

좀비사이드



· 유명한 장소 · · PLACES OF INTEREST ·

좀비들이 도래한 이후 이 지역의 장소들은 버려졌다. 누구도 거기에 가지 않는다. 대부분의 경우 이런 장소들은 네크로맨서가 주시하고 있거나, 성난 괴물들의 터전이 되었거나, 들어가기 너무 험난한 곳이 되었다. 보통 사람들이라면 엄두도 못낼 곳이지만 생존자들에게는 매력적인 곳이기도 하다. 이제 이 '유명한 장소'들로 관광을 가볼 시간이다. 그곳에서 우리는 숨겨진 보물들을 획득하거나 좀비들을 신나게 처살할 수 있다. 어느 쪽이든 무척 재미있겠지. 준비되었는가?



캠페인 규칙

◆ 이곳에서 저곳으로

시작 퀘스트를 선택합니다. 퀘스트 가운데 '불의 사원'은 다음 퀘스트로 가기 전 쉽게 해결할 수 있는 퀘스트기 때문에 시작 퀘스트로 추천할 만합니다.

퀘스트들은 플레이어들이 선택한 순서대로 진행합니다. 하지만 같은 퀘스트를 연속으로 두 번 플레이 할 수 없습니다.

캠페인은 5개의 퀘스트를 모두 성공하면 종료됩니다. "유명한 장소"는 숙련자 난이도 수준의 캠페인입니다. 여러분은 진정한 도전과 팀플레이를 필요로 하는 순간의 재미를 맛볼 수 있습니다. 캠페인에 설명된 모든 장소들을 방문하고 생존을 과시할 수 있는 소수의 행복한 생존자가 되어보세요!

"유명한 장소"는 2015년에 킥스타터로 좀비사이드:흑사병의 영문판의 클라우드 펀딩 진행당시 만들어진 다섯개의 퀘스트로 구성된 캠페인입니다. 추가 좀비 피규어 (어보미네이션 팩 등)와 함께 하면 더 재밌는 게임을 즐길 수 있습니다.

◆ 퀘스트 보상

각 퀘스트는 한 번 사용할 수 있는 특별한 보상을 제공합니다. 퀘스트에 이 보상과 관련된 게임 효과가 설명되어 있습니다. 생존자들은 캠페인이 끝날 때까지 확보한 보상들을 다른 퀘스트에서 사용하도록 아낄 수 있지만 일단 사용하면 버려집니다. 해당 보상은 관련 퀘스트를 다시 플레이하면 또 얻을 수 있습니다.

◆ 빨간색 레벨 보상

빨간색 레벨에서 퀘스트를 성공한 생존자는 다음 퀘스트 시작시 원하는 저장고 무기를 갖고 시작할 수 있습니다. 만약 저장고 무기가 부족하다면, 플레이어간 상의해서 나눕니다.

만약...

- 생존자가 죽는다면? 그렇게 쉽게 쓰러질 이들이 아닙니다. 그 생존자는 다음 퀘스트에서 부상 1개를 갖고 시작합니다.
- 퀘스트가 끝났을때 생존자가 부상 당한 상태라면? 상처는 아물게 마련, 다음 퀘스트에서는 부상을 다 버리고 시작합니다.

퀘스트 1: 불의 사원

보통 / 생존자 수 4명+ / 180 분

이 외딴 마을은 불의 신을 숭배했다. 그곳의 사제들이 불을 뿜을 수 있다는 소문이 기억난다. 그곳에서 누구라도 만날 수 있었으면 좋았을러만, 그러지 못했다. 일진이 사나운 날이다. 심지어 어보미네이션이 등장하기까지 했다. 게다가 사원의 문까지도 잠겨 있고.

열쇠를 찾아서 이곳을 정화 해야한다. 적어도 의식을 집행하는 법은 알고 있으니까. 누구인들 불을 뿜는 좀비는 만나는 것은 피하기를 바라지 않겠는가?

필요 타일: 1V, 3V, 4R, 6V, 8R, 9V.

9V	1V	4R
3V	6V	8R



 플레이어 시작 위치	 불 토큰	 목표물 (경험치 5)
 좀비 발생 구역	 탈출구	 문



목표

1- **사원에 들어가 그곳을 정화시켜라.** 사원에 들어가려면 파란색 또는 초록색 열쇠를 찾아야 합니다. 건물 전체에 불 토큰을 가진 좀비가 하나도 없으면 사원은 정화됩니다.

2- **의식을 진행하라.** 불의 축복을 받을 때까지 불 토큰이 있는 구역을 통과해야 합니다. (특수 규칙 참조)

3- **탈출.** 모든 시작 생존자들과 함께 탈출구로 가야합니다. 이 구역에 좀비만 없다면 어떤 생존자라도 차례의 마지막에 이 구역을 통해서 탈출할 수 있습니다.

특수 규칙

- **준비.** 빨간색 목표물 중 2개 대신 파란색과 초록색 목표물을 집어넣고 섞은 뒤 비공개로 배치합니다.

- **생존자의 장신구.** 각 목표물을 획득한 생존자는 경험치 5를 받습니다.

- **닫히고 잠긴 문.** 파란색 문은 파란색 목표물을 획득해야만 열 수 있습니다. 초록색 문은 초록색 목표물을 획득해야만 열 수 있습니다.

- **불의 신이 노하다.** 불 토큰이 있는 구역에서 활성화를 시작하는 캐릭터는 그 구역에 드래곤의 숨결 효과를 일으킵니다. 이로 인해 제거되는 좀비들로는 누구의 경험치도 올릴 수 없습니다.

- **불의 축복.** 사원이 정화된 후, 생존자가 불 토큰이 있는 구역을 통과할 때마다 주사위를 굴립니다. 짝수라면 아무 일도 일어나지 않습니다. 홀수라면 1회용 보너스 : '불의 축복'을 받습니다. 한 명의 생존자가 1개 이상의 불의 축복을 가질 수 없습니다. 생존자는 1행동을 소모해서 이를 사용할 수 있습니다. 불의 축복을 사용하면 시야선으로 0-1 거리에 드래곤의 화염 효과를 일으킵니다. 또, 이 효과를 시전한 생존자에게는 해당 효과가 적용되지 않습니다!



퀘스트 2: 해골과 뼈 선물집

매우 어려움 / 생존자 수 4+ / 180 분

이 곳은 그 명성만으로도 방문할 가치가 있는 곳이었다. 적어도 좀비 창궐 이후 네크로맨서의 소굴만 되지 않았다면 말이다. 우리는 이 지역을 정찰하다가 의식이 진행되고 있음을 파악했다. 좋지 않다. 이를 막아야 한다.

필요 타일: 4V, 5V, 6R, 7R, 8R, 9R.

목표

1- 해골과 뼈 선물집에 들어가 두 곳의 의식을 모두 끝내라.
마법 방어막 구역 두 곳에 모두 들어갑니다.

2- 탈출. 모든 시작 생존자들과 함께 탈출구로 가야합니다. 이 구역에 좀비만 없다면 어떤 생존자라도 차례의 마지막에 이 구역을 통해서 탈출할 수 있습니다.

특수 규칙

- **준비.** 빨간색 목표물 중 1개 대신 초록색 목표물을 집어넣고 섞은뒤 비공개로 배치합니다.

3장 이상의 추가 어보미네이션 발생 카드를 준비합니다. (확장 혹은 프로모에 있는) 이 카드들을 어보미네이션덱으로 칭합니다. 기본 어보미네이션 발생 카드는 좀비 발생 데크에 넣어놓습니다.

- **예상치 못한 환영.** 각 목표물을 획득한 생존자는 경험치 5를 받습니다.

- **네크로맨서의 증원.** 파란색 발생 구역은 파란색 문이 열려야 활성화됩니다. 파란색 문은 일반 문을 여는 것처럼 열 수 있습니다. 아니면, 네크로맨서가 보드에서 처음 발생할 때 저절로 열립니다.

- **닫힌 뒷문.** 초록색 문은 초록색 목표물을 획득해야만 열 수 있습니다.

- 의식을 치루는게 아니다. 함정이야! 어떤 생존자가 마법 방어막 구역에 들어가면 해당 토큰을 제거하고 어보미네이션 데크에서 카드 1장을 뽑습니다. 해당 좀비를 생존자의 구역에 발생시킵니다.

- **보상!** 부상 없이 탈출한 생존자는 1회용 보너스: '즉시 재생'을 받습니다. 생존자는 자신의 차례동안 (다만 행동 해결 중간에는 불가) 원하는 때에 모든 부상을 치료합니다.



9R	4V
6R	5V
7R	8R

퀘스트 3: 종탐을 따라

매우 어려움 / 생존자 수 4+ / 180 분

과 감한 행동이 영웅적인건지, 무모한건지, 혹은 둘 다인지 파악하기 어려운 순간이 있다. 지금이 바로 그러한 순간이다. 누군가 어떤 수를 썼는지 어보미네이션 여러 마리를 마을 종탐에 가뒀다. 갇혀진 장소에 있는 어보미네이션 한마리에 대해서는 들어본 적이 있지만, 여러마리라고? 믿을 수 없다. 게다가 운나쁘게도 네크로맨서들까지 자신의 수하들을 해방시키려 시시각각 다가오고 있다.

이미 시간을 꽤 허비했고, 우리는 이를 멈춰야 한다. 아마 오늘 여기저기서 좀비의 척살이 일어날 것이다. 어보미네이션의 처리 방법에 대해 깊이 생각하면서 시간을 버리는 것도 금물이다. 그저 오늘밤 영웅이 되는 방법을 찾았다는 사실만 생각하면 된다!

필요 타일: 1R, 2R, 3V, 4V, 6R, 7V.

목표

어보미네이션들을 죽여라. 어보미네이션 텍이 다 떨어지고(특수 규칙 참조) 보드 위에도 없다면 여러분은 게임에서 승리합니다.

특수 규칙

- 준비
 - 빨간색 목표물 중 1개 대신 파란색 목표물을 집어넣고 섞은뒤 비공개로 배치합니다.
 - 3장 이상의 추가 어보미네이션 발생 카드를 준비합니다. (확장 혹은 프로모에 있는) 이 카드들을 어보미네이션 텍으로 칭합니다. 기본 어보미네이션 발생 카드는 좀비 발생 텍에 넣어놓습니다.



• 재밌어 보이는데! 각 목표물을 획득한 생존자는 경험치 5를 받습니다.

• 마법 방어 의식을 위한 주문. 잊지 말아라.아 너무 늦었는가. 파란색 목표물을 획득하면, 마법 방어막 구역에서 어보미네이션이 발생하기 시작합니다. 이 곳은 일반 발생 구역처럼 사용하지만, 카드는 어보미네이션텍에서 뽑습니다. 어보미네이션텍은 다 사용하면 다시 섞지 않습니다.

• 보상! 어보미네이션을 죽인 생존자들은 퀘스트가 끝날때 1회용 보너스 : '매력적인 무쇠 살갗'을 받습니다. 생존자는 다음 자신의 종료 단계 전까지 (다만 행동 해결 중간에는 불가) 이 보너스를 사용해서 '무쇠 살갗' 기술을 얻을 수 있습니다. (본판 규칙서 참조)

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



퀘스트 5: 암흑의 닻

매우 어려움 / 생존자 수 4+ / 180 분

네 크로맨서들은 이 장소에 그들의 가장 믿음직한 수하인 어보미네이션을 데리고 있었던듯 하다. 이 괴물들은 여전히 그 자리에서 주인을 기다리고 있다. 일종의 흑마법을 통해서 네크로맨서들은 이 괴물들을 그 자리에 가만히 서있게 했다. 심지어 우리를 감지해도 움직이지 않는다. 그들에게 큰 타격을 입힐 좋은 기회다. 네크로맨서들을 열받게 하는 것이라면 무엇이든 해볼 가치가 있으니까.

필요 타일: 1R, 3V, 4V, 5R, 8R, 9V.

목표

어보미네이션을 모두 죽여라. 보드 위에 어보미네이션이 하나도 없으면 게임에서 승리합니다.

특수 규칙

• 준비

- 빨간색 목표물 중 1개 대신 파란색 목표물을 집어넣고 섞은뒤 비공개로 배치합니다.
- 어보미네이션 5개(선택)를 표시된 구역에 놓습니다. (확장 및 프로모션 팩의 어보미네이션들을 사용합니다.)

• 밀폐된 문. 파란색 문은 파란색 목표물을 획득해야만 열 수 있습니다. 초록색 문은 초록색 목표물을 획득해야만 열 수 있습니다.

• 네크로맨서에게 초록색 열쇠가 있다. 네크로맨서는 초록색 문이 있는 구역에서 행동소모로 초록색 문을 열 수 있습니다. 이때 같은 구역에 있는 생존자는 무시합니다.

• 가만히 있어! 움직 착하다. 어보미네이션들은 그들에게 연결된 문이 열리지 않는 이상 움직이지 않습니다.

• 다른 장소에 대한 단서. 각 목표물을 획득한 생존자는 경험치 5를 받습니다.

• 암흑의 닻. 네크로맨서 카드가 뽑히는 순간 파란색 발생 구역이 활성화 됩니다. 파란색 발생 구역은 옮겨지거나 게임 중 제거되지 않습니다. 다른 발생 구역들은 해당 구역에 놓일 수 없습니다. 파란색 발생 구역에서 발생하지 않은 네크로맨서들은 멀리 떨어져 있다 해도 파란색 발생 구역으로 가려합니다. 이들은 초록색 문을 통해 들어갑니다. 파란색 발생 구역에서 발생한 네크로맨서들은 일반적으로 움직입니다.

5R 9V

4V 3V

8R 1R

• 보상! 어보미네이션을 죽인 생존자는 1회용 보너스인 어보미네이션과의 전투시 부상 +1을 받습니다. 이 보너스는 어떤 무기를 사용하든 공격 굴림 이후에 사용합니다.

