

좀비사이드

울프스버그

좀비사이드: 흑사병 확장

추가규칙 및 퀘스트



목차

게임 구성품	2
울프스버그 소개	3
새로운 좀비: 좀비 늑대	4
울프보미네이션	4
개정된 목표 우선 순위	5
새로운 타일: 탑	5
마법 장비	9
초월 모드	10
추가 퀘스트	11



게임 구성품

양면 게임 타일 27개



생존자 피규어 및 ID 카드 4개



좀비 피규어 22개



울프보미네이션 1개



좀비 늑대 21개

생존자 대시보드 4개



표시 마커 32개



색상이 있는 생존자 베이스 4개



소형 카드 30장

장비 카드 22장

살육의 도끼	x1
바스타드 검	x2
연쇄 번개	x2
혼돈의 장궁	x1
우회 단검	x1
분해	x2
드래곤의 화염도	x1
지진 망치	x1
타오르는 대검	x1
무쇠 살갓: 좀비 늑대	x1
마나 폭발 (시작 장비)	x1
수은검	x1
대를 이어온 방패	x1
단궁 (시작 장비)	x1
소형 검 (시작 장비)	x2
폭풍 활	x1
변이	x1
뱀파이어 석궁	x1



좀비 카드 8장 (#55에서 #62)



울프스버그 소개

좀비의 침입은 우리 모두를 깜짝 놀라게 했다. 다행히도 우리 중 몇몇은 최악의 상황에 늘 대비해왔다. 하지만 걸어다니는 좀비들이 거리와 골목을 가득 메우고 있는 상황을 미리 예측할 수 있는 사람이 과연 얼마나 될까? 그래도 초창기의 좀비 대량 학살 이후, 우리는 빼앗긴 도시 전체를 살펴보기 위해 시체의 산 위에 올랐다. 이것은 지역 한 곳에서 일개 광신도들에 의해 저질러진 단순한 폭동이 아니었다. 아니, 오히려 네크로맨서들은 왕국 전체를 공격했고, 우리가 사랑하는 도시는 일개 체스 판의 말일 뿐이었다. 네크로맨서들은 가장 높은 탑에 있는 대공들의 자리를 차지했으며, 이제 그들의 저주받은 늑대들이 살아있는 사람들을 잡아먹는다. 아직 싸움은 계속되고 있다. 우리는 혼자가 아니다! 우리는 단결하여 일어서야 한다. 미래는 우리 것이다!!



울프스버그를 플레이 하려면 좀비사이드: 흑사병 본판이 필요합니다. 퀘스트 설명에 특별히 명시되지 않는 한, 각각의 카드 더미에 울프스버그 장비 카드와 좀비 카드를 추가한 뒤 게임을 진행합니다.



새로운 좀비: 좀비 늑대

이제 우리는 이 늑대들을 앞으로 다가올 가공할 무리들의 첫 선발대로 믿고 있다. 그들은 분명 사냥을 시작할 것이며, 그렇다면 상상한 먹잇감 만큼 그들을 끌어들이 것은 없을 것이다. 그들은 죽은 고기도 영리하게 먹어 치우며, 무리라도 짓는다면 홀로 다니는 산사자따위는 쉽게 사냥할 수 있다. 어기적거리며, 제각기 걸어오는 좀비 무리를 처음 만났을 때, 늑대들은 좀비들을 덮치면서 이보다 쉬운 먹잇감도 없었을 것이라 생각했을 것이다. 하지만, 그렇게 되어 감염된 고기를 먹은 것이... 그게 늑대들을 좀비로 변화시켰던 것이다.

첫 번째 봉우리에 사는 늑은 드루이드가 무언가 이상하다고 우리에게 경고했다. 그는 우리에게 각별히 조심해야 한다고 말했다. 먼 곳까지 나섰던 일부 사냥꾼들은 그 말을 무시했고, 다시는 돌아오지 못했다.

이제 "늑대들"이 이곳에 있다. 이 짐승들은 그들의 좀비 친구들과 함께 시가지를 배회한다..



좀비 늑대를 사냥할 때가 되었다. 한 번 달려보자!

죽이기 위한 최소 피해량: 피해 1

제공 경험치: 1점

특수 규칙: 좀비 늑대는 차례마다 세 번의 행동을 가지고 있습니다. 모든 좀비들(러너와 좀비 늑대 포함)이 활성화 단계를 거쳐, 첫 번째 행동을 해결한 이후, 러너와 좀비 늑대가 다시 활성화 단계를 거쳐, 두 번째 행동으로 자신의 구역에 있는 생존자를 공격하거나, 공격할 사람이 없다면 이동합니다. 그런 다음, 좀비 늑대는 세 번째 활성화 단계를 거쳐, 자신의 구역에 있는 생존자를 공격하거나, 공격할 사람이 없다면 이동합니다.



울프스버그
아이콘

좀비 늑대의
외형

좀비 늑대 구분용
카드 배경

울프보미네이션

고약한 덩치 큰 늑대가 한 마리 있다. 이 늑대는 피에 굶주린 악몽과도 같은 존재이다. 이 울프보미네이션이 어떻게 만들어졌는지 아직도 알지 못한다. 아무튼 그들이 좀비로 변한 최초의 수컷이거나, 끔찍한 실험의 결과라던가...어떤 경우라도 한 가지 확실한 것은 그들을 본다면 무조건 멀찌감치 떨어져 있어야 한다는 것이다. 그리고 어떤 상황이 생긴다 해도, 드래곤의 답즙은 무조건 최대한 아껴야 한다.



고약한 (감염된) 거대 늑대를 조심하라!

죽이기 위한 최소 피해량: 피해 3

제공 경험치: 5점

특수 규칙:

- 울프보미네이션은 어보미네이션입니다.
- 어보미네이션이 입힌 상처는 방어구 굴림으로 막을 수 없습니다.
- 어보미네이션을 죽이려면 피해 3을 주는 무기나 드래곤의 화염이 필요합니다.
- 울프보미네이션은 차례마다 세 번의 행동을 가지고 있습니다. 이것은 좀비 늑대들과 동일한 방식으로 처리하면 됩니다.



새로운 타일: 탑

도시 주변에 몇 개의 높은 탑이 있다. 일부는 여전히 신성한 지위를 유지하며, 밀려드는 무리를 막아내는 방벽 역할을 하고 있다. 다른 일부는 네크로맨서에게 함락당하여 죽음의 장소가 되었다. 탑은 고도로 전략적인 구조물로서, 첫째로 마법사와 궁수들에게 전례 없는 포격 장소를 제공하며, 둘째로는 엄청난 시야를 제공한다. 뛰어난 전술 정보가 이번 싸움을 승리로 이끌 것이며, 실수가 있어서는 안 된다. 하지만, 우리가 좀비를 볼 수 있다면, 좀비 역시 우리를 볼 수 있다. 그들은 주로 육안으로 사냥을 한다. 탑이 견뎌낼 수 있는 것 이상으로 좀비들을 끌어들이려선 안 된다.

울프스버그에 들어있는 2개의 추가 타일 양쪽 면에는 4개의 탑이 있습니다. 그것은 여러분이 좀비사이드 게임 내에서 판타지 테마를 깊숙이 느낄 수 있게 해주며, 퀘스트 계획을 세움에 있어 전략적인 요소를 추가시켜 줍니다.



좀비의 보복에 대한 걱정 없이 보드 위의 광범위한 영역을 통제할 수 있게 해주며, 생존자 또는 적들의 시작 영역으로 사용될 수도 있습니다.

탑 타일에는 건물 구역과 길 구역이 있으며, 이는 **성벽**으로 구획되어 있습니다 (다음 페이지 예시 참조).

· 성벽을 건너갈 순 없지만, 시야선을 차단하지 않습니다.

· 성벽은 사격이 관통할 수 있습니다.

· 탑 구역에 있는 캐릭터는 건물 너머에 있는 구역까지 볼 수 있습니다. 마찬가지로, 이러한 구역에 있는 캐릭터를 역시 탑에 있는 캐릭터에게 시야선이 닿습니다.

· 탑 구역에 있는 생존자는 건물 구역 너머로 사격을 할 수 있습니다. 사격이 관통하는 건물 구역은 무기나 주문의 사정거리 내라고 하더라도, 그곳에 시야선이 닿지 않습니다.

· 성벽으로 구획된 탑 구역과 그 옆에 있는 건물 구역 사이에는 아무리 열린 문이 있다고 하더라도 시야선이 닿지 않습니다.

목표 우선순위

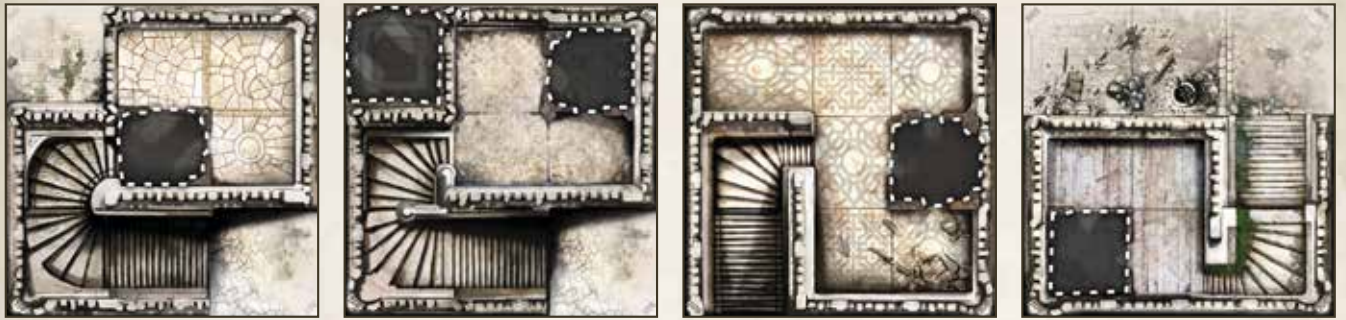
개정된 목표 우선순위표는
좀비사이드: 흑사병 본판과 이번 확장에 모두 적용됩니다.

목표 우선순위	타일 이름	비용	죽이기 위한 최소 피해량	제공 정합치
1	워커	1	1	1
2	패티/ 어보미네이션(1)/ 울프보미네이션(2)	1/1/3	2/3/3	1/5/5
3	러너	2	1	1
4	좀비 늑대	3	1	1
5	네크로맨서	1	1	1

여러 목표대상이 동일한 목표 우선순위인 경우, 플레이어들이 어떤 것을 먼저 제거할 것인지 선택합니다.

(1) 어보미네이션: 방어구 굴림 무시.

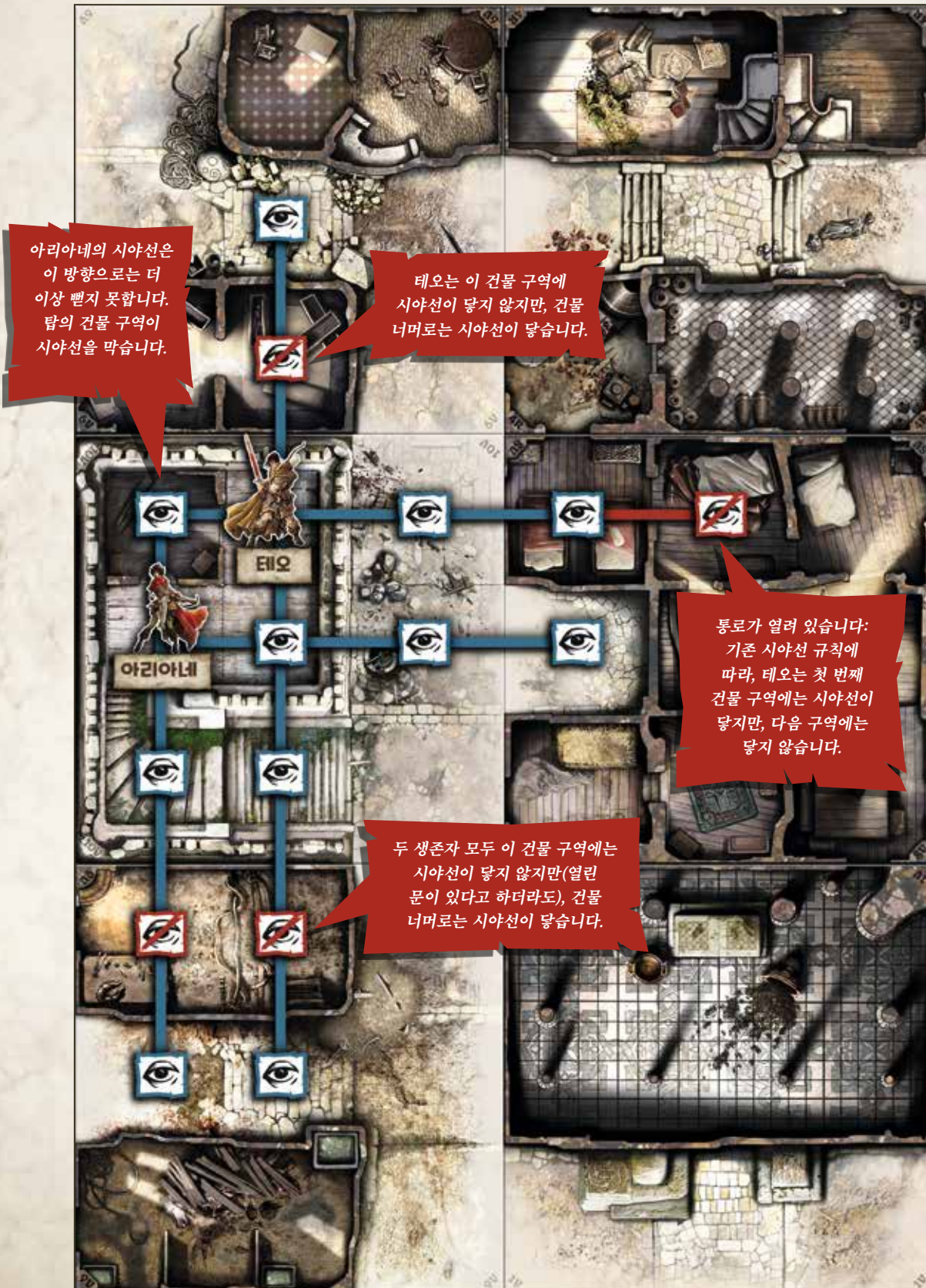
(2) 울프보미네이션: 방어구 굴림 무시.

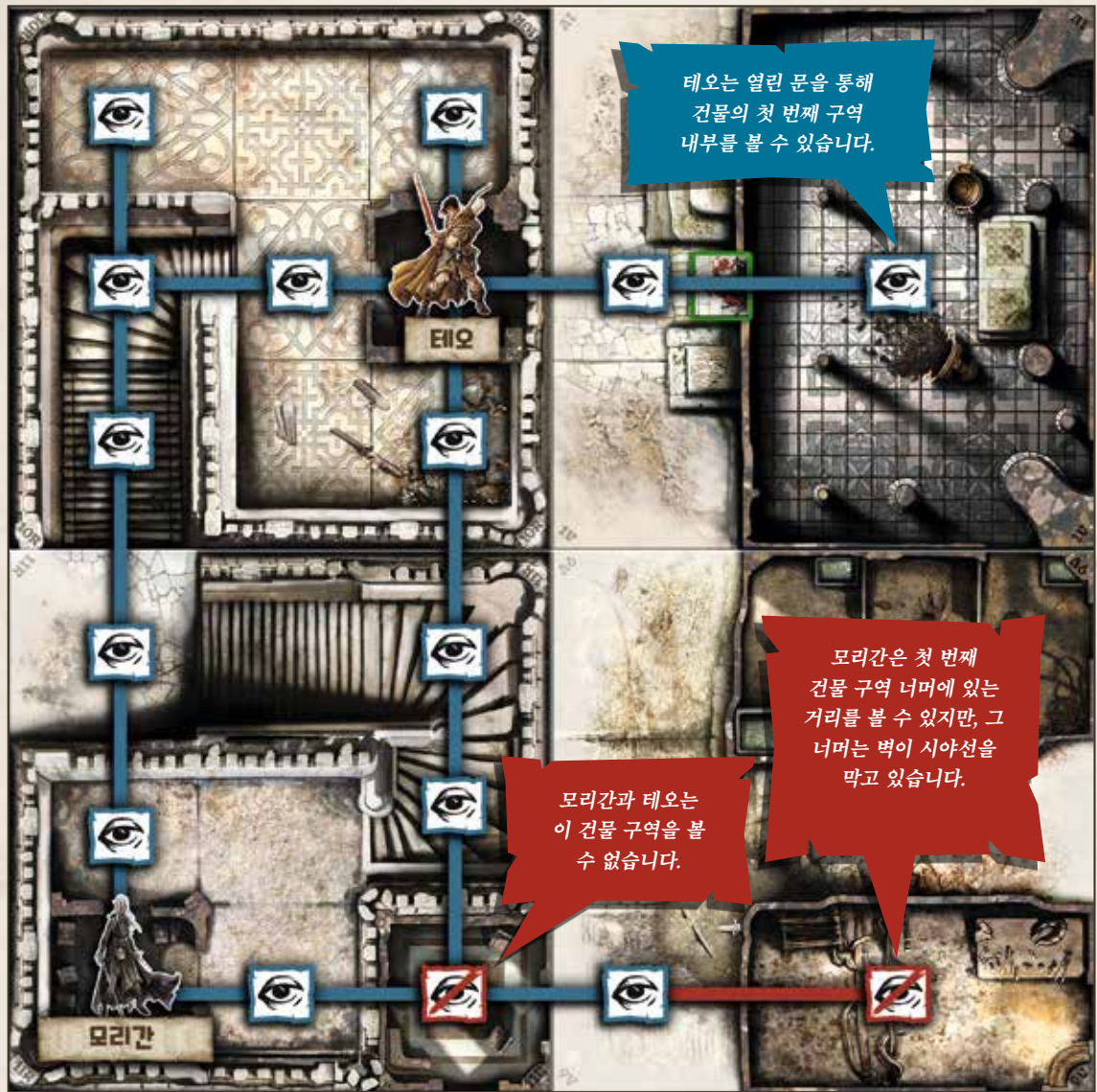


울프스버그에 들어있는 각 탑의 타일에는 9개의 구역이 있습니다. 건물 구역은 실선으로 표시되어 있습니다.
이러한 타일에서 건물 구역을 제외한 다른 나머지 모든 구역은 거리 구역입니다.



다음은 탑에 있는 아리아네와 테오의 시야선과 관련된 내용입니다.







마법 장비

우 리 농민들은 전설과 이야기 속에 나오는 마법 무기와 방어구는 물론이거니와, 오래전에 있었던 대전쟁의 유물에 대해서도 잘 알고 있다. 그것들은 부자와 귀족들의 수집품이 되었으며, 그들은 그 훌륭한 전리품을 피가 아니라 돈으로 획득했다. 좀비 무리가 침입했을 때, 부자와 귀족들은 그들의 사병들에게 이 유물들을 들게 했다. 귀족들은 오히려 그것을 적극적으로 두려했다. 좀비 무리들로부터 그들의 고귀한 혈통을 지키기 위해서라면 무엇이든 했었으니까... 하지만 위대한 마법 무기라고 하더라도, 홀로 포위된 채 고립되어 있는 전사들을 시켜서 전세를 뒤집기에는 역부족이었다. 이제 이러한 보물들이 진흙탕 속에 묻혀 거리에 뒹굴러 다니고 있다. 오른손에 이러한 무기를 들고, 전설을 한번 만들어 볼 시간이다!

울프스버그에는 10장의 마법 장비 카드가 들어 있습니다:

- 살육의 도끼
- 혼돈의 장궁
- 우회 단검
- 드래곤의 화염도
- 지진 망치
- 타오르는 대검
- 수은검
- 대를 이어온 방패
- 폭풍 활
- 뱀파이어 석궁



마법 장비 카드는 모든 면에서 장비 카드와 동일하지만, 사전 필수 조건으로서, 카드 상단에 보석으로 특정한 위험 수치가 표시되어 있다는 것이 특징입니다. 카드에 깨지지 않은 보석으로 표시된 위험 레벨 내에 있는 생존자들만 이것을 사용할 수 있습니다. 방어구가 아닌, 마법 장비 카드는 몸 슬롯에 장착할 수 없습니다.

마법 장비 카드에는 일부 특수 규칙이 있을 수 있습니다. 그럼 그 힘을 한 번 느껴보세요!





초월 모드

돈 때문에 싸우는 자들은 끊임없이 비용에 대해 저울질을 한다. 만약 그 균형의 추가 기운다면, 그들은 어김없이 도망칠 것이다. 생존을 위해 싸우는 사람들에게겐 그러한 선택권이 없다. 그들에게는 지불해야 할 비용이 남아있다. 그 비용은 그들의 생명이 아니다. 그것은 그들이 사랑하는 사람들의 생명이다. 그 누구에게도 칼을 든 적이 없는 절름발이 남편이나 당신의 아내와 자식 같은 사람들. 그렇기에 저울은 영구적으로 기울어져 있으며, 도망은 선택지가 아니다. 이를 항상 마음속에 새겨야 한다.

좀비들이 무기력한 사람들을 찢어 죽이는 상상을 해보라. 더 최악을 가정해서, 당신이 어보미네이션으로 되살아나, 자신의 가족들을 직접 찢어 죽이는 것을 상상해보라. 지금 당신의 눈앞에 어린 핏빛의 붉은 색은... 바로 당신을 승리로 이끌 분노의 색이다.

초월 모드에서 생존자는 빨간색 위험 레벨 이상의 경험치와 추가 기술을 획득할 수 있습니다. 이 모드를 통해서 좀비들을 엄청나게 사냥할 수 있으며, 보드판을 더 넓게 사용할 수도 있을 것입니다.

초월 모드: 생존자가 빨간색 레벨에 도달하면, 경험치 표시 마커를 “0”으로 되돌리고, 빨간색 레벨에 도달하는데 필요한 최소 수치를 초과하여 획득한 경험치를 추가시킵니다. 자신의 생존자는 여전히 빨간색 레벨에 있는 것이며, 그 기술을 유지합니다. 평소와 같이 추가 경험치를 계산하고, 위험 레벨에 다시 도달하면 선택하지 않았던 기술을 획득합니다. 생존자의 기술을 전부 획득했다면, 주황색 레벨과 빨간색 레벨에 도달했을 때, 좀비사이드: 흑사병에 있는 모든 기술 중에서 하나를 선택합니다 ([장비]와 같은 괄호가 있는 기술은 제외).

예시: 모리간은 43번째 경험치를 얻었고, 빨간색 레벨에 도달했습니다. 그녀는 다음과 같은 기술을 보유하고 있습니다- 사신: 전투 (파란색), 행동 +1 (노란색), 근접 행동 +1 (주황색), 피 끓는 총동: 전투 (빨간색).

플레이어는 경험치 표시 마커를 시작 지점으로 되돌립니다. 모리간은 여전히 빨간색 레벨에 있는 것이며, 좀비를 죽일 때마다 경험치를 계속 얻습니다.

모리간이 두 번째로 파란색 및 노란색 레벨에 도달하여도 추가 기술은 얻지 못합니다. 그녀는 이 레벨에서 사용할 수 있는 모든 기술을 가지고 있습니다. 주황색 레벨에 다시 도달하면, 그녀는 두 번째 주황색 레벨의 기술인 “주문 시전자”를 얻습니다. 빨간색 레벨에 다시 도달하면, 플레이어는 이 레벨의 나머지 2개의 기술 중에서 새로운 기술 하나를 선택하게 되며, “주사위 눈 +1: 마법”을 선택합니다.

경험치 마커를 시작 지점으로 되돌립니다.

모리간이 파란색, 노란색, 주황색 레벨에 세 번째로 도달하였지만, 이미 해당 레벨의 모든 기술을 보유하고 있기 때문에 아무 기술도 얻지 못합니다. 세 번째로 빨간색 레벨에 도달하게 되면, 마지막 빨간색 레벨 기술인 “피해 +1: 근접”을 얻습니다. 경험치 마커를 시작 지점으로 되돌립니다.

이제부터, 모리간이 경험치를 얻어, 주황색 레벨 및 빨간색 레벨에 도달할 때마다 자신이 원하는 기술을 얻습니다.





추가 퀘스트

이 퀘스트들은 울프스버그의 내용과 좀비사이드: 흑사병을 혼합하여 만들어졌습니다. 위험을 각오할 준비가 되었다면, 원하는 것을 무엇이든지 추가하거나 변경해보세요!

◆ 퀘스트 1:

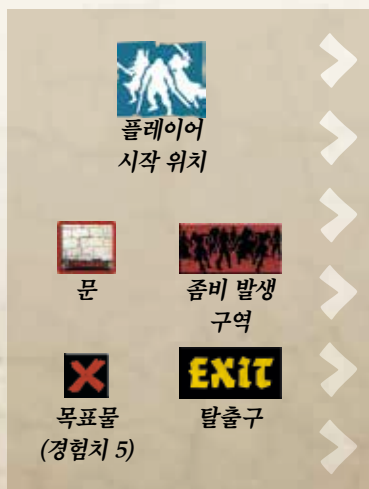
울프스버그에 온 것을 환영한다

쉬움 / 생존자 수 6명 / 60 분

번 영한 도시인 울프스버그는 주변 산림을 배회하는 수많은 늑대 무리들로 인해 명성이 자자한 곳이었다. 귀족과 상인들은 이곳에 높은 탑을 세웠으며, 이로 인해 산골짜기를 감상하기에 더 없이 좋았다. (자신들의 부와 명예를 과시하기에도) 전염병이 찾아오면서, 늑대 무리들은 배회하는 좀비 무리를 공격하였고, 늑대들도 감염의 희생양이 되었다. 이제 살아있는 육체에 굶주린 늑대들이 도시를 새로운 사냥터로 만들고 있다. 울프스버그는 네크로맨서의 전초기지가 되었으며, 공포에 떨며 숨어 지내는 생존자들 역시 그곳에 살고 있다. 우리는 지금 도시를 해방시키기 위해 가는 길이다. 하지만 도심을 뚫는 데에는 시간이 꽤 소요될 것이며, 보급품이 필요할지도 모른다. 신선한 음식은 항상 부족하기 마련. 하지만 우리는 여전히 신선한 음식을 먹어야만 한다.

필수 구성품이 포함된 제품: 좀비사이드: 흑사병, 울프스버그
필요 타일 : 1V, 3V, 5R, 6V, 8V, 10V

5R	8V
1V	10V
6V	3V



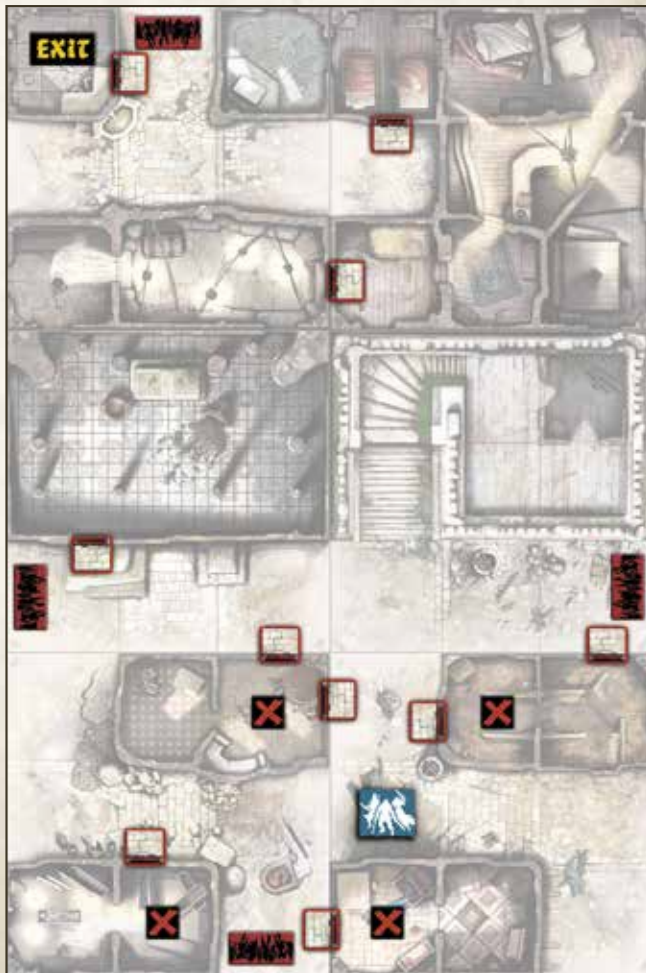
목표

게임에서 승리하려면 다음 순서대로 목표를 달성해야 합니다:

- 1- 늑대 토벌에 필요한 것들을 모두 모아라. 모든 목표물을 획득해야 합니다. 그들 중 일부는 무언가 놀라운 것을 숨기고 있습니다!
- 2- 도시 내부로 들어가라. 모든 생존자들과 함께 탈출구 구역에 도달해야 합니다. 탈출구 구역에 좀비가 없다면, 모든 생존자들은 자신의 차례에 이 구역을 통하여 탈출할 수 있습니다.

특수 규칙

- **준비.** 빨간색 목표물 사이에 파란색과 초록색 목표물을 넣고, 뒷면으로 뒤집어 섞은 뒤, 무작위로 타일 위에 배치합니다.
- **더럽고 치명적인 비밀.** 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다. 파란색이나 초록색 목표물을 획득하게 되면 저장고 유물 1개를 무작위로 얻습니다.



◆ 퀘스트 2: 너의 적을 알라

보통 / 생존자 수 6명 / 90 분

울프스버그는 마치 도시 내부에서 내전이 일어난 것
마냥, 무언가 상식적이지 않은 피해를 입었다. 일부
장소에서는 사람들이 좀비에 의해서가 아니라, 군인들에 의해
살해된 것 같았다. 생존자 집단이 이곳에서 서로 싸우려고 했었는지,
아니면 누군가가 감염된 도시에 침입하는 과정에서 그들이 만난
생존자들을 모두 죽이려고 했었는지 여부는 아직 모른다. 그
지역을 탐험하는 것은 우리에게 어떠한 단서를 제공해 줄 것 같다.

그리고 보니, 울프스버그는 엘프 맥주로 제법 유명
한 곳이다. 꽤나 희귀한 경험이 되겠군!

9V	11R
4R	6R
1R	10V



필수 구성품이 포함된 제품: 좀비사이드: 흑사병, 울프스버그
필요 타일 : 1R, 4R, 6R, 9V, 10V, 11R

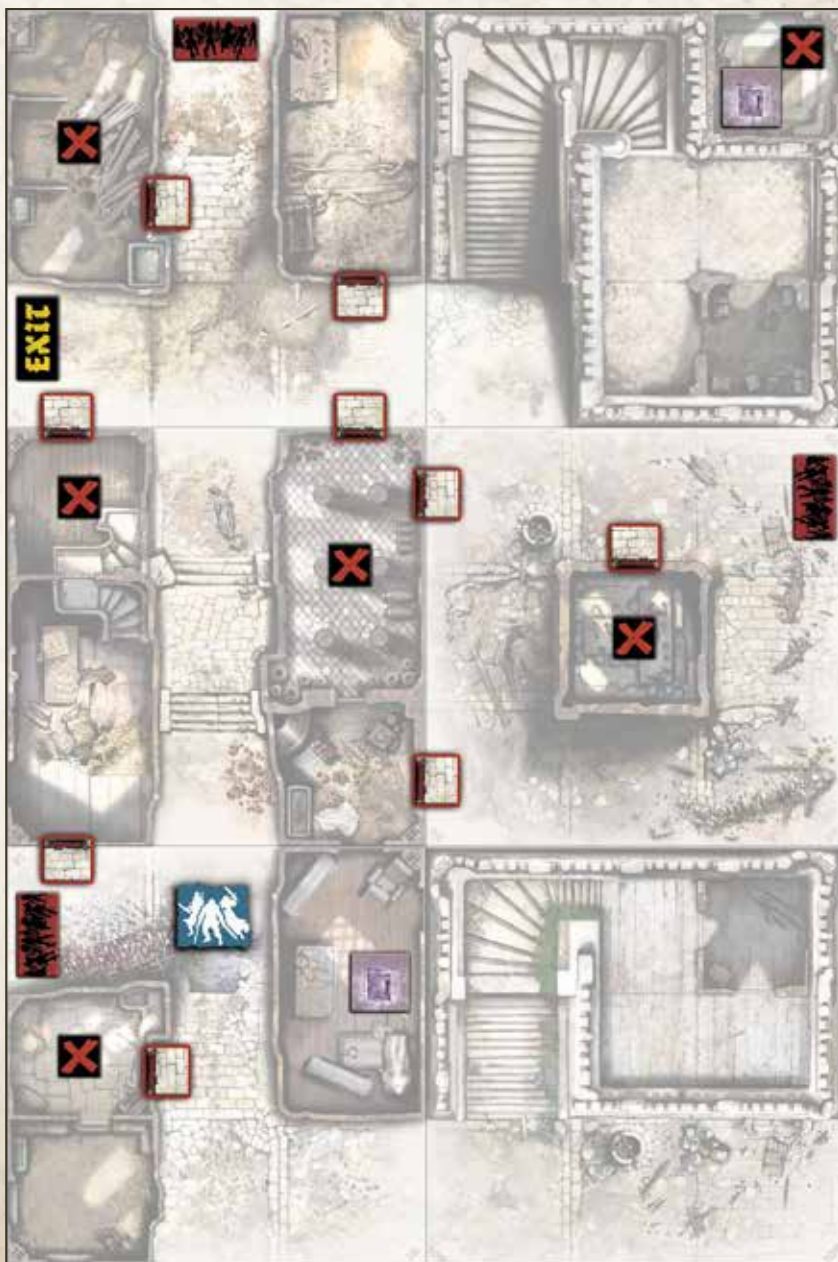
목표

게임에서 승리하려면 다음 순서대로 목표를 달성해야 합니다:

- 1- 단서를 모아라. 모든 목표물을 획득해야 합니다.
- 2- 탈출구에 도달하라. 모든 생존자들과 함께 탈출구 구역에 도달해야 합니다. 탈출구 구역에 좀비가 없다면, 모든 생존자들은 자신의 차례에 이 구역을 통하여 탈출할 수 있습니다.

특수 규칙

- 준비. 저장고에 저장고 유물 1개를 무작위로 놓습니다.
- 단서를 발견하라. 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다.



퀘스트 3: 사악한 쌍둥이

보통 / 생존자 수 6명 / 120 분

우리는 피투성이인 집들 사이에서 한 병사의 일기를 발견했다. 침공이 시작된 직후에 다른 나라의 왕자가 자신의 사병을 이끌고 울프스버그에 왔던 것 같다. 도시는 함락된 상태에서도 그 부유함을 유지하고 있었다. 좀비는 보물에 관심이 없기 때문에, 아마도 쉽게 정복할 수 있을 것이라 생각했나 보다.

피로 얼룩진 그 일기는 한 쌍의 어보미네이션들이 왕자의 수행원들 중 마지막까지 살아남은 자들을 뒤쫓는 것으로 끝을 맺는다. 그들이 '사악한 쌍둥이'라 불렸던 좀비들은 여기서 한 구역 떨어진 유저러스 지역에 출몰했던 것처럼 보인다.

지금 이 순간 그들이 확실히 우리의 채취를 감지한 듯 하며, 당장이라도 공격할 수 있을 듯 하다. 그러니 우리가 먼저 공격 해야 한다. 때로는 전면 공격이 최선의 방어 아니겠는가?

필수 구성품이 포함된 제품: 좀비사이드: 흑사병, 울프스버그
필요 타일 : 2R, 3V, 4V, 5V, 6R, 7R, 9V, 10V, 11V

목표

게임에서 승리하려면 다음 순서대로 목표를 달성해야 합니다:

- 1- 몬스터를 사냥하라. 모든 목표물을 획득해야 합니다. 사악한 쌍둥이가 저 밖에 숨어있으니 그들을 저지해야 합니다!
- 2- 탈출구에 도달하라. 모든 생존자들과 함께 탈출구 구역에 도달해야 합니다. 탈출구 구역에 좀비가 없고, 게임 내에 어보미네이션이 없다면, 모든 생존자들은 자신의 차례에 이 구역을 통해 탈출할 수 있습니다.

특수 규칙

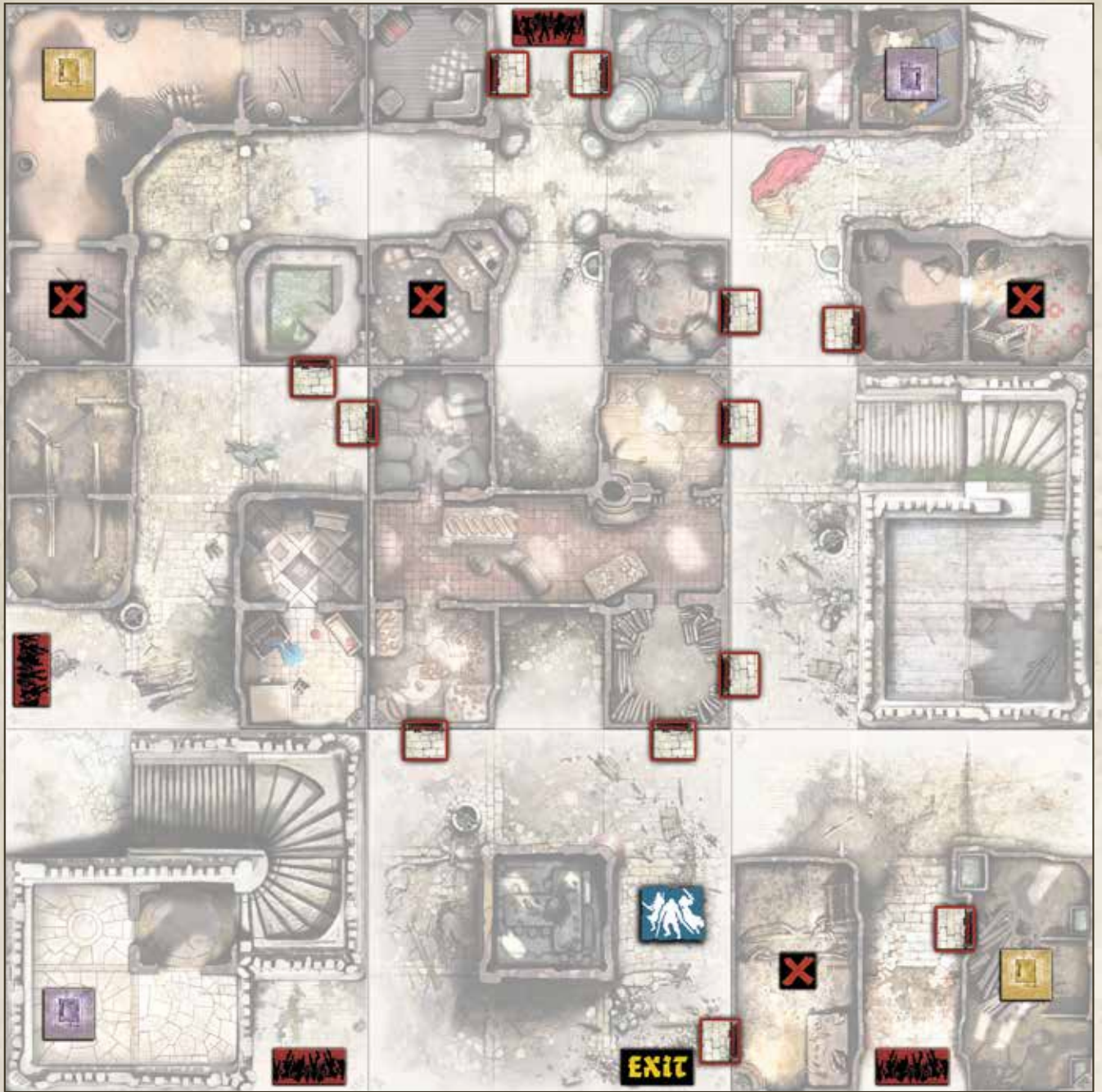
• 준비

- 빨간색 목표물 사이에 파란색과 초록색 목표물을 넣고, 뒷면으로 뒤집어 섞은 뒤, 무작위로 타일 위에 배치합니다.
- 각 저장고에 유물을 무작위로 하나씩 놓습니다.

• 숨바꼭질

- 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다. 또한, 파란색이나 초록색 목표물을 획득하게 되면 해당 구역에 어보미네이션이 발생합니다. 어보미네이션이 이미 게임 내에 있다면, 대신 좀비 카드 1장을 뽑아 빨간색 레벨 부분을 읽고, 해당 구역에 좀비를 발생시킵니다.





7R	4V	2R
3V	5V	10V
11V	6R	9V

플레이어
시작 위치

목표물
(경험치 5)

탈출구

노란색 저장고 문

보라색 저장고 문

퀘스트 4: 매복

보통 / 생존자 수 6명 / 90 분

밤이 깊어져 우리는 은신처로 돌아가고 있었다. 그때 마법사가 벽에서 무언가 난해한 글자를 발견하였다. 그것이 우리의 눈앞에서 광채를 내면서, 질질 끌며 걷는 발자국 소리가 들려오기 시작한다! 매복이다! 누군가가 좀비들을 사방에 배치하였고, 감염된 자들이 우리를 맹렬히 추격하고 있다! 우리는 그 좀비들을 죽이고, 탈출로를 확보할 수 있을 만큼 충분한 시간을 끌어야 한다. 네크로맨서들은 이미 우리가 이곳에 있다는 것을 알고 있으며, 우리를 위험요소로 여기고 있다. 이러한 감개무량한 대전에 대해서 어떻게 감사해야 할지 모르겠군.

필수 구성품이 포함된 제품: 좀비사이드: 흑사병, 울프스버그
필요 타일 : 3V, 5R, 8R, 9V, 10V, 11V

8R	5R	3V
10V	9V	11V

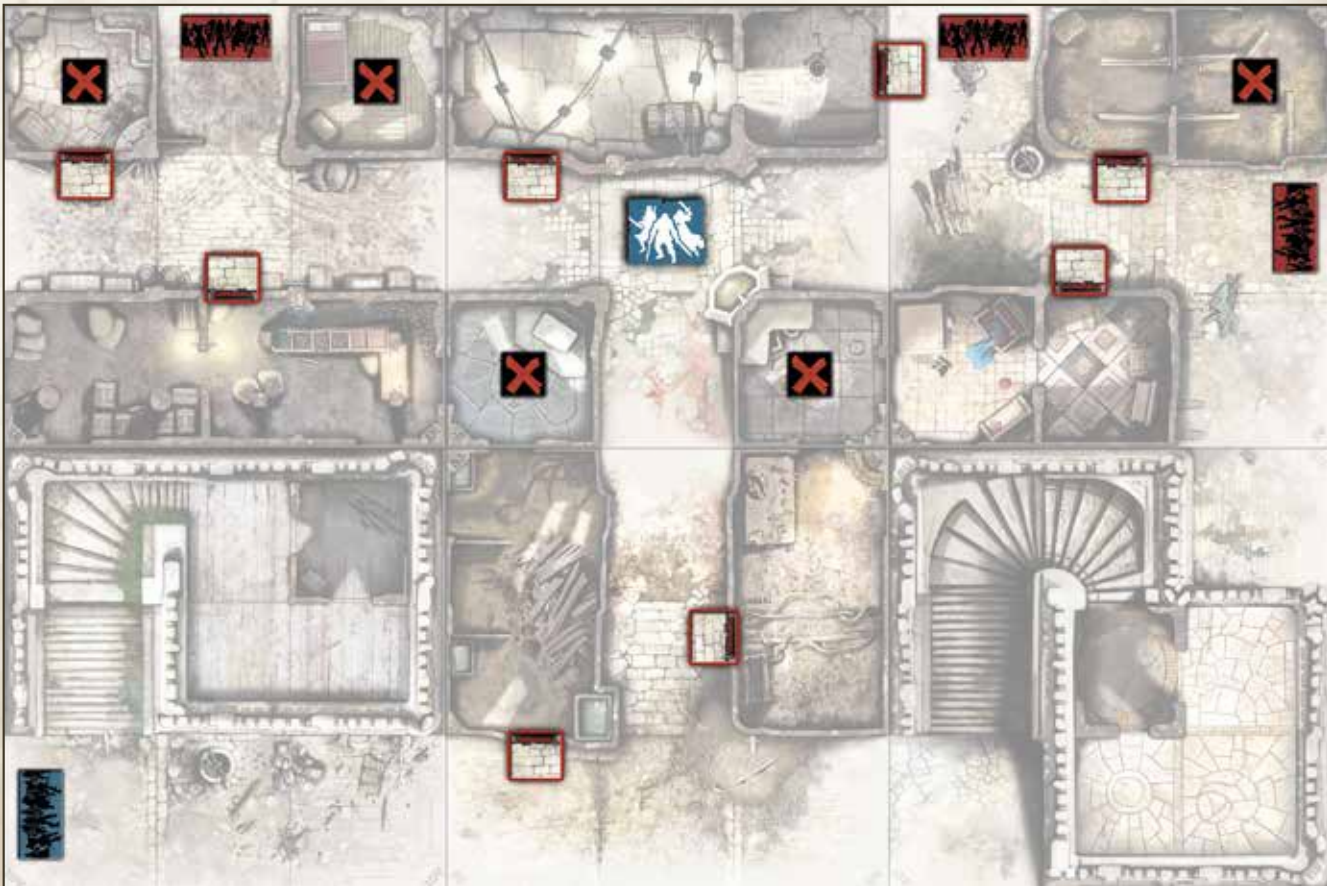
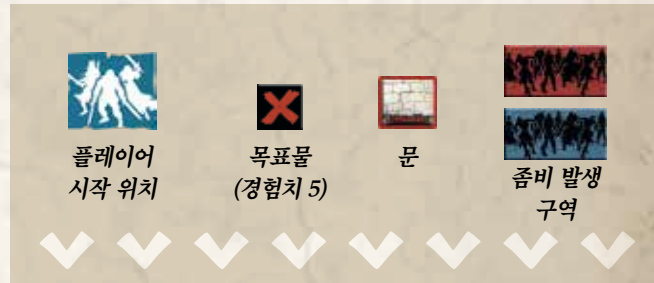
목표

균열을 없애라. 어떤 순서로든 다음 2개의 목표를 달성해야 합니다.

- 미끼를 제거하라. 모든 목표물을 획득합니다.
 - 탈출구를 확보하라. 네크로맨서를 제거하여, 파란색 발생 구역을 게임 밖으로 제거해야 합니다.
- 그런 다음, 최소 1명의 생존자가 10V와 11V 타일의 각 탑에 도달해야 합니다.

특수 규칙

- 좀비 미끼. 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다.
- 길을 비켜라! 파란색 발생 구역은 네크로맨서의 요충지를 나타냅니다. 그곳을 영구히 폐쇄해야 합니다! 그곳은 게임 시작 시 활성화되어 있으며, 일반적인 경우와 같이 네크로맨서 규칙에 따라 제거될 수 있습니다.



퀘스트 5: 불멸자

보통 / 생존자 수 6명 / 유동적

밤이 깊어졌고, 좀비들은 여전히 우리의 발자취를 쫓아 십여 명씩 따라붙고 있다. 설상가상으로, 우리는 같은 네크로맨서를 적어도 네 번 넘게 죽인 것 같다. 그는 계속해서 되살아나고 또 되살아나고 있다. 그는 무리를 규합하여, 더 많은 좀비를 소환하고 있다. 우리는 경험 많은 생존자인긴 하지만, 여전히 죽음이 두려운 필멸자일 뿐이다.

이제는 그 네크로맨서를 영구히 죽일 방법을 생각해 내든지, 아니면 탈진해서 죽든지 둘 중 하나를 선택해야 한다. 마법사들은 그가 이 지역에 자신을 묶어두는 마법의 닳을 가지고 있을 것이라고 말한다. 우리가 그것을 파괴할 수만 있다면, 아마도 그를 영구히 죽이고, 휴식을 취할 수 있을 것이다. (그런 다음 나는 내가 이전에 발견했던 엘프 맥주를 즐길 수 있겠지. 쏠, 이건 다른 사람들에게겐 비밀이다!)

11R	3V
6R	10V
8V	1V

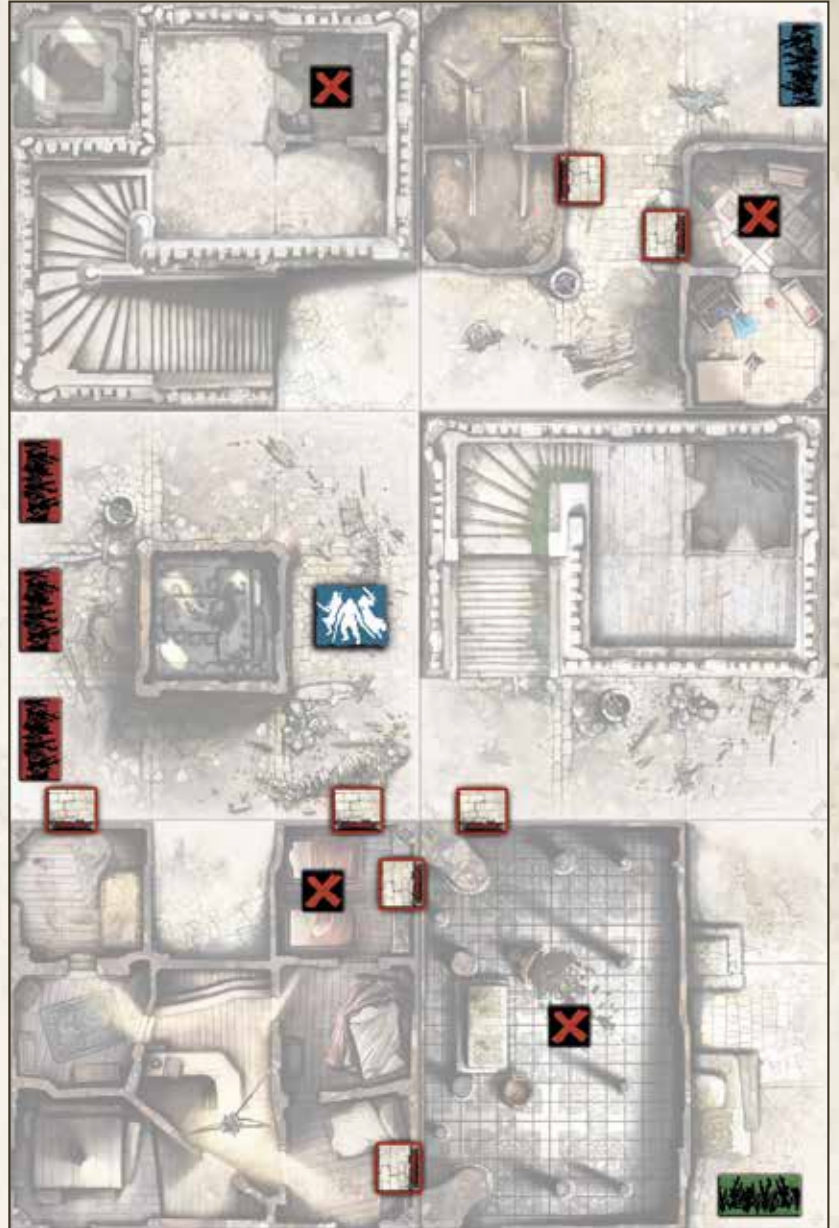
필수 구성품이 포함된 제품: 좀비사이드: 흑사병, 울프스버그
필요 타일 : 1V, 3V, 6R, 8V, 10V, 11R

목표

게임에서 승리하려면 다음 순서대로 목표를 달성해야 합니다:
1- 닳을 파괴하라. 모든 목표물을 획득해야 합니다.
2- 약을 정화하라. 색상이 있는 좀비 발생 구역과 네크로맨서가 게임 내에 없다면, 게임에서 승리합니다.
중요: 이 임무의 플레이 시간은 순전히 운에 의해 좌우됩니다.

특수 규칙

- 닳. 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다.



- **약점.** 파란색과 초록색 발생 구역은 게임 시작 시 활성화 됩니다. 이것은 네크로맨서가 죽을 때까지 제거되지 않습니다 (아래 참조).
- **불멸자(?)** 네크로맨서들이 보드에 발생될 때, 네크로맨서 발생 구역 토큰을 추가하지 않습니다. 하지만, 색상이 있는 발생 구역(파란색이나 초록색)을 통해 발생될 때에는, 해당 발생 구역 토큰을 네크로맨서 발생 구역 토큰으로 대체합니다.

퀘스트 6: 좀비 궁정

어려움 / 생존자 수 6명 / 유동적

우리는 마침내 다른 나라에서 온 왕자와 그 수행원들의 흔적을 발견하였다. 그들은 거대한 좀비 늑대 무리에게 포위되어 사냥 당했고, 잔인하게 살해되었다. 따끈따끈한 시체들이 도처에 널려있다.

잠깐. 따끈따끈한 좀비들이 도처에 널려있군. 뭐야, 오늘 아침 훈련이라도 있었던 것인가? 이곳에 머무는 동안, 왕자의 왕실 물품들을 좀 찾아봐야겠다. 왕관이나 왕의 홀 같은 것 말이지.

그것을 찾아 왕에게 돌려주어, 그 땅은 이제 자유민들의 땅이라는 것을 알려줄 수 있다면 아주 멋진 일일테니 말이다.

필수 구성품이 포함된 제품: 좀비사이드: 흑사병, 울프스버그
필요 타일 : 1R, 3V, 6V, 9V, 10V, 11R



목표

왕관과 왕의 홀을 획득하라. 파란색과 초록색 목표물을 찾으면 게임에서 승리합니다.

주의: 이 임무의 플레이 시간은 순전히 운에 의해 좌우됩니다.

특수 규칙

• 준비.

- 빨간색 목표물 사이에 파란색과 초록색 목표물을 넣고, 뒷면으로 뒤집어 섞은 뒤, 무작위로 타일 위에 배치합니다.
- 각 저장고에 저장고 유물 1개를 무작위로 놓습니다.

• 위험한 퀘스트. 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다. 또한, 이것은 해당 구역에 좀비 발생을 촉발시킵니다. (파란색과 초록색 목표물은 제외)

11R	6V	3V
1R	9V	10V



◆ 퀘스트 7: 핏빛

보통 / 생존자 수 6명 / 180분

좀 비들로 가득 차 있는 지역을 발견했다. 네크로맨서들이
늑대들을 한데 모아 이곳으로 몰고 왔다. 왜 그런지는
모르겠지만, 저렇게 엄청난 숫자의 감염자들을 한데 모아두다니,
한방에 쓸어버릴 수도 있는 기회다! 좀비 학살이란 것이 무엇인지
확실하게 보여주리라!

필수 구성품이 포함된 제품: 좀비사이드: 흑사병, 울프스버그
필요 타일 : 2R, 3V, 6R, 9V, 10V, 11R

2R	9V	3V
10V	6R	11R

목표

빨강게 물들이자. 모든 생존자들이 초월 레벨이 됩니다 (10p 초
월 모드 참조).

특수 규칙

• 준비. 빨간색 목표물 사이에 파란색과 초록색 목표물을 넣고, 뒷
면으로 뒤집어 섞은 뒤, 무작위로 타일 위에 배치합니다.

• 파멸로 한 걸음 더 가까이. 각각의 목표물을 획득한 생존자들은
5 경험치를 받습니다. 또한, 파란색이나 초록색 목표물을 획득하면
저장고 유물 1개를 무작위로 얻습니다.

• 특별한 손님. 네크로맨서를 죽이는 경우, 오직 네크로맨서 발생
구역 토큰만 제거합니다.



퀘스트 8: 유령의 문

어려움 / 생존자 수 6명 / 150분

탑은 매우 견고하고, 방어가 용이하여 생존자들이 선택할 수 있는 최선의 안식처이다. 물론, 네크로맨서들에게도 마찬가지겠지만. 부유한 울프스버그는 상인과 귀족들에 의해 지어진 수많은 탑들의 본고장이다. 상인과 귀족들은 자신들의 부를 과시하고, 길드 본부를 이곳에 두기 위하여 탑을 건설하였다.

이 탑들 중 하나에는 우리가 어제 죽였던 '불멸자' 네크로맨서의 흔적이 남아있다. 그의 물건을 살짝 엿보는 것만으로도 네크로맨서의 계획에 대한 단서를 얻을 수 있을 지도 모른다 (물론 무언가 있다면 말이지만). 그곳엔 많은 보조들이 있긴 하지만, 틀림없이 멋진 유물 역시 있을 것 같다!



필수 구성품이 포함된 제품: 좀비사이드: 흑사병, 울프스버그
필요 타일 : 1R, 2R, 3V, 5R, 6V, 7V, 8R, 9V, 10R

목표

게임에서 승리하려면 다음 순서대로 목표를 달성해야 합니다:

- 1- 권력을 쟁취하라. 최소 한 명의 생존자가 빨간색 위험 레벨에 도달해야 합니다.
- 2- 유령의 문을 통하여. 빨간색 위험 레벨에 도달한 생존자가 탈출구 구역에 도달해야 합니다. 해당 구역에 좀비가 없다면, 자신의 차례 종료 시 이 구역을 통해 탈출할 수 있습니다.

특수 규칙

- 준비. 저장고에 저장고 유물 2개를 무작위로 놓습니다.
- 멋진 유물. 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다. 또한, 장비 카드 텍이나 장비 카드 버리는 텍에서 원하는 카드 1장을 골라 가질 수 있습니다. 그런 다음, 생존자는 자신의 인벤토리를 무료로 재배치할 수 있습니다. 그 후 텍을 다시 섞습니다.



1R	9V	3V
2R	10R	5R
6V	8R	7V



좀비 발생
구역



문



목표물
(경험치 5)



좀비 발생
구역



탈출구



저장고 문












퀘스트 9: 좀비 군단

어려움 / 생존자 수 6명 / 120분

또 다른 네크로맨서의 은신처를 발견하였다! 좋은 소식은 이곳이 보물로 가득 차 있다는 것이고, 나쁜 소식은 네크로맨서도 우릴 발견했다는 것이다. 지금도 그들의 군대가 우릴 포위하고 있다. 하지만 여기까지 왔다는 건 우리 모두가 숙련된 생존자란 얘기다. 이렇게 하찮은 군대와 마주하는 것보다 더 안 좋은 상황도 많이 겪어보았다. 그렇지 않은가? 그럼, 좀비를 학살하러 가볼까!

필수 구성품이 포함된 제품: 좀비사이드: 흑사병, 울프스버그
필요 타일 : 1V, 6R, 9V, 10R

목표

좀비 군단과의 조우. 6번째 발생 구역 토큰이 보드에 놓여지게 되면 좀비 덱을 다시 섞지 않습니다 (특수 규칙 참조). 좀비 덱이 다 떨어지고, 보드에 좀비가 남아 있지 않다면, 승리합니다.

특수 규칙

• **준비.** 빨간색 목표물 사이에 파란색과 초록색 목표물을 넣고, 뒷면으로 뒤집어 섞은 뒤, 무작위로 타일 위에 배치합니다.

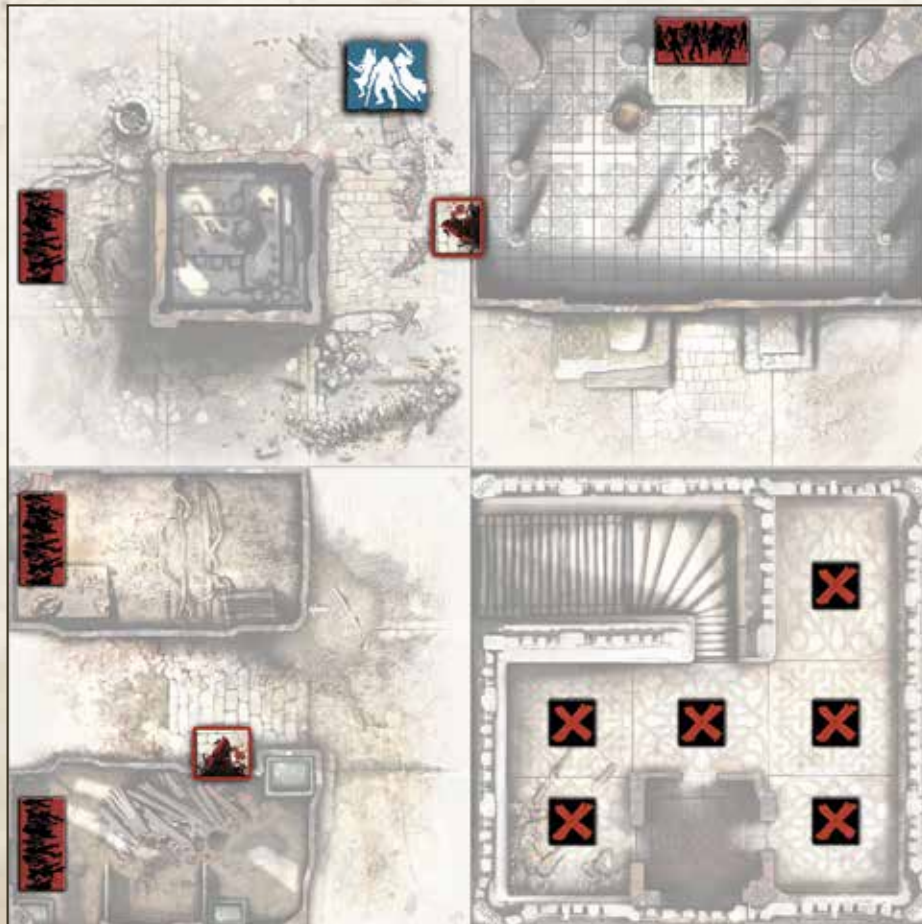
• **네크로맨서의 보물.** 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다.

- 또한, 파란색이나 초록색 목표물을 획득하면 원하는 저장고 유물 1개를 얻습니다.

- 생존자가 빨간색 양면 목표물을 획득하면, 장비 카드 덱이나 장비 카드 버리는 덱에서 원하는 카드 1장을 골라 가질 수 있습니다. 그런 다음, 생존자는 자신의 인벤토리를 무료로 재배치할 수 있습니다. 그 후 덱을 다시 섞습니다.



• **좀비 군단.** 발생 구역 토큰은 제거되지 않습니다. 네크로맨서 발생 구역 역시 이에 포함됩니다. 6번째 발생 구역이 보드 위에 놓여지게 되면, 네크로맨서 발생 구역에서 더 이상 네크로맨서가 나오지 않습니다. 그러나, 그 후 네크로맨서가 보드를 떠난다면, 게임에서 패배합니다!



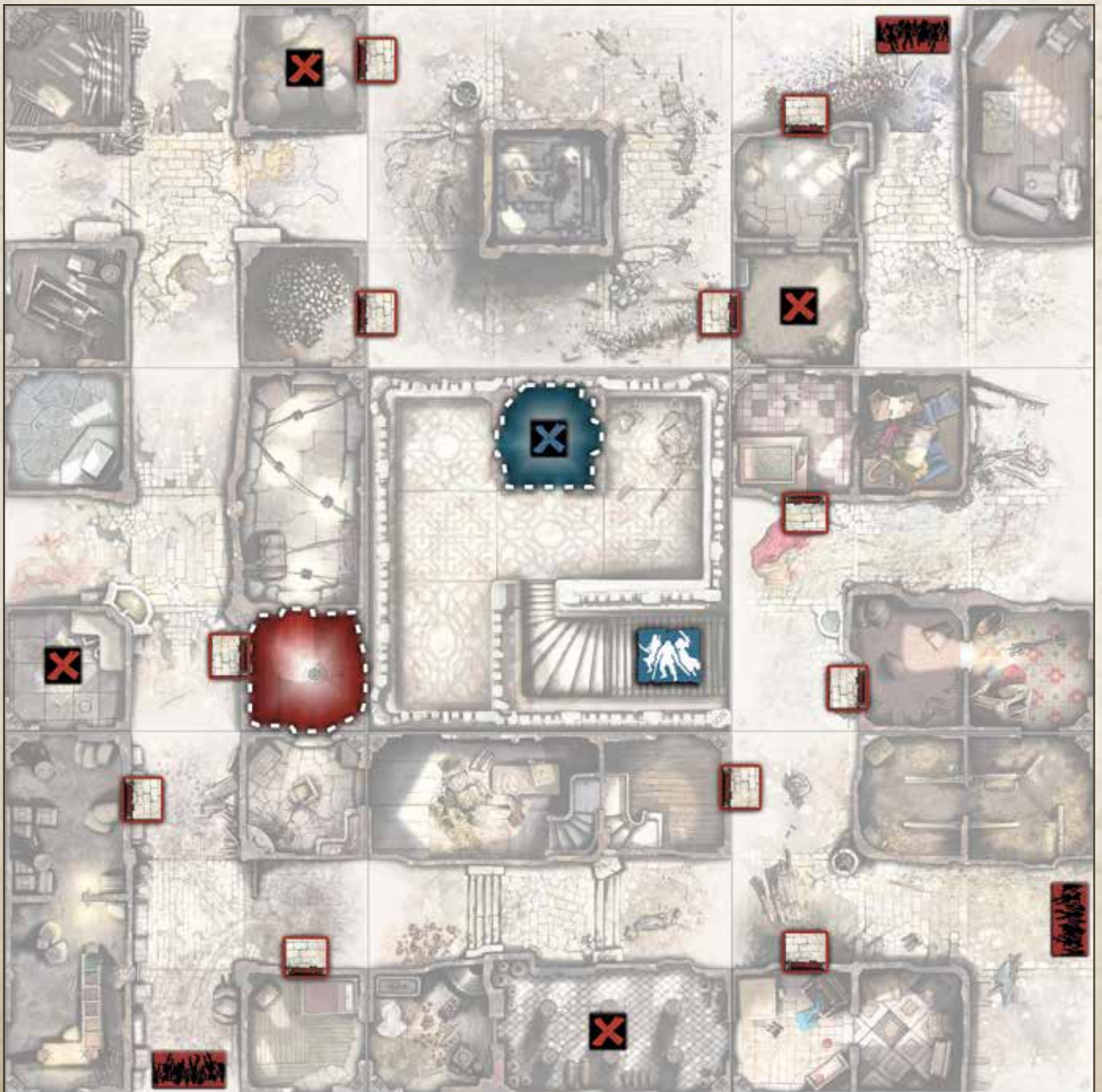
6R	1V
9V	10R



어려움 / 생존자 수 6명 / 180분

결 국 네크로맨서 역시 인간이었다. 탑의 이전 소유자들이 그랬던 것처럼, 그들 역시 탑을 이용하여 자존감을 높이고, 약탈한 보물을 축적하였다. 또한 네크로맨서들은 어떤 숨겨진 장소로 연결되는 마법의 문을 열었다. 아마도 침공의 다음 단계일지도 모른다. 그 탑을 찾아, 문을 봉인하게 되면 네크로맨서들은 우리와 함께 올프스버그에 갇힐 것이다. 그런 다음, 한방에 끝내버리면 된다.

7V	6R	1R
5R	10R	2R
8R	4R	3V





특수 규칙

- **준비.** 표시된 구역에 저장고 유물 1개를 무작위로 놓습니다.
- **신비한 열쇠.** 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다.
- **네크로맨서의 차원문.** 빨간색 목표물을 모두 획득해야, 파란색 목표물이 있는 구역에 들어갈 수 있습니다.

필수 구성품이 포함된 제품: 좀비사이드: 흑사병, 울프스버그
필요 타일 : 1R, 2R, 3V, 4R, 5R, 6R, 7V, 8R, 10R

목표

네크로맨서의 차원문을 파괴하라. 어둠의 차원문을 나타내는 파란색 목표물을 획득해야 합니다. 그리고 네크로맨서가 행복한 주말을 보내길 바라면 됩니다!



크레딧

게임 디자인:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN and Nicolas RAOULT

제작 총괄:

Percy DE MONTBLANC and Thiago ARANHA

아트:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS and Louise COMBAL

그래픽 디자인:

Mathieu HARLAUT and Louise COMBAL

조형:

Gael GOUON, Jason HENDRICKS, Bobby JACKSON, Patrick MASSON, Juan NAVARRO PEREZ, Elfried PEROCHON, Steve SAUNDERS, Jody SIEGEL, Remy TREMBLAY, and Rafal ZELAZO

편집:

Thiago ARANHA and Eric KELLEY

제작:

David PRETI

플레이 테스트:

Thiago ARANHA, Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Guilherme GOULART, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHAUT, David PRETI, and Rafal ZELAZO.

Guillotine Games would like to thank Marbella Mendez, David Doust, Chern Ng Ann, Stephen Yau, Spencer Reeve, Jogando Offline, M. Phal, Gilles Garnier, Jose Rey and our great friend Paolo Parente.

© 2020 CMON Global Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Guillotine Games logo is a trademark of Guillotine Games Limited. Zombicide, CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. All rights reserved. Actual components may vary from those shown. Made in China.

한글판 제작:

보드엠 팩토리

번역:

Zoocy (장건재)

© 2020 BOARDMFACTORY. All rights reserved

좀비사이드 : 울프스버그 1쇄 (2020. 9) Made in China.

게임 라운드 요약

이 라운드 요약 규칙 보다 게임 규칙이 우선합니다.

1 첫 번째 단계

게임 시작 시 시작 플레이어를 선택합니다. 시작 플레이어는 “시작 플레이어” 토큰을 받습니다.

각 라운드가 시작됩니다:

2- 플레이어 단계

시작 플레이어는 자신의 모든 생존자를 원하는 순서대로 활성화 시킵니다. 시작 플레이어가 차례를 마치면, 다음 플레이어의 차례가 시작됩니다. 순서는 시계 방향으로 진행됩니다. 각 생존자는 3번의 행동을 할 수 있으며, 다음 목록에서 원하는 행동을 선택하면 됩니다. 특별히 명시하지 않는 한, 활성화 시 한 행동을 여러 번 할 수 있습니다.

- 이동: 한 구역으로 이동합니다.
- 탐색 (1x/활성화 및 생존자 당): 오직 건물 구역만 가능. 장비 텍에서 카드 1장을 뽑습니다.
- 문 열기: 근접 무기가 필요합니다. 건물의 첫 번째 문이라면, 건물 내부에서 좀비가 발생합니다..
- 재배치하기/교환하기: 같은 구역에 있는 다른 생존자와 장비를 교환하는 것이 가능합니다. 아무 비용 없이 모든 것을 교환할 수 있습니다.
- 전투 행동: • 마법 행동: 전투 주문 장착 필요
• 근접 행동: 근접 무기 장착 필요
• 원거리 행동: 원거리 무기 장착 필요
- 주문서 행동: 주문서 장착 필요
- 생존자가 있는 구역에서 목표물 획득하기 또는 활성화하기.
- 소음 내기. 생존자가 있는 구역에 소음 토큰을 1개 놓습니다.
- 아무 것도 하지 않기. 남은 모든 행동은 사라집니다.

모든 플레이어가 차례를 마치면:

3- 좀비 단계

1 단계 - 활성화: 공격 또는 이동하기

모든 좀비들은 다음 두 가지 중에서 하나를 해서 1행동을 소비합니다.

- 생존자와 같은 구역에 있는 좀비들은 생존자를 공격합니다.
- 공격하지 않는 좀비들은 이동합니다.

좀비는 눈에 보이는 생존자를 먼저, 그 다음으로 소음을 향해 갑니다. 네크로맨서는 특수 규칙을 따릅니다. 가장 짧은 경로를 선택합니다. 다수의 경로가 길이가 같다면, 좀비들은 동일한 숫자의 그룹으로 나뉩니다.

주의: 러너는 활성화 시 두 번의 행동을 갖습니다. 모든 좀비가 첫 번째 행동을 하면, 러너가 다시 활성화 단계를 거쳐 두 번째 행동을 수행합니다.

2 단계 - 발생

- 모든 발생 구역에 대해 항상 동일한 순서대로(시계 방향) 좀비 카드를 뽑습니다.
- 위험 레벨: 활성화된 생존자 중 가장 높은 위험 레벨을 사용합니다.
- 특정 유형의 좀비가 더 이상 없는지 확인! 특정 유형의 모든 좀비들은 추가 활성화를 갖습니다!

종료 단계

- 보드 위의 모든 소음 토큰을 제거합니다.
- 다음 플레이어가 “시작 플레이어” 토큰을 받습니다. (시계 방향 순)

목표 우선순위

다수의 대상이 동일한 목표 우선순위라면, 플레이어들은 어떤 것을 먼저 제거할지 선택합니다.

목표 우선순위	이름	행동	죽이기 위한 최소 피해량	제공 경험치
1	워커	1	1	1
2	패티/ 어보미네이션(1)/ 울프보미네이션(2)	1/1/3	2/3/3	1/5/5
3	러너	2	1	1
4	좀비 늑대	3	1	1
5	네크로맨서	1	1	1

(1) 어보미네이션: 방어구 굴림 무시. (2) 울프보미네이션: 방어구 굴림 무시.