

# 좀비사이드

인베이션



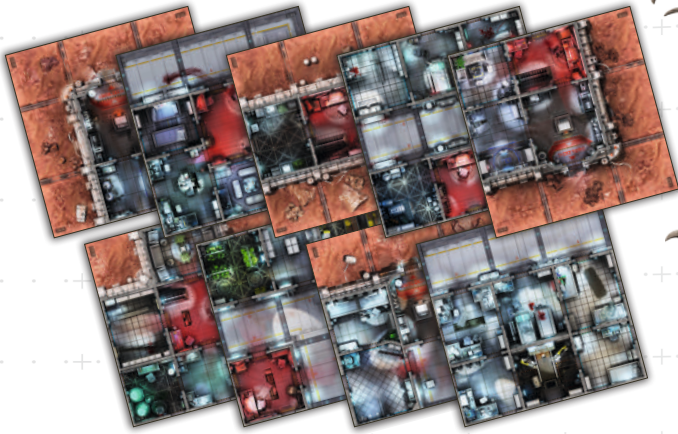
규칙서와 미션

# 이 목차

<b>02 게임 구성품</b> .....	<b>3</b>	<b>10 제노 단계</b> .....	<b>26</b>
<b>03 인베이터 프로토콜</b> .....	<b>5</b>	1단계 - 활성화 .....	26
> 다양한 공간과 시간대의 쯤비사이드 .....	6	> 공격 .....	26
<b>04 게임 준비</b> .....	<b>7</b>	> 이동 .....	26
<b>05 게임 개요</b> .....	<b>10</b>	> 사냥꾼 움직이기 .....	28
플레이어 단계 .....	10	2단계 - 발생 .....	28
제노 단계 .....	10	> 액상이 있는 발생 구역 .....	28
종료 단계 .....	10	> 추가 활성화 카드 .....	29
승리와 패배 .....	10	> 스포일러 어보미네이션 카드 .....	29
<b>06 기본적인 사항</b> .....	<b>10</b>	> 고평이 제노 카드 .....	29
기본 개념 .....	10	> 피규어 소진 .....	30
시야선 .....	11	<b>11 전투</b> .....	<b>30</b>
이동 방법 .....	13	근접 행동 .....	31
장비 카드 살펴보기 .....	13	원거리 행동 .....	31
> 근접 무기와 원거리 무기 .....	13	> 목표 우선순위 .....	32
> 탄환의 종류 .....	14	> 아군의 포격 .....	32
> 시끄러운 장비 .....	15	집중 공격 .....	33
> 전투 특성 .....	16	헬파이어 .....	34
> 소음 .....	17	<b>12 보안 시설, 산소 공급 시설, 에어록</b> .....	<b>34</b>
경험치, 위험 레벨 및 기술 .....	17	보안 시설 .....	34
<b>07 인벤토리</b> .....	<b>18</b>	산소 공급 시설 .....	35
<b>08 제노</b> .....	<b>19</b>	에어록 .....	35
일꾼 .....	19	<b>13 울트라레드 모드</b> .....	<b>36</b>
탱크 .....	19	<b>14 7명 이상의 생존자로 플레이하기</b> .....	<b>36</b>
사냥꾼 .....	19	<b>15 난이도 조절</b> .....	<b>37</b>
스포일러 어보미네이션 .....	20	<b>16 미션</b> .....	<b>38</b>
고평이 규칙 .....	20	M0 튜토리얼: 침입이다! .....	38
> 고평이 기본 규칙 .....	20	M1 병력 확보 .....	39
> 활성화 고평이 규칙 .....	20	M2 락앤롤리 .....	40
> 비활성화 고평이 규칙 .....	20	M3 후방 부대 .....	41
<b>09 플레이어 단계</b> .....	<b>22</b>	M4 기술자들 .....	42
이동 .....	22	M5 군비 경쟁 .....	44
탐색 .....	22	M6 불장난 .....	45
문 행동 .....	22	M7 재능 버거 .....	46
> 액상이 있는 문 .....	22	M8 코드 오렌지 .....	48
재배치하기/교환하기 .....	23	M9 초대받지 못한 손님 .....	50
> 장비 카드 장착 혹은 탈착하기 .....	23	M10 초심으로 돌아가기 .....	51
전투 행동 .....	24	<b>17 기술</b> .....	<b>52</b>
> 근접 행동 .....	24	<b>18 색인</b> .....	<b>55</b>
> 원거리 행동 .....	24	> 크레딧 .....	55
목표를 획득하기 또는 활성화하기 .....	24		
소음 내기 .....	24		

# 02 게임 구성품

양면 게임 타일 9장



생존자 피규어 6개와 ID 카드 6장



클



비비안



미츠키



매그너스



자레드



바라카



제노 피규어 64개



스포일러 어보미네이션 1개



탱크 14개



사냥꾼 14개



일꾼 35개

기계 피규어 2개

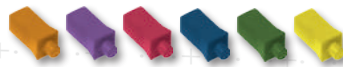


피스키퍼 봇



파치온 경계 기관총

표시 마커 48개



생존자 대시보드 6개



색상이 있는 생존자 베이스 6개

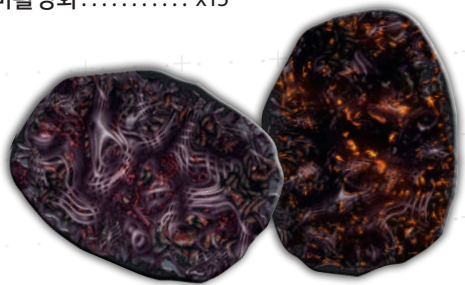


주사위 6개



토큰 65개

- 문
  - 일반.....x5
  - 초록색.....x1
  - 보라색.....x1
- 탈출구 지점.....x1
- 시작 플레이어.....x1
- 기계 활성화.....x2
- 소음.....x18
- 목표물
  - 빨간색/빨간색.....x10
  - 빨간색/파란색.....x1
  - 빨간색/초록색 - 붓 리모컨.....x1
  - 빨간색/보라색 - 경계 기관총 리모컨.....x1
  - 빨간색/흰색.....x1
- 기술: 위장.....x1
- 제노 발생
  - 빨간색/빨간색.....x4
  - 빨간색/초록색.....x1
  - 빨간색/보라색.....x1
- 곰팡이
  - 활성화/비활성화.....x15



소형 카드 125장

장비 카드 71장

- 탈착형 방어구.....x4
- 돌격 산탄총.....x3
- 캐니스터.....x4
- 소몰이 막대(시작 장비).....x4
- 전기톱.....x2
- 에너지 전지.....x6
- 화염방사기.....x2
- 중형 절단기.....x3
- 중형 산탄총.....x3
- 경량 기관총.....x2
- 전투식량.....x3
- 곰팡이 발생: 사냥꾼 1.....x2
- 곰팡이 발생: 탱크 1.....x2
- 곰팡이 발생: 일꾼 1.....x2
- 곰팡이 발생: 일꾼 2.....x1
- 산소통.....x6
- 예비 총탄.....x3
- 프로토타입 돌격 산탄총.....x1
- 프로토타입 중형 산탄총.....x1
- 프로토타입 경량 기관총.....x1
- 프로토타입 저격 소총.....x1
- 수색용 드론.....x2
- 탐조등.....x2
- 슬레지 해머.....x3
- 기관단총.....x2
- 기관단총(시작 장비).....x2
- 저격 소총.....x2
- 파치온 경계 기관총.....x1
- 피스키퍼 붓.....x1



제노 카드 54장



# 03 인베이터 프로토콜

비비안 럭비 박사는 자신의 연구실로 돌아가고 싶었다. 무엇보다도, 이 전투는 황폐한 풍경을 내려다보는 여기 이 비에 젖은 방어 선에서가 아니라, 그곳에서만 승리로 이끌 수 있다. 하지만 다음 공세가 임박했고 전초기지의 모든 장벽에는 사수가 있어야 했다. “이게 뭘 상기시키는지 아십니까?” 매그너스 버그 중위가 그녀 옆에서 물었다. 동력이 공급된 방어구에서 나오는 그의 변조된 목소리는 사악하게 들렸다. “지난달에 홀로-나이트에서 본 영화 있지 않습니까?” 그녀는 기억을 떠올리기에 너무 지쳐있었다. 홀로-나이트는 콜 힐의 뉴트로 영화 승배의 단골 피해자였다.

“어떤 영화?”

“그 악덕 기업이 용감한 광부들의 희소 자원을 털어가는 영화 있지 않습니까?”

기억이 나는데는 시간이 조금 들었다. “맞네. 그래, 클리세 범벅이었지. 용감한 농부들과 광부들은 새로운 자유 세계를 꿈꾸고, 대형 세력이 그걸 짓밟지.”

“정말입니까?” 매그너스의 방어구는 어깨를 으쓱하기에는 불편하게 설계되었지만, 이 거구의 사내는 어떻게든 해냈다. “뭐, 제가 무슨 말씀을 드리려고 했는지 아시지 않습니까. 저는 우리가 같은 망할 시나리오에 갇혔다걸 말씀드리고 싶었습니다.”

이제 그녀가 으쓱할 차례이다. “뭐 그렇지, 제노들도 우리들 만큼이나 이 광물에서 멀리 떨어진 곳에서 왔다는 것만 빼면 말이지.”

“확실한겁니까?”

“그래. 나는 기지의 Si와 몇 가지 가설을 놓고 연구중이었지, 너희들이 그걸 징집해가기 전까지. 유전자 스캔 결과를 보면 그들은 최소 몇 행성계 밖의 생물군에 속한다고 나와, 어쩌면 더 멀리서 왔을 수도 있지.”

“들은 적 있습니다. 하지만 말이 되지 않습니다.”

그녀가 빙그레 웃었다. “이 생물의 많은 부분이 말이 되지 않아.”

“도대체 뭘 먹고 살아왔습니까?” 그는 자신들 앞에 펼쳐진 황무지를 가르키며 말했다. “여기에는 아무것도 없지 않습니까.”

“아마 사람 고기에 맛을 들이기 전에는 무기 영양체였을거야. 어쨌든 대부분은.”

“어, 그게 무슨 뜻입니까?”

그녀는 한숨을 내뿔었다. “들을 먹고산다는거야. 특히 미네랄.”

“그러면 무영양체 아닙니까?”

“우리 중 누가 과학자지?” 그녀가 물으며 머리를 젖혔다.

“맞네요. 죄송합니다.”

그녀는 그의 방어구 팔을 토닥였다. “너무 신경쓰지마. 저것들도 제놈을 사용하니까. 하지만 저것들이 왜 같은 것을 먹는지는 나도 아직 모르겠어. 저들은 DNA 중 극히 일부만을 공유해. 30퍼센트 정도. 알려진 우주 내에서 이중 나선 구조를 사용하는 모든 생명체들이 이 정도는 공유하지. 생각해봐. 센타우런들이 먹는 음식을 우리도 먹을 수는 있겠지만, 그중 매우 일부만을 먹을 수 있겠

지. 그리고 만약 네가 타시안 요리를 먹는다면, 1분 안에 죽을거야. 하지만 이 제노들은 여기서 똑같은 것을 먹고 살아남았어. 정말...미친 일이지.”

매그너스는 잠시 생각하느라 말을 잊지 못했다. “아마 누군가가 제놈 때문에 저들을 여기에 풀어놓은 것 같습니다.”

“왜 저들이 여기에 풀어졌다고 생각하지?”

“여기서 진화한 개체들이 아니지 않습니까. 여기서는 박테리아라고 살아남은게 없습니다. 맞죠? 하지만 대기 중에는 여전히 산소의 흔적이 있습니다. 이걸 알고 계셨습니까?”

그녀가 한숨짓는다. “아니. 우리 생각에는 비교적 오래되지 않은 과거에 초기 해양 생태계가 있었던 것 같아. 마치 30억년전 지구에서처럼 말이야. 하지만 흔적만을 발견할 수 있었지. 이 행성 자체가 제놈과의 연결고리가 많지 않아.”

“어쨌든,” 매그너스가 이어갔다, “저들에게 기술이라고 할 만한 것도 없고 저들이 절대 똑똑한 편도 아니니, 이곳에 스스로 온 것은 아니라고 생각합니다.”

“우리가 아직 마주하지 않은 문명같은 것이라고 생각해. 이들은 알아차리기 쉽지 않아. 센타우런들도 지구에 대해 알고 있었지만, 트라피스트에 있는 모든 민족은 우리가 함선을 보내기 전까지는 우리가 여기 있다는 것도, 우리가 거의 옆집 수준으로 붙어있었다는 것도 알지 못했어.”

들은 빗소리를 들으며 오랫동안 침묵을 유지했다. 비비안은 눈을 감고 잠깐 잠에 들었다. 실수였다. 고개가 흔들렸다. 버그의 말에 화들짝 놀라 잠에서 깬 것이었다. “어, 아마도 그 영화 같지는 않을 수도 있겠습니다. 영화의 광부들은 지능적이었습니다. 이것들이 지능적이라면, 우리도 협상을 제시했을것 아닙니까. 우리는 기업이 아니지 말입니다.”

“적어도 몰아넣을 수는 있었겠지.” 비비안이 동의하며 말했다. “이것들이 유순했던 옛날이라면 그랬겠지. 하지만 이것들은 우리를 거의 1년동안이나 무시해왔어, 심지어 우리가 지하에서 제놈을 끌어올리기 시작한 이후로도 말이야. 아무도 그 필요성을 몰랐지.”

“맞습니다. 그들이 왜 정신줄을 놓았는지 아시겠습니까?”

“무언가 변한거야.”

그의 냉소적인 태도는 얼굴의 유리창을 통해 단번에 알아차릴 수 있었다. “으이구, 멍청이들.” 그녀는 잠시 미소지었다. “미안. 그냥 피곤해서. 무언가 이걸 유발한거야. 여기에 대한 정보가 있었어, 하지만 모두 장벽으로 올라오라는 얘기를 듣고, 그건 아직 가설인 상태로 남아있게 되었어.”

“제가 브리핑에서 들은 감염 관련된 것입니까?”

“맞아. 그들은 모두 혈액 속에 무언가를 지니고 있어. 서로 거의 똑같은 무언가를. 하지만 그것들의 유전적 다양성을 생각하면 전혀 말이 되지 않아.”

“못 알아듣겠습니다.”

그녀는 잠시 생각했다. “어떻게 설명하지...어떤 종이 질병의 매개체가 될 수 있는 것 알고있지? 지구에서는 모기가 말라리아를 옮기지만, 자신이 걸리지는 않아. 우리가 모기에 물렸을 때만 걸리지. 우리는 다른 종이니까.”

“그렇죠, 이해됩니다”

“그래서 다른 종 사이에서 일어나는 감염은 서로 같은 행성에서 진화한 생물군 내에서도 매우 드물게 일어나. 이곳에는 서로 다른 3개의 세계에서 온 종들이 있지, 그리고 이 3개의 종은 각자 가진 DNA의 3분의1씩만을 공유해, 그리고 같은 질병에 걸리지. 이걸 정상이 아니야. 네가 바나나한테서 독감이 옮는 상황 같은거지 그리고 너랑 바나나는 같은 지구에서 왔기 때문에 DNA의 60퍼센트를 공유하지. 여기서 일어나는 일은 훨씬 황당해. 직접 보지 못했더라면, 믿지도 못했을거야.”

매그너스는 잠시 꼬게 생각하더니, 불안에 빠진 얼굴로 그녀를 똑바로 쳐다본다. “인류가 이것 때문에 위험에 빠진다는 말씀이십니까?”

그녀는 고개를 가로저었다. “아니, 적어도 우리가 본 바로는 아니야. 이 감염은 제노들을 뭐랄까...좀비같은 것들로 만들었어.”

“휴, 결국 지금 상황은 그 영화와 별로 비슷하지 않다는 말씀 같습니다.” 그는 웃으며 말했다.

“표면적으로만 그렇지.” 힘없는 미소를 지으며 그녀가 말했다.

“그래서 어떻게 해야 합니까?”

비비안은 어깨를 으쓱할 수 있을 뿐이었다. “지원병력을 기다리고, 정보를 더 모아야지. 이론적으로는, 난 우리가 상황을 통제할 수 있을때 까지 모두 대피해 있는게 맞다고 생각해. 하지만 왕복선은 부족하고 좀처럼 운행하지도 않지.”

전초기지의 경보가 시끄럽게 울리기 시작했을 때, 매그너스는 무언가를 말하려고 참이었다. 빨간색 경보등이 켜지고 코너 대위의 딱딱한 목소리로 공기가 가득 찼다. “전 대원, 침입 발생, 남쪽 게이트다. 반복한다: 침입에 대비하라, 남쪽 게이트다. 실제 상황이다.” “훈련은 당연히 아니겠지,” 비비안이 공시렁거리며, 무기 상태를 확인했다. “실제 상황이 훈련보다 더 잦았던 거 같은데.” 매그너스는 이미 이동하고 있었다. “그럼요 박사님, 하지만 분노는 잠시 아껴 두시는 게 어떻습니까. 이제 좀비사이드의 시간입니다.”



좀비사이드: 인베이더는 1명에서 6명의 플레이어가 생존자의 역할을 맡아 게임 자체적으로 조종되는 정체불명의 감염된 외계인들인 제노 무리와 맞서 싸우는 협력 방식의 게임입니다. 플레이어들은 1명에서 6명의 생존자를 맡아 제노들이 몰려오는 SF 세계관에 놓입니다. 게임의 목적은 미션을 선택하고, 그 미션의 목표를 달성하는 겁니다. 그 과정에서 제노를 가능한 한 많이 죽여야 합니다. 대부분의 경우에 제노들은 예측 가능하게 움직입니다. 하지만 제노는 엄청나게 많고 이들은 역겨운 전술을 사용합니다. 예를 들자면, 스포일러 어보미네이션은 곰팡이라고 불리는 외계 물질을 우주 공간에 퍼트려, 결국 그것을 제노의 동지로 만듭니다. 위험은 이제 도처에 널렸습니다.

## 다양한 공간과 시간대의 좀비사이드

좀비사이드 게임은 플레이어들로 하여금 다양한 환경에서 좀비들과 싸울 수 있게 합니다. 각 게임은 색다른 생존자, 좀비 그리고 다른 요소들을 사용해 고유한 분위기를 자아냅니다.

동일한 기본적인 방법을 사용해서, 모든 좀비사이드 기본 게임들은 게임을 소개할 수 있도록 제작되었습니다. 각 시대별 (현대, 중세 판타지, SF) 기본 게임과 확장팩들은 서로 완벽하게 호환됩니다.



기본 게임 하나와 확장팩들로 이루어진 좀비사이드 2판은 현대를 배경으로 한 좀비 아포칼립스를 소개합니다. 본판 게임 외에도 스토리를 따라가는 확장팩들이 있습니다.



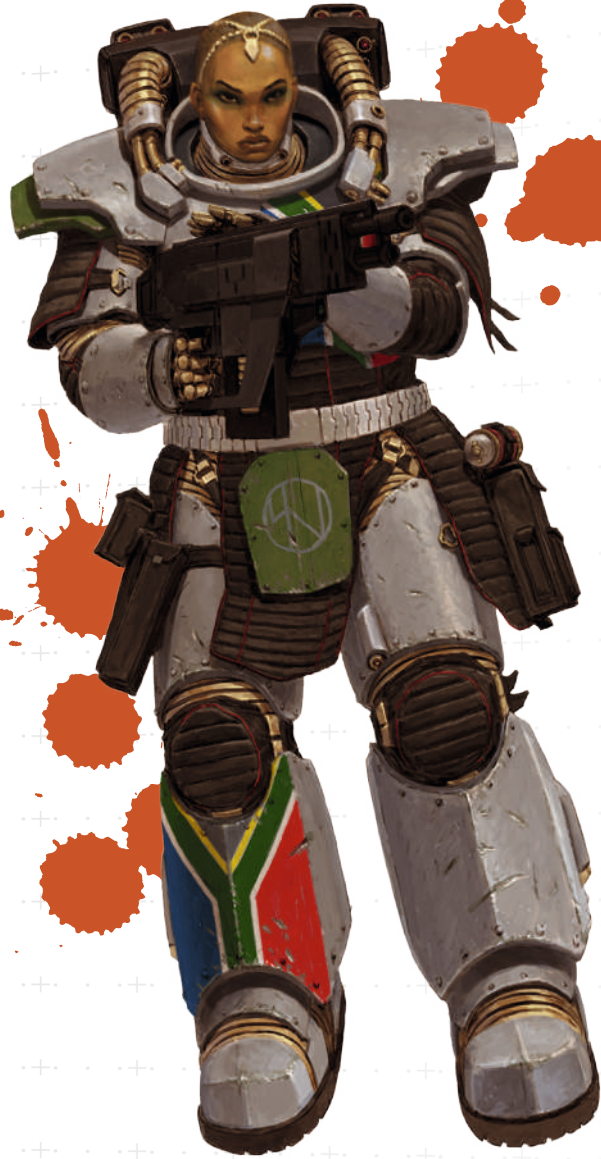
판타지 좀비사이드는 광인 네크로맨서들이 좀비 군대를 사용해 국가를 쓸어버리려는 사악한 음모를 꾸미는 암흑 시대로 여러분을 데려갑니다. 당신과 동료 생존자들은 더 나은 미래를 위해 싸워야 합니다!

생존자는 제노를 죽이고 침공을 늦추기 위해 무기라면 뭐든지 활용해야 합니다. 더 좋은 무기는 더 많은 시체를 쌓을 수 있지만, 그 살육에 이끌려 더 많은 제노가 모습을 드러낼 겁니다.

생존자들은 일반인이 되거나 군인이 될 수 있습니다. 그리고 각 역할은 특정한 기술을 가지고 있습니다. 생존자들은 한 팀이 되어 게임을 플레이하고, 장비를 교환하며, 서로를 지켜줍니다. 미션의 목표를 달성하고 게임에 승리하기 위해서는 서로 협력해야만 합니다. 생존자들은 제노와 맞서 싸우고, 서로를 구해주며, 주요 정보를 회수하고, 어두운 비밀을 밝혀낼 것입니다. 모험에는 끝이 없습니다!

# 04 게임 준비

좀비사이드: 인베더는 6명의 생존자가 들어있으며 플레이어들은 원하는대로 이 생존자들을 나눠 갑니다. 게임 규칙을 빨리 익히기 위해서, 새로운 플레이어는 1명의 생존자만 조종할 것을 권장합니다. 게임에 익숙한 플레이어라면 혼자 6명의 생존자 모두를 움직여서 제노의 침공을 막아낼 수도 있습니다!



1> 미션 하나를 선택합니다.

2> 타일들을 배치합니다.

3> 미션에 표시된 대로 목표물, 제노 발생 구역, 각종 토큰과 피규어들을 배치합니다.

4> 사용할 생존자들을 선택하여 플레이어들이 원하는대로 분배합니다. 플레이어들은 모두 한 팀이 되어 협력해서 게임을 진행합니다. 사용할 생존자를 선택하고 원하는 순서대로 타자에 돌려 앉습니다.

5> 플레이어들은 생존자마다 대시보드를 하나씩 가져와, 그 위에 생존자의 ID 카드를 놓습니다. 각 생존자 피규어가 구분되도록 색상이 있는 플라스틱 베이스를 가져와 생존자 피규어에 부착합니다. 이와 같은 색상의 플라스틱표시 마커 역시 5개씩 가져옵니다.

6> 다음의 장비 카드는 따로 빼놓습니다:

• 시작 장비: 소물이 막대 4장과 기관단총 2장으로 이루어져 있습니다. 뒷면의 색상은 회색입니다.

• 산소통: 6장이 있습니다. 뒷면에는 산소 공급 시설이 나와있습니다.



이것들은 원래 제노 침공에 맞서기 위해서가 아니라 질서 유지를 위해 보급되었습니다. 가능한 빨리 더 좋은 무기를 찾으세요!

정거장 밖으로 나가기 위해서는 산소통이 필요합니다. 산소통은 산소 공급 시설에서 찾을 수 있습니다. 이들을 잘 지키세요!

- 프로토타입: 프로토타입 돌격 산탄총, 프로토타입 중형 산탄총, 프로토타입 경량 기관총, 프로토타입 저격 소총이 있습니다. 뒷면의 색상은 빨간색입니다.



많은 사람들이 갖고 싶어하는 프로토타입 무기들은 주로 미션 목표를 통해 찾을 수 있습니다.

- 피스키퍼 붓과 파치온 경계 기관총 참조 카드를 모두가 볼 수 있는 곳에 놓습니다. 이 카드를 보면 두 가지 기계 모두의 규칙과 특성을 확인할 수 있습니다. 이 카드는 누구의 소유물도 아닙니다.



파치온 경계 기관총과 피스키퍼 붓은 당신의 팀이 제노를 쓸어버릴 때 도움이 될 것입니다.

7 > 시작 장비를 모두 가져와, 각 생존자에게 원하는 대로 나눠줍니다. 좀비사이드: 인베이터는 협력 게임이므로 팀 단위로 상의할 것을 권장합니다. 모든 생존자는 시작 장비를 최소 1개 이상 가지고 시작해야 합니다. 생존자의 시작 기술에 특정 시작 장비를 받고 시작하라고 나와 있다면, 지금 받으면 됩니다. 이렇게 받는 시작 장비는 플레이어들이 상의하여 나눠가진 시작 장비와는 별개로 받습니다.

8 > 제노 카드끼리 섞어 덱 1개를 만들고 장비 카드끼리 섞어 덱 1개를 더 만듭니다.

9 > 선택한 생존자의 피규어를 모두 미션에서 지시하는 대로 시작 구역에 배치합니다.

10 > 모든 플레이어의 최대 방어구 수치는 각자 ID 카드의 방어구 트랙에 밝은 배경의 숫자로 표시되어 있습니다. 밝은 배경의 숫자 중 가장 높은 슬롯의 트랙에 표시 마커 1개를 꽂습니다.

콜은 일반인입니다. 바라카는 군인입니다.

좀비사이드: 인베이터의 생존자들은 2가지 신분으로 나뉩니다- 바로 일반인과 군인입니다. 각 생존자의 신분은 ID 카드의 아이콘을 통해 확인할 수 있습니다.

- 일반인들은 아무 건물 구역에서나 탐색 행동을 할 수 있으며, 방어구 수치가 낮은 편입니다(대부분 2).
- 군인들은 보안 시설에서만 탐색 행동을 할 수 있으며, 방어구 수치가 높은 편입니다(대부분 3).

11 > 첫 번째(파란색) 기술 슬롯에 표시 마커 1개를 꽂습니다. 남은 표시 마커 3개는 대시보드 상단에 있는 예비 슬롯에 꽂아 놓습니다. 마지막으로 경험치 트랙의 마커를 0번 칸에 놓습니다.

12 > 시작 플레이어를 정하고, 그 플레이어에게 시작 플레이어 토큰을 줍니다.





바라카는 군인입니다.  
그녀는 보안  
시설에서만 탐색  
행동을 할 수 있습니다  
(34페이지)

예비 슬롯에  
표시 마커 3개

바라카는 자신의  
최대 방어구 수치인  
3에 표시 마커를 꽂고  
게임을 시작합니다.

바라카의 시작  
장비입니다.

파란색 기술에  
꽂은 표시 마커

파란색 위험 레벨의  
0번 칸을 가리키는  
경험치 마커



미션 준비 예시

# 05 게임 개요

여기에 모여야 하는 병력의 수를 생각하면, 급한 전화 정도는 상관들이 받을 수 있을 것이다. 1명당 방어해야 되는 범위는 넓고, 자신의 생존은 각자에게 달려있다. 우리는 보안 시설이 어디 있는지 알고 있다, 하지만 어떤 것이라도 잠재적인 무기가 될 수 있고, 되어야만 한다.

- 자레드

**좀비사이드: 인베이더**는 일련의 게임 라운드를 반복해서 진행하게 되며, 진행 순서는 다음과 같습니다.

## 플레이어 단계

시작 플레이어 토큰을 가지고 있는 플레이어가 자신의 차례를 수행하며, 자신의 생존자를 원하는 순서대로 한 번에 하나씩 활성화합니다. 각 생존자는 기본적으로 차례마다 행동을 세 번씩만 할 수 있지만, 게임이 진행됨에 따라 기술 효과로 추가 행동을 할 수 있게 됩니다. 생존자는 행동을 사용하여 제노를 죽이거나, 보드 위를 이동하거나, 다양한 미션 목표를 달성하기 위하여 여러 가지 임무를 수행하기도 합니다. 어떤 행동은 소음을 만들어내며, 소음은 제노를 데려옵니다!

한 플레이어가 자신의 모든 생존자를 활성화했다면, 그의 왼쪽 플레이어가 차례를 가집니다. 그도 동일한 방식으로 생존자들을 활성화해 나갑니다.

모든 플레이어가 자신의 차례를 수행하면, 플레이어 단계는 종료됩니다. 플레이어 단계는 22페이지에 더 자세히 설명되어 있습니다.

## 제노 단계

보드 위에 있는 모든 제노가 활성화됩니다. 그들은 행동 1개를 사용하여 자신의 옆에 있는 생존자를 공격합니다. 만약 공격할 대상이 없으면 생존자를 향해 혹은 시끄러운 구역을 향해 이동합니다. 사냥꾼이라고 불리는 일부 제노들은 두 번씩 행동하므로, 두 번 공격하거나, 공격하고 이동하거나, 이동하고 공격하거나, 두 번 이동할 수 있습니다. 모든 제노가 자신의 행동을 마쳤다면, 보드에 있는 모든 활성화된 발생 구역에서 새로운 제노가 출현합니다. 제노 단계는 26페이지에 더 자세히 설명되어 있습니다.

## 종료 단계

보드에 있는 모든 소음 토큰이 제거되며, 시작 플레이어는 왼쪽 사람에게 시작 플레이어 토큰을 넘깁니다. 그 뒤, 다음 라운드가 시작됩니다.

## 승리와 패배

생존자가 한 명이라도 사망하거나, 미션 목표를 달성하는 것이 불가능해지거나, 2개 이상의 발생 구역이 끊기지 않은 곰팡이 구역과 연결(20페이지)되면 게임에 패배합니다.

모든 미션 목표를 달성했다면 게임에서 즉시 승리합니다. 좀비사이드:인베이더는 협력 게임이므로 플레이어는 모두 함께 승리하거나 패배합니다.



# 06 기본적인 사항

우리 모두는 적어도 기본적인 무기 사용 훈련은 받았다. 하지만...이...것들은 미지의 존재이며 즉각적인 위험 요소이다. 어느 부위를 맞춰야 이들을 쓰러뜨릴 수 있는지조차도 알지 못한다. 훈련 내용은 무시하고 본능을 일깨워라!

- 콜

## 기본 개념

**캐릭터:** 생존자, 제노, 활성화된 봇/시스템/기계들을 뜻합니다.  
**구역:** 건물 내에서 구역이란, 하나의 방을 뜻합니다. 그 밖의 공간(외부 혹은 복도)에서 구역이란, 평행한 두 직선(혹은 직선과 보드 가장자리) 그리고 정거장 건물 벽들로 둘러싸인 영역을 뜻합니다.

이곳은 외부 구역입니다.

두꺼운 벽으로 표시된 이 건물은 내벽으로 나뉘어진 4개의 건물 구역으로 구성되어 있습니다.

이 외부 구역은 두 타일에 걸쳐있고, 1개의 직선과 건물의 벽, 그리고 보드의 가장자리로 구분되어 있습니다.

이곳은 건물 구역입니다.

이 건물 구역 2곳은 통로가 나있는 벽으로 구분되어 있습니다.

이곳은 복도 구역이며 1개의 직선과 건물의 벽, 그리고 보드의 가장자리로 구분되어 있습니다.



## 시야선

시야선은 캐릭터들이 서로를 눈으로 볼 수 있는지 판정할 때 사용합니다. 예를 들어 생존자에게 복도 너머에 있는 제노가 보이는지, 혹은 건물 안에서 옆 방에 있는 제노가 보이는지 판정할 때 시야선을 사용합니다.

**복도 구역과 외부 구역에서**, 캐릭터들은 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, 대각선상에 존재하는 구역은 볼 수 없습니다.

**건물 구역에서**, 캐릭터는 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. 생존자가 건물 구역에서 복도 구역을 내다볼 때는 직선상으로 이어진 모든 구역을 볼 수 있습니다. 하지만 복도 구역에서 건물 안을 들여다볼 때는 통로로 이어진 인접한 구역 한 곳만 볼 수 있습니다.

**주의: 외부 구역과 건물 구역은 에어록으로 연결되어 있습니다(35 페이지), 에어록은 시야선을 가로막습니다.**

## 암흑 구역



탐조등 장비는 착용자가 암흑 구역을 볼 수 있게 해줍니다. 암흑 구역은 시야선을 막는 특수 구역입니다. 암흑 구역은 좀비사이드: 인베이더의 일부 확장팩에서 추가되는 요소입니다.

콜은 복도 구역에 있습니다.  
그는 벽, 보드 가장자리가  
막지 않는 한 직선상의 모든  
복도 구역을 볼 수 있습니다.

미츠키는 건물 구역에 있습니다.  
그녀는 인접한 건물 구역과  
복도 구역을 볼 수 있습니다.

비비아안은 건물  
구역에 있습니다.  
그녀는 인접한  
건물 구역을 볼  
수 있지만, 닫힌  
문과 벽(매그너스  
쪽에 있는) 너머는  
볼 수 없습니다.

시야선은 직선으로 나아갑니다. 콜은  
대각선상의 구역을 볼 수 없습니다.

자레드의  
시야선은 벽에  
가로막힙니다.

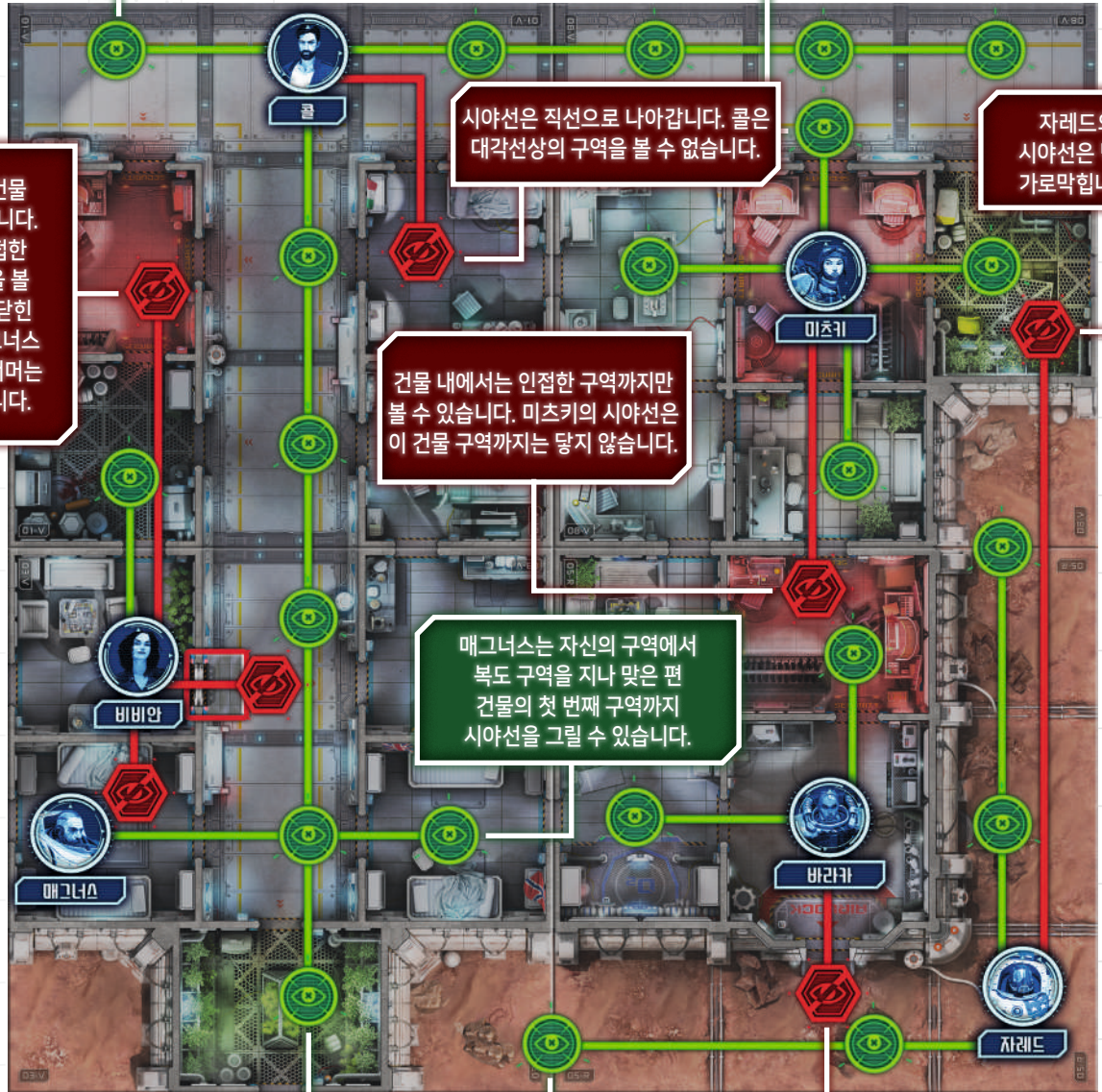
건물 내에서는 인접한 구역까지만  
볼 수 있습니다. 미츠키의 시야선은  
이 건물 구역까지는 닿지 않습니다.

매그너스는 자신의 구역에서  
복도 구역을 지나 맞은 편  
건물의 첫 번째 구역까지  
시야선을 그릴 수 있습니다.

콜의 시야선은  
이 건물 구역까지 닿습니다.

외부 구역에서는 복도 구역과  
같은 방법으로 시야선을  
그릴 수 있습니다.

바라카는 에어록 구역에  
있습니다(35페이지). 여기서  
외부 구역을 향하도록  
시야선을 그릴 수는 없습니다.



## 이동 방법

캐릭터는 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, 캐릭터는 대각선으로 이동할 수 없습니다.

복도 구역과 외부 구역에서 옆 구역으로 이동하는 데에는 아무런 제약이 없습니다. 하지만 캐릭터가 복도에서 방으로 들어가거나, 방에서 복도로 나올 때는 반드시 문(또는 통로)을 이용해야 합니다.

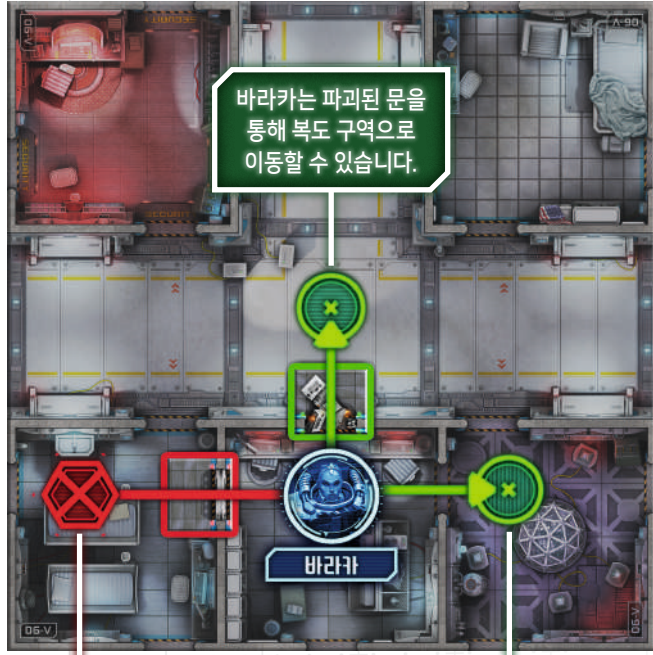
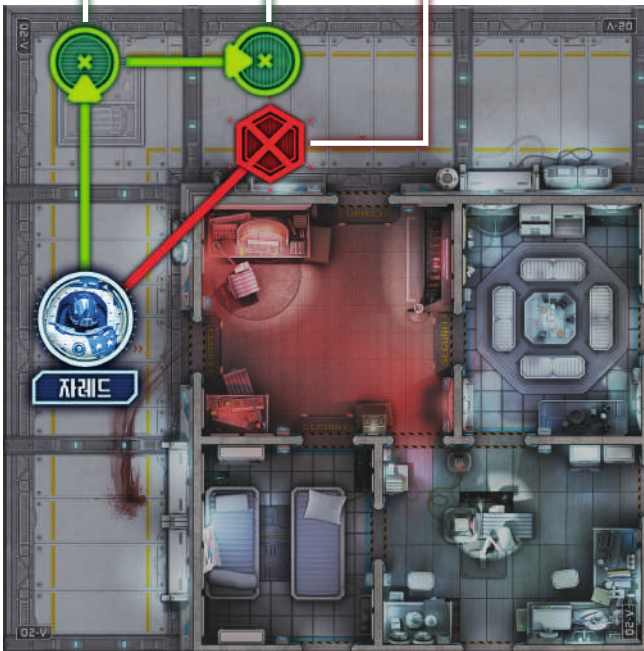
주의: 건물 내에서 외부 구역으로 나갈 때는 에어록을 통해 이동해야 합니다(35페이지).

건물 구역에서 캐릭터가 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.

자레드는 이 모퉁이를 돌기 위해서 먼저 이 구역으로 이동해야 하고...

...그 다음 이 구역으로 이동해야 합니다.

자레드는 대각선으로 이동할 수 없습니다.



바라카가 이 구역으로 이동하려면 먼저 문을 열어야 합니다.

바라카는 통로를 통해 이 구역으로 이동할 수 있습니다.

## 장비 카드 살펴보기

### 근접 무기와 원거리 무기

경영진은 왜 이렇게나 많은 무기를 보관한걸까? 도대체 뭘 예상한거지?

- 파업, 폭동, 해적, 더 말해볼까? 여긴 금광이나 마찬가지로, 무기를 가능한 많이 보관하는데에 이유가 더 필요할까?

- 여기의 총알만으로 전쟁을 한 번 치르고도 남겠는데!

- 콜과 비비안

좀비사이드: 인베이터에는 수많은 장비 카드가 있습니다. 생존자는 장비를 사용해 제노를 제거합니다. 장비 카드 하단에는 전투 특성이 표기되어 있습니다:



무기는 2가지 종류로 나뉩니다: 근접 무기와 원거리 무기입니다. 근접 아이콘과 원거리 아이콘으로 이 둘을 구분할 수 있습니다.



**근접 무기**에는 근접 아이콘이 있습니다. 근접 무기는 사정거리가 0이어서 생존자는 자신이 위치한 구역에만 사용할 수 있습니다. 근접 무기로는 근접 행동을 할 수 있습니다 (31페이지).



소몰이 막대와 중형 절단기는 근접 무기입니다.



**원거리 무기**에는 원거리 아이콘이 있습니다. 원거리 무기는 최대 사정거리가 1 이상입니다. 원거리 무기로는 원거리 행동을 할 수 있습니다(31페이지). 사정거리가 0인 구역(현재 위치)을 원거리 무기로 공격하는 것도 원거리 행동으로 취급합니다.



기관단총과 중형 산탄총은 원거리 무기입니다.



### 탄환의 종류

대부분의 무기는 제노를 죽일 때 총탄이나 전력 공급장치를 사용합니다. 이 둘은 무한해서 바닥나지 않습니다 (신난다!). 그러나 원거리 무기마다 사용하는 탄환 종류가 다릅니다.



총탄 아이콘을 가진 무기는 **총탄**을 사용합니다(총탄의 구경과는 상관없이). 총탄을 사용하는 무기는 **외부 구역에서 사용할 수 없습니다.**



기관단총과 경량 기관총은 탄환으로 총탄을 사용합니다. 이들은 외부 구역에서 사용할 수 없습니다.

주의: 프로토타입 무기들은 자체적인 전력 공급장치가 없습니다. 이들은 에너지 전지 장비 카드를 부착해야만 사용할 수 있습니다 (23페이지).



습니다.

에너지 아이콘을 가진 무기는 전력 공급장치에서 에너지를 공급받아 사용합니다(배터리 유형과는 상관없이). 에너지를 사용하는 무기는 모든 구역에서 사용할 수 있습니다.



슬래시 해머는 암살에도 사용할 수 있는 조용한 장비입니다. 경량 기관총은 사용하면 소음을 유발합니다. 하지만 프로토타입 버전의 동일한 장비는 소음을 내지 않는다는 것을 기억하세요!

소몰이 막대와 전기톱은 전력 공급장치에서 에너지를 공급받습니다. 이들은 모든 구역에서 사용할 수 있습니다. 프로토타입 무기는 원거리 무기이자 에너지 사용 무기입니다. 그러므로 구역의 종류와 상관없이 원거리 행동을 할 수 있습니다! 하지만 프로토타입 무기를 작동시키려면 에너지 전지를 부착시켜야 합니다.

### 시끄러운 장비

잠깐, 잠깐, 잠깐! 네가 방아쇠를 당기면, 저것들이 총성을 듣고 우리쪽으로 더 몰려올거야! 다른 방법을 사용하자고!

-너도 속으로는 즐기고 있지 않다고 내 눈을 똑바로 보고 말해봐.

-[...] 아무한테도 말하지 마.

-그럼, 물론이지. 가자, 준비된 사수부터 사격 개시!

-바라카와 매그너스

몇몇 장비들은 소음을 만들어내며, 사용할 때 마다 소음 토큰을 생성할 것입니다. 소음은 제노를 끌어들이니다! 소음에 관한 규칙은 17페이지에 더 자세히 나와있습니다.



이 아이콘이 그려진 장비는 행동에 사용할 때 마다 소음 토큰 1개를 생성합니다. 사용한 생존자의 구역에 생성된 소음 토큰을 놓습니다.



이 아이콘이 그려진 장비는 사용해도 소음을 유발하지 않으므로, 소음 토큰을 생성하지 않습니다.



## 전투 특성

무기에는 제노를 여러 가지 방법으로 제거할 때 필요한 전투 특성이 표시되어 있습니다.

**소음 없음**  
이 장비는 근접 행동에 사용해도 소음 토큰을 생성하지 않습니다.

**탄환 종류**  
이 장비는 에너지를 사용합니다.

**무기 종류**  
이 장비는 근접 무기입니다.


**사정거리**  
이 무기로 공격할 수 있는 최단 거리와 최장 거리입니다. "0"은 생존자가 지금 위치한 구역만 공격할 수 있음을 뜻합니다.

**소음 유발**  
이 장비를 원거리 행동에 사용하면 소음 토큰 1개를 생성합니다.

**탄환 종류**  
이 장비는 총탄을 사용합니다.

**무기 종류**  
이 장비는 원거리 무기입니다.

**사정거리**  
이 무기로 공격할 수 있는 최단 거리와 최장 거리입니다. "1-1"은 생존자가 지금 위치한 구역에서 1칸 떨어진, 시야선이 닿는 구역만을 공격할 수 있음을 뜻합니다.



**손**  
이 장비를 사용하려면 손 슬롯에 놓아야 합니다.

**세트**  
양손에 이름이 같은 세트무기가 있는 경우 (30페이지), 행동을 1개만 사용해도 두 무기를 모두 사용할 수 있습니다(세트 무기는 반드시 같은 구역을 조준해야 합니다).

**피해**  
명중한 주사위 하나마다 줄 수 있는 피해량입니다. 집중 공격이 아니라면 (33페이지), 여러 주사위가 명중해도 피해는 누적해서 증가하지 않습니다.

**정확도**  
굴린 주사위 중 정확도 이상의 눈이 나온 주사위 수만큼 명중합니다. 정확도 미만으로 나온 주사위는 명중에 실패합니다.


**주사위**  
근접 행동으로 이 무기를 사용할 때 굴리는 주사위의 개수입니다.

**소음 유발**  
이 장비를 원거리 행동에 사용하면 소음 토큰 1개를 생성합니다.

**탄환 종류**  
이 장비는 총탄을 사용합니다.

**무기 종류**  
이 장비는 원거리 무기입니다.

**사정거리**  
이 무기로 공격할 수 있는 최단 거리와 최장 거리입니다. "1-1"은 생존자가 지금 위치한 구역에서 1칸 떨어진, 시야선이 닿는 구역만을 공격할 수 있음을 뜻합니다.



**손**  
이 장비를 사용하려면 손 슬롯에 놓아야 합니다.

**세트**  
양손에 이름이 같은 세트무기가 있는 경우 (30페이지), 행동을 1개만 사용해도 두 무기를 모두 사용할 수 있습니다(세트 무기는 반드시 같은 구역을 조준해야 합니다).

**피해**  
명중한 주사위 하나마다 줄 수 있는 피해량입니다. 집중 공격이 아니라면 (33페이지), 여러 주사위가 명중해도 피해는 누적해서 증가하지 않습니다.

**정확도**  
굴린 주사위 중 정확도 이상의 눈이 나온 주사위 수만큼 명중합니다. 정확도 미만으로 나온 주사위는 명중에 실패합니다.

**주사위**  
원거리 행동으로 이 무기를 사용할 때 굴리는 주사위의 개수입니다.



## 소음

기관총이나 저격 소총을 사용하면 소음이 발생하며, 소음은 제노를 끌어 들입니다. 시끄러운 장비로 공격하는 각 행동은 소음 토큰을 생성합니다.

- 소음 토큰은 생존자가 행동을 수행한 구역에 놓습니다. 생존자가 이동 하더라도 토큰은 생성된 구역에 머무릅니다.
- 행동 한 번으로는 소음 토큰이 하나만 생성됩니다. 굴린 주사위의 수, 명중한 주사위의 수, 세트 무기의 사용 여부 등은 영향을 끼치지 않습니다.
- 소음 토큰은 모두 종료 단계 때 보드에서 제거됩니다(10페이지 참조).

**중요:** 각각의 생존자 피규어 역시 소음 토큰으로 간주합니다. 기계 활성화 토큰(25페이지)이 있는 기계들도 소음 토큰으로 간주합니다. 제노들이 인류의 이해를 벗어난 수준의 감각을 지니고 있기도 하지만, 생존자들 또한 원체 조용히 있지를 못하기 때문입니다!

예시: 매그너스는 첫 번째 행동을 사용하여 슬레지 해머로 같은 구역에 있는 제노를 하나 제거했습니다. 슬레지 해머는 소음이 발생하지 않는 무기라 소음 토큰이 생성되지 않습니다. 그는 두 번째 행동을 사용하여 1칸 떨어진 구역에 돌격 산탄총을 발사했습니다. 돌격 산탄총은 소음이 발생하는 무기입니다. 주사위를 몇 개 굴리던 소비되는 행동은 1개뿐입니다. 매그너스의 현재 구역에 소음 토큰이 1개 생성됩니다. 매그너스는 세 번째 행동으로 이동했습니다. 하지만 소음 토큰은 매그너스와 함께 이동하지 않고, 생성된 구역에 남습니다.

## 경험치, 위험 레벨 및 기술

-방금 내가...내가 이걸 해낸건가?

-그렇고 말고, 자기. 우리 모두 덕 좀 봤는걸. 오늘의 영웅은 바로 너야!

-미즈키와 바라카

생존자는 제노를 죽일 때마다 경험치를 1점씩 얻으며, 위험 트랙에 꽂혀 있는 마커를 오른쪽으로 1칸씩 움직여 표시합니다. 어보미네이션을 제거하거나 미션 목표를 달성하면 경험치를 추가로 얻을 수 있습니다.

위험 레벨은 네 단계로 나뉩니다: 파란색, 노란색, 주황색, 빨간색. 각 위험 레벨에 도달하면, 생존자는 미션 수행에 도움을 주는 새로운 기술을 하나씩 얻습니다(52페이지). 새 위험 레벨에 도달하면 기술은 누적하여 늘어납니다. 그러므로 빨간색 위험 레벨에 도달하면 기술 4개를 갖게 됩니다. 새 기술을 얻으면 표시 마커를 생존자 대시보드에 꽂아 표시합니다.

- 생존자가 경험치를 7점 모으면 노란색 레벨에 도달합니다. 네 번째 행동을 획득합니다.
- 생존자가 경험치를 19점 모으면 주황색 레벨에 도달합니다. 이 레벨에서 획득할 수 있는 기술 2개 중 1개를 골라 획득합니다.
- 생존자가 경험치를 43점 모으면 빨간색 레벨에 도달합니다. 이 레벨에서 획득할 수 있는 기술 3개 중 1개를 골라 획득합니다.

**경험치 7점 - 18점:** 노란색 레벨, 네 번째 행동 획득.

**경험치 0점 - 6점:** 파란색 레벨, 시작 기술 보유.

**경험치 19점 - 42점:** 주황색 레벨, 획득 가능 기술 2가지 중 1개 선택.

**경험치 43점:** 빨간색 레벨, 획득 가능 기술 3가지 중 1개 선택.

하지만 안타깝게도 경험치를 얻는 것에는 부작용이 있습니다. 제노를 발생시키기 위해 제노 카드를 뽑으면 가장 높은 위험 레벨을 가진 생존자의 레벨에 해당하는 줄을 읽습니다(28페이지 "제노 발생" 참조). 생존자가 더 강해질수록, 더 많은 제노가 나타납니다.

**일꾼 발생**

**빨간색 레벨: 일꾼 8**

**주황색 레벨: 일꾼 6**

**노란색 레벨: 일꾼 4**

**파란색 레벨: 일꾼 2**

# 07 인벤토리

손 슬롯 혹은 몸 슬롯에는 일치하는 아이콘이 있는 장비 카드만 넣을 수 있습니다(손에 드는 장비는 손 슬롯에, 몸에 달 수 있는 장비는 몸 슬롯에).

과잉무장이라고? 나라면 차라리 정당한 일을 하는데 필요한 적당한 도구라고 하겠어.



손 아이콘이 있는 장비 카드는 손 슬롯에서만 사용할 수 있습니다.

-자레드



몸 아이콘이 있는 장비 카드는 몸 슬롯에서만 사용할 수 있습니다.

각 생존자는 장비를 최대 9장까지 휴대할 수 있으며 대시보드의 장비 슬롯은 3종류가 있습니다: 손 슬롯 2개, 몸 슬롯 2개, 가방 슬롯 5개(다른 카드에 장착된 카드는 9장 제한에 포함되지 않습니다). 새로운 카드를 넣을 공간을 확보하기 위해, 언제든지 행동을 사용하지 않고 인벤토리에서 카드를 버릴 수 있습니다(다른 플레이어의 차례 중에도 가능).

가방에는 장비 카드를 종류와 상관없이 5장까지 넣을 수 있습니다. 여기에 놓인 손 아이콘/몸 아이콘 장비 카드의 전투 특성이나 효과는 일치하는 슬롯으로 옮기기 전까지는 사용할 수 없습니다.

가방: 가방 슬롯은 생존자가 지금 사용하지 않을 장비 카드를 보관하는 장소입니다. 전투 식량 같은 지원 성향의 카드도 여기에 보관합니다.

몸 슬롯: 몸 슬롯 2개는 주로 전문가 장비를 장착하기 위해 사용합니다. 여기에는 몸 아이콘이 있는 카드만 넣을 수 있습니다.



손 슬롯: 양손은 주로 전투에 사용합니다. 여기에는 손 아이콘이 있는 카드만 넣을 수 있습니다.

# 08 제노

**좀비사이드:** 인베이터에는 4종류의 제노가 있습니다. 그들 대부분은 활성화될 때마다 행동을 한 번씩 갖습니다(사냥꾼은 두 번). 제노는 죽이기 위한 최소 피해량 이상의 피해를 주는 공격이 명중하면 즉시 제거됩니다. 그 후 공격자는 즉시 정해진 만큼 경험치를 얻습니다.

## 일꾼

가장 흔한 유형의 제노입니다. 이들이 종족 내에서 가장 약한 존재로 비춰지기는 하지만, 일꾼 하나는 사람 하나쯤은 쉽사리 조각 낼 수 있을 만큼 강합니다. 그리고 이들은 정거장 내부를 몇 번이나 가득 채울 수 있을 만큼 많습니다.



**입히는 부상:** 1  
**죽이기 위한 최소 피해량:** 1피해  
**제공 경험치:** 1점

## 탱크

가장 강력한 타격을 제외한 모든 피해를 떨쳐내며, 우뚝 서있는 탱크는 쏟아지는 공격으로부터 자신의 동족들을 보호하고 돌격에서 앞장섭니다. 그들은 단 한 방의 펀치로 무방비 상태의 적을 꼼짝하게 보내버리며, 순식간에 엑소방어구를 찢어버립니다.



**입히는 부상:** 2  
**죽이기 위한 최소 피해량:** 2피해  
**제공 경험치:** 1점



## 사냥꾼

동족들 보다 빠르고 더 교활한 사냥꾼들이 제노 내에서 맡은 역할은 명확합니다: 바로 수색과 섬멸입니다. 이 광포한 괴물들은 무리 속에 숨어 공격을 피할 만큼 영리하며, 따라잡을 수 없는 속도로 나타나 자비없이 공격합니다.



**입히는 부상:** 1  
**죽이기 위한 최소 피해량:** 1피해  
**제공 경험치:** 1점  
**특수 규칙:** 사냥꾼은 활성화할 때마다 행동을 두 번씩 합니다(28페이지).

## 스포일러 어보미네이션

스포일러 어보미네이션은 종족 내에서 최고로 거대한 파괴용 기계입니다. 이들은 평범한 공격을 상대로는 무적이며, 앞길을 가로막는 그 누구라도 파괴합니다. 하지만, 이들의 궁극적인 목표가 파괴 같지는 않습니다. 그들은 우리가 "곰팡이"라고 부르는 역겨운 물질로 이곳의 건물을 뒤덮습니다.



입히는 부상: 3

죽이기 위한 최소 피해량: 3피해

제공 경험치: 5점

특수 규칙:

- 3 이상의 피해를 주는 무기를 사용해야 스포일러 어보미네이션을 제거할 수 있습니다. 단 좀비사이드: 인베이터 기본 게임에는 기본 피해가 3인 무기가 없습니다. 3피해를 주려면 헬파이어(34페이지)나 집중 공격(33페이지)을 이용해야 합니다.
- 스포일러 어보미네이션은 건물 구역과 복도 구역에 곰팡이를 퍼뜨립니다(외부 구역은 해당되지 않습니다). 스포일러 어보미네이션이 건물 구역이나 복도 구역에 있고, 해당 구역에 곰팡이가 없다면, 활성화 곰팡이 토큰 1개를 놓습니다. 이제 해당 구역은 **곰팡이 구역**이 됩니다. 이 구역에 비활성화 곰팡이 토큰이 있었다면, 활성화 면이 보이도록 뒤집어 놓습니다.



## 곰팡이 규칙

장난치는거야?? 이게 과학적인 가치가 있건 없건 난 신경쓰지 않는다고! 못생기고, 좀먹고, 미끌거리고, 끈끈하고, 좀비같은 냄새가 난다고! 빨리 그...망할...화염방사기나 건네줘!

-매그너스



곰팡이 토큰의 활성화 면(좌)과 비활성화 면(우)입니다.

어떤 구역 내에 곰팡이 토큰이 놓여(활성화 여부와는 상관없이) 곰팡이 구역이 되면, 아래의 게임 규칙들을 적용합니다.

### 곰팡이 기본 규칙

- 이 구역에 있던 모든 목표물 토큰과 문 토큰을 제거합니다. 이렇게 제거된 토큰은 다시 놓일 수 없습니다. 이렇게 제거된 목표물 토큰을 확인하세요: 이로써 이미 미션에 실패했을 수도 있습니다.
- 외부 구역과 맞닿은 벽을 제외한 이 구역의 모든 벽은 통로가 있는 것으로 간주합니다.
- 이 구역에서는 탐색 행동을 더 이상 할 수 없으며, 시설의 특수 기능 또한 상실합니다. 예를 들어, 산소 공급 시설(35페이지)은 기능을 잃으며 산소 통을 더 이상 제공하지 못하게 됩니다. 에어록은 여전히 외부 구역과의 연결 통로로 사용할 수 있습니다.

### 활성화 곰팡이 규칙

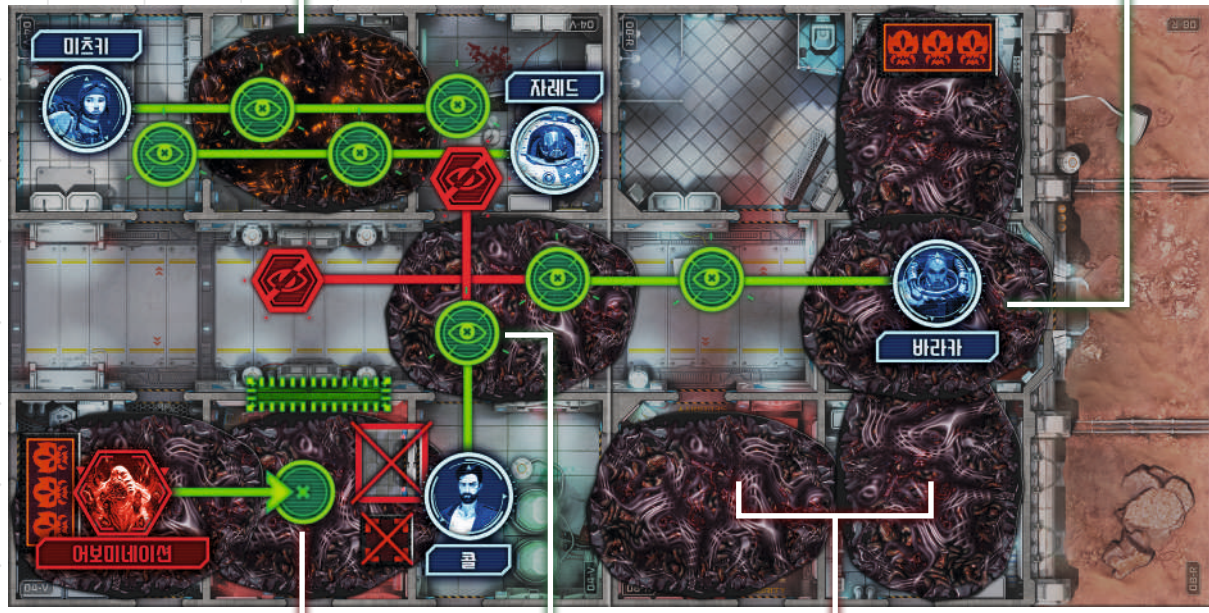
- 시야선을 확인할 때(11페이지), 이 구역은 건물 구역으로 간주합니다. 이 구역에서는 탐색 행동을 할 수 없습니다(22페이지).
- 헬파이어(34페이지)는 활성화 곰팡이 토큰을 비활성화 면으로 뒤집습니다.
- 2개 이상의 발생 구역이 끊기지 않은 활성화 곰팡이 구역과 연결(대각선 방향은 제외)되면 게임에 패배합니다.

### 비활성화 곰팡이 규칙

- 시야선을 확인할 때(11페이지), 이 구역은 복도 구역으로 간주합니다. 이 구역에서는 탐색 행동을 할 수 없습니다(22페이지).
- 스포일러 어보미네이션이 이 구역에 들어오면, 비활성화 곰팡이 토큰을 활성화 면으로 뒤집습니다.
- 비활성화 곰팡이 구역은 발생 구역과 곰팡이 구역의 연결로 인한 게임 패배 조건을 확인할 때 끊기지 않은 곰팡이 구역에 포함하지 않습니다.

비활성화 곰팡이 구역은 시야선을 확인할 때 복도 구역으로 간주합니다. 건물 구역에 곰팡이 토큰이 놓이기는 했지만, 아직 활성화되지 않았으므로 미츠키와 자레드는 서로를 볼 수 없습니다.

이 구역이 곰팡이 구역으로 변했어도 에어록은 여전히 사용할 수 있습니다. 복도 쪽으로 향하는 바라카의 시야선은 곰팡이 구역에서 끝나며 더 이상 나아갈 수 없습니다.



스포일러 어보미네이션이 보안 시설로 들어와 해당 구역을 곰팡이 구역으로 바꿔 놓았습니다. 활성화 곰팡이 토큰 1개가 놓이며 문 토큰과 목표물 토큰이 제거됩니다. 북쪽으로 난 벽을 포함한 모든 벽은 이제부터 통로가 있는 것으로 간주합니다. 이 구역에서는 더 이상 탐색 행동을 할 수 없습니다.

활성화 곰팡이 구역은 시야선을 확인할 때 건물 구역으로 간주합니다. 콜은 곰팡이 구역을 볼 수 있지만 그 너머의 자레드는 볼 수 없습니다.

여기의 보안 시설과 산소 공급 시설은 전부 곰팡이로 뒤덮였습니다. 이제 이 두 구역은 특수 기능을 잃습니다.



스포일러 어보미네이션이 콜을 쫓아 이 구역으로 이동한다면, 발생구역 두 곳이 끊이지 않은 활성화 곰팡이 구역과 연결될 것입니다. 그렇게 되면 게임에서 패배합니다!

# 09 플레이어 단계

시작 플레이어 토큰을 가진 사람부터 시작하여, 각 플레이어는 원하는 순서대로 자신의 생존자를 하나씩 활성화합니다. 모든 파란색 위험 레벨 생존자는 행동을 세 번씩 수행할 수 있습니다(파란색 레벨의 기술이 주는 추가 행동은 별도). 수행 가능한 행동은 다음과 같습니다.

## 이동

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

- 생존자가 제노와 같은 구역에 있는 경우, 제노마다 1개씩 추가로 행동을 사용해야 현재 구역을 떠날 수 있습니다.
- 제노가 포함된 구역으로 들어가면 생존자의 이동 행동은 종료됩니다(여러 구역을 이동할 수 있게 하는 기술이나 "막을 수 없는" 기술을 가지고 있더라도 마찬가지입니다).

예시: 미츠키는 일꾼 둘과 같은 구역에 있습니다. 이 구역을 떠나려면 이동 행동 1개에 일꾼 당 1개씩 2개를 더하여 총 3개를 사용해야 합니다. 만약 일꾼이 셋 있었다면 미츠키는 이동할 때 행동이 4개(1+3) 필요했을 겁니다.



## 탐색

-깜짝아, 그 무기는 어디서 찾은 거야?

-보안 시설이랑 질서 유지 방침을 보고 나니까, 호신 용품이 있는 것도 좋겠다 싶더라고

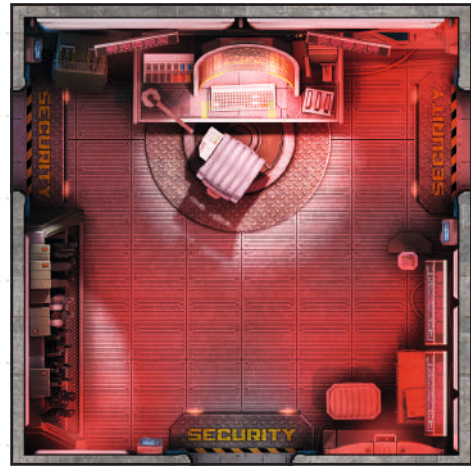
-내란이라도 꾸미고 있던 거야?

-이런이런. 그 질문도 내 월별 심리상태 평가의 일부인 거야?

-자레드와 콜

탐색 행동은 오직 건물 구역에서만 할 수 있으며, 같은 구역에 제노가 없어야 합니다. 플레이어는 장비 덱에서 카드 1장을 뽑습니다. 그 뒤 그 카드를 생존자의 인벤토리에 더하거나, 즉시 버려야 합니다. 이때 인벤토리를 행동 소모 없이 재배치할 수 있습니다. 생존자는 차례마다 한 번씩만 탐색 행동을 할 수 있습니다(추가 행동인 경우에도 마찬가지로 적용).

**주의: 군인들은 보안 시설에서만 탐색 행동을 할 수 있습니다 (34페이지).**

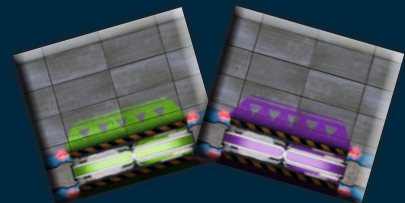


군인 생존자는 보안 시설만 탐색할 수 있습니다. 일반인 생존자들 역시 보안 시설을 탐색할 수 있습니다!

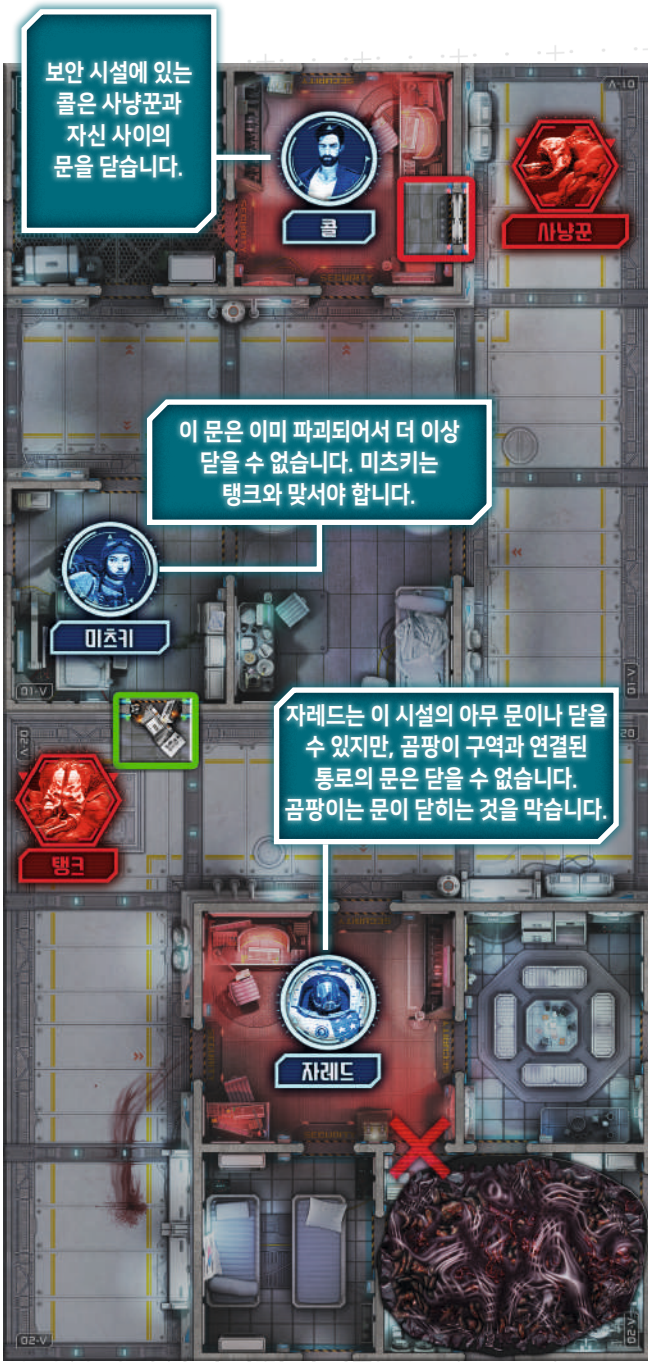
## 문 행동

문 행동은 차례 마다 한 번씩 행동 소모 없이 할 수 있는 행동입니다. 생존자는 같은 구역에 있는 문 통로에 닫힌 문 토큰을 놓거나, 혹은 문 통로에 이미 놓여있던 닫힌 문 토큰을 제거할 수 있습니다. 문 통로가 곰팡이 구역과 이어져 있거나 혹은 문 통로에 파괴된 문 토큰이 놓였다면 이 행동을 할 수 없습니다. 일반 문 토큰은 5개가 있습니다. 5개를 전부 사용했다면 생존자들은 이들 중 일부가 공급처로 돌아오기 전까지 더 이상 문을 닫을 수 없습니다.

### 색상이 있는 문



일부 미션에서는 색상이 있는 문을 사용합니다. 이런 문에 관한 자세한 내용은 미션 상세 설명에서 확인할 수 있습니다. 색상이 있는 문도 곰팡이에 의해 제거될 수 있습니다(20페이지).



보안 시설에 있는  
콜은 사냥꾼과  
자신 사이의  
문을 닫습니다.

이 문은 이미 파괴되어서 더 이상  
닫을 수 없습니다. 미츠키는  
탱크와 맞서야 합니다.

자레드는 이 시설의 아무 문이나 닫을  
수 있지만, 곰팡이 구역과 연결된  
통로의 문은 닫을 수 없습니다.  
곰팡이는 문이 닫히는 것을 막습니다.

### 재배치하기/교환하기

생존자는 자신의 인벤토리에 있는 카드들을 원하는 방식으로 재배치할 수 있습니다.  
현재 같은 구역에 있는 다른 생존자 1명(오직 1명만 선택 가능)과 이 행동을 하는 생존자는 카드와 리모컨 토큰을 원하는 만큼 선택해 동시에 교환할 수 있습니다. 교환 행동의 대상으로 선택된 생존자 역시 행동 소모 없이 자신의 인벤토리를 재배치합니다.  
교환 행동은 등가교환이 아니어도 됩니다. 양측이 모두 동의한다면, 가진 걸 모두 건네주고, 아무것도 받지 않아도 됩니다.

주의: 인벤토리를 재배치할 때 장비의 장착 위치도 변경할 수 있습니다(오른편의 설명을 보세요).

### 장비 카드 장착 혹은 탈착하기



에너지 전지와 예비 총탄 장비 카드는 각각 에너지 무기와 총탄 무기에 장착하여 추가 재공급을 제공할 수 있습니다. 생존자가 인벤토리를 재배치할 때 마다(탐색 행동, 교환/ 재배치 행동, 기타등등), 탄환 카드 또한 장착할 수 있습니다. 원하는 무기 카드 아래 수평 방향으로 탄환 카드를 밀어 넣기만 하면 됩니다. 이제 이 카드 2장은 장비 카드 1장으로 간주합니다. 이렇게 만든 장비를 가방에 넣으면 원래의 장비 카드와 탄환 카드는 자동으로 탈착 되어 보관됩니다.

- 탄환 카드는 무기 카드 1장에만 장착할 수 있지만, 무기 카드 1장에는 탄환 카드 여러 장을 장착할 수 있습니다.
- 탄환 종류가 여러 개 표시된 무기들은 해당하는 탄환 카드들을 장착할 수 있습니다. 탄환의 효과는 일치하는 유형의 공격에만 적용됩니다.
- 탄환 카드 1장이면 한 번에 사용하는 세트 무기 2개의 탄환을 공급할 수 있습니다. 탄환 카드를 세트 무기 둘 중 하나에 장착하기만 하면 됩니다.
- 프로토타입 무기는 에너지 전지를 장착해야만 사용할 수 있습니다.



• 화염 방사기는 캐니스터를 장착해야만 사용할 수 있습니다. 사용하면, 캐니스터 카드를 버립니다 (34페이지의 "헬파이어" 부분을 보세요).



## 전투 행동

-11, 12, 13, 헬파이어 준비 완료, 기대하라고...

-17, 18, 땡! 괜히 힘 빼지마, 내가 이겼어!

-바라카와 비비안

전투 행동을 하면 근접 및 원거리 장비를 사용하여 제노들을 제거합니다.

## 근접 행동

생존자는 손에 든 근접 무기를 사용하여 같은 구역에 있는 제노들을 공격합니다(30페이지, 전투 참조).



## 원거리 행동

생존자는 손에 든 원거리 무기를 사용하여, 무기 카드에 표시된 사정거리 내의 시야선이 닿는 구역을 하나 골라 발사할 수 있습니다 (30페이지, 전투 참조). 생존자들은 캐릭터가 아닌 구역을 대상으로 원거리 무기를 발사합니다. 이것은 목표 우선순위에 있어서 매우 중요합니다 (32페이지).

사정거리가 0인 구역(즉, 현재 구역)에 원거리 무기를 사용하는 것도 원거리 행동으로 취급합니다.



## 목표를 획득하기 또는 활성화하기

생존자는 같은 구역에 있는 목표를 획득하거나, 활성화할 수 있습니다. 자세한 내용은 미션 설명을 확인하세요.

## 소음 내기

생존자는 제노들을 끌어들이기 위해 소음을 낼 수 있습니다. 현재 구역에 소음 토큰 1개를 놓습니다.

## 아무 것도 하지 않기

생존자는 아무것도 하지 않고, 자신의 차례를 일찍 끝마칠 수 있습니다. 남은 행동은 사라집니다.





## 기계 행동

-솔직히 말하면 미스키는 조금 게름칙해. 붓을 낚아채가는 걸 보면 사탄 들린 사람 같아.

-전기톱을 든 곰인형을 좋아하나보지.



기계들은 게임 보드의 반대편에서도 원격 조종할 수 있어, 위험한 임무를 수행하기에 제격입니다. 이들은 심지어 팀의 이익을 위해서 희생시킬 수도 있습니다.

좀비사이드: 인베이터에는 무시무시한 기계 2기가 들어있습니다: 바로 파치온 경계 기관총과 피스키퍼 붓입니다. 참조 카드를 통해 이들의 능력, 장비, 기술 등을 확인할 수 있습니다.

생존자가 해당하는 리모컨 토큰을 획득했거나, "원격 조종" 기술(54페이지)을 가지고 있다면 기계를 조종할 수 있습니다. 생존자는 행동 1개를 사용해서 조종중인 기계가 오른쪽에 나와있는 행동 중 하나를 하게 할 수 있습니다. 기계와 관련된 기술이 아니라면, 생존자의 기술은 기계의 행동에 영향을 끼치지 않습니다. 기계 행동으로 얻은 경험치는 모두 조종중인 생존자가 획득합니다.

차례를 진행중인 생존자는 조종하고 있는 여러개의 기계를 자신이 원하는 순서대로 활성화할 수 있습니다.

기계들은 가지고 있는 장비를 교환할 수 없습니다.

행동을 하나라도 수행한 기계는 기계 활성화 토큰 1개를 받습니다. 해당 기계는 이 토큰을 가지고 있는 동안 생존자로 간주됩니다. 기계 활성화 토큰은 종료 단계 때 제거됩니다.

제노들은 활성화 토큰이 없는 기계를 무시합니다.



기계 활성화 토큰

기계는 1피해 이상을 입거나 자신이 있는 구역에 헬파이어 효과(34페이지)가 발생하면 파괴됩니다. **별다른 언급이 없다면, 기계가 파괴되더라도 게임에서 패배하지 않습니다.**

### 피스키퍼 붓 행동

- 이동(외부 구역으로 이동할 수 있습니다).
- 근접 행동(피스키퍼 붓의 근접 무기를 사용합니다).
- 원거리 행동(피스키퍼 붓의 원거리 무기를 사용합니다). 피스키퍼 붓은 프로토타입 키워드를 가지고 있기 때문에, 암흑 구역(11페이지)을 무시할 수 있으며 외부 구역에서도 원거리 행동을 수행할 수 있습니다.
- 피스키퍼 붓을 조종하는 생존자가 피스키퍼 붓과 같은 구역에서 이동 행동을 할 때마다, 피스키퍼 붓은 추가 이동 행동 한 번을 할 수 있습니다. 이런 경우에, 피스키퍼 붓의 이동은 제노의 영향을 받지 않습니다. 생존자와 붓은 모두 같은 구역으로 이동해야 합니다. 생존자는 이동 관련 기술("막을 수 없는", "무중력 달리기"같은)을 사용해 해당 이동에서 효과를 받을 수 없습니다.

### 파치온 경계 기관총 행동

- 원거리 행동(파치온 경계 기관총의 원거리 무기를 사용합니다). 파치온 경계 기관총은 프로토타입 키워드를 가지고 있기 때문에, 암흑 구역(11페이지)을 무시할 수 있으며 외부 구역에서도 원거리 행동을 수행할 수 있습니다.

주의: 파치온 경계 기관총과 같은 구역에 있는 생존자는 해당 기계의 리모컨 토큰을 획득한 경우나, "원격 조종" 기술 가지고 있는 생존자와 마찬가지로 파치온 경계 기관총을 조종할 수 있습니다.

### 붓과 경계 기관총 교체하기

좀비사이드: 인베이터 제품군에는 다양한 붓과 경계 기관총 모델이 있습니다. 선택한 미션에 별다른 언급이 없는 한, 붓과 경계 기관총은 원하는 모델을 사용할 수 있습니다. 같은 이유로, 특정 모델명을 언급하지 않고 단순히 "붓" 혹은 "경계 기관총"이라고 언급하는 게임 효과들은 일치하는 종류의 기계에게 적용됩니다. 예를 들어 "원격 조종: 붓" 기술은 모든 붓 모델에게 적용됩니다.

# 10 제노 단계

플레이어들이 자신의 생존자를 모두 활성화했다면, 제노들이 활성화합니다. 그들은 누구 한 명이 조종하는 존재가 아닙니다. 그들은 스스로 행동합니다. 다음 단계를 순서대로 수행하세요.

## 1단계 - 활성화

난 우리가 엄청난 규모의 게임고를 봤은 거나 마찬가지로는 생각이 자꾸 들어.

-바라카

모든 제노가 각각 활성화합니다. 이들은 행동을 사용하여 상황에 맞게 생존자를 공격하거나, 구역을 이동합니다. 공격을 먼저 모두 수행한 이후, 이동을 수행합니다. 모든 제노는 한 번의 행동으로 공격 또는 이동 중 하나를 수행합니다.

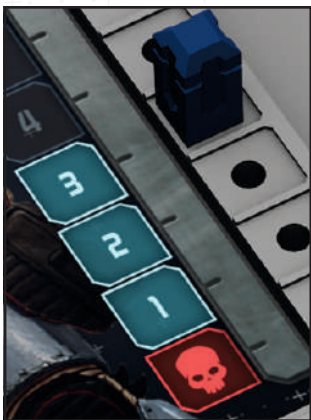
### 공격

생존자들과 같은 구역에 있는 제노가 모두 공격합니다. 제노의 공격은 항상 명중하며, 주사위는 굴리지 않습니다. 생존자들이 입는 부상은 제노의 종류에 따라 달라집니다.

- 일꾼: 부상 1개
- 탱크: 부상 2개
- 사냥꾼: 부상 1개
- 스포일러 어보미네이션: 부상 3개

같은 구역에 있는 생존자들은 플레이어 간에 합의하여 제노의 공격을 원하는 대로 분배할 수 있습니다. 심지어 1명의 생존자(혹은 활성화 토큰이 있는 기계)에게 모든 부상을 몰아주는 것도 가능합니다. 각각의 제노 공격은 해당하는 만큼의 부상을 입힙니다.

부상을 입은 생존자는 방어구 수치를 잃습니다. 받은 부상 1개당 1칸씩 방어구 트랙의 표시 마커를 아래로 움직입니다. 표시 마커가 방어구 트랙의 0번 칸에 도달하면 생존자는 즉시 사망합니다.



기억하세요: 생존자가 사망하면 게임에서 패배합니다(기계는 여기에 포함하지 않습니다).

제노들은 무리를 지어 싸웁니다. 생존자가 있는 구역에서 활성화한 모든 제노는 공격에 합류합니다. 너무 많은 공격이 명중하여 부상이 낭비되더라도 말입니다.

주의: 기계가 파괴되어도 게임에서 패배하지 않습니다. 이 규칙으로 인해, 제노 무리에 기계를 던져주어 희생시키는 것도 선택지가 될 수 있습니다.

예시: 아직까지 부상이 없는 생존자 2명과 같은 구역에 있는 일꾼(입히는 부상:1) 둘이 활성화합니다. 생존자 1명은 일반인이며(방어구 수치 2) 나머지 1명은 군인입니다(방어구 수치 3). 제노들이 입히는 부상은 2개이며, 다음 3가지 방법으로 분배할 수 있습니다:

- 일반인에게 2개를 몰아주고 죽게 만든 뒤, 게임에서 패배하기.
- 군인에게 2개를 몰아주고, 심각하게 아프게 만들기.
- 생존자마다 1개씩 나눠 받기.



### 이동

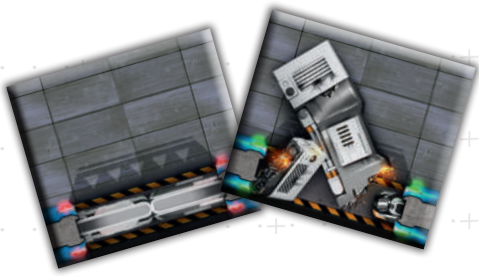
공격하지 않은 제노는 행동을 사용하여 생존자를 향해 1칸 이동합니다:

#### 1 - 제노들은 자신의 목표 구역을 선택합니다.

- 가장 먼저, 시야선이 닿으면서 생존자가 있는 구역 중 가장 소음 토큰이 많은 구역으로 향합니다. 각 생존자 역시 소음 토큰 1개로 간주한다는 걸 잊지 마세요.
- 시야선이 닿는 구역에 생존자가 없다면 보드에서 가장 시끄러운 구역을 향해 이동합니다. 두 경우 모두 거리는 중요치 않습니다. 제노는 항상 자신이 보거나 들을 수 있는 가장 시끄러운 먹잇감을 향해 이동합니다.

#### 2 - 제노는 이용 가능한 최단 경로로 자신의 목표 구역을 향해 1칸 이동합니다. 중요: 닫힌 문은 최단 경로를 계산할 때 고려하지 않습니다.

목표 구역 방향의 다음 구역을 닫힌 문이 막고 있다면, 해당 구역의 모든 제노는 행동을 사용해 이동하는 대신 닫힌 문을 파괴합니다. 문 토큰을 파괴된 면이 보이도록 뒤집어 놓습니다. 이렇게 열린 통로가 생깁니다. 파괴된 문은 다시 닫을 수 없습니다. 곰팡이가 놓이면(20페이지) 파괴된 문 토큰이 제거됩니다.



제노들은 생존자를 향한 경로에 있는 문을 파괴합니다.

목표 구역까지 이어지는, 거리가 같은 경로가 둘 이상 있다면, 제노들은 가능한 한 모든 경로로 이동할 수 있도록 동일한 숫자와 구성의 그룹으로 분열합니다. 또한 서로 다른 목표 구역들이 같은 수의 소음 토큰을 가지고 있어도 분열합니다.

제노의 수가 딱 나눠 떨어지지 않더라도 같은 방식으로 분열합니다. 그때는 어느 무리가 제노를 하나 더 데려갈지 정해야 합니다. 제노가 하나만 있을 때 이용할 수 있는 경로가 여러가지일 때도 마찬가지로, 어느 경로로 갈지 플레이어들이 결정합니다.

콜과 자레드가 있는 구역이 가장 시끄러운지만, 이 제노는 비비안을 봅니다.

활성화 곰팡이 구역은 이 일꾼으로부터 미츠키를 숨겨줍니다, 그러므로 일꾼은 가장 시끄러운 구역을 향해 이동합니다. 최단 경로가 동쪽과 남쪽 두 방향으로 있기 때문에, 플레이어들은 제노가 동쪽으로 이동하도록 합니다.

비활성화 곰팡이 구역은 제노와 바라카 사이의 시야선을 막지 않습니다. 제노가 사냥에 나섭니다!



목표 구역까지의 최단 거리가 둘입니다: 이 제노 무리는 양쪽으로 분열하여 이동합니다.

여러 생존자 무리를 볼 수 있는 제노는 이동 거리와 상관없이 가장 시끄러운 구역을 향해 이동해야 합니다.



### 사냥꾼 움직임

사냥꾼은 활성화되면 행동을 두 번씩 합니다. 우선 모든 제노(러너 포함)가 활성화 단계를 거쳐, 첫 번째 행동을 수행합니다. 이후 제노가 다시 활성화 단계를 거쳐 두 번째 행동을 수행합니다. 이때도 자신과 같은 구역에 있는 생존자를 우선 공격하며, 아무도 없다면 이동합니다.

예시 1: 제노 단계 시작 시, 사냥꾼이 생존자 하나와 같은 구역에 있습니다. 제노는 첫 번째 행동으로 공격하여 부상 1개를 입힙니다. 그 뒤 두 번째 행동으로 다시 공격하여 부상 1개를 추가로 입힙니다.

예시 2: 생존자와 1칸 떨어진 구역에 사냥꾼 둘과 탱크 하나가 있습니다. 제노들은 첫 번째 행동으로 생존자가 있는 구역으로 이동합니다. 같은 구역에 공격할 대상이 없기 때문입니다. 사냥꾼 둘은 두 번째 행동을 합니다. 이제는 같은 구역에 생존자가 있기 때문에 각 사냥꾼은 공격 행동을 하여 부상 1개씩을 입힙니다.

예시 3: 일꾼 셋, 사냥꾼 둘과 탱크 하나가 생존자 하나와 같은 구역에 있습니다. 제노들은 첫 번째 행동으로 공격하여 부상 7개를 입힙니다(생존자 1명을 죽이는 데는 부상 3개면 충분합니다. 나머지 4개는 낭비됩니다). 모두 공격에 참여했기 때문에, 제노들 중 누구도 이동하지 않습니다. 사냥꾼 둘은 두 번째 행동을 합니다. 이제는 같은 구역에 공격할 대상이 없기 때문에, 이 둘은 목표 구역을 향해 1칸 이동합니다.

## 2단계 - 발생

미션 지도의 제노 발생 토큰은 제노 단계가 끝날 때마다 제노가 어디서 출현하는지 표시하고 있습니다. 이를 발생 구역이라고 부릅니다.



제노 발생 토큰은 발생 구역의 위치를 나타냅니다.

발생 구역 1곳을 선택해 제노 카드를 1장 뽑습니다. 현재 경험치를 가장 많이 가진 생존자의 위험 레벨(파란색, 노란색, 주황색, 빨간색)에 해당하는 줄을 확인하여, 거기에 표시된 종류의 제노를 표시된 수만큼 발생 구역에 배치합니다.  
이를 각 발생 구역마다 한 번씩 수행합니다.

이 제노 카드는 탱크를 발생시킵니다.



빨간색 레벨: 탱크 8

주황색 레벨: 탱크 6

노란색 레벨: 탱크 2

파란색 레벨: 탱크 2

늘 동일한 발생 구역(플레이어들이 선택합니다)에서 시작하여 시계 방향으로 넘어가며 발생을 진행해야 합니다. 제노 텍이 소진되면, 버린 제노 카드를 모두 모아 섞어서 텍을 새로 만듭니다.

예시: 폴의 경험치 점수는 5점입니다. 그러므로 그는 파란색 위험 레벨입니다. 미츠키는 12점을 가지고 있어서 노란색입니다. 그러므로 제노가 얼마나 발생할지 결정할 때 노란색 줄을 참조해야 합니다. 경험치 점수가 가장 높은 미츠키의 위험 레벨이 노란색이기 때문입니다.

### 사냥꾼 움직임



일부 미션에선 보라색 그리고/혹은 초록색 제노 발생 구역 토큰을 사용합니다. 달리 명시되지 않는 한, 특정 조건 (발생 토큰과 같은 색상의 목표물을 획득하는 등)을 만족하여 해당 발생 토큰이 활성화하기 전까지는 해당 구역에서 제노가 발생하지 않습니다.

## 추가 활성화 카드



노란색, 주황색,  
빨간색  
위험 레벨에서,  
모든 일꾼이 즉시  
활성화합니다.

파란색 위험  
레벨에서는  
아무 일도 일어나지  
않습니다.

추가 활성화 카드가 공개되면, 해당 구역에 제노가 나타나지는 않습니다. 대신, 표시된 종류의 모든 제노가 즉시 추가로 활성화합니다(26페이지의 활성화 부분을 보세요). 이 카드들은 파란색 위험 레벨에서는 아무 효과가 없음을 기억하세요!

## 스포일러 어보미네이션 카드

맵소서! 내가 키우는 강아지도 침을 저렇게 많이 흘리지는 않겠다!

스포일러 어보미네이션 제노 카드는 스포일러 어보미네이션을 발생시키는 동시에 이미 게임 보드에 있던 모든 어보미네이션을 추가로 활성화시킵니다. 다음의 순서로 효과를 처리합니다:

- (1) 게임 보드 상의 모든 어보미네이션이 즉시 추가 활성화를 한 번 수행합니다.
- (2) 남아있는 스포일러 어보미네이션이 있다면, 발생 구역에 스포일러 어보미네이션을 놓습니다. 없다면, 이 단계는 건너뜁니다.



## 사냥꾼 움직임기

저것들이 어떻게 여기서 발생한거지? 이쪽으로 오는 게 분명히 보였어야 하는데!

-한 번에 하나씩 처리하자고. 일단 방아쇠나 당겨!

-이거...제놈 냄새야?



공팡이 제노 카드를 뽑으면, 표시된 종류의 제노를 지시된 만큼 모든 활성화 공팡이 구역(20페이지)마다 놓습니다. 표시된 종류의 제노 피규어를 모든 활성화 공팡이 구역에 놓기에 충분하지 않다면, 우선 남아있는 피규어를 아무 활성화 공팡이 구역에 놓고, 다음의 순서로 효과를 처리합니다:

- (1) 게임 보드 상의 모든 어보미네이션이 즉시 추가 활성화를 한 번 수행합니다.
- (2) 제노가 지시된 만큼 놓이지 않은 활성화 공팡이 구역 1곳(이런 구역이 여러개라면 플레이어가 선택합니다)을 선택해 스포일러 어보미네이션(공급처에 있다면)을 놓습니다. 남아있는 스포일러 어보미네이션이 없다면, 이 단계는 건너뜁니다. 스포일러 어보미네이션이 피규어가 부족해지더라도 추가 활성화가 일어나지는 않습니다.

## 피규어 소진

난 제노들의 신진대사를 연구할 수 있는 시간이 생긴다면 정말, 정말, 정말 좋겠어. 저들의 폭발적인 속도는 정말 경이로워! 우리가 저들의 움직임을 예측할 수만 있다면...

-보십시오! 여기 한 놈 잡았습니다, 내장도 바로 보실 수 있습니다. 신진대사를 연구하시면서 이 놈 간을 보고 내일 점괘도 알려주시겠습니까?

-비비안과 매그너스

**좀비사이드: 인베이더**에는 전초 기지를 침공하기에 충분한 제노 피규어가 들어 있지만, 제노 발생으로 제노를 보드에 추가해야 할 때 해당 종류의 피규어가 부족할 수도 있습니다. 이러한 경우, 가능하다면 남은 제노 피규어를 마저 배치한 다음, 아래의 순서를 따라서 진행합니다:

(1)게임 보드 상의 모든 어보미네이션이 즉시 추가 활성화를 한 번 수행합니다.

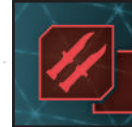
(2)해당 발생 구역에 남아있는 아무 어보미네이션 하나를 놓습니다. 어보미네이션이 없다면, 이 단계는 건너뛰니다. 어보미네이션이 피규어가 부족해지더라도 추가 활성화가 일어나지는 않습니다.

보드 위에 있는 제노의 수를 항상 예의주시하세요, 아니면 어보미네이션들이 당신의 구역을 향해 순식간에 달려오는 것(그리고 사방을 곰팡이로 덮어버리는 것)을 보게 될 것입니다!

# 11 전투



생존자가 제노를 공격하기 위해 근접이나 원거리 행동을 실행하는 경우, 사용 중인 무기에 표시된 주사위 수치만큼 주사위를 굴립니다.



활성화된 생존자가 세트 아이콘이 있는 2개의 동일한 무기를 손에 장비하고 있다면, 한 번의 행동으로 양쪽 무기를 동시에 사용할 수 있습니다. 두 무기는 모두 같은 구역을 조준해야 합니다.



예시: 비비안은 양손에 기관단총을 2정 들고 있습니다. 기관단총은 세트 아이콘을 가지고 있기 때문에 비비안은 둘을 동시에 쓸 수 있습니다. 그러면 행동을 1개 사용하여 원거리 행동을 할 때 주사위를 4개(기관단총마다 2개씩) 굴립니다.



무기의 정확도 수치 이상의 눈이 나온 각 주사위는 명중에 성공합니다.



각 명중은 하나의 대상에게 무기의 피해 수치만큼 피해를 줍니다. 만약 대상을 모두 제거했다면 남은 명중은 그대로 사라집니다.



• 일꾼과 사냥꾼은 피해가 1 이상인 공격이 한 번 명중하면 죽습니다.

• 탱크는 피해가 2인 공격이 명중하면 죽습니다. 피해가 1인 공격은 아무리 명중하더라도 아무 영향을 미치지 못합니다.

• 스포일러 어보미네이션은 피해가 3인 공격이 명중하면 죽습니다. 단 좀비사이드: 인베이터 기본 게임에는 기본 피해가 3인 무기가 없습니다. 3피해를 주려면 헬파이어(34페이지)나 집중 공격(33페이지)을 이용해야 합니다.

예시: 매그너스는 일꾼 셋과 같은 구역에 있으며, 소물이 막대를 사용해 근접 행동을 한 번 합니다. 명중 2개! 일꾼 둘에게 명중 하나씩을 배정해 1피해를 입히고 그 둘을 제거합니다. 매그너스는 다시 한번 근접 행동을 해서 명중 2개를 굴립니다. 명중 1개를 배정해 마지막 일꾼을 제거하고, 남은 명중 1개는 사라집니다.

## 원거리 행동



원거리 무기에는 원거리 아이콘이 표시되어 있습니다.

원거리 무기를 손에 든 생존자는 무기의 사정거리 내의 시야선이 닿는 구역 한 곳을 골라 발포할 수 있습니다(11페이지).

## 근접 행동



근접 무기에는 근접 아이콘이 표시되어 있습니다.

근접 무기를 손에 든 생존자는 같은 구역에 있는 제노를 공격할 수 있습니다. 굴려서 무기의 정확도 이상의 눈이 나온 주사위는 명중합니다. 플레이어는 명중한 주사위를 같은 구역에 있는 공격할 수 있는 대상들에게 원하는 대로 분배할 수 있습니다.

빛나간 근접 공격은 아군의 포격을 일으키지 않습니다(32페이지).

예시: 자레드와 비비안은 탱크, 사냥꾼, 일꾼과 같은 구역에 있습니다. 자레드는 손에 든 슬래지 해머로 공격합니다. 주사위는 2, 3, 4가 나왔습니다. 명중한 건 2개입니다. 슬래지 해머의 피해는 1입니다. 즉 탱크에겐 피해를 줄 수 없습니다. 자레드는 명중을 사냥꾼과 일꾼에게 할당하여, 그 둘을 죽였습니다. 지금 공격은 근접 행동이었기 때문에 주사위가 빛나가더라도, 비비안이 자레드의 슬래지 해머에 맞을 일은 없습니다.

기억하세요:

- 건물 내부에서 시야선은 통로로 이어져 있는, 인접한 구역으로 제한됩니다.
- 거리 구역에서 시야선은 벽이나 보드의 가장자리와 만날 때까지 상하좌우 직선으로 나아갑니다.
- 빛나간 원거리 공격은 아군의 포격(32페이지)을 일으키기에 항상 조심해야 합니다!



무기의 사정거리는 해당 카드의 사정거리 수치에 표시되어 있으며, 통과해 공격할 수 있는 구역의 수를 나타냅니다.

두 숫자 중 첫 번째 숫자는 최소 사정거리를 나타냅니다. 해당 무기는 최소 사정거리보다 가까운 구역으로 발사할 수 없습니다. 이 수치는 0일 수도 있으며, 이것은 생존자가 자신이 위치한 구역에 있는 대상들을 향해 발사할 수 있다는 의미입니다(이는 여전히 원거리 행동으로 취급합니다).

두 번째 숫자는 무기의 최대 사정거리입니다. 최대 사정거리를 벗어난 구역은 공격할 수 없습니다.

예시 1: 경량 기관총의 사정거리는 1-3입니다. 따라서 3칸 떨어진 구역까지 공격할 수 있지만, 생존자가 현재 위치한 구역은 공격할 수 없습니다.

예시 2: 돌격 산탄총의 사정거리는 1-1입니다. 따라서 생존자가 현재 위치한 구역과 1칸 떨어진 구역만을 공격할 수 있습니다. 하지만 더 멀거나 가까운 곳은 안됩니다.

원거리 행동에서 공격자와 공격 목표 구역 사이에 있는 캐릭터들은 모두 무시합니다. 생존자는 동료 생존자나 제노가 점유한 구역을 아무 문제없이 통과하도록 무기를 발사할 수 있습니다. 생존자는 제노와 같은 구역에 있더라도, 다른 구역을 대상으로 공격할 수 있습니다.

## 목표 우선순위

원거리 무기(사정거리가 "0"이라도)를 사용하는 경우, 공격자는 명중한 주사위로 공격할 대상을 자의로 선택하지 못합니다. 대신 다음과 같이 목표 우선순위를 따라 목표 구역에 있는 캐릭터에게 명중을 할당합니다:

- 1 - 탱크 또는 어보미네이션 (공격자가 선택)
- 2 - 일꾼
- 3 - 사냥꾼

명중은 우선순위가 가장 낮은 대상에게 먼저 할당되며, 우선순위가 가장 낮은 대상이 모두 제거되면 그 다음 우선순위의 대상에게 할당됩니다. 여러 대상의 우선순위가 동일한 경우, 플레이어들은 그 중에서 명중을 할당할 대상을 선택합니다. 기억하세요: 목표 우선순위는 근접 행동에는 적용되지 않습니다.



예시: 폴이 돌격 산탄총(피해 수치: 2)을 장비하고 탱크 하나, 일꾼과 사냥꾼이 각각 둘씩 있는 구역을 대상으로 원거리 행동을 합니다.

- 폴이 첫 번째 행동에서 주사위를 굴리자 1과 2가 나옵니다. 명중은 2개입니다. 정확도가 4+이기 때문입니다. 목표 우선순위에 따라 명중 1개를 탱크(죽이기 위한 최소 피해량: 2)에게 할당하였고, 탱크는 제거됩니다. 두 번째 명중은 일꾼에게 할당되어 일꾼을 제거합니다(명중 1개는 하나의 대상에게만 할당 가능).
- 폴이 두 번째 행동으로 주사위를 굴리자 1과 2가 나옵니다. 명중은 2개입니다. 목표 우선순위에 따라 일꾼이 먼저 표적이 되어 제거됩니다. 두 번째 명중은 사냥꾼 중 하나에게 할당되어, 그 사냥꾼을 제거합니다. 이제 사냥꾼 하나만 남았습니다.

**중요:** 탱크는 목표 우선순위에서 가장 순위가 낮지만, 피해 수치가 1인 무기로는 죽일 수 없습니다. 즉 탱크는 같은 구역에 있는 일꾼과 사냥꾼을 피해 수치가 1인 원거리 무기로부터 지켜 줄 수 있습니다. 일꾼과 사냥꾼을 죽이려면 탱크를 먼저 죽여야 합니다. 이 점은 어보미네이션도 마찬가지입니다. 어보미네이션을 죽이려면 한 번에 3피해를 입힐 수 있어야 합니다.

원거리 목표	목표	명중	원거리 원거리 목표	명중
1	탱크/어보미네이션	1	2/3	1/5
2	일꾼	1	1	1
3	사냥꾼	2	1	1

## 아군의 포격

이게 내 방어구에 박혀있더라. 이거 누가 쏜 총알이야?

(\*모두 휘파람을 분다\*)

생존자의 공격은 절대 자기 자신에게 명중하지 않습니다.

그러나 위급한 상황에서는 팀 동료가 갇혀 있는 구역을 대상으로 원거리 행동이나 기계 행동을 해야 할 수도 있습니다.

이러한 경우, 빛나간 주사위는 자동으로 목표 구역에 있는 생존자에게 향합니다. 이러한 아군의 포격으로 인한 명중은 플레이어가 원하는 대로 할당하며 피해 수치도 정상적으로 적용됩니다(피해 수치가 2인 무기에 명중하면 부상을 2개 입습니다).

기억하세요: 근접 행동에는 아군의 포격이 적용되지 않습니다.



예시: 미츠키는 돌격 산탄총을 자레드와 일꾼 둘이 있는 구역에 발사했습니다. 주사위는 1, 1, 3가 나왔고 명중은 2개입니다... 그리고 1개는 빛나갔습니다. 명중으로 일꾼들을 제거했지만, 빛나간 주사위가 자레드에게 명중하여 1 피해를 줍니다. 자레드는 방어구 수치 1을 잃습니다.



원거리 행동에 집중 공격을 사용해도 아군의 포격은 여전히 적용됩니다. 빛나간 주사위는 동료 생존자들에게 아군의 포격으로 할당되어 피해를 입힙니다: 빛나간 주사위 수와 상관없이 방어구 수치에서 사용한 무기의 피해 수치 만큼을 한 번 깎습니다.



예시 1:매그너스는 경량 기관총(피해 수치:1)을 들고 있고 탱크 둘과 일꾼 셋이 있는 구역에 발사했습니다. 목표 우선순위에 따르면 명중을 먼저 할당 받는 것은 탱크이며, 사용중인 무기의 피해 수치로는 탱크를 쓰러뜨릴 수 없습니다. 매그너스는 탱크 하나를 선택해 집중 공격을 하기로 하고 주사위 5개를 굴립니다. 주사위는 **■**, **■**, **■**, **■**, **■**이 나왔고 명중은 3개입니다. 명중 3개는 피해 수치를 3으로 만들어줍니다(피해 수치 1 X 명중 3개). 이는 선택한 탱크를 쓰러뜨리기에 충분합니다(비록 남은 탱크 하나와 일꾼들은 그대로 남더라도요).



예시 2: 비비안은 양손에 소몰이 막대 하나씩을 들고 있으며 같은 구역에는 스포일러 어보미네이션 하나가 있습니다. 주사위를 얼마나 많이 굴리는지와 상관없이(소몰이 막대 세트로는 주사위 4개를 굴립니다), 피해 수치가 1인 무기로는 어보미네이션을 제거할 수 없습니다(3피해를 입혀야 합니다). 그러므로 비비안은 집중 공격을 하기로 하고 주사위 4개를 굴립니다. 주사위는 **■**, **■**, **■**, **■**이 나왔고 명중은 3개입니다! 명중 3개는 피해 수치를 3으로 만들어줍니다(피해 수치 1 X 명중 3개). 이는 스포일러 어보미네이션을 쓰러뜨리기에 충분합니다.

## 집중 공격

왜...(떡)...아직도...(떡)...죽지를...(빠그닥)...않는 거야!?

근접 행동이나 원거리 행동을 하는 생존자는(직접 혹은 기계를 사용해서) 자신의 공격을 단 하나의 대상에 집중시켜서 공격 대상의 방어를 압도하여 제거할 수 있습니다.

집중 공격을 하기 위해서는 주사위를 굴리기 전에, 공격의 대상이 된 구역의 제노 하나를 선택합니다. 그 뒤 명중이 나온 주사위와 피해 수치를 곱합니다(명중 1: 피해 수치X1, 명중 2: 피해 수치X2, 명중 3: 피해 수치X3, 이후로도 동일). 선택된 대상만이 명중이 나온 주사위로 인해 피해를 입습니다. 남은 피해 수치는 사라집니다.

# 12 보안 시설, 산소 공급 시설, 에어록



## 헬파이어

우주 광산 시설에 화염방사기를 왜 들고 왔냐고? 그리고 싶으니까!



화염방사기는 캐니스터를 탄환으로 사용하며, 헬파이어를 일으켜 모든 것을 불태워버립니다.

화염방사기는 사용할 때 마다 캐니스터 카드를 버려야 합니다. 손에 든 화염방사기를 사용해 원거리 행동을 하면서 장착된 캐니스터 카드 1장을 버리면, 불장난을 시작할 수 있습니다! 화염방사기는 외부 구역에서는 사용할 수 없으며, 외부 구역을 대상으로도 사용할 수 없습니다.

대상 구역에 헬파이어가 일어나면:

- 해당 구역의 캐릭터와 기체가 모두 제거됩니다(재가 됩니다). 화염방사기를 사용한 생존자는 여기서 발생하는 경험치를 모두 얻습니다.
- 목표물 토큰이 전부 제거됩니다.
- 활성화 곰팡이 토큰이 있었다면(20페이지), 비활성화 면이 보이도록 뒤집어 놓습니다.
- 헬파이어는 소음을 유발하지 않습니다.

좀비사이드: 인베יד어에는 군인들에게 장비를 제공하고, 정거장에서 나가 외부 구역으로 가게 해주는 등의 다양한 특수 시설이 있습니다. 제노와의 싸움은 이곳 PK-L7 행성의 지표면에서도 계속됩니다!  
에어록을 제외한 모든 특수 시설은 곰팡이가 놓이면 기능을 상실합니다 (20페이지).

## 보안 시설 (SECURITY)

매그너스가 죽은 것 같아. 매그너스? 매그너스? 친구야, 제발 그 헬멧 안에 살아있다고 말해줘!



보안 시설은 군인들이 탐색 행동을 할 수 있는 유일한 구역입니다.

바라카, 자레드, 매그너스같은 군인 생존자들은 보안 시설 구역 '-SECURITY'라고 쓰여진 빨간색 방에서만 탐색 행동을 할 수 있습니다. 일반인 생존자들도 마찬가지로 이 구역에서 탐색 행동을 할 수 있습니다.



## 산소 공급 시설 (O2)

화염방사기는 다른 방향으로 돌려줄래? 아니, 진짜 제발 나 좀 믿어봐.



산소 공급 시설 구역에는 O2 표시가 있습니다. PK-L7의 지표면에 발을 내딛기 전에 여기서 산소를 채워가야 합니다!

O2 표시가 있는, 산소 공급 시설 구역은 생존자들에게 산소통을 공급합니다. 생존자가 산소 공급 시설 구역에 있고, 해당 구역에 제노가 없다면, 행동을 하나 사용해서 산소통 장비 카드 1장을 받을 수 있습니다. 이때 생존자는 행동 소모 없이 인벤토리를 재배치할 수 있습니다. 생존자는 인벤토리 내에 산소통을 여러 개 소지할 수 있습니다. 산소통도 장비 카드이기 때문에, 몸 슬롯에 장착하거나 교환 행동의 대상이 될 수 있습니다. 버린 산소통 카드는 버린 카드 더미에 놓지 않습니다. 이들은 나중에 같은 방법으로 다시 가져갈 수 있도록 따로 모아둡니다.

'AIRLOCK'이라고 써 있는 에어록 구역은 채굴 정거장과 외부 구역 사이의 교두보입니다.

- 에어록과 외부 구역을 나누는 문을 통해서는 시야선을 그릴 수 없습니다.
- 에어록을 통해 외부 구역으로 나가려면 산소통을(몸 슬롯에) 장착한 상태여야 합니다. 생존자는 외부 구역에 있는 동안 산소통을 계속 장착하고 있어야 합니다. 반면 제노들은 정거장 안팎을 자유롭게 드나들 수 있습니다.
- 에어록 구역이 곰팡이 구역이 되더라도 정거장을 드나드는 것은 여전히 가능합니다.



## 에어록(AIRLOCK)



에어록은 PK-L7의 지표면과 정거장을 왔다갔다할 수 있게 해줍니다. 정거장을 나서기 전에는 산소통을 채워야 합니다!

# 13 울트라레드 모드

-저들은 너무 많아, 가망이 없어!

-거 참 듣기 좋은 소리네.

-골라 자레드

울트라레드 모드를 사용하면 생존자들은 빨간색 위험 레벨 이후에도 계속 경험치를 얻어 추가로 기술을 획득할 수 있습니다. 이 모드에선 어마어마한 수의 제노 처치기록을 세울 수 있고 큰 규모의 미션을 완료하기 용이해집니다.

**울트라레드 모드:** 당신의 생존자가 빨간색 위험 레벨에 도달했을 때 위험 트랙의 화살표를 0으로 되돌린 뒤, 남은 경험치만큼 화살표를 오른쪽으로 움직입니다. 이 상태에서도 생존자의 위험 레벨은 여전히 빨간색으로 취급하며, 지금까지 획득한 기술도 모두 유지됩니다. 이후로 경험치는 정상적으로 얻을 수 있고, 새로운 위험 레벨에 도달하면 아직 획득하지 않은 기술을 하나 얻을 수 있습니다.

만약 생존자의 모든 기술을 이미 획득한 상태라면 주황색, 빨간색 위험 레벨에 도달할 때마다 좀비사이드: 인베이터 기술 목록에 기재된 기술 하나를 골라("[장비]를 가지고 시작" 기술은 제외) 얻습니다.

예시: 바라카는 43번째 경험치를 얻어 빨간색 위험 레벨에 도달했습니다. 그녀는 행운(파란색), 행동 +1(노란색), 원격 조종: 경계 기관총(주황색), 그리고 주사위+1: 전투(빨간색)를 가지고 있습니다. 플레이어는 게임을 계속하기 위해 경험치 마커를 시작 지점으로 되돌렸습니다. 바라카는 여전히 빨간색 위험 레벨이지만, 앞으로도 제노를 죽일 때마다 경험치를 얻을 수 있습니다.

바라카는 파란색 및 노란색 위험 레벨에 도달했을 때는 새로운 기술을 얻을 수 없습니다. 이미 해당 위험 레벨의 기술을 모두 얻었기 때문입니다. 하지만 주황색 위험 레벨에 다시 도달하면, 두 번째 주황색 기술인 '주사위+1: 전투'를 얻을 수 있습니다. 또한 빨간색 위험 레벨에 다시 도달하면 이전에 얻지 못한 두 기술 중 하나를 골라 얻을 수 있습니다. 플레이어는 '원격 조종: 봇'을 선택했습니다. 경험치 마커는 다시 시작 지점으로 돌아갑니다.

위험 레벨 트랙은 벌써 세 바퀴째 돌고 있기 때문에 더는 파란색, 노란색, 주황색 위험 레벨에서 기술을 얻을 수 없습니다. 이미 해당 레벨의 기술을 모두 얻었기 때문입니다. 이제 다시 빨간색 위험 레벨에 도달하면 마지막 빨간색 레벨 기술인 '저격수'를 얻습니다. 마커는 다시 시작지점으로 돌아갑니다.

이제부터 바라카는 경험치를 얻어서 주황색 레벨 혹은 빨간색 레벨에 도달할 때마다 원하는 기술을 하나 골라 얻을 수 있습니다.

# 14 7명 이상의 생존자로 플레이하기

**좀비사이드:** SF 시리즈에는 본 제품과 섞어 사용할 수 있는 여러 확장판이 있습니다. 게임을 하다 보면 7명 이상의 생존자로 플레이하고 싶어질 수도 있습니다. 이를 위해서는 별도로 판매되는 확장판에 포함된 시작 장비카드, 색상 베이스, 플라스틱 마커, 생존자 대시보드가 추가로 필요합니다. 더 많은 숫자의 생존자들(또는 플레이어들!)로 플레이하는 것은 그렇게 어렵지 않습니다. 다음 지침을 따르되, 도전 난이도에 맞추어 조정해보세요.



• 6명을 초과하는 생존자 1명당 확장에 포함된 시작 장비 카드 1장씩을 게임 준비 중 생존자들에게 분배되는 시작 카드 더미에 추가합니다. 만약 없다면, 일곱 번째 생존자부터는 시작 장비 없이 게임을 시작합니다.

**주의하세요, 몇몇 장비는 특정 분야의 생존자들이 사용하도록 지정되어 있을 수도 있습니다.** 이런 경우에는 해당 생존자들의 특수 규칙을 확인하세요.

• 6명을 초과하는 생존자 2명마다(반올림) 제노 발생 토큰을 1개씩 추가합니다. 이렇게 추가한 발생 토큰은 기존 토큰과 같은 구역에 쌓아 두거나 새로운 제노 발생 구역을 만들어서 그곳에 놓아도 됩니다. 그렇습니다, 일부 구역에서는 제노들이 두 배, 혹은 세 배로 발생할 수 있습니다!

생존자 수	추가 발생 토큰 수
7-8	1
9-10	2
11-12	3

# 15 난이도 조절



좀비사이드: 인베이터의 난이도는 카드의 번호를 이용하여 올리거나 낮출 수 있습니다.

제노들은 완전한 외계인입니다. 자비, 자기 보호, 자제력 같은 인류의 개념은 이들에게 미지의 영역입니다. 반면 플레이어들은 게임을 너무 쉽게 혹은, 너무 어렵게 느낄 수 있습니다. 그런 경우 제노 카드를 번호에 따라 선별하여 해결할 수 있습니다.

- #1에서 #25 제노 카드는 쉽게 대처할 수 있도록 구성되어 있습니다. 발생하는 제노의 수는 적고, 추가 활성화 카드도 포함되어 있지 않습니다. 하지만 게임이 너무 쉬워지지 않도록 스포일러 어보미네이션이나 곰팡이 발생 카드는 여전히 포함되어 있습니다.

- #26에서 #50 제노 카드는 조금 더 어렵습니다. 특히 낮은 위험 레벨에서 더 많은 제노가 발생합니다. 이 카드들은 숙련자 및 좀비사이드를 마스터한 사람들에게 적합합니다.

- #51에서 #54는 추가 활성화 카드입니다. 이들 카드는 제노들의 움직임을 예측하기 어렵게 하여, 생존자들에게 더 큰 부담을 안깁니다.

플레이어들은 원하는 게임 환경을 구성하기 위해 이들 제노 카드를 원하는 대로 섞어서 사용할 수 있습니다!



# 16 미션

## MO 튜토리얼: 침입이다!

쉬움 / 생존자 수 6+ / 30분

제노들이 깊은 곳에서 기어나와 기지를 난장판으로 만들고 있다. 우리는 그저 가족과 동료, 그리고 모르는 이들을 안전한 구역으로 대피시키고자 최선을 다하는 소수의 착한 사람들이다. 퇴근하려던 찰나, 몇 섹터 떨어진 곳에서 군인 1명이 보내온 구조 요청을 받았다. 그는 제노들을 혼내 주는 데 쓸 수 있는 프로토타입 무기도 몇 정 가지고 있다고 했으며, 지원이 필요하다고 했다. 신호가 끊겼다. 이미 늦었을 수도 있다.

아직 시간이 있을 수도 있다. 우리는 더 알아내고 싶다.

필요한 타일: 01-R, 02-R, 03-V, 05-R.

05-R	03-V
01-R	02-R



### 목표

**프로토타입 무기를 들고 탈출하라!** 게임에서 승리하려면 순서에 따라 다음 목표들을 달성해야 합니다:

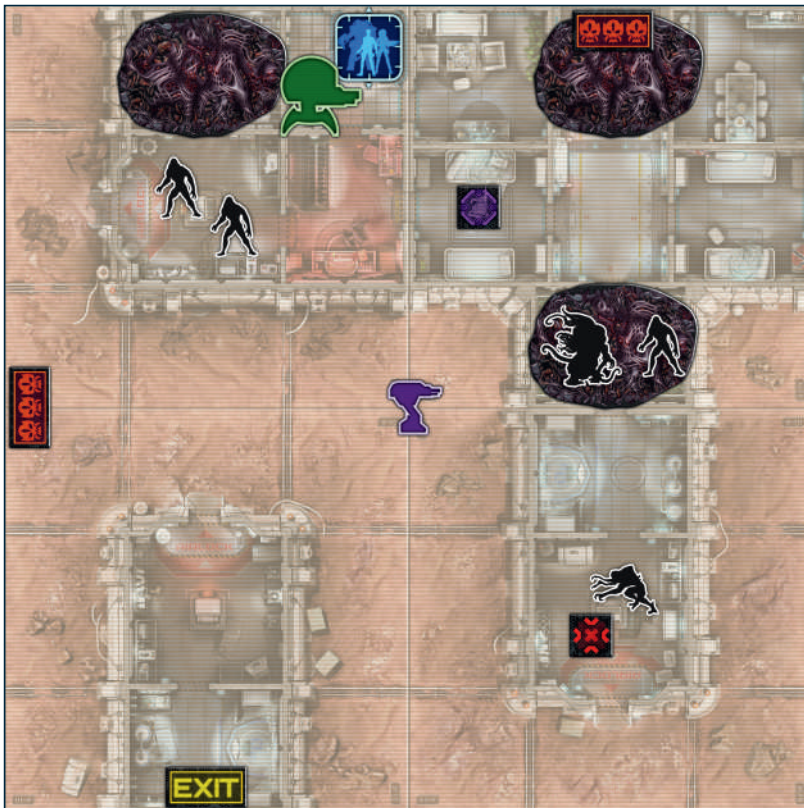
- 1- **빨간색 목표물을 획득하고.** 이 프로토타입 무기는 탈출에 도움이 될 것입니다.
- 2- **나가자.** 생존자가 모두 탈출구 구역에 도달해야 합니다. 생존자는 자신의 차례가 끝날 때 탈출구 구역에 있으면 탈출할 수 있습니다. 단 같은 구역에 제노가 있어선 안 됩니다.

### 특수 규칙

#### • 준비.

- 다음 카드들을 따로 빼놓습니다: 프로토타입 경량 기관총(프로토타입 무기) X 1, 에너지 전지(장비 카드) X 1.
- 제노들을 지도에 표시된 대로 놓습니다.

- **하이테크.** 목표물을 획득한 생존자는 5경험치를 받습니다. 빨간색 목표물을 획득하면, 따로 빼놓았던 프로토타입 경량 기관총과 에너지 전지도 획득합니다.



# M1 병력 확보

쉬움 / 생존자 수 6+ / 60분

우리는 나가는 길에 제노들에게 포위당했고, 결국 둘로 나뉘었다. 왕복선 몇이 출발하는 것을 보았고, 대형 스피커에서 나오는 시설 봉쇄 안내를 들었다. 무전기에서 들리는 것은 전부 총성, 비명 소리 혹은 멍통이 되어 들리는 기계음뿐이다. 상황이 견잡을 수 없이 흘러가고 있다, 우리는 탈출할 수 없다. 적어도 아직은 그렇다.

먼저, 우리는 다시 모여야 한다. 머릿수로 밀어붙이자고!

필요한 타일: 01-R, 02-R, 05-R, 06-R, 07-R, 09-R.



06-R	09-R
01-R	05-R
02-R	07-R

## 목표

**재편성 후 집결!** 종료 단계 끝에 모든 생존자가 경계 기관총이 있는 구역에 있고, 해당 구역에 제노가 없다면 그 즉시 게임에서 승리합니다.

## 특수 규칙

- **준비.**
  - 보라색과 초록색 목표물을 뒷면으로 하여, 빨간색 목표물 사이에 무작위로 섞습니다.
  - 지도에 표시된 시작 구역 2곳에 생존자들을 가능한 균등하게, 무작위로 나누어 놓고 게임을 시작합니다.
- **홀어진 무기들.** 목표물을 획득한 생존자는 5경험치를 받습니다. 빨간색 목표물을 획득하면 5경험치를 받고, 프로토타입 무기 하나를 무작위로 받습니다.
- **제노가 사방에 널렸어!** 보라색 발생 구역의 1구역 이내에서 곰팡이 구역이 생성되면 해당 발생 구역이 활성화합니다. 비활성화 곰팡이 토큰을 활성화 면이 보이도록 뒤집습니다. 초록색 발생 구역에도 동일한 규칙이 적용됩니다.



# M2 락앤롤리

필요한 타일: 01-R, 02-R, 03-R, 04-R, 05-R, 09-R.

쉬움 / 생존자 수 6+ / 60분

우리의 오합지졸 무리에는 이 남자가 있다...아니, 우리의 오합지졸 무리에는 꿈 하나가 있다. 바로 군인 매그너스이다. 그는 우리의 새로운 적인 제노들에게 욕을 내뿜고 으르렁거린 것을 제외하면 말을 많이 하지는 않았다. 비비안이 무슨 일이냐고 묻자, 매그너스는 자신의 대녀인 롤리에 대해 이야기하기 시작했다. 아이가 위험 구역을 벗어났는지 확실하지 않으며, 그녀의 부모와도 더 이상 연락이 되지 않는다고 한다. 이제 우리에게 깊이 걱정중인 꿈이 있다. 현재, 선택지는 이렇다: 탈출선이 있을 때 빨리 하나 잡아타거나, 아니면 돌아가서 롤리를 찾는 것이다.

여기서 하나를 고르는 게 그렇게 어려운가?



04-R	03-R
02-R	01-R
05-R	09-R

## 목표

**지원 병력이 오고있어!** 게임에서 승리하려면 순서에 따라 다음 목표들을 달성해야 합니다:

1- **흰색 목표물을 찾아서 획득하라.** 아동용 사이즈의 우주복을 찾았습니다!

2- **파란색 목표물을 획득하라.** 롤리가 여러분을 애타게 기다리고 있었습니다. 잘 오셨다고 하고싶지만... 마냥 그렇지는 못하네요. 서둘러야 합니다! 토큰을 획득하기 전에, 롤리의 구역에서 제노가 발생하면 게임에 패배합니다.

3- **나가자.** 생존자가 모두 탈출구 구역에 도달해야 합니다. 생존자는 자신의 차례가 끝날 때 탈출구 구역에 있으면 탈출할 수 있습니다. 단 같은 구역에 제노가 있어선 안 됩니다.

## 특수 규칙

### • 준비

- 보라색, 초록색, 흰색 목표물을 뒷면으로 하여, 빨간색 목표물 사이에 무작위로 섞습니다.
- 모든 생존자는 산소통 하나씩을 장착한 채로 게임을 시작합니다.

• **우주복을 찾아라.** 목표물을 획득한 생존자는 5경험치를 받습니다. 빨간색 목표물을 획득하면 5경험치를 받고, 프로토타입 무기 하나를 무작위로 받습니다.





# M3 후방 부대

필요한 타일: 01-V, 02-V, 04-V, 06-V, 07-V, 09-V.

쉬움 / 생존자 수 6+ / 60분

이것이다. 봉쇄가 시작되었고, 가장 마지막 우주선들이 모든 상황에도 어떻게든 이륙했다. 소문에 의하자면, 군용 순양함이 나타나 민간 우주선들을 상대로 포화를 퍼부어 전염을 막고자 했다고 한다. 여기 남은 군인들은 그것은 사실이 아니며 군부대가 곧 상륙하여 제노들과 싸울 것이라고 했지만, 쇠 귀에 경읽기였다.

무엇이 사실인지와는 상관없이, 우리는 사랑하는 이들을 지키기 위해 구역 하나를 요새화했다. 모두에게 충분한 산소와 공간이 있지는 않다. 하지만 걱정할 필요는 없다. 우리는 지원병력을 기다릴 것이고, 저들과 맞서 싸울 것이다! 제노들이 우리를 향해 오고 있다. 모두가 탈출해서 보호구역에 도착하기 전까지, 우리는 버텨야 한다!

02-V	06-V
01-V	04-V
09-V	07-V

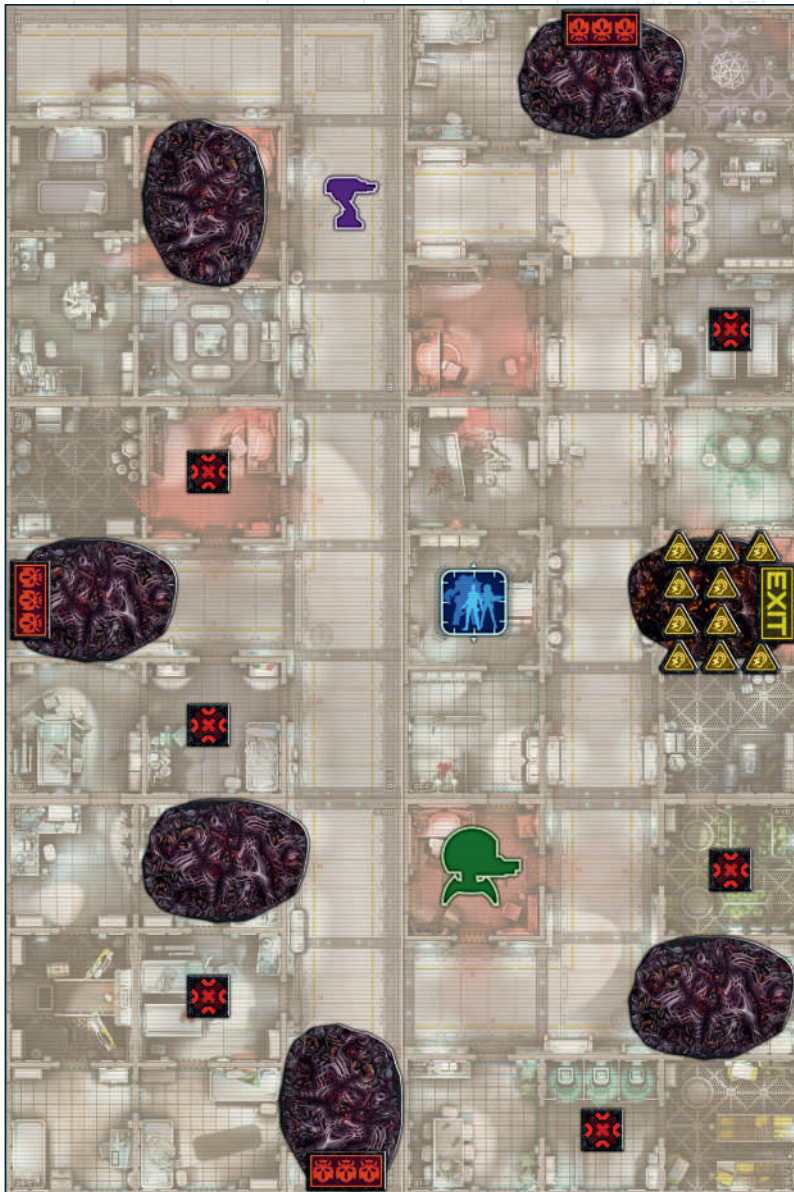
## 목표

**사람들을 보호하자.** 게임에서 승리하려면 순서에 따라 다음 목표들을 달성해야 합니다:

- 1- **시간을 벌여주고.** 직원들이 전부 탈출할 때까지, 제노들이 탈출구 구역에 들어가지 못하도록 막아야 합니다.
- 2- **나가자.** 생존자가 모두 탈출구 구역에 도달해야 합니다. 생존자는 자신의 차례가 끝날 때 탈출구 구역에 있으면 탈출할 수 있습니다. 단 같은 구역에 제노가 있어선 안 됩니다.

## 특수 규칙

- **준비.** 보라색과 초록색 목표물을 뒷면으로 하여, 빨간색 목표물 사이에 무작위로 섞습니다.
- **정당한 일에 필요한 적당한 도구들.** 목표물을 획득한 생존자는 5경험치를 받습니다. 빨간색 목표물을 획득하면 5경험치를 받고, 프로토타입 무기 하나를 무작위로 받습니다.
- **탈출하는 가족들.** 소음 토큰 10개를 탈출구 구역에 놓습니다. 이 토큰들은 탈출하는 직원들을 나타내며 소음으로도 간주됩니다. 종료 단계 마다 여기에서 소음 토큰 1개씩을 제거합니다. 토큰이 더 이상 남아있지 않다면, 모든 직원들이 탈출한 것입니다.



		
플레이어 시작 구역	경계 기관총	봇
		
소음 토큰	목표물 (5경험치)	발생 구역
		
	탈출구	
		
활성화 곰팡이	비활성화 곰팡이	

# M4 기술자들

보통 / 생존자 수 6+ / 90분

모든 주파수에서 침묵만 들린다. 하지만 완전히 조용한 것은 아니다. 미츠키는 몇 섹터 떨어진 곳에서 기술자들끼리 하는 이상한 대화를 들었다. 그들은 제노들에게 포위당하다가 서로 떨어졌고, 고립된 상태이다. 신기한 것은 우리가 제노 침공 초기 몇 시간 이내에 구하려고 했던 불쌍한 남자와 같은 내용으로 프로토타입에 대한 이야기를 하고 있다는 것이었다. 우리가 직접 확인하는 수밖에 없다. 사람 2명을 구하는 임무일 뿐만 아니라, 멋들어진 무기가 새로 생기는 것은 늘 즐거운 일이니까!

이봐, 이제 우리에게 지시 내릴 사람이 아무도 없다는 거 알아?

필요한 타일: 01-R, 02-R, 04-R, 05-R, 06-R, 07-R.

05-R	01-R	07-R
02-R	04-R	06-R



			
플레이어 시작 구역	경계 기관총	발생 구역	탈출구
			
목표물 (5경험치)	봇	활성화 곰팡이	



## 목표

**기술자들을 구하라.** 게임에서 승리하려면 순서에 따라 다음 목표들을 달성해야 합니다:

- 1- **과학자들을 구해주고.** 파란색과 흰색 목표물을 획득해야 합니다.
- 2- **영웅적인 퇴장.** 생존자가 모두 탈출구 구역에 도달해야 합니다. 생존자는 자신의 차례가 끝날 때 탈출구 구역에 있으면 탈출할 수 있습니다. 단 같은 구역에 제노가 있어선 안 됩니다.

## 특수 규칙

- **준비.** 모든 생존자는 산소통 하나씩을 장착한 채로 게임을 시작합니다.
- **진정한 의미의 시험 가동.** 목표물을 획득한 생존자는 5경험치를 받습니다. 빨간색 목표물을 획득하면 5경험치를 받고, 프로토타입 무기 하나를 무작위로 받습니다.
- **괜찮은 은신처.** 파란색과 흰색 목표물 토큰은 과학자들을 나타냅니다. 이들은 생존자가 아니며, 제노를 끌어들이지도 않습니다. 그리고 소음도 유발하지 않습니다.

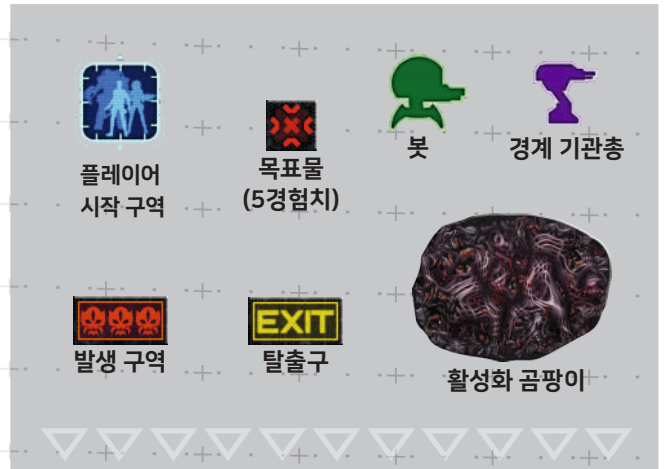


# M5 군비 경쟁

보통 / 생존자 수 6+ / 60분

우리는 최악의 상황을 대비하고 있다. 제노들이 좋지 않은 부분을 건드린다면, 이곳의 생명 유지 시스템이 전부 붕괴될 수도 있다. 이미 몇몇 외곽 구역에서는 전선이 우회한 것 마냥 전력 공급이 제대로 되고 있지 않다.

우리가 구해준 기술자들은 자신들이 작업중이던 프로토타입 무기에 들어있는 희귀한 부품이 시스템이 저전력 상태로도 유지되는데 도움이 될 수도 있다고 했다. 그들은 지도에다가 자신들의 보물창고 위치도 표시해주었다. 안타깝게도, 그곳은 이미 감염체들로 엉망이 된 곳이다. 치고 빠지는 수밖에 없겠다. 그리고 혹시 모르니까 한 번 더 치자고.



필요한 타일: 02-V, 04-V, 05-V, 06-V, 07-V, 08-V.

05-V	07-V
06-V	04-V
02-V	08-V

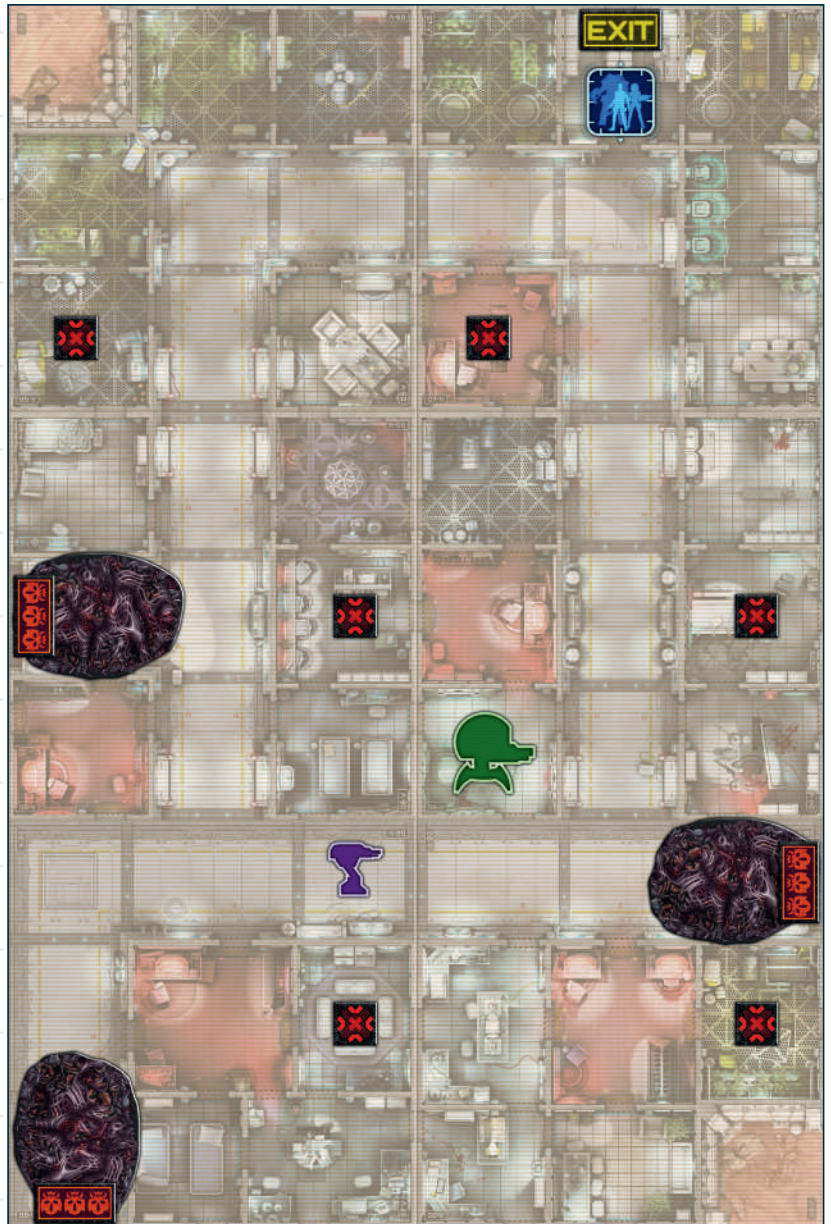
## 목표

**쓸어버리자.** 게임에서 승리하려면 순서에 따라 다음 목표들을 달성해야 합니다:

- 1- **프로토타입을 모두 회수하자.** 프로토타입 무기(빨간색 목표물) 4정을 모두 획득해야 합니다. 보라색과 초록색 목표물 확보는 미션 성공에 필요하지 않습니다.
- 2- **영웅적인 퇴장.** 생존자가 모두 탈출구 구역에 도달해야 합니다. 생존자는 자신의 차례가 끝날 때 탈출구 구역에 있으면 탈출할 수 있습니다. 단 같은 구역에 제노가 있어선 안 됩니다.

## 특수 규칙

- **준비.** 보라색과 초록색 목표물을 뒷면으로 하여, 빨간색 목표물 사이에 무작위로 섞습니다.
- **찾는 사람이 임자!** 목표물을 획득한 생존자는 5경험치를 받습니다. 빨간색 목표물을 획득하면 5경험치를 받고, 프로토타입 무기 하나를 무작위로 받습니다.



# M6 불장난

필요한 타일: 01-V, 02-V, 05-R, 07-R, 08-R, 09-R.

어려움 / 생존자 수 6+ / 90분

복수의 시간이 다가왔다. 우리는 제노들이 사용하는 길을 조심스럽게 (뒤편, 대부분의 경우에는 그랬다) 거슬러 올라가 그들과 감염의 기원에 대해 더 알아보려 했다. 제노들이 주로 사용하는 경로는 우리의 안식처로부터 몇 시간 거리에 있는 대규모 실험실로부터 시작되는 것 같았다. 우리는 방금 발각되었고 이제 적과의 교전을 준비해야한다.

이곳에 온 것은 우리가 처음이 아닌 듯하다. 여기저기서 같은 함대 소속인 병사들의 시체를 볼 수 있다.

그들은 프로토타입 무기를 쥐고 있었다.

## 목표

제노들이 사용하는 경로를 찾아라. 보라색 발생 토큰을 찾아서 제거하면 게임에서 승리합니다.

07-R	05-R
09-R	08-R
02-V	01-V



## 특수 규칙

- **준비.** 보라색 발생 토큰을 빨간색 면이 보이도록 하여 01-V, 02-V 타일의 빨간색 발생 토큰 자리 중 하나에 무작위로 놓습니다. 발생 토큰들은 파괴하기 전까지는 뒷면을 확인할 수 없습니다(아래를 보세요).
- **쓰러진 분대원들.** 목표물을 획득한 생존자는 5경험치를 받습니다. 빨간색 목표물을 획득하면 5경험치를 받고, 프로토타입 무기 하나를 무작위로 받습니다.
- **관찰은 은신처.** 01-V, 02-V 타일의 발생 토큰들은 헬 파이어를 사용해 제거할 수 있습니다(그렇게 하면 같이 있던 곰팡이 토큰도 함께 제거됩니다). 그런 뒤 제거한 발생 토큰의 뒷면을 확인하여 게임에서 승리했는지 확인할 수 있습니다. 경험치 제공은 없습니다.



# M7 제논 버거

어려움 / 생존자 수 6+ / 120분

식량과 물이 점점 떨어지고 있으며, 새 옷과 약품도 머지않아 필요할 것이다. 콜과 비비안은 이런 물품들이 가득 있는 창고를 몇 군데 알고 있다. 제노들이 나타나서 모든 것을 망쳐 놓기 전에 서둘러야 한다.

제 때 온 것처럼 보인다. 이 창고의 선반은 밝은 미래를 약속하고 있다. 이제 제노들이 오는 소리도 들린다.

내 새 양말에서 순 떼!

필요한 타일: 01-R, 02-R, 03-R, 04-R, 05-R, 06-R, 07-R, 08-R, 09-R.

03-R	06-R	09-R
04-R	07-R	08-R
01-R	02-R	05-R

## 목표

챙길 수 있는 만큼 챙겨라. 게임에서 승리하려면 순서에 따라 다음 목표들을 달성해야 합니다:

- 1- 배터리, 옷, 식량, 무기... 멋진 무기! 목표물을 모두 획득해야 합니다.
- 2- 체크아웃. 생존자가 모두 탈출구 구역에 도달해야 합니다. 생존자는 자신의 차레가 끝날 때 탈출구 구역에 있으면 탈출할 수 있습니다. 단 같은 구역에 제노가 있어선 안 됩니다.



플레이어 시작 구역



문



탈출구



경계 기관총



목표물 (5경험치)



붓



발생 구역



활성화 곰팡이

## 특수 규칙

- **준비.**
  - 보라색과 초록색 목표물을 뒷면으로 하여, 빨간색 목표물 사이에 무작위로 섞습니다.
  - 모든 생존자는 산소통 하나씩을 장착한 채로 게임을 시작합니다.
- **어머, 이긴 사야 해.** 목표물을 획득한 생존자는 5경험치를 받습니다. 빨간색 목표물을 획득하면 5경험치를 받고, 프로토타입 무기 하나를 무작위로 받습니다.
- **뜨거워, 뜨거워, 뜨거워!** 발생 토큰들은 헬파이어를 사용해 제거할 수 있습니다(그렇게 하면 같이 있던 곰팡이 토큰도 함께 제거됩니다). 경험치 제공은 없습니다.
- **전혀 안 고마워.**
  - 보라색 문과 초록색 문은 평소대로 열 수 있습니다.
  - 보라색 목표물을 획득하거나 보라색 문을 제거 혹은 파괴하면 보라색 발생 구역이 활성화합니다.
  - 초록색 목표물을 획득하거나 초록색 문을 제거 혹은 파괴하면 초록색 발생 구역이 활성화합니다.



# M8 코드 오렌지

필요한 타일: 01-R, 02-R, 03-V, 04-R, 05-R, 06-R, 07-R, 08-R, 09-R.

보통 / 생존자 수 6+ / 90분

복수를 위한 준비를 거의 끝마쳤다. 이제 남은 것은 연습과 더 좋은 무기를 구하는 것뿐이다. 이 건물에는 "코드 오렌지", 접근 제한 물질로 향하는 보안 출입문이 설치되어 있다. 제노들을 혼쭐내는데 필요한 것이 여기에 있을지도 모른다...

09-R	03-V	08-R
02-R	04-R	01-R
06-R	07-R	05-R





## 목표

제노들에게 예절을 가르치자. 게임에서 승리하려면 순서와 상관없이 다음 목표들을 달성해야 합니다:

- 목표물을 모두 획득해야 합니다.
- 모든 생존자들이 주황색 레벨(혹은 빨간색)에 도달해야 합니다.

## 특수 규칙

- 준비. 보라색과 초록색 목표물을 뒷면으로 하여, 빨간색 목표물 사이에 무작위로 섞습니다.

• **화력의 우위!** 목표물을 획득한 생존자는 5경험치를 받습니다. 빨간색 목표물을 획득하면 5경험치를 받고, 프로토타입 무기 하나를 무작위로 받습니다.

• **보안 출입구.** 탈출구 토큰은 에어록 구역의 보안 장치를 나타냅니다. 이 토큰을 없애려면 문 앞에 붓을 데려온 뒤 행동 1개를 소모해야 합니다. 그 전까지는 해당 에어록으로 들어갈 수 없습니다.



 플레이어 시작 구역	 발생 구역
 붓	 경계 기관총
 목표물 (5경험치)	 활성화 곰팡이

# M9 초대받지 못한 손님

어려움 / 생존자 수 6+ / 60분

보금자리는 그리 오래 버티지 못했다. 제노들은 우리가 돌아오는 길목에서 사냥감을 기다리고 있었고, 이제 이 구역을 빠른 속도로 침공하고 있다. 그럼에도, 아직은 이곳을 떠날 때가 아니다: 우리의 과학자 친구들 둘 다 저 괴물들에게 발목이 묶인 채로 아직 이곳에 있다. 마치 우리가 제노들 앞에 나타나서 가능한 모든 차세대 무기로 그들을 못살게 굴 이유가 부족하더라도 했던 것처럼!

필요한 타일: 01-V, 02-V, 04-V, 06-V, 07-V, 09-V.

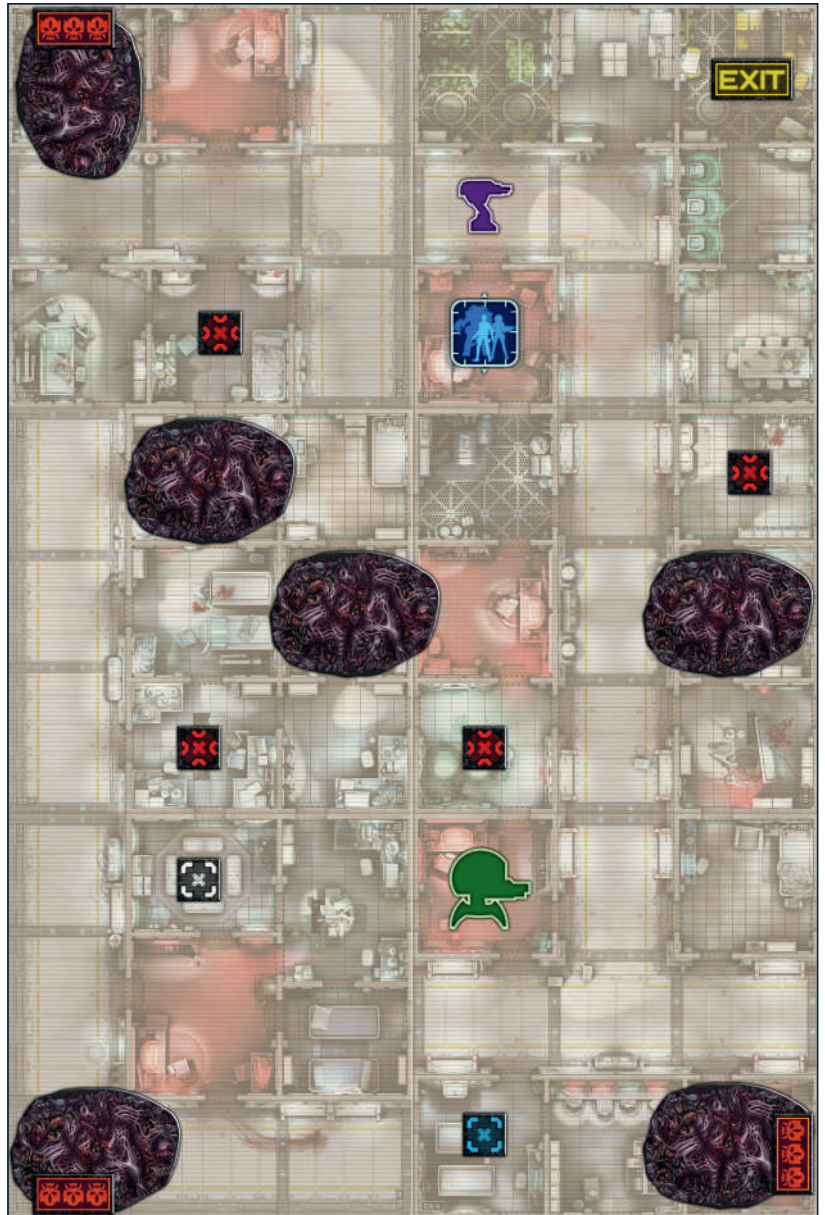
01-V	07-V
09-V	04-V
02-V	06-V

## 목표

**친구들과 함께 탈출하라.** 생존자가 모두(과학자 2명도 포함) 탈출구 구역에 도달해야 합니다. 생존자는 자신의 차례가 끝날 때 탈출구 구역에 있으면 탈출할 수 있습니다. 단 같은 구역에 제노가 있어선 안 됩니다.

## 특수 규칙

- **준비.** 보라색과 초록색 목표물을 뒷면으로 하여, 빨간색 목표물 사이에 무작위로 섞습니다.
- **이게 다음 프로토타입이야?** 목표물을 획득한 생존자는 5경험치를 받습니다. 빨간색 목표물을 획득하면 5경험치를 받고, 프로토타입 무기 하나를 무작위로 받습니다.
- **살고 싶다면 따라와.** 파란색과 흰색 목표물은 획득할 수 없습니다. 이 두 토큰은 생존자들이 구조해야 하는 과학자들을 나타냅니다. 이들은 생존자이지만, 플레이어 단계가 끝날 때 마다 탈출구 구역을 향해 이동 행동을 한번 하는 것을 제외하면 아무것도 할 수 없습니다. 과학자들 중 누가 먼저 이동할지는 플레이어들이 결정합니다.



# M10 초심으로 돌아가서

어려움 / 생존자 수 6+ / 90분

머칠이 흘렀고 아직도 모행성 지구에서는 연락이 없다. 이제 이곳에 남을지를 결정해야 되는 사람들이 이 항성계에 유일하게 살아남은 사람들이나 마찬가지로 같다. 혹은 더 실용적으로 행동하자면, 우리가 스스로 PK-L7에서 떠나야 할 것이다.

어쨌거나, 우리는 새로운 산소 공급처를 찾아야 한다. 원래 사용하던 공급처는 이제 산소가 바닥났다. 우리는 새로운 제노 친구들을 가까이에서 연구할 기회도 놓치지 않을 것이다. 우리는 가능한 모든 방법을 동원하여 이들을 조기에 전부 제거할 수 있는 방법을 찾는 데에 혈안이 되어있다. 조금 꺼려지는 부분은 곰팡이가 기지에서 증식하는 것을 연구하고 예측할 수 있도록 하기 위해서는 곰팡이의 표본을 챙겨야 한다는 것이다.

생각했던 것 보다는 조금 더 머물러야 할 것 같다.

제노들아 미안!

필요한 타일: 01-V, 02-V, 04-V, 06-V, 07-V, 09-V.

05-R	09-R	01-V
06-R	07-R	08-R

## 목표

다가올 전쟁을 대비하라. 게임에서 승리하려면 순서와 상관없이 다음 목표들을 달성해야 합니다:

- 목표물을 모두 획득해야 합니다.
- 생존자들 모두가 새로운 산소통을 하나씩 장착해야 합니다.
- 필요한 제노 표본을 전부 획득해야 합니다(특수 규칙 부분을 보세요).



## 특수 규칙

### • 준비.

- 파란색과 흰색 목표물을 따로 뺏습니다.
- 보라색과 초록색 목표물을 뒷면으로 하여, 빨간색 목표물 사이에 무작위로 섞습니다.
- 모든 생존자는 산소통 하나씩을 장착한 채로 게임을 시작합니다. 이 산소통은 에어록 구역에 들어가자마자 버려야 합니다.

• **이게 필요할 거야.** 목표물을 획득한 생존자는 5경험치를 받습니다. 빨간색 목표물을 획득하면 5경험치를 받고, 프로토타입 무기 하나를 무작위로 받습니다.

- **제노 표본.** 다음의 표본들을 획득해야 합니다. 표본을 획득한 생존자는 5경험치를 받습니다(제노를 죽이면서 얻는 경험치에 추가로). 해당하는 피규어나 토큰을 따로 모아 놓아 표본 획득 현황을 기록하면 됩니다.
- 근접 행동으로 일꾼 하나, 탱크 하나, 사냥꾼 하나를 제거해야 합니다(5경험치, 제거한 피규어는 보관).
  - 근접 행동으로 스포일러 어보미네이션 하나를 제거해야 합니다(5경험치, 파란색 목표물 획득).
  - 발생 구역에서 행동 하나를 소모해 곰팡이 표본을 채취해야 합니다(5경험치, 흰색 목표물 획득).



# 17 기술

**좀비사이드:** 인베이터의 생존자들은 각각 특별한 기술을 가지고 있으며, 여기에서 그 효과에 대해 자세히 설명하도록 하겠습니다. 일반적인 규칙과 충돌하는 경우, 기술 규칙이 더 우선합니다.

다음의 기술과 보너스는 즉시 효과를 발휘하며, 획득한 차례에 바로 사용할 수 있습니다. 즉, 한 행동으로 생존자가 레벨이 올라 기술 하나를 얻었다면, 생존자에게 행동이 남아있는 한(또는 생존자가 기술이 부여하는 추가 행동을 사용할 수 있는 경우) 해당 기술을 즉시 사용할 수 있습니다.

**[장비]를 가지고 시작** - 지정된 장비 카드를 가지고 게임을 시작합니다. 게임 준비 중에 카드를 자동으로 획득합니다.

**[행동 종류] 행동 +1** - 명시된 종류(전투, 근접 혹은 원거리)의 행동을 한 번 더 할 수 있습니다. 이 추가 행동으로는 명시된 종류의 행동만 할 수 있습니다. 추가 기계 행동을 하기 위해서는, 기술 혹은 리모콘 토큰을 사용해서 기계를 조종하고 있어야 합니다.

**[행동] 중 6 굴림: 주사위 +1** - 지정된 종류의 행동(전투, 근접 혹은 원거리) 중 굴려서 "6"이 나온 주사위 수만큼 추가로 주사위를 더 굴릴 수 있습니다. "6"이 계속 나온다면, 그만큼 계속해서 주사위를 추가로 굴립니다. 주사위를 다시 굴리는 효과는 반드시 이 기술로 추가 주사위를 굴리기 전에 사용해야 합니다.

**강화된 감각** - 건물 구역내에서, 자신이 있는 구역과 이웃한 구역의 1구역 너머까지 볼 수 있습니다. 또한 시야선을 그릴 때, 암흑 구역 규칙을 무시합니다(암흑 구역은 확장팩에서 사용되는 규칙입니다).

**거리의 청소부** - 모든 시설 및 복도 구역에서 탐색 행동을 할 수 있습니다. 이 때 다른 기본적인 탐색 규칙(곰팡이 구역에서는 탐색할 수 없다거나 제노와 같은 구역에 있으면 탐색할 수 없는 등)도 적용됩니다.

**검술의 달인** - 자신의 모든 근접 무기는 세트 무기 아이콘을 가진 것으로 간주합니다.

**구조** - 이 기술은 행동 소모 없이, 한 차례에 한 번씩 사용할 수 있습니다. 자신으로부터 1칸 떨어진, 제노와 생존자가 각각 하나 이상 있는 구역을 1곳 선택합니다. 자신의 구역과 대상 구역은 서로 시야선이 닿고, 이동 가능한 경로가 있어야 합니다. 선택된 구역에 있는 생존자를 원하는 만큼 골라 자신이 있는 구역으로 아무런 제약 없이 옮길 수 있습니다. 이는 이동으로 간주하지 않습니다. 구조대상이 된 생존자는 원한다면 구조를 거부하고 대상 구역에 머물 수 있습니다.

**그게 네가 가진 전부인가?** - 부상을 입을 때 이 기술을 사용할 수 있습니다. 인벤토리에서 장비 카드를 원하는 만큼 버리고, 그만큼 받는 부상을 줄입니다.

**단계적 상승: [행동]** - 연속해서 지정된 종류의 행동(전투, 근접 혹은 원거리)을 할 때마다 추가로 주사위를 1개씩 더 굴립니다. 이 효과는 차례가 끝날 때까지 계속해서 누적됩니다. 단 도중에 다른 행동을 하면 효과는 사라집니다.

**예시:** 단계적 상승: 원거리를 가진 생존자가 기관단총(주사위: 2)으로 첫 번째 원거리 행동을 했습니다. 그 뒤 두 번째 행동으로 다시 원거리 행동을 했습니다. 이 때 단계적 상승의 효과로 주사위가 추가됩니다(주사위: 3). 세 번째 행동으로는 이동을 했습니다. 단계적 상승의 효과가 사라졌습니다.

**도발** -이 기술은 행동 소모 없이, 한 차례에 한 번씩 사용할 수 있습니다. 2칸이내의 이동 가능한 경로(벽, 닫힌 문이 없는)가 있는 구역에 1개선택합니다. 시야선은 필요 없습니다. 선택된 구역에 있는 모든 제노가 즉시 한번 추가로 활성화됩니다. 제노들은 가능한 수단을 총동원해서 도발한 생존자에게 접근하기 위해 움직입니다. 도발된 제노들은 다른 모든 생존자를 무시합니다. 그들은 다른 생존자를 공격하지 않으며, 도발한 생존자에게 접근할 방법이 있다면 현재 구역을 떠납니다.

**돌격** -차례마다 한 번씩 이 기술을 행동 소모 없이 사용할 수 있습니다: 제노가 하나 이상 있는 2칸 이내의 구역으로 이동합니다. 일반적인 이동 규칙 역시 여전히 적용됩니다. 도중에 제노가 있는 구역으로 들어가면 생존자의 이동 행동은 종료됩니다.

**막을 수 없는** - 이동할 때 같은 구역에 제노가 있어도 추가로 행동을 소모하지 않습니다. 하지만 제노가 있는 구역으로 들어가는 것은 생존자의 이동 행동을 종료시킵니다.

**목적: [제노 종류]** -명시된 키워드가 이름에 들어간 제노에게서 입을 부상을 모두 무시합니다. 예를 들어 목적: 일꾼이 있으면 어떤 종류의 일꾼에게 공격받아도 부상을 입지 않습니다.

**무중력 달리기** - 이 기술은 한 차례에 한 번씩 사용할 수 있습니다. 행동을 1개 사용하여 2구역을 이동합니다. 이때 에어록, 벽, 닫힌 문 외에 중간에 지나는 구역에 있는 것을 모두 무시합니다. 이때 이동 관련 기술("이동 당 +1구역", "민첩함" 등)은 무시합니다. 하지만 이동 시 발생하는 제약(떠나려고 하는 구역에 제노가 있을 때 추가로 행동을 소모하는 등)은 적용됩니다.

**밀치기** -이 기술은 행동 소모 없이, 한 차례에 한 번씩 사용할 수 있습니다. 자신으로부터 1칸 떨어진 구역 하나를 선택합니다. 현재 구역과 대상 구역 사이엔 이동 가능한 경로가 있어야 합니다. 자신과 같은 구역에 있는 모든 제노를 대상 구역으로 옮깁니다. 이는 이동이 아닙니다.

**방어구 수치 [X]점을 가지고 시작** -지정된 만큼의 방어구 수치를 가지고 게임을 시작합니다. 이 숫자는 생존자의 기본 방어구 수치입니다.

**사신: [행동]** -지정된 종류의 행동(전투, 근접 혹은 원거리)을 수행하여 명중을 할당할 때 이 기술을 사용할 수 있습니다. 행동마다 한 번씩, 명중으로 제노를 죽였을 때, 그 제노와 동종의 제노를 하나 추가로 골라 죽일 수 있습니다. 이 기술로 죽일 수 있는 제노의 수는 행동마다 하나로 제한됩니다. 생존자는 이렇게 추가로 죽인 제노에게서도 경험치를 얻습니다.

**사정거리 +1** -사용하는 모든 원거리 무기의 최대 사정거리가 1씩 증가합니다.

**양손 무기 전문가** - 같은 세트 무기 2개를 들고 장비한 동안은 추가 전투 행동을 한 번 할 수 있습니다. 이 추가 전투 행동은 장비한 세트 무기 2개를 사용해야만 합니다.

**양손잡이** -자신의 모든 무기는 세트 아이콘을 가진 것으로 간주합니다.

**원격 조종: [기계]** - 명시된 종류(봇, 경계 기관총 혹은 모두)의 기계를 사용한 기계 행동을 할 수 있습니다.

**위장** - 자신의 차례를 시작할 때 자신에게 시야선이 닿는 제노가 없다면 위장 토큰 1개를 받을 수 있습니다. 받은 토큰은 생존자 피규어 베이스 근처에 놓습니다. 이 생존자는 아무 종류의 전투 행동 혹은 기계 행동을 하거나 소음을 내기 전까지(심지어 이후 게임 라운드들까지) 이 토큰을 가지고 있을 수 있습니다. 위장 토큰은 같은 방법으로 다시 받을 수 있습니다. 이 토큰을 가지고 있는 동안 모든 제노는 생존자를 무시하며, 이 생존자는 소음으로도 간주되지 않습니다. 제노는 이 생존자를 공격하지 않을 것이며, 그냥 지나쳐 이동할 것입니다. 위장 토큰이 있는 생존자도 제노가 있는 구역에서 이동을 시작하면 행동을 추가로 소모해야 합니다.

위장 토큰



**이무병** -이 기술은 종료 단계 때 행동 소모 없이 사용할 수 있습니다. 자신 및 자신과 같은 구역에 있는 모든 생존자는 방어구 수치 1을 회복할 수 있습니다. 이때 자신의 최대 방어구 수치를 넘어갈 수는 없습니다.

**이동당 +1구역** -행동을 1개 사용하여 이동 행동을 할 때, 1구역만 이동하는 대신, 1구역 혹은 2구역을 이동할 수 있습니다. 제노가 있는 구역으로 들어가면 이동 행동은 종료됩니다.

**자가 수리** - 종료 단계마다, 자신의 방어구 수치를 최대로 돌려놓습니다.

**저격수** -원거리 행동의 목표를 자유롭게 선택할 수 있습니다. 또한, 아군의 포격도 발생하지 않습니다.

**저자세** - 아군의 포격에 명중 당하지 않습니다(헬파이어의 효과는 피하지 못합니다). 자신이 있는 구역이 원거리 공격의 대상이 됐을 때는 이 구역에 없는 것처럼 취급합니다.

**전략가** -플레이어 단계 중, 다른 생존자의 차례 전후에 언제든지 자신의 차례를 가질 수 있습니다. 여러 생존자가 이 기술의 효과를 동시에 사용하면, 합의하여 순서를 정합니다.

**전력 질주** -차례마다 한 번씩 이 기술을 사용할 수 있습니다. 이동 행동으로 행동을 하나 사용하면 1 구역만 이동하는 대신 2, 3구역을 이동할 수 있습니다. 제노가 있는 구역으로 들어가면 이동 행동은 여전히 종료됩니다.

**전우: [게임 효과]** -다른 생존자와 같은 구역에 있을 때 이 기술을 사용할 수 있습니다. 전우를 사용하면 같은 구역에 있는 모든 생존자(자신 포함)는 표시된 기술 혹은 효과의 혜택을 얻습니다.

**전자동** -생존자가 원거리 행동을 할 때, 자신이 사용하는 원거리 무기(들)의 주사위 수를 목표 구역에 있는 제노의 수로 대체할 수 있습니다. 주사위 수에 영향을 미치는 기술들(주사위 +1: 원거리 등) 역시 적용됩니다.

**전투 반사 신경** - 제노가 시야선 내의 구역에서 발생했을 때, 즉시 그들을 대상으로 추가 전투 행동을 한 번 할 수 있습니다. 이 행동으로 이미 발생해 있던 제노도 죽일 수 있습니다. 원거리 행동은 제노가 발생한 구역을 목표로 해야 합니다. 이 기술은 제노 카드를 새로 공개할 때마다 한 번씩 사용할 수 있습니다.

**제노의 고리** - 제노 카드를 뽑았을 때 추가 활성화 카드(어보미네이션 카드 제외)가 나왔다면, 추가 차례를 갖습니다. 이때 제노의 추가 활성화 전에 추가 차례를 진행합니다. 여러 생존자가 이 기술을 갖고 있다면, 합의하여 순서를 정합니다.

**주사위 +1: [행동]** - 명시된 종류(전투, 근접 혹은 원거리)의 행동을 할 때 주사위를 1개 더 굴립니다. 세트 무기는 각 무기 하나당 주사위를 1개씩 더 굴립니다. 즉, 주사위를 2개 더 굴립니다.

**주사위 눈 +1: [행동]** - 명시된 종류(전투, 근접 혹은 원거리)의 행동을 할 때 굴린 모든 주사위의 눈이 1씩 증가합니다. 단, 주사위의 눈은 6보다 커질 수 없습니다.

**직격** - 최소 사정거리를 무시하고 자신이 있는 구역에서 원거리 행동을 할 수 있습니다. 사정거리 0에서 원거리 행동을 수행할 경우, 자유롭게 목표를 선택하여 어떤 종류의 제노라도 그 특수효과를 무시하고 죽일 수 있습니다. 단 원거리 무기는 대상에게 충분한 피해를 입혀야 합니다. 이때 빛나간 공격은 아군에게 명중하지 않습니다.

**집중 공격 전문가** - 주사위 2개를(혹은 그 이상을) 사용하여 집중 공격을 하면, 무기의 기본 피해 수치가 1 늘어납니다, 또한 아군의 포격도 발생하지 않습니다.

**초인적인 힘** - 자신이 사용하는 근접 무기의 피해 수치는 3이 됩니다.

**치고 빠지기** - 근접 혹은 원거리 행동으로 제노를 하나 이상 죽였다면, 전투가 끝난 뒤 행동 소모 없이 즉시 이동 행동을 할 수 있습니다. 이때 같은 칸에 다른 제노들이 있다라도 추가로 행동을 소모하지 않습니다.

**타고난 리더** - 자신의 차례 중에 다른 생존자를 하나 지정할 수 있습니다. 지정된 생존자는 원하는 행동을 즉시 한 번 할 수 있습니다. 그 뒤 계속하여 자신의 차례를 진행합니다.

**탐색: 카드 2장** - 탐색을 할 때 카드를 2장 뽑습니다.

**터프함** - 제노 단계 때 제노 활성화로 인한 공격마다 부상을 1 적게 받습니다. 또한 아군의 포격마다 부상을 1 적게 받습니다.

**포식자** - 근접 행동을 해결할 때, 사용하는 근접 무기의 주사위 수를 같은 구역에 있는 제노의 수로 대체할 수 있습니다. 주사위 수에 영향을 미치는 기술들(주사위 +1: 근접 등) 역시 적용됩니다.

**피 끓는 충동: [행동]** - 차례마다 한 번씩 이 기술을 사용할 수 있습니다. 행동을 1개 사용하여 2칸 이내의 구역으로 이동합니다. 목표 구역에는 제노가 적어도 하나 이상 있어야 합니다. 그리고 난 뒤 그곳에서 명시된 종류(전투, 근접 혹은 원거리)의 행동을 한 번, 행동 소모 없이 할 수 있습니다.



**피해 +1: [장비]** - 생존자가 명시된 장비를 장착하고 피해를 줄 때, 그 피해량이 1 증가합니다.

**피해 +1: [행동]** - 명시된 종류(전투, 근접 혹은 원거리)의 행동으로 피해를 줄 때, 그 피해량이 1 증가합니다.

**행동 +1** - 추가 행동을 1개 얻습니다. 이로써 원하는 행동을 하나 더 할 수 있습니다.

**행운** - 수행하는 행동마다 한 번씩, 굴린 주사위를 모두 다시 굴릴 수 있습니다. 이렇게 재굴린 주사위의 눈은 먼저 나온 값을 대체합니다. 이 기술은 주사위를 재굴림하게 해주는 다른 기술이나 장비 효과와 중첩해서 사용할 수 있습니다.

# 18색인

- 가방 슬롯 ..... 18
- 건물 ..... 10
- 건물 구역 ..... 10
- 게임 준비 ..... 7
- 경계 기관총 ..... 8,25
- 경험치 ..... 17
- 곰팡이 ..... 20,29
- 구역 ..... 10
- 군인 ..... 8
- 근접 무기 ..... 14
- 근접 행동 ..... 24,31
- 기계 행동 ..... 25
- 기술 ..... 17,52
- 봇 ..... 8,25
- 리모컨 ..... 25
- 목표 우선순위 ..... 32
- 목표물 ..... 24
- 몸 슬롯 ..... 18
- 문 ..... 22,26
- 미션 ..... 38
- 발생 ..... 28

- 보안 시설 ..... 22,34
- 복도 구역 ..... 10
- 사냥꾼 ..... 19,28
- 사정거리 ..... 16,31
- 산소 공급 시설 ..... 35
- 산소통 ..... 7,34
- 생존자 ..... 8,10
- 소음 ..... 15,17,24
- 소음 없음 ..... 16
- 손 슬롯 ..... 16,18
- 스포일러 어보미네이션 ..... 20,29
- 시야선 ..... 11
- 시작 장비 ..... 7
- 아군의 포격 ..... 32
- 암흑 구역 ..... 11
- 양손 무기 ..... 16,30
- 어보미네이션 ..... 20
- 에너지 무기 ..... 15
- 에어록 ..... 35
- 외부 구역 ..... 10
- 울트라레드 모드 ..... 36
- 원거리 무기 ..... 14
- 원거리 행동 ..... 24,31
- 위험 레벨 ..... 17
- 이동 방법 ..... 13
- 이동 행동 ..... 22

- 인벤토리 ..... 18
- 일꾼 ..... 19
- 일반인 ..... 8
- 장비 ..... 13
- 장비 탈/장착 ..... 23
- 재배치/교환 행동 ..... 23
- 전투 ..... 16,24,30
- 정확도 ..... 16,30
- 제노 ..... 19
- 제노 공격 ..... 26
- 제노 단계 ..... 10,26
- 제노 이동 ..... 26
- 제노 활성화 ..... 26
- 중료 단계 ..... 10
- 주사위 ..... 16,30
- 집중 공격 ..... 33
- 총탄 무기 ..... 14
- 추가 활성화 ..... 29
- 탄환 ..... 14,16
- 탐색 행동 ..... 22
- 탱크 ..... 19
- 프로토타입 무기 ..... 8,23
- 플레이어 단계 ..... 10,22
- 피해 ..... 16,26,30
- 행동 ..... 22
- 헬파이어 ..... 34

## CREDITS

### 게임 디자인:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, and Nicolas RAOULT

### 리드 프로듀서:

Thiago ARANHA

### 제작:

Patricia GIL, Thiago GONÇALVES, Guilherme GOULART, Isadora LEITE, Renato SASDELLI, and Bryan STEELE

### 개발:

Fábio HIRSCH

### 아트워크:

Adrian SMITH, Henning LUDVIGSEN, Saeed JALABI, Pedro NUÑEZ, Adrian PRADO, and Alexandre CANO RODRIGUEZ

### 수석 그래픽 디자인:

Mathieu HARLAUT

### 그래픽 디자인:

Louise COMBAL and Marc BROUILLON

### 빅차일드 아트 디렉터:

Jose Manuel PALOMARES

### 조형 관리:

Hugo GÓMEZ

### 조형:

Daniel FERNÁNDEZ-TRUCHAUD, Lua GARO, Alex MUÑOZ MARTIN, David ARBERAS RECONDO, Adrián RIO MOURE, and Raul FERNANDEZ ROMO

### 작성:

Eric KELLEY

### 편집:

Colin YOUNG and Hervé DAUBET

### 출판:

David PRETI

### 플레이테스트:

Rod MENDES, João José GOES, Caio QUINTA, Julio CAMPOS, Mario CIOFFI, Ricardo LIMONETE, Flavio OOTA, Rodrigo SONNESSO and Pedro YOUKAI

### 한글판 제작:

보드엠 팩토리

© 2023 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 Games. Zombicide, CMON, and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited

실제 제품은 그림과 다를 수 있습니다. MADE IN CHINA

# 게임 라운드 요약

라운드 요약 규칙보다 게임 규칙을 우선합니다.

## 각 라운드가 시작됩니다:

### 01 - 플레이어 단계

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

- **이동:** 한 구역 이동합니다(제노와 같이 있다면 추가로 행동 소모).
  - **탐색(차례마다 한 번):** 제노가 없는 건물 구역에서만 수행할 수 있습니다. 장비 덩어리에서 카드를 1장 뽑습니다. 군인 생존자들은 보안 시설에서만 탐색 행동을 할 수 있습니다.
  - **문 행동(행동 소모 없음, 차례마다 한 번):** 생존자와 같은 구역에 있는 문 통로에 닫힌 문 토큰을 놓거나, 혹은 문 통로에 이미 놓여있던 닫힌 문 토큰을 제거할 수 있습니다. 해당 구역에 이미 파괴된 문이 있거나 곰팡이로 뒤덮였다면 이 행동을 할 수 없습니다.
  - **재배치하기/교환하기:** 같은 구역에 있는 다른 생존자 1명과 카드를 교환할 수 있습니다. 교환은 같은 비율로 할 필요 없이, 자유롭게 할 수 있습니다(리모컨 토큰도 교환할 수 있습니다).
  - **장비 카드 탈/장착:** 총탄 무기는 예비 총탄을, 에너지 무기는 에너지 전지를, 화염방사기는 캐니스터를 탈/장착할 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.
  - **아무것도 하지 않기:** 남은 행동을 모두 잃습니다.
  - **기계 행동:** 해당하는 기술이나 리모컨 토큰이 필요합니다. 경계 기관총은 같은 구역에 있는 아무 생존자나 조종할 수 있습니다. 생존자의 기술은 기계에게 적용되지 않습니다.
- 이동(붓만)  
근접 행동(근접 무기 필요)  
원거리 행동(원거리 무기 필요)

## 모든 플레이어가 차례를 마치면

### 02 - 제노 단계

#### 1단계- 활성화: 공격 혹은 이동하기

모든 제노는 행동을 하나 소비해서 다음 둘 중 하나를 수행합니다:

- 생존자와 같은 구역에 있는 제노는 생존자를 공격합니다.
- 공격하지 않은 제노는 이동합니다. 스포일러 어보미네이션은 시설 구역과 복도 구역에 곰팡이 토큰을 놓습니다. 제노는 첫 번째로 눈에 보이는 생존자 쪽으로, 그 다음은 소음을 향해 이동합니다. 닫힌 문은 무시한 채로 가장 짧은 경로를 구상해 이동합니다. 다수의 경로가 길이가 같다면, 제노들은 동일한 수의 그룹으로 분열합니다(남은 제노가 있다면 어느 그룹에 합류할지를 플레이어가 결정합니다). 이동 경로에 닫힌 문이 있다면, 제노들은 이동하는 대신 문을 파괴하는 데에 행동을 소모합니다.

중요: 사냥꾼은 활성화 시 두 번의 행동을 갖습니다. 모든 제노가 첫 번째 행동을 한 뒤, 사냥꾼들이 다시 활성화하여 두 번째 행동을 합니다.

#### 2단계 - 발생

- 모든 발생 구역에 대해 항상 동일한 순서(시계방향)로 제노 카드를 뽑습니다.
- 위험 레벨: 활성화된 생존자 중 가장 높은 위험 레벨을 참조합니다.
- 해당 유형의 제노 피규어가 부족하다면(어보미네이션 제외): 남은 피규어를 놓습니다. 모든 어보미네이션이 추가활성화 한 번을 수행합니다. 마지막으로 발생 구역 한 곳에 스포일러 어보미네이션 하나를 놓습니다.

### 03 - 종료 단계

- 보드 위의 모든 소음 토큰을 제거합니다.
- 시작 플레이어는 다음 플레이어에게(시계방향) 시작 플레이어 토큰을 넘깁니다.

## 목표 우선순위

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

목표 우선순위	이름	행동	죽이기 위한 최소 피해량	제공 경험치
1	탱크/어보미네이션	1	2/3	1/5
2	일꾼	1	1	1
3	사냥꾼	2	1	1