헨드릭스 요새

좀비사이드 캠페인 확장

CMON

BoardM FACTORY

규칙서와 미션

목차

- 게임 구성품 2
- 발병 진원지 4
- 숙련자 규칙 5
  - 숙련자 장비 5
    - 폭주 5
    - 장비 유지하기 6
  - 기절 / 사망 규칙 7
  - 시계와 밤 규칙 8
    - 밤 규칙 8
    - 광원 8
- 헨드릭스 요새 특수 규칙 11
  - 사격수 워커 11
  - 군사 장비와 타일 14
- 캠페인 규칙 14
  - 캠페인 시트 14
    - 캠페인 경험치 트랙 15
    - 캠페인 기술 15
    - 보너스 행동 16
    - 유지한 장비 16
    - 캠페인 업적 16
  - 목표 카드 16
    - 준비 17
    - 목표 카드 획득하기 18
    - 업적과 키워드 18
- 헨드릭스 요새 캠페인: 성조기여 영원하라 19
  - 캠페인 동료: 페니 19
  - 미션1 - 용사 집결 19
  - 미션2 - 컴퓨터에 남은 단서들 21
  - 미션3 - 린다에게 안부를 전해주게 22
  - 미션4 - 비밀 연구소 23
  - 미션5 - 병원체의 에덴 24
  - 미션6 - 에어리어 로메로 25
  - 미션7 - 본부 26
  - 미션8 - 여긴 군대다 28
  - 미션9 - 판도라의 상자 30
  - 미션10 - 퍼플 헤이즈 32
- 새로운 기술 34
- 크레디트 35
- 게임 라운드 요약 36

#01 게임 구성품

ID 카드 6장

캠페인 시트 1묶음

시트 24장

토큰 7개

시계 1개

불빛 6개

폭주 주사위 6개

목표 카드 91장

양면 게임 타일 6장

장비 카드 97장

숙련자 시작 장비 6장

숙련자 장비 30장

숙련자 상급 무기 11장

군사 장비 50장

좀비 카드 40장

피규어 13개

생존자 6개

하비에르 미셸 칼

동료 1개

매리언 웨인 라일리 페니

좀비 6개

사격수 워커

게임 구성품

#02 발병 진원지

때때로 세상엔 목숨을 걸어서라도 알아야 하는 진실이 있다. 좀비의 탄생과 그들이 세계를 침공한 이유는 그 대표 격이다. 전염병은 단 2주 만에 산불처럼 전 세계로 퍼져나갔다. 인류는 얼마 지나지 않아 그 대부분이 좀비로 변했다. 천운이 따랐거나 예상치 못한 의지력을 발휘한 극소수의 사람들만이 생존했다. 생존주의자와 군인들은 첫 침공에서 남들보다 더 유리한 고지를 점할 수 있었다. 우리가 바로 그러했다. 세상은 아직 끝나지 않았다. 우린 아직 살아있다. 우린 좀비의 대군에 맞서 전쟁을 이어나가고 있다. 아직도 많은 생존자가 우리의 도움을 기다리고 있다. 그들은 우리 같은 훈련된 사람들과 달리 모르는 게 너무나 많다. 페니는 민간인이고, 우리의 친구다. 그는 지금 무슨 일이 벌어졌는지 우리가 이해할 수 있도록 도와줄 것이다. 페니의 모친인 커클랜드 박사는 군 기지가 있는 헨드릭스 요새에서 생물학자로 근무했다. 페니는 그에게서 좀비에 관한 실험을 하고 있다는 심상치 않은 메세지를 받았다. 그 직후 이 수습 못 할 난장판이 시작됐다. 그래서 우리는 페니를 도와 그의 모친을 찾기 위한 여정을 시작했다. 우린 아무 목적도 없이 움직이는 생존자가 아니다: 우린 훈련 받았다. 우린 임무를 달성하기 위해, 이 전쟁에서 승리하기 위해 움직인다. 어쩌면 이 좀비 역병이 어떻게 시작됐는지 밝혀낼 수 있을지도 모른다.

좀비사이드: 헨드릭스 요새 는 ***좀비사이드 2판*** 의 확장판입니다. 본 규칙서는 좀비사이드에서 사용할 수 있는 숙련자 규칙과 함께, 좀비 감염병에 관한 비밀스러운 실험이 행해진 가상의 군사기지인 헨드릭스 요새를 배경으로 한 캠페인을 다루고 있습니다.
캠페인이 뭔지 아시나요? 캠페인은 서로 연결된 미션들이 모여 이야기를 이루고, 생존자들은 영웅이 돼 활약하는 게임의 한 형식입니다. 도중에 내린서로 결정은 장차 발생할 사건에 직접 영향을 줍니다.

좀비사이드: 헨드릭스 요새 는 ***좀비사이드 2판*** 의 확장판입니다.

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.
성조기여 영원하라 캠페인은 이 확장판의 일부인 숙련자 규칙을 사용하는 미션 10개로 이루어져 있습니다. 숙련자 규칙을 사용하면 생존자는 새로운 장비 규칙에 따라 폭주할 수 있습니다. 그러면 무기가 파손될 위험성을 감수하고, 추가로 주사위를 굴려 더 많은 좀비를 죽일 수 있습니다. 이는 ***좀비사이드*** 에 생동감을 더합니다. 폭주에 사용하는 주사위는 장비를 다음 미션으로 유지할 때도 사용합니다. 단 약간의 운이 따라줘야 합니다.
이 확장에선 시계 규칙도 추가됩니다. 시계는 시간의 흐름을 표현하는 특별한 시작 플레이어 마커입니다. 이젠 보드 위로 해가 떴다가 지기를 반복할 겁니다.
좀비사이드 의 세계에 야간 전투 규칙이 생기는 겁니다!

폭주 주사위

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

폭주 주사위는 1의 눈이 들어갈 면에 파손 아이콘이 들어갑니다.

#03 숙련자 규칙

여기서 설명하는 숙련자 규칙은 새로운 요소를 도입하여 여러분의 좀비사이드를 더욱 업그레이드합니다. 이 규칙은 성조기여 영원하라 캠페인에 사용되며(19페이지), 일반 미션에 사용하여 풍미를 더할 수도 있습니다!

숙련자 장비

무기와 탄약을 찾는 건 어렵지 않다. 사람들은 전력을 다해 싸웠지만, 그들을 상대하기엔 힘이 부족했다. 난 떨어진 총을 주울 때마다 이 총이 누군가가 정의를 위해 싸운 흔적이라는 걸 마음에 새긴다. 그들도 좀비가 되기 전에는 남녀를 불문하고 국가를 위해 자신을 희생했다는 걸 절대 잊어선 안 된다. 우린 감염된 그들을 죽이면서도 그들을 추모하고 있다.

숙련자 카드 덱들은 좀비사이드 본판의 대응하는
각 장비 카드 덱을 대체합니다.
군사 덱은 헨드릭스 요새를 배경으로 게임을 할 때 사용합니다.
숙련자 덱과 군사 덱 모두 폭주와 유지 규칙을 사용합니다.

좀비사이드: 헨드릭스 요새 에 포함된 장비 덱들은 특수한 눈을 가진 폭주 주사위와 함께 사용합니다.

- *헨드릭스 요새* 에서 사용하는 각각의 숙련자 덱은 *좀비사이드 세컨드에디션* 의 장비, 시작 장비, 상급 무기 덱을 폭주와 유지 난이도를 가진 카드들로 대체합니다. **숙련자 덱을 사용하려면 단순하게 본판의 덱 대신에 대응하는 숙련자 덱을 사용하면 됩니다.** 폭주와 장비 유지에 관한 규칙은 다음 페이지에서 설명합니다.
- 군사 덱은 좀비사이드: 헨드릭스 요새 캠페인 및 게임 타일과 함께 사용합니다 (14페이지 참조).

• 폭주하기

좀비를 상대로 벌이는 전투는 이제껏 경험한 그 어떤 싸움과도 달랐다. 좀비 사태 이전의 무기들은 살아있는 사람을 죽이거나 무력화하기 위해 개발되었다. 하지만 좀비는 사람과는 차원이 다르다. 우린 무기의 성능을 최대한 이끌어 내야 한다. 그러면 그 무기는 가끔… 망가져 버린다.

폭주를 사용하면, 좀비와 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, **폭주**하겠다고 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 무기를 2개 모두 잃습니다.

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

__예시1:__ 매리언은 전술 토마호크를 사용하여 폭주합니다. 전술 토마호크는 일반 주사위 2개와 폭주 주사위 1개를 굴립니다. 주사위 3개 모두 명중하기 위한 정확도는 3+입니다.
일반 주사위는 ⚀과 ⚁이 나와 1개가 명중했습니다. ⚁이 나왔지만, 일반 주사위이기 때문에 무기는 파손되지 않습니다. 폭주 주사위 1개는 ⚃가 나와 명중합니다. 이번 공격에서 얻은 명중은 총 2개입니다.

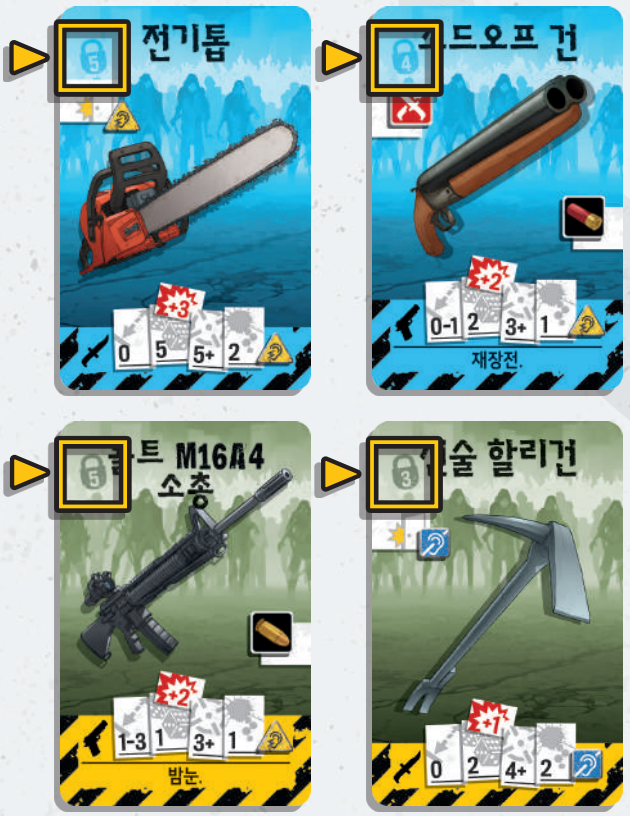
__예시2:__ 매리언은 모스버그 500을 사용하여 폭주합니다. 모스버그 500은 일반 주사위 2개와 폭주 주사위 2개를 굴립니다. 주사위 4개 모두 명중하기 위한 정확도는 4+입니다.
일반 주사위는 ⚃와 ⚅이 나와 2개 다 명중합니다.
폭주 주사위는 ⚄와 ✸이 나와, 명중 1개와 파손 1개를 얻었습니다.
이번 공격에서는 명중 3개와 파손 1개가 나왔습니다. 명중은 정상적으로 목표에 할당합니다. 그 뒤 모스버그 500은 버려야 합니다.

__예시3:__ 매리언은 세트 무기인 카타나 2개를 사용하여 폭주합니다. 각 카타나는 일반 주사위 2개, 폭주 주사위 2개를 굴릴 수 있습니다. 세트 무기이기 때문에 일반 주사위 4개와 폭주 주사위 4개를 4+의 정확도로 굴립니다.
일반 주사위는 ⚀, ⚁, ⚃, ⚅이 나왔습니다. 명중은 2개입니다.
폭주 주사위는 ✸, ⚄, ⚄, ⚄가 나왔습니다. 명중은 3개, 파손은 1개입니다.
이번 공격에서는 명중 5개와 파손 1개가 나왔습니다. 명중은 정상적으로 목표에 할당합니다. 그 뒤 카타나를 1개 골라 버려야 합니다. 남은 카타나는 계속 사용할 수 있습니다.

__예시4:__ 매리언은 세트 무기인 H&K MP7 2개를 사용하여 폭주합니다. 인벤토리엔 예비 총탄을 가지고 있습니다. 각 H&K MP7 은 일반 주사위 3개와 폭주 주사위 3개를 굴릴 수 있습니다. 세트 무기이기 때문에 일반 주사위 6개와 폭주 주사위 6개를 5+ 정확도로 굴립니다.
일반 주사위는 ⚀, ⚁, ⚂, ⚃, ⚄, ⚅이 나왔습니다. 명중은 1개입니다.
폭주 주사위는 ✸, ✸, ⚂, ⚂, ⚄, ⚅이 나왔습니다. 명중은 2개, 파손은 2개입니다.
폭주 주사위는 다시 굴릴 수 없습니다. 즉 파손이 2개나 나온 이상 원거리 행동을 해결한 뒤 H&K MP7을 2개 모두 버려야 합니다. 그래도 매리언의 예비 총탄 카드를 사용하면 더 좋은 값이 나오도록 일반 주사위 6개를 다시 굴릴 수 있습니다!

• 장비 유지하기

관록이 쌓인 생존자는 수집한 장비가 귀한 것인지 어떤지 알 수 있다. 가까운 미래에 식량은 아주 귀해질 것이다. 다행히 우리에겐 아직 시간이 남아있다. 여기서 핵심은 무기다: 단순히 들고 싸울 물건은 쉽게 찾을 수 있다. 하지만 무기 중에는 유난히 강한 것도, 신뢰할 수 없는 것도 존재한다. 강력한 무기들을 찾아낸 다음 그중에서도 최고를 선별해야 한다. 나머지 무기는 상황에 따라 사용하면 된다.



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, 헨드릭스 요새와 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 난이도**만큼 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 어떠한 경우에도 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 못할지 결정해야 합니다.

예시: *웨인은 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 무기를 버려야 합니다.
• 마체테를 유지하기 위해 폭주 주사위를 2개 굴립니다: , 이 나왔습니다. 웨인은 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. 파손만 2개네요! 이 소드오프 건은 파손되어 버려야 합니다.

기절 / 사망 규칙

> – 우린 누구 한 명 희생해선 안 된다. 즉, 아무도 사고 치지 않길 바란다.
> – 이봐, 다들 왜 갑자기 날 쳐다보는 거야?
> – 우린 널 이 신조의 예외로 할지, 아니면 마스코트로 삼을지 고민 중이다.

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(죽은 건 아닙니다). 그의 피규어는 기절한 구역에 그대로 눕혀 놓고, 소유한 장비 카드는 전부 버립니다(이때는 유지하기도 시도할 수 없습니다).

기절한 생존자는 목표물 토큰처럼 취급합니다. 이 취급은 **기절한 다음 라운드**까지 계속됩니다(기절한 라운드와 그다음 라운드까지). 다른 생존자는 목표물 획득하기 행동으로 기절한 생존자를 획득할 수 있습니다. 다음 라운드까지 구조되지 못하면 안타깝지만… 사망합니다(아래 참조).

• 기절한 생존자를 구조하면 그의 피규어를 그의 대시보드 위로 돌려놓습니다. 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 생존자 사망 시 패배할 수 있습니다. 한 번 사망한 생존자는 캠페인이 끝날 때까지 다시 사용할 수 없습니다.

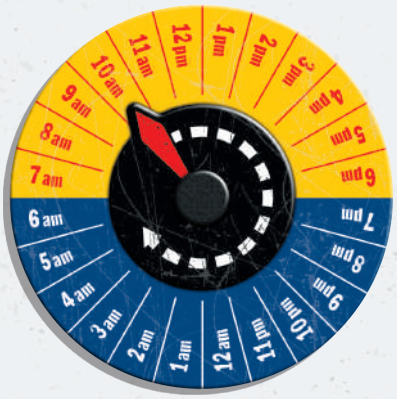
주의: 사망한 생존자를 따로 기록하여 같은 캠페인 내에서 다시 사용하지 않도록 합시다.

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 규칙

병사들은 긴 시간 깨어 있을 수 있도록 훈련을 받았다. 하지만 동시에 수면 부족이 치명적인 실수를 불러일으킨다는 것도 이해하고 있다. 어찌 되었건 밤을 이용하는 건 양날의 검이다. 좀비는 지치지도 잠들지도 않는다. 하지만 그들은 빛이 없으면 박쥐처럼 아무것도 못 보는 상태가 되고, 인공적인 불빛에 흥분한다. 이 점을 잘 이용하면 그들을 피해 이동하거나, 함정에 빠트려 학살할 수 있을 것이다!



시계는 숙련자 규칙을 적용할 때 쓰는 시작 플레이어 토큰입니다. 시계는 미션 진행 중 시간의 흐름을 체크합니다. 빠르든 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.
주간(7am에서 6pm까지)에는 일반적인 규칙이 적용됩니다.
야간(7pm에서 6am까지)에는 밤 규칙이 적용됩니다.

시계와 밤 규칙은 *좀비사이드* 본판에도 적용할 수 있습니다. 그때 시계의 시작 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(예: 주사위 눈 +1: 원거리). 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 **켜집니다.**
- 생존자는 행동을 1개 사용하여 손전등을 켤 수 있습니다.
- 생존자는 탐색 행동을 할 때 손전등의 전원을 켤 수 있습니다.
- 생존자는 0-1구역 내의 구역을 대상으로 원거리 행동을 할 때 손전등의 전원을 켤 수 있습니다. 이때 원거리 행동을 수행하기 전에 불빛 토큰을 먼저 놓습니다.

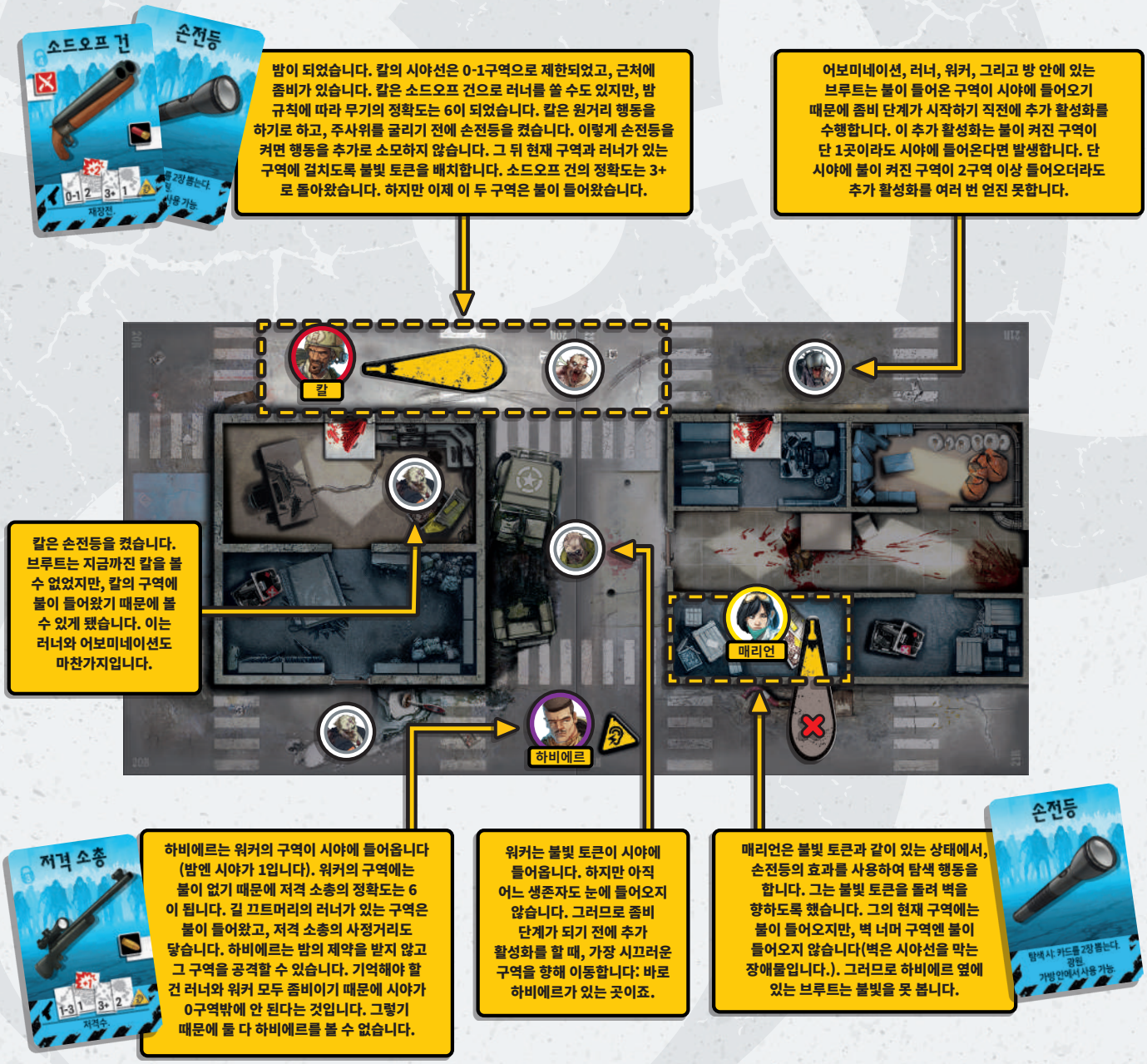
불빛 토큰은 두 구역 사이에 걸치도록 배치합니다: 두 구역은 생존자의 현재 구역 및 현재 구역과 인접한 구역(상하좌우로) 1곳을 말합니다. 생존자가 이동할 때 그의 불빛 토큰도 같이 이동합니다. 생존자가 이동할 때마다 불빛 토큰을 집어서 위 규칙에 맞게 다시 배치해야 합니다. 이때 행동은 소모되지 않습니다. 0-1거리 내의 구역을 대상으로 원거리 행동을 할 때는 불빛 토큰이 닿아 있는(현재 구역과 인접한) 구역이 자동으로 목표 구역으로 설정됩니다.

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 이 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, 굉장히 먼 곳에서도 불빛을 볼 수 있습니다!

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



1

밤이 되었습니다. 미셸의 위험 레벨은 노란색입니다. 그는 첫 번째 행동으로 원거리 행동을 선언했습니다. 그리고 콜트 M4 카빈으로 1구역 떨어진 러너를 공격합니다. 이때 그는 손전등을 행동 소모 없이 사용하여 두 구역을 밝혔습니다. 이제 밤 규칙의 정확도 제한이 풀렸습니다! 미셸은 주사위를 굴려 러너를 제거합니다.
미셸

2

두 번째 행동으로 미셸은 1구역 이동했습니다. 손전등은 켜진 채입니다. 그는 불빛 토큰을 집어 문 쪽으로 배치합니다. 세 번째 행동으로 미셸은 소방 도끼를 사용하여 눈앞의 문을 열었습니다. 손전등은 여전히 켜져 있습니다. 건물이 개방되고, 건물에서의 발생이 일어납니다.
미셸
네 번째(마지막) 행동으로 미셸은 콜트 M4 카빈을 사용하여 원거리 행동을 합니다. 목표는 워커들이 있는 구역입니다. 그는 그중 하나를 쓰러트렸습니다. 이제 미셸의 차례가 끝납니다. 그의 구역과 워커들의 구역엔 불빛 토큰이 놓여 있어, 불이 들어옵니다.

3

좀비 단계가 시작하기 직전에, 시야에 불빛 토큰이 1개 이상 들어오는 좀비가 있는지 확인합니다. 지금은 이 워커 둘이 그렇습니다. 그 둘은 즉시 추가 활성화를 한 번 수행합니다.
미셸
이 브루트는 시야에 불빛이 들어오지 않습니다. 그러므로 추가 활성화를 얻지 못합니다.

4

#04 헨드릭스 요새 특수 규칙

여기서 설명하는 규칙은 *성조기여 영원하라* 캠페인에서 사용됩니다. 더불어 자기만의 창작 미션을 만들 때도 사용할 수 있습니다!

사격수 워커

그들은 어디서나 생존자들을 위협합니다! 헨드릭스 요새 좀비 카드를 사용하여 게임에 '사격수 워커'를 추가하세요. '좀비 사격수' 아이콘은 좀비 발생과 좀비의 공격, 모두에 사용됩니다.

사격수 워커는 무리 속에 숨어버리면, 어깨에 맨 소총을 마구잡이로 난사하기 전까진 좀처럼 식별할 수 없습니다.

사격수 워커를 게임에 사용하려면 본판의 좀비 카드(#001~#040)를 헨드릭스 요새 좀비 카드(#041~#080)로 교체하면 됩니다. 이 새로운 좀비 카드들도 좀비를 발생시키는 과정은 일반 좀비 카드와 다르지 않습니다.

> 좀비는 그 자체로 악한 존재다. 하지만 무장한 좀비는 현실에 강림한 악몽이라 할 수 있다. 그들은 적당히 배회하다가 갑자기 차갑게 식은 손가락으로 방아쇠를 당기거나, 마주한 상대를 무기로 후려친다. 부수적인 피해에 관해서도 얘기해보자!

행동: 1
입히는 부상: 1
죽이기 위한 최소 피해량: 1
제공 아드레날린: 1점
특수 규칙:
• 사격수 워커는 워커와 같은 목표 우선순위를 가집니다. 하지만 워커 추가 활성화 카드의 효과는 받지 않습니다.
• "좀비 사격수" 아이콘이 있는 좀비 카드를 뽑았다면 다음 과정을 수행합니다:

1. 보드에 있는 사격수 워커는 모두, 시야 내의 생존자가 한 명 이상 존재하는 **모든 구역**을 대상으로 공격을 수행합니다. **이때 암흑 구역 및 밤 규칙은 무시합니다. 사격수 워커의 시야 내에 생존자가 있는 구역이 여럿 존재한다면, 그 워커는 모든 구역에 한 번씩 공격을 수행합니다.**

좀비 발생 단계를 진행 중입니다. 위험 레벨은 파란색입니다. 보드 상에 사격수 워커는 없습니다. 첫 번째로 "좀비 사격수" 아이콘을 가진 브루트 카드를 뽑았습니다. 발생 기점 구역에 브루트를 하나 배치합니다.

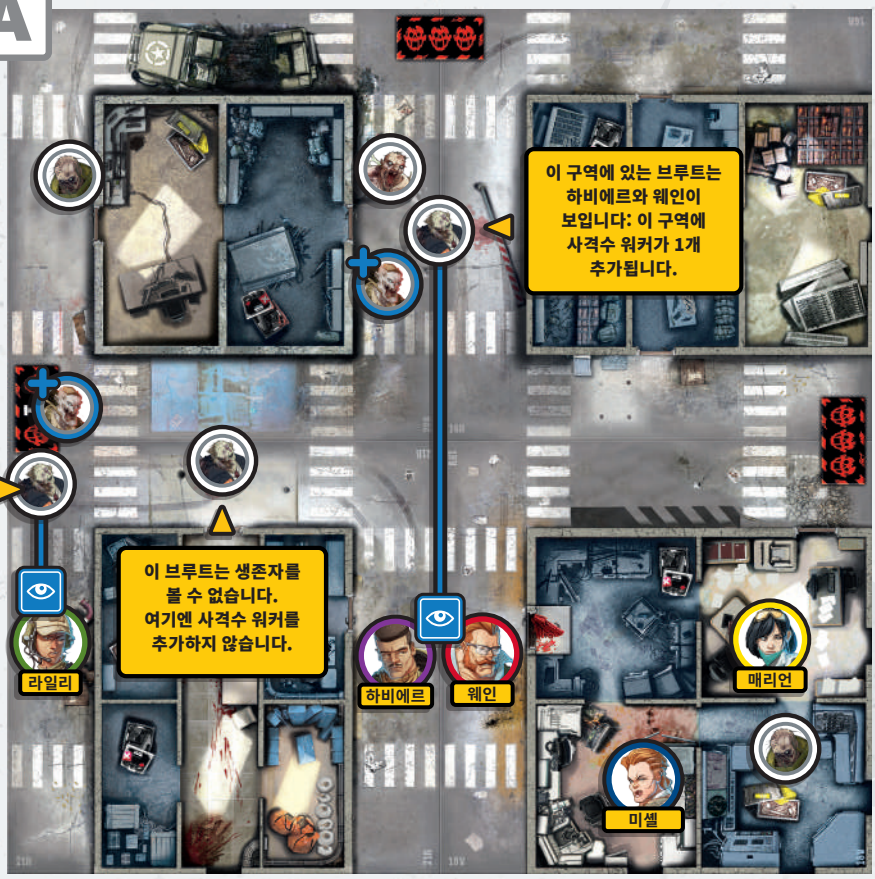
그 뒤, 플레이어들은 보드 상에 생존자를 볼 수 있는 브루트가 있는지 확인해야 합니다(이때 밤 규칙은 무시합니다). 지금 막 발생한 브루트는 라일리가 시야에 들어옵니다. 그러므로 사격수 워커 1개를 그 브루트가 있는 구역에 배치합니다.

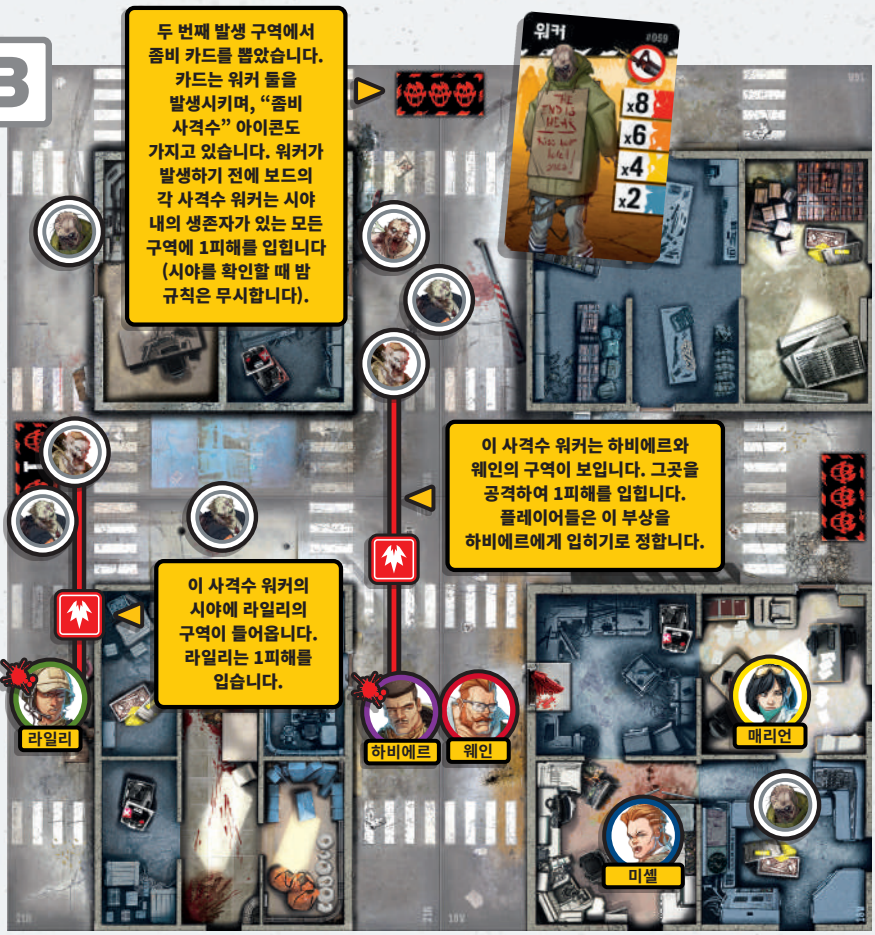
2. 사격수 워커가 공격하면 목표 구역에 있는 생존자에게 부상 1개를 입힙니다. 이 부상 1개를 어떻게 할당할지는 플레이어들이 정합니다. 생존자에게 부상을 할당하는 방법은 기본 규칙과 같습니다.

3. "좀비 사격수" 카드에 지정된 일반 좀비를 표시된 수만큼 발생시킵니다. 이때 발생한 좀비의 종류(워커, 브루트, 러너)는 이후 필요하기 때문에 기억해야 합니다.

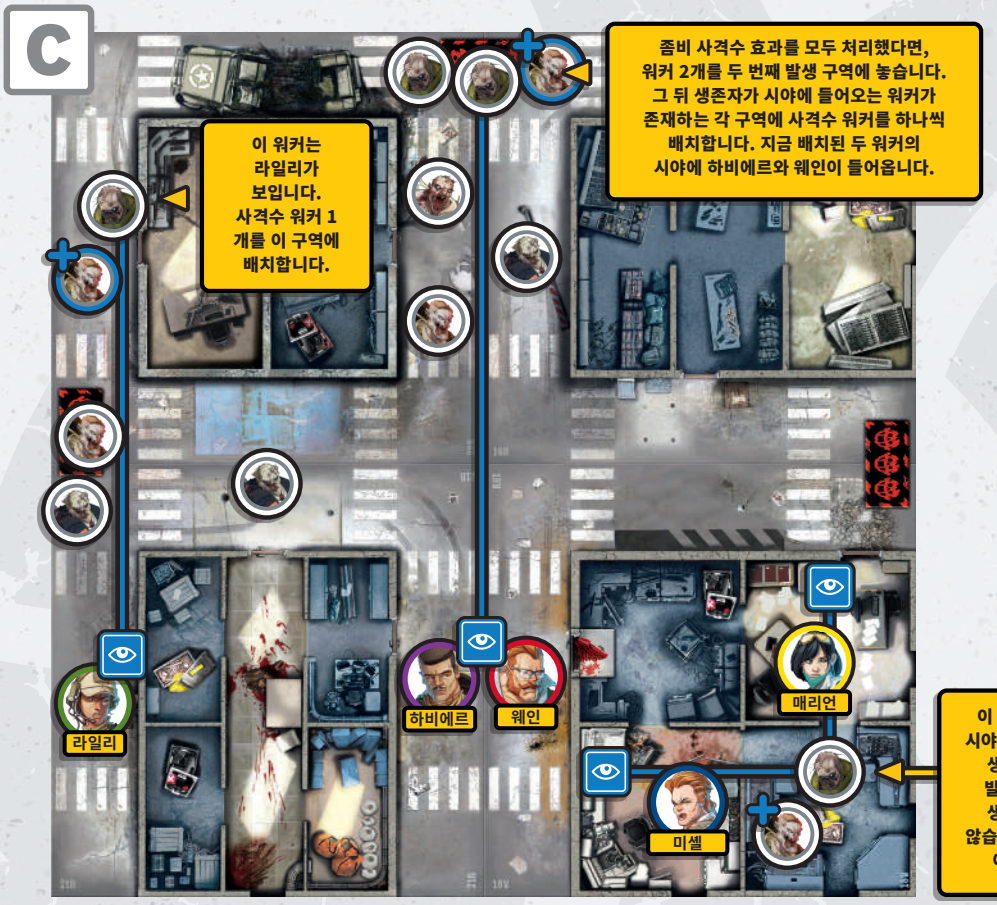
4. 지정된 종류(워커, 브루트, 러너)의 좀비가 있는
구역을 모두 확인합니다. 그중에서 생존자가 1명이라도 시야에 들어오는 구역을 추려냅니다. 해당하는 모든 구역에서 사격수 워커가 1개씩 발생합니다. 시야가 닿는지 판별할 때 암흑 구역 규칙 및 밤 규칙은 무시합니다. **단 이미 사격수 워커가 있는 구역에선 사격수 워커가 발생하지 않습니다.**
사격수 워커가 발생할 때 피규어가 부족하다면 우선 사격수 워커를 가능한 한 발생시킵니다. 이때 어느 구역에 발생할지는 플레이어끼리 상의하여 정합니다. 그 뒤 모든 사격수 워커는 추가 활성화합니다(사격은 하지 않습니다!).

중요: 사격수 워커는 "좀비 사격수" 카드가 나왔을 때만 사격을 수행합니다. 활성화 중에는 일반 워커와 똑같이 움직입니다.



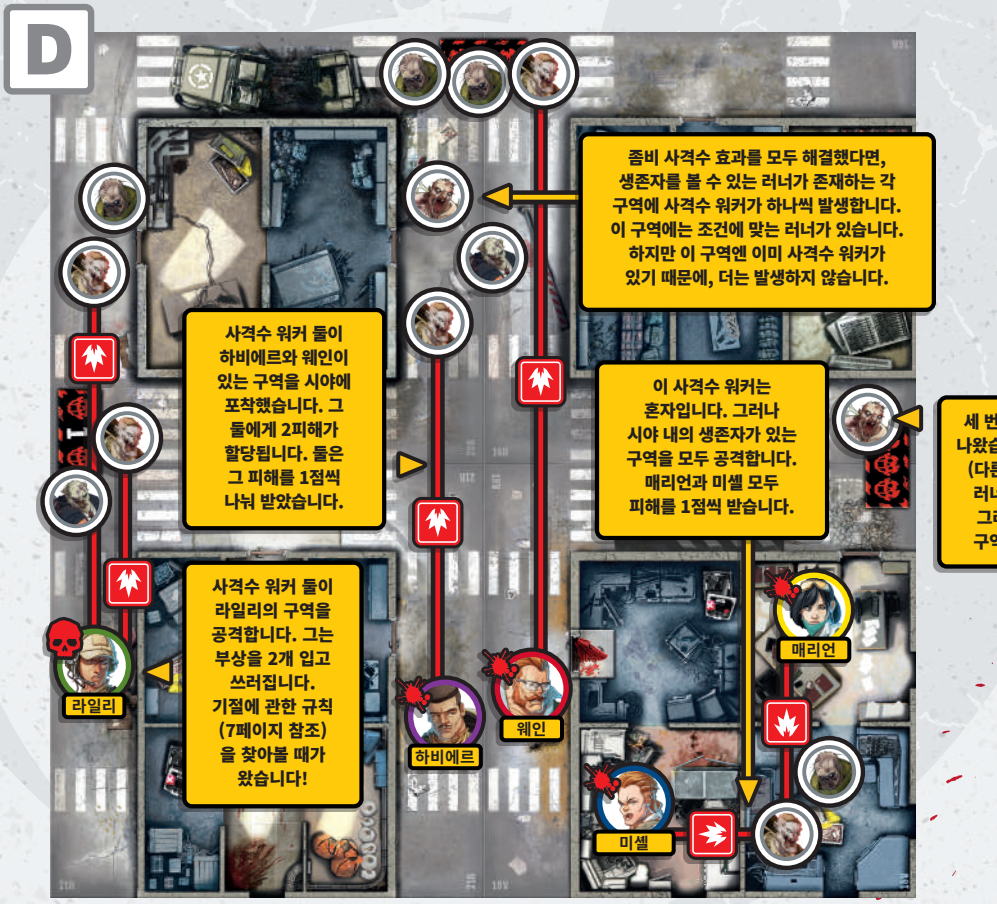


C



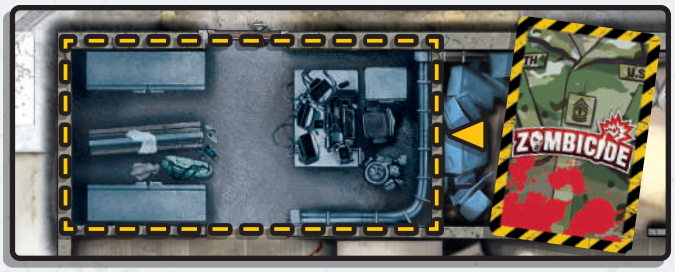
이 워커는 매리언과 미셸이 시야에 들어옵니다. 이 효과는 생존자가 하나만 보여도 발동합니다. 눈에 보이는 생존자의 수는 중요하지 않습니다. 사격수 워커 하나가 이 구역에 발생합니다.

D



세 번째 발생 구역: '좀비 사격수'와 러너 1개가 나왔습니다. 좀비 사격수 효과가 먼저 처리됩니다 (다른 설명문 참조). 그 뒤 러너가 발생합니다. 러너는 시야에 들어오는 생존자가 없습니다. 그러므로 좀비 사격수 효과를 해결한 뒤, 이 구역에는 사격수 워커가 추가되지 않습니다.

군사 장비와 타일



군사 타일에 있는 방을 탐색하면
군사 장비를 발견할 수 있습니다.

군사 장비 카드는 다른 카드와 섞이지 않고 독자적인 덱을 구성합니다. 이 카드들은 뒷면에 군복이 그려져 있습니다. 군사 장비는 다른 덱들과 마찬가지로 섞어서 보드 옆에 뒷면으로 쌓아둡니다(준비 단계 6번). 군사 카드는 숙련자 장비와 같은 규칙이 적용됩니다(5페이지 참조).

헨드릭스 요새에 포함된 게임 타일은 모두 군사 타일입니다. 군사 타일에는 길가에 인도가 없으며, 이를 통해 다른 타일과 구분할 수 있습니다. **다른 언급이 없다면 군사 타일에서 탐색 행동을 할 땐 군사 덱에서 카드를 뽑습니다.**

군사 장비와 타일은 *성조기여 영원하라* 캠페인에서 사용합니다(19페이지 참조).

#05 캠페인 규칙

이 장에서는 *성조기여 영원하라* 캠페인에 적용되는 ***좀비사이드***의 기본 규칙과 숙련자 규칙을 모두 설명합니다(19페이지 참조).

캠페인 시트

우리가 어떤 인생을 살았더라도, 이 좀비의 침공에 대비하는 건 불가능했다. 우리의 적은 인간이 아니게 됐고, 목적도 잃었다. 우린 수년에 걸쳐 혹독한 훈련을 받았고, 본능을 억눌렀다. 하지만 훈련 대신 결의를, 의무 대신 생존을 마음에 새기기까지 수 시간밖에 걸리지 않았다. 그 짧은 시간 동안 세상은 무너져 내렸다. 이제 반격할 때가 왔다.

캠페인 경험치 트랙: 생존자가 캠페인 경험치를 얻을 때마다 체크합니다. 혜택이 표시된 칸에 도달하면 보너스 행동 혹은 캠페인 기술을 얻습니다(15페이지 참조).

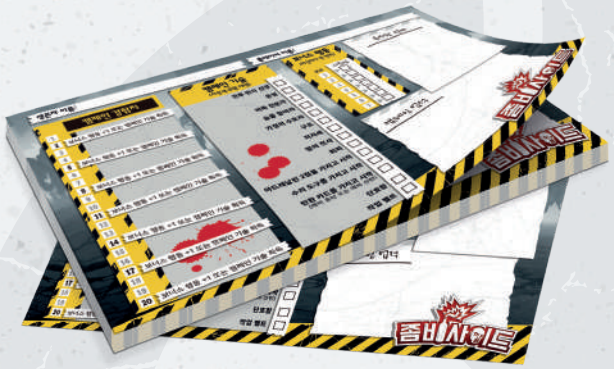
캠페인 기술: 생존자가 캠페인 기술을 얻을 때마다 목록에서 원하는 기술을 하나 골라 체크합니다(15페이지 참조).

보너스 행동: 생존자가 보너스 행동을 얻을 때마다 이곳 보유 칸에 체크합니다. 보너스 행동은 누적됩니다. 하지만 각 보너스 행동은 미션마다 한 번씩만 쓸 수 있습니다! (16페이지 참조).

유지한 장비: 생존자가 다음 미션에 유지하여 가져갈 장비를 여기에 적습니다 (16페이지 참조).

캠페인 업적: 생존자가 중요한 선택을 하거나 위업을 달성하여 키워드를 얻으면 여기에 적습니다. 이러한 업적은 캠페인에서 발생하는 사건에 영향을 끼칩니다(16페이지 참조).

캠페인을 진행하는 동안 생존자들은 **캠페인 경험치**를 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

> 우린 헨드릭스 오새에서 무슨 일이 일어난 건지 전혀 모른다. 물론 좀비가 침공을 개시하고 수 시간 동안 나도 많은 소문을 들었다. 하지만 내 눈으로 본 사실은 단 하나뿐이다. 그것은 좀비들이, 그리고 더 많은 좀비들이 오새에서 쏟아져 나왔다는 것이다. 헨드릭스 오새에서 좀비를 만들었는지 어떤지는 관심 없다. 우린 최악의 상황을 맞이할 준비를 해야 한다!

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

캠페인 경험치는 캠페인 진행 중 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. **그에 따른 보상은 달성 즉시 획득하며, 획득한 그 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. 미셸은 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

> 여기까지 왔다면 자넨 이미 아드레날린과 직감에 따라 본능적으로 이상한… 기술을 쓴 적이 있겠지. 생존할 만큼 운이 좋다면 그걸 개발하여 암박감 속에서도 사용할 수 있게 될 거야. 그럼 곧 자넨 진정한 생존자가 될 걸세. 마치 우리처럼 말이야. 어서 오게. 우리와 같이 가세나!

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 (34페이지 참조).

예시 : 미셸은 비축 전문가 캠페인 기술을 획득했습니다. 이제 미셸은 예비 부품과 비축 전문가 두 기술을 파란색 레벨 기술로 보유합니다! 비축 전문가는 즉시 발동됩니다. 미셸은 여분의 인벤토리를 손에 넣었습니다!

● 보너스 행동

자넨 이런 경험을 한 적이 있나? 갑자기 무아지경에 빠져서 위업을 이루고 뒤늦게 그 사실을 깨닫는 거지. 있다면 익숙해져야 할 거야. 좀비들은 자네가 이 현실에 익숙해질 시간을 주지 않을 거니까!

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 체크**합니다. 보너스 행동을 보유한 것보다 더 많이 사용할 수는 없지만, 한 차례에 사용하는 횟수에는 제한이 없습니다. 사용한 보너스 행동은 미션이 끝나면 회복됩니다. 그러면 사용함 칸에 한 표시를 모두 지웁니다.

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

● 캠페인 업적

상처는 몸에서 뗄 수 없는 훈장과 같다.

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 "오염"과 같은 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, 생존자를 대하는 게임 속 캐릭터의 행동에 영향을 줄 수 있습니다. 혹은 캠페인의 흐름이 바뀌기도 합니다.

목표 카드

군인들에게 있어 작전 브리핑 중에, 혹은 작전을 수행하기 직전이 되어서야 작전 목표를 검토하는 건 흔한 일이다. 이미 군의 명령 체계는 작동하지 않고 있다. 우린 스스로 정보를 모아서 작전을 세워야 한다. 어딜 살펴봐야 할지는 어느 정도 짐작하고 있다. 하지만 거기서 무엇을 발견하게 될지는 상상도 가지 않는다. 이 지역은 좀비가 점령하고 있다. 그러니 낙관적인 추측은 해선 안 된다. 항상 최악의 상황에 대비해야 한다!

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!**

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

준비

캠페인의 각 미션에는 그 미션에서만 쓰는 **목표 카드가 한 세트**씩 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.
목표물 토큰이 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 #17은 두 가지 선택지를 제시합니다. 하나는 노트 #1로 이어지며, 나머지 하나는 노트 #2로 이어집니다.

이 미션은 일반 미션과 조금 다르게 생겼습니다,
이 미션에선 목표 카드를 더욱 다양한 형태로 활용하고 있습니다.

• 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.

• 업적과 키워드

목표 카드는 플레이어에게 캠페인 시트에 업적을 적도록 지시할 수도 있습니다 (14페이지 참조).
일부 목표 카드에는 밑줄 처리된 키워드가 등장합니다. 이러한 키워드는 다른 목표 카드와 연계되어 이야기를 자아냅니다.

예시 : 라일리는 문 목표 카드를 획득했습니다. 그의 플레이어는 카드를 읽고, 이 문을 열려면 열쇠가 필요하다는 걸 알아냈습니다. 이 문을 열면 플레이어들은 노트 #1을 읽을 수 있습니다. 지금은 목표 카드를 제자리에 돌려놨습니다.
후에 하비에르는 열쇠가 기재된 목표 카드를 획득했습니다. 이제 라일리가 발견한 문을 열 수 있습니다. 그러면 노트 #1도 읽을 수 있습니다. 대체 저 굳게 잠긴 방 안에는 어떤 비밀이 숨어 있을까요?

#06 헨드릭스 요새 캠페인: 성조기여 영원하라

성조기여 영원하라 는 미션 10개로 구성된 캠페인으로 생존자는 6명을 사용합니다. **다른 설명이 없다면** 각 미션은 순서대로 진행해야 합니다. 이 캠페인에서는 본판 규칙은 물론 이 확장에서 추가된 규칙도 사용합니다. 생존자마다 캠페인 시트를 1장씩 준비하는 걸 잊지 마세요!

캠페인 동료: 페니

페니는 동료이며 생존자들과 함께 행동합니다.
그는 헨드릭스 요새로 가 모친인 커클랜드 박사를 찾으려 합니다.
생존자들은 자신을 호위해달라는 그의 부탁을 받아들였습니다.

생존자들은 페니와 함께 게임을 시작합니다. 페니는 동료입니다(본판 규칙서 33페이지 참조). 각 미션의 준비 단계에 플레이어들은 어느 생존자가 페니의 리더가 되어 그의 피규어와 함께 행동할지 결정해야 합니다. 페니는 아드레날린도 경험치도 획득하지 못합니다. 하지만 캠페인을 진행하면서 진화해나갈 겁니다! 자세한 사항은 각 미션의 특수 규칙 항목에서 설명합니다.
만약 페니가 죽으면 캠페인에서 패배합니다.

미션1 – 용사 집결

보통 / 60분

페니 커클랜드는 좀비가 나타나기 전부터 고등학 우리의 친구다. 세상이 멸망한 뒤 처음 수 시간 동안 우린 서로 힘을 합쳐 생존했다. 그는 비록 전투 능력은 없지만, 따뜻한 마음과 강철 같은 의지를 지녔다.
통신망이 붕괴하기 시작할 때쯤 페니는 메시지 몇 통을 받았다. 보낸 건 그의 모친인 린다 커클랜드 박사였다. 박사는 정부를 위해 일하는 생물학자다. 메시지는 군사기지인 헨드릭스 요새에서 좀비에 관한 수상한 실험이 진행되고 있는데 실험이 점점 통제를 벗어나기 시작했다는 내용이었다. 그는 그 상황을 우려하고 있었다. 그리고 마지막 메시지에는 도움을 요청하는 내용이 담겼다. 메시지를 송신한 장소는 헨드릭스 요새다. 페니는 우리에게 함께 엄마를 구하러 가달라고 부탁했고 우린 승낙했다.
며칠 뒤 우린 헨드릭스 요새에 도달했다. 하지만 곧 정체 모를 충격이 우릴 덮쳤다. 우린 근처 버려진 매점에서 은신처를 찾아냈다. 좀비들이 서서히 우리가 있는 곳으로 다가올 무렵 거리에서 사람들이 고함을 지르며 싸우는 소리가 들려왔다. 우린 혼자가 아니었다.

필요한 타일: 1R, 2R, 3V, 6V, 7R, 9V.

• 목표

생존자여, 연합하라! 모든 생존자가 한 구역에 모여야 합니다. 이 목표가 달성되면 즉시 노트 #1을 읽습니다.
시작 시각: **10am.**

특수 규칙

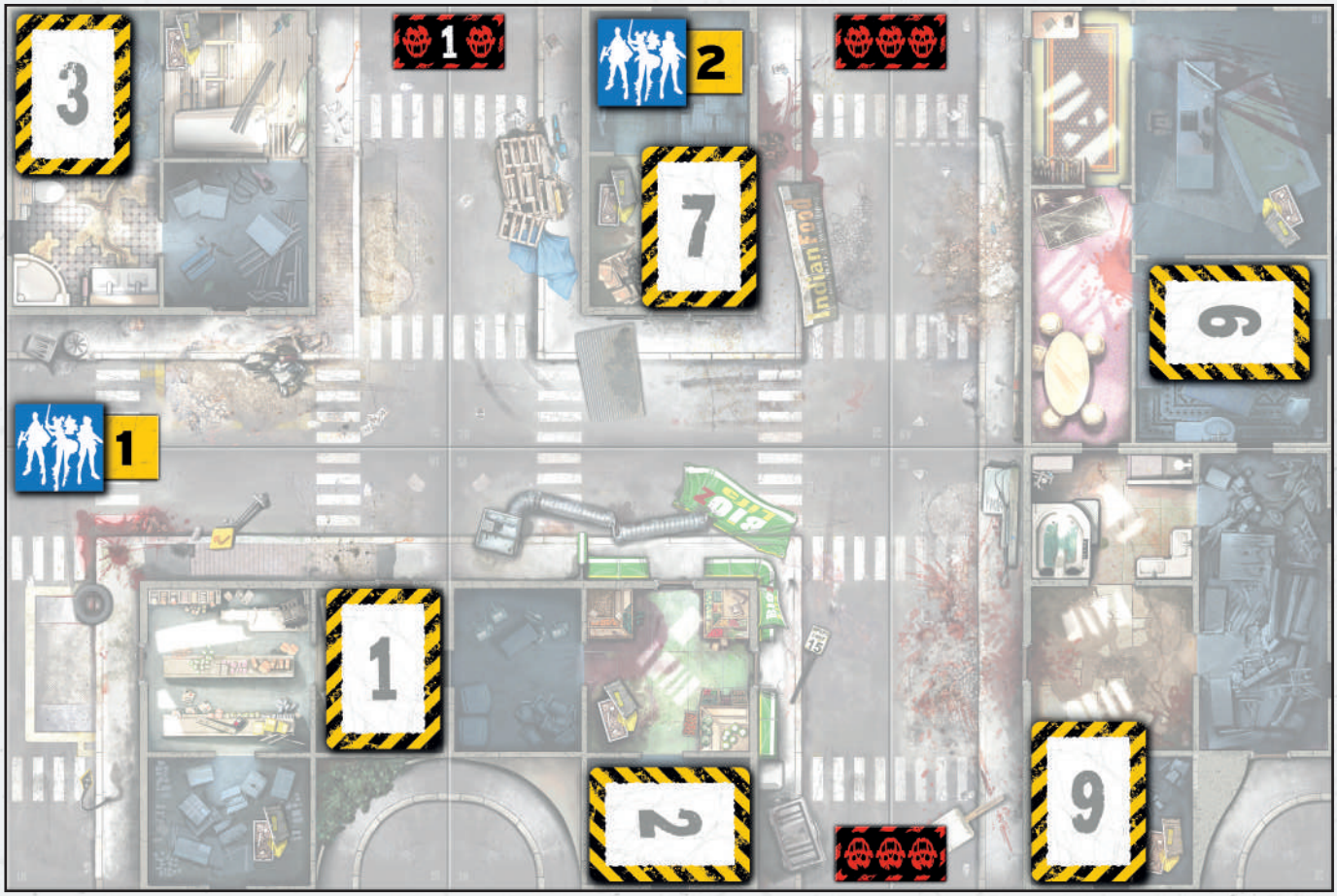
• 준비.
- 하비에르, 칼, 라일리를 1번 생존자 시작 구역에 놓습니다(타일 1R/3V).
- 매리언, 미셸, 페니, 웨인을 2번 생존자 시작 구역에 놓습니다(타일 7R).
- 만약 이 미션에 다른 생존자들을 사용하려 한다면, 플레이어끼리 상의하여 두 생존자 시작 구역에 같은 수의 생존자를 놓아야 합니다. 단 페니의 리더는 반드시 2번 시작 구역에 놓아야 합니다.
- 첫 게임 라운드를 시작하기 전에 좀비 단계를 한 번 진행합니다.

• 우선 사람들을 구하자. 미션 목표를 달성하기 전까진 목표 카드 #7(각종 전자 제품들)만 획득할 수 있으며, 그 외의 다른 목표 카드는 획득할 수 없습니다.

3V	7R	6V
1R	2R	9V

• 페니의 수색. 페니와 같은 구역에 있는 생존자는 그동안 기술 저자세를 얻습니다. 여기엔 페니와 그의 리더도 포함됩니다.
저자세 **-** 아군의 포격에 명중당하지 않습니다(화염병의 효과는 피하지 못합니다). 자신이 있는 구역이 원거리 공격의 대상이 됐을 때는 이 구역에 없는 것처럼 취급합니다.

• 상급 무기. 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 상급 무기 하나를 무작위로 얻습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.



미션2 – 컴퓨터에 남은 단서들

보통 / 60분

> 우린 새로운 친구들을 함박웃음과 열린 마음으로 환영했다. 그 친구들도 우리와 같은 군인이었고 마침 헨드릭스 오새로 가고 있었다. 우린 함께 움직이기로 했다. 머릿수는 곧 힘이기 때문이다.우린 기지 내에 들어가기 전에 미리 계획을 세워놨다. 기지의 서버를 이용해서 커클랜드 박사의 마지막 흔적을 찾아낼 것이다. 우린 어떠라도 침투하여 실마리를 찾아낼 수 있는 기술을 가지고 있다. 헨드릭스 오새의 서버로 가는 길을 알아내는 것은 오래 걸리지 않았다. 이제 서버가 있는 건물의 출입구 열쇠만 손에 넣으면 된다. 우린 열쇠를 어떻게 찾아야 할지 알고 있다. 바로 기지의 지휘관을 찾아내면 된다. 기지 내의 어떠라도 출입할 수 있는 권한을 가진 사람, 그가 바로 지휘관이다.

필요한 타일: 1R, 2R, 17R, 18R, 19R, 20R.

• 목표

사무실을 수색하라. 타일 19R에 있는 지휘소에 도달해야 합니다 (지휘소 목표 카드를 획득해야 합니다).
시작 시각: **7am.**

17R	2R
18R	20R
19R	1R

• 특수 규칙

• **봉쇄된 자료 센터.** 타일 20R에 있는 건물은 개방할 수 없습니다.

• **사건의 전개.** 먼저, 위병소와 지휘소를 방문해야 합니다(위병소 목표 카드와 지휘소 목표 카드만 획득할 수 있습니다).

• **페니의 수색.** 페니와 같은 구역에 있는 생존자는 그동안 기술 저자세를 얻습니다. 여기엔 페니와 그의 리더도 포함됩니다.
저자세 **-** 아군의 포격에 명중당하지 않습니다 (화염병의 효과는 피하지 못합니다). 자신이 있는 구역이 원거리 공격의 대상이 됐을 때는 이 구역에 없는 것처럼 취급합니다.

• **상급 무기.** 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 상급 무기 하나를 무작위로 얻습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.

미션3 – 린다에게 안부를 전해주게

보통 / 90분

헨드릭스의 서버에서 우린 금방 원하던 것을 찾아냈다. 린다 커클랜드 박사가 마지막 이메일을 보낸 장소다. 우린 그곳으로 달려갔다. 그곳에선 분명히 박사와 좀비에 관한 실마리를 찾아낼 수 있을 것이다. 솔직히 박사가 살아 있을 가능성은 극히 낮다. 다들 그걸 알고 있다. 그래도 포기할 순 없다. 페니와 우리 자신을 위해서도 전진해야 한다. 희망은 생존자를 움직이는 가장 강력한 연료다.

필요한 타일: 4V, 9R, 17R, 18V, 19V, 21R.

• 목표

린다 커클랜드 박사를 구조하라. 페니의 모친을 발견할 실마리를 찾을 때까지 목표 카드를 획득해 나가야 합니다.
시작 시각: **9am.**

• 특수 규칙

• **페니의 수색.** 페니와 같은 구역에 있는 생존자는 그동안 기술 저자세를 얻습니다. 여기엔 페니와 그의 리더도 포함됩니다.
저자세 - 아군의 포격에 명중당하지 않습니다 (화염병의 효과는 피하지 못합니다). 자신이 있는 구역이 원거리 공격의 대상이 됐을 때는 이 구역에 없는 것처럼 취급합니다.

• **낭비할 시간은 없다.** 타일 17R과 21R에 걸쳐 있는 건물은 개방할 수 없습니다

• **상급 무기.** 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 상급 무기 하나를 무작위로 얻습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.

17R	21R
9R	18V
4V	19V

미션4 - 비밀 연구소

보통 / 60분

> 비록 아무도 겉으로 드러내지 않았지만, 팀을 이루고 나서 처음으로 동료들의 눈에서 깊은 공포심을 느꼈다. 우린 비밀 연구소를 찾고 있다. 거기선 좀비한테 습격 당하거나 치명적인 질병에 감염될 수도 있다. 하지만 용기는 모두가 말하듯이, 두려움에 맞서 싸우는 것을 뜻한다. 그리고 우린 이 지구상에서 가장 용감한 사람들이다. 연구소는 반드시 파괴해야 한다. 일이 잘 풀리면 좋겠지만, 만약 실패한다면 다른 생존자 모두가 우리가 직면한 악몽과 직면할 것이다.

필요한 타일: 16R, 17R, 19V, 20V.

• 목표

비밀 연구소를 점거하라. 좀비가 각종 전염병을 퍼트리는 걸 막을 방법을 알아낼 때까지 목표 카드를 획득해 나가야 합니다.
시작 시각: **4am.**

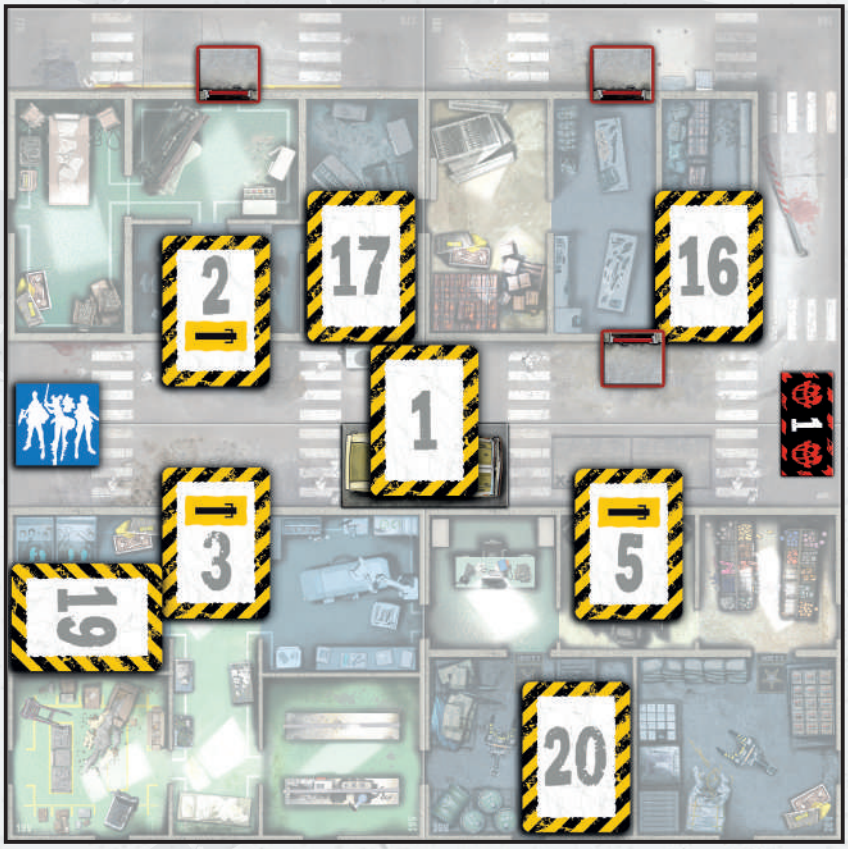
• 특수 규칙

• **봉쇄된 문.** 빨간색 문은 거리 구역 쪽에서 열 수 없습니다. 오직 건물 내에서만 열 수 있습니다.

• **짐이 실린 자동차.** 고급차는 다른 지시가 없는 한 운전하거나 탐색할 수 없습니다.

• **페니의 분노.** 페니의 리더는 전투 행동 +1을 얻습니다. 이 추가 전투 행동을 할 때는 반드시 리더의 가방에 있는 무기를 사용해야 합니다.

• **상급 무기.** 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 상급 무기 하나를 무작위로 얻습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.



미션5 – 병원체의 에덴

보통 / 45분

모든 생물 표본이 보관된 냉장고를 찾는 작업은 생각보다 시간을 오래 잡아먹었다. 생물학자들은 굉장히 다양한 물질과 장난감을 보관해두었다. 이 장난감들은 아주 위험하다. 만약 이 위험한 질병들이 좀비와 결합했다간 아무리 노련한 생존자라도 살아남지 못할 것이다. 좀비라면 하나던 열이던, 심지어 수백이라도 상대할 수 있다. 하지만, 탄저병이나 천연두, 흑사병에서도 살아남을 수 있을까? 페니는 변하기 시작했다. 어머니의 시신을 발견한 뒤로 그녀는 성숙한 생존자로 다시 태어났다. 우린 그녀가 자신의 첫 번째 실수를 극복할 수 있도록 도울 것이다.

필요한 타일: 4R, 6R, 7R, 16R, 17V, 19V.

● 목표

연구소(와 그 안에 있는 좀비)를 파괴하라. 타일 19V에 있는 목표 카드 "냉장고"를 획득해야 합니다.
시작 시각: **8pm.**

7R	6R	19V
16R	4R	17V

● 특수 규칙

- **안 움직여.** 초록색 문은 열 수 없습니다.
- **페니의 분노.** 페니의 리더는 전투 행동 +1을 얻습니다. 이 추가 전투 행동을 할 때는 반드시 리더의 가방에 있는 무기를 사용해야 합니다.
- **상급 무기.** 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 상급 무기 하나를 무작위로 얻습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.

미션6 – 에어리어 로메로

보통 / 120분

헨드릭스 요새의 과학자들이 좀비가 세상을 덮친 이유를 찾고 있었던 건 확실하다. 그들은 실험을 위해 굉장히 많은 수의 좀비를 포획했다. 하지만 이 때문에 그들은 죽었다. 그들은 한 장소에 너무나 많은 좀비를 모아두었다. 훈련된 군대조차 좀비들을 통제하지 못했다. 여기서 좀비를 가지고 대체 어떤 실험을 한 걸까? 이제 우리는 그들이 여기서 한 일을 밝혀내고, 이 사태를 수습해야 한다.

필요한 타일: 2V, 16V, 17R, 18R, 19V, 21V.

● 목표

군인을 상대로 실험했다고? 장교의 방을 확인해야 합니다(타일 16V).
시작 시각: **10pm**

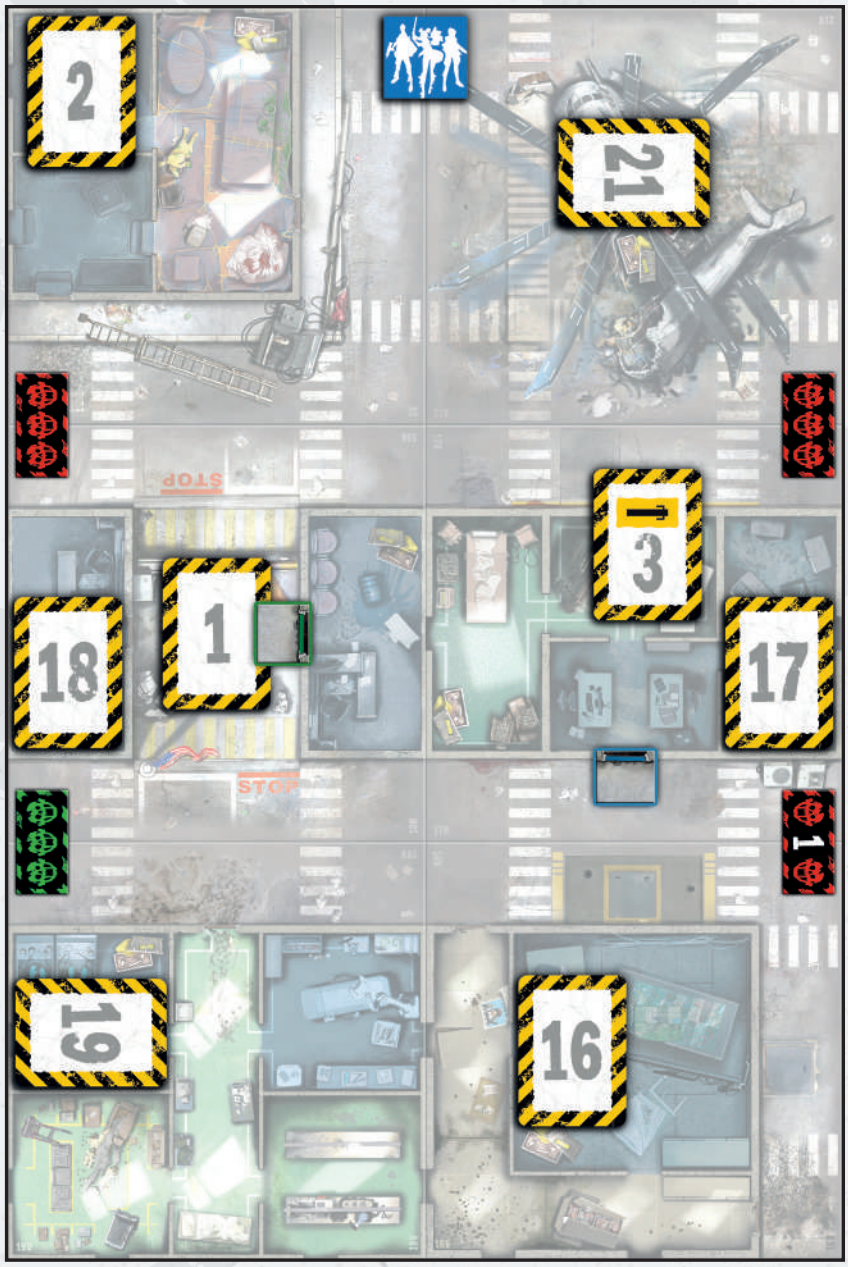
2V	21V
18R	17R
19V	16V

● 특수 규칙

• 준비.
- 초록색 발생 구역이 활성화하지 않은 상태로 게임을 시작합니다.
- 파란색 문과 초록색 문은 열 수 없습니다. 이 두 문을 열려면 목표 카드 "철문"을 획득해야 합니다.

• 페니의 분노. 페니의 리더는 전투 행동 +1을 얻습니다. 이 추가 전투 행동을 할 때는 반드시 리더의 가방에 있는 무기를 사용해야 합니다.

• 상급 무기. 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 상급 무기 하나를 무작위로 얻습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.



미션7 – 본부

보통 / 120분

본부는 좀비로 들끓고 있다. 하지만 연구소를 완전히 폐쇄하려면 반드시 들러야 한다. 이동하던 중에 총소리를 들었다. 아직 사람이 남아있었다니! 하지만 소리가 난 곳에 도착했을 때 우리의 기대는 산산이 부서졌다. 사방에 시체와 탄환, 혈흔이 흩뿌려져 있었다. 또한 추락하여 불타고 있는 헬리콥터가 눈에 들어왔다. 아까 들은 소리는 헬리콥터가 추락한 충격으로 상자에서 굴러 나온 탄약이 불길에 닿아 폭발하면서 난 것이었다. 그 소리에 이끌려 좀비들이 몰려오기 시작했다. 서둘러 대처해야 한다.

필요한 타일: 9R, 16V, 17V, 18V, 20R, 21V.

• 목표

오염 제거 프로토콜을 개시하라. 오염 제거 프로토콜은 헨드릭스 요새의 본부에서 찾을 수 있습니다. 타일 16V에 있는 해당 목표 카드를 획득해야 합니다.
시작 시각: **11am.**

• 특수 규칙

• **좀비 선발대.** *이 특수 규칙은 미션 M6 – 에어리어 로메로를 아직 플레이하지 않았을 때만 적용합니다.* 초록색 발생 구역이 활성화된 상태로 게임을 시작합니다. 헨드릭스 요새의 본부 목표 카드는 초록색 발생 구역을 비활성화하지 않으면 획득할 수 없습니다(그러므로 목표도 달성할 수 없습니다). 자세한 내용은 후술합니다.

• **추락한 헬리콥터.** 타일 21V의 정중앙 구역에서 추락한 헬리콥터가 불타고 있습니다. 이 헬리콥터는 탐색할 수 없습니다. 생존자가 이 구역에 들어가거나, 이 구역에서 행동을 할 때마다 주사위를 1개 굴립니다. 이때 4 이상이 나오면 부상을 1개 입습니다.

기억하세요: *아무것도 하지 않기도 하나의 행동입니다.*

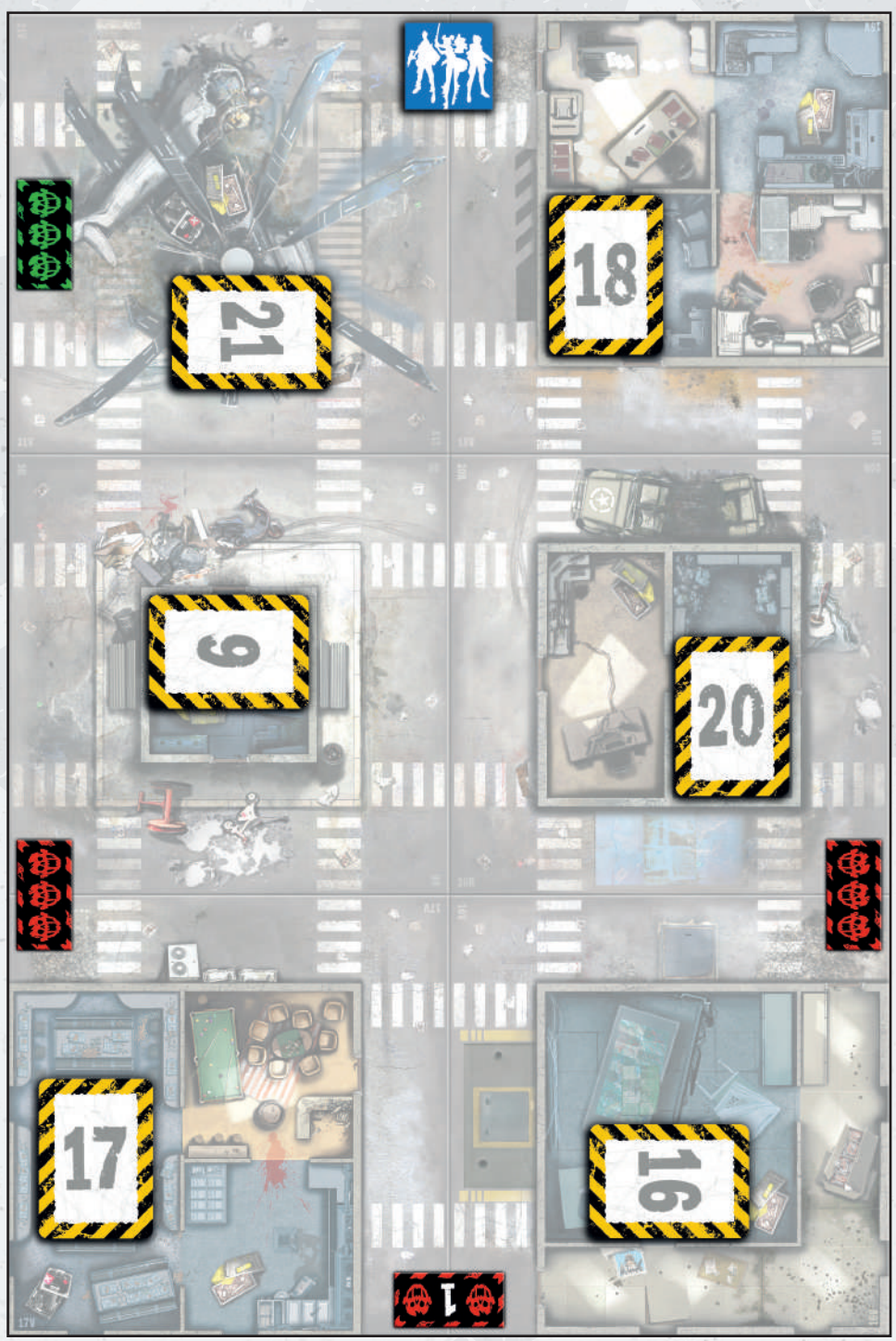
목표 카드 "추락한 헬리콥터"를 획득하기 전에는 상급 무기 상자를 획득할 수 없습니다.
그 구역에서 화염병 효과를 발생시키면 초록색 발생 구역을 제거합니다. 상급 무기 상자와 목표 카드도 미리 획득하지 않으면 같이 사라집니다.

• **페니의 분노.** 페니의 리더는 전투 행동 +1을 얻습니다. 이 추가 전투 행동을 할 때는 반드시 리더의 가방에 있는 무기를 사용해야 합니다.

• **상급 무기.** 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 상급 무기 하나를 무작위로 얻습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.

21V	18V
9R	20R
17V	16V

생존자
시작 구역
1
발생 구역
6x
상급 무기
상자
6x
?
목표 카드


21
18
9
20
17
16
1

미션8 – 여긴 군대다

매우 어려움 / 120분

우리의 여정은 예상치도 못한 곳에 도달했다. 우린 사람을 구하러 왔지만, 이윽고 무명의 구세주가 되었다. 우린 커클랜드 박사의 최후를 알아냈고, 이 생물학적 재해의 원인도 처리했다. 하지만 이렇게 정보를 모으고도 우린 아직 헨드릭스 요새에서 대체 무슨 일이 벌어진 건지 결론을 내리지 못했다. 좀비를 군에서 개발한 걸까? 그저 좀비에 대항하려 연구했을 수도 있지만, 군의 이익을 위해 이용하려 한 건지도 모른다. 우린 곧 거대한 좀비 무리와 마주쳤다. 이 무리엔 민간인과 군인들이 전부 뒤섞여 있다. 그 정체 모를 주사기도 여기저기 떨어져 있다. 우린 이 좀비 무리와 정면으로 맞붙기로 했다. 그 뒤 실마리를 찾을 수 있을 것이다.

9V	8R	16R
18V	21V	7R
19V	20R	17R

필요한 타일: 7R, 8R, 9V, 16R, 17R, 18V, 19V, 20R, 21V.

• 목표

헨드릭스 요새의 비밀을 파헤쳐라. 헨드릭스 요새에서 무슨 일이 벌어졌는지 밝혀낼 때까지 목표 카드를 획득해 나가세요.
시작 시각: **4am.**

• 특수 규칙

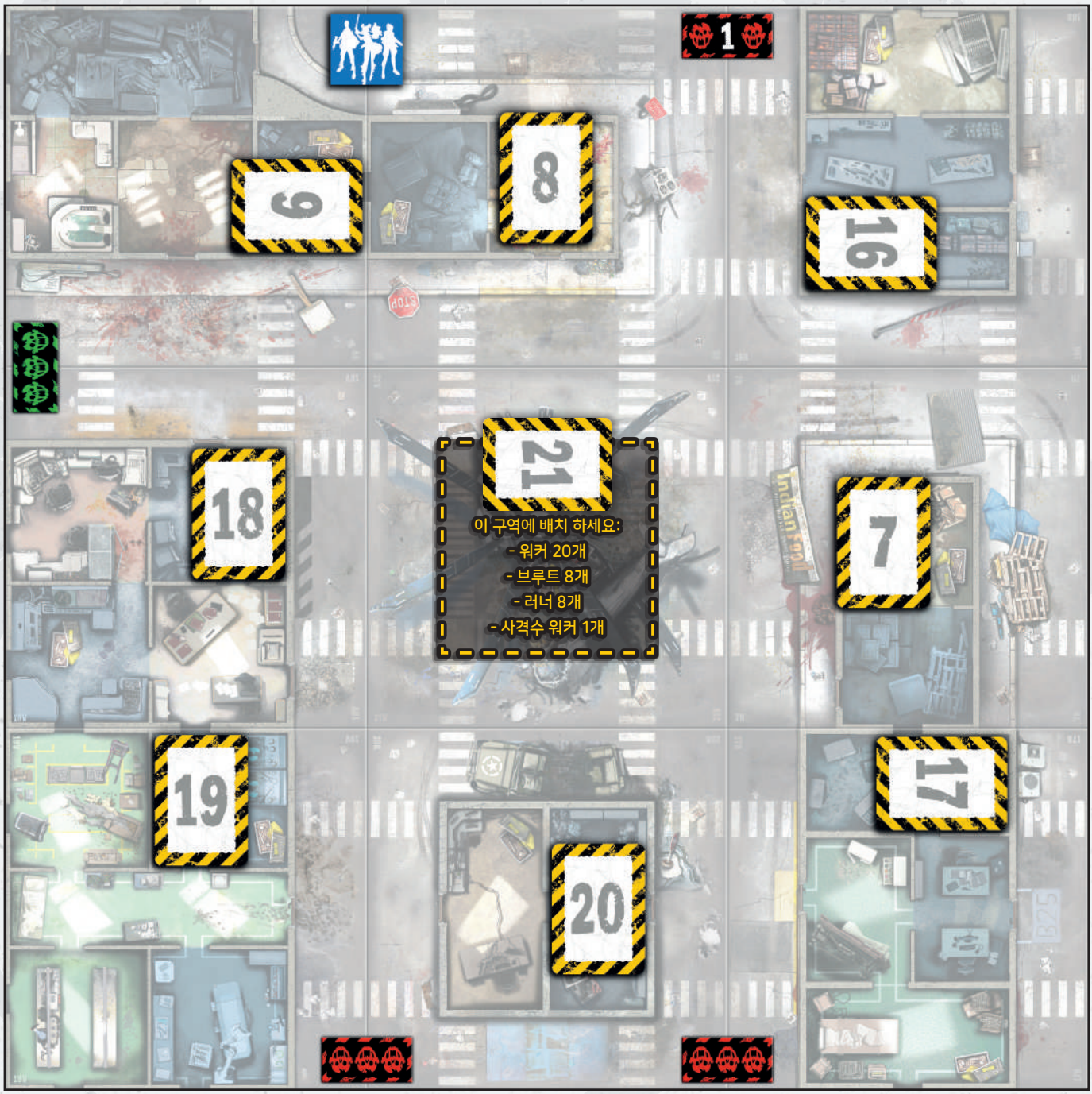
• **준비.** 타일 21V의 정중앙에 있는 구역에 다음 좀비들을 배치하세요:
- 워커 20개
- 브루트 8개
- 러너 8개
- 사격수 워커 1개

• **발생할 문제.** 초록색 발생 구역이 활성화하지 않은 상태로 게임을 시작합니다.

• **페니의 분노.** 페니의 리더는 전투 행동 +1을 얻습니다. 이 추가 전투 행동을 할 때는 반드시 리더의 가방에 있는 무기를 사용해야 합니다.

• **상급 무기.** 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 상급 무기 하나를 무작위로 얻습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.

생존자
시작 구역
9x
상급 무기
상자
1
발생 구역
좀비 무리
9x
목표 카드
2x
노트


1
9
8
16
18
21
이 구역에 배치 하세요:
- 워커 20개
- 브루트 8개
- 러너 8개
- 사격수 워커 1개
7
19
17
20

미션9 – 판도라의 상자

특수 / 가변적

위험을 무릅쓰고 기지 깊은 곳까지 들어간 우리는 헨드릭스 요새의 사람들이 좀비 사태를 해결할 방법을 찾기 위해 마지막에 무엇을 했는지 알려줄 단서를 찾았다. 여기서 군인과 시민들은 협력하여, 감염된 적들에 대항해 결사 항전을 벌였다. 왜 그들은 여기서 힘을 합쳐 싸운 걸까? 대체 어떤 명령이 내려왔길래 이 용맹한 전사들은 자신을 희생했을까? 생존자는 있을까? 사람들을 탈출시킬 노력은 한 걸까? 우린 이들이 하달받은 마지막 명령을 찾아내고 헨드릭스 요새가 어떻게 몰락했는지 알아야 한다. 그것이 여기서 죽은 이들에 대한 우리의 의무다.

필요한 타일: 3V, 5V, 7R, 9V, 16V, 17V.

• 목표

헨드릭스 요새의 유산을 되찾아라. 그것은 타일 16V에 있습니다.
시작 시각: **5am.**

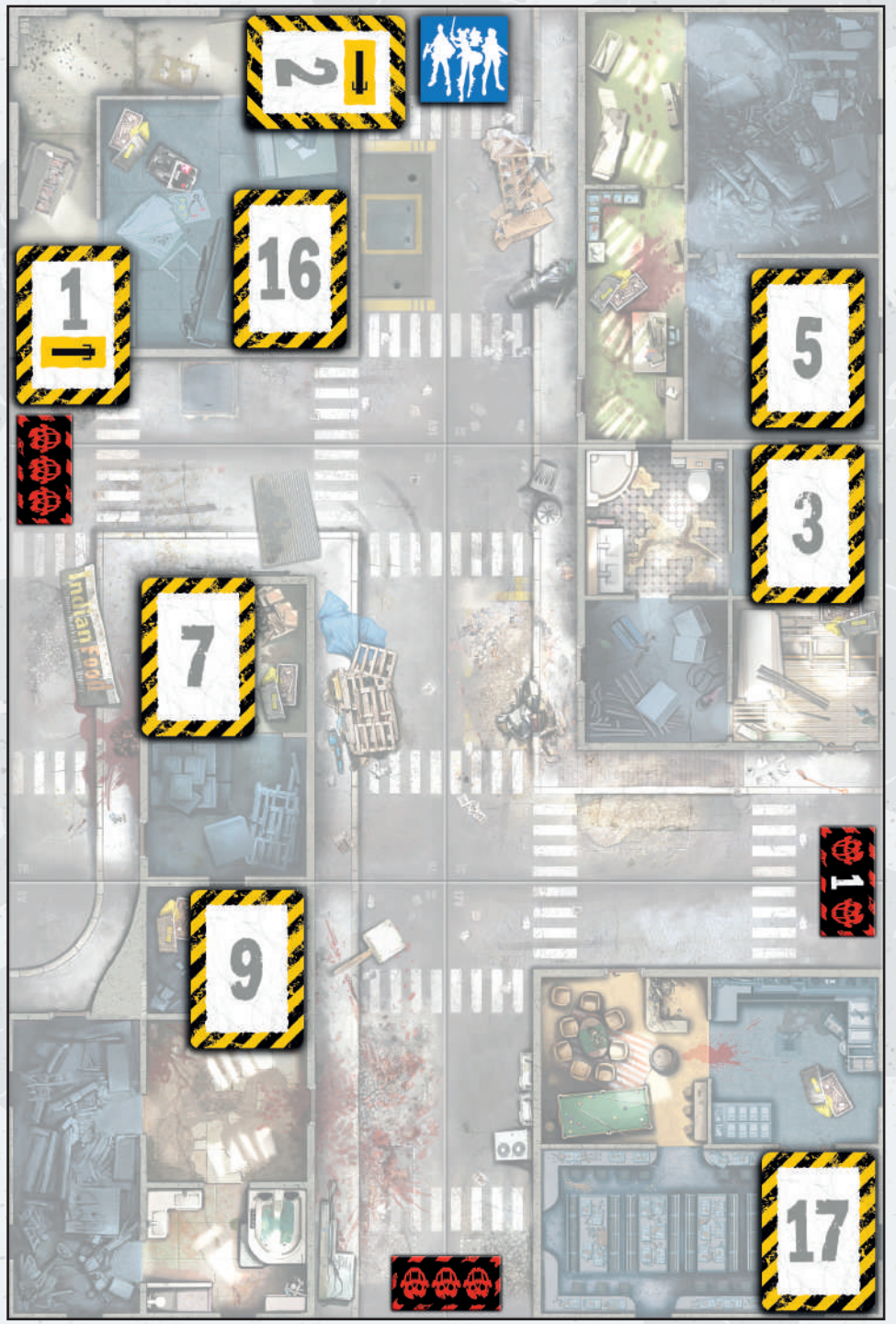
• 특수 규칙

• **세상의 모든 질병.** 업적 오염을 가진 생존자는 위험 레벨이 올라갈 때 얻은 기술을 사용할 수 없습니다. 보유한 오염이 많을수록 제약은 강해집니다.
- *오염 x1:* 빨간색 레벨 기술을 사용할 수 없습니다.
- *오염 x2:* 주황색 및 빨간색 레벨 기술을 사용할 수 없습니다.
- *오염 x3:* 노란색 및 그 위 레벨들의 기술을 사용할 수 없습니다.
- *오염 x4(이상):* 파란색 및 그 상위 레벨들의 기술을 사용할 수 없습니다.
아드레날린을 얻어 위험 레벨이 올라가면 비록 사용할 수 없더라도 현재 레벨의 기술을 골라 획득합니다. 생존자는 업적 오염을 잃으면 위의 제약을 더는 받지 않으며, 기술을 다시 사용할 수 있습니다.

• **페니의 분노.** 페니의 리더는 전투 행동 +1을 얻습니다. 이 추가 전투 행동을 할 때는 반드시 리더의 가방에 있는 무기를 사용해야 합니다.

• **상급 무기.** 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 상급 무기 하나를 무작위로 얻습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.

16V	5V
7R	3V
9V	17V


2
16
1
5
3
7
9
1
17

노트
#1

생존자
시작 구역
6x
상급 무기
상자
1
발생 구역
8x
?
목표 카드
1x
노트
노트

미션10 – 퍼플 헤이즈

매우 어려움 / 90분

> 우린 여길 떠나선 안 된다. 그 누구라도, 좀비든 아니든, 이 안에 들어가면 과학자들이 실험하던 여러 변종에 감염될 수 있다. 상황을 말하면, 우리 힘만으로 그것들을 모두 밝혀낼 수 있을지도 의문스럽다. 이 작업은 아마도, 분명히 여 단위의 시간이 들어갈 것이다….
>
> 우린 헨드릭스 요새에 대한 영구적인 해결책이 필요하다. 요새의 문지기가 되든, 완전히 파괴하든 말이다.

필요한 타일: 2V, 3R, 4R, 16R, 18R, 19R, 20R, 21R.

• 목표

요새 밖의 좀비들이 헨드릭스 요새에 침입하는 걸 막아라. 초록색 발생 구역을 파괴하고 헨드릭스 요새의 입구를 막을 방법을 찾아야 합니다.
시작 시각: **1am.**

• 특수 규칙

• **외부의 침략.** 초록색 발생 구역이 활성화된 상태로 게임을 시작합니다. 활성화할 때 가장 시끄러운 구역에 도달할 수 있는 경로가 없다면, 좀비는 모든 문이 개방된 것으로 간주하고 이동 경로를 구성합니다. 단 닫힌 문을 실제로 통과하진 못합니다.

• **경계를 넘다.** 타일 3R과 4R에 걸쳐 있는 건물의 문은 같은 구역의 좀비가 추가 활성화하여 건물 내로 진입하고자 하면 파괴됩니다. 만약 그 문이 그 건물에서 처음으로 개방된 문이라면, 문이 열린 뒤 건물에서의 발생을 수행합니다. 만약 이러한 과정을 통해 문이 2개 이상(생존자가 개방한 문은 제외) 파괴된다면 노트 #1을 읽습니다.

• **내일이 올까, 아니면 세상이 끝나는 걸까?** 업적 오염을 가진 생존자는 위험 레벨이 올라갈 때 얻은 기술을 사용할 수 없습니다. 보유한 오염이 많을수록

21R	2V
16R	20R
4R	3R
18R	19R

제약은 강해집니다.
- *오염 x1:* 빨간색 레벨 기술을 사용할 수 없습니다.
- *오염 x2:* 주황색 및 빨간색 레벨 기술을 사용할 수 없습니다
- *오염 x3:* 노란색 및 그 위 레벨들의 기술을 사용할 수 없습니다.
- *오염 x4(이상):* 파란색 및 그 상위 레벨들의 기술을 사용할 수 없습니다.

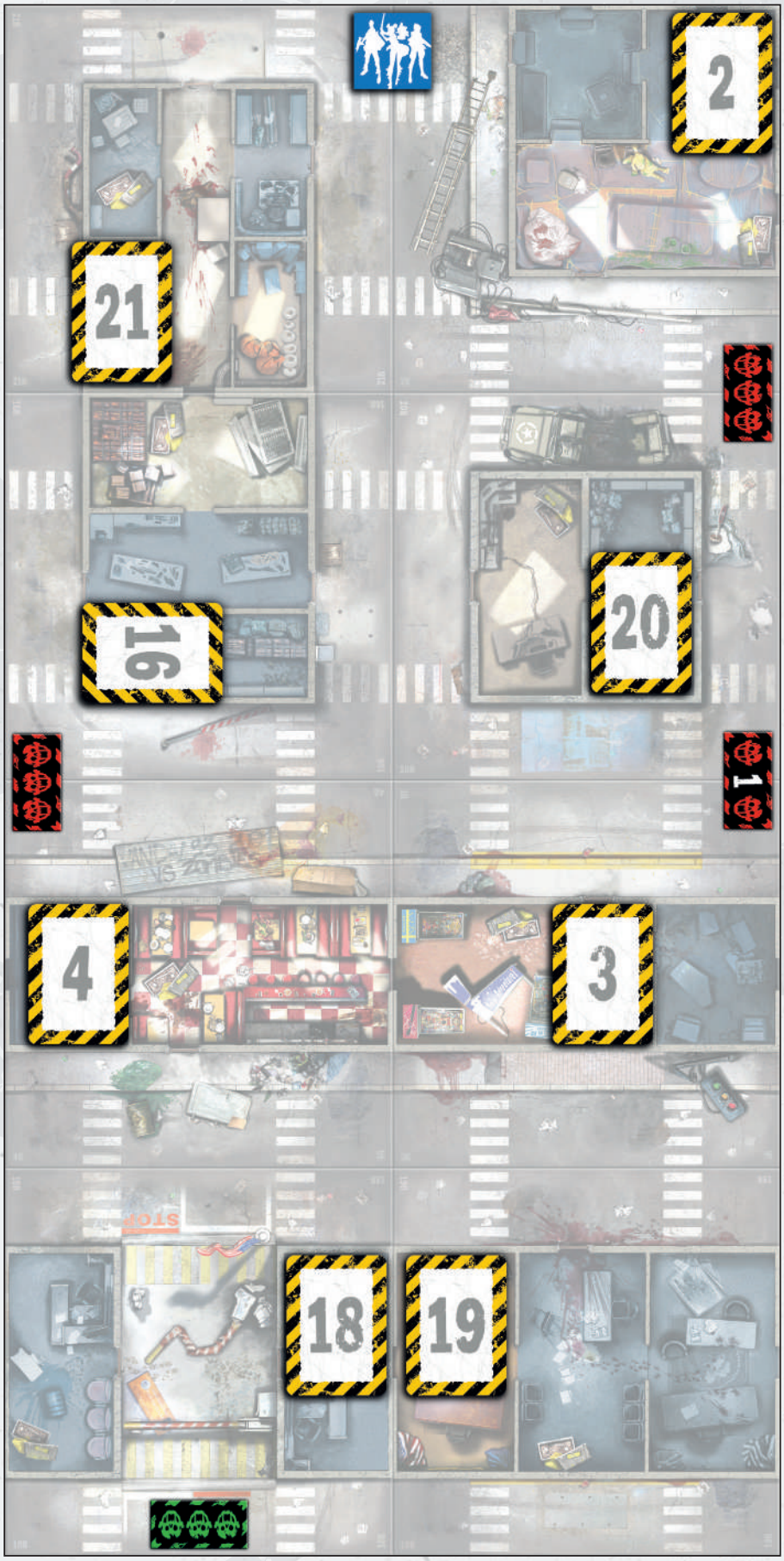
아드레날린을 얻어 위험 레벨이 올라가면 비록 사용할 수 없더라도 현재 레벨의 기술을 골라 획득합니다. 생존자는 업적 오염을 잃으면 위의 제약을 더는 받지 않으며, 기술을 다시 사용할 수 있습니다.

특수 상황: *캠페인이 끝났을 때 어떤 결말을 맞이하더라도 업적 오염이 하나 이상 있는 생존자는 사망합니다. 그들의 여정은 여기서 끝납니다.*

• **페니의 분노.** 페니의 리더는 전투 행동 +1을 얻습니다. 이 추가 전투 행동을 할 때는 반드시 리더의 가방에 있는 무기를 사용해야 합니다.

• **상급 무기.** 상급 무기 상자를 획득한 생존자는 상급 무기 하나를 무작위로 얻습니다. 그러면 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.

생존자
시작 구역
1
발생 구역
8x
상급 무기
상자
8x
목표 카드
노트
4x
노트


2
21
16
20
1
4
3
18
19

#07 새로운 기술들

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 이번에 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 [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.

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

크레디트

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 1번):**
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 재배치 할 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 먼저 모두 처리한 뒤 이동을 처리합니다. 각 좀비는 행동을 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 2번 하거나, 공격하고 이동하거나,이동하고 공격하거나, 2번 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 구역**에서 제일 먼저 수행합니다.
- 발생 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.

좀비 사격수

1. 사격수 워커는 시야선이 닿는, 생존자가 있는 구역을 모두 공격합니다 (밤 규칙은 무시합니다).
2. 각 공격은 그 구역에 1피해를 입힙니다.
3. 카드에 표시된 일반 좀비를 발생시킵니다.
4. 카드에 표시된 종류의 좀비가 있으며, 생존자가 시야(밤 규칙 무시)에 들어오는 각 구역에 사격수 워커를 하나씩 발생시킵니다. 단 이미 사격수 워커가 있는 구역에선 발생하지 않습니다. 피규어가 부족하다면 모든 사격수 워커가 한 번 활성화합니다.

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/사격수 워커	1	1	1
3	러너	2	1	1