



MARVEL ZOMBIES



MARVEL



마블 좀비

좀비사이드

게임

목차

게임 구성품	3
게임 소개	5
좀비 모드 / 히어로 모드	5
게임 준비	5
게임 개요	7
승리와 패배	7
게임 라운드	7
• 플레이어 단계	7
• 적 단계	7
• 종료 단계	7
기본적인 사항	8
기본 개념	8
시야선	9
이동 방법	10
ID 카드 살펴보기	10
경험치, 위험 레벨 및 기술	11
적	12
순찰대원	12
경호원	12
특수 요원	12
슈퍼 히어로	12
플레이어 단계	13
이동	13
문 열기	13
특성 획득	13
공격	14
목표물과 상호작용하기	14
차례 종료	14
적 단계	14
1. 적 활성화	14
• 공격	14
• 이동	15
• 특수 요원과 슈퍼 히어로	16

2. 적 발생	16
• 일반 발생	16
• 급습!	17
• 추가 활성화!	17
• 호위 받는 행인!	17
• 특수 행동	17
• 슈퍼 히어로!	17
• 적 피규어 소진	17
• 건물에서의 발생	18

전투	19
목표 우선순위	19
포식 공격	20
배고픔	21
굶주림	21
행인	21

행인 포식하기	21
행인 활성화	21
• 전투원 행인	21
• 비전투원 행인	22
• 호위 받는 행인	22

상호작용 가능한 목표물	22
AVENGERS SIGN	22

미션: 좀비 모드	23
미션: 히어로 모드	36
색인	43
크레딧	43
라운드 요약	44



게임 구성품

피규어 87 개

좀비 히어로 6개



Captain America Iron Man Wasp Hulk Captain Marvel Deadpool

슈퍼 히어로 6개



Black Panther Doctor Strange Ms. Marvel Thor Scarlet Witch Spider-Man

행인 12개



J. Jonah Jameson Coulson 요원 May 숙모 Pepper Potts Sharon Carter Betty Ross Mary Jane Blind Al Thunderbolt Ross Hydra Bob Okoye Wong

S.H.I.E.L.D. 요원 63개



순찰대원 35개 경호원 14개 특수 요원 14개

양면 게임 타일 9장

규칙 마블 좀비

카드 140장



좀비 히어로 ID 카드 6장



좀비 특성 카드 45장



발생 카드 42장



행인 카드 16장



슈퍼 히어로 카드 6장



AVENGERS SIGN 참조 카드 1장

토큰 41개



- Avengers Sign 토큰 (온전한/손상된) 1
- 문(열림/닫힘) 14
- 파란색 문(열림/닫힘) 1
- 초록색 문(열림/닫힘) 1



- 목표물(빨간색/빨간색) 7
- 목표물(빨간색/파란색) 1
- 목표물(빨간색/초록색) 1



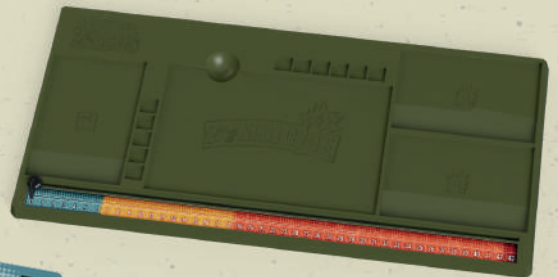
- 발생 시작 지점 1
- 발생 지점(빨간색/빨간색) 5
- 발생 지점(빨간색/파란색) 1
- 발생 지점(빨간색/초록색) 1



- 탈출구 지점 1



- 활성화 토큰 6



플라스틱 대시보드 6개



색상이 있는 베이스 6개



주사위 6개



표시 큐브 12개

히어로 모드 콘텐츠

이 게임 상자에는 히어로들과 행인들을 히어로 모드에 사용하는데 필요한 카드들도 들어있습니다. 히어로 모드로 게임을 진행하려면 **마블 좀비: X-Men 레지스탕스** 기본 게임이 필요합니다.



슈퍼 히어로 ID 카드 6장



행인 카드 12장



좀비 히어로 카드 6장

게임 소개

위대한 슈퍼 히어로들이 지키는 세상에서, 좀비 침공이 빨리 해결될 것이라고 생각하는 사람들이 있었다. 하지만 Avengers의 초기 멤버들이 언데드의 군단에 합류하자, 세상이 얼마나 심각한 문제에 처한 건지 곧바로 명확 해졌다. 좀비 히어로들의 신체는 피해를 입어도 전혀 티가 나지 않을 만큼 부패 중이며, 그들은 지구 곳곳을 아수라장으로 만들고 있다. 안 좋은 신체적 상태에도 불구하고, 배고픔을 최대한 달랠 수 있다면, 그들은 자신의 정신적인 능력을 그대로 유지할 수 있다. 배고픔은 그들의 초능력을 더욱 강하게 만들지만, 살아있는 육신을 먹고픈 충동을 듣게 해 좀비 히어로들이 배고픔에 완전히 사로잡힌 진정한 분별없는 괴물이 되지 않도록 한다. 이제 언데드 팀을 모아서, 식욕을 돋우고, 지구를 뒤흔들러 가져! 이제 더 이상 마블 히어로들의 세상이 아니다: 이제 마블 좀비의 세상이 왔다!

마블 좀비-좀비사이드 게임은 1명에서 6명의 플레이어가 좀비가 된 슈퍼 히어로의 역할을 맡아 게임 자체적으로 조종되는 S.H.I.E.L.D 요원들 그리고 감염되지 않은 슈퍼 히어로들과 맞서 싸우는 협력 방식의 게임입니다. 게임의 목적은 선택한 미션의 목표를 달성하고, 적들을 물리치고, 그리고 가장 중요한, 여러분의 폭발적인 식욕을 만족시키는 것입니다! 적들을 제거하고 행인들을 먹여 치우는 것은 여러분을 더욱 강력하게 만듭니다. 하지만 문제를 더 많이 일으킬 수록, 더 많은 병력이 여러분을 뒤쫓을 것입니다. 이 커져 가기만 하는 배고픔은 여러분을 강하게 만들지만, 그 배고픔 만큼 먹지 못한다면, 결국 여러분의 몸과 정신이 잡아먹히고 말 것입니다. 다같이 힘을 합쳐 움직여야만 좀비 히어로들은 구원받을 기회를 잡을 수 있을 것입니다!

! 기존 좀비사이드 유저들은!

기존의 좀비사이드 규칙에서 크고 작은 변경 사항이 많이 있기 때문에, 이 규칙서 전체를 꼼꼼하게 읽을 것을 추천합니다.

QR 코드로



BOARDMFACTORY.COM/
MARVELZOMBIES


! '마즘' 콘텐츠

🌿 좀비 모드 / 🌟 히어로 모드

이 게임 상자안에 들어있는 규칙은 좀비 모드를 다루고 있습니다, 플레이어들은 허기진 좀비 히어로가 되어 감염되지 않은 소수의 슈퍼 히어로들과 맞섭니다. 그러나, **마블 좀비: X-Men 레지스탕스** 기본 게임의 규칙과 콘텐츠를 사용하면, 반대의 역할을 맡아서, 마블 좀비를 히어로 모드로도 즐길 수 있습니다.



게임 준비

- 1. 미션** 하나를 선택합니다. 모든 미션은 좀비 히어로 4명으로 진행할 수 있으며, 좀비 히어로 5-6명으로 진행하는 경우(플레이어 1-6명이 하나씩 맡아서 조종합니다)를 위한 추가 규칙이 제공됩니다. 모든 미션을 더 적은 수의 좀비 히어로로 진행할 수 있지만, 이로 인해 게임이 더 어려워질 수 있습니다!
- 2. 타일**을 미션 지도에 나온 대로 배치합니다.
- 3. 발생 지점과 토큰**, 그리고 **피규어**를 미션이 지시하는 대로 놓습니다.
- 4.** 미션이 별도로 지시하지 않는다면, **비밀 임무 카드** 2장 모두를 행인 텍에서 제거합니다. 그리고, **행인 카드**를 무작위로 뽑아  아이콘이 있는 모든 구역마다 1장씩 뒷면이 보이도록 놓습니다.



행인 아이콘

- 5.** 다음 카드들을 따로 분류해 각각의 텍을 만듭니다. 각 카드는 종류에 따라 고유한 뒷면이 그려 있습니다. 각 텍은 섞어서 보드 근처에 뒷면으로 놓습니다.

A. 발생 텍: 플레이어들이 게임을 하는 동안 맞서 싸울 S.H.I.E.L.D. 요원들과 슈퍼 히어로들을 가져오는 카드입니다.



발생 카드

규칙 마블 좀비



행인 카드



행인 카드 슬롯

중앙 카드 슬롯에
놓인 ID카드

생명 트랙의
5번 칸에 놓인 표시 큐브

위험 트랙의 0번을
가리키는 화살표

배고픔 트랙의
0번 칸에 놓인 표시 큐브

 좀비 특성
카드 슬롯



비활성화
면으로 놓인
활성화 토큰



좀비 특성 카드



- B. 슈퍼 히어로 덱:** 발생 덱에서 슈퍼 히어로 카드가 뽑힐 때 마다, 무작위로 슈퍼 히어로 1명이 발생합니다. 슈퍼 히어로들은 서로 다른 도전 과제를 게임에 추가합니다!



슈퍼 히어로 카드

- C. 좀비 특성 덱:** 좀비 히어로들이 사용할 수 있는 능력을 제공하는 덱입니다.
- D. 행인 덱:** 유명한 캐릭터들이 게임에 등장하고, 플레이어들은 사냥할 수 있습니다. 일부는 보드에 놓인 채로 게임을 시작하지만, 몇몇은 특별 이벤트를 통해 발생할 수도 있습니다.
- E. Avengers Sign 참조 카드:** 상호작용 가능한 아이템에 관한 규칙을 확인할 수 있습니다.



Avengers Sign 참조 카드

- 플레이어 모두는 게임 내에서 하나의 팀이 되어 서로 협력합니다. 사용할 **좀비 히어로**들을 선택하고(4에서 6명) 원하는 순서대로 탁자에 둘러앉습니다.
- 플레이어들은 각자 **대시보드**를 하나씩 가져와, 그 위에 **좀비 히어로의 ID 카드**를 놓습니다. 위험 트랙의 이동식 화살표가 파란 레벨의 0번을 가리키게 합니다.
- 플레이어들은 좀비 히어로마다 **표시 큐브 2개**와 선택한 **색상의 베이스 1개**를 가져옵니다. **생명 트랙**의 가장 오른쪽 칸에 마커를 하나 놓고, 나머지 하나는 **배고픔 트랙**의 0번 칸에 놓습니다. 그리고, 좀비 히어로 피규어에 베이스를 부착합니다.
- 선택한 좀비 히어로의 피규어를 미션이 지시하는 대로 좀비 히어로 시작 구역에 놓습니다.
- 모든 플레이어는 활성화 토큰을 1개씩 받아 초록색 면(비활성화면)이 보이도록 자신의 대시보드 옆에 놓습니다.

게임 개요

승리와 패배

모든 미션 목표를 달성했다면 게임에서 즉시 승리합니다. 아무 게임 라운드 끝에, 좀비 히어로가 1명이라도 제거되거나, 특정 패배 조건이 달성되면 게임에 패배합니다. 마블 좀비는 협력 게임이므로 플레이어들은 모두 함께 승리하거나 패배합니다!

게임 준비

마블 좀비: 좀비사이드 게임은 일련의 라운드를 반복해서 진행하며 그 순서는 다음과 같습니다:

플레이어 단계

이 단계에서 좀비 히어로들은 게임 보드위에서 이동하거나, 공격하거나, 적들을 먹어 치우는 등 다양한 행동을 할 수 있습니다!

적 단계

모든 좀비 히어로를 활성화하고 나면, 플레이어 단계가 종료되고 적 단계가 시작됩니다. 이 단계에서는, 게임 보드에 놓인 적들이 좀비 히어로들을 제거하기 위해 움직이고, 새로운 적들이 발생합니다.

종료 단계

모든 미션과 몇몇 기술은 종료 단계에서 발생하는 효과에 대해 다룰 수 있습니다. 가장 중요한 것은, 종료 단계가 되었을 때 좀비 히어로가 1명이라도 제거되었다면, 플레이어들이 게임에 패배한다는 것입니다! 그렇지 않다면, 종료 단계의 진행을 모두 마치고 새로운 게임 라운드를 시작합니다.



기본적인 사항

더 세부적인 사항들에 대해 알아보기 전에, 먼저 플레이어들에게 도움이 될 만한 전반적인 규칙들을 살펴보겠습니다:

기본 개념

적: 이 용어는 다양한 S.H.I.E.L.D 요원들과 슈퍼 히어로들을 의미합니다. 이 용어는 모든 순찰대원, 경호원, 특수 요원 그리고 모든 슈퍼 히어로를 포함합니다. 하지만 행인은 포함하지 않습니다.

슈퍼 히어로: 감염되지 않은 슈퍼 히어로는 게임에 의해 발생되고 플레이어와 맞서 싸우도록 조종됩니다.

좀비 히어로: 플레이어가 말아서 조종하는 좀비가 된 슈퍼 히어로를 의미합니다.

구역: 건물 내에서 구역이란, 하나의 방을 뜻합니다. 거리에서 구역이란, 평행한 두 직선(혹은 직선과 보드 가장자리) 그리고 길가의 건물 벽으로 둘러싸인 영역을 뜻합니다.



시야선

시야선은 게임보드의 피규어(좀비 히어로, 적, 행인 등) 2개가 서로를 눈으로 볼 수 있는지 판정할 때 사용합니다.

거리 구역에서, 피규어들은 자신을 기준으로 하여 가로·세로로 직선상에 있는 이들을 볼 수 있습니다. 직선상에만 있다면 그 직선이 건물 벽이나 보드의 가장자리에서 끊기지 않는 한 몇 칸이라도 시야선으로 볼 수 있습니다. 단, 대각선 상에 존재하는 구역은 볼 수 없습니다.

중요: 좀비 히어로의 모든 기술, 특성, 능력들은 특별히 다른 지시가 있지 않는 한, 시야선을 필요로 합니다.

건물 구역에서, 피규어는 현재 위치한 방과 통로로 이어진 구역을 모두 볼 수 있습니다. 통로만 있다면, 벽도 두 구역 사이의 시야선을 가로막지 못합니다. 단, 건물 안에서는 인접한 구역만 볼 수 있습니다.

건물 구역에서 거리 구역을 내다볼 때는 직선상으로 이어진 모든 구역을 볼 수 있습니다. 거리 구역에서 건물 안을 들여다볼 때는 통로로 이어진, 인접한 구역 한 곳만 볼 수 있습니다

닫힌 문은 시야선을 막습니다

적, 행인, 좀비 히어로들은 시야선을 막지 않습니다.





이동 방법

좀비 히어로, 적, 행인과 같은 피규어는 현재 구역과 인접한 옆 구역으로 이동할 수 있습니다. 이때 두 구역은 반드시 가장자리가 인접해 있어야 합니다. 모서리만 만나는 두 구역은 이어지지 않은 것으로 간주합니다. 즉, 피규어는 대각선으로 이동할 수 없습니다!

거리 구역에서 옆 구역으로 이동하는 데에는 아무런 제약이 없습니다. 하지만 피규어가 건물로 들어가거나 나올 때는 반드시 문(또는 통로)을 이용해야 합니다.

건물 구역에서 피규어가 이동할 때는 현재 구역과, 열린 문 등의 통로로 이어진 구역으로만 이동할 수 있습니다. 이때 구역 내 피규어의 위치 및 묘사된 벽의 배치 등은 두 구역이 통로를 공유하는 한 아무런 영향을 미치지 않습니다.

좀비 히어로 이동은 같은 구역에 있는 적에 의해 방해받습니다(13 페이지).

ID카드 살펴보기

모든 좀비 히어로가 가진 고유의 ID카드에는 다음의 정보가 들어있습니다:

배고픔 트랙: 인육을 향한 절대 채울 수 없는 허기를 나타내며, 좀비 히어로는 이 트랙의 배고픔 레벨이 올라갈수록 더 위험해집니다. 그러나 배고픔 레벨이 너무 높아지면, 좀비 히어로는 굶주림 상태가 되어 모든 이성의 끈을 놓습니다 (21페이지를 보세요!).

배고픔 트랙은 좀비 히어로들이 공격 행동을 할 때 중요합니다 (21페이지를 보세요).



CAPTAIN MARVEL

체력: 좀비 히어로가 부상을 입을 때 마다, 여기의 마커를 왼쪽으로 1 칸씩 옮깁니다 만약 마커가 (0)에 다다르면, 좀비 히어로가 제거됩니다.

에너지 블래스트
위대한 펀치를 사용해 공격할 때, 같은 구역의 순찰대원이나 특수 요원 하나를 제거할 수 있다.

행동+1
DANVERS의 주특기
차례 중 한 번, 행동을 하나 사용해 2구역 이내의 적이 있는 구역으로 이동할 수 있다. 이때 적은 무시한다. 그리고 도착한 구역에서 행동 사용 없이 위대한 펀치 공격을 한 번 한다.

에너지 흡수
적에게서 부상 1개를 받아야 할 때 마다, 배고픔 레벨을 1 올리는 것으로 대신할 수 있다.

공격: 모든 좀비 히어로는 서로 다른 고유 공격과 공통의 포식 공격을 가지고 있습니다. 공격은 19페이지에 자세하게 나와있습니다.

기술: 모든 좀비 히어로는 각자 고유한 기술을 가지고 있으며, 경험치를 얻으면 사용 가능합니다(다음 페이지를 보세요).

경험치, 위험레벨, 기술

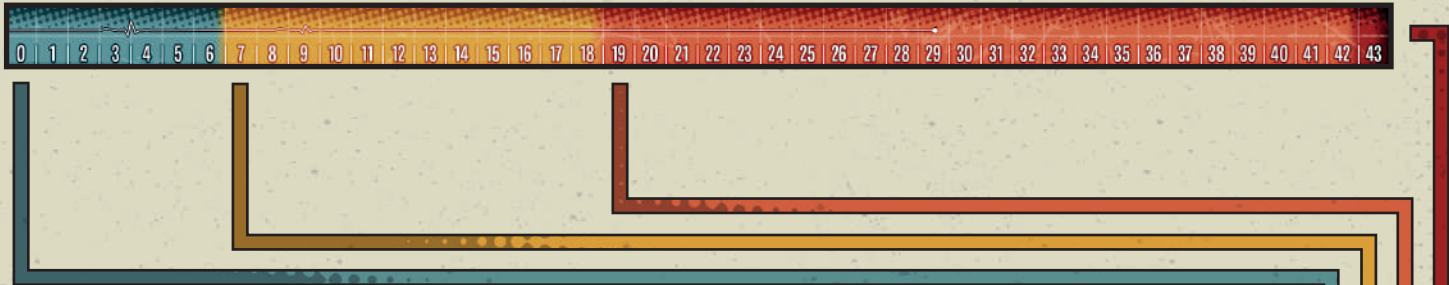
좀비 히어로는 적을 1명 제거할 때 마다, 1 경험치를 얻습니다(XP). 혹은 적 슈퍼 히어로를 제거했다면, 제거된 슈퍼 히어로가 지니고 있던 강인함 수치만큼의 경험치를 얻습니다(슈퍼 히어로에 대해서는 12페이지에 나와있습니다). 경험치를 얻을 때 마다, 좀비 히어로의 위험 트랙에서 얻은 경험치만큼을 전진합니다. 몇몇 미션들은 경험치를 얻을 수 있는 다른 방법을 제시하기도 합니다.

위험 트랙에는 위험 레벨 4가지가 있습니다: 파란색, 노란색, 주황색, 빨간색. 새로운 위험 레벨에 도달하면, 좀비 히어로는 미션 수행에 도움을 주는 새로운 기술을 하나씩 획득합니다.

하지만 경험치를 얻는 데에는 부작용이 있습니다! **발생 카드를 뽑으면 가장 높은 위험 레벨을 가진 좀비 히어로의 레벨에 해당하는 줄을 읽습니다**(16페이지 "적 발생" 참조). 좀비 히어로들이 더 강해질수록, 더 많은 병력이 나타나 그들을 무력화시키려 합니다!

- 빨간색 레벨: 순찰대원 9
- 주황색 레벨: 순찰대원 8
- 노란색 레벨: 순찰대원 3
- 파란색 레벨: 순찰대원 2

- 좀비 히어로는 경험치 0점과 기술 1개를 가지고, 파란색 레벨에서 게임을 시작합니다.
- 좀비 히어로는 경험치를 7점 모으면 노란색 레벨에 도달합니다. 4번째 행동을 획득합니다.
- 좀비 히어로는 경험치를 19점 모으면 주황색 레벨에 도달합니다. 이 레벨의 새로운 기술 1개를 획득합니다.
- 좀비 히어로는 경험치를 43점 모으면 빨간색 레벨에 도달합니다. 이제 모든 기술을 사용할 수 있습니다.



좀비 히어로는 게임의 시작시부터, 고유 공격과 포식 공격을 사용할 수 있습니다.

CAPTAIN AMERICA

VIBRANIUM 방패

0 2 3+

방패로 막기

적들이 당신이 있는 구역을 공격할 때 마다, 부상을 할당하기 전에, 할당해야 하는 부상과 같은 수만큼의 주사위를 굴린다. 5이상 나온 주사위 개수만큼 부상을 막는다.

포식 공격

0 1 4+

이 공격으로 대상을 제거하면, 배고픔 레벨이 0이 된다.

행동 +1

방패 회수

차례 중 한 번, Vibranium 방패로 공격한 뒤, 사정거리 1 구역 이내에 Vibranium 방패 공격을 행동 사용 없이 한번 더 할 수 있다.

엔드 리더

차례 중 한 번, 사정거리 2 구역 이내의 다른 좀비 히어로 1명이 추가 행동 한 번을 하도록 할 수 있다. 그리고 차례를 마쳐 진행한다.

적

적에는 4가지 종류가 있습니다. 대부분의 적은 활성화될 때 행동을 한 번 합니다. 예외로는 특수 요원과 슈퍼 히어로가 있습니다. 이들은 활성화될 때 행동을 두 번 합니다. 적들은 자신이 가진 강인함 수치만큼의 명중을 한 번의 공격 행동을 통해 받으면 그 즉시 제거됩니다. 적을 제거한 좀비 히어로는 경험치 1점을 얻습니다. 예외적으로, 슈퍼 히어로를 제거하면 그 슈퍼 히어로의 강인함 수치만큼의 경험치를 얻습니다.

순찰대원



순찰대원들은 전기 충격 곤봉을 휘두르지만, 그들의 진정한 무기는 바로 머릿수입니다. 거리를 유지하세요, 언제 사격을 개시할지 모릅니다!

- 행동: 1
- 강인함: 1
- 제공 경험치: 1

경호원



전기충격 건틀렛과 두꺼운 방어구로 중무장한 S.H.I.E.L.D. 경호원들이 호위하는 행인들은 공격하기 어렵습니다.

- 행동: 1
- 강인함: 2
- 제공 경험치: 1

특수 요원



S.H.I.E.L.D.의 정예 병력인 특수 요원들은 빠르고 치명적입니다. 그들은 제트팩을 사용해 방심하고 있는 좀비들 머리 위에서 갑자기 나타날 수 있습니다!


- 행동: 2
- 강인함: 1
- 제공 경험치: 1



슈퍼 히어로

- 모든 슈퍼 히어로는 각자 서로 다른 강력한 능력을 가지고 있습니다. 하지만 그들의 목표는 같습니다: 바로 좀비 침공을 막는 것입니다.



- 행동: 2
- 강인함:  슈퍼 히어로는 각자의 카드에 표시된 만큼의 강인함을 지니고 있습니다.



- 제공 경험치: 제거된 슈퍼 히어로의 강인함 수치만큼의 경험치를 얻습니다.
- 모든 슈퍼 히어로는 각자의 슈퍼 히어로 카드에 표시된 고유의 능력을 가지고 있습니다. 이 능력은 그들이 게임 보드 위에 있는 동안은 계속 발동됩니다.

플레이어 단계

플레이어 단계는 다음의 순서대로 진행됩니다:

- 1. 배고픔 트랙 전진:** 모든 플레이어는 자신의 배고픔 트랙에서 1칸 전진합니다.
- 2. 활성화 토큰 재배치:** 모든 플레이어는 자신의 활성화 토큰을 초록색(비활성화) 면으로 놓습니다.
- 3. 좀비 히어로 활성화:** 좀비 히어로가 하나씩 활성화됩니다. 매 라운드마다, 플레이어들은 좀비 히어로를 활성화시킬 순서를 정합니다. 파란색 위험 레벨의 좀비 히어로는 자신의 차례에 행동을 3번까지 수행할 수 있습니다 (파란색 레벨의 기술이 주는 추가 행동은 별도). 차례에 할 수 있는 행동은 다음과 같습니다:

- 일부 미션에서는 색상이 있는 문을 사용합니다. 보통 이러한 문은 일부 조건(색상이 같은 목표물 토큰을 획득하는 등)을 만족할 때까지 열 수 없습니다. 자세한 내용은 미션 상세 설명에서 확인할 수 있습니다.



파란색 문 토큰과 초록색 문 토큰

중요: 어떤 건물의 문을 처음으로 열면, 그 건물안에 있던 적과 행인이 모두 공개됩니다. 건물에서의 발생 부분에 대한 자세한 설명은 18페이지에 나와있습니다.

이동

좀비 히어로는 인접한 구역으로 이동합니다. 하지만 벽이나 닫힌 문을 통과하여 이동할 수는 없습니다.

- 좀비 히어로가 적과 같은 구역에 있는 경우, 적마다 1개씩 추가로 행동을 사용해야 현재 구역을 떠날 수 있습니다.

예시: Captain America는 순찰대원 둘과 같은 구역에 있습니다. 이 구역을 떠나려면 이동 행동 1개에 순찰대원당 1개씩 2개를 더하여 총 3개를 사용해야 합니다. 만약 적이 셋 있었다면 Captain America는 이동할 때 행동이 4개(1+3) 필요했을 것입니다.

- 좀비 히어로가 적을 포함한 구역으로 들어가면 이동 행동은 종료됩니다 (좀비 히어로가 한 번의 이동 행동으로 여러 구역을 이동하게 해주는 기술이나 효과를 적용할 때 이것을 잊지 않도록 주의하세요).

특성 획득

플레이어는 좀비 특성 덱 맨 위 카드를 뽑아 좀비 히어로 대시보드의 좀비 특성 칸 2곳 중 1곳에 놓습니다. **좀비 히어로는 차례마다 한 번씩만 특성 획득 행동을 할 수 있습니다**, 하지만 다른 효과로 인해 추가로 특성 카드를 얻을 수도 있습니다.

- 모든 좀비 히어로는 좀비 특성을 2개까지만 가지고 있을 수 있습니다.** 만약 이미 2개가 있는 상태에서 새로 1장을 더 뽑으면, 새로 뽑은 카드를 버리거나 이미 대시보드에 있는 카드 2장 중 1장을 선택해서 새로 뽑은 카드와 교체해야 합니다.
- 좀비 특성 덱이 소진되었다면, 버려진 특성 카드를 모두 다시 섞어 덱을 만듭니다.
- 좀비 특성은 매우 강력하지만 **한번 사용하면 버려야 합니다**. 모든 좀비 특성에는 자신의 효과에 대한 설명이 나와있습니다, 그러므로 주의 깊게 읽어야 합니다! 각각의 조건만 만족한다면 좀비 특성 2개를 동시에 사용하는 것도 가능합니다.

문 열기

좀비 히어로는 자신이 있는 구역의 문을 부셔서 엽니다. 닫힌 문 위에 문 토큰을 열린 문이 보이도록 올려놓으면 됩니다(닫힌 문이 토큰이었다면 그대로 뒤집어서 열린 문 면으로 바꿉니다).



닫힌 문 토큰과 열린 문 토큰

주의: 열린 문은 다시 닫히지 않습니다.



공격

좀비 히어로로는 적이나 행인을 대상으로 공격 행동을 할 수 있습니다. 전투 행동에 대한 자세한 사항은 19페이지에 나와있습니다.

목표물과 상호작용하기

좀비 히어로는 같은 구역에 있는 목표물을 획득하거나, 활성화할 수 있습니다. 자세한 내용은 미션 설명을 확인하세요.



목표물 토큰

차례 종료

좀비 히어로는 원한다면 자신의 행동 3개까지 사용하지 않고, 자신의 차례를 일찍 끝마칠 수 있습니다. 남은 행동은 사라집니다.

좀비 히어로는 자신의 행동을 전부 사용하면(혹은 남은 행동을 버리면) 차례가 끝납니다. **활성화 토큰을 빨간색(활성화) 면이 보이도록 놓아** 이것을 표시합니다.



활성화 토큰



꺾주림 상태에서의 행동

좀비 히어로들의 뇌 기능이 대부분 유지되고 있긴 하지만, 채워지지 않는 허기로 인해 눈에 보이는 것이 없어질 수 있습니다. 꺾주림 상태에서 (21페이지를 보세요) 좀비 히어로는 할 수 있는 **유일한 행동은 이동 행동과 포식 공격**뿐입니다 (추가 행동도 마찬가지로입니다).

적 단계

모든 플레이어가 자신의 좀비 히어로를 활성화하고 나면, 플레이어 단계가 끝나고 적 단계가 시작됩니다. 적은 플레이어가 맡아서 조종하지 않습니다. 그들은 스스로 움직입니다. 적 단계는 다음의 순서대로 진행됩니다:

1. 적 활성화: 게임 보드위의 모든 적이 활성화합니다. 그들은 같은 구역의 좀비 히어로를 공격하거나, 혹은 같은 구역에 좀비 히어로는 없다면 좀비 히어로는 있는 가장 가까운 구역으로 이동하기 위해 행동을 사용합니다.

게임 보드 위의 행인들도 활성화합니다. 그들은 주로 발생 지점을 통해 달아나려 하지만, 전투원 행인의 경우에는 좀비 히어로를 사냥하려 나섭니다(21페이지의 행인 활성화 부분을 보세요).

2. 적 발생: 모든 활성화를 마치고, 게임 보드위의 모든 활성화된 발생 지점에서 새로운 적이 나타납니다.

1. 적 활성화

공격

좀비 히어로와 같은 구역에 있는 적들이 모두 공격합니다. 적의 공격은 항상 명중하며 부상 1개를 입힙니다, 주사위는 굴리지 않습니다.

같은 구역에 있는 좀비 히어로는 플레이어 간에 합의하여 적의 공격을 원하는 대로 분배할 수 있습니다. 심지어 좀비 히어로 1명에게 모든 적의 공격을 몰아줄 수도 있습니다!

좀비 히어로는 받은 부상 1개당 1칸씩 부상 트랙의 표시 큐브를 왼쪽으로 움직입니다. 좀비 히어로는 부상 표시 큐브가 0번 칸에 도달하면 제거됩니다. 좀비 히어로는 제거되면, 다음 종료 단계가 됐을 때 게임에 패배합니다!



적들은 무리를 지어 싸웁니다. 좀비 히어로는 있는 구역에서 활성화한 모든 적은 공격에 합류합니다. 너무 많은 공격이 명중하여 부상이 낭비되더라도 말입니다.

예시 1: 좀비 히어로 둘과 같은 구역에 있는 순찰대원 하나가 활성화하여 공격해 부상을 1개 입힙니다. 플레이어들은 어느 좀비 히어로는 부상을 입는지 정해야 합니다.

예시 2: 좀비 히어로 2명과 같은 구역에 있는 순찰대원 8명이 활성화합니다. 두 좀비 히어로는 모두 부상 표시 큐브가 5번칸에 있으므로, 플레이어들은 두 좀비 히어로는에게 각각 부상을 4개씩 입히기로 정합니다.

이동

공격하지 않은 적(같은 구역에 좀비 히어로가 없어서)은 행동을 사용하여 좀비 히어로를 향해 1칸 이동합니다:

- 적은 시야선이 닿으면서 좀비 히어로가 있는 가장 가까운 구역으로 이동합니다.
- 시야선이 닿는 구역에 좀비 히어로가 없다면, 이용 가능한 최단 경로로 좀비 히어로가 있는 구역을 향해 1칸 이동합니다. 좀비 히어로가 있는 구역으로 이동할 수 있는 경로가 없다면, 적은 이동하지 않습니다.
- 좀비 히어로가 있는 구역까지 이어지는 최단 경로가 둘 이상 있거나, 좀비 히어로가 있는 가장 가까운 구역이 여럿이라면, 적은 동일한 숫자와 구성의 그룹으로 분열해 가능한 한 모든 경로로 이동합니다. 적의 수가

딱 나눠 떨어지지 않더라도 같은 방식으로 분열합니다. 그때는 어느 무리가 좀비를 하나 더 데려갈지 정해야 합니다.

- 적은 문을 열 수 없습니다.

예시 : 순찰대원 넷, 경호원 셋 그리고 슈퍼 히어로 하나로 이루어진 적 무리에게 좀비 히어로가 있는 가장 가까운 구역이 2곳 있습니다. 적 무리는 두 구역 모두를 공격해야 하기 때문에 둘로 갈라집니다.

- 순찰대원 둘이 한쪽 길로 갑니다. 나머지 둘은 다른 길로 갑니다.
- 경호원 둘도 한쪽 길로 갑니다. 마지막 남은 경호원 하나는 다른 길로 갑니다(플레이어들이 결정).
- 슈퍼 히어로가 어디로 갈지는 플레이어들이 결정합니다.

Captain Marvel이 자신과 가장 가깝지만, 이 순찰대원은 시야선이 그녀에게 닿지 않습니다. 그러므로 그는 시야선이 닿는 거리 끝의 Iron Man과 Deadpool 쪽으로 1구역 이동합니다.

특수 요원은 좀비 히어로가 있는 구역 2곳에 시야선이 닿습니다. 하지만 Wasp가 더 가까이 있으므로, 특수 요원은 Iron Man 과 Deadpool 을 무시하고 Wasp를 향해 1구역 이동합니다. 그리고 두 번째 행동을 사용해 그녀를 공격합니다.

Spider-Man은 좀비 히어로가 있는 구역 2곳에 시야선이 닿고, 각각의 구역까지의 거리도 같습니다. 그러므로 플레이어들은 그가 어느 구역으로 향할지 정할 수 있습니다. 플레이어들은 Spider-Man을 Hulk 와 Captain America가 있는 구역으로 이동하게 합니다. 그는 두 번째 행동을 사용해 좀비 히어로들을 공격합니다.

이 적 무리의 시야선은 어느 좀비 히어로에게도 닿지 않고, 좀비 히어로가 있는 가장 가까운 구역인 Hulk와 Captain America가 구역까지 갈 수 있는 최단 경로가 2개 있습니다. 두 순찰대원은 양쪽 길로 갈라져서 이동하면 됩니다. 하지만 경호원이 어느 길로 갈지는 플레이어들이 결정합니다.

특수 요원과 슈퍼 히어로

특수 요원과 슈퍼 히어로는 활성화되면 두 번씩 행동합니다. 우선 모든 적들과 함께 활성화 단계를 거쳐, 첫 번째 행동으로 공격하거나 이동합니다. 이후 특수 요원과 슈퍼 히어로들이 다시 활성화 단계를 거쳐 두 번째 행동을 사용합니다. 이때도 자신과 같은 구역에 있는 좀비 히어로를 우선 공격하며, 아무도 없다면 이동합니다.

2. 적 발생

미션 지도는 적 단계가 끝날 때마다 어디에 적이 출현하는지 표시하고 있습니다. 이를 발생 지점이라고 부릅니다.

발생 시작 지점 토큰에서 시작하여 시계방향으로 돌아가며 발생 카드를 1장 뽑습니다. 현재 경험치를 가장 많이 가진 좀비 히어로의 위험 레벨(파란색, 노란색, 주황색, 빨간색)에 해당하는 줄을 확인하여, 거기에 표시된 종류의 적을 표시된 수만큼 발생 지점에 배치합니다.

이를 모든 **활성화된** 발생 지점마다 한 번씩 반복합니다.



발생 지점 토큰은 게임 보드위의 발생 지점을 표시합니다. 적 발생 단계를 진행하는 동안, 늘 숫자 1이 쓰인 발생 시작 지점부터 진행합니다.

색상이 있는 발생 지점: 일부 미션에선 파란색이나 초록색 발생 지점 토큰을 사용합니다. 달리 명시되지 않는 한, 해당 구역에선 미션이 지시하는 특정 조건을 만족하여 해당 발생 토큰이 활성화하기 전까진 적이 발생하지 않습니다. 이런 구역에서는 지시된 조건이 만족되어야만 적이 발생합니다.



발생 덱이 소진되면, 버려진 발생 카드를 모두 모아 섞어서 덱을 새로 만듭니다.

발생 덱에는 다양한 종류의 발생 카드가 들어있습니다:

일반 발생



예시: Wasp의 경험치 점수는 5점입니다. 그러므로 그녀는 파란색 위험 레벨입니다. Hulk는 12점을 가지고 있어서 노란색입니다. 그러므로 적이 얼마나 발생할지 결정할 때 노란색 줄을 참조해야 합니다. 경험치 점수가 가장 높은 Hulk의 위험 레벨이 노란색이기 때문입니다.



급습!



급습 키워드를 가진 발생 카드를 뽑으면, 적을 배치한 직후 이 카드로 배치한 적들을 추가로 활성화합니다.

추가 활성화!



추가 활성화 카드가 공개되면, 해당 구역에 적은 나타나지 않습니다. 대신, 표시된 종류의 모든 적이 즉시 추가로 활성화해 보통의 경우와 같이 행동을 사용합니다.

호위 받는 행인!



호위 받는 행인 카드가 공개되면, 행인 텍 맨 위 카드를 뽑아 해당하는 행인을 발생 카드에 표시된 만큼의 경호원과 함께 배치합니다.

뽑은 행인 카드는 게임 보드 가까이에 앞면이 보이도록 놓습니다. 이때 호위 받는 행인 카드를 뽑은 행인 카드 밑에 살짝 겹치게 놓아 알아보기 쉽게 합니다. 호위 받는 행인의 특별 활성화 규칙은 22페이지에 자세하게 나와있습니다.

행인 텍이 소진되면, 버려진 행인 카드를 모두 모아 섞어서 텍을 새로 만듭니다. 그들과 불일이 아직 다 끝나지 않았나 봅니다.

특수 행동



발생 텍에는 특수 행동 카드 몇 장이 들어있습니다. 모든 특수 행동 카드에는 뽑으면 따라야할 각각의 지시 사항이 자세하게 적혀 있습니다.

슈퍼 히어로!



슈퍼 히어로 카드가 공개되면, 슈퍼 히어로 텍 맨 위 카드를 뽑아 일치하는 슈퍼 히어로를 해당 발생 지점에 배치합니다. 슈퍼 히어로 카드에는 슈퍼 히어로가 게임 보드에 나와있는 동안 계속 발동되는 고유의 효과와 각 히어로가 가진 강인함이 표시되어 있습니다. 그러므로 슈퍼 히어로 카드를 모든 플레이어가 보기 쉬운 곳에 놓아야 합니다.

슈퍼 히어로 텍이 소진되면, 버려진 슈퍼 히어로 카드를 모두 모아 섞어서 텍을 새로 만듭니다. 히어로는 죽지 않나 봅니다!


적 피규어 소진

발생 단계에 플레이어들이 적을 배치할 때 피규어가 부족해질 수 있습니다. 그러면 우선 적 피규어를 가능한 한 마저 배치합니다. 그 뒤 지정된 종류의 적이 모두 추가 활성화를 한 번 진행합니다. 추가 활성화는 연속으로 발생할 수 있습니다. 적의 수를 항상 잘 지켜봐야 합니다!

규칙 마블 좀비

건물에서의 발생

건물이 처음으로 개방되면 안에 있던 적과 행인들이 모두 공개됩니다. 단일 건물이란, 통로를 통해 연결된 모든 방을 의미하며, 여러 타일에 걸쳐져 있을 수 있습니다. 건물 사이의 닫힌 문은 두 건물을 개별적인 건물로 만듭니다.

건물 안의 적은  이 표시된 구역에서만 발생합니다. 우선 건물 안의 이 표시가 있는 구역을 하나씩 확인해 원하는 대로 순서를 매깁니다(가장 먼 방부터 시작하여 가까운 순으로 매기면 좋습니다). 그 뒤 순서대로 각 구역마다 발생 카드를 1장씩 뽑아, 지시된 종류의 적을 지시된 숫자만큼 해당 구역에 배치합니다.



적을 모두 발생시키고 나면, 건물 안에 있던 행인 카드를 뒤집어 공개하고, 해당하는 행인 피규어로 교체합니다. 행인 카드는 게임 보드 가까이에 앞면이 보이도록 놓습니다.



첫 번째 구역의 발생 카드를 뽑았습니다. 가장 높은 경험치 점수를 가진 좀비 히어로의 레벨은 노란색입니다. 그래서 발생 카드의 노란색 줄에 명시된 대로 적이 발생합니다. 경호원 피규어 1개가 이 구역에 놓입니다.





전투

좀비 히어로는 공격 행동을 할 때, 자신의 ID 카드에 있는 고유 공격이나 혹은 공통의 포식 공격을 사용합니다. 모든 공격 방법은 다음과 같은 정보를 담고 있습니다.



유형: 공격은 두 가지 분류: 근접 공격과 원거리 공격으로 나뉩니다. 근접 공격과 원거리 공격 아이콘으로 각 공격 유형을 구별할 수 있습니다. 특히 몇몇 기술과 효과는 공격 유형과 연관되어 있습니다.



근접: 근접 공격은 근접 아이콘으로 표시되어 있습니다. 근접 공격은 같은 구역의 대상을 상대로만 사용할 수 있습니다.



원거리: 원거리 공격은 원거리 아이콘으로 표시되어 있습니다. 원거리 공격은 시야선이 닿는 떨어진 구역의 대상을 상대로 사용할 수 있습니다.



사정거리 수치: 공격의 대상으로 선택할 수 있는 구역의 범위를 나타냅니다.

- 사정거리 0은 근접 공격을 같은 구역의 대상에게만 사용하게 합니다.
- 원거리 공격에는 보통 두 숫자가 표시되어 있습니다: 두 숫자 중 첫 번째 숫자는 최소 사정거리를 나타냅니다. 해당 공격 최소사정거리보다 가까운 구역에 사용할 수 없습니다. 이 수치는 0일 수도 있으며, 이것은 좀비 히어로가 자신이 위치한 구역에 있는 적들을 향해 사용할 수 있다는 의미입니다(이는 여전히 원거리 공격으로 취급합니다). 두 번째 숫자는 공격의 최대 사정거리입니다. 최대 사정거리를 벗어난 구역은 공격할 수 없습니다.



주사위 수치: 모든 공격에는 사용했을 때 기본적으로 굴릴 수 있는 주사위의 수가 표시되어 있습니다. 여기에 다른 게임내의 효과(예를 들면 배고픔 레벨이 있습니다, 21페이지를 보세요)로 인해 추가 주사위를 더해 굴릴 수도 있습니다.



정확도 수치: 공격의 정확도 수치 이상의 눈이 나온 각 주사위는 명중에 성공합니다.

공격 행동을 사용하면, 다음의 단계를 순서대로 진행합니다:

1. 대상 구역 선택: 공격에 표시된 사정거리 이내의 구역 하나를 대상으로 선택합니다(시야선이 대상에 반드시 닿아야 한다는 것을 기억해야 합니다).

- 자신이 있는 구역에 적이 있더라도 다른 구역을 대상으로 선택해 **원거리 공격**을 할 수 있습니다. 공격자와 대상 구역 사이에 있는 적들은 모두 무시합니다.
- **건물 구역에서의 원거리 공격**을 할 때는, 현재 위치한 방과 통로로 이어진 최대 1칸 이내의 구역에만 시야선이 닿는다는 것을 기억해야 합니다. **거리 구역**에서는 직선상에만 있다면 그 직선이 건물 벽이나 보드의 가장자리에서 끊기지 않는 한 몇 칸이라도 시야선으로 볼 수 있습니다.



2. 주사위 굴림: 표시된 수만큼의 주사위를 굴립니다. 여기에 좀비 특성, 행인, 기술, 배고픔 레벨 등으로 얻은 추가 주사위도 함께 더해 굴립니다.



3. 명중 할당: 공격한 대상 구역 내의 적들에게 명중을 할당합니다. **항상** 목표 우선순위를 따라야 합니다(아래를 보세요).

목표 우선순위

근접 공격인지 원거리 공격인지와 상관없이, 공격 행동에서 발생한 명중은 다음의 목표 우선순위를 따라서 할당해야 합니다:

1. 슈퍼 히어로
2. 경호원
3. 순찰대원
4. 특수 요원
5. 행인(포식 공격으로만)

중요: 행인들은 포식 공격의 대상일 때만 명중을 할당할 수 있습니다. 행인들은 제거할 위험을 무릅쓰기에는 너무 귀중한 식량 자원이라서, 다른 공격을 사용할 때는 무시하고 넘어갑니다.

규칙 마블 좀비

명중은 우선순위가 가장 앞서는 대상에게 먼저 할당되며, 우선순위가 가장 먼저인 대상이 모두 제거되면 그 다음 우선순위의 대상에게 할당됩니다 그리고 이하 같습니다(즉, 슈퍼 히어로들이 가장 먼저, 특수 요원들이 가장 마지막에 명중을 할당 받습니다). 여러 대상의 우선순위가 동일한 경우, 플레이어들은 그 중에서 명중을 할당할 대상을 선택합니다.

주의: 대상 구역내의 다른 좀비 히어로는 당신의 공격에 영향을 받지 않습니다, 설령 공격이 빗나가더라도 마찬가지입니다. 여러분은 좀비가 됐지만, 여전히 위대한 히어로이기도 하니깐요!




적들은 자신이 가진 **강인함** 수치만큼의 명중을 할당 받으면 제거됩니다. 순찰대원과 특수 요원은 1, 경호원은 2, 슈퍼 히어로는 각자의 카드에 적힌 강인함 수치를 갖고 있다는 것을 기억하세요.

적들은 자신이 가진 강인함 수치만큼의 명중을 **한 번의 공격 행동을 통해서만** 할당 받으면 제거됩니다. 주사위 굴림에서 그들을 제거하는데 필요한 만큼의 명중이 나오지 않는다면, 명중은 누적되지 않습니다. 공격은 매 번 모 아니면 도입니다!



우선순위 및 표 목	이 름	내 용	강 인 함	제 거 경 험 치
1	슈퍼 히어로	2	카드 확인	강인함 수치와 동일
2	경호원	1	2	1
3	순찰대원	1	1	1
4	특수 요원	2	1	1
5	행인	1	1 (포식 공격으로만)	0 (미션 확인)

예시: Deadpool은 양손 카타나를 사용해 근접 공격을 합니다(주사위 수치:3, 정확도 수치:4+). 그가 있는 구역에는 경호원 둘, 특수 요원 하나, 행인 하나가 있습니다.

- Deadpool이 첫 번째 행동으로 주사위를 굴리자  이 나와 주사위 3개가 모두 명중에 성공합니다. 목표 우선순위에 따라 경호원 하나를 제거하기 위해 명중 2개를 할당하고, 나머지 경호원에 할당된 명중 1개는 그냥 튕겨 나갑니다.
- Deadpool이 두 번째 행동으로 주사위를 굴리자  이 나와 주사위 2개가 명중에 성공합니다. 남아있는 경호원도 제거하는데 명중 2개가 필요하므로, 아직까지 특수 요원은 무사히 넘어갑니다.
- Deadpool이 세 번째 행동으로 주사위를 굴리자  이 나와 주사위 2개가 명중에 성공합니다. 특수 요원을 제거하는 데는 명중 1개면 충분합니다. 남은 명중 1개는 행인에게 할당하지 못합니다, 행인들은 포식 공격으로만 제거될 수 있기 때문입니다.

포식 공격






포식 공격은 모든 좀비 히어로는 공통적으로 가지고 있는 특별한 유형의 근접 공격입니다. 포식 공격을 사용하면, 다음의 예외를 제외하고 보통의 근접 공격과 같이 진행합니다:

- 공격을 마치고 대상을 제거했다면, 공격한 좀비 히어로는 **배고픔 레벨을 0으로** 만듭니다(다음 페이지의 배고픔 부분을 보세요).
- 모든 포식 공격은 대상 하나만을 제거할 수 있습니다. 이는 오직 **대상 하나**만을 제거할 수 있으므로, 첫 번째 대상의 강인함을 초과해서 나온 명중은 버려짐을 의미합니다.
- 보통의 공격 행동과는 다르게, 포식 공격은 목표 우선순위를 따라 행인을 대상으로 선택할 수 있습니다. 행인을 포식하는 것은 좀비 히어로들에게는 매우 특별한 보상입니다(21페이지를 보세요)!

배고픔

살아있는 육신을 향한 멈출 수 없는 식욕, 배고픔은 좀비 히어로들이 살아있는 이유입니다. 거기에 따르는 부작용도 많지만, 배고픔은 강력한 도움을 제공하기도 합니다.

- 배고픔 트랙은 좀비 히어로가 얼마나 배고픈지를 나타냅니다.
- 모든 좀비 히어로의 배고픔 트랙 표시 큐브는 플레이어 단계가 시작할 때 마다 자동으로 1칸씩 올라갑니다.
- 공격 행동(근접 공격, 원거리 공격, 포식 공격 모두 포함)을 할 때, 좀비 히어로는 자신의 배고픔 수치와 같은 수만큼의 주사위를 추가로 굴려야 합니다.
- 좀비 히어로가 공격을 마칠 때 마다,  이 나온 주사위(모든 재굴림을 마치고) 마다 배고픔 트랙 표시 큐브를 1칸씩 올립니다. 기억하세요, 포식 공격에 성공하면 배고픔 레벨이 0이 됩니다, 그러므로 방금 진행한 포식 공격에서 나온  도 무시합니다.
- 배고픔 트랙 마지막 칸에 표시 큐브가 도달하면, 좀비 히어로는 굶주림 상태에 빠집니다(다음 부분을 보세요).
- 좀비 히어로가 굶주림 상태가 되면, 배고픔 레벨을 올리는 어떤 효과도 무시합니다.
- 몇몇 기술과 효과는 “배고픔 레벨을 올리세요”라고 명시하며 혜택을 제공합니다. 별도의 지시가 없는 한, 이렇게 배고픔 레벨을 올릴 때는 1씩 올립니다. 좀비 히어로의 배고픔 레벨이 더 이상 올라갈 수 없다면 이런 효과를 사용할 수 없습니다.

예시: 라운드를 시작할 때, Wasp의 배고픔 레벨은 2입니다. 플레이어 단계를 시작하며, 자동으로 그녀의 배고픔 레벨은 3이 됩니다. 자신의 차례에, 그녀는 Wasp의 쓰기 공격을 사용해 주사위 5개(기본 2개 + 배고픔 레벨로 추가된 3개)를 굴립니다.  이 나왔습니다, 이제 그녀의 배고픔 레벨은 4가 됩니다. 이제 그녀는 굶주림 상태에 빠집니다!

굶주림

좀비 히어로가 너무 오랜 시간동안 고기 맛을 보지 못한다면, 그들은 굶주림 상태에 빠져, 자의식을 잃을 위험에 처합니다. 굶주림 상태에 빠져있는 동안(배고픔 레벨이 4에 있어서), 다음의 규칙을 따릅니다:

- 굶주림 상태의 좀비 히어로가 할 수 있는 행동은 오직 이동과 포식 공격 뿐입니다. 그들은 자신의 고유 공격을 사용할 수 없습니다. 또한 목표물과 상호작용하기, 문 열기, 특성 획득 등 다른 행동을 할 수 없습니다. 그리고 일반 공격, 배고픔 레벨을 올리는 것과 관련된 많은 기술, 능력들이 사용할 수 없게 됩니다.
- 자신의 차례를 마칠 때, 좀비 히어로가 굶주림 상태에 있다면, 자동으로 부상 1을 입습니다.

좀비 히어로의 배고픔 레벨이 4보다 낮아지면, 그 즉시 굶주림 상태를 벗어납니다.

행인




행인 포식하기

행인들은 좀비 히어로들이 주요 포식 대상으로 삼는 살아있는 존재들을 나타냅니다. 행인들은 게임 준비(5페이지를 보세요) 시에 배치되거나, 혹은 호위 받는 행인 카드(17페이지를 보세요)를 통해 발생할 수 있습니다. 행인들에 관한 특수 규칙은 아래에 나와있습니다.

- 행인들은 일반 공격으로 제거될 수 없습니다. 그들을 제거할 수 있는 유일한 방법은 포식 공격을 사용해 명중을 최소 1개라도 만드는 것입니다. 여기에 성공하면, 포식 공격을 사용한 좀비 히어로는 해당하는 행인 카드를 획득하고, 자신의 대시보드에 남은 슬롯에 놓습니다.
- 좀비 특성과는 다르게, 행인 카드는 대게 사용 후 버려지지 않고, 좀비 히어물에게 영구적인 능력을 제공합니다.
- 좀비 히어로는 게임 중 어느 때라도 행인 카드를 1장만 가지고 있을 수 있습니다. 만약 행인을 포식한다면, 새로운 카드로 원래 있던 카드를 교체하거나, 새로운 카드를 버려야 합니다.
- 행인 포식하기는 대게 경험치를 제공하지 않지만, 몇몇 미션에서는 경험치를 제공할 수도 있습니다.

행인 활성화

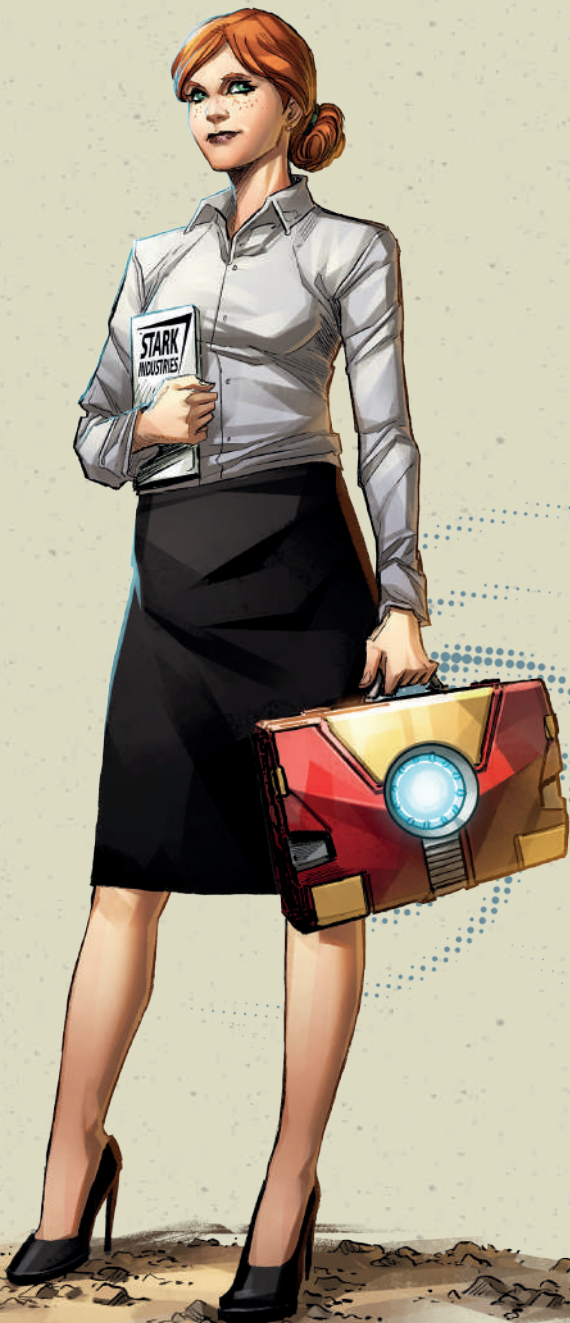
적 단계 동안, 행인들은 전투 능력 유무에 따라 다르게 행동합니다. 행인의 전투 능력 유무는 해당하는 행인 카드에  아이콘이 있는지로 확인할 수 있습니다.

전투원 행인

전투원 행인들은 적 단계동안 적극적으로 좀비 히어로 사냥에 나섭니다. 이들은 순찰대원들처럼 행동 1개를 사용할 수 있으며, 많은 부분에서 비슷하게 행동합니다 (추가 활성화, 급습 같은 발생 카드의 영향을 받지 않는다는 점이 다릅니다). 이들은 적들과 함께 활성화해 14페이지의 적 활성화 부분에 나온 대로 이동하거나 공격합니다.

비전투원 행인

비전투원 행인들은 적 단계 동안 게임보드에서 탈출하려고 시도합니다. 이들도 행동 1개를 사용할 수 있으며, 나머지 적들과 함께 활성화해 대부분의 기본적인 규칙을 따릅니다(14페이지를 보세요). 그렇지만, 이들은 절대 공격하지 않습니다. 이들은 오로지 이동에만 행동을 사용합니다. 좀비 히어로들을 향해 이동하는 대신, 이들은 가장 가까운 발생 지점까지 가능한 최단경로로 이동합니다(이들은 좀비 히어로가 같은 구역에 있다고 해서 이동에 방해받지 않습니다). 이들이 발생 지점이 있는 구역에 들어가면, 즉시 해당하는 피규어를 게임 보드에서 제거하고, 해당하는 행인 카드도 버립니다.



호위 받는 행인

호위 받는 행인(17페이지를 보세요)이 발생하면, 원래의 이동 방식에 우선하여 아래의 규칙을 적용합니다.

- 호위 받는 행인은 같은 구역의 경호원들과 함께 좀비 히어로를 향해 이동합니다. 만약 경호원들이 추가 활성화를 얻으면, 호위 받는 행인도 함께 추가로 활성화합니다.
- 전투원 행인은 호위중인 경호원들과 함께 공격에 참여합니다.
- 호위 받는 행인은 같은 구역에 경호원이 없으면 이동하지 않습니다(하지만 전투원 행인들은 여전히 공격을 할 수 있습니다).
- 적 단계 끝에, 호위 받는 행인의 구역에 경호원이 없다면, 그 구역에 경호원 하나가 발생합니다.
- 비전투원 행인들은 호위중인 경호원들이 어쩌다가 자신을 발생 지점으로 데려가도 게임 보드에서 **제거되지 않습니다**.

상호작용 가능한 목표물

몇몇 미션에는 상호작용 가능한 목표물을 지도에 포함할 수 있습니다. 상호작용 가능한 목표물의 구역에 있는 동안, 좀비 히어로들은 특별 원거리 공격에 그것을 사용할 수 있습니다. 모든 상호작용 가능한 목표물은 서로 다르기 때문에 해당하는 참조 카드를 보면 됩니다. **마블 좀비**에는 상호작용 가능한 목표물이 하나 들어있습니다, 바로 떨어진 AVENGERS SIGN입니다. 다른 상호작용 가능한 목표물들이 포함된 확장팩들도 있습니다.

AVENGERS SIGN



공격 대상으로 선택한 구역에 있는 적의 수만큼 주사위를 굴립니다. 슈퍼 히어로는 이 공격의 영향을 받지 않으며, 배고픔 레벨에 따라 주어지는 추가 주사위 등은 사용하지 않습니다. AVENGERS SIGN은 게임 중 두 번만 사용할 수 있습니다. 처음으로 사용하고 나면 대상 구역에 놓인 토큰을 뒤집어 손상된 면으로 놓아 한 번 사용했음을 표시합니다. 두 번째로 사용하고 나면 토큰을 게임 보드에서 제거합니다.

MZI - 허기

쉬움 / 25분

끝없는 배고픔의 형태로, 감염은 즉각적으로 일어났다. 허기가 항상 느껴지고, 계속 반복해서 다음 끼니를 찾아 나서게 만든다. 배고픔이 당신을 잡아먹는다면, 당신이 누구였는지, 당신의 도덕적 가치관이 무엇이었는지, 당신의 가족과 친구들이 누구였는지 등은 더 이상 중요하지 않다. 살아있기만 하다면, 저들은 단지 먹을거리에 불과하다. 이 배고픔은 절대 만족시킬 수 없다, 그저 억누를 수만 있을 뿐...

필요 타일: 3R, 5R, 8R, 9V.

목표

도망치라지, 그래도 숨을 수는 없을 테니. 게임에서 승리하려면 순서에 상관없이 다음 목표들을 달성해야 합니다:

- 모든 행인 포식하기. 1명의 행인이라도 탈출에 성공하면 게임에 패배합니다.
- 모든 목표물 획득하기.

그리고 나서

- 모든 좀비 히어로들이 탈출구 지점을 통해 탈출해야 합니다. 좀비 히어로는 자신의 차례가 끝난 뒤 탈출구 지점에 있고, 같은 구역에 적이 없다면 행동 사용 없이 탈출할 수 있습니다.

게임 준비 추가 규칙

- 5-6명의 좀비 히어로. 초록색 발생 지점은 좀비 히어로 5-6명으로 진행되는 게임에서만 사용합니다. 이 지점은 활성화 상태로 게임을 시작합니다.

특수 규칙

- 인육의 맛. 행인을 포식할 때 마다, 좀비 히어로는 경험치 5점을 획득합니다.
- 준비해라. 목표물을 획득할 때 마다, 좀비 히어로는 경험치 5점을 획득합니다.

3R	8R
9V	5R



START
좀비 히어로 시작 구역

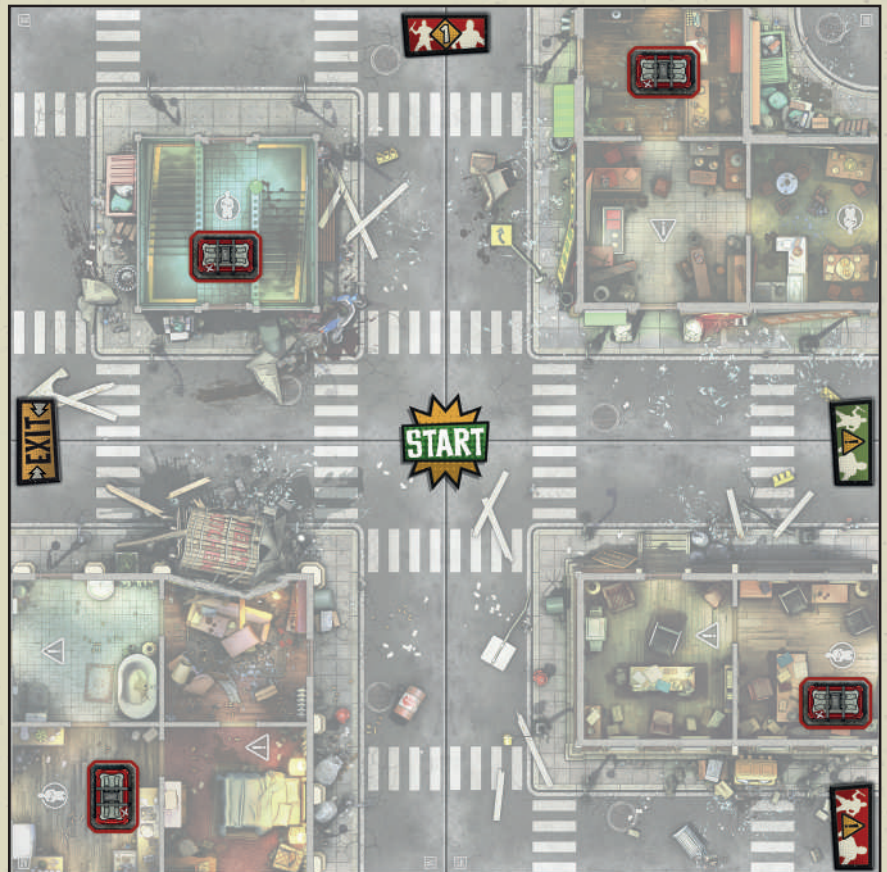
행인 카드x4

목표물x4

EXIT
탈출구 지점

발생 지점x2

5-6 + 추가 발생 지점



MZ2 - AVENGERS 타워

쉬움 / 45분

AVENGERS 타워에는 엄청난 양의 통신 기기와 추적 장치들이 있다. 거기에 접근할 수만 있다면, 먹을거리를 더 많이 찾는 것도 식은 죽 먹기겠지... 죽이 아니라 죽은 사람인가...? 말장난은 이쯤에서 Spider-Man에게 맡기고 그만해야겠군... 안타깝게도, 건물은 봉쇄 조치에 들어간 듯 보인다. 다행인 점은 직원 몇이 건물이 봉쇄되기 전에 들어가지 못하고 밖에 남아있다는 것이다... 어쩌면 저들 중 한 명 정도는 보안 카드를 들고 있겠지...

필요 타일: 1R, 2V, 4V, 5V, 6V, 7R.

목표

타워에 진입하라. 게임에서 승리하려면 순서에 따라 다음 목표 3가지를 달성해야 합니다:

1. 비밀 미션 행인을 찾기(특수 규칙 부분을 보세요).
2. 빨간색 목표물 2개를 모두 획득하기.
3. 모든 좀비 히어로들이 탈출구 지점을 통해 탈출해야 합니다. 좀비 히어로는 자신의 차례가 끝난 뒤 탈출구 지점에 있고, 같은 구역에 적이 없다면 행동 사용 없이 탈출할 수 있습니다.

게임 준비 추가 규칙

- 숨겨진 접속 코드. 비밀 미션 #1 행인 카드를 5V와 6V 타일에 있는 행인 카드를 제외한 나머지 행인 카드 4장 사이에 무작위로 섞어 배치합니다.
- 5-6명의 좀비 히어로. 게임 준비를 마치고, 모든 발생 지점에서 발생을 한 번씩 진행합니다.

4V	2V
7R	1R
6V	5V

특수 규칙

- 폐허. 빨간색 문은 열 수 없습니다.
- 찾았다! 비밀 미션 #1 행인 카드가 공개되면, 초록색과 파란색 발생 지점이 활성화됩니다. 비밀 미션 카드가 있던 구역에 행인 1명을 발생시키고, 해당하는 행인 카드 밑에 비밀 미션 카드를 놓아 발생한 행인이 목표 행인임을 표시합니다(구조대 카드가 나오면, 무시하고 카드를 새로 뽑습니다). 초록색과 파란색 문은 목표 행인을 포식하고 나면 열 수 있습니다. 목표 행인이 탈출하면, 게임에서 패배합니다.
- 다 배우는 과정이지. 행인을 포식할 때 마다, 좀비 히어로는 경험치 5점을 획득합니다. 목표물을 획득할 때 마다, 좀비 히어로는 경험치 5점을 획득합니다.



미션 좀비 모드

MZ3 - SANCTUM 방어전

보통 / 45분

Sanctum Sanctōrum에는 지구 구석구석은 물론, 더 거대한 우주의 모든 곳으로도 갈 수 있는 마법 차원문이 있다. 거기에 접근만 하면, 우리의 뒤편은 끝나지 않을 것이다! 물론 거기 살고 있는 Sorcerer Supreme과 그의 동료들이 우릴 막으려 들겠지...하지만 이들은 그저 잘 차려진 에피타이저에 불과하다!

필요 타일: 1V, 3R, 5R, 6R, 7V, 8R.

목표

Sanctum의 수호자들. 게임에서 승리하려면 순서에 따라 다음 목표 3가지를 달성해야 합니다:

1. Wong 포식하기.
2. Doctor Strange 쓰러트리기(특수 규칙 부분을 보세요).
3. 모든 좀비 히어로들이 탈출구 지점을 통해 탈출해야 합니다. 좀비 히어로는 자신의 차례가 끝난 뒤 탈출구 지점에 있고, 같은 구역에 적이 없다면 행동 사용 없이 탈출할 수 있습니다.

7V	1V
5R	6R
3R	8R

게임 준비 추가 규칙

- **Wong이 어딴지?** Wong의 행인 카드를 7V 타일에 있는 행인 카드를 제외한 나머지 행인 카드 5장 중 1장에 놓습니다.
- **진료실로 들어갈 차례입니다.** Doctor Strange를 지도에 표시된 구역에 놓고, 그의 행인 카드를 게임 보드 가까이 앞면이 보이도록 놓습니다.
- **5-6명의 좀비 히어로.** 초록색 발생 지점은 좀비 히어로 5-6명으로 진행되는 게임에서만 사용합니다. 이 지점은 활성화 상태로 게임을 시작합니다.

특수 규칙

- **숨어있어라.** 행인들은 좀비 히어로가 자신의 구역에 들어 오면 공개됩니다.
- **Wong의 보호 주문.** Wong이 포식당하기 전까지는, Doctor Strange가 제거될 때마다, 종료 단계 때 그를 다시 자신의 시작 구역에 놓습니다.
- **마법 장벽.** Sanctum Sanctōrum은 Strange의 마법으로 봉인되어 있습니다. Doctor Strange가 아예 제거되기 전까지는, 모든 빨간색 문을 열 수 없습니다.




MZ4 - 귀중한 장비들

보통 / 60분

좀비 사태 발발 이후로 뒤따른 혼란속에서, 남아있는 영웅들의 가장 급한 문제는 자신들에게 잠재적으로 위협이 될 수 있는 장비들을 감추고 숨겨두는 것이었다. 이제, 어수선히 가라앉고, 이 값비싼 기술의 집합체들을 가지고 있는 것이 최우선 과제가 되었다. 이 장난감들은 살아있는 영웅들인지 좀비 영웅들인지에 상관없이 잠재적인 위협이 될 수 있는 모든 존재들로부터 떨어트려 놓는 것이 좋다. 그리고 중간에 간식도 좀 챙겨 먹으면 더 좋겠지.

필요 타일: 1R, 2V, 3R, 4R, 5R, 6V, 7R, 8V, 9V.

목표

기술력 경쟁. 게임에서 승리하려면 순서에 상관없이 다음 목표들을 달성해야 합니다:

- 모든 좀비 히어로가 최소 1개 이상의 목표물 획득하기.
- 모든 좀비 히어로가 최소 1명 이상의 행인 포식하기.

그리고 나서

- 모든 좀비 히어로들이 탈출구 지점을 통해 탈출해야 합니다. 좀비 히어로는 자신의 차례가 끝난 뒤 탈출구 지점에 있고, 같은 구역에 적이 없다면 행동 사용 없이 탈출할 수 있습니다.

게임 준비 추가 규칙

- **5-6명의 좀비 히어로.** 초록색 발생 지점은 좀비 히어로 5-6명으로 진행하는 게임에서만 사용합니다. 이 지점은 활성화 상태로 게임을 시작합니다.


특수 규칙

- **간식은 늘 도망가.** 모든 행인들은 비전투원 행인으로 간주합니다. 그들은 활성화할 때 1 구역을 추가로 더 이동합니다. 행인을 포식할 때 마다, 좀비 히어로는 경험치 5점을 획득합니다.
- **장비 총집합.** 목표물을 획득한 좀비 히어로는 경험치 5점을 획득합니다.




미션 좀비 모드


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




START
좀비 히어로
시작 구역




행인 카드x9




목표물x6




탈출구 지점




발생 지점x3




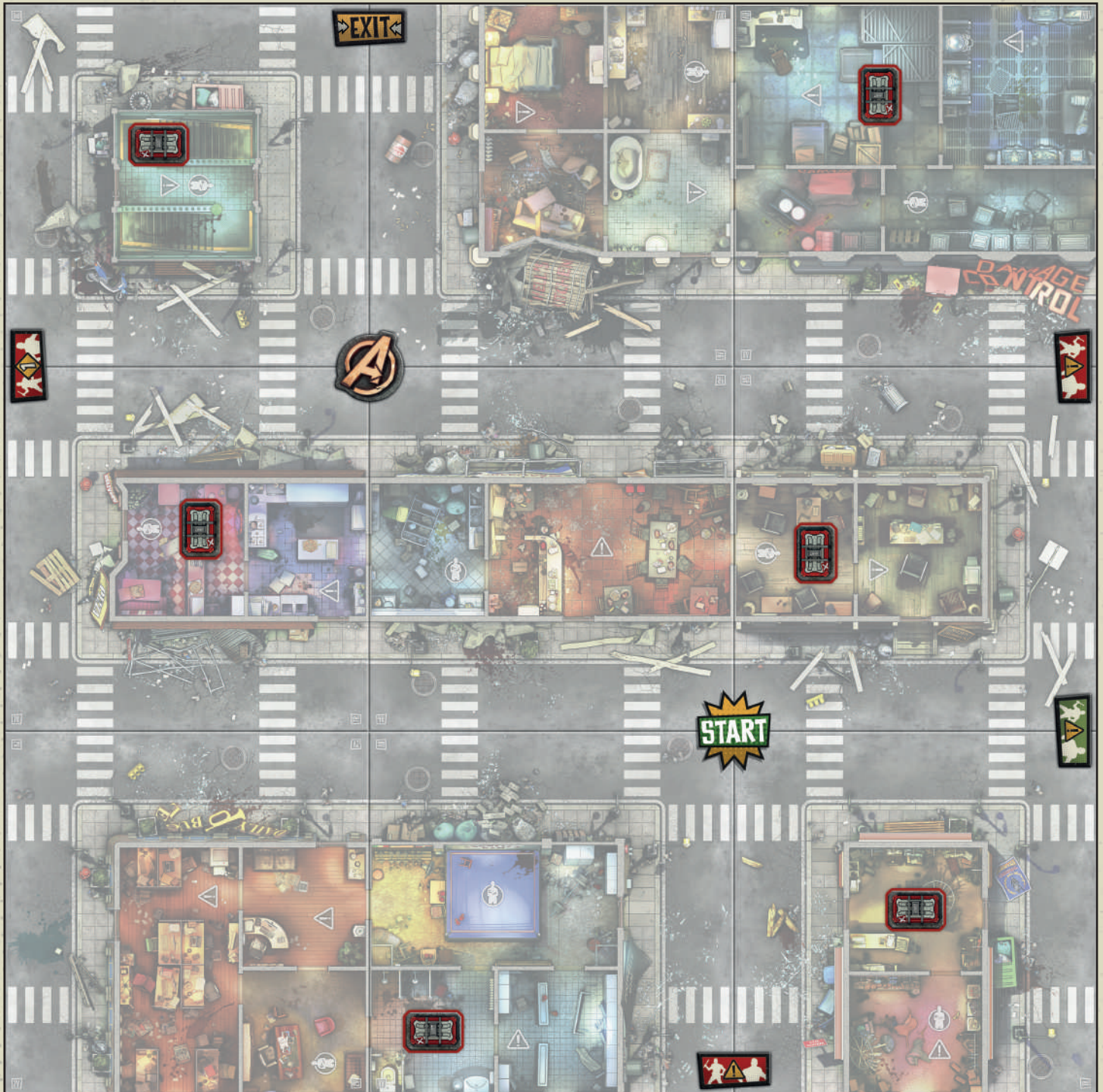


추가 발생 지점



Avengers
Sign





MZ5 - 광기의 OSCORP 사택

보통 / 45분

좀비 히어로들이 도시를 휩쓸고 다니자, Oscorp 연구개발 부서의 과학자 몇 명이 연구실의 비상 버튼을 눌렀다. 아마 건물안에서는 자신들이 안전할 것이라고 생각한 모양이다, 아님 적어도 이 모든 것이 "잠잠해질 때까지는". 어리석은 짓, 그들이 고작한 것이라고는 스스로를 통조림 음식으로 만든 것뿐이다! 이제 커다란 통조림 파개를 찾고, 여길 짹짹 비워버리자!

필요 타일: 2V, 3V, 4V, 5R, 8R, 9V.

5R	4V
9V	3V
2V	8R

목표

Oscorp의 시체들. 게임에서 승리하려면 순서에 따라 다음 목표들을 달성해야 합니다:

1. 빨간색 목표물 2개 모두 획득하기.
2. 초록색과 파란색 목표물 획득하기.
3. 모든 좀비 히어로들이 탈출구 지점을 통해 탈출해야 합니다. 좀비 히어로는 자신의 차레가 끝난 뒤 탈출구 지점에 있고, 같은 구역에 적이 없다면 행동 사용 없이 탈출할 수 있습니다.

게임 준비 추가 규칙

- 5-6명의 좀비 히어로. 초록색 발생 지점은 좀비 히어로 5-6명으로 진행하는 게임에서만 사용합니다. 이 지점은 활성화 상태로 게임을 시작합니다.

특수 규칙

- 이중 보안 열쇠. 빨간색 목표물을 획득할 때마다, 좀비 히어로는 경험치 5점을 획득합니다.
- Oscorp. 노란색 점선으로 표시된 건물 구역은 Oscorp사를 나타냅니다. 여기의 문들은 빨간색 목표물 2개를 모두 획득하기 전까지는 열 수 없습니다.
- Bugle사 폐쇄. 빨간색 문들은 열 수 없습니다.
- 비밀 탈출구. 초록색과 파란색 목표물을 모두 획득하기 전에는 파란색 문을 열 수 없습니다.
- 비밀 서재. 초록색이나 파란색 목표물을 획득한 좀비 히어로는 경험치 5점을 획득합니다. 그리고 행인 카드 1장을 뽑아 자신의 대시 보드에 놓을 수 있습니다.

START
좀비 히어로 시작 구역

EXIT
탈출구 지점

목표물x4

행인 카드x6

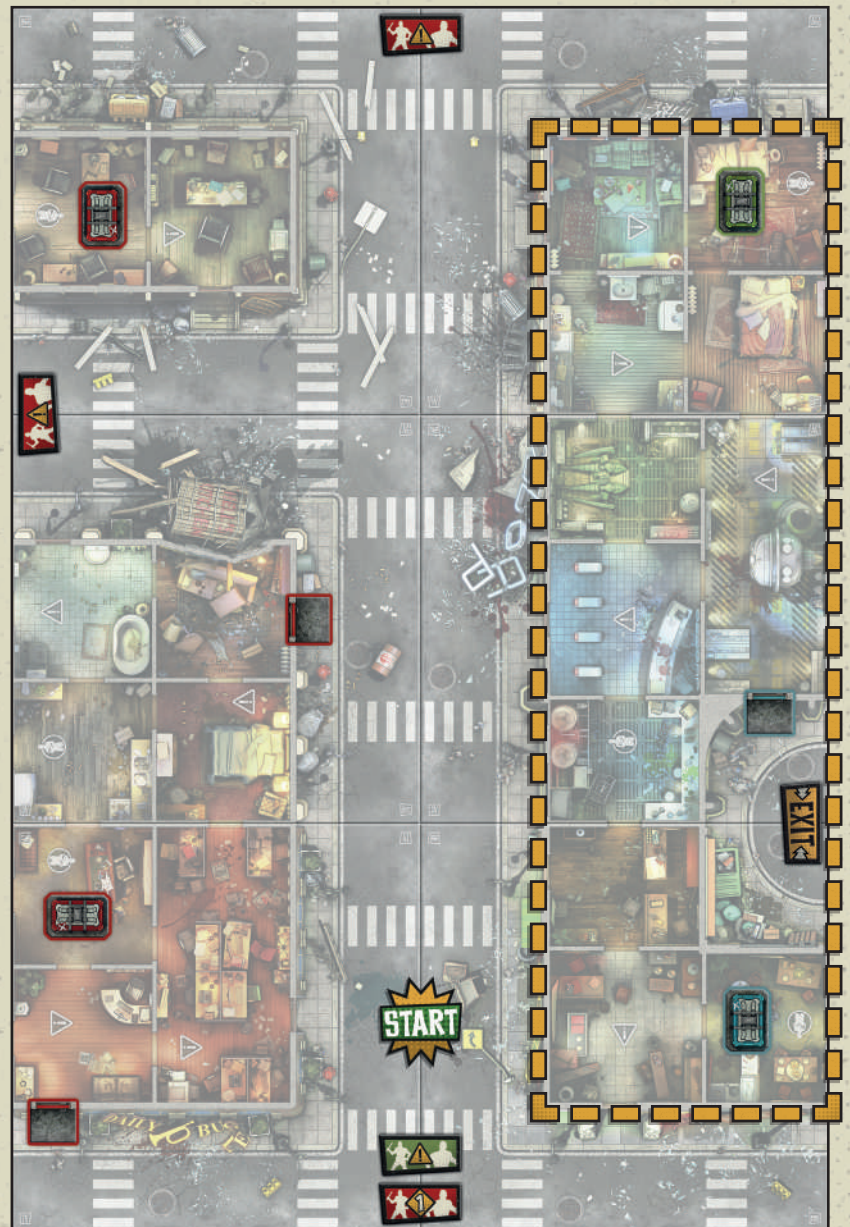
Oscorp

막힌 문x2

잠긴 문

발생 지점x3

5-6
추가 발생 지점



미션 좀비 모드

MZ6 — HELL'S KITCHEN 급습

보통 / 60분

우리는 대규모 생존자 집단이 Hell's Kitchen에서 저항을 이어가고 있다는 소문을 들었다. 그래서 직접 왔는데, 무언가 세한 느낌이 든다. 우리가 제 발로 함정에 걸려 들어온 건가? 뭐 그랬다고 해도 별 문제 아니지. S.H.I.E.L.D 정보원들 떼거지가 지구에서 가장 위대한 (좀비) 히어로들을 상대로 할 수 있는 게 뭐가 있겠어?

필요 타일: 2R, 3R, 5R, 6R, 7R, 9R.

7R	5R
3R	9R
6R	2R

목표

급습. 게임에서 승리하려면 순서에 따라 다음 목표 2가지를 달성해야 합니다:

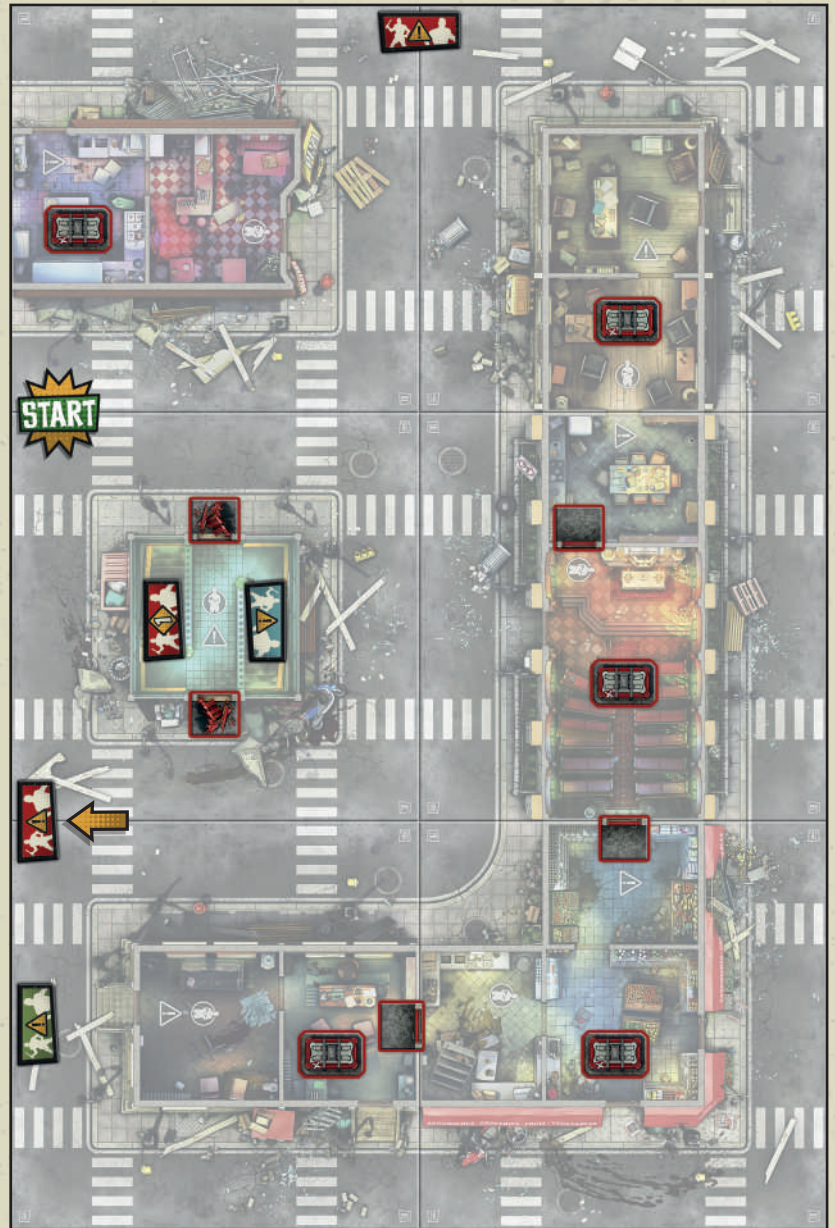
1. 빨간색 목표물을 모두 획득하고 탈출구 지점 찾기.
2. 모든 좀비 히어로들이 탈출구 지점을 통해 탈출해야 합니다. 좀비 히어로는 자신의 차레가 끝난 뒤 탈출구 지점에 있고, 같은 구역에 적이 없다면 행동 사용 없이 탈출할 수 있습니다.

게임 준비 추가 규칙

- **가짜 정보.** 파란색과 초록색 목표물을 뒷면으로 하여, 빨간색 목표물 사이에 무작위로 섞어 배치합니다.
- **진짜 정보.** 비밀 미션 #1과 #2 행인 카드를 행인 카드 6장 사이에 무작위로 섞어 배치합니다.
- **5-6명의 좀비 히어로.** 지도에 화살표로 표시된 빨간색 발생 지점은 좀비 히어로 5-6명으로 진행되는 게임에서만 사용합니다. 이 지점은 활성화 상태로 게임을 시작합니다.

특수 규칙

- **정보 제공자들.** 비밀 미션 #1 혹은 #2 행인 카드가 공개되면, 플레이어들은 게임 보드 위 원하는 목표물을 하나 뒤집어 파란색이나 초록색 목표물인지 확인할 수 있습니다. 그리고 새로운 행인 카드를 1장 뽑습니다.
- **비밀 탈출로.** 초록색 목표물을 획득하면, 해당 구역에 탈출구 지점 토큰을 놓습니다.
- **구조대다!** 파란색 목표물을 획득하면, 파란색 발생 지점에 즉시 슈퍼 히어로 하나가 발생해 활성화 상태가 됩니다. 초록색 목표물을 획득하면, 초록색 발생 지점에 즉시 슈퍼 히어로 하나가 발생해 활성화 상태가 됩니다.
- **값진 정보.** 목표물을 획득할 때 마다, 좀비 히어로는 경험치 5점을 획득합니다.





좀비 히어로 시작 구역



열린 문x2



닫힌 문x3



목표물x5



행인 카드x6



발생 지점x4



5-6 추가 발생 지점

MZ1 - 분할 정복

어려움 / 120분

“도시가 사람들로 가득 차어! 축제를 벌일 시간이야! 먹을 수 있는 만큼 배에 담고 훌륭한 고전 전술도 사용하자고. 분할 정복이지! 흠어져서 행동하고, 전부 정복하자고. 잠깐...이렇게 하는 거 맞았나? 뇌 기능을 조금 잃었더니 예전 같지 않구만.”

필요 타일: 1V, 2V, 3V, 4R, 5R, 6R, 7R, 8V.

목표

두뇌들로 가득 채운 배. 게임에서 승리하려면 순서에 상관없이 다음 목표 2가지를 달성해야 합니다:

- 모든 좀비 히어로가 최소 1명 이상의 행인 포식하기.
- 최소 1명 이상의 좀비 히어로가 빨간색 위험 레벨에 도달하기.

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


게임 준비 추가 규칙

- **분할**. 좀비 히어로 시작 구역 2곳에서 같은 수의 좀비 히어로가 게임을 시작해야 합니다.
- **Thor의 날**. Thor를 지도에 표시된 구역에 놓고, 그의 슈퍼 히어로 카드를 게임 보드 가까이에 놓습니다.
- **잭팟**. 파란색과 초록색 목표물을 뒷면으로 하여, 빨간색 목표물 사이에 무작위로 섞어 배치합니다.
- **5-6명의 좀비 히어로**. 파란색과 초록색 발생 지점은 좀비 히어로 5-6명으로 진행하는 게임에서만 사용합니다.


특수 규칙

- **정복**. 빨간색 목표물을 획득할 때 마다, 좀비 히어로는 경험치 5점을 획득합니다. 초록색이나 파란색 목표물을 획득하면, 모든 좀비 히어로가 경험치 5점을 획득합니다.
- **천둥 번개**: 만약 Thor가 파란색이나 노란색 위험레벨의 좀비 히어에게 제거되면, 다음 종료 단계 때 그를 다시 자신의 시작 구역에 놓습니다.
- **5-6명의 좀비 히어로**. 파란색과 초록색 발생 지점은 일치하는 색상의 목표물을 획득하면 활성화됩니다.







좀비 히어로 시작 구역




Avengers Sign




행인 카드x8




발생 지점x4



5-6
+
추가 발생 지점x2



Thor



목표물x8

미션 좀비 모드

MZ8 - S.H.I.E.L.D.의 함정

어려움 / 30분

우리는 S.H.I.E.L.D. 요원 분대 하나를 쫓아 버려진 건물로 보이는 곳까지 들어왔다. 이런 걸 패스트 푸드라고 부르는 거 맞지? 하지만 갑자기, 이곳이 강력한 방어막과 야전부대에 둘러싸여 있다는 것을 알아차렸다. 예, 이게 결국 우리를 여기로 몰아넣기 위한 치밀한 계략이었다는거지? 애네들 이제 정말 절박한가 보네...

필요 타일: 1V, 2V, 4V, 6V.

6V	1V
4V	2V

목표

방어선을 뚫어라. 게임에서 승리하려면 순서에 따라 다음 목표 2가지를 달성해야 합니다:

1. 파란색 목표물 획득하기.
2. 모든 좀비 히어로들이 탈출구 지점을 통해 탈출해야 합니다. 좀비 히어로는 자신의 차례가 끝난 뒤 탈출구 지점에 있고, 같은 구역에 적이 없다면 행동 사용 없이 탈출할 수 있습니다.

- START
- 좀비 히어로 시작 구역
- 순찰대원x4
- 경호원x2
- 행인 카드x3
- 닫힌 문x8
- 잠긴 문
- 탈출구 지점
- 목표물x4
- 발생 지점x2
- 비활성화 발생 지점x2
- 추가 발생 지점

게임 준비 추가 규칙

- **방어막 제거.** 파란색과 초록색 목표물을 뒷면으로 하여, 빨간색 목표물 사이에 무작위로 섞어 배치합니다.
- **함정!** 좀비 히어로 시작 구역이 있는 타일에서는 행인 카드를 놓거나 발생 카드를 뽑지 않습니다.
- **매복!** 지도에 표시된 구역 2곳에 경호원 1명과 순찰대원 2명씩을 놓습니다.
- **5-6명의 좀비 히어로.** 지도에 화살표로 표시된 발생 지점은 좀비 히어로 5-6명으로 진행하는 게임에서만 사용합니다.

특수 규칙

- **방어막 장벽.** 좀비 히어로는 파란색 문을 통해서가 아니라면 거리 구역으로 나갈 수 없습니다(아래를 보세요).
- **S.H.I.E.L.D 장비.** 빨간색 목표물을 획득할 때 마다, 좀비 히어로는 경험치 5점을 획득합니다.
- **방어막 생성기 파괴하기.** 파란색 목표물을 획득하면, 모든 좀비 히어로는 경험치 5점을 획득합니다. 그전까지는 파란색 문은 열 수 없습니다.
- **우리가 올 걸 알고 있었어.** 파란색 발생 지점은 그것이 놓인 타일로 이어주는 문이 열리면 활성화됩니다. 초록색 발생 지점은 그것이 놓인 타일로 이어주는 문이 열리면 활성화됩니다.



MZ9 - 인구수 조절

어려움 / 60분

이 배고픔은 전혀 가리는 것이 없고 우리는 이미 도시 전체를 거의 깨끗이 비웠다... 떠나기 전에, 아직 살아 숨쉬는 최후의 시민들 한 무리를 찾은 것 같다. 도시에 여전히 남아있는 슈퍼 히어로들은 이 소중한 마지막 밥풀들을 지켜주러 왔다. 상관없다. 곧 이들도 우리의 일원이 되거나, 우리의 식사거리가 될 테니까!

필요 타일: 1R, 3R, 5R, 6R, 7R, 9V.

목표

그릇은 깨끗하게 비워야지. 게임에서 승리하려면 순서에 따라 다음 목표 2가지를 달성해야 합니다:

1. 목표 행인 5명 모두를 포식하기 (특수 규칙 부분 참조).
2. 게임 보드위에 슈퍼 히어로가 없도록 만들기.

게임 준비 추가 규칙

- **잔반.** 행인 텍에서 구조대! 카드 2장을 제거하고 나서, 모든 목표물 밑에 행인 카드 1장씩을 무작위로 뒷면이 보이도록 끼워 놓습니다. 그리고 나서, 구조대! 카드들을 다시 텍에 넣고 섞습니다.
- **5-6명의 좀비 히어로.** 파란색과 초록색 발생 지점은 좀비 히어로 5-6명으로 진행하는 게임에서만 사용합니다. 이 지점은 활성화 상태로 게임을 시작합니다.

6R	3R
7R	5R
9V	1R

특수 규칙

- **잔반.** 목표물을 획득할 때 마다, 좀비 히어로는 경험치 5점을 획득합니다. 획득한 목표물 밑에 있던 행인 카드를 공개해 일치하는 행인 피규어로 대체합니다. 이 행인이 목표 행인이 됩니다. 해당하는 행인 카드에 목표물 토큰을 놓아 이것을 표시합니다.
- **그들을 지켜줄 수 없다면, 그들의 복수를 대신해줄 거야.** 행인(목표 행인인지와 상관없이)이 포식 당하면, 그 행인이 있던 구역에 슈퍼 히어로 하나가 발생합니다.



MZ10 – 멀티버스로 가는 티켓

매우 어려움 / 120분

이런 생각이 들었다: 무한한 멀티버스를 포식할 수 있다는 것을 알고 있는데 왜 이 차원 한 곳에서만 머물러야 하지? 안타깝지만, 살아있는 자들도 우리의 계획을 알고 있고, 우리를 죽기 살기로 멈춰 세우려 한다. 그들은 차원문 제작에 필요한 부품들을 모두 감춰 놓았다(혹시 자기들이 먼저 사용하려 하나?). 다행인 점은, Stark가 근처의 추적기를 알고 있다는 것이다. 먼저 추적기를 찾고, 부품들을 모으고 그리고 멀티버스를 먹어 치우자!

필요 타일: 1R, 2R, 3R, 4V, 5V, 6R, 7R, 8V, 9V.



목표

차원문 어셈블. 게임에서 승리하려면 순서에 상관없이 다음 목표 2가지를 달성해야 합니다:

- 모든 목표물 획득하기.
- 모든 비밀 미션 카드 획득하기.

게임 준비 추가 규칙

- **부품 추적기.** 파란색과 초록색 목표물을 뒷면으로 하여, 빨간색 목표물 사이에 무작위로 섞어 배치합니다. 비밀 미션 카드 2장을 지도에 표시된 것과 같이 앞면이 보이도록 놓습니다.
- **중원 병력.** 발생덱에서 슈퍼 히어로 카드 6장을 모두 제거합니다.
- **경계근무.** 슈퍼 히어로 6명을 지도에 표시된 것과 같이 놓습니다.
- **5-6명의 좀비 히어로.** 파란색과 초록색 발생 지점은 좀비 히어로 5-6명으로 진행하는 게임에서만 사용합니다. 이 지점은 활성화 상태로 게임을 시작합니다.



START

좀비 히어로 시작 구역



행인 카드x9



Avengers Sign



슈퍼 히어로 x6



비밀 미션 행인 카드x2



목표물x6



발생 지점x4



5-6인

+



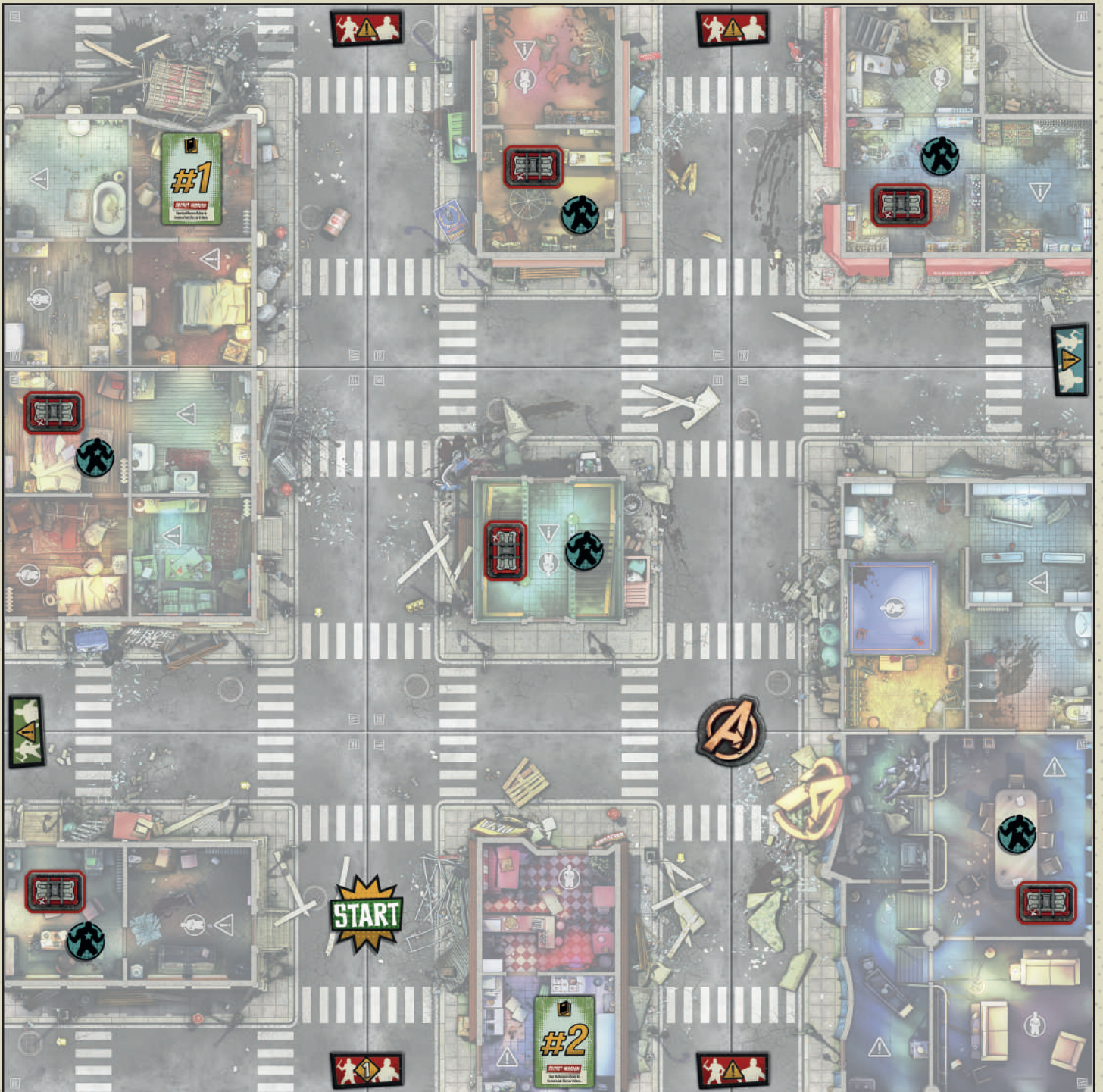
추가 발생 지점x2

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

특수 규칙

- **침묵의 수호자.** 모든 슈퍼 히어로는 자신이 있는 건물의 문이 열리기 전 까지 활성화하지 않으며, 각자의 능력도 비활성화 상태로 유지됩니다.
- **우리가 필요로 하는 부품.** 목표물을 획득할 때 마다, 좀비 히어로는 경험치 5점을 획득합니다.
- **필사적인 방어.** 좀비 히어로가 새로운 위험 레벨에 도달할 때 마다, 그와 가장 가까운 발생 지점에 순찰대원 3명을 발생시킵니다.

- **비밀 미션 1:** 방해꾼. 파란색 목표물을 획득하면, 해당 구역에서 행동 하나를 사용해 **비밀 미션 #1** 카드를 획득할 수 있습니다. **비밀 미션 #1** 카드를 획득하면, **필사적인 방어** 특수 규칙을 무시합니다.
- **비밀 미션 2:** 업그레이드. 초록색 목표물을 획득하면, 해당 구역에서 행동 하나를 사용해 **비밀 미션 #2** 카드를 획득할 수 있습니다. **비밀 미션 #2** 카드를 획득하면, 모든 좀비 히어로 공격(포식 공격 제외)에 주사위 1개를 추가로 굴립니다.



미션: 히어로 모드

여기에 나오는 미션을 진행하려면 **마블 좀비: X-Men 레지스탕스** 게임 상자에 있는 규칙서와 구성품들이 필요합니다.

MH1 - 시작 지점

보통/45분

우리는 슈퍼 히어로들이 사람을 뜯어먹는 괴물로 변했다는 보고를 들었다. 하지만 누가 이런 걸 진짜로 믿을까? 작전에 투입되자마자, 우리는 공격받아 뿔뿔이 흩어졌다. 우리는 재 집결해서 사태를 파악해야 한다. 이걸 광기다. 이걸 잠재울 방법이 확실히 있을 것이다.

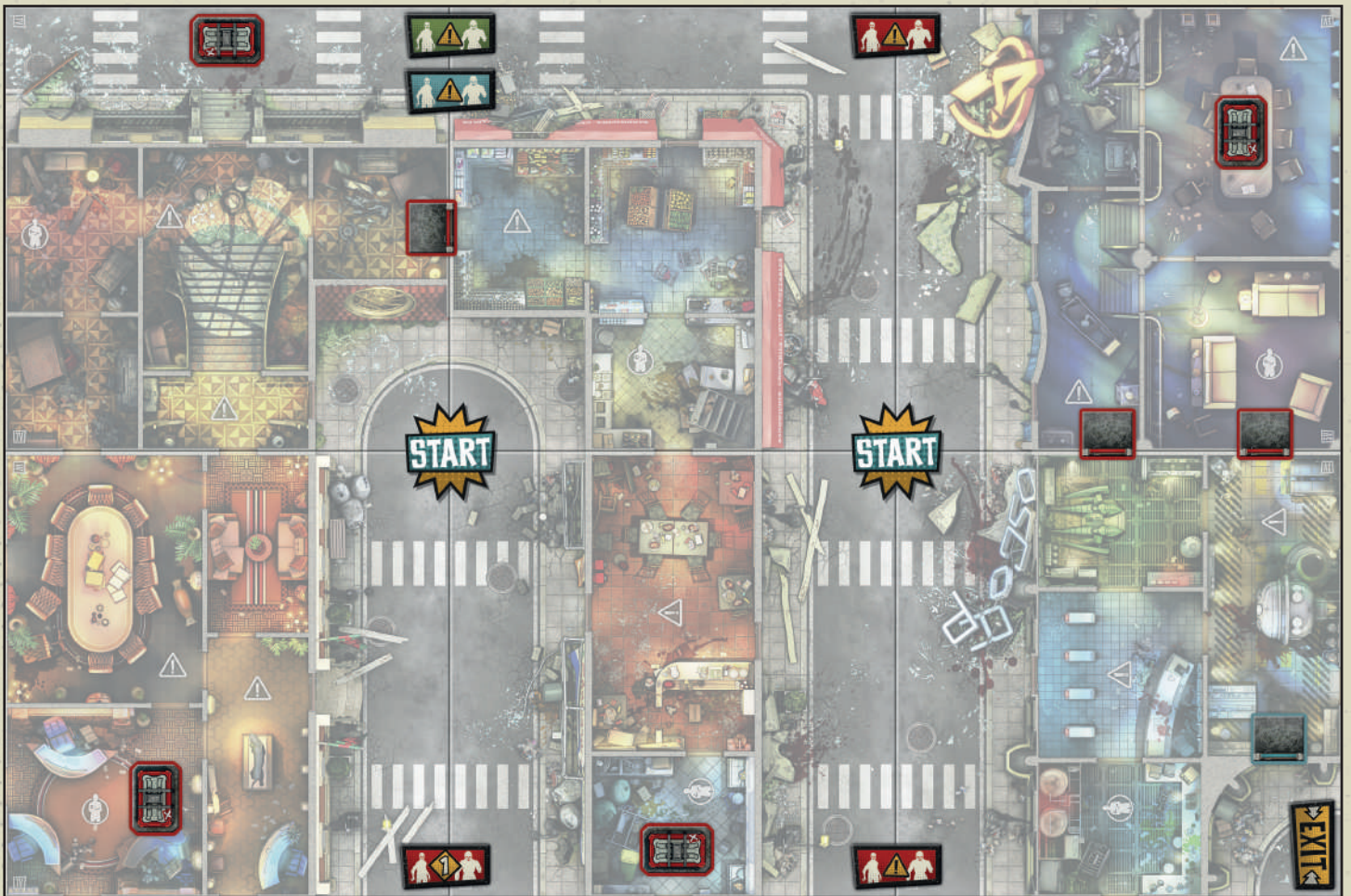
필요 타일: 1V, 2R, 3V, 4R, 5V, 7V.

목표

제 때 왔군. 모든 슈퍼 히어로들이 탈출구 지점을 통해 탈출해야 합니다. 슈퍼 히어로는 자신의 차례가 끝난 뒤 탈출구 지점에 있고, 같은 구역에 적이 없다면 행동 사용 없이 탈출할 수 있습니다.

게임 준비 추가 규칙

- **지도 가지고 있는 사람?** 시작 구역 한 곳에 슈퍼 히어로 1명을 놓고, 나머지 시작 구역에 남은 다른 슈퍼 히어로들을 전부 놓습니다.
- **잃어버린 열쇠.** 파란색과 초록색 목표물을 뒷면으로 하여, 빨간색 목표물 사이에 무작위로 섞어 배치합니다.
- **5-6명의 좀비 히어로.** 게임을 시작하기 전에, 모든 활성화 발생 지점에서 발생 카드를 한 번씩 뽑습니다.




특수 규칙


- 단서 모으기. 목표물을 획득할 때 마다, 슈퍼 히어로는 경험치 5점을 획득합니다.
- 숨겨진 뒷문. 파란색과 초록색 목표물을 모두 획득하기 전까지는 파란색 문을 열 수 없습니다.
- 우리가 낸 소리를 들었나 봐! 파란색과 초록색 발생 지점은 일치하는 색상의 목표물을 획득하면 활성화됩니다.

7V	2R	5V
1V	4R	3V







슈퍼 히어로
시작 구역




행인 카드x6




닫힌 문x3




잠긴 문




탈출구
지점



목표물x4



발생 지점x3



비활성화
발생 지점x2

미션 히어로 모드

MH2 - 구조 작전

쉬움/25분

도움을 간청하는, 절박한 외침이 비상사태를 알리고 있었다. 시민들은 우리의 도움을 필요로 한다. 그들은 준비 때, 그리고 더 최악인 우리의 옛 동료들 앞에선 무방비한 상태였다. 우리 슈퍼 히어로들은 최후의 시험대에 섰다. 우리에게 실패란 없다! 나가서 무조건 저들을 구해야만 한다!

필요 타일: 2R, 3V, 7V, 8R.

목표

나가는 길. 게임에서 승리하려면 순서에 따라 다음 목표 2가지를 달성해야 합니다:

1. 목표 행인 구조하기(특수 규칙 부분을 보세요).
2. 모든 슈퍼 히어로들이 탈출구 지점을 통해 탈출해야 합니다. 슈퍼 히어로는 자신의 차례가 끝난 뒤 탈출구 지점에 있고, 같은 구역에 적이 없다면 행동 사용 없이 탈출할 수 있습니다.

게임 준비 추가 규칙

- **함정이군.** 지도에 표시된 것과 같이 행인 하나를 무작위로 놓습니다. 이제 이 행인이 목표 행인입니다. 해당하는 행인 카드에 목표물 토큰을 놓아 이를 표시합니다.
- **5-6명의 좀비 히어로.** 초록색 발생 지점은 슈퍼 히어로 5-6명으로 진행하는 게임에서만 사용합니다.

7V	8R
3V	2R

특수 규칙

- **도망칠 곳 따위는 없어.** 목표 행인은 이동하지 않습니다. 이 행인을 구조하면, 모든 슈퍼 히어로가 경험치 5점을 획득합니다. 목표 행인이 포식당하거나 버려지면 그 즉시 게임에 패배합니다.
- **봄비는 건물.** 파란색 문이 열리면 파란색과 초록색 발생 지점이 활성화됩니다.



MK3 - 희망의 징표

쉬움/45분

Avengers 타워는 단순한 작전 본부 그 이상의 역할을 하고 있다. 이런 어려운 시기에, 타워는 아직 도시에 남아있는 사람들을 위한 안전의 보루이기도 하다. 우린 여기에서 버틸 것이고, 일어나서 맞서 싸울 사람들은 여기로 집결하라고 알려져 있다. 우리가 죽음 그 자체와 마주하게 될지도 모르지만, 절대로 도망치지 않을 것이다!

필요 타일: 2V, 4V, 5V, 6R, 7R, 9V.

목표

표시등을 수리하라. 게임에서 승리하려면 순서에 따라 다음 목표 2가지를 달성해야 합니다:

1. 파란색과 초록색 목표물을 획득하기.
2. Avengers Sign을 탈출구 지점으로 옮기기.

2V	5V
6R	7R
9V	4V

특수 규칙

- 수리에 필요한 것. 파란색과 초록색 목표물을 모두 획득하기 전까지, 슈퍼 히어로들은 Avengers Sign과 상호작용할 수 없습니다.
- 부품 모으기. 파란색이나 초록색 목표물을 획득하면, 모든 슈퍼 히어로가 경험치 5점을 획득합니다. 빨간색 목표물을 획득할 때 마다, 슈퍼 히어로는 경험치 5점을 얻습니다.
- 표시등. Avengers Sign을 한 번 던질 수 있습니다. Sign과 같은 구역에서, 슈퍼 히어로는 행동 하나를 사용해 1 구역 이동하며 Sign을 자신과 함께 이동시킬 수 있습니다.
- 한 가닥의 희망. 파란색과 초록색 발생 지점은 활성화 상태로 게임을 시작합니다. 파란색 목표물을 획득하면 파란색 발생 지점을 게임에서 제거합니다. 초록색 목표물을 획득하면 초록색 발생 지점을 게임에서 제거합니다.
- 5-6명의 좀비 히어로. 게임 준비를 마치고, 모든 발생 지점에서 발생을 한 번씩 진행합니다. 적 발생 단계를 진행할 때 마다, 발생 시작 지점은 발생 카드 1장을 더 뽑습니다.



MH4 - STARK의 계획

쉬움/25분

나노-기계를 사용해 이 감염을 멈출 계획 비슷한 것이 Tony Stark에게 떠올랐던 것이 분명해 보인다. 아예 확실하지는 않다, 그 누구도 그와 최근에 연락이 닿은 사람이 없기 때문이다...연락이 끊기기 전에, 하지만, 그는 스스로의 계획을 “믿을 수 있는” 사람 두 명에게 전달했다고 했었다. 우리의 추적기에는 그들이 근처의 벙커에 안전하게 잘 있는 것으로 나온다. 하지만, 그들이 얼마나 버틸지는 아무도 모른다. 우리는 그들과 그들의 정보를 모두 구해내야 한다!

필요 타일: 1R, 3V, 6R, 7R, 8R, 9R.

목표

탈출. 게임에서 승리하려면 순서에 따라 다음 목표 2가지를 달성해야 합니다:

1. 갇혀 있는 행인 2명 모두를 구조하기(특수 규칙 부분을 보세요).
2. 모든 슈퍼 히어로들이 탈출구 지점을 통해 탈출해야 합니다. 슈퍼 히어로는 자신의 차레가 끝난 뒤 탈출구 지점에 있고, 같은 구역에 적이 없다면 행동 사용 없이 탈출할 수 있습니다.

게임 준비 추가 규칙

- **갇힘.** 행인 덩어리에서 포식 당함! 카드 2장을 제거합니다. 그리고 행인 카드 2장을 지도에 표시된 것과 같이 뒷면이 보이도록 놓습니다. 이들이 갇혀 있는 행인입니다. 갇혀 있는 행인이 있는 건물의 다른 방 구역에는 일반 행인 카드를 놓지 않습니다.
- **5-6명의 좀비 히어로.** 초록색 발생 지점은 슈퍼 히어로 5-6명으로 진행하는 게임에서만 사용합니다. 이 지점은 활성화 상태로 게임을 시작합니다.

8R	6R	7R
3V	1R	9R



특수 규칙

- **잠김.** 빨간색 문들은 빨간색 목표물 2개를 모두 획득하기 전까지는 열 수 없습니다. 파란색과 초록색 문은 파란색과 초록색 목표물을 모두 획득하기 전까지는 열 수 없습니다.
- **문에 맞는 열쇠.** 목표물을 획득할 때 마다, 슈퍼 히어로는 경험치 5점을 얻습니다.
- **너무 늦었군.** 갇혀 있는 행인 중 하나라도 포식 당하거나 버려지면 게임에 패배합니다. 해당하는 행인 카드가 공개되면 목표물 토큰을 놓아 이들이 갇혀 있는 행인임을 표시합니다.

슈퍼 히어로 시작 구역
 목표물x4
 발생 지점x3
 행인 카드x6
 탈출구 지점
 잠긴 문x4
 5-6 + 발생 지점



미션 히어로 모드

MH5 - 승률이 낮은 도박

어려움/90분

상황이 이렇게까지 심각해질 것이라고 생각한 사람이 있기는 할까? 48시간 전 까지만 해도, 그들은 우리의 친구이자 동료였다! 그리고 지금, 그들은 저것들이 되었다...저 육식을-즐기는 것들... S.H.I.E.L.D에서 온 연락을 받았다. 그들이 도시 외곽에 대피 지역을 만들고 있다고 한다...이제 우리가 할 수 있는 것은 남아있는 생존자들과 보급품을 가능한 많이 모아 여기서 떠나는 것이다!

필요 타일: 2V, 3V, 4V, 6V, 8V, 9V.

목표

3V	6V
4V	9V
2V	8V

말이야 쉽지. 게임에서 승리하려면 순서에 따라 다음 목표 2가지를 달성해야 합니다:

1. 모든 목표물 획득하기.
2. 모든 슈퍼 히어로들이 탈출구 지점을 통해 탈출해야 합니다. 슈퍼 히어로는 자신의 차례가 끝난 뒤 탈출구 지점에 있고, 같은 구역에 적이 없다면 행동 사용 없이 탈출할 수 있습니다.

게임 준비 추가 규칙

- **인크레더블한 문제.** Hulk를 지도에 표시된 것과 같이 놓고, 그의 히어로 카드를 게임 보드 가까이 놓습니다.
- **5-6인의 슈퍼 히어로.** 파란색과 초록색 발생 지점은 슈퍼 히어로 5-6명으로 진행하는 게임에서만 사용합니다. 이 지점은 활성화 상태로 게임을 시작합니다.
- **들끓는 감염.** 게임 준비를 마치고, 모든 발생 지점에서 발생을 한 번씩 진행합니다.

특수 규칙

- **보잘 것 없는 영웅들.** Hulk가 제거될 때 마다, 그의 피규어를 놓혀 놓고 모든 게임 효과로부터 그를 무시합니다. 다음 종료 단계 때, 피규어를 다시 바로 세워 놓습니다. 주황색이나 빨간색 위험 레벨의 슈퍼 히어로가 Hulk를 제거해야 그가 게임에서 아예 제거됩니다.
- **넌 내게 분노를 줬어.** 빨간색 목표물을 획득할 때 마다, 슈퍼 히어로는 경험치 5점을 얻습니다. 그리고 빨간색 목표물이 획득된 라운드에는 Hulk가 활성화하지 않습니다.
- **보급품 모으기.** 파란색이나 초록색 목표물을 획득할 때 마다, 슈퍼 히어로는 경험치 5점을 얻습니다. 그리고 획득한 슈퍼 히어로는 히어로 특성 카드 1장을 행동 사용 없이 뽑을 수 있습니다.





슈퍼 히어로 시작 구역



목표물x6



Hulk



닫힌 문x4



탈출구 지점



발생 지점x3



+ 발생 지점x2



행인 카드x6

색인

- 강인함.....20
- 게임 개요7
- 게임 준비5
- 경험치 점수11
- 경호원12
- 구성품.....3
- 구역8
- 굶주림.....21
- 근접 공격19
- 급습17
- 기본적인 사항8
- 명중19
- 목표 우선순위19
- 목표물 획득14
- 문13
- 배고픔.....21
- 부상14
- 분열15
- 비전투원 행인22
- 사정거리 수치19
- 상호작용 가능한 목표물22
- 순찰대원12
- 슈퍼 히어로12
- 승리와 패배7
- 시야선.....9
- 원거리 공격19
- 위험 레벨11
- 이동 방법10
- 이동 행동13
- 적 공격14
- 적 단계14
- 적 발생16
- 적 이동15
- 적 종류12
- 적 피규어 소진17
- 적 활성화14

- 전투19
- 전투원 행인21
- 정확도 수치19
- 좀비 히어로8
- 종료 단계7
- 주사위 수치19
- 특성13
- 특수 요원12
- 포식 공격20
- 플레이어 단계13
- 플레이어 행동13
- 행인21
- 호위 받는 행인22
- Avengers Sign22
- ID 카드10



크레딧

게임 디자인

Michael SHINALL and Fábio CURY

오리지널 게임 디자인

Raphaël GUITTON, Jean-Baptiste LULLIEN, Nicolas RAOULT, and David PRETI

개발

Fel BARROS, Fabio TOLA, Rodrigo SONNESSO, and Toi VON GLEHN

수석 프로듀서

Thiago ARANHA

총괄 프로듀서/라이선스 담당

Mike BISOGNO

제작

Marcela FABRETI, Vincent FONTAINE, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Kenneth TAN, and Gregory VARGHESE

아트 디렉터

Mathieu HARLAUT

수석 아티스트

Marco CHECCHETTO

아트워크

Giorgia LANZA, Henning LUDVIGSEN, Tarek MOUTRAN, and Simon TESSUTO

수석 그래픽 디자인

Marc BROUILLON

그래픽 디자인

Max DUARTE, Matteo CERESA, Louise COMBAL, and Júlia FERRARI

조형

BigChild Creatives, Studio McVey, Olivier BOUCHET, Emanuele GIOVAGNONI, Arnaud BOUDOIRON, Aragorn MARKS, and Edgar RAMOS

렌더링

Edgar RAMOS

교정

Jason KOEPP and Hervé DAUBET

출판

David PRETI

플레이테스트

Rafael ASSAF, Davi AUGUSTO, Chase DU PONT, Felipe GALENO, Brett LANPHER, Euclides RIBEIRO, Elton SOARES, Roberto TOLEDO, and Simon SWAN

한글판 제작

보드엠 팩토리

번역

홍준의

수검

홍준의 외.

Special thanks to Brian Ng at MARVEL, this would not have been possible without you.

©2022. TM & © SPIN MASTER LTD. ALL RIGHTS RESERVED./TOUS DROITS RÉSERVÉS. SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA. Distributed by CMON under sub-license from Spin Master Ltd./Distribué par CMON grâce à la sous-licence de Spin Master Ltd. Guillotine Games and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd./ Guillotine Games et le logo Guillotine Games sont des marques de commerce de Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON, and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited./Zombicide, CMON et le logo CMON sont des marques de commerce de CMON Global Limited. All rights reserved./Tous droits réservés. No part of this product may be reproduced without specific permission./Aucun élément de ce produit ne peut être reproduit sans permission particulière. Character pieces and plastic components included are pre-assembled and unpainted. Les personnages et éléments en plastique inclus sont préassemblés et non peints.



MADE IN CHINA

라운드 요약 좀비 모드



1. 플레이어 단계

1. 배고픔 트랙 전진

2. 활성화 토큰 재배치

3. 좀비 히어로 활성화

원하는 순서대로 좀비 히어로를 활성화합니다. 모든 좀비 히어로는 자신의 차례에 행동을 3개까지 사용할 수 있습니다.

- **이동:** 같은 구역의 적마다 행동을 추가로 1개씩 더 사용해야 합니다.
- **문 열기:** 어떤 건물의 문을 처음으로 열면,  구역마다 발생을 진행하고, 행인 카드를 모두 공개합니다.
- **특성 획득:** 차례마다 한 번씩만 할 수 있습니다.
- **목표물과 상호작용하기**
- **공격:** 좀비 히어로만의 고유 공격을 사용합니다 혹은 공적으로 가지고 있는 **포식 공격**을 사용합니다.
 - 배고픔 레벨과 같은 만큼의 주사위를 추가로 굴립니다.
 - 대상의 강인함 수치와 같은 만큼의 명중을 한번의 공격 행동으로 할당해 대상을 제거합니다. 늘 목표 우선순위를 따라야 합니다.
 - 나온  마다 배고픔 레벨을 올립니다.
 - 포식 공격으로는 대상 하나만을 제거할 수 있습니다, 배고픔 레벨이 0이 됩니다.

굶주림: 좀비 히어로는 배고픔 레벨이 4에 있는 동안 굶주림 상태에 빠집니다.

- 할 수 있는 행동이 이동과 포식 공격으로 제한됩니다.
- 차례가 끝날 때 부상 1개를 입습니다.

2. 적 단계

1. 적 활성화


모든 적과 행인이 활성화해, 상황에 따라 공격 혹은 이동에 자신의 행동을 사용합니다. 특수 요원과 슈퍼 히어로는 행동을 2개 사용합니다.

- **공격:** 좀비 히어로와 같은 구역에 있는 적은 공격에 행동을 사용해, 부상 1개를 입힙니다.
- **이동:** 공격에 행동을 사용하지 않은 적은 가장 가까운 좀비 히어로를 향해 1 구역 이동합니다.

2. 적 발생

발생 시작 지점부터 시계방향으로, 모든 발생 지점 토큰마다 발생 카드 1장을 뽑아 해결합니다. 가장 높은 경험치 점수를 가진 좀비 히어로의 위험 레벨 색상과 일치하는 줄을 읽습니다.

행인: 행인을 포식하면 그의 능력을 사용할 수 있습니다.

- **전투원** : 순찰대원과 같은 방법으로 활성화합니다.
- **비전투원:** 순찰대원과 비슷한 방법으로 활성화하지만, 절대 공격을 하지 않습니다. 이들은 가장 가까운 발생 지점을 향해 이동해 게임 보드에서 탈출하려 합니다.
- **호위 받는:** 경호원의 호위가 있을 때만 이동합니다. 전투원 행인들은 경호원들과 함께 공격에 참여합니다. 혼자 남겨지면, 자신의 구역에 경호원 1명을 발생시킵니다.

3. 종료 단계

종료 단계에 발동되는 효과를 전부 적용합니다.

좀비 히어로가 제거됐다면, 게임에 패배합니다. 그렇지 않다면, 새로운 라운드를 시작합니다.

메뉴 우선 순위

목표 우선순위	이름	행동	강인함	제공 경험치
1	슈퍼 히어로	2	카드 확인	강인함 수치와 동일
2	경호원	1	2	1
3	순찰대원	1	1	1
4	특수 요원	2	1	1
5	행인	1	1(포식 공격으로만)	0(미션 확인)