주머니를 뛰어넘어 이동할 수 있습니다.
- 두 구역 간의 경계선이 모래주머니로 완전히 막혀있으면 좀비는 이동하지 못합니다. 대신 이동 단계에 모래주머니를 우회해서 목적지에 도달할 경로를 산출해야 합니다. 단 추가 활성화가 발생할 때 모래주머니 규칙은 무효가 됩니다! 추가 활성화 중 경로를 산출하고 이동을 수행할 때는 모래주머니를 무시합니다.

전차

그래 맞아, 이걸 전차야. 이걸 운전하는 모습은 나도 많이 봤지. 영화에서 말이야. 그렇게 어렵지 않을텐데... 시동키는 어디 있지?



전차는 시야와 이동을 막습니다. 하지만 위로 올라가면 얘기는 다릅니다.

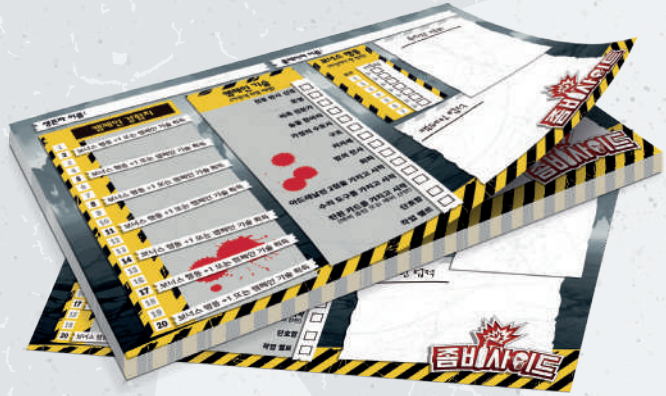
전차는 타일 V10에 인쇄되어 있는 장애물입니다.

- 전차는 모든 캐릭터의 시야를 가립니다. 단 전차 위에서 있는 캐릭터는 정상적으로 시야선을 그릴 수 있습니다(반대도 마찬가지입니다). 전차 위에서 있는 캐릭터는 이동 행동(또는 이동 단계)으로 내려갈 수 있습니다.
- 생존자는 행동을 1개 추가로 사용하여 전차 구역에 들어갈 수 있습니다. 그러면 그 생존자는 전차 위에 올라선 것으로 취급합니다. 나갈 때는 추가로 행동을 소모하지 않습니다.
- 전차는 좀비의 이동을 막습니다. 좀비는 전차를 우회하여 목표 구역에 도달할 경로를 산출해야 합니다. 이 규칙은 추가 활성화 중에는 무효가 됩니다: 그때 전차는 좀비의 이동을 막는 장애물로 취급되지 않으며, 좀비는 전차를 무시하고 경로를 산출하여 이동합니다(단 시야는 가립니다). 어떤 전차 위에 올라갈 수도 있습니다. 좀비도 전차 구역에서 나갈 때는 아무런 제약을 받지 않습니다.



#05 캠페인 규칙

여기서는 **감염된 국가** 캠페인에 적용되는 **좀비사이드**의 기본 규칙과 숙련자 규칙을 마저 설명합니다(18페이지 참조).



캠페인 시트

새로 만난 생존자가 어떤 사람인지 알고 싶으면 그가 몸에 걸친 것들을 보는 게 제일이다. 이걸 비법도 뭣도 아니다. 우리 생존자는 과거에 연이 닿은 장소에 있던 물건을 가지고 다니길 좋아한다. 우리가 누구고 어디서 왔는지 기억하기 위해서다. 그래서 자네는 뭘 가지고 있지?

캠페인의 긴 여정 동안 생존자들은 캠페인 경험치를 얻어 보너스 행동과 캠페인 기술을 획득합니다. 또한 캠페인 중에 내린 결정에 따라 새로운 업적을 획득하여 이야기의 흐름을 바꿀 수 있습니다.

각 캠페인 시트에는 생존자 한 명의 진행 상황을 기록합니다. 생존자는 캠페인을 시작할 때 시트 묶음에서 캠페인 시트를 1장씩 받습니다. 여기에 당신의 영웅담이 담길 겁니다! 캠페인 시트의 각 요소는 아래 설명을 참조하세요.

- 캠페인 경험치 트랙:** 생존자가 캠페인 경험치를 얻을 때마다 체크합니다. 해택이 표시된 칸에 도달하면 보너스 행동 혹은 캠페인 기술을 얻습니다(14페이지 참조).
- 캠페인 기술:** 생존자가 캠페인 기술을 얻을 때마다 목록에서 원하는 기술을 하나 골라 체크합니다 (14페이지 참조).
- 보너스 행동:** 생존자가 보너스 행동을 얻을 때마다 보유 칸에 체크합니다. 보너스 행동은 누적됩니다. 하지만 각 보너스 행동은 미션마다 한 번씩만 쓸 수 있습니다!(14페이지 참조).
- 유지한 장비:** 여기에 생존자가 다음 미션에 유지하여 가져갈 장비를 적습니다 (14페이지 참조).

생존자 이름: _____ 플레이어 이름: _____

캠페인 경험치		캠페인 기술 (파란색 위험 레벨)		보너스 행동 (미션마다 한 번씩)		유지한 장비	
1		전투 반사 신경	<input type="checkbox"/>	보유	수량		
2	보너스 행동 +1 또는 캠페인 기술 획득	운영	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>		
3		비축 전문가	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>		
4		숨을 잡아라	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>		
5	보너스 행동 +1 또는 캠페인 기술 획득	가정의 수호자	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>		
6		구조	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>		
7		저자세	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>		
8	보너스 행동 +1 또는 캠페인 기술 획득	밤의 전사	<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>		
9		회피	<input type="checkbox"/>	캠페인 업적 캠페인 업적: 생존자가 중요한 선택을 하거나 위업을 달성하여 키워드를 얻으면 여기에 적습니다. 이러한 업적은 캠페인에서 발생하는 사건에 영향을 끼칩니다(15페이지 참조).			
10		아드레날린 2점을 가지고 시작	<input type="checkbox"/>				
11	보너스 행동 +1 또는 캠페인 기술 획득	수리 도구를 가지고 시작	<input type="checkbox"/>				
12		탄환 카드를 가지고 시작 (예비 총탄 또는 예비 산탄)	<input type="checkbox"/>				
13		단호함	<input type="checkbox"/>				
14	보너스 행동 +1 또는 캠페인 기술 획득	작업 벨트	<input type="checkbox"/>				
15							
16							
17	보너스 행동 +1 또는 캠페인 기술 획득						
18							
19							
20	보너스 행동 +1 또는 캠페인 기술 획득						

● 캠페인 경험치 트랙

운동 좀 해봤다는 사람들은 짐비를 쫓을 때 격렬한 스포츠 경기를 하는 기분이 든다고 한다. 어느 순간 아드레날린이 과다 분비되어 중독되기 때문이다. 이해 못할 많은 일들도 이 현상이 설명할 수 있다. 물론 내 개인적인 의견이다!

생존자는 미션마다 캠페인 경험치를 2점까지 얻을 수 있습니다:

- 미션 진행 중 주황색 위험 레벨에 도달하면 1점을 얻습니다(한 번만).
 - 미션 진행 중 빨간색 위험 레벨에 도달하면 1점을 얻습니다(한 번만).
- 울트라레드(본판 규칙서 35페이지 참조) 위험 레벨은 무시합니다. 일부 미션에서는 캠페인 경험치를 더 얻을 수 있습니다.

예시: 앤턴은 미션 진행 중 처음 주황색 위험 레벨에 도달했습니다. 빨간색 위험 레벨에 도달하지 못했기에 캠페인 경험치 1점을 얻습니다. 플레이어는 앤턴의 캠페인 시트 캠페인 경험치 1번 칸에 체크합니다. 획득한 캠페인 경험치는 죽지 않는 한 캠페인 중에 잃지 않습니다.

캠페인 경험치는 캠페인을 진행하는 동안 유지됩니다: 생존자가 경험치를 얻을 때마다 그만큼 캠페인 시트에 체크합니다.

생존자는 보상이 적힌 칸에 체크할 때마다 표시된 보상을 얻습니다. 캠페인 경험치는 미션 도중에도 얻을 수 있습니다: 트랙에 표시된 보상은 달성 즉시 획득하며, 획득한 차례에 바로 사용할 수 있습니다.

경험치 달성 보상은 다음 중에서 선택하여 얻습니다: 보너스 행동 또는 캠페인 기술.

예시: 지금 캠페인의 두 번째 미션을 진행 중입니다. 앤턴은 또다시 주황색 위험 레벨에 도달하여 캠페인 경험치를 1점 획득했습니다. 그의 경험치는 현재 2점이기 때문에 보상을 얻을 수 있습니다. 플레이어는 보너스 행동과 캠페인 기술 중 무엇을 얻을지 골라야 합니다.

● 캠페인 기술

우리 생존자는 새로운 기술을 익힐 방법을 몇 가지 알고 있다. 무언가를 익히기 위해 고통 받을 필요는 없다. 가장 좋은 방법은 직접 경험하는 것이다. 진심으로 무언가를 익히고 싶다면 당장 시작해라. 가능한 한 빨리!

생존자는 플레이어가 목록에서 선택한 캠페인 기술을 획득합니다. 기술을 획득하면 해당하는 체크 박스에 체크합니다. 각 캠페인 기술은 한 번씩만 획득할 수 있습니다.

체크한 캠페인 기술은 생존자의 파란색 위험 레벨 기술로 취급합니다(기존의 파란색 위험 레벨 기술도 유지). 또한 획득한 그 순간부터 사용할 수 있습니다. 캠페인 기술 중에는 새로운 것들도 있습니다(31페이지 참조).

예시: 앤턴의 플레이어는 캠페인 기술로 구조를 얻었습니다. 이제 앤턴은 폭주: 주사위 +1: 원거리와 구조 두 기술을 파란색 레벨 기술로 보유합니다. 또한 구조는 즉시 사용할 수 있습니다!

● 보너스 행동

우린 당연하다는 듯이, 생존하고 원하는 것을 얻기 위해 최선을 다한다. 몇몇 사람들에게 최선을 다한다는 것은 자기 자신을 몰고 다니는 것이다. 그리고 그들은 잠깐이나마 인간의 한계를 뛰어넘는다. 그 모습을 흔히 볼 수는 없지만 아주 인상적이다.

생존자는 미션마다 한 번씩 원하는 대로 사용할 수 있는 추가 행동을 얻을 수 있습니다.

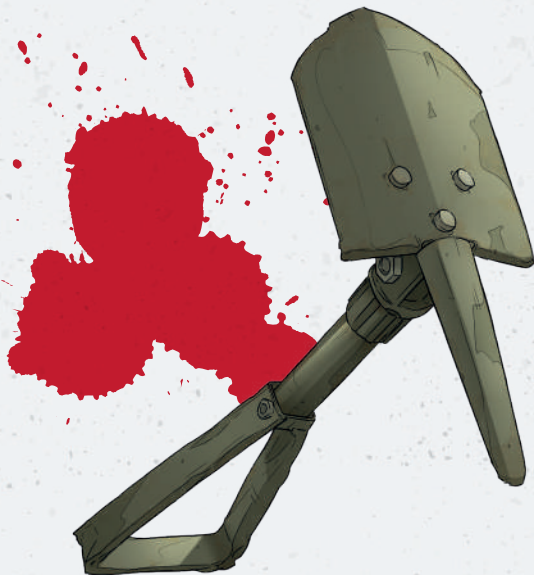
이 보상은 캠페인을 진행하면서 여러 번 획득할 수 있습니다. 보너스 행동을 획득하면 해당 구획의 "보유" 쪽 박스에 체크하여 표시합니다.

보유한 보너스 행동을 사용할 때는 그 옆의 "사용" 칸에 연필로 체크합니다. 보너스 행동을 보유한 것보다 더 많이 사용할 수는 없지만, 한 차례에 사용하는 횟수에는 제한이 없습니다. 사용한 보너스 행동은 미션이 끝나면 회복됩니다: "사용" 칸에 한 표시를 모두 지웁니다.

예시: 애슐리는 캠페인을 진행하면서 캠페인 경험치 보상으로 "보너스 행동 +1"을 세 번 선택하여 획득했습니다. 현재 그는 보너스 행동을 3개 가지고 있고, 미션 중 원할 때 사용할 수 있습니다. 사용한 보너스 행동은 미션이 끝나면 모두 회복됩니다.

● 유지한 장비

생존자는 유지 규칙(6페이지 참조)을 사용하여 장비를 다음 미션까지 유지할 수 있습니다. 플레이어는 이를 잊지 않도록 이 구획에 유지한 장비의 이름을 연필로 기록해야 합니다.





목표 카드

우린 워싱턴에서 지내는 동안 희안한 것들도 많이 보고 이상한 경험도 많이 했다. 첫째, 우린 이 상황이 도저히 익숙해지지 않는다. 둘째, 우린 이 상황이 끝나지 않았으면 좋겠다!



캠페인 미션에서 목표물 토큰은 목표 카드로 대체됩니다. 이 카드들은 특정 구역 혹은 두 구역 사이의 문 위에 배치됩니다. 이 카드들의 뒷면은 배경 그림과 연결됩니다. 절대로 목표 카드를 획득하기 전에 내용을 미리 읽어선 안 됩니다. 그러면 게임을 제대로 즐길 수 없습니다!

● 캠페인 업적

최선을 다하는 건 좋지만, 함부로 끈리푼가 붙지 않게 조심하라고. 만족할만한 별명이 붙는 일은 거의 없으니까.

캠페인 미션을 진행하다 보면 중요한 결정을 내려야 할 때도 있고, 생존자가 위대한 위업을 이루기도 합니다. 캠페인 업적이란 이렇게 내린 결정 혹은 이룩한 위업의 결과물입니다. 업적은 "집정관", "터널 전문가"처럼 키워드로 되어 있습니다. 획득한 업적은 캠페인 시트의 캠페인 업적 구획에 적습니다. 캠페인 업적 중에는 독립적인 것도, 다른 요소와 연계되는 것도 있습니다. 앞으로 플레이할 미션에 영향을 주기도 하죠: 특정 업적을 획득하면 특별한 사건이 발생하거나, 동료가 생존자를 대하는 태도가 변할 수도 있고, 혹은 캠페인의 흐름이 바뀌기도 합니다.

상급 무기 상자는 카드로 대체하지 않습니다. 이들을 배치하고 획득하는 규칙은 본판과 같습니다.



● 준비

캠페인의 각 미션에는 그 미션에서만 쓰는 목표 카드가 한 세트씩 존재합니다. 그렇기 때문에 미션을 준비할 때 올바른 목표 카드를 정확한 위치에 배치하도록 주의하여야 합니다. 편의를 위해 각 목표 카드에는, 카드를 놓아야 하는 타일의 고유 번호가 표기되어 있습니다.

노트라고 적힌 목표 카드는 뒷면으로 보드 옆에 배치합니다. 이 카드들은 미션 중에 생존자가 내린 결정에 의해 내용을 읽을 수 있게 됩니다.



캠페인 미션을 준비한 모습입니다. 목표를 토권이 카드로 대체된 것밖에는 일반 게임과 차이가 없습니다. 생존자가 목표 카드를 획득하면, 그의 플레이어가 내용을 큰소리로 읽고 그 효과를 처리합니다. 이때 중요한 결정을 내려야 할 수도 있습니다! 단 상급 무기 상자 규칙은 이전과 변화가 없습니다.



이 카드들은 노트입니다. 이 카드들은 게임을 진행하는 중, 특수한 상황이 발생하거나 다른 목표 카드의 효과로 중요한 결정을 내렸을 때 획득하여 볼 수 있습니다. 예를 들어 목표 카드 #10은 두 가지 선택지를 제시합니다. 하나는 노트 #1로 이어지며, 나머지 하나는 노트 #2로 이어집니다.



● 목표 카드 획득하기

- 한 구역에 배치된 목표 카드는 일반적인 목표물 토큰과 같은 방법으로 획득할 수 있습니다.
- 문 위에 배치된 목표 카드는 그 문을 열었을 때 획득합니다.

주의: 다른 지시가 없다면 목표 카드를 획득할 때 아드레날린 점수는 얻지 않습니다.

목표 카드를 획득하면 다른 플레이어들을 위해 내용을 크게 소리 내어 읽고, 카드에 적힌 효과를 수행합니다. 카드에서 '이 생존자'라 함은 해당 카드를 획득한 생존자를 의미합니다. 일부 카드는 플레이어 모두 함께 상의하여 결정을 내리도록 요구합니다. 좀비사이드는 협력 게임이란 걸 잊지 마세요! 다른 지시가 없다면 내용을 전부 수행한 뒤 목표 카드는 버립니다. 일부 카드에는 "이 카드를 앞면으로 놓는다"라고 적혀 있습니다: 이런 카드는 공개한 뒤 효과를 잊지 않도록 원래 놓여 있던 구역 혹은 보드 옆에 앞면으로 놓습니다.

이 미션은 일반 미션과 조금 다르게 보입니다! 목표 카드 #1은 목표물 토큰의 대체재가 아닙니다. 이 카드는 미션의 일부이며, 목표를 토큰과 같은 방식으로 획득할 수 있습니다.

목표 카드 #2, #6, #11, #13은 문 위에 놓여 있습니다. 생존자는 문을 열 때 그 위에 놓인 목표 카드를 획득합니다.

파란색 문을 열면 지금은 벽에 막혀 갈 수 없는 구역에 갈 수 있습니다. 이 문을 열 방법은 목표 카드에 적혀 있었죠!

이 타일은 게임 보드와 연결되어 있지 않습니다! 하지만 여기서도 할 일이 있을 겁니다. 미션을 진행하면 여기에 도달할 길이 열릴 겁니다!

노트 #1 노트 #2 노트 #3 노트 #4 노트 #5

노트에는 미션 중 생존자들이 내린 결정에 관한 비밀 정보가 담겨 있습니다.

• 업적과 키워드

중종 목표 카드에는 업적이 등장합니다. 그러면 캠페인 시트에 업적을 기입하여야 합니다(13페이지 참조).

일부 목표 카드에는 밑줄 처리된 키워드가 등장합니다. 이러한 키워드는 다른 목표 카드와 연계되어 이야기를 만듭니다.

예시: 테스는 문 목표 카드를 획득했습니다. 그의 플레이어는 카드를 읽고, 카드키가 있어야 이 문을 열 수 있다는 걸 알아냈습니다. 이 문을 열면 플레이어들은 노트 #1을 읽을 수 있습니다. 지금은 목표 카드를 제자리에 돌려놨습니다.

후에 안젤로는 카드키가 기재된 목표 카드를 획득했습니다. 이제 테스가 발견한 문을 열 수 있습니다. 그러면 노트 #1도 읽을 수 있습니다. 대체 저군게 잠긴 방 안에는 어떤 비밀이 숨어 있을까요?



#06 워싱턴 Z.C. 캠페인: 감염된 국가

블랙 앤 화이트는 미션 10개로 구성된 캠페인으로 생존자는 6명을 사용합니다. 각 미션은 순서대로 진행해야 합니다. 이 캠페인에서는 본판 규칙은 물론 이 확장에서 추가된 규칙도 사용합니다. 생존자마다 캠페인 시트를 1장씩 준비하는 걸 잊지 마세요!

미션1 - 불가능에 도전하다

보통 / 45분

좀비가 침공을 개시했을 때 당신은 어디에 있었는지 기억하는가? 난 당연히 기억한다. 워싱턴 평범한 사람이었다. 그저 워싱턴 D.C.에서 각자의 삶을 살고 있었다. 그 날 워싱턴 어저더 같은 장소에 있었고, 첫 번째 비명, 첫 번째 총성, 첫 번째 사이렌 소리를 들었다. 섞은 살덩어리들이 배반 속도로 우리를 향해 밀려왔다. 백악관에선 자그마한 전투가 벌어졌고 권방에 있는 좀비를 전부 불려들었다. 그 뒤 워싱턴 하나가 되어 해야 할 일을 해냈다. 좀비를 죽이고, 사람을 구하고, 불가능에 도전했다. 봉쇄된 식당에 사람들이 갇혀 있었다. 이대로는 좀비들의 도시락이 될 것이다. 그래서 워싱턴 문을 열어 그들을 풀어줬다. 이제 많은 사람이 자기 발로 도망칠 수 있을 것이다. 당신은 생각했다: 한때 워싱턴 명망 높은 생존자였지.

필요 타일: 2V, 3R, 4R, 5R, 7R, 8R.

 생존자 시작 구역	 발생 구역	 소음 토큰 (제거 불가)
6x  상급 무기 상자	 험비	
7x  목표 카드	2x  노트	

● 목표

사람들이 좀비에게서 도망칠 수 있도록 도와라. 게임에서 승리하려면 순서와 상관없이 다음 목표들을 달성해야 합니다:

● 식당의 문을 모두 열어야 합니다. 식당 건물은 타일 3R과 4R에 걸쳐 있습니다.

● 목표 카드를 모두 획득해야 합니다. (특수 규칙 참조).

시작 시각: 12pm.

2V	7R	4R
5R	8R	3R



● 특수 규칙

● 준비.

- 각 생존자 시작 구역마다 생존자를 하나씩 골라 배치합니다.
- 타일 4R의 지정된 구역에 소음 토큰을 6개 배치합니다. 이 소음들은 종료 단계에 제거되지 않습니다.

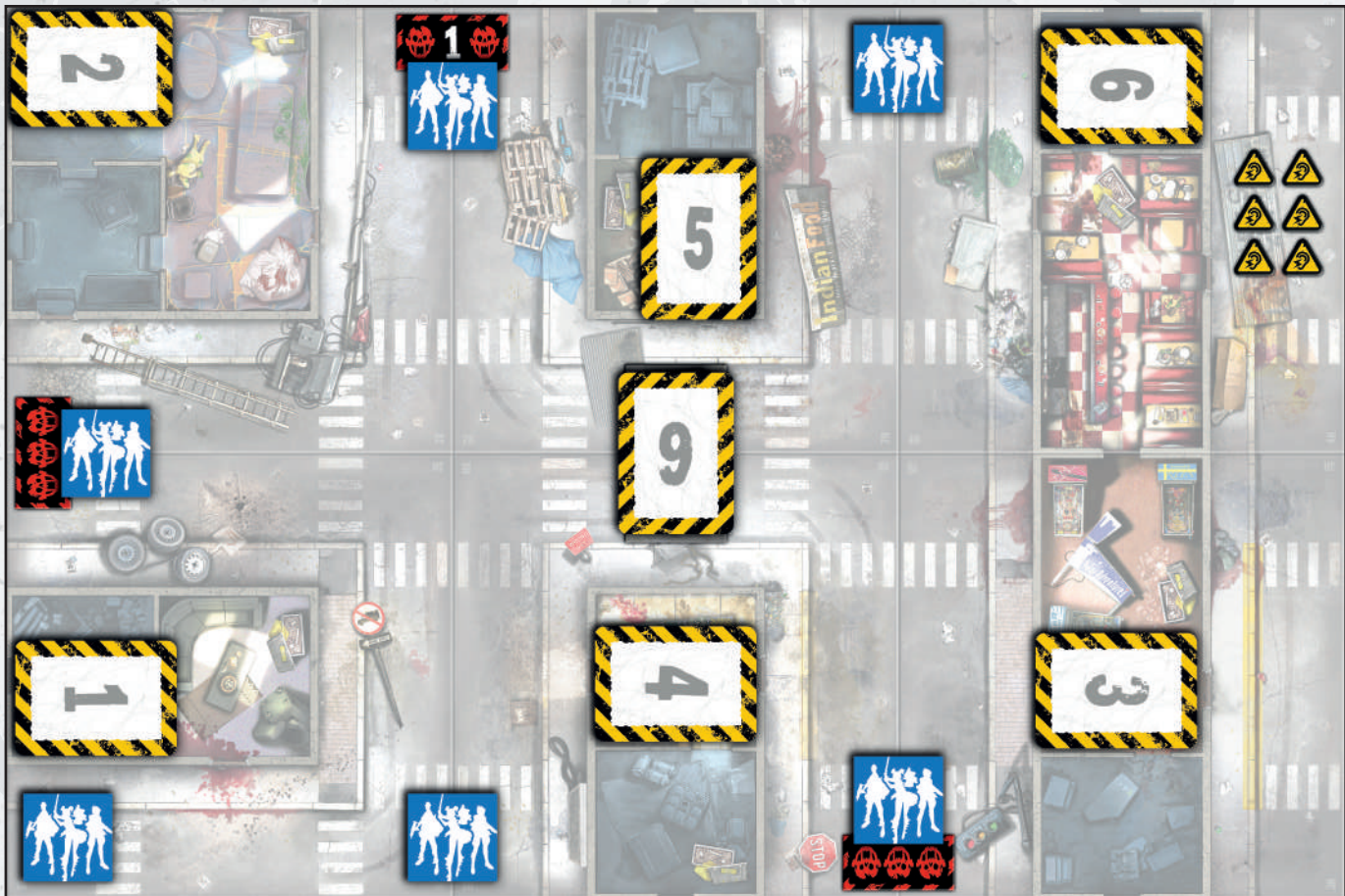
● 그들이 백악관으로 가고 있어! 좀비들이 소음 토큰이 6개 놓인 구역을 이동 목표 구역으로 설정하여 이동할 때, 모든 문이 열린 것으로 간주합니다. 단 닫힌 문을 실제로 통과하지 못합니다.

● 구출이 먼저야! 공개되지 않은 목표 카드가 놓인 타일에는 다음 규칙이 적용됩니다:

- 그 타일의 구역은 탐색할 수 없습니다.
- 상급 무기 상자도 획득할 수 없습니다.

● 험비. 타일 7R과 8R에 목표 카드가 놓여 있는 한 험비를 탐색할 수 없습니다. 험비에서 탐색 행동을 하면 비밀경호국 텍에서 카드를 뽑습니다.

● 이런 건 본 적이 없어. 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 남은 상급 무기 중에서 하나를 무작위로 얻습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.



미션2 - 한 명도 포기할 수 없다

보통 / 60분

사태는 빠르게 변해갔다. 군대와 비밀경찰국은 백악관을 지키기 위해 병력을 모아 어마어마한 양의 화력을 구사했다. 좀비는 계속해서 모여들었고, 우리는 서로 알지도 못하는 사람끼리 모여서 주변을 서성였다. 우린 도둑이 필요한 사람들을 찾고 있었다. 왜냐하면, 변한 얘기지만, 그래야 하기 때문이지!

필요 타일: 1R, 2R, 4V, 6R, 7V, 8R.

• 목표

가능한 한 많은 사람을 구해라. 목표 카드를 모두 획득해야 합니다.
시작 시각: 12pm.

• 특수 규칙

• **좀비 대이동.** 타일 1R, 2R에 걸친 지정된 구역에 소음 토큰을 6개 배치합니다. 이 소음 토큰은 종료 단계에 제거되지 않습니다. 이 구역에서 이동 단계를 시작한 좀비는 발생 기점 구역으로 순간 이동합니다. 그 좀비는 그 뒤 추가로 이동하지 않습니다.

• **날 열라고!** 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 남은 상급 무기 중에서 하나를 무작위로 연습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.

• **험비.** 험비에서 탐색 행동을 하면 비밀경찰국 텍에서 카드를 뽑습니다.



2R	1R
8R	6R
7V	4V



미션3 - 데프콘5: 장막이 거두어지다

보통 / 45분

우리의 근심은 깊어지고 있다. 백악관에서 일던 소란이 잠잠해졌기 때문이다. 백악관은 소름 끼칠 만큼 침묵을 지키고 있다. 백악관으로 향하던 좀비들도 발걸음을 멈추고 거리를 방황하기 시작했다. 거기에 더해 백악관에 있던 아주 아주 많은 좀비들도 백악관 밖으로 다시 나왔다. 상황은 이미 최악으로 치달았는지도 모른다. 몇 시간만에 처음으로 우리는 스스로를 챙기기 시작했다. 우린 식량과 라디오, 그리고 탈출할 방법을 찾아야 한다. 내일을 맞이할 수 있을까?

필요 타일: 1V, 2V, 3V, 4V, 6V, 8V.

● 목표

주변을 조사하라. 목표 카드를 모두 획득해야 한다. "7pm이 되면 이 목표 카드를 읽습니다"라고 적힌 목표 카드는 획득할 수 없으니 주의하세요. 이 카드는 7pm이 되면 자동으로 공개됩니다. 시작 시각: 11am.

6V	8V
3V	4V
1V	2V



생존자
시작 구역



1 발생 구역



6x 상급 무기 상자



7x 목표 카드

● 특수 규칙

- **하나뿐인 입구.** 모든 건물은 문이 표시된 목표 카드를 통해서 개방해야 합니다. 한 번 개방된 건물은 제약 없이 모든 문을 열 수 있습니다.
- **매일매일이 내 생일이로군.** 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 남은 상급 무기 중에서 하나를 무작위로 얻습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.



미션4 - 전쟁터

보통 / 60분

벽약관에 갑자기 불빛이 들어왔다. 그에 이끌려 좀비들이 몰려들었다. 우린 함정에 빠진 꼴이 됐다. 서두르지 않으면 죽는다. 우린 광원을 찾아 달렸다. 불을 끄 좀비 무리로부터 탈출하기 위해서다. 우린 마침내 군 호송대가 남긴 잔해 위에서 발을 멈추었다. 험비에 실린 투광기가 빛을 발하고 있었다. 사람은 보이지 않았다. 정확히 말하면 생존자는 보이지 않았다. 아마도 군인들은 벽약관에 도달하기 직전에 좀비 떼와 조우해 주변 건물로 도망쳤을 것이다. 그들은 여기서 마지막 전투를 벌였다. 벽에는 무수하게 많은 탄흔이 남아있다. 우린 전쟁터에서 있다.

필요 타일: 1R, 3R, 6R, 9R, 10V, 11V.

● 목표

투광기를 꺼라. 게임에서 승리하려면 순서와 상관없이 다음 목표들을 달성해야 합니다.

- 투광기의 전원을 꺼야 합니다.
- 생존자가 모두 탈출구 구역에 도달해야 합니다.

생존자는 자신의 차례가 끝날 때 탈출구 구역에 있으면 탈출할 수 있습니다. 단 같은 구역에 좀비가 있어선 안 됩니다.

시작 시각: 12am.

● 특수 규칙

- 준비. 타일 10V에 있는 상급 무기 상자를 시체 더미 목표 카드로 대체합니다.
- 나쁜 예감이 드는군. 초록색 발생 구역이 활성화하지 않은 상태로 게임을 시작합니다.
- 이거 아직 개발 중인 무기지? 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 남은 상급 무기 중에서 하나를 무작위로 얻습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.

10V

11V

9R

1R

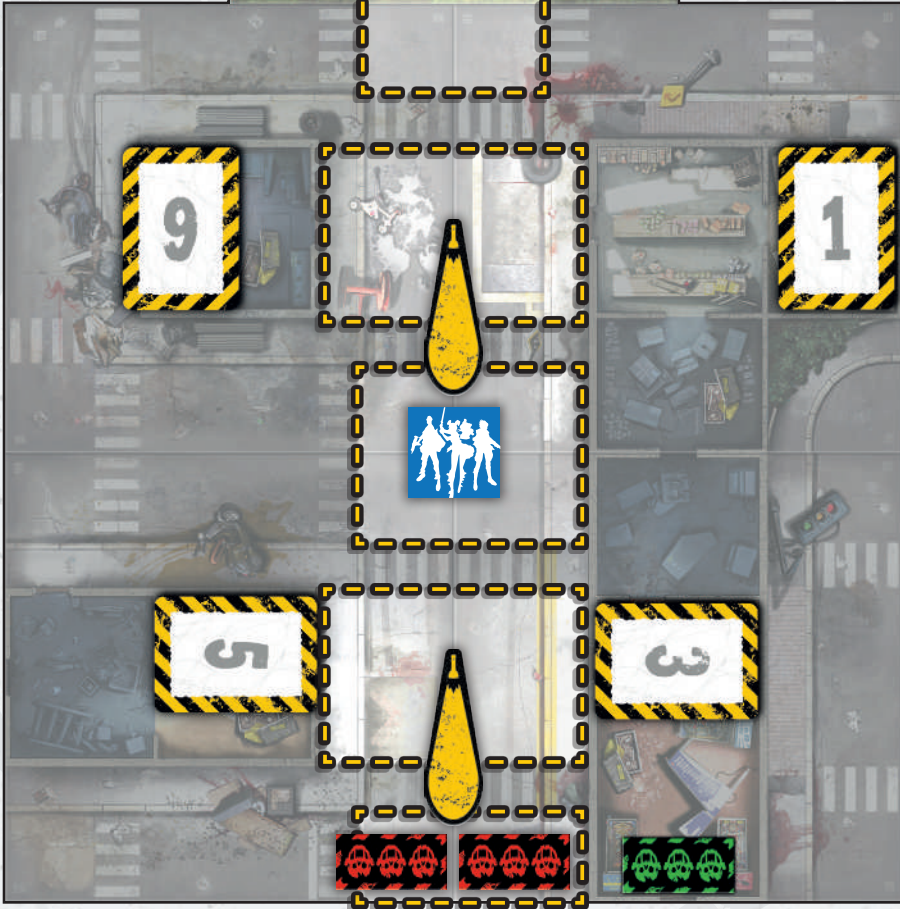
6R

3R





 생존자 시작 구역	  발생 구역
5x  상급 무기 상자	9x  목표 카드
 불빛	 불빛 구역
 탈출구 구역	



미션5 - 데프콘 4: 대비

보통 / 90분

우린 좀비에 밀려 백악관까지 후퇴했고, 건물 내부를 탐색하기로 했다. 백악관 건물은 폐허로 변해버렸다. 여기서 사람들은 손에 집히는 걸 총동원하여 온갖 장소에서 마지막까지 싸웠다. 그 일상 속의 영웅들은 지금 대부분 좀비가 되었다. 아직 의문이 남아있긴 하지만, 어찌 됐든 건물 밖에는 수많은 좀비가 우리가 나오길 기다리고 있다. 이젠 여기에 진지를 구축할 수밖에 없다. 그러려면 우선 안전한 은신처를 찾아야 한다. 우린 휴식이 필요하다. 우린 우리만의 백악관 투어를 시작했다. 그리고 곧 이 곳에 감추어진 여러 더러운 비밀들을 발견했다.

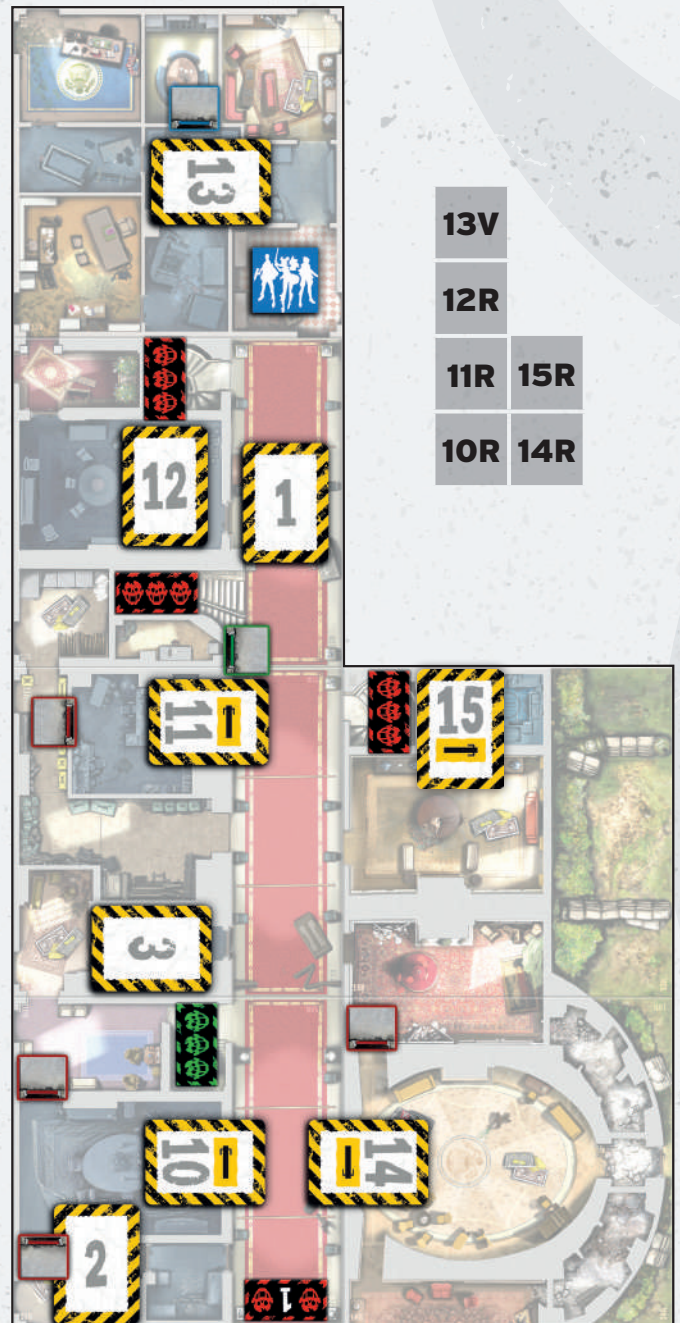
필요 타일: 10R, 11R, 12R, 13V, 14R, 15R.

● 목표

안전한 장소를 찾아라. 적당한 은신처를 찾아 백악관의 '윙'(사저내 건물동)을 탐색 해야 합니다.
시작 시각: 3pm.

● 특수 규칙

- 봉쇄된 문. 파란색 문과 초록색 문은 정상적인 방법으로는 열 수 없습니다. 빨간색 문들은 어떠한 수단으로도 열 수 없습니다.
- 어둠이 불러오는 공포. 초록색 발생 구역이 활성화하지 않은 상태로 게임을 시작합니다.
- 명품 무기. 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 남은 상급 무기 중에서 하나를 무작위로 연습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.



미션6 - 데프콘 3: 천막을 돈다

보통 / 90분

윌슨이라는 사람이 전화를 받았다. 그는 고위 관료였다. 연결 상태가 현저하게 나빠서 그가 하는 말을 알아듣기 위해 많은 노력을 해야 했다. 그는 대통령 지하 병커에 숨어있었다. 거기엔 열다섯 명이 같이 있다고 했다. 또한 그는 우리가 백악관에 들어왔을 때부터 카메라를 통해 우리를 감시했었다. 그는 우리의 행적을 칭찬하며 도움을 청했다. 이유는 알 수 없지만 그들은 병커 입구를 열지 못하고 있다고 한다. 거기에 전력도 거의 남아있지 않다고 하고 또... 그때 갑자기 시끄러운 소음이 나며 갑자기 전화가 끊겼다. 지금 알고 있는 건 지하에 사람들이 갇혀 있고 우리에게 도움을 바라고 있다는 것이다. 병커의 입구를 찾아내야 한다.

필요 타일: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R.

● 목표

병커의 입구를 찾아라. 백악관을 탐험합니다!
시작 시각: 3pm.

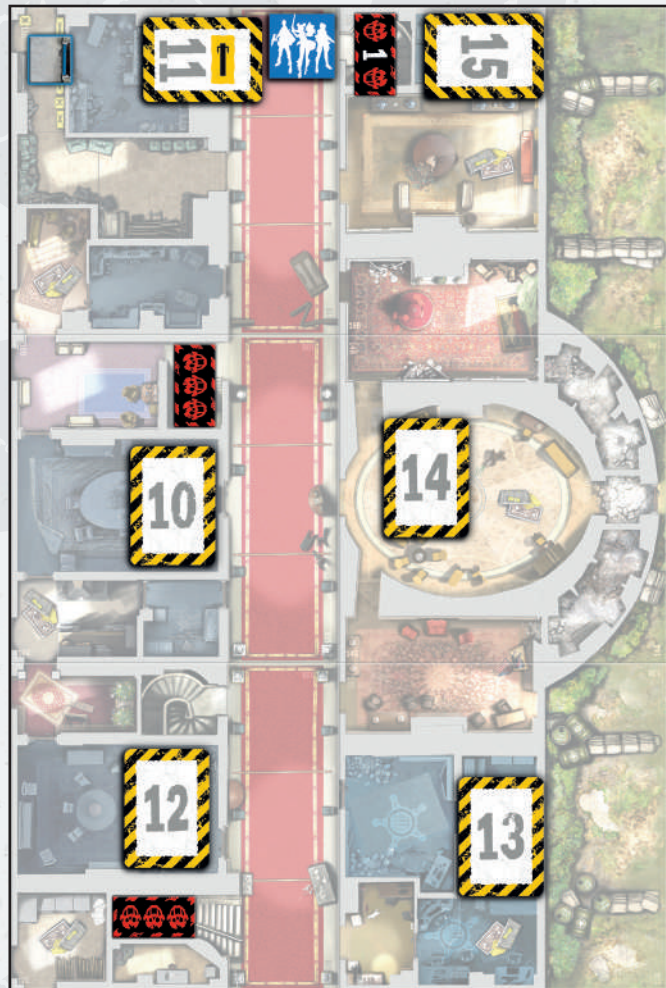
● 특수 규칙

- 봉쇄. 파란색 문은 어떠한 수단으로도 열 수 없습니다.
- 아주 특별한 수집품. 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 남은 상급 무기 중에서 하나를 무작위로 얻습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.



11R	15R
10R	14R
12R	13R

 생존자 시작 구역	 봉쇄된 문 (개방 불가)	6x  상급 무기 상자
 발생 구역	6x  목표 카드	6x  노트



미션7 - 카드키를 손에 넣어라

어려움 / 45분

백악관에서 필요한 카드키를 찾는 건 사막에서 모래알을 찾는 일이나 마찬가지다. 그래서 우리 머리를 써야 한다. 대통령 지하 병커의 카드키를 가지고 있는 사람은 고위층 관료 중에서도 진짜 높은 직위에 있을 것이다. 그러나 자신의 몸을 지킬 수단도 가지고 있을 것이다. 우리 대통령 집무실부터 수색을 개시했다. 우리 곧 깨달았다. 큰 힘에는... 큰 힘이 따른다.

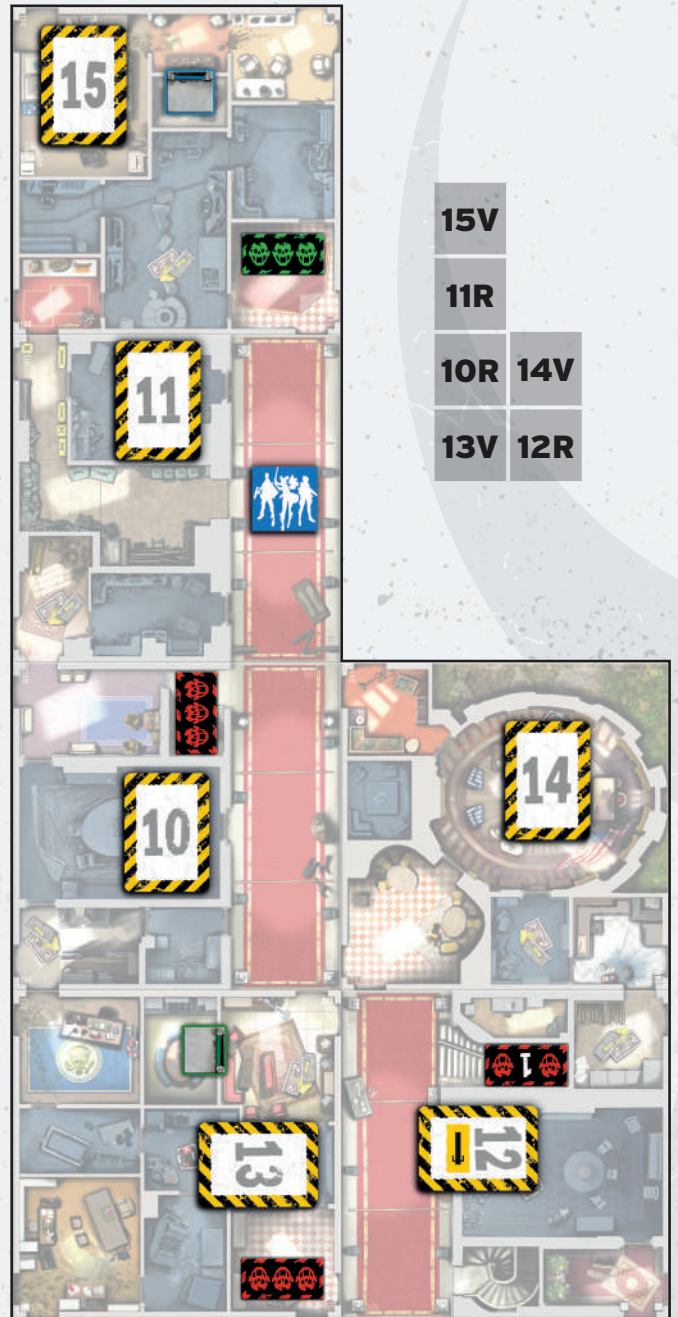
필요 타일: 10R, 11R, 12R, 13V, 14V, & 15V.

● 목표

병커의 카드키를 찾아라. 어보미네이션 하나가 카드키를 목에 걸고 있습니다. 화염병을 사용하지 않고 카드키를 획득해야 합니다.
시작 시각: 4am.

● 특수 규칙

- 준비. 다음 업적을 가지고 있다면 해당하는 효과를 얻습니다.
 - **터널 전문가**: 파란색 문과 초록색 문이 개방된 상태로 게임을 시작합니다. 그리고 두 구역은 연결되어 있습니다. 생존자는 파란색 문이 있는 구역에서 초록색 문이 있는 구역으로 이동할 수 있고, 반대도 마찬가지입니다. 만약 이 업적을 가지고 있지 않다면 두 문은 어떠한 수단으로도 열 수 없습니다.
 - **빛이 있으라**: 초록색 발생 구역이 활성화합니다. 이 업적이 없다면 보드에 초록색 발생 구역을 배치하지 않습니다.
 - **집정관**: 생존자의 시야에 새로운 어보미네이션이 들어오면 즉시 어보미네이션 노트(아래 참조)를 공개하여 읽을 수 있습니다.
- 어보미네이션 노트. 생존자가 화염병을 사용하지 않고 어보미네이션을 죽일 때마다 어보미네이션 노트를 읽습니다. 어보미네이션 노트는 순서대로 읽어야 합니다(#1, #2, #3). 읽은 어보미네이션 노트는 버립니다.
- 브이 아이...피를 부르는 무기. 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 남은 상급 무기 중에서 하나를 무작위로 얻습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.

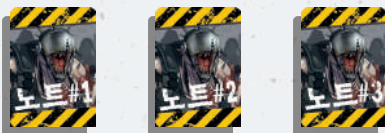


15V

11R

10R 14V

13V 12R



	6x	
생존자 시작 구역	상급 무기 상자	발생 구역
	6x	
달힌 문	목표 카드	3x 어보미네이션 노트

미션8 - 엘리베이터를 복구하라

어려움 / 60분

지하 벙커에 많은 사람들이 갇혀 있다. 그들을 구하려면 보조 시스템의 전원을 복구해야 한다. 이런 중요한 시설에는 반드시 어디가에 비상 발전기가 설치되어 있다. 할 일은 명확하다. 발전기를 찾아서 전원을 올려야 한다. 물론 좀비는 이 계획에 반대하겠지만, 알 게 뭐야!

	12V	
11R		13V
14V		15V



필요 타일: 11R, 12V, 13V, 14V, 15V.

● 목표

동력을 회복하라. 발전기를 발견하여 전원을 올려야 합니다. 시작 시각: 10am.

● 특수 규칙

- 준비. 타일 12V는 지하입니다. 이곳에 가는 길을 찾아내야 합니다.
- 봉쇄. 빨간색 닫힌 문은 어떠한 수단으로도 열 수 없습니다.
- 어둠의 비밀경호국. 생존자가 타일 11R의 경호원 휴게실 혹은 비밀경호국 중앙 지휘실의 문을 개방할 때, 건물에 좀비를 발생시키기 전에 먼저 해당 목표 카드를 획득합니다.
- 작업 터널. 파란색 문과 초록색 문은 생존자들이 터널 전문가 업적을 가지고 있어야 열 수 있습니다. 문을 여는 방법은 일반적인 문과 같습니다. 생존자는 파란색 문이 있는 구역에서 초록색 문이 있는 구역으로 혹은, 초록색 문이 있는 구역에서 파란색 문이 있는 구역으로 순간 이동할 수 있습니다.
- 사업의 밀천. 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 남은 상급 무기 중에서 하나를 무작위로 얻습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.



 생존자 시작 구역	5x  상급 무기 상자	 1  발생 구역
8x  목표 카드	5x  노트	 열린 문  닫힌 문
		 봉쇄된 문 (개방 불가)

미션9 - 데프콘 2:천막을 도는 속도를 높이다

어려움 / 45분

놀랍게도, 대통령 지하 벙커로 향하는 엘리베이터의 전원을 복구하고 카드키를 손에 넣어 개방하기까지 거의 시간을 잡아먹지 않았다. 예상대로, 벙커안에 다시 들어온 불빛이 밖에 있는 좀비들을 자극했다. 이 사실에 우린 압박감을 느끼기 시작했다. 서둘러서 모두의 안전을 확보해야 한다.

필요 타일: 10R, 11R, 12R, 13R, 14R, 15R.

• 목표

대통령 벙커를 개방하라. 대통령 벙커의 입구(타일 13R의 목표 카드)로 이동하여 그 목표 카드를 읽어야 합니다.

시작 시각: 3pm.

12R	10R	11R
13R	14R	15R

• 특수 규칙

• 준비. 타일 12R에는 상급 무기 상자가 없습니다.

• 구조대가 왔습니다! 생존자들은 다른 것을 획득하기 전에 먼저 목표 카드 #13을 획득해야 합니다.

• 좋은 기념품이 되겠어! 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 남은 상급 무기 중에서 하나를 무작위로 얻습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.

생존자 시작 구역

6x 목표 카드

5x 상급 무기 상자

1 발생 구역



미션10 - 데프콘 1: 장전된 권총

어려움 / 60분

백악관은 완전히 무너져 내렸다. 우리가 살아온 살도, 세상도 마찬가지다. 그리고 난 깨달았다. 고백하자면 난 잃어버린 옛 세상이 전혀 그리지 않았다. 우리 빨리 새 세상에 적응해야 한다..., 진화해야 한다....
...생존해야 한다!

필요 타일: 1R, 2V, 7R, 8V, 10V, 11V.

10V	11V
7R	2V
1R	8V



생존자
시작 구역

6x



상급 무기 상자

1



발생 구역

9x



목표 카드

1x



노트



● 목표

새 삶을 위해 투쟁하라. 이 지역을 떠날 방법을 찾아야 합니다.
시작 시각: 10pm.

● 특수 규칙

● **최후 결전 무기.** 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 남은 상급 무기 중에서 하나를 무작위로 얻습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.





#07 새로운 기술

일반적인 규칙과 충돌하는 경우, 기술 규칙을 우선 적용합니다. 여기서 설명하는 기술과 혜택들은 획득 즉시 효력을 발휘하며, 획득한 그 차례에도 사용할 수 있습니다. 즉 생존자의 위험 레벨이 올라가 새로운 기술을 얻으면 생존자는 남은 행동으로 그 기술을 사용할 수 있습니다(만약 기술로 추가 행동을 얻으면 그 차례에 바로 사용할 수 있습니다).

밤눈 - 밤 규칙과 암흑 구역 규칙(본판 규칙서 33페이지 참조)을 무시합니다.

밤의 전사 - 밤 동안에 수행하는 원거리 공격의 정확도가 5+(5 이상의 눈이 나오면 명중)가 됩니다. 정확도를 보정하는 다른 효과(주사위 눈 +1: 원거리 등)도 같이 적용됩니다. 화염병을 투척하는 등의 자동으로 성공하는 효과도 여전히 자동으로 성공합니다.

예비 부품 - 근접 혹은 원거리 공격 중 파손 아이콘이 1개 이상 나왔을 때, 같은 종류(원거리 혹은 근접)의 무기 카드를 1장 버려서 이번엔 나온 파손 아이콘을 모두 무효로 할 수 있습니다.

파손 한 번 무시 - 이 기술은 게임 라운드마다 한 번, 전투 행동을 하여 주사위를 굴린 직후에 사용할 수 있습니다. 이번 전투 행동 굴림에서 나온 파손 아이콘을 모두 무효로 합니다.



팔방미인 - 게임을 시작할 때, 현재 소유하지 않은 캠페인 기술을 하나 골라 획득합니다. 이렇게 획득한 기술은 이번 미션이 끝날 때까지 유지됩니다.

폭주 주사위 2배 - 폭주를 할 때 장비에 표시된 폭주 수치의 2배만큼 폭주 주사위를 굴릴 수 있습니다.

폭주 [행동] 행동 +1 - 명시된 종류(전투, 근접 혹은 원거리)의 폭주 행동을 한 번 더 할 수 있습니다. 이 추가 폭주 행동으로는 명시된 종류의 행동만 할 수 있습니다.

폭주: [기술] - 폭주를 할 때 명시된 기술 혹은 효과를 얻습니다.

크레딧

게임 디자인:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT, David PRETI

개발:

Fabio CURY

제작:

Marcela FABRETI (Lead), Thiago ARANHA (Lead), Raquel FUKUDA, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Aaron LURIE, and Ana THEODORO

미술:

Edouard GUITON, Nicolas FRUCTUS, Giorgia LANZA, and Eric NOUHAUT.

그래픽 디자인:

Marc BROUILLON (Lead), Max DUARTE (Lead), Fabio de CASTRO, Louise COMBAL, and Júlia FERRARI

조형 기사:

Vincent FONTAINE

조형 스튜디오:

BigChild Creatives

조형 관리:

Hugo Gomez BRIONES

조형:

David ARBERAS, Daniel FERNANDEZ, Ivan GIL, Africa MIR, Alejandro MUÑOZ, Adrian RIO, Natalia ROMERO, and Raul Fernandez ROMO

렌더링:

Studio Z

교정:

Jason KOEPP

미술 감독:

Mathieu HARLAUT

출판:

David PRETI

한글판 제작: 보드엠 팩토리

번역: 황소망

수검: 이준태 외

© 2022 CMON Global Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Guillotine Games and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON, and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are pre-assembled and unpainted. Made in China.

**이 제품은 장난감이 아닙니다.
13세 이하의 사용자가 사용할 수 없습니다.**

게임 라운드 요약

시작 플레이어 토큰을 가진 플레이어는 자신의 모든 생존자를 원하는 순서대로 하나씩 활성화합니다. 활성화가 모두 끝나면, 다음 플레이어의 차례가 됩니다. 순서는 시계방향으로 진행됩니다. 각 생존자는 3번의 행동을 할 수 있으며, 다음 목록에서 원하는 행동을 선택하면 됩니다. 특별히 명시되지 않은 한, 활성화된 생존자는 한 종류의 행동을 여러 번 수행할 수 있습니다.

각 라운드가 시작됩니다:

01 - 플레이어 단계

● 이동:

한 구역 이동합니다(좀비와 같이 있다면 추가로 행동 소모).

● 탐색(차례마다 한 번):

좀비가 없는 건물 구역에서만 수행할 수 있습니다. 장비 덱에서 카드를 1장 뽑습니다. 만약 상급 무기 상자를 탐색할 때는 상급 무기 덱에서 카드를 1장 뽑습니다.

● 문 열기:

생존자는 문을 개방할 수 있는 장비를 사용하여 같은 구역에 있는 문을 열 수 있습니다. 주사위는 굴리지 않습니다.

중요: 열린 문은 다시 닫히지 않습니다.

● 재배치하기/교환하기:

생존자는 인벤토리에 있는 카드들을 원하는 대로 재배치할 수 있습니다. 생존자는 동시에, 같은 구역에 있는 다른 생존자 1명과 카드를 교환할 수 있습니다. 교환한 상대 생존자도 행동 소모 없이 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.

● 전투 행동:

근접 행동: 근접 무기를 장비해야 합니다.

원거리 행동: 원거리 무기를 장비해야 합니다.

● **목표물 획득하기 혹은 활성화하기:** 목표물은 생존자와 같은 구역에 있어야 합니다.

● **소음 내기:** 생존자가 현재 있는 구역에 소음 토큰을 1개 놓습니다.

● **아무 것도 하지 않기:** 남은 행동을 모두 잃습니다.

모든 플레이어가 차례를 마치면

02 - 좀비 단계

1단계: 활성화

모든 좀비가 활성화하며, 행동을 사용하여 조건에 따라 공격 혹은 이동을 합니다. 우선 공격을 모두 처리한 뒤 이동을 처리합니다. 각 좀비는 행동 1개로 공격 또는 이동을 수행합니다.

● 공격:

생존자와 같은 구역에 있는 좀비는 생존자를 공격합니다. 좀비의 공격은 항상 명중하기 때문에 주사위는 굴리지 않습니다.

● 이동:

공격하지 않은 좀비는 행동을 1개 사용하여 생존자를 향해 1구역 이동합니다.

중요: 러너는 행동을 2개 가집니다. 즉 공격을 두 번 하거나, 공격하고 이동하거나, 이동하고 공격하거나, 두 번 이동할 수 있습니다.

2단계: 발생

좀비 단계가 끝날 때마다, 미션 지도의 좀비 발생 토큰이 놓인 곳에서 좀비가 나타납니다. 이러한 구역을 발생 구역이라고 합니다.

● 좀비 발생은 항상 **발생 기점 구역**에서 제일 먼저 수행합니다.

● 발생 기점 구역을 시작으로 시계방향으로 돌아가며 모든 발생 구역에서 좀비 카드를 뽑습니다.

● 좀비 발생은 **가장 높은 위험 레벨**을 가진 생존자의 위험 레벨을 참조합니다(파란색, 노란색, 주황색, 빨간색).

03 - 종료 단계

● 보드 위의 모든 소음 토큰을 제거합니다.

● 시작 플레이어는 왼쪽 플레이어에게 시작 플레이어 토큰을 넘깁니다. 다음 게임 라운드를 시작합니다.

목표 우선 순위

다수의 대상이 동일한 목표 우선순위에 있다면, 어느 것을 먼저 제거할지 플레이어들이 선택합니다.

목표 우선순위	이름	행동	죽이기 위한 최소 피해량	제공 아드레날린
1	브루트/어보미네이션	1	2/3	1/5
2	워커	1	1	1
3	러너	2	1	1