

좀비사이드

흑사병



규칙서 및 퀘스트



목차

게임 구성품	3
중세시대로!	5
게임 준비	6
게임 개요	8
기본적인 사항	9
기본 개념	9
시야선	10
이동 방법	11
장비 카드 살펴보기	12
무기 및 전투 주문	12
문 개방, 좀비 제거 및 시끄러운 장비	13
전투 특성	14
소음	15
경험치, 위험 레벨 및 기술	16
인벤토리	17
손	17
몸	17
가방	17
좀비	18
워커	18
패티	18
러너	18
어보미네이션	18
네크로맨서	18
플레이어 단계	19
이동	19
탐색	19
문 열기	19
건물에서의 발생	20
재배치하기/교환하기	20
전투 행동	21
근접 행동	21
원거리 행동	21
마법 행동	21
주문서 행동	22
목표물 획득하기 또는 활성화하기	22
소음 내기!	22
아무 것도 하지 않기	22

좀비 단계	23
1단계 - 활성화	23
공격	23
방어구 굴림 / 방어구 및 방패	23
이동	24
러너 움직이기	25
2단계 - 발생	25
색상이 있는 발생 구역	26
추가 활성화 카드	26
이중 발생 카드	26
피규어 소진	28
네크로맨서	29
네크로맨서 결사대	31
자신만의 결사대 만들기	31
전투	32
근접 행동	33
원거리 행동	33
목표 우선순위	34
아군의 포격	34
재장전 무기	34
마법 행동	35
드래곤의 화염	35
저장고	36
저장고 구역 및 문	36
저장고 유물	37
7명 이상의 생존자로 플레이	37
퀘스트	38
퀘스트 0 죽음의 무도	38
쉬움 / 생존자 수 4+ / 45분	
퀘스트 1 맹수 사냥	40
쉬움 / 생존자 수 6+ / 60분	
퀘스트 2 검은 책	41
쉬움 / 생존자 수 6+ / 60분	
퀘스트 3 인도자	42
보통 / 생존자 수 6+ / 90분	
퀘스트 4 기근	43
보통 / 생존자 수 6명 / 유동적	
퀘스트 5 지휘소	44
보통 / 생존자 수 6+ / 120분	
퀘스트 6 칼리네 압디투스	45
보통 / 생존자 수 6+ / 120분	
퀘스트 7 죽음의 혼적	46
보통 / 생존자 수 6+ / 150분	
퀘스트 8 악의 사원	47
어려움 / 생존자 수 6+ / 120분	
퀘스트 9 지옥의 구멍	48
어려움 / 생존자 수 6+ / 150분	
퀘스트 10 불의 심판	49
어려움 / 생존자 수 6+ / 180분	
기술	51



게임 구성품

양면 게임 타일 9개



좀비 피규어 65개



워커 35개



패티 14개

러너 14개

생존자 피규어 및 ID 카드 6개



넬리

앤

사일러스



어보미네이션 1개

네크로맨서 1개

생존자 대시보드 6개



클로비스

발드릭

샘슨

주사위 6개



색상이 있는 생존자
베이스 6개



표시 마커 48개



규칙서 - 좀비사이드

토큰 68개

문

- 파란색.....x1
- 초록색.....x1
- 중립.....x12

드래곤의 담즙x4

탈출구 지점.....x1

시작 플레이어x1

소음x18

추가 행동.....x1

부패x1

목표물

- 빨간색/파란색.....x1
- 빨간색/초록색.....x1
- 빨간색/빨간색.....x8

좀비 발생

- 빨간색/파란색.....x1
- 빨간색/초록색.....x1
- 빨간색/네크로맨서 초록색.....x1
- 빨간색/네크로맨서 갈색.....x1
- 빨간색/네크로맨서 빨간색.....x1
- 빨간색/네크로맨서 보라색.....x1
- 빨간색/네크로맨서 회색.....x1
- 빨간색/네크로맨서 베이지색.....x1
- 빨간색/빨간색.....x4

저장고 문

- 보라색.....x2
- 노란색.....x2

저장고 구역

- 보라색.....x1
- 노란색.....x1

소형 카드 125장

장비 카드 71장

- 으악!!.....x4
- 사과.....x2
- 도끼.....x2
- 사슬 방어구.....x2
- 석궁.....x2
- 단검.....x4
- 죽음의 일격.....x2
- 드래곤의 담즙.....x4
- 화염구.....x2
- 대검.....x2
- 망치.....x1
- 망치 (시작 장비).....x1
- 한 손 석궁.....x2
- 치유.....x1
- 지옥불.....x1
- 투명화.....x1
- 가죽 방어구.....x2
- 번개 화살.....x2
- 장궁.....x2
- 마나 폭발.....x1
- 마나 폭발 (시작 장비).....x1
- 오크 석궁.....x1
- 판금 방어구.....x1
- 화살 다발.....x3
- 석궁화살 다발.....x3
- 연발 석궁.....x2
- 밀어내기.....x1
- 소금에 절인 고기.....x2
- 방패.....x2
- 단궁.....x1
- 단궁 (시작 장비).....x1
- 소형 검.....x1
- 소형 검 (시작 장비).....x3
- 가속.....x1
- 검.....x2
- 햇불.....x4
- 물.....x2

좀비 카드 54장 (#1에서 #54까지)



중세시대로!



요즘같은 시대에 죽음, 불공평함과 억울함, 그리고 분쟁은 어디에나 존재하기에 딱히 낯설 것이 없다. 하지만 좀비의 등장은 익숙하지가 않기에 이를 대비한 사람은 거의 없었다.

그들은 깊은 숲 속에서 안개를 뚫고 모습을 드러냈으며, 마을과 농가의 먹잇감 들을 손가락으로 가리키는 괴인-네크로맨서의 하수인들이었다. 좀비들은 우리 주위로 몰려들어 사람들을 물어 뜯고, 갈기갈기 찢어 버렸다. 우리들은 죽은 가족과 친구들이 좀비로 변해 다시 일어서는 것을 보며 공포에 질려버렸다. 그저 바라보는 것외에는 딱히 할 수 있는 일이 없었다.

좀비들의 침공은 큰 도시를 위협하고 죽음과 혼란을 가져왔다. 심지어 이들 무리는 장대한 성벽마저도 허물어 버렸다. 하지만 네크로맨서들은 여기에 만족하지 않았다. 그들에게는 자비가 없었다. 우리는 그저 힘없는 서민과 농민들일 뿐이었다.

하지만 네크로맨서들은 소위 '강한 군주'들이 자주 범하는 실수를 하고 있다. 그들은 자만심으로 인해 서서히 몰락을 행해가고 있다. 그들은 우리들이 내면에 강한 힘을 갖고 있는 이들이라는 점을 모르고 있다. 우리는 강인하다. 우리는 싸우는 법을 안다. 아마 네크로맨서들은 우리들을 늘 신선한 상태로 준비된 식사감 정도로 생각하고 있었지.

아니다. 그들은 틀렸다.

이제 무기를 들고 우리의 삶과 자유를 위해 일어서야 할 때이다! 이제 좀비를 학살하러 갈 시간이다!

좀비사이드: 흑사병은 1명에서 6명의 플레이어가 게임 자체적으로 조종되는 좀비 무리와 맞서 싸우는 협력 방식의 게임입니다. 각 플레이어들은 좀비가 침입한 허구의 세계에서 1명에서 6명의 생존자들을 조종합니다. 목적은 단순합니다. 퀘스트 목표를 완료하고, 생존해서 가능한 많은 좀비를 죽이는 것입니다! 좀비는 느리고 단순하지만 숫자가 굉장히 많습니다. 어보미네이션과 네크로맨서 역시 조심해야 합니다!

좀비사이드에는 다양한 시리즈가 있습니다!



좀비사이드: 흑사병은 현대 버전 좀비사이드의 핵심 게임 방식을 차용합니다. 좀비사이드 시리즈는 최초 출시 이후로 현대 버전, 중세 버전(흑사병), 미래 버전(인베이다) 등으로 계속 프랜차이즈를 만들어가고 있습니다.

좀비사이드 시리즈의 한국 공식 판권자인 보드엠은 추후에도 다양한 '좀비사이드' 시리즈를 소개할 예정입니다. 자세한 내용은 보드엠 홈페이지를 참조해 주세요.

<http://boardmfactory.com>

생존자들은 좀비를 죽이기 위하여 자신의 손에 든 것을 활용해야 합니다. 무기가 좋을수록 더 많은 좀비를 죽일 수 있지만, 그러한 시끄러운 공격에 이끌려 더 많은 좀비가 출현할 것입니다! 생존자들은 장비를 교환할 수 있으며, 플레이어간에 전략을 공유할 수도 있습니다.

오직 협력을 통해서만 퀘스트 목표를 달성하고 생존할 수 있습니다. 좀비와 싸우는 것도 재미있지만, 다른 생존자를 구출하고, 음식과 무기를 찾으며, 네크로맨서의 비밀을 밝혀내는 등 많은 임무들도 해내야 합니다.

좀비사이드: 흑사병을 경험해 본다면 여러분의 팀은 최고의 몬스터 사냥꾼이 될 것입니다!





준비

1. 퀘스트 하나를 선택합니다.
2. 퀘스트에 따라 타일들을 배치합니다.
3. 퀘스트에서 지시한 대로 문 토큰, 목표물 토큰 및 기타 다른 토큰들을 배치합니다.

좀비사이드: 흑사병에는 보통 6명의 생존자가 등장하는데, 이 생존자들은 플레이어들 간에 자유로이 배정됩니다. 새로운 플레이어라면 게임 방식을 빨리 파악하기 위해 1명의 생존자만으로 게임에 참여할 것을 추천합니다. 게임에 익숙한 플레이어라면 6명의 생존자 모두를 움직여서 좀비 떼를 혼자 쓸어버릴 수도 있습니다!



6

흑사병 - 규칙서

4. 각 플레이어는 자신이 조종할 1명에서 6명의 생존자를 가져옵니다. 플레이어들은 원하는 순서대로 탁자 주변에 앉습니다. 플레이어 모두는 게임 내에서 협력해야 하므로, 하나의 단일 팀을 구성합니다.

5. 플레이어들은 각 생존자마다 하나의 대리보드를 가져와, 그 위에 생존자의 ID 카드를 놓습니다. 색상이 있는 플라스틱 베이스를 가져와 생존자의 피규어에 그것을 부착시켜 구분합니다. 동일한 색상의 플라스틱 표시 마커 5개 역시 가져옵니다.

6. “시작 장비”라는 키워드가 있는 모든 장비 카드를 별도로 구분합니다. (“망치”, “마나 폭발”, “단궁”, “소형 검” 3개) 이 카드들은 배경이 회색입니다.



이 카드들이 여러분 팀의 시작 장비 카드입니다.

“저장고”라는 키워드가 있는 장비 카드 역시 별도로 분리합니다. (“지옥불”, “오크 석궁”) 이 카드들은 배경이 파란색입니다.



강력한 저장고 카드들은 일반적으로 게임 속에 보물로써 숨겨져 있습니다.

7. 시작 장비를 생존자들에게 알맞게 나누어 줍니다. **좀비사이드: 흑사병**은 협력 게임이므로 앞으로 모든 결정은 팀으로 서 내립니다. 각 생존자는 최소 1장의 카드를 가지고 게임을 시작합니다. 만약 생존자의 시작 기술에 특정 시작 무기가 적혀있다면, 여러분이 방금 나누어준 시작 장비와 별도로, 그 해당 카드를 추가로 받습니다.

8. 좀비 카드를 섞어 하나의 덱을 만들고, 장비 카드 역시 섞어 또 다른 덱을 만들어 놓습니다. 두 덱 모두 보드판 근처에 뒤집어서 둡니다.

9. 선택한 생존자 피규어를 퀘스트에서 지시하는 시작 구역(들)에 배치합니다.

10. 각 플레이어는 자신이 선택한 생존자의 대시보드(들)를 자신의 앞에 둡니다. 이동 화살표가 위험 트랙의 파란색 영역에 있는 “0” 칸에 있는지 확인합니다. 그런 다음, 부상 트랙의 “0” 슬롯에 표시 마커를 하나 꽂고, 첫 번째(파란색) 기술 슬롯에 또 다른 표시 마커를 꽂습니다. 3개의 표시 마커는 대시보드 상단에 있는 예비 슬롯에 꽂아 놓습니다.



11. 누가 시작 플레이어가 될지 결정하고, 그 사람에게 시작 플레이어 토큰을 줍니다.





게임 개요

зомбисайд: 흑사병은 게임이 종료될 때까지 일련의 게임 라운드를 계속 진행하게 되며, 진행 순서는 다음과 같습니다:

◆ 플레이어 단계

시작 플레이어 토큰을 가지고 있는 플레이어가 자신의 차례를 수행하며, 원하는 순서대로 생존자를 한 번에 하나씩 활성화합니다. 각 생존자는 처음에 차례마다 3번의 행동을 할 수 있지만, 게임이 진행됨에 따라 기술로서 추가 행동을 할 수도 있습니다. 생존자는 자신의 행동을 사용하여 좀비를 죽이거나, 보드 위를 이동하거나, 다양한 퀘스트 목표를 달성하기 위하여 여러 가지 임무를 수행하기도 합니다. 일부 행동은 소음을 발생시키며, 소음은 좀비를 끌어들입니다!

플레이어가 자신의 모든 생존자들을 활성화 했다면, 왼쪽 플레이어가 자신의 차례를 수행하여 동일한 방식으로 생존자들을 활성화 합니다.

모든 플레이어들이 자신의 차례를 수행했다면, 플레이어 단계는 종료됩니다.

플레이어 단계는 19페이지에 더 자세히 설명되어 있습니다.

◆ 좀비 단계

보드 위에 있는 모든 좀비들이 활성화되어, 자신의 옆에 있는 생존자를 공격하거나, 공격할 사람이 없으면 생존자 또는 소음이 나는 곳으로 이동하면서 하나의 행동을 소비합니다. 러너라고 불리는 일부 좀비들은 두 번의 행동을 하므로, 두 번 공격하거나, 공격하고 이동하거나, 이동하고 공격하거나, 두 번 이동할 수 있습니다. 모든 좀비가 자신의 행동을 했다면, 보드에 있는 모든 활성화된 발생 구역에서 새로운 좀비가 출현합니다.

좀비 단계는 23페이지에 더 자세히 설명되어 있습니다.



◆ 종료 단계

보드에 있는 모든 소음 토큰이 제거되며, 시작 플레이어는 자신의 왼쪽 플레이어에게 시작 플레이어 토큰을 넘깁니다.

그런 다음, 다음 라운드가 시작됩니다.

◆ 승리과 패배

모든 생존자들이 죽거나, 너무 많은 네크로맨서들이 탈출했다면 게임에서 패배합니다. 몇몇 임무는 특정 조건이 충족되는 경우에 패배합니다. (예: 1명의 생존자라도 제거되는 경우 등)

모든 퀘스트 목표를 달성했다면 게임에서 즉시 승리합니다.

зомбисайд: 흑사병은 협력 게임이므로 퀘스트 목표가 달성되었다면 모든 플레이어가 함께 승리합니다.





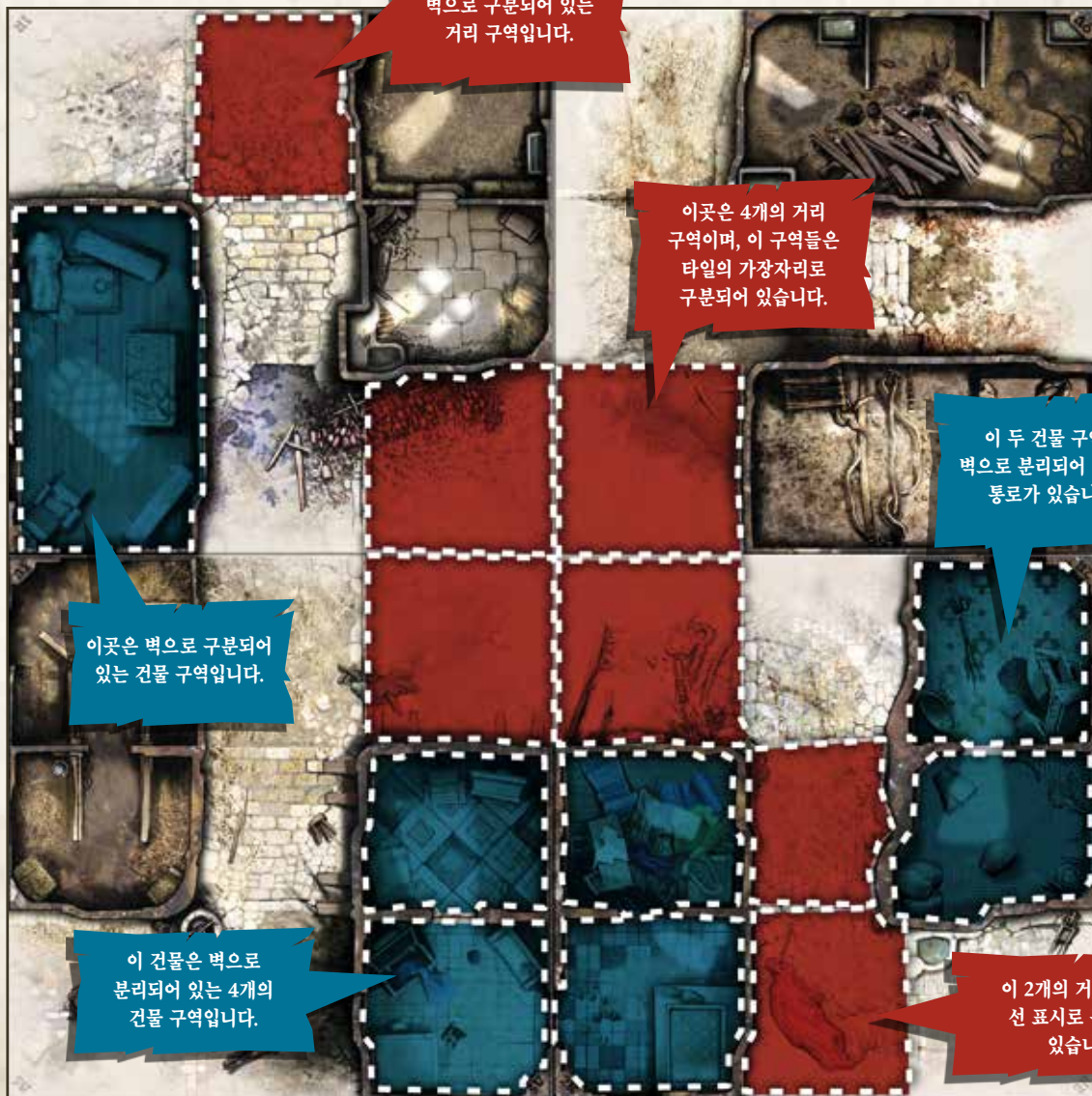
기본적인 사항



◆ 기본 개념

캐릭터: 생존자와 좀비를 뜻합니다.

구역: 건물 내에서 구역이란, 방 하나를 뜻합니다. 거리에서 구역이란, 쌍선 표시(혹은 선 표시 및 타일 가장자리)와 건물 벽으로 둘러싸인 영역을 뜻합니다.



이곳은 선 표시와 벽으로 구분되어 있는 거리 구역입니다.

이곳은 4개의 거리 구역이며, 이 구역들은 타일의 가장자리로 구분되어 있습니다.

이 두 건물 구역은 벽으로 분리되어 있으며, 통로가 있습니다.

이곳은 벽으로 구분되어 있는 건물 구역입니다.

이 건물은 벽으로 분리되어 있는 4개의 건물 구역입니다.

이 2개의 거리 구역은 선 표시로 구분되어 있습니다.

시야선

생존자와 좀비가 서로의 시야선에 들어오는지 어떻게 알 수 있을까요?

거리에 있는 캐릭터들은 자신을 기준으로 가로·세로의 직선상에 있는 이들을 볼 수 있습니다. 직선상에만 있다면 그 직선이 건물 벽이나 보드의 가장자리에서 끊기지 않는 한 몇 칸이라도 볼 수 있습니다. 단, 대각선상에 존재하는 구역은 시야선에 들어오지 않습니다.

건물 안에 있는 캐릭터는 현재 위치한 구역과 통로로 이어진 구역을 볼 수 있습니다. 통로만 있다면, 벽도 두 구역 사이의 시야선을 가로막지 못합니다. 단, 건물 안에서 볼 수 있는 구역은 바로 인접한 구역 뿐입니다. 2칸 이상 떨어진 방은 아무리 문이 열려있더라도 볼 수 없습니다.

중요: 생존자가 건물 안에서 거리를 바라볼 때, 그는 직선상으로 이어진 모든 구역을 볼 수 있습니다. 반대로 거리에서 건물 안을 바라볼 때는 통로로 이어진 구역 한 곳만 볼 수 있습니다.

문이 잠겨 있어서 앤은 이 구역을 볼 수 없습니다.

앤은 열린 문을 통해 이 건물의 첫 번째 구역을 볼 수 있습니다.

앤의 시야선은 건물을 통해 한 구역으로만 제한됩니다.

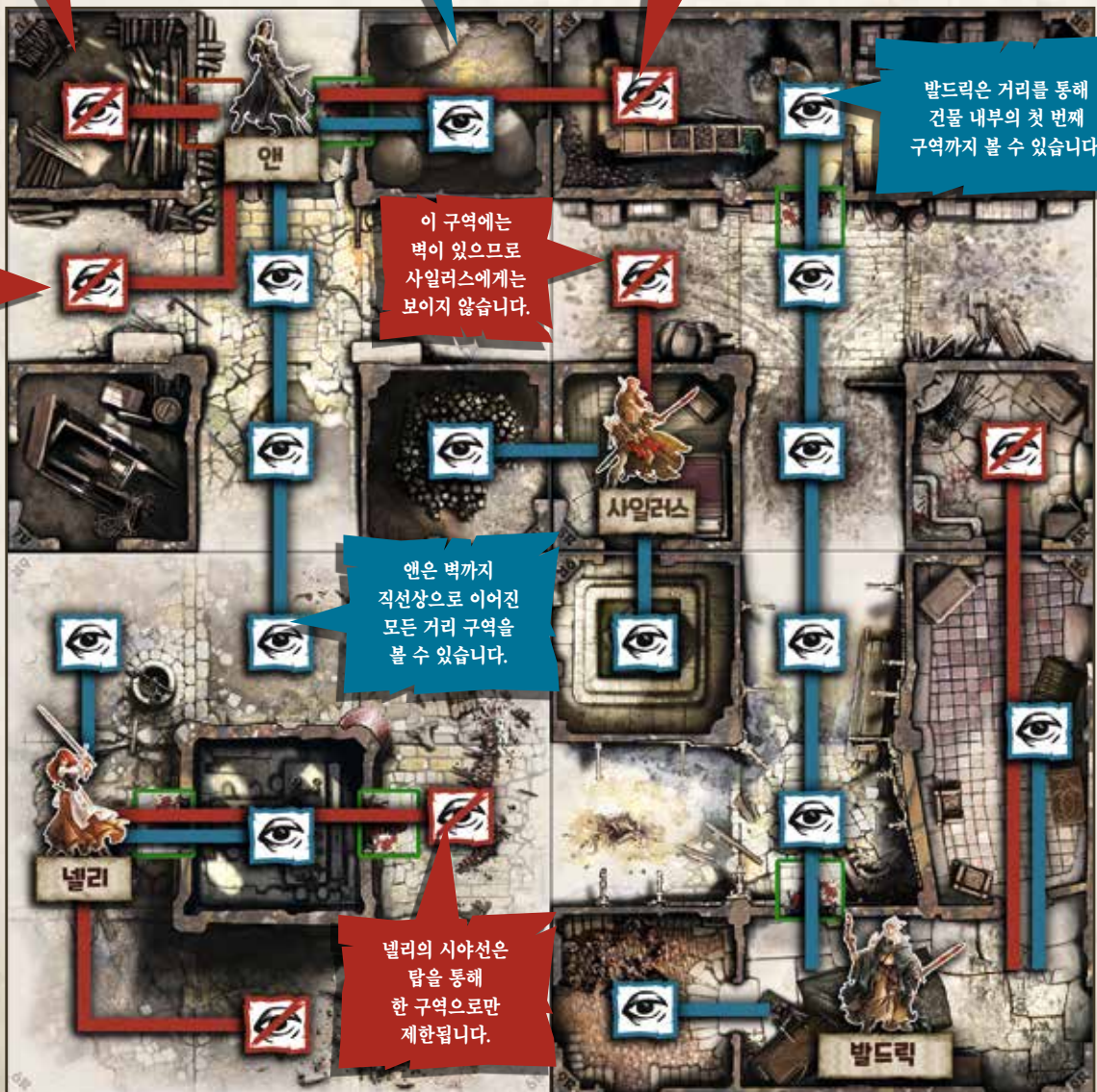
발드릭은 거리를 통해 건물 내부의 첫 번째 구역까지 볼 수 있습니다.

이 구역은 직선상에 위치하지 않아 앤에게 보이지 않습니다.

이 구역에는 벽이 있으므로 사일러스에게는 보이지 않습니다.

앤은 벽까지 직선상으로 이어진 모든 거리 구역을 볼 수 있습니다.

넬리의 시야선은 탑을 통해 한 구역으로만 제한됩니다.



이동 방법

캐릭터는 현재 구역에서 바로 옆 구역으로 이동할 수 있습니다. 이때 이 두 구역은 반드시 가장자리가 면으로 붙어 있어야 합니다. 모서리만 만나는 두 구역은 이어지지 않은 것으로 간주합니다. 즉, 캐릭터는 대각선으로 이동할 수 없습니다.

거리에서 옆 구역으로 이동하는 데에는 아무런 제약이 없습니다. 하지만 캐릭터가 건물로 들어가거나 나올 때는 반드시 문(또는 통로)을 이용해야 합니다. 캐릭터가 건물 안에서 이동할 때는 현재 구역과 통로로 이어진 구역으로만 이동할 수 있습니다. 이때 구역 내 피규어의 위치 및 벽의 배치 등은 두 구역이 통로를 공유하는 한 아무런 영향을 미치지 않습니다.



장비 카드 살펴보기

무기 및 전투 주문

우리는 왕에게 속한 지방 영지로 갔다. 그리 먼 곳이 아니었다. 영지로의 출입은 금지되어 있었으나, 상황이 상황이니만큼 우리는 나름의 판단 하에 안으로 들어갔다. 성은 산산조각 나있었다. 말그대로 완전히 파괴되어 있었다. 일부 생존자들이 저장고에 숨어 있었다. 그들은 우리의 목소리를 듣고 문을 열어주었다. 며칠을 숨어 있다가 문을 열었던 그들이 쇠붙이와 햇불로 무장한 우리의 모습을 보고 얼마나 놀랐을지 상상해보라. 이로서 영지를 지키던 왕의 군대가 그 맹렬한 괴물들에게는 여전히 상대가 되지 않는다는 것이 증명되었다. 하지만 우리에게는 적어도 마법사 몇 명과 무장한 용사들이 있다. 게다가 무기-정말 많은 무기들이 있다. 대량 학살이 살고 갔음에도 영지에는 많은 무기들이 남아 있었다. 당연했다. 좀비들은 무기를 사용하지 않으니까.

좀비사이드: 흑사병에는 수많은 장비 카드가 있습니다. 생존자들이 좀비를 물리치기 위해 사용하는 것들로 세 가지 범주로 나뉩니다. (근접 무기, 원거리 무기, 전투 주문)

• 근접 무기는 사정거리 수치가 “0”을 나타내므로, 좀비가 생존자와 같은 구역에 있는 경우에만 사용할 수 있습니다. 이것은 근접 행동으로 사용합니다. (33 페이지 참조)



도끼? 검? 좀비들을 찢고, 베는 방법은 무궁무진합니다!

• 원거리 무기는 최대 사정거리 수치가 "1" 이상입니다. 이것은 원거리 행동으로 사용됩니다. (33 페이지) 사정거리가 "0"인 곳을 원거리 무기로 공격하는 것 역시 여전히 원거리 행동입니다.



더 강력한 원거리 무기에 관심이 있다면, 시작 무기인 단궁을 빠르게 다른 무기로 교체해보세요.

• 전투 주문은 독특한 두루마리 모양을 가지고 있으며, 최대 사정거리가 "1" 이상입니다. 이것은 마법 행동으로 사용됩니다. (35 페이지) 사정거리가 "0"인 곳을 전투 주문으로 공격하는 것 역시 여전히 마법 행동입니다.



화염구와 마나 폭발은 전투 주문입니다.

일부 장비 카드는 여러 종류에 공통으로 속할 수도 있습니다.



오크 석궁은 근접 무기이면서 원거리 무기입니다.

문 개방, 좀비 제거 및 소음을 내는 장비



주사위 굴림을 통해 문을 열 수 있는 장비에는 이러한 아이콘이 있습니다. 주사위는 문을 여는 데 필요한 최소 굴림 수치를 나타냅니다.



주사위 굴림 없이 문을 열 수 있는 장비에는 이러한 아이콘이 있습니다.



좀비를 죽일 수 있는 장비에는 아래 부분에 이러한 전투 특성이 표시되어 있습니다. 위와 같은 아이콘들에는 소음과 관련된 두 번째 아이콘이 함께 표시되어 있습니다. 행동의 소음 여부는 이 아이콘들에 의해 결정됩니다. 소음은 좀비를 끌어 들입니다!



이 행동은 소음을 유발하여 소음 토큰을 생성합니다 (15 페이지, "소음" 참조).



이 행동은 소음을 유발하지 않으므로, 소음 토큰을 생성하지 않습니다.

전투 특성

근접 무기, 원거리 무기, 전투 주문에는 다양한 방식으로 좀비를 자르고, 쏘고, 산산조각 내는데 사용되는 전투 특성이 표시되어 있습니다.

세트: 양손에 동일한 이름의 세트 무기가 있는 경우, 하나의 행동으로 양쪽 무기를 모두 사용할 수 있습니다. (세트 원거리 무기 및 전투 주문은 반드시 동일한 구역을 조준해야 합니다)

손: 이 장비를 사용하려면 손에 들어야 합니다.

무소음: 근접 전투에서 사용할 경우 소음 토큰을 생성하지 않습니다.

문 열기: 주사위 굴림 없이 문을 엽니다.

사정거리: 이 무기로 공격할 수 있는 최단거리와 최장거리입니다. "0"은 도끼가 근접만 된다는 것을 의미합니다.

소음: 문을 열 때 소음 토큰 하나를 생성합니다.

주사위: 이 근접 무기를 사용할 때 굴리는 주사위의 개수입니다.

정확도: 굴린 주사위 중 정확도 이상의 눈금이 나온 주사위 수만큼 명중입니다. 정확도 미만으로 나온 눈금은 명중 실패입니다.

피해: 명중한 주사위 하나마다 줄 수 있는 피해량입니다. 패티를 죽이려면 "2" 수치 이상이 필요합니다.

손: 이 장비를 사용하려면 손에 들어야 합니다.

무소음: 원거리 전투에서 사용할 경우 소음 토큰을 생성하지 않습니다.

사정거리: 이 무기로 공격할 수 있는 최단거리와 최장거리입니다. 최대 사정거리가 "1" 이상이라는 것은 단궁이 원거리 무기임을 의미합니다.

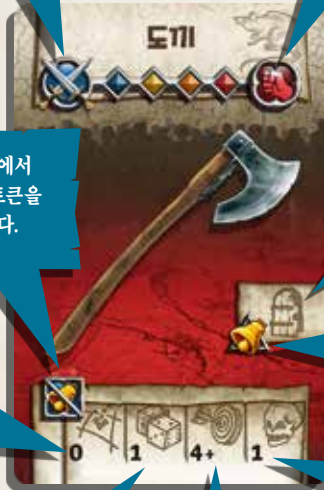
주사위: 이 무기를 쓰기 위해 원거리 행동을 사용할 때 이 수치 만큼 주사위를 굴립니다.

정확도: 굴린 주사위 중 정확도 이상의 눈금이 나온 주사위 수만큼 명중합니다. 정확도 미만으로 나온 눈금은 명중 실패입니다.

피해: 명중한 주사위 하나마다 줄 수 있는 피해량입니다. 패티를 죽이려면 "2" 수치 이상이 필요합니다.



이 보석들은 생존자가 이 카드를 사용하기 위해 필요한 위험 레벨을 나타냅니다. 이 게임에 있는 모든 카드에는 4개의 보석이 모두 표시되어 있으므로, 생존자들은 이 카드들을 어떠한 레벨에서도 사용할 수 있습니다. 확장에는 이러한 보석이 일부 제거되어 있는 카드가 포함되어 있으며, 이는 생존자가 해당 위험 레벨에 있는 동안에는 그 카드를 사용할 수 없다는 것을 나타냅니다. (적합한 슬롯에 저장 가능)



손: 이 장비를 사용하려면 손에 들어야 합니다.

주문: 주문 카드에는 두루마리 그림이 그려져 있습니다.

피해: 명중한 주사위 하나마다 줄 수 있는 피해량입니다. 패티를 죽이려면 "2" 수치 이상이 필요합니다.

정확도: 굴린 주사위 중 정확도 이상의 눈금이 나온 주사위 수만큼 명중합니다. 정확도 미만으로 나온 눈금은 명중 실패입니다.

주사위: 이 주문을 쓰기 위해 마법 행동을 사용할 때 이 수치 만큼 주사위를 굴립니다.

사정거리: 주문이 닿을 수 있는 최단거리와 최장거리입니다.

소음: 마법 전투에서 사용할 때, 소음 토큰 하나를 생성합니다. 세트 무기(혹은 주문)는 행동 마다 하나의 소음 토큰을 생성합니다.

세트: 양손에 동일한 이름의 세트 무기가 있는 경우, 하나의 행동으로 양쪽 무기를 모두 사용할 수 있습니다 (세트 원거리 무기 및 세트 전투 주문은 반드시 동일한 구역을 조준해야 합니다).

소음



- 이 토큰을 생존자가 행동을 해결한 구역에 놓습니다. 생존자가 이동하더라도 그것은 생성된 구역에 머무릅니다.
- 주사위를 얼마만큼 굴렸는지, 얼마만큼 명중했는지, 세트 무기를 사용했는지 여부와는 관계없이, 하나의 행동으로는 하나의 소음 토큰만 생성됩니다.
- 소음 토큰은 종료 단계 때 보드에서 제거됩니다. (8 페이지 참조)

중요: 각각의 생존자 피규어 역시 소음 토큰으로 간주합니다. 좀비들은 예민한 청각을 가지고 있으며, 생존자들은 어찌됐건 조용히 머무르지 않습니다!

예시: 클로비스는 도끼로 문을 열기 위해 행동 하나를 소비합니다. 문을 여는 것은 소음을 발생시킵니다. 이로 인해 소음 토큰 1개가 생성됩니다. 그런 다음 자신의 구역에 있는 좀비를 공격하였고, 두 번의 근접 행동 이후 좀비를 쓰러뜨렸습니다. 도끼는 소음이 발생하지 않는 살상무기라서 이 근접 행동은 소음을 발생시키지 않습니다. 이 구역에는 소음이 2개 남아있습니다. (문을 열 때 발생한 소음 토큰 1개와 클로비스 피규어 그 자신) 다른 구역에서, 발드릭은 자신의 화염구로 두 번의 마법 행동을 실행합니다. 그는 마법 행동마다 3개의 주사위를 굴렸지만, 소음 토큰은 마법 행동 마다 1개씩, 총 2개가 생성됩니다. 소음 토큰은 발드릭이 생성시킨 그 자리에 남아있으며, 그가 이동하더라도 그 자리에 머무릅니다.

그 절름발이들은 보이는 것과 들리는 것만으로 사냥을 한다. 당신이 그들의 시야에 들어오는 순간, 괴물들은 당신의 살집을 보고 숨을 헐떡이며 신음 소리를 낼 것이다. 하지만 주변이 조용하다면, 그들 역시 침묵한다. 만약 어디선가 소리가 들린다면 그것이 무슨 소리이던간에 그들은 즉각 튀어나올 것이다. 죽은 자가 얼마나 고요속에서 은신하고 있을 수 있는지를 아마 당신은 믿을 수 없을 것이다. 만약 당신이 원한다면, 걸터다니는 죽은 시체인척하면서 뺨버린 죽은 송장만큼 조용할 수 있다. 전투의 표호를 외치지도 않고, 목적을 높이지도 않으면서 말이다. 어떤 이들은 놀라거나, 공포에 질려 울부짖지 않도록 자발적으로 자신의 입에 재갈을 물리기도 한다.

주문을 시전하거나 문을 부수면 소음이 발생하며, 소음은 좀비를 끌어들이니다. 소음을 내는 장비로 문을 열거나, 공격하는 각각의 행동은 소음 토큰을 생성합니다.

◆ 경험치, 위험 레벨 및 기술

생존자는 좀비를 죽일 때마다 경험치를 얻으며, 위험 트랙에 꽂혀있는 이동 화살표를 오른쪽으로 이동시킵니다. 일부 임무는 좀비의 한 종류인 어보미네이션을 해치웠을 때 추가 경험치를 주기도 합니다.

위험 레벨은 네 단계로 나뉩니다: 파란색, 노란색, 주황색, 빨간색. 이는 간간이 나타나는 좀비들이 해일처럼 거대한 무리로 변해가는 과정을 나타냅니다. 각 위험 레벨에서, 생존자는 자신의 퀘스트에 도움이 되는 하나의 새로운 기술을 얻습니다. (51 페이지, 기술 참조) 기술은 위험 레벨마다 추가되며, 빨간색 레벨에 도달하면 생존자는 4개의 기술을 갖게 될 것입니다. 새로운 기술이 잠금 해제되면, 생존자 대시보드에 새로운 표시 마커를 꽂아 표시합니다.

- 생존자가 7 경험치에 도달하면, 위험 레벨이 노란색으로 이동합니다. 그는 네 번째 행동을 얻게 됩니다.
- 생존자가 19 경험치를 얻으면, 그의 위험 레벨이 주황색으로 이동합니다. 그는 자신의 ID 카드에 있는 두 가지 기술 중 하나를 선택하여 얻습니다.
- 위험 레벨은 43 경험치에서 빨간색으로 이동합니다. 자신의 ID 카드에 표시된 세 가지 기술 중 하나를 선택합니다.

하지만 안타깝게도 높은 위험 레벨엔 부작용도 있습니다. 좀비를 발생시키기 위해 좀비 카드를 뽑으면, 현재 생존자 중 가장 높은 위험 레벨인 생존자의 레벨에 해당하는 줄을 읽습니다. (25 페이지, "좀비 발생" 참조) 여러분의 생존자가 더 강해질수록, 더 많은 좀비가 나타난다는 점을 잊지 마세요.

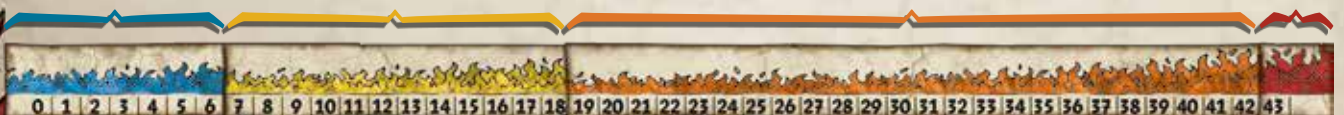


0에서 6 경험치:
파란색 레벨,
시작 기술 보유.

7에서 18 경험치:
노란색 레벨,
네 번째 행동 획득

19에서 42 경험치:
주황색 레벨,
두 가지 기술 중
하나 선택.

43 경험치:
빨간색 레벨,
세 가지 기술 중
하나 선택.



인벤토리

각 생존자는 최대 8장의 장비 카드를 휴대할 수 있으며, 대시보드의 장비 슬롯은 3가지 종류로 나뉩니다 (양쪽 손, 몸, 5개의 가방 슬롯).

언제든지 새로운 카드를 위한 공간을 확보하기 위해 인벤토리에서 카드를 버릴 수 있습니다. (다른 플레이어의 차례 중에도 가능)

손



손 아이콘은 손에만 사용할 수 있는 장비 카드를 나타냅니다.

- 양쪽 손 슬롯은 손 아이콘이 있는 장비 카드 전용입니다.
- 손 아이콘이 있는 장비 카드는 오직 손에 장착된 경우에만 사용할 수 있습니다.

몸



몸 아이콘은 몸에만 사용할 수 있는 장비 카드를 나타냅니다.

- 몸 슬롯은 몸 아이콘이 있는 장비 카드를 위한 곳입니다.

가방

- 가방 슬롯에는 모든 종류의 장비 카드를 최대 5개까지 장착할 수 있습니다.

- 몸 또는 손 아이콘이 있는 장비 카드도 가방에 보관할 수 있지만, 가방에 있는 동안에는 사용할 수 없습니다.

카드에 쓰여진 내용은 알맞은 인벤토리 슬롯으로 옮겨질 때까지 적용되지 않습니다.

- 가방 아이콘이 있는 장비 카드는 가방에만 보관할 수 있으며, 언제나 사용할 수 있습니다.



가방 아이콘이 있는 장비 카드는 오직 가방에 보관된 경우에만 사용할 수 있습니다.

몸 슬롯은 방어구와 같이 몸 아이콘이 있는 장비 카드 또는 직접 언급된 장비 카드(벨리의 경우, 단검)를 위한 곳입니다.

가방 슬롯은 현재 사용하지 않는 무기나 주문 카드뿐만 아니라, 화살 다발과 같은 지원용 카드를 보관하기 위한 곳입니다.



양쪽 손은 주로 전투에 쓰입니다. 이곳엔 무기나 주문처럼 손 아이콘이 있는 카드만 보관할 수 있습니다.

좀비사이드: 흑사병에는 다섯 종류의 좀비가 있습니다. 훌륭한 생존자는 자신의 강점과 약점을 빠르게 파악합니다! 대부분의 좀비는 활성화 될 때마다 한 번의 행동을 갖습니다. (러너는 두 번) 좀비는 최소 요구 피해 수치 이상의 공격이 성공적으로 명중하게 되면 즉시 제거됩니다. 그 후 공격자는 즉시 표시된 경험치를 얻습니다.



위커

한 때는 농민, 수공업자, 상인이자 마을 사람이었던 이 비참하고 불행한 사람들은 자신도 모르는 사이에 잠식되어 버렸다. 이들은 모두 꿈과 희망을 간직하고 있던 평범한 사람들이었지만, 이제는 단 하나의 목적만을 가진 좀비일뿐이다. 우리는 그들을 위커라고 부르는데, 좀비들 중에서 그 숫자가 가장 많으며 아무 생각이 없는 부류이다. 하지만 결코 그들을 과소평가해선 안 된다. 숫자로 봤을 때, 그들은 확실히 매우 위험하니까.

죽이기 위한 최소 피해량 : 1 피해
제공 경험치: 1점



패티

패티는 소위 말하자면... 뚱뚱한 자들이다. 그러나 그 지방 덩어리에는 인간 거상들이나 귀족들이 갖고 있었던 살집 이상의 무언가가 있다. 그들 대부분은 죽은 사람들처럼 고통을 느끼지 않는다. 이들을 끝내려면 화끈한 무장이 필요하다. 강력한 무기나 마법사와 같은. 물론 불도 효과가 있다. 그들을 영원한 안식처로 보내려면 그것을 잘 사용해야 한다.

죽이기 위한 최소 피해량 : 2 피해
제공 경험치: 1점



러너

러너는 빠르다. 아마 두 다리가 달린 것 중에선 가장 빠를 것이다. 그들이 질주하는 말을 앞지르는 걸 본적도 있다. 아주 간발의 차이였다. 하지만 그 말에 탔던 기병은 불쌍하게도 가망이 없었다.

죽이기 위한 최소 피해량 : 1 피해
제공 경험치: 1점
특수 규칙: 각각의 러너는 활성화 될 때마다 두 번의 행동을 갖습니다. (25페이지, "러너 활성화" 참조)



어보미네이션

아직 어보미네이션을 본적이 없다고? 당신은 운이 좋은 것이다. 어보미네이션을 본다면 그 즉시 알아차릴 것이다. 무기가 효과가 없다는 것을. 방어구도 아무 소용이 없다는 것도. 달려서 도망친다고.. 글썄 정말 빠르다면 효과가 있을지도 모르지. 하지만 이들은 정말 무자비하다. 당신에게는 아마 불이 간절히 필요할 것이다. 그것도 아주 뜨거운 불이.

죽이기 위한 최소 피해량 : 3 피해

제공 경험치: 5점

특수 규칙:

- 어보미네이션이 입힌 부상은 방어구 굴림으로 막을 수 없습니다. (23 페이지 참조)
- 어보미네이션을 죽이려면 3 피해 이상을 줄 수 있는 무기가 필요합니다. 하지만 **좀비사이드: 흑사병**의 본판에는 그런 무기가 없습니다. 당신의 파티가 이 괴물을 죽이려면, 해당 구역에 드래곤의 담즙을 던지고, 횃불로 불을 붙여, 드래곤의 화염을 만들어내야 합니다. (35 페이지 참조) 샘슨 역시 빨간색 레벨에서 자신의 피해 +1 기술에 2 피해의 근접 무기를 사용하여 이를 해낼 수 있습니다. (51 페이지 참조)



네크로맨서

숲 속 먼 곳에서 길을 잃은 어린아이들을 유괴한다는 네크로맨서의 동화를 다들 들어봤을 것이다. 나름 효과가 있는 이야기여서, 아이들을 집에서 잠자코 있게 만들 수 있는 상상의 이야기였다. 하지만 지금은 더이상 그들이 상상의 존재라고 믿던 시절이 아니다. 우리는 그들이 어디서 왔는지, 또 무엇을 원하는지 알 수 없다... 아마도 자기 자신을 제외한 모든 생명체를 파괴하려는 의도를 갖고 있을지도 모른다. 그들은 어떤 이유에서건 좀비 역병에 면역이다, 아마도 그들 무리를 통제하기 때문에 그런 것으로 보인다. 어쩔 수 없이 눈에 보이는 대로 그들을 죽이고, 그 시체를 불태워야 한다. 그게 유일하면서도 가장 확실한 방법이다.

죽이기 위한 최소 피해량 : 1 피해

제공 경험치: 1점

특수 규칙:

네크로맨서의 특수 규칙은 29 페이지에서 자세히 설명합니다.



이 토큰은 네크로맨서의 진입 구역을 표시합니다. 이것을 네크로맨서 발생 토큰이라고 부르도록 하겠습니다.



플레이어 단계

시작 플레이어 토큰을 가진 사람부터 시작하여, 각 플레이어는 원하는 순서대로 자신의 생존자를 차례대로 활성화합니다. 각 생존자는 파란색 위험 레벨에서 3번의 행동을 실행할 수 있습니다 (파란색 레벨의 기술이 주는 추가 행동은 별도). 가능한 행동은 다음과 같습니다:

이동

7대 1로 우리가 더 쪽수가 많다구? 식은 죽 먹기구만!

- 샘슨

생존자는 한 구역에서 다음 구역으로 이동하지만, 외부 건물 벽이나 닫힌 문을 통과하여 이동할 수는 없습니다. 생존자가 떠나려고 하는 구역에 좀비가 있는 경우, 좀비 당 하나의 추가 행동을 사용해야 해당 구역을 떠날 수 있습니다. 생존자가 좀비가 포함된 구역으로 들어가면 이동 행동은 종료됩니다. 이동 행동 마다 여러 구역을 이동할 수 있는 기술 (혹은 "민첩함" 기술, 54 페이지 참조)이 있다고 하더라도 마찬가지입니다.

예시: 사일러스는 현재 워커 둘이 있는 구역에 있습니다. 이 구역을 떠나려면 한 번의 이동 행동과 구역에 있는 워커 당 하나씩, 두 번의 추가 행동이 필요하여, 따라서 총 세 번의 행동을 소비해야 합니다. 만약 그 구역에 좀비 셋이 있었다면, 사일러스는 이동하기 위해 네 번의 행동이 필요했을 것입니다.

탐색

이봐, 내가 뭘 찾았는지 봐봐! 죽은 마법사야. 쓸 만한 마법서 좀 없으려나..

- 넬리

오직 건물 구역만 탐색할 수 있으며, 해당 구역에 좀비가 없어야 합니다. 플레이어는 장비 덱에서 카드 1장을 뽑습니다. 그런 다음 그 카드를 생존자의 인벤토리에 배치하거나, 즉시 버려야 합니다. 생존자는 오직 차례 당 한 번만 탐색 행동을 할 수 있습니다 (추가 행동인 경우에도 마찬가지). 탐색 이후, 생존자는 자유롭게 자신의 인벤토리를 재배치할 수 있습니다.

새로운 카드를 위한 자리를 확보하기 위해 언제든지 인벤토리에서 비용 없이 카드를 버릴 수 있습니다. 장비 덱이 소진되었다면, 버려진 장비 카드를 모두 다시 섞어 덱을 새로 만듭니다. (시작 장비 카드는 포함하되, "지옥불" 및 "오크 석궁"과 같은 저장고 카드는 제외)

문 열기

...그 날 클로비스는 소위 "똑-똑"이라는 농담을 만들었다.

- 앤

문 열기 아이콘이 있는 근접 무기는 생존자의 옆에 있는 문을 여는데 사용할 수 있습니다. 행동을 소비하여 무기 주사위 수치 만큼 주사위를 굴립니다: 주사위 눈 중 하나가 무기의 정확도 수치 이상이라면 문이 열립니다. 해당 구역에 소음 토큰 1개를 놓습니다.



주사위 표시가 있는 문 열기 아이콘

주사위 눈 중 하나가 자신의 근접 무기의 정확도 수치 이상이라면 문이 열립니다.

자신의 근접 무기의 주사위 수 만큼 주사위를 굴립니다.

중요: 문 열기는 근접 행동이 아닙니다. 세트 무기 사용, 기술이나 단검의 추가 보너스와 같은 근접 보너스로 인한 주사위 혜택을 받지 못합니다. 오직 무기의 본래 주사위 수치만 사용합니다.

일부 무기에는 주사위 표시가 없는 문 열기 아이콘이 있습니다. 이때는 주사위를 굴릴 필요 없이, 문을 열 수 있습니다. 문을 열기 위해 그저 행동만 소비하면 됩니다. 만약 그 무기가 소음을 발생시킨다면 소음 토큰을 놓습니다. (12 페이지, "장비 카드 살펴보기" 참조)



주사위 표시가 없는 문 열기 아이콘

다수의 퀘스트에는 색상이 있는 문이 있습니다. 보통 이러한 문들은 일부 조건 (예: 일치하는 색상의 목표물을 찾기)을 충족시킬 때까지 열리지 않습니다. 자세한 내용은 퀘스트 설명을 참조하세요.



건물 내 발생

닫힌 건물을 처음으로 열게 되면 건물 내부의 모든 방에 있는 좀비가 전부 깨어납니다 (단일 건물은 통로를 통해 연결된 모든 방까지 확장되며, 때로는 여러 타일에 걸쳐져 있을 수 있습니다). 건물의 각 구역을 원하는 순서대로 하나씩 표시하고, 각각의 구역에 대해 좀비 카드를 1장씩 뽑습니다. 표시된 구역에 해당하는 종류 및 숫자의 좀비를 배치합니다. (25 페이지, "좀비 단계-발생" 참조)

- 추가 활성화 카드를 뽑은 경우, 카드에 표시된 사항을 즉시 수행합니다.
- 이중 발생 카드를 뽑은 경우(26 페이지 참조), 이 구역에 좀비를 발생시키지 말고, 다음 구역에 2장의 카드 만큼을 발생시킵니다.

- 게임 내 일부 효과는 열린 문을 잠급니다. 그 문을 추후에 다시 연다고 하더라도, 새로운 좀비 발생이 일어나진 않습니다.
- 좀비 텍이 소진된 경우, 버려진 카드를 모두 다시 섞어 텍을 새로 만듭니다.

게임 시작 시 열려있는 건물에는 결코 발생이 일어나지 않습니다.

재배치하기/교환하기

- 그 주문을 나한테 넘겨. 난 읽을 줄도 모르잖아!

- 그럼 애먼 사람 쏘지 말고, 그 석궁이나 먼저 넘겨.

- 발드릭과 사일러스

생존자는 행동 한 번을 소비하여 자신의 인벤토리에 있는 카드들을 원하는 방식으로 재배치할 수 있습니다. 또한 동시에 현재 같은 구역에 있는 다른 생존자 1명(오직 1명만)과 원하는 만큼의 카드를 교환할 수 있습니다. 이 다른 생존자 역시 비용 없이 자신의 인벤토리를 재배치합니다. 거래 행동은 공평하지 않아도 됩니다. 양측이 모두 동의한다면, 모든 것을 건네주고, 아무 것도 받지 않아도 됩니다!

문이 열리는 즉시 이 건물에 좀비가 발생할 것입니다.

여기에는 닫힌 문이 없습니다. 이 건물은 게임 시작 시부터 공개되어 있습니다. 여기에 좀비를 발생시키지 마세요.

여기에 좀비를 발생시키지 마세요. 닫힌 문은 땅을 비공개 상태로 유지시킵니다.

넬리가 문을 열어 건물이 처음으로 공개됩니다.

좀비가 발생합니다!

좀비가 발생합니다!

좀비가 발생합니다!

좀비가 발생합니다!

전투 행동

전투 행동에는 근접, 원거리, 마법과 같은 모든 종류의 전투용 장비 카드가 사용됩니다.

근접 행동



당신이 충분히 강하다면, 좀비의 머리를 베는 것도 꽤 괜찮은 선택이 될 거야.

- 클로비스

생존자는 자신이 보유한 근접 무기를 사용하여 자신의 구역에 있는 좀비를 공격할 수 있습니다. (32 페이지, "전투" 참조)

원거리 행동



석궁 쏘는 법은 어디서 배웠어?

- 예전에 아파와 사냥을 나가곤 했거든.

- 왕의 사냥터에서 밀렵은 금지되어 있을 텐데?

- 내 기억엔 그냥 지방관을 쏘버렸던 것 같아..

- 앤과 넬리

생존자는 손에 들고 있는 원거리 무기를 사용하여, 무기 카드에 표시된 사정거리 내의 한 구역으로 발사할 수 있습니다. (32 페이지, "전투" 참조) **좀비사이드: 흑사병**에서 사람들은 캐릭터가 아닌, 구역을 향해 원거리 무기를 사용합니다. 이것은 목표 우선순위에 있어서 매우 중요합니다. (34 페이지 참조)

사정거리가 0인 원거리 무기를 사용하는 것도 원거리 행동이라는 것을 잊지마세요.

마법 행동



수 년 동안, 우리는 마법이란건 소수의 엘리트들에게 맡겨야 한다고 사람들을 설득시켰지. 물론, 몇몇 의식은 어느 정도의 기술이 필요했기 때문에, 비상시라면 가장 명철한 학생들도 사용할 수 있도록 화염구를 만들어 냈고. 근데 요즘은 이런 주문들이 가장 중요해져 버렸어.

- 발드릭

생존자는 자신의 손에 들고 있는 전투 주문 (전투 특성이 있는 주문)을 사용하여 좀비를 공격할 수 있습니다. 이 공격은 원거리 행동과 동일한 규칙을 준수합니다.



주문서 행동

제발 가속 마법 좀 짜줘, 영감. 그리고 좀 실실 웃더라도 이해 해주길. 내가 마치 엘프가 된 것 같은 기분이거든!

- 클로비스가 발드릭에게



이것이 주문서입니다.

생존자는 손에 들고 있는 주문서(전투 특성이 없는 주문)를 시전합니다. 카드에 쓰여진 효과를 해결합니다.

- 생존자의 시야선 내에 있는 목표 캐릭터나 구역(카드 설명 확인)을 대상으로 주문서를 시전합니다.
- 목표 대상이 생존자라면, 시전자는 자기 자신을 목표로 삼을 수도 있습니다.
- 대부분의 주문서에는 “차례에 한 번만 사용가능”이라는 설명이 있습니다. 생존자는 자신의 차례마다 오직 한 번만 그것을 시전할 수 있습니다. 동일한 주문서를 여러 개 소유하고 있다면, 각 주문서는 독립적으로 시전할 수 있습니다. 이번 라운드에 시전한 주문서를 다른 생존자와 교환했다면, 해당 주문서는 이번 라운드에 다시 시전할 수도 있습니다. 그러므로 같은 주문서를 한 라운드에 여러 번 시전하는 것도 가능합니다.

목표물 획득하기 또는 활성화하기

- 햇불에 불을 밝히는데 수녀가 몇 명이나 필요할까?

- 한 명. 우린 똑똑하고, 쓸데없이 노닥거리지도 않거든.

- 앤과 클로비스

생존자는 동일한 구역에서 목표물을 획득하거나, 목표물을 활성화시킬 수 있습니다. 그 효과는 퀘스트 설명을 확인하세요.

소음 내기!

생존자는 좀비들을 끌어들이기 위해 소음을 발생시킬 수 있습니다. 자신이 있는 구역에 소음 토큰 1개를 놓습니다.

아무 것도 하지 않기

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



좀비 단계

좀비들은 아무 말 없이 잔혹한 행동을 일삼는다. 하지만 주변에 네크로맨서만 없다면, 그들의 행동을 예측하는 것은 어려운 일이 아니다. 이제 당신은 좀 더 영리하게 행동해야 한다. 소규모의 인원이라 하더라도 결연한 집단은 그 멍청한 무리를 저지할 수 있다. 아주 신중하고, 조용하게, 그리고 가차 없이 내리쳐야 한다. 그들한테서 얻을만한 건 아무것도 없으니.

플레이어들이 자신의 생존자들을 모두 활성화시켰다면, 좀비들이 활동합니다. 아무도 좀비 역할을 수행하지 않습니다. 좀비들은 스스로 행동합니다. 다음 단계를 순서대로 수행하세요:

1 단계 - 활성화

각각의 좀비가 활성화되어 상황에 맞게 플레이어를 공격하거나, 구역을 이동하며 행동을 소비합니다. 공격을 먼저 모두 해결한 이후, 이동을 해결합니다. 각 좀비는 한 번의 행동으로 공격 또는 이동 중 하나를 수행합니다.

공격

생존자들과 같은 구역에 있는 각각의 좀비가 공격을 합니다. 좀비의 공격은 항상 명중이며, 주사위 굴림이 필요치 않고, 1개의 부상을 입힙니다. 구역에 있는 생존자들은 플레이어들간의 합의에 따라 부상을 나눕니다. 1명의 생존자에게 부상을 모두 몰아주는 것도 가능합니다.



적용 가능한 방어구 굴림을 모두 한 이후, 받은 부상 당 1만큼 부상 트랙의 표시 마커를 오른쪽으로 이동시킵니다. 생존자는 자신의 부상 트랙이 3에 도달하면 즉시 사망합니다. 자신의 피규어를 제거하고, 장비를 버립니다.

좀비들이 개떼처럼 몰려들고 있습니다! 좀비들은 무리를 지어 싸웁니다. 생존자와 같은 구역에서 활성화된 모든 좀비들이 공격에 합류합니다. 너무 많아서 과잉 살상이 되더라도 말입니다.

예시: 2명의 생존자가 있는 구역에 위커 일곱으로 구성된 그룹이 있습니다. 그 중 위커 여섯으로도 2명의 생존자를 둘 다 죽이기에 충분하지만, 플레이어들은 1명의 생존자에게 모든 부상을 몰아주기로 결정합니다. 자네의 희생은 길이길이 기억될 거야, 친구!

방어구 굴림



방어구: 몸 슬롯에 방어구 장비 카드를 장착한 생존자들은 부상을 회피하기 위해 방어구 굴림을 실행할 수 있습니다. 생존자는 자신이 받을 부상의 개수 만큼 주사위를 굴립니다. 방어구 카드의 방어구 수치 이상인 주사위 결과는 부상을 무시합니다. 운이 좋은 생존자는 자신의 팀에 대한 모든 부상을 견딜 수 있으며, 상처 하나 입지 않은 채 빠져나갈 수 있습니다!

방패: 생존자가 실제 방어구를 착용하고 있지 않다면, 손에 들고 있는 방패로 방어구 굴림을 할 수 있습니다. 생존자가 방어구를 착용하고 있다면, 방패는 그 방어구 굴림을 한 번 재굴림할 수 있게 해줍니다. 모든 주사위를 재굴림하고, 새로운 결과가 이전 결과를 대체합니다. 경우에 따라 (예: 가죽 방어구 5+를 착용한 경우), 방패는 방어구 그 자체보다 더 나은 방어구 수치를 제공할 수도 있습니다. 생존자는 방패의 방어구 수치를 대신 사용하는 것을 선택할 수도 있지만, 그런 다음에는 재굴림을 할 수 없습니다.

어보미네이션 및 드래곤의 화염으로 입은 부상은 방어구 굴림으로 막을 수 없습니다.

예시: 발드릭과 클로비스는 위커 셋과 같은 구역에 있습니다. 두 생존자는 모두 최대 체력이며, 클로비스는 사슬 방어구(방어구 4+)를 착용하고 있습니다. 위커들이 공격하였고, 각각의 위커는 1개의 부상을 입힙니다. 플레이어들은 이 3개의 부상을 생존자들에게 어떻게 분배할지 결정해야 합니다.

- 1명이 이 부상들을 모두 견뎌낼 수 있습니다. 사슬 방어구가 부상을 무효화시킬 수 있으므로 클로비스가 가장 합당한 선택입니다.
- 플레이어들은 원하는 어떤 방식으로든 부상을 나눌 수 있습니다. 부상 1개를 발드릭에게, 2개는 클로비스에게 주기로 선택합니다. 발드릭은 방어구가 없으므로, 자신이 받은 부상을 무효화시킬 수 없습니다. 클로비스는 방어구 굴림으로 2개의 주사위를 굴려(부상 당 1개씩) 4+ 및 5+가 나왔습니다.

하나는 성공입니다! 부상 1개는 무효화되었고, 클로비스는 자신의 방어구로 막지 못한 부상 1개를 입습니다.

이동

불가능한 확률에 직면했을 때 지형지물을 자신에게 유리하게 사용할 줄 알아야 한다. 벽과 문은 우리의 편! 막다른 골목은 피해야 한다!

- 사일러스

공격을 하지 않은 좀비는 자신의 행동을 사용하여 생존자를 향해 한 구역을 이동합니다.

1. 좀비들은 자신의 목적지 구역을 선택합니다.

- 가장 먼저, 시야선 내에 있는 생존자 중 소음 토큰이 가장 많은 생존자가 있는 구역으로 향합니다. 각 생존자 역시 소음 토큰 하나로 간주된다는 점을 잊지 마세요.
- 시야선 내에 생존자가 없다면, 가장 시끄러운 구역을 향해 이동합니다.

두 경우 모두 거리는 중요치 않습니다. 좀비는 항상 자신이 보거나 들을 수 있는 가장 시끄러운 먹잇감을 향해 이동합니다.

2. 좀비는 이용 가능한 최단경로로 자신의 목적지 구역을 향해 한 구역을 이동합니다.

가장 시끄러운 구역으로 통하는 열린 길이 없을 경우, 잠긴 문이 그들을 멈추게 하기는 하지만, 문이 모두 열려 있는 것처럼 그쪽을 향해 이동합니다.

같은 길이의 경로가 둘 이상일 경우에는, 가능한 모든 경로를 따르기 위해 좀비를 동일한 숫자의 그룹으로 나눕니다. 또한, 서로 다른 목표 구역에 동일한 숫자의 소음 토큰이 포함되어 있는 경우에도 분열합니다. 만약 필요하다면, 분열된 그룹에서 생성된 새로운 그룹에 각 좀비가 종류별로 숫자가 동일하도록 좀비를 추가시켜야 합니다.

분열 시 특수 규칙:

- 어보미네이션과 네크로맨서는 절대 분열되지 않습니다. 그들이 갈 방향을 결정하세요.
- 균등한 분열을 위해 추가해야 할 좀비 피규어가 충분치 않은 경우, 어떤 그룹이 최종적으로 좀비를 보강 받게 될지, 균일하지 않은 양쪽 그룹을 어느 방향으로 가게 할지 결정해야 합니다. 추가 활성화는 일어나지 않습니다. (26페이지 참조)

앤, 넬리, 사일러스가 가장 시끄러울지 모르지만, 이 좀비는 오직 발드릭만 봅니다.

이 좀비는 3명의 생존자를 향해 출발합니다.



이 좀비가 볼 수 있는 생존자가 없으므로, 가장 시끄러운 구역을 향해 이동합니다.

이 좀비는 여러 생존자 그룹을 볼 수 있지만, 항상 가장 시끄러운 그룹 쪽으로 갑니다. (발드릭이 가장 가까운 곳에 있다는 건 중요치 않습니다)

목적지까지 동일한 2개의 경로가 있습니다. 좀비 그룹을 양쪽 방향으로 분열합니다!

예시: 워커 넷, 패티 하나, 러너 셋으로 구성된 한 그룹이 생존자 그룹을 향해 이동합니다. 좀비들에게는 동일한 길이의 경로가 2개 있기 때문에, 그들은 2개의 그룹으로 분열됩니다.

- 워커 둘은 한쪽 방향으로 가고, 나머지 둘은 다른 경로로 갑니다.
- 패티 하나를 한쪽 워커 그룹에 합류시키고, 두 번째 패티를 추가하여 다른 그룹에 합류시킵니다.
- 러너 셋 역시 분열되는데, 둘은 첫 번째 그룹에, 다른 하나는 두 번째 그룹에 합류합니다. 추가 러너 하나를 가져와 두 번째 그룹에 합류시키면 양쪽 그룹이 균등해 집니다. 이제 생존자들에게는 상황이 훨씬 더 어려워졌습니다.

중요: 네크로맨서만의 이동 규칙이 별도로 존재합니다. 그들은 항상 네크로맨서 발생 구역이 아닌 가장 가까운 일반 발생 구역을 향해 이동합니다. (29페이지 참조)

러너 움직이기

러너라 불리는 것들의 포식 본능과 비정상적인 속도는, 그들의 부족한 판단력을 상쇄하고도 남는다. 그들은 몇 초 안에 사람을 갈기갈기 찢어버릴 수 있으니, 그에 맞게 행동해야 한다. 믿음직한 석궁병을 대가시키고 그들 중 누구도 당신에게 접근하지 못하도록 해야 한다.



러너는 활성화되면 두 번의 행동을 합니다. 우선 모든 좀비 (러너 포함)가 활성화 단계를 거쳐, 그들의 첫 번째 행동을 해결합니다. 이후 러너가 다시 활성화 단계를 거쳐 두 번째 행동을 사용합니다. 자신과 같은 구역에 있는 생존자를 공격하거나, 그곳에 아무도 없다면 이동합니다.

예시 1: 좀비 단계 시작 시, 러너 셋과 패티 하나로 구성된 그룹이 생존자로부터 한 구역 떨어진 곳에 있습니다.

현재 구역에 공격할 수 있는 대상이 없으므로, 그들은 첫 번째 행동으로 생존자가 있는 구역으로 이동합니다. 그런 다음 러너는 두 번째 행동을 합니다. 러너들은 현재 생존자와 동일한 구역을 점유하고 있으므로, 생존자를 공격합니다. 러너들은 각각 부상 1개씩을 입혀 생존자를 죽입니다.

예시 2: 러너 하나가 생존자와 같은 구역에 있으며, 워커 하나는 인접한 구역에 있습니다. 러너가 첫 번째 행동으로 생존자를 공격하여 부상 1개를 입힙니다. 워커는 생존자가 보이므로 해당 구역으로 이동합니다. 그런 다음 러너는 두 번째 행동을 합니다. 생존자를 다시 공격하여 두 번째 부상을 입힙니다.

예시 3: 생존자가 워커 셋, 패티 둘, 러너 둘과 같은 구역에 위치해 있습니다. 모든 좀비들이 공격하여, 7개의 부상을 입힙니다. (생존자를 죽이기 위해선 부상 3개면 충분) 좀비들 모두가 공격하였으므로, 아무도 이동하지 않습니다. 그런 다음, 러너가 자신의 두 번째 행동을 해결합니다. 현재 구역엔 공격할 대상이 없으므로, 다음 먹잇감을 향한 구역을 이동합니다.

2 단계 - 발생

놈들이 끝도 없이 밀려온다고 내가 공황 상태에 빠지길 바라는 건 아니겠지? 농담 말라고. 내 인생 최고로 행복한 날이니까!

- 클로비스



좀비 발생 토큰은 발생 구역의 위치를 표시해 줍니다.

퀘스트 지도에는 각각의 좀비 단계가 끝났을 때 어디에서 좀비가 출현하는 지가 표시되어 있습니다. 이를 좀비 발생 구역이라고 부릅니다. 좀비가 발생할 때는 우선 발생 구역 한 곳을 대상으로 좀비 카드 1장을 뽑습니다. 그런 뒤, 현재 경험치가 가장 많은 생존자의 위험 레벨을 확인합니다 (파란색→노란색→주황색→빨간색). 좀비 카드에서 그에 대응하는 줄을 확인하여, 그 줄에 표시된 종류의 좀비를 해당 숫자만큼 그 구역에 놓습니다.



각 발생 구역 마다 이것을 한 번씩 반복합니다.

좀비 발생은 각 라운드마다 동일한 발생 구역에서 시작하여, 시계 방향으로 진행합니다. 좀비 덱이 소진되면, 사용한 좀비 카드를 모두 모아 다시 섞어, 덱을 새로 만듭니다.

예시: 앤은 5 경험치를 가지고 있으므로, 파란색 위험 레벨입니다. 클로비스는 12 경험치를 가지고 있으므로, 노란색 위험 레벨입니다. 좀비들이 얼마나 발생하는지를 결정할 때는 경험치가 가장 많은 생존자인 클로비스에 해당하는 노란색 줄을 적용합니다.

색상이 있는 발생 구역



일부 퀘스트에는 파란색이나 초록색 색상이 있는 발생 구역 토큰이 있습니다. 달리 명시되지 않는 한, 해당 구역은 특정 이벤트가 (해당 색상의 목표물 획득 등) 일어나 좀비들을 활성화시킬 때까지 좀비를 발생시키지 않습니다.



추가 활성화 카드

아, 이런. 그렇게 뻔한 놈들은 아니었군.

- 넬리

추가 활성화 카드가 공개되면, 해당 구역에 좀비는 나타나지 않습니다. 대신, 표시된 종류의 모든 좀비들이 즉시 추가 활성화 됩니다. (23 페이지, "활성화 단계" 참조) 이 카드들은 파란색 위험 레벨에선 아무런 효과가 없습니다!



노란색, 주황색, 빨간색 위험 레벨에서, 모든 러너들이 즉시 활성화 됩니다.

파란색 위험 레벨에선 아무 일도 일어나지 않습니다.

이중 발생 카드



이곳엔 좀비가 발생하지 않지만, 다음 구역에 2배로 문제가 발생할 것입니다!

• 이중 발생 카드를 뽑은 경우, 지정된 구역에는 좀비가 출현하지 않습니다. 다음 좀비 발생은 그 다음 발생 구역(발생 단계에서 뽑은 경우)이나 건물 구역(건물 발생 시 뽑은 경우)에서 1장 대신 2장을 뽑아 해결합니다. 2장의 좀비 카드를 함께 뽑으며, 뽑은 순서대로 해결합니다. 2장 중 하나가 또 이중 발생 카드라면 일반 발생 카드를 먼저 해결한 다음, 이중 발생 카드를 해결합니다.

발생 단계입니다! 플레이어들은 이 발생 구역을 첫 번째로 선택하였습니다. 그들은 이중 발생 카드를 뽑았습니다! 일단 이곳에 좀비는 발생하지 않습니다...

발생 단계는 시계 방향으로 해결됩니다. 다음 발생 구역으로 이동합니다!



이 발생 구역에서는 2장의 좀비 카드를 뽑습니다...

앤이 문을 열자, 건물에서 좀비가 발생합니다! 플레이어는 이 구역을 첫 번째로 선택했고, 이중 발생 카드를 뽑았습니다. 일단 이곳에는 좀비가 발생하지 않습니다...



플레이어들은 이 구역을 두 번째로 선택하였습니다. 2장의 좀비 카드를 뽑아 이곳에 좀비를 채웁니다.

- 이중 발생 카드를 또 뽑았다면, 그 카드를 다음 발생 구역이나 건물 구역에 적용합니다.
- 같은 구역에서 이중 발생 카드를 2장 뽑았다면, 다음 구역에서는 4장의 좀비 카드를 뽑아야 합니다!

첫 번째 발생 구역: 이중 발생 카드입니다. 시계 방향 순서대로 진행합니다.

두 번째 발생 구역: 2장의 좀비 카드를 뽑습니다. 첫 번째 카드는 일반 카드이고 (일반적으로 좀비 발생), 다음 카드는 이중 발생 카드입니다.



세 번째 발생 구역: 2장의 좀비 카드를 뽑습니다. 일반적인 경우처럼 발생합니다.

첫 번째 건물 구역: 이중 발생 카드입니다.



두 번째 건물 구역: 이곳에서 2장의 좀비 카드를 뽑습니다. 2장 다 이중 발생 카드입니다! 이곳에서 발생이 일어나지 않습니다,

이 구역이 세 번째로 선택되었습니다. 이곳에서 4장의 좀비 카드를 뽑습니다. 일반적으로 좀비가 발생합니다.

- 마지막 발생 구역이나 건물 구역에서 이중 발생 카드를 뽑았다면, 첫 번째 발생 구역이나 건물 구역에서 추가로 이중 발생 카드를 사용합니다. (이미 그곳에 좀비를 발생시켰더라도!) 이렇게 추가로 이중 발생을 적용하는 중, 새로운 이중 발생 카드를 또 뽑았다면, 이중 발생 카드를 뽑지 않을 때까지 계속해서 다음 발생 구역이나 건물 구역에 이중 발생을 적용합니다.

마지막 발생 구역에서 이중 발생 카드가 뽑혔습니다. 첫 번째 구역으로 돌아갑니다!



이곳에서 좀비 발생이
시작됩니다. 플레이어들은
표시된 경로를 따라 한
구역씩 건물의 좀비 발생을
해결하기로 결정했습니다.

마지막 건물 구역에서 이중
발생 카드가 뽑혔습니다.
첫 번째 건물 구역에서
2장의 좀비 카드를 뽑습니다!



피규어 소진

좀비사이드: 흑사병 게임에는 좀비 피규어가 충분히 들어 있긴 하지만, 건물에 좀비가 발생하거나 채워야 할 때 해당 종류의 피규어가 부족할 수도 있습니다. 이러한 경우, (있다면) 남은 좀비 피규어를 마저 배치한 다음, 해당 종류의 모든 좀비를 즉시 추가로 활성화합니다.

다수의 활성화가 연속으로 발생할 수도 있습니다. 이 규칙은 특히 어보미네이션과 네크로맨서에게 있어서 매우 중요합니다. 이 좀비들의 피규어는 **좀비사이드: 흑사병** 본판 상자에 각각 1개씩만 들어있기 때문입니다. 어떤 상황에서는, 어보미네이션과 네크로맨서가 한 라운드에 여러 번 추가로 활성화될 수도 있습니다.

어보미네이션과 네크로맨서의 피규어가 보드 위에 이미 존재하고 있다면, 그들은 추가 활성화를 통해 보드판 위를 계속 돌아다닐 수도 있습니다.

보드 위에 있는 좀비 숫자를 항상 예의주시 해야 하며, 예상치 못한 좀비의 폭증에 대한 위험을 대비해야 합니다!

네크로맨서

네크로맨서는 적들 중에서 가장 사악한 존재로서, 혼란을 확산시켜 권력을 장악하고자 합니다. 그들은 스스로 생존자들과 싸우려 하지 않으며, 발견되는 즉시 도망치려 합니다. 네크로맨서는 다음과 같은 특수 규칙을 따릅니다:

- 네크로맨서는 바로 게임의 목표가 되는 좀비입니다.
 - 네크로맨서는 자신의 감염된 군대를 데리고 옵니다. 네크로맨서가 출현하면, 그의 출입 구역에 추가로 좀비 발생 토큰(네크로맨서 면으로) 1개를 놓습니다. 그런 다음, 이것에 대한 일반적인 좀비 발생을 즉시 한 번 해결합니다. 이제부터 네크로맨서 발생 구역이 활성화 되며, 일반적인 발생 구역과 동일한 방식으로 좀비를 발생시킵니다.
- 이후에 추가로 네크로맨서 좀비 카드를 뽑는다면, 종류에 상관없이 네크로맨서가 도망치거나 죽을 때까지 보드 위에 있는 모든 네크로맨서들이 추가 활성화 기회를 얻습니다.
보드 위에 총 6개의 좀비 발생 토큰이 있게 되면 (네크로맨서 발생 토큰 포함) 네크로맨서가 탈출하여 즉시 게임에서 패배합니다.

- 네크로맨서는 보드에서 도망치려 합니다. 네크로맨서의 활성화 시 자신이 위치한 구역에 공격할 수 있는 생존자가 없다면 (23 페이지, "좀비 단계" 참조), 그가 볼 수 있는 생존자들을 무시하고, 가장 가까운 발생 구역 (자신의 출입 구역 제외)을 향해 한 구역을 이동합니다. 탈출구 발생 구역이 동일한 거리에 여러 군데 있다면, 그 중 하나를 선택합니다.

네크로맨서는 가장 가까운 발생 구역을 통해 탈출하려 합니다.

네크로맨서 발생 구역 표시가 있는 자신의 출입 구역으로는 탈출할 수 없습니다. 위쪽 구역은 3개 구역 만큼 떨어져 있습니다!



1단계



2단계

• 네크로맨서는 탈출구 발생 구역에서 활성화되는 즉시 보드에서 탈출합니다. 보드에 놓았던 네크로맨서 발생 토큰을 일반 좀비 발생 토큰으로 교체합니다.

• 네크로맨서를 처치하면 적의 침입 속도가 느려집니다. 네크로맨서를 죽였다면, 발생 구역 하나를 선택하여 (네크로맨서 발생 구역 포함), 보드에서 제거합니다. 발생 구역을 제거한 이후에도 네크로맨서 발생 토큰이 보드 위에 남아 있다면, 일반 좀비 발생 토큰으로 교체합니다.

네크로맨서가 탈출구 발생 구역에서 활성화 됩니다. 네크로맨서는 좀비 전염병을 또 다른 장소에 퍼뜨리기 위해 보드에서 도망치므로 그 피규어를 제거합니다.

네크로맨서 발생 토큰을 일반 빨간색 좀비 발생 토큰으로 교체합니다.



3 단계: 악의 승리

3- 네크로맨서 발생 토큰을 일반 빨간색 좀비 발생 토큰으로 교체합니다.

1- 사일러스는 활을 사용하여 네크로맨서를 처치합니다.

2- 플레이어들은 이 발생 구역을 제거하는데 동의하며, 목표물 토큰을 향해 가는 길을 정리합니다.



3 단계: 좋은 결말

흔치 않은 경우지만, 모든 발생 구역 토큰이 같은 구역에 겹칠 수도 있습니다. 이 경우, 네크로맨서는 여전히 추가 네크로맨서 발생 토큰과 함께 출현하지만, 활성화되는 즉시 도망칩니다.





네크로맨서 결사대

좀비 역병이 왕국 전체에 퍼지면서 세상에는 영웅과 악당이 나타났다. 일부 네크로맨서들은 악명을 충분히 쌓을 만큼 비열한 짓들을 감행하였고, 우리와는 철천지 원수가 되었다. 그런 악랄한 놈들이 모일 때는 조심해야 한다. 그들은 어둠의 의식을 공유하기 때문이다. 네크로맨서는 어둠의 의식으로 좀비 군단을 소환하며, 미지의 소용돌이 속으로 사라진다.

◆ 자신만의 결사대 만들기

네크로맨서 결사대 규칙은 좀비사이드: 흑사병 게임을 진행하는 동안 다수의 네크로맨서들을 한 번에 플레이할 수 있게 해줍니다. 이 규칙을 사용하려면, 별도 확장에 포함되어 있는 추가 특수 네크로맨서들이 필요합니다. 별도 확장팩에 있는 네크로맨서 카드는 영문판/한글판 상관 없이 섞어서 사용할 수 있습니다.

1- 게임 준비 시 자신만의 네크로맨서 결사대를 만듭니다.

자신의 생존자 팀으로 상대할 네크로맨서들을 고릅니다 (치명적인 녀석들로 더 많이 고르세요!). 좀비 카드 더미에서 일반 네크로맨서 카드 6장을 따로 빼내어, 자신이 가장 좋아하는 네크로맨서 카드들과 어울리는 조합을 만듭니다. 좀비 더미에 이 6장의 맞춤 카드들을 넣고 섞습니다. 이제 결사대에 대항할 준비가 되었습니다!

예시: 현재 그룹은 오스토카르 및 투-미-쿠-파와 2개의 일반 네크로맨서 파규어를 보유하고 있습니다. 4개를 모두 플레이하기로 선택하였고, 6장의 결사대를 다음과 같이 맞추려 합니다: 일반 네크로맨서(x3), 오스토카르(x2), 투-미-쿠-파(x1). 다른 카드와 조합하는 것도 가능합니다. 투-미-쿠-파는 극히 드물게 등장하긴 하지만, 그 특수 규칙은 꽤나 흥미로울 것입니다!

2- 일반적인 네크로맨서 규칙을 사용하여, 네크로맨서를 발생 및 이동시킵니다. 네크로맨서 발생 구역에 색상을 사용하여 각각 어디서 발생했는지를 표시하고, 탈출할 구역을 결정합니다. 또한 네크로맨서 좀비 카드를 뽑으면, 네크로맨서가 도망치거나 죽을 때까지, 보드 위에 있는 다른 네크로맨서들에게 추가 활성화 기회를 부여하게 될 것입니다.

예시: 일반 네크로맨서와 오스토카르, 투-미-쿠-파가 보드 위에 준비되어 있습니다. 당신은 일반 네크로맨서 카드 1장을 뽑았습니다. 해당 구역에 추가 네크로맨서 발생 구역과 일반 네크로맨서 하나를 놓습니다. 다른 네크로맨서들 셋이 모두 추가 활성화됩니다. 종말이 가까워졌습니다!

3- 어둠의 의식을 조심해야 합니다! 좀비 단계 종료 시, 서로 0-1 사정거리에 있는 네크로맨서들은 마치 자신의 탈출구 발생 구역으로 탈출하는 것처럼 보드에서 달아납니다. 보드에 있는 네크로맨서 발생 토كن을 일반 좀비 발생 토oken으로 교체합니다.

4- 특별한 네크로맨서들은 해당 좀비 카드에 특수 규칙이 적혀 있습니다. 이러한 규칙들은 그들이 보드에 출현해서, 도망치거나 죽게 될 때까지 유효합니다.





전투

아 무리 바보라도 도끼로 적을 공격하는 건 할 수 있다. 하지만 빠르고 효율적으로 죽이기 위해서는 배짱과 기술이 필요하다. 그런데 공격 대상이 좀비라면... 음 글썄, 매번 요행을 바랄 순 없지 않을까. 도끼로 사람의 팔을 잘라 버리면, 그는 아마 나자빠질 것이다. 하지만 좀비의 팔을 잘라 버리면? 좀비는 아마 다른 팔로 널 붙잡으려 할 것이다. 재빠르고 견고하게 처리하지 못한다면, 위협해지는 것은 오히려 당신이 될 수도 있다.



주사위 수 표시

생존자가 좀비를 공격하기 위해 근접이나 원거리, 마법 행동을 실행하는 경우, 사용 중인 무기(또는 전투 주문)의 주사위 숫자 만큼 주사위를 굴립니다.



세트 표시

활성화된 생존자가 세트 표시가 있는 2개의 동일한 전투 주문이나 무기를 손에 장착하고 있다면, 한 번의 행동으로 양쪽 무기를 동시에 사용할 수 있습니다.

원거리 및 마법 행동의 경우, 양쪽 무기/주문은 모두 같은 구역을 조준해야 합니다.

예시 1: 사일러스는 2개의 "연발 석궁"을 손에 들고 있습니다. 연발 석궁은 세트 아이콘이 있으므로, 사일러스는 동시에 양쪽 무기를 발사할 수 있습니다. 각 연발 석궁의 주사위 수가 3 이므로, 하나의 원거리 행동으로 6개의 주사위를 굴릴 수 있습니다!



세트 아이콘

주사위 수 : 3

예시 2: 샘슨은 2개의 단검을 들고 있습니다. 이것은 세트 아이콘이 있는 동일한 무기이므로, 2개로 한 번에 공격할 수 있습니다. 원칙적으로 그는 2개의 주사위를 굴려야 합니다. (단검 당 1개씩) 그러나 각각의 단검은 장착된 다른 근접 무기에 주사위 +1의 보너스를 제공합니다. 여기서 보너스란 상호간에 적용되는 것으로서, 각 단검은 2의 주사위 수를 갖게 되어, 주사위 수는 총 4개가 됩니다!



특수효과

주사위 수 : 1

3세트?

생존자가 자신의 몸 슬롯에 적절한 장비 카드를 장착하였다면, 실질적으로 손에 3장의 카드를 장착한 것으로 간주할 수 있습니다. 이 경우, 당연히 가진 것 중에 2개만 사용합니다. 행동을 해결하거나 생존자와 관련된 주사위 굴림을 하기 전에, 3개의 장비 중 원하는 조합으로 2개를 선택합니다.



정확도 표시

무기의 정확도 수치 이상인 각 주사위 결과는 명중으로 처리합니다.



피해 표시

각각의 명중은 하나의 대상에게 무기의 피해 수치 만큼의 피해를 입힙니다.

- 워커, 러너, 네크로맨서는 1 피해 이상의 명중으로 죽습니다.
- 패티는 2 피해 이상으로 죽습니다. 1 피해를 입히는 무기로 여러 번 명중시키더라도 죽지 않습니다.

• 어보미네이션은 3 피해 이상으로 죽습니다. **좀비사이드: 흑사병** 게임 내에는 일반적으로 3 피해 이상을 주는 무기가 없으므로, 드래곤의 화염 (35 페이지 참조) 또는 샘슨이 2 피해를 주는 근접 무기에 '피해 +1: 근접' 기술을 사용해야 몬스터를 해치울 수 있습니다.

예시: 사일러스는 패티 하나를 보호하는 워커 셋에게 2개의 연발 석궁을 발사하였고, 5개의 명중을 기록합니다. 첫 세 발은 워커들을 쉽게 날려 버렸습니다. 그러나 연발 석궁은 단지 1 피해 밖에 줄 수 없으므로, 패티는 남은 2개의 명중에 아무런 영향을 받지 않습니다.

앤이 망치로 일을 마무리 하기 위해 도착하였습니다. 그녀는 오직 한 번만 명중 시켰지만, 망치는 2 피해를 입히므로 패티를 쓰러뜨리기에 충분합니다.

만약 패티 대신 2명의 러너가 있었다면, 망치로 인한 한 번의 명중으로는 2명의 러너를 제거하지 못했을 것입니다. 각각의 명중은 1명의 대상만 제거할 수 있으며, 남은 피해는 과잉으로 모두 버려집니다.

◆ 근접 행동

손에 근접 무기를 든 생존자는 자신이 현재 위치한 구역에 있는 좀비를 공격할 수 있습니다. 무기 카드에 쓰여진 정확도 수치 이상인 각 주사위 굴림을 명중으로 계산합니다. 플레이어는 해당 구역에 있는 가능한 대상들에게 원하는 대로 명중을 할당합니다.



빛나간 근접 타격은 아군의 포격을 일으키지 않습니다. (34 페이지 참조)

예시: 샘슨은 검으로 워커, 러너, 패티를 공격합니다. 그는 [4]와 [4]를 굴렸고, 이는 2개의 명중을 의미합니다. 검의 피해 수치가 패티를 죽일 만큼 높지 않기 때문에, 그는 러너와 워커를 죽이기로 결정합니다. 클로비스 역시 같은 구역에 있었지만, 샘슨의 베기 공격으로부터 안전합니다.

◆ 원거리 행동



원거리 무기("1" 이상의 최대 사정 거리를 가진 무기)를 손에 들고 있는 생존자는 자신의 시야가 닿는 곳으로(10 페이지 "시야선" 참조) 발사할 수 있으며, 그곳은 무기의 사정거리 내에 있어야 합니다.

기억할 것

- 건물 내부에서, 시야선은 통로를 공유하는 한 구역만큼 떨어진 곳으로 제한됩니다.
- 빛나간 타격은 아군의 포격을 야기할 수 있으므로(34 페이지 참조), 조준을 신중히 해야 합니다!



원거리 표시

무기의 사정거리는 해당 카드의 사정거리 수치로 표시되어 있으며, 관통할 수 있는 구역의 수를 나타냅니다.

두 수치 중 첫 번째 수치는 최소 사정거리를 나타냅니다. 해당 무기는 최소 수치 보다 가까운 구역으로 발사할 수 없습니다. 경우에 따라 이 수치는 0 일수도 있으며, 이것은 생존자가 현재 자신이 위치한 구역에 있는 대상을 향해 발사할 수 있다는 의미입니다 (여전히 원거리 행동입니다). 두 번째 수치는 무기의 최대 사정거리입니다. 최대 사정거리를 벗어난 구역으로는 발사할 수 없습니다.



예시: 장궁은 1-3의 사정거리를 가지며, 따라서 3개의 구역까지 발사할 수 있지만, 생존자와 같은 구역에 있는 대상에게는 사용할 수 없습니다. 한 손 석궁의 사정거리는 0-1이며, 이는 공격자가 현재 위치한 구역이나 그 인접한 구역의 대상에게 발사할 수 있다는 뜻입니다.

원거리 행동으로 한 구역을 선택했다면, 공격자와 대상 사이의 구역에 있는 캐릭터들은 무시합니다. 이것은 생존자가 동료 생존자나 좀비가 점유한 구역을 아무런 위험 없이 관통하여 발사할 수 있음을 의미합니다. 생존자는 자신의 구역에 있는 좀비가 아닌, 다른 구역으로 발사하는 것도 가능합니다!

목표 우선순위

원거리 무기(사정거리 "0"인 경우에도)를 사용하는 경우에는, 공격자는 성공적인 굴림을 통해 명중시킨 대상을 선택하지 않습니다. 다음과 같이 목표 우선순위에 따라 목표 구역에 있는 캐릭터들에게 명중을 할당합니다:

- 1 - 워커
- 2 - 패티 또는 어보미네이션 (공격자가 선택)
- 3 - 러너
- 4 - 네크로맨서

명중은 우선순위가 가장 낮은 대상에게 할당되며, 우선순위가 가장 낮은 대상이 모두 제거되면 그 다음 우선순위의 대상에게 할당됩니다. 여러 대상의 목표 우선순위가 동일한 경우, 플레이어들은 그 중에서 대상을 선택합니다.

목표 우선순위	타입	행동	죽이기 위한 최소 피해량	정렬치
1	워커	1	1	1
2	패티 / 어보미네이션 (1)	1	2/3	1/5
3	러너	2	1	1
4	네크로맨서	1	1	1

(1) 어보미네이션: 방어구 굴림을 무시함.

예시: "한 손 석궁" (사정거리 0-1, 주사위 2, 정확도 3+, 1 피해, 세트 원거리 무기) 2개를 장착한 넬리는 한 구역 떨어진 곳에 있는 워커 둘, 패티 하나, 러너 둘을 향해 공격을 합니다. 그녀는 주사위 4개를 굴렸고 (세트 무기인 각 한손 석궁 마다 2개씩, 1, 2, 3, 4의 결과를 얻습니다. 한손 석궁은 3, 4, 5, 6이 명중이므로, 3개의 명중을 얻습니다. 가장 먼저 2개의 명중으로 워커 둘을 모두 죽입니다. 그들이 목표 우선순위가 가장 높기 때문입니다. 마지막 명중은 패티에게 할당되지만, 패티를 죽일 순 없었습니다. 패티를 제거하려면 피해량 2가 필요하기 때문입니다.

아군의 포격

이봐! 엘프가 석궁을 건네 달라고 하는 데는 다 이유가 있구만!

- 클로비스

생존자는 자신의 공격으로 자기 자신을 명중시킬 수 없습니다. 그러나 위급한 상황인 경우 팀 동료가 간혀있는 구역을 대상으로 원거리 행동이나 마법 행동을 요청할 수 있습니다. 이러한 경우, 공격 굴림이 빗나가면 자동적으로 목표 구역에 있는 생존자에게로 공격이 향합니다. 이러한 아군의 포격으로 인한 명중을 원하는 방식으로 할당하세요.

방어구 굴림이 허용되며, 1대1 방식으로 아군의 포격으로 인한 명중을 취소시킵니다. 남아 있는 아군의 포격으로 인한 명중은 사용한 무기(또는 전투 주문)의 피해 수치 만큼 생존자에게 부상을 입힙니다.

아군의 포격은 근접 행동에는 적용되지 않는다는 점을 기억하세요. 생존자를 죽였다고 경험치를 얻지는 않습니다.

예시 1: 발드릭은 클로비스와 워커 둘이 있는 구역에 "석궁" (주사위 2, 정확도 4+, 2 피해)을 발사합니다. 1과 2가 나왔으므로, 하나는 명중, 하나는 빗나갑니다! 명중 하나로 워커 하나를 죽이며, 빗나감 하나로 인해 석궁 화살이 자신의 동료 생존자에게 명중합니다. 클로비스는 부상 2를 받습니다. 으악!

예시 2: 위급 상황에서 넬리는 앤과 러너 하나가 서 있는 구역에 세트로 "마나 폭발" (주사위 1+1, 정확도 4+, 1 피해)을 시전합니다. 1과 2가 나왔으므로 둘 다 명중입니다! 러너 하나를 죽이는 데는 명중 하나면 충분하므로, 다른 명중 하나는 쓸모가 없습니다. 오직 빗나감만 발사만이 생존자에게 할당되므로, 앤은 안전합니다.

예시 3: 샘슨, 사일러스와 워커 둘이 함께 서 있는 곳에 샘슨이 "한 손 석궁" (사정거리 0-1, 주사위 2, 정확도 3+, 1 피해)을 발사합니다. 1과 2가 나왔으므로, 하나는 명중, 하나는 빗나갔습니다. 명중 하나로 워커 하나를 죽입니다. 생존자는 자신의 공격으로 자기 자신을 명중시킬 수 없으므로, 빗나감 석궁 화살은 자동적으로 사일러스에게 향합니다. 사일러스는 부상 1을 받습니다.

재장전 무기

대부분의 무기들이 반복해서 사용할 수 있는 반면, "한 손 석궁"과 "오크 석궁"처럼 한 라운드에 여러 발을 발사하려면 그 사이에 행동 하나를 소비하여 재장전을 해야 하는 무기들도 있습니다. 무기가 현재 비어있어서, 다시 발사하려면 재장전이 필요하다는 것을 표시하기 위해 카드를 거꾸로 뒤집어 놓는 것을 추천합니다. 게임 라운드의 종료 단계 시, 이와 같은 무기들은 자동으로 재장전되므로, 라운드 시작 시에는 항상 장전된 상태가 됩니다.

- 이와 같은 무기를 이미 발사했고, 재장전하지 않은 상태로 다른 생존자에게 건네었다면, 새 무기 주인이 같은 게임 라운드 동안 이 무기를 사용하기 위해서는 반드시 재장전을 해야 합니다.
- 재장전을 해야 하는 동일한 세트 무기 2개를 장착한 경우, 한번의 행동으로 둘 다 재장전 됩니다.
- 세트 재장전 무기 중 하나로 한 구역에 발사를 한 다음, 또 다른 원거리 행동을 사용하여 다른 세트 재장전 무기로 다른 구역에 발사할 수도 있습니다.

예시: 넬리는 자신의 차례 시작 시 "한 손 석궁" 2개를 장착하고 있습니다. 그녀는 첫 번째 행동으로 양쪽 석궁을 모두 발사하였고, 두 번째 행동으로 재장전 한 다음, 세 번째 행동으로 다시 발사하였습니다. 양 쪽 한 손 석궁은 이제 모두 비었습니다.
종료 단계 시, 양 쪽 한 손 석궁은 자동으로 재장전 됩니다.

마법 행동



손에 전투 주문(전투 특성이 있는 주문)을 장착하고 있는 생존자는 자신의 시야가 닿는 구역(및 주문의 사정거리 내)에 마법을 발사할 수 있습니다. 마법 행동은 원거리 행동과 동일한 규칙을 준수합니다.

드래곤의 화염



대부분의 문제들은 이것에 불을 붙이면 해결된다구.

-앤



드래곤의 담즙 웅덩이에 햇불로 불을 붙일 수 있습니다.

"드래곤의 담즙" 카드를 손에서 버려, 생존자의 시야선이 닿는 사정거리 0-1 내에 드래곤의 담즙 웅덩이를 만들 수 있습니다. 그런 다음, "햇불" 카드를 손에서 버려, 생존자의 시야선이 닿는 사정거리 0-1 내의 드래곤의 담즙 웅덩이에 점화하여 드래곤의 화염을 만듭니다. 피해의 한계치, 방어구 수치, 남은 부상 등과 관계없이, 해당 토큰이 있는 구역 내에 있는 모든 캐릭터들이 사망합니다. 드래곤의 화염은 소음을 발생시키지 않습니다. 그런 다음, 드래곤의 담즙 웅덩이는 제거되며, 햇불을 던진 생존자가 모든 경험치를 받습니다. 드래곤의 화염을 사용하여 좀비 덩어를 놓아 보세요! 드래곤의 담즙 토큰이 이미 보드 위에 준비되어 있는데, 새로운 토큰을 놓아야 한다면, 이미 놓여진 것 중에서 하나를 골라 새로운 구역으로 이동시킵니다.



1 단계: 좀비에게 둘러싸인 앤은 자신이 현재 위치한 구역에 드래곤의 담즙 병을 던집니다. 드래곤의 담즙 토큰을 놓습니다. 그런 다음 앤은 그 구역을 떠납니다.



2 단계: 모든 좀비들이 앤을 찾기 위해 이동합니다. 이 용감한 수녀는 드래곤의 담즙에 햇불을 던집니다. 드래곤의 화염이 발생합니다! 해당 토큰이 있는 구역 내 모든 좀비들이 제거됩니다. 불이 타오릅니다! 앤이 모든 경험치를 얻습니다!



저장고

◆ 저장고 구역과 문

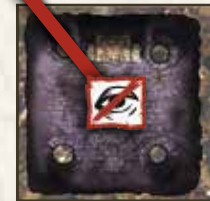
우리 조상들은 예비 식량을 어떤 종류의 은닉처에 저장하곤 했다. 마찬가지로 강력한 무기 역시 그곳에 숨긴 것을 알아냈다. 그들은 어떤 위협을 예상하고 이렇게 저장해 놓은 걸까?



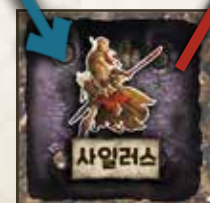
좀비사이드: 흑사병에서 저장고, 비밀의 방, 드래곤의 레어 등은 꽤 흔한 장소입니다. 그곳은 생존자들에게 꽤 훌륭한 지름길이 될 수 있습니다. 물론 좀비들에게도 마찬가지겠지만요! 퀘스트 지도에 있는 저장고 문 표시마다, 해당되는 색상의 저장고 구역 토큰을 보드 근처에 준비해 둡니다.

- 저장고 문은 퀘스트 설명에 특별히 명시되어 있지 않은 한, 일반적인 문처럼 열 수 있습니다.
- 열린 저장고 문을 통해 일치하는 색상의 저장고로 마치 연결되어 있는 것처럼 출입을 할 수 있습니다.
- 저장고는 건물 구역입니다. 그곳에서 탐색을 할 수 없습니다. 공개되었을 때 저장고에 좀비를 발생시키지 않습니다.
- 저장고 문은 해당 저장고 구역 안에서 열 수 있습니다.

중요: 저장고와 연관된 퀘스트에는 그 플레이 방식에 대해 상세히 설명해주는 특수 규칙이 있을 수 있습니다. 이 경우 해당 규칙이 일반 규칙보다 우선합니다.



1 단계, 사일러스는 목표물인 드래곤의 담즙과 횃불을 얻기 위해 보라색 저장고를 통과해야 합니다. 그는 건물 안으로 들어가 보라색 저장고의 문을 엽니다. 저장고에선 좀비 발생이 없으며, 사일러스는 그곳으로 시야선이 닿지 않습니다.



2 단계, 사일러스는 보라색 저장고 안으로 이동합니다. 그는 내부에서 다른 보라색 저장고의 문을 열었으며, 이것은 건물 내 좀비 발생을 촉발시킵니다. 위커 둘이 이곳에 있습니다! 사일러스는 그쪽 방향으로 시야선이 닿지 않으므로, 그곳에서 있는 좀비를 죽이기 위해 발사를 할 수 없습니다.



3 단계. 좀비가 접근합니다. 위커 하나가 열린 문을 통해 저장고로 들어옵니다. 사일러스가 그 좀비를 죽인 다음, 건물 내부로 이동하였고, 마침내 두 번째 위커도 죽였습니다. 어보미네이션이 저장고로 들어오려 하므로, 이제 다음 목표는 분명합니다!



7명 이상의 생존자로 플레이

좀비사이드: 흑사병에는 확장을 비롯한 여러 시리즈가 있습니다. 7명 이상의 생존자로 플레이 해보고 싶은 경우가 있을 수도 있습니다. 이를 위해 **울프스버그**나 **영웅 상자** 등과 같이 별도로 판매되는 확장판에 들어있는 시작 장비 카드, 색상 베이스, 플라스틱 마커, 생존자 대시보드가 추가로 필요합니다.



더 많은 숫자의 생존자들(또는 플레이어들!)로 플레이하는 건 그렇게 어렵지 않습니다. 다음 지침을 따르되, 도전하는 레벨에 맞추어 조정해 보세요.

- 6명을 초과하는 각 생존자마다, 게임 준비 중 생존자들에게 분배되는 시작 카드들에, 확장에 포함된 시작 장비 카드를 1장씩 추가합니다.

- 6명을 초과하는 생존자 2명마다(반올림) 좀비 발생 토큰을 1개씩 추가합니다. 이렇게 추가된 발생 토큰을 기존 토큰과 동일한 구역에 쌓아둡니다. 그렇습니다. 일부 구역에는 좀비들이 두 배 혹은 세 배로 발생될 수 있습니다!

- 6명의 생존자가 참여하는 게임에서는 보드 위에 6개의 좀비 발생 토큰이 있게 되면, 네크로맨서가 탈출했을 때 게임이 종료됩니다. 이 발생 토큰의 한도가 6명을 초과하는 생존자 2명 당 1씩 증가합니다. (반올림) 아래 표를 참조하세요.

생존자 수	추가 발생 토큰	발생 토큰 제한
6 이하	0	6
7-8	1	7
9-10	2	8
11-12	3	9

저장고의 유물들

저장고에서 발견되는 강력한 무기와 주문들을 게임 준비 중 별도로 준비해 둡니다. 이것들을 저장고 유물이라 부르며, 해당 카드에 “저장고”라는 키워드가 표시되어 있습니다.



생존자는 저장고에 저장된 저장고 유물을 얻기 위해 행동을 소비할 수 있습니다. 이것은 탐색 행동이 아니므로, 저장고에 유물이 여러 개 있다면, 여러 번 수행하는 것도 가능합니다. 이와 관련된 추가 특수 규칙이 퀘스트 설명에 포함되어 있기도 합니다. (꼭 확인하세요!)



퀘스트

◆ 퀘스트 0 :

연습: 죽음의 무도

쉬움 / 생존자 수 4+ / 45 분



전쟁은 우리에게 전혀 낯설지 않다. 평화로운 시절에도

귀족들은 어차피 자기들끼리 항상 싸우고 있었으니까. 물론 살육이 벌어지거나 하지는 않았지만, 서민들에겐 보통 세금과 임대료를 누구에게 내는지의 여부만 바뀔 뿐이었다. 그러나 이번엔 귀족들과 그의 군사들이 어디론가 떠나 버렸다. 다시는 그들을 볼 수 없을 줄 알았다. 음, 그 무리가 나타나기 전까진 말이다. 귀족들의 군대들은 더 강한 놈들이 되어 돌아왔다. 모든 것이 잔혹한 방법으로 엉망진창이 되었다. 죽음의 무도 앞에선 우리 모두가 똑같다. 그놈들이 당신의 문 앞을 두드리고 있는 한, 사회적인 계급 따위는 전혀 중요치 않다. 우리는 함께 일어서야 하며, 그놈들의 아가리에 죽음을 다시 던져 넣어야 한다.

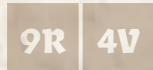
우리 중에 있는 마법사가 그 대표적인 예다. 그는 엄청난 부자였으며, 권력과 영향력을 가지고 있었다. 하지만 이제 손톱으로 삶을 붙잡고 있는 우리와 같은 사람 중 하나일 뿐이다. 그에게는 우리를 다른 곳으로 이동시켜줄 매직 서클이 있다. 여기 가만히 서서 당하는 것보단 탈출하여 반격하는 것이 더 낫다. 어딘가에 구해줘야 할 영혼이 몇 명 남아있을지도 모르며, 어딘가에 더 좋은 무기가 있을 수도 있다. 그 마법사는 이 위험한 순간마다 마지막까지 매직 서클로 우리를 돕고 있을 것이다. 좋은 사람이다. 좀 거들먹거리는 것만 뺀다면...

필요 타일: 4V, 9R



목표

매직 서클을 사용하여 안전한 장소로 순간이동하라. 모든 생존자들이 탈출구 구역에 도달해야 합니다. 그곳에 좀비가 없는 한, 모든 생존자들은 자신의 차례 종료 시 이 구역을 통하여 탈출할 수 있습니다.



- 네크로맨서 좀비 카드는 한 쪽에 따로 치워둡니다.
- 빨간색 목표물 사이에 초록색 목표물을 넣고, 뒷면으로 뒤집어 섞은 뒤, 무작위로 타일 위에 배치합니다.
- 표시된 구역에 워커 하나, 패티 하나, 러너 하나를 놓습니다.

- ## 퀘스트 - 좀비사이드

◆ 퀘스트 1 :

맹수 사냥

쉬움 / 생존자 수 6+ / 60 분

우리는 좀비들이 침투하는 곳을 발견했다. 다른 생존자들은 거리를 배회하는 거대한 좀비를 찾아냈고, 어떤 병든 마법사가 그 무리에게 우리를 집어삼키라고 명령하는 것을 확인했다. 네크로맨서의 위치를 찾아내는 것과 어보미네이션은 어떠한 무기로도 죽일 수 없다는 것을 깨닫는 데 이들이 걸렸다. 네크로맨서의 실험실을 급습해서, 드래곤의 화염을 만들기 위한 비밀재료를 꺼내와야 한다. 그럼 사냥을 한번 시작해볼까!

필요 타일: 1V, 2R, 8V, 9V



목표

게임에서 승리하려면 순서와 관계없이 다음 목표들을 달성해야 합니다:

- 괴물과 그 주인을 죽여라. 최소 어보미네이션 하나와 네크로맨서 하나를 죽여야 합니다.
- 실험실을 급습하라. 모든 목표물을 가져옵니다.



특수 규칙

• 준비:

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

• 실험실을 탐색하라. 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다.

• 불을 붙여라! 파란색 목표물은 실험실의 위치를 나타냅니다! 해당 구역에 즉시 네크로맨서를 발생시킵니다. 보드 위에 네크로맨서가 이미 있다면, 대신 어보미네이션을 발생시킵니다. 보드 위에 둘 다 이미 있다면, 아무 일도 일어나지 않습니다 (하지만 경험치는 여전히 얻습니다).

2R	8V
9V	1V



퀘스트 2: 검은 책

쉬움 / 생존자 수 6+ / 60 분

이제서야 우리는 알게 되었다. 우리 마을만 이런 것이 아니라는 것을. 좀비 역병이 온 나라에 퍼져버린 것이다. 무슨 일이 벌어지는 거지? 실험실에서 우리가 죽인 네크로맨서는 손에 쪽지를 쥐고 있었는데, 그 쪽지는 대부분 신비한 검은 책과 다른 강력한 아이템들을 언급하고 있었다. 주변을 탐색하면 우리가 직면한 위협을 파악하는데 꽤 도움이 될지도 모른다. 물론, 가는 길에 좀비들이 있을 수도 있고, 낯익은 얼굴들이 괴물로 변하기도 할 테지만... 어라, 저 녀석은 나한테 돈 께깎던 놈이잖아!

필요 타일: 4V, 5R, 7V, 8R



목표

게임에서 승리하려면 순서와 관계없이 다음 목표들을 달성해야 합니다:

- **검은 책을 훔쳐라.** 중앙 건물(8R 타일)에 있는 목표물을 가져옵니다.
- **유물들을 확보하라.** 저장고 유물 두 개를 모두 가져옵니다.
- **힘을 느껴라.** 최소 1명의 생존자가 빨간색 위험 레벨에 도달해야 합니다.

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.

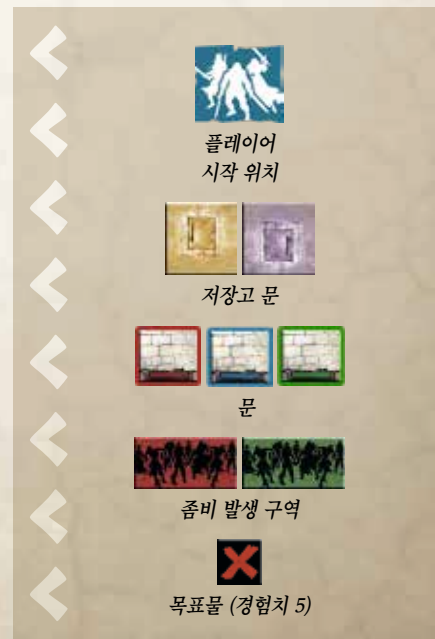
• **열쇠가 분실되어 금지된 문이 열렸다.** 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다.

• **이게... 뭐지? 마법 함정이다!** 초록색 목표물을 획득할 때까지 초록색 발생 구역은 비활성화 됩니다.

• **문과 열쇠.** 파란색 문은 파란색 목표물을 획득할 때까지 열리지 않습니다. 초록색 문 역시 초록색 목표물을 획득할 때까지 열리지 않습니다.



8R	5R
4V	7V



◆ 퀘스트 3 :

인도자

보통 / 생존자 수 6+ / 90 분

네 크로맨서가 사방에 널려 있다. 그들은 온 왕국에 혼란을 퍼뜨리며 권력을 장악하고 있다! 이토록 큰 위협에 맞서서 우리가 할 수 있는 일은 아무 것도 없다. 아니, 아무 것도 없는 건 아니지. 우리는 함께한다면 더 생존할 가능성이 높다는 것을 알고 있다. 우리의 계획은 우리만의 군대를 만들기 위해 다른 생존자들을 찾아 손을 내미는 것이다. 우리는 나을 동안 옆 마을로 이동하였다. 그곳은 공격받고 있었지만 좀비들로 들끓고 있진 않았다. 전투에 참여하여 이 사람들을 돕도록 하자!

필요 타일: 1R, 2R, 3V, 4V, 5R, 9V

3V	1R
4V	2R
5R	9V

목표

마을 사람들을 구하라. 그들을 잘 지켜봐야 합니다. 몇몇 사람은 감염되었을지도 모릅니다. 모든 목표물을 가져오면 게임에서 승리합니다.

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.
- 숨어있는 사람들. 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다.
- 이 사람들은 감염되었다! 파란색과 초록색 목표물은 감염된 사람들이 좀비로 변했다는 표시입니다! 경험치를 획득한 다음, 목표물이 있는 구역의 좀비 발생을 즉시 해결합니다.



플레이어
시작 위치



저장고 문



문



좀비 발생
구역



목표물
(경험치 5)





8R	3R
6R	2R
5R	1R



퀘스트 4: 기근

보통 / 생존자 수 6명 / 유동적

며칠이지났다. 좀비들은 대부분 지독하리만치 미련하다. 하지만 그들은 결코 지치거나, 먹을 것을 필요로 하지 않으며, 심지어 잠조차 자지 않는다. 그에 반해 우리들은 너무나 인간적이다. 우리에게겐 음식과 안전한 쉼터가 필요하다. 이 마을 아래에는 수많은 저장고가 있다. 영리한 생존자들은 그곳에 숨어 잠깐 동안 쉴 수 있을지도 모른다. 하지만 우리가 다음 행동을 계획하는 며칠간을 버텨줄 물자가 필요하다. 이 전쟁은 우리가 예상했던 것보다 훨씬 더 오래 지속될지도 모른다. 네크로맨서가 예상했던 것보다도 훨씬 더.

필요 타일: 1R, 2R, 3R, 5R, 6R, 8R

목표

게임에서 승리하려면 순서와 관계없이 다음 목표를 달성해야 합니다.

1-충분한 음식을 찾아라. 팀원 전체의 인벤토리에 다음 6장의 카드를 모아야 합니다:

- "사과" x2
- "소금에 절인 고기" x2
- "물" x2

2-저장고 안에 몸을 숨겨라. 종료 단계 시 모든 시작 생존자들이 노란색 저장고 안에 있다면 게임에서 승리합니다. 그 안에 좀비가 있어선 안 됩니다.

이 퀘스트는 6명의 생존자로 진행합니다. 목표를 고려해볼 때, 플레이 시간은 유동적일 수 있습니다.

특수 규칙

• 준비:

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

• **양초, 옷, 철제 연장...** 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다.

• **...열쇠!** 양초 노란색 저장고 문은 파란색 목표물을 획득할 때까지 열리지 않습니다.

◆ 퀘스트 5 :

지휘소

보통 / 생존자 수 6+ / 120 분

수 도는 이미 함락되었다. 수 천 명의 사람들이 죽었지만, 일부 지역은 아직 건재하다. 네크로맨서들은 성에서 벌어진 귀족들과의 전투 결과에 만족하는 듯 보였고, 좀비 군단을 증원시키기 위해 일반 평민들을 죽이지 않고 가둬두었다.

아직 살아있는 사람들과 소통할 수 있는 방법이 필요하다. 또한 좀비의 감염에 대해 자세히 알아볼 필요가 있다. 검은 책에는 이와 관련된 내용은 거의 없었다. 만약 우리가 더 많은 것을 알아낼 수 있다면, 이 사태를 끝내기 위해 좀 더 과감히 움직여야 한다.

우선 도시 성벽을 통과할 방법을 알아내야 한다. 우리가 구조했던 몇몇 생존자들 말로는 지휘소 아래에 비밀 통로가 있다고 한다. 그러나 그곳에는 많은 보초들이 있다. 네크로맨서들이 역시 이곳의 중요성을 충분히 알고 있다는 말이다. 우리가 그 보초들을 신속히 해치울 수만 있다면, 내부로 진입하여 우리의 계획을 실행시킬 수 있을지도 모른다.

필요 타일: 4R, 5R, 6R, 7R, 8R, 9R



목표

지하도를 이용하여 탈출하라. 모든 생존자들이 탈출구 구역에 도달해야 합니다. 모든 생존자들은 자신의 차례에 이 구역을 통하여 탈출할 수 있습니다. 그 안에 좀비가 있어선 안 됩니다.

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.

• 숨겨진 단서. 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다.

• 강화된 문. 파란색 문은 파란색 목표물을 획득할 때까지 열리지 않습니다. 초록색 문 역시 초록색 목표물을 획득할 때까지 열리지 않습니다.



퀘스트 6:

칼리네 압디투스

보통 / 생존자 수 6+ / 120 분

우리는 도시 내부로 들어왔지만, 계획했던 만큼 네크로맨서들에게 접근하지는 않았다. 이 구역은 아주 조용했고, 그야말로 황량한 광경이다. 그러나 이것은 그리 오래 지속되지 않을 것이다. 그들이 우리의 소리를 듣는 즉시 우릴 죽이려고 달려들 것이기 때문이다. 우리는 최대한 은밀하게 나아가야 한다.

클로비스와 발드릭이 벽에 새겨져 있는 이상한 라틴어 글자를 발견했다. 이곳의 누군가가 마을을 돌아다니기 위해 지하 통로를 사용한 것 같았다. 클로비스는 아무나 라틴어를 아는 게 아니라고 말했고, 그의 말은 틀리지 않았다. 쓰는 것은 물론이고, 어지간히 배운 사람들만이 언어를 읽을 수 있을 것이다. 네크로맨서 같은 자들 말이다!

가만, 근데 클로비스는 어떻게 이걸 읽을 수 있는거지?

필요 타일: 2R, 3R, 5R, 6R, 8R, 9V



목표

이것은 “어둠 속에 숨겨져 있다”는 뜻이다. 모든 생존자들이 탈출구 구역에 도달해야 합니다. 모든 생존자들은 자신의 차례에 이 구역을 통하여 탈출할 수 있습니다. 그 안에 좀비가 있어선 안 됩니다.

특수 규칙

- 네크로맨서들이 꾸며놓은 것이군. 이게 무슨 징조지! -빨간색 목표물 사이에 파란색과 초록색 목표물을 넣고, 뒷면으로 뒤집어 섞은 뒤, 무작위로 타일 위에 배치합니다. -노란색 저장고에 저장고 유물 2개를 무작위로 놓습니다.
- 라틴어 기록. 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다.
- 어둠과 죽음으로 향하는 문. 파란색 문은 파란색 목표물을 획득할 때까지 열리지 않습니다. 초록색 문 역시 초록색 목표물을 획득할 때까지 열리지 않습니다.



◆ 퀘스트 7 :

죽음의 흔적

보통 / 생존자 수 6+ / 150 분

더 이상 눈에 띄지 않을 방법이 없다. 차라리 잘됐다. 좀비들을 두들겨 패고 싶어서 손가락이 근질근질하던 참이었거든. 발끝으로 몰래 걷는 것도 지겨울 지경이었다.

벽에는 어둠의 기호와 표식들이 있다. 네크로맨서들이 주변을 배회하고 있다. 그들이 어떤 의식을 행하려고 하는지는 모르겠지만, 어찌됐건 우리가 그것을 막아야 한다. 이 사악한 경전을 파괴하면 어떻게 되는지 한번 보고 싶었으니...

운 좋게도, 이곳은 대장간 구역이었다. 여기 오크 무기제작자들은 일을 꽤 잘하는 듯 하군. 새로운 장난감으로 한번 놀아보자!!

• 무거운 문. 양쪽 보라색 저장고 문은 파란색 목표물을 획득할 때까지 열리지 않습니다. 노란색 저장고 문 1개도 역시 초록색 목표물을 획득할 때까지 열리지 않습니다.



필요 타일: 1R, 2R, 3V, 4R, 5V, 6V



목표

의식을 방해하라. 계획은 다음과 같습니다. 어떤 순서로든 다음 2개의 목표를 달성해야 합니다.

- 의식을 망쳐라. 모든 목표물을 획득함으로써 이 불경한 경전들을 파괴하십시오.
- 유물을 획득하라. 저장고에 있는 2개의 유물을 모두 획득합니다. 그런 다음, 모든 생존자들이 탈출구 구역에 도달해야 합니다. 모든 생존자들은 자신의 차례에 이 구역을 통하여 탈출할 수 있습니다. 그 안에 좀비가 있어선 안 됩니다.

특수 규칙

- 준비:
-빨간색 목표물 사이에 파란색과 초록색 목표물을 무작위로 넣어 섞고, 뒷면으로 배치합니다.
-각 저장고에 저장고 유물 1개를 무작위로 놓습니다.
- 악의 기록. 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다.



퀘스트 8:

악의 사원

어려움 / 생존자 수 6+ / 120 분

이 곳은 네크맨서가 보유한 힘의 근원이다. 저주받은 우상들이 도처에 널려 있으며, 거대한 어보미네이션이 사원에 갇혀 있다. 게다가 네크로맨서들은 우리가 그 커다란 짐승을 어떻게 상대하는지 알아낸 것 같다. 드래곤의 담즙도 거의 없으며, 보급품도 바닥났다. 하지만 이곳엔 저장고가 있다. 보통 마을의 은밀한 장소에 저장고에 있다. 저 짐승들을 죽이면 네크로맨서를 이쪽으로 유인할 수 있을 것이다. 수천 마리의 좀비가 있을지도 모르지만, 네크로맨서가 그보다 많을 리 없을테니까... 그렇지 않겠는가? ?

필요 타일: 1V, 2R, 4R, 5R, 8R, 9V

목표

퇴마사 방식으로! 좀비를 학살하세요! 저장고 무기 2개를 모두 획득하고, 어보미네이션을 죽여서 게임에서 승리하세요.

8R	9V	1V
5R	4R	2R

특수 규칙

• 준비:

- 빨간색 목표물 사이에 파란색과 초록색 목표물을 넣고, 뒷면으로 뒤집어 섞은 뒤, 무작위로 타일 위에 배치합니다.
- "드래곤의 담즙"과 "햇불" 카드들을 따로 빼두었다가, 노란색 저장고에 드래곤의 담즙 카드 1장과 햇불 카드 1장을 놓습니다.
- 보라색 저장고에 저장고 유물 카드 2장을 무작위로 뽑아서 놓습니다.

• **저주받은 우상을 파괴할 것.** 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다.

• **은닉처.** 보라색 저장고 문은 파란색 목표물을 획득할 때까지 열리지 않습니다. 노란색 저장고 문 역시 초록색 목표물을 획득할 때까지 열리지 않습니다.



◆ 퀘스트 9 :

지옥의 구멍

어려움 / 생존자 수 6+ / 150 분

마음이 무너지기 전에 공작이 최후의 저항을 했던 장소를 우연히 발견한 것 같다. 공작에게 몸을 맡긴 사람들은 남은 병사들과 신의 가호 아래 이 사원에 모였다, 하지만 불행하게도, 그것만으로는 충분치 않았나보다. 엄청난 싸움 끝에, 좀비들은 모든 사람들을 죽였다. 그리고 지금, 이곳은 좀비들을 토해내는 지옥의 구멍과도 같다. 우리는 이제 그들과 싸워서 이 버려진 장소를 영원히 파괴해 버릴 수 밖에 없다.

헛, 저 좀비는 공작 아냐? 개인적인 감정은 없습니다, 각하!

필요 타일: 1V, 2R, 6V, 7R, 8V, 9R

7R	9R	8V
2R	1V	6V

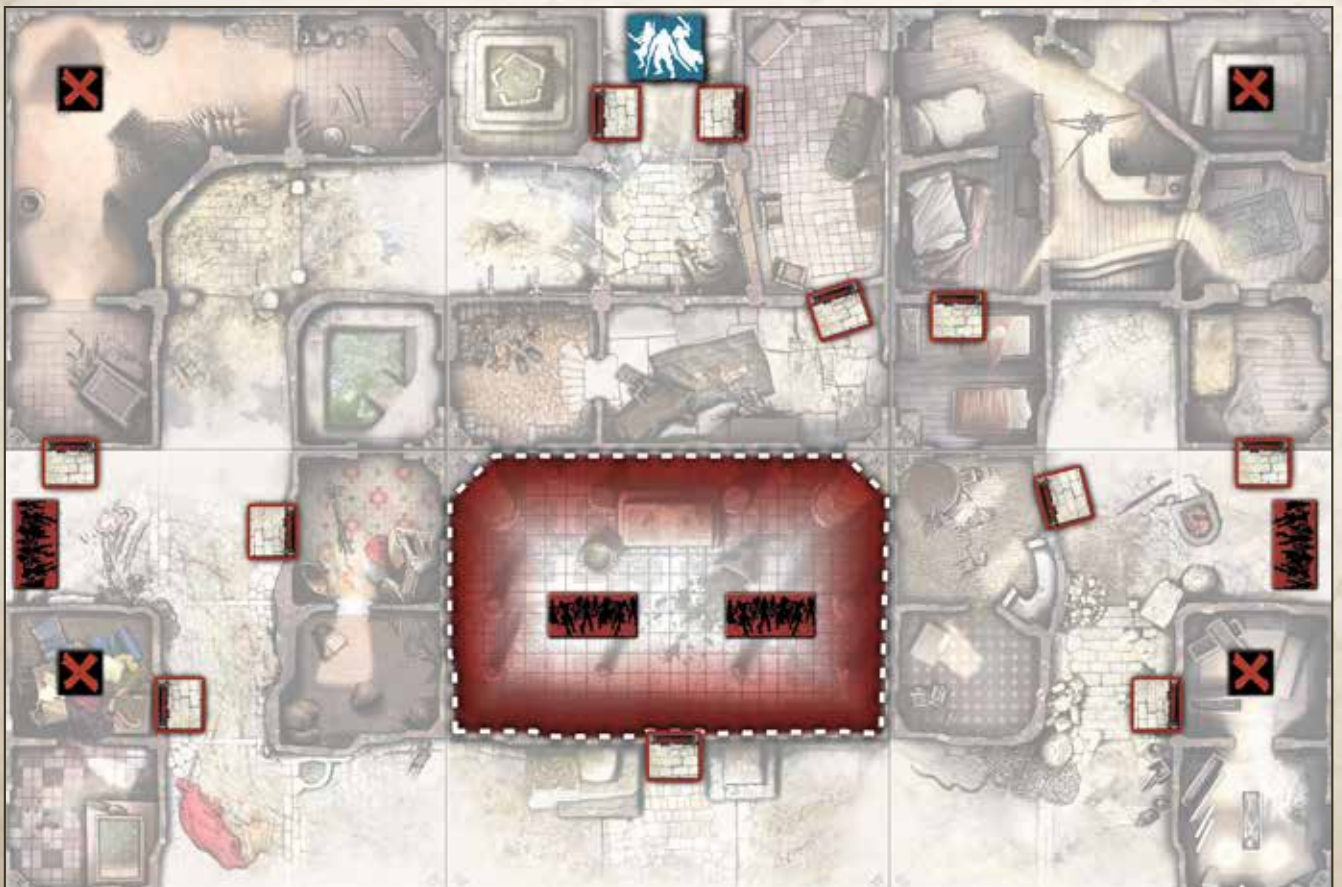
목표

게임에서 승리하려면 순서와 관계없이 다음 목표를 달성해야 합니다:

- 1- 한 장소에 모두 모이고... 1V 타일에 표시되어 있는 지옥의 구멍에 모든 발생 토큰을 모읍니다. 29 페이지의 "네크로맨서" 규칙을 확인하세요.
- 2- ...그리고 드래곤을 소환하라. 지옥의 구멍에 드래곤의 화염을 일으킵니다.

특수 규칙

- 이게 우리의 연금술 방식이야. 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다. 또한 플레이어는 장비 카드 텍에서 "드래곤의 담즙" 카드를 찾아 해당 생존자에게 무료로 줄 수 있습니다. 장비 카드 텍에 드래곤의 담즙 카드가 없다면, 버린 더미에서 찾아보세요. 그 후 장비 카드 텍을 다시 섞습니다.



퀘스트 10 : 불의 심판

어려움 / 생존자 수 6+ / 120 분

우리는 무너지기 직전의 도시 한 복판, 모든 좀비들이 모여두고 있는 곳에 있다. 우리가 제일 먼저 여기에 온 이들은 아닌 것 같다. 몇몇 영웅들과 용병들이 우리보다 먼저 이곳을 청소하려다 실패한 듯하다. 하지만 그들은 그동안 보았던 것 중 가장 인상적인 어보미네이션을 근처 마법 학교에 잡아 두었다. 그 짐승은 갇혀서, 누군가, 아니 무언가가 그 결박을 풀어주길 기다리고 있다. 그의 포효는 모든 좀비들을 불나방처럼 유혹한다.

그리고 네크로맨서는 여전히 그 어디에도 보이지 않는다.

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

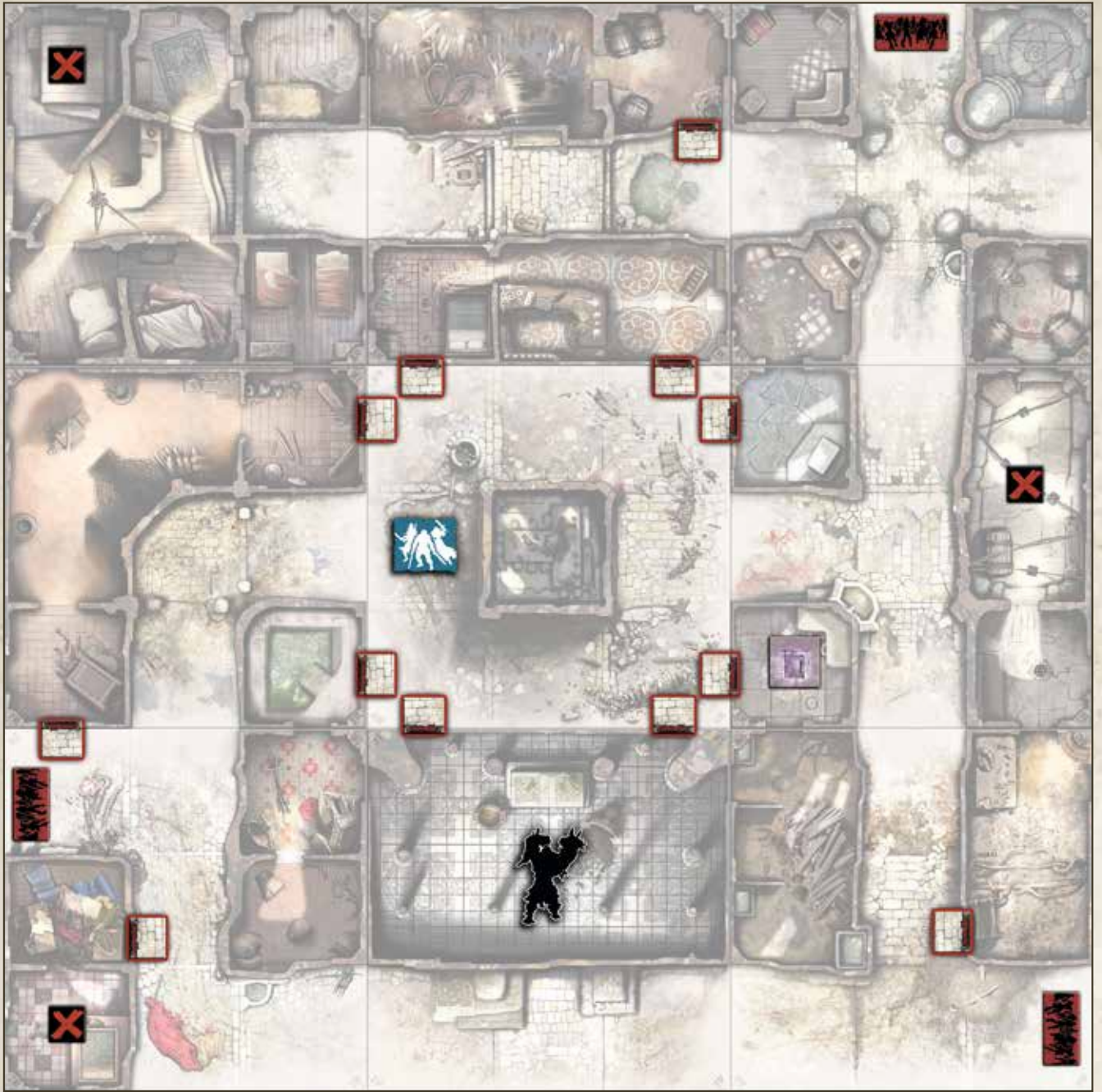
목표

몬스터를 학살하라. 1V 타일 위의 어보미네이션을 죽여야 합니다.

특수 규칙

- 준비:
 - 빨간색 목표물 사이에 파란색 목표물을 넣고, 뒷면으로 뒤집어 섞은 뒤, 무작위로 타일 위에 배치합니다.
 - "드래곤의 담즙" 카드를 따로 빼두었다가, 보라색 저장고에 놓습니다.
 - 표시된 구역에 어보미네이션 하나를 놓습니다.
 - 북동쪽 건물에는 문이 없습니다.
- 3개의 봉인. 각각의 목표물을 획득한 생존자들은 5 경험치를 받습니다.
- 영웅이 이곳에 잠들다. 파란색 목표물을 획득한 생존자는 무작위로 저장고 유물 1개를 얻습니다.
- 봉인된 문. 보라색 저장고 문은 모든 목표물을 획득할 때까지 열리지 않습니다.







플레이어
시작 위치



어보미네이션



저장고 문



목표물 (경험치 5)



좀비 발생 구역



문

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





기술

좀비사이드: 흑사병의 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 효과이며, 획득한 차례에 바로 사용할 수 있습니다.

즉, 한 행동으로 생존자가 레벨 업을 하여 기술 하나를 얻었다면, 생존자에게 행동이 남아있는 한(또는 생존자가 기술이 부여하는 추가 행동을 사용할 수 있는 경우) 해당 기술을 즉시 사용할 수 있습니다.

기술 열람은 가나다 순으로 되어 있습니다.

거리의 청소부 - 생존자는 어떤 구역에서든 탐색을 할 수 있습니다. 거리 구역, 저장고 구역 등을 포함합니다.

검술의 달인 - 이 생존자가 가진 모든 근접 무기는 세트 무기 아이콘을 가진 것으로 간주합니다.

공세 - 생존자가 한 구역의 마지막 좀비를 처치할 때마다, 추가로 이동 행동 한 번을 즉시 할 수 있습니다.

광란: 근접 - 생존자가 입은 부상마다 가지고 있는 근접 무기에 주사위가 한 개 추가됩니다. 세트 근접 무기는 주사위를 각각 얻으므로, 세트 근접 행동 시 부상 당 총 +2의 주사위를 얻습니다.

광란: 마법 - 생존자가 입은 부상마다 가지고 있는 전투 주문에 주사위가 한 개 추가됩니다. 세트 전투 주문은 주사위를 각각 얻으므로, 세트 마법 행동 시 부상 당 총 +2의 주사위를 얻습니다.

광란: 원거리 - 생존자가 입은 부상마다 가지고 있는 원거리 무기에 주사위가 한 개 추가됩니다. 세트 원거리 무기는 주사위를 각각 얻으므로, 세트 근접 행동 시 부상 당 총 +2의 주사위를 얻습니다.

광란: 전투 - 생존자가 입은 부상마다 가지고 있는 모든 무기와 전투 주문에 주사위가 한 개 추가됩니다. 세트는 주사위를 각각 얻으므로, 세트 전투 행동 시 부상 당 총 +2의 주사위를 얻습니다. (근접, 원거리, 마법)

굉음 - 생존자는 자신의 차례에 한 번 엄청나게 큰 소음을 낼 수 있습니다. 생존자가 "굉음"을 사용한 구역은 지도 상에서 소음 토큰이 가장 많은 구역으로 간주됩니다. 이 효과는 사용한 생존자의 다음 차례가 될 때까지 유지됩니다. 만약 다른 생존자가 굉음을 또 사용한다면 나중에 사용된 굉음의 효과만 적용합니다.

구조 - 차례 중 한 번, 행동 소비 없이 사용가능 합니다. 당신의 생존자로부터 거리 1 이내의 구역 하나를 선택합니다. 선택된 구역에 있는 모든 생존자는 당신의 생존자가 있는 곳으로 제약 없이 올 수 있습니다. 이는 이동이 아닙니다. 생존자의 주인 플레이어가 원할 경우 구조를 거부하고 그 자리에 머물 수 있습니다. 두 구역은 연결되어 있어야 합니다. 생존자는 문이나 벽을 통과해서 갈 수 없고, 저장고로 들어가거나 나갈 수 도 없습니다.

그게 네가 가진 전부인가? - 부상을 받아야 할 때, 인벤토리에 있는 장비 카드를, 받아야 하는 부상 수까지 버릴 수 있습니다. 그러면 버린 카드 수만큼 부상을 적게 받습니다.

현대의 생존자였다면

좀비사이드: 흑사병의 기술들 중 상당수는 2018년 출시된 현대 버전의 **좀비사이드**의 기술과 동일합니다. 단, 실제로는 같은 기술이지만, (시대 분위기에 맞춰) 이름만 바뀐 경우가 있습니다.

- "저격수"가 "명사수"로 바뀌었습니다.
- "이동 거리 +1"가 "이동 당 +1 구역"로 바뀌었습니다.

좀비사이드에서는 공격이 2종류였지만, **좀비사이드:흑사병**의 공격 기술은 3종류("마법" 추가)입니다.



근접 중 6 굴림 : 주사위 +1 - 근접 행동 중 “6”을 굴렸을 때마다, 추가로 주사위 1개를 더 굴릴 수 있습니다. “6”이 계속 나온다면, 추가 주사위를 계속해서 굴립니다. 재굴림을 하게 해주는 게임 효과는 반드시 이 기술로 추가 주사위를 굴리기 전에 사용해야 합니다.

근접 행동 +1 - 추가로 근접 행동을 한 번 더 할 수 있습니다. 이 추가 행동으로는 근접 행동만 할 수 있습니다.

단호함 - 원거리 공격이나 마법 공격을 할 경우 아군 피규어들은 무시합니다. 하지만 해당 구역을 몰살시키는 방식의 공격 (예: “드래곤의 화염”)에서는 사용할 수 없습니다.

도발 - 생존자는 자신의 차례마다 한 번씩 이 기술을 무료로 사용할 수 있습니다. 생존자의 시야가 닿는 구역을 선택합니다. 선택된 구역에 있는 모든 좀비가 즉시 추가로 한 번 활성화됩니다. 좀비들은 어떠한 수단을 써서라도 도발하는 생존자에게 접근합니다. 도발된 좀비들은 다른 모든 생존자를 무시하고 공격하지 않으며, 필요하다면 도발하는 생존자에게 접근하기 위해 그들이 있는 구역을 지나칩니다.

도약 - 생존자는 활성화될 때마다 이 기술을 한 번만 사용할 수 있습니다. 이때 1 행동을 소비합니다. 생존자는 자신의 시야가 닿는 2개 구역을 이동합니다. 이동 관련 기술(“이동 당 +1 구역” 또는 “민첩함”)은 무시되지만, 이동 페널티(시작 구역에 좀비 포함)는 적용됩니다. 해당 구역까지의 경로에 있는 모든 것을 무시합니다.

돌격 - 생존자는 자신의 차례에 원하는 만큼 이 기술을 무료로 사용할 수 있습니다 : 좀비가 최소 하나 이상있는 구역으로 최대 2 구역까지 이동합니다. 일반적인 이동 규칙 역시 여전히 적용됩니다. 중도에 좀비가 있는 구역으로 들어가면 생존자의 이동 행동은 종료됩니다.

마나 빗줄기 - 생존자가 마법 행동을 해결할 때, 자신이 사용하는 전투 주문의 주사위 숫자를 목표 구역에 있는 좀비의 숫자로 대체할 수 있습니다. 주사위 수치에 영향을 미치는 기술(예: 주사위 +1: 마법) 역시 여전히 적용됩니다.

마법 중 6 굴림 : 주사위 +1 - 마법 행동 중 “6”을 굴렸을 때마다, 추가로 주사위 1개를 더 굴릴 수 있습니다. “6”이 계속 나온다면, 추가 주사위를 계속해서 굴립니다. 재굴림을 하게 해주는 게임 효과는 반드시 이 기술로 추가 주사위를 굴리기 전에 사용해야 합니다.

마법 행동 +1 - 추가로 마법 행동을 한 번 더 할 수 있습니다. 이 추가 행동으로는 마법 행동만 할 수 있습니다.

마법책 - 생존자의 인벤토리에 있는 모든 전투 주문과 주문서가 손에 장착된 것으로 간주됩니다. 이 기술을 통해 생존자는 실질적으로 손에 여러 개의 전투 주문과 주문서 카드를 장착한 것으로 간주합니다. 이 경우, 당연히 생존자는 어느 때라도 2개의 같은 세트 전투 주문만 사용할 수 있습니다. 생존자와 관련된 주사위 굴림이나 행동을 해결하기 전에, 원하는 2개의 조합을 선택해야 합니다.

명사수 - 생존자는 자신의 모든 마법 및 원거리 행동의 대상을 선택할 수 있습니다. 빗나가도 다른 생존자들을 명중시키지 않습니다.

무쇠 가죽 - 생존자가 자신의 몸 슬롯에 방어를 입고 있지 않아도, 5+ 방어구 수치로 주사위 굴림을 할 수 있습니다. 방어구를 입고 있다면, 자신의 방어구 굴림 시 각 주사위 결과 값에 1씩 추가합니다. 최대치는 항상 6입니다.

무쇠 빗줄기 - 생존자가 원거리 행동을 해결할 때, 자신이 사용하는 원거리 무기의 주사위 숫자를 목표 구역에 있는 좀비의 숫자로 대체할 수 있습니다. 주사위 수치에 영향을 미치는 기술(예: 주사위 +1: 원거리) 역시 여전히 적용됩니다.

무쇠 살갗: [좀비 종류] - 생존자는 특정한 종류의 좀비(“워커”나 “러너” 등)에게서 입은 부상을 모두 무시합니다.

문을 잠가라 - 행동을 하나 소비하고 열린 문을 하나 잠글 수 있습니다. 이 문이 다시 열릴 때는 건물 안에 좀비를 발생시키지 않습니다.

민첩함 - 이동할 때 같은 구역에 좀비가 있어도 추가로 행동을 소비하지 않습니다. 좀비가 있는 구역으로 들어가는 것은 생존자의 이동 행동을 종료시킵니다.

밀치기 - 차례 중 한 번, 행동 소모 없이 사용가능 합니다. 당신의 생존자로부터 거리 1인 구역 하나를 선택합니다. 당신의 생존자와 같은 구역에 있는 모든 좀비들을 선택한 구역으로 옮깁니다. 이는 이동이 아닙니다. 두 구역은 연결되어 있어야 합니다. 바리케이트, 벽, 성벽(울프스버그 확장)을 통과해서 밀어낼 수 없습니다. 하지만 저장고로 밀어 넣거나, 저장고에서 나오게 할 수 있습니다.

부패 - 이번 차례동안 전투 행동(근접, 원거리, 마법)을 하지 않았으며, 소음 토큰도 발생시키지 않았다면, 차례 종료시 자신의 피규어 베이스 옆에 부패 토큰 1개를 놓습니다. 생존자에게 이 토큰이 있는 한, 모든 좀비들이 그를 무시하며, 소음 토큰으로 간주하지도 않습니다. 좀비들은 그를 공격하지 않으며 이동시에도 그냥 지나칩니다. 생존자가 어떠한 종류의 전투 행동(근접, 원거리, 마법)을 하거나 소음을 발생시키면 가지고 있던 부패 토큰을 버립니다. 부패 토큰이 있다해도, 좀비로 붙비는 구역을 벗어나기 위해 이동하려면 여전히 추가 행동을 소비해야 합니다.



사신: 근접 - 근접 행동을 해결하는 동안 명중을 할당할 때 이 기술을 사용합니다. 명중 결과 중 하나로 같은 구역 내에 있는 동일한 종류의 좀비 하나를 추가로 죽일 수 있습니다. 이 기술을 사용할 때, 행동 당 좀비 하나만 추가로 죽일 수 있습니다. 생존자는 추가 좀비 제거로 경험치를 얻습니다.

사신: 마법 - 마법 행동을 해결하는 동안 명중을 할당할 때 이 기술을 사용합니다. 명중 결과 중 하나로 같은 구역 내에 있는 동일한 종류의 좀비 하나를 추가로 죽일 수 있습니다. 이 기술을 사용할 때, 행동 당 좀비 하나만 추가로 죽일 수 있습니다. 생존자는 추가 좀비 제거로 경험치를 얻습니다.

사신: 원거리 - 원거리 행동을 해결하는 동안 명중을 할당할 때 이 기술을 사용합니다. 명중 결과 중 하나로 같은 구역 내에 있는 동일한 종류의 좀비 하나를 추가로 죽일 수 있습니다. 이 기술을 사용할 때, 행동 당 좀비 하나만 추가로 죽일 수 있습니다. 생존자는 추가 좀비 제거로 경험치를 얻습니다.

사신: 전투 - 전투 행동(근접, 원거리, 마법)을 해결하는 동안 명중을 할당할 때 이 기술을 사용합니다. 명중 결과 중 하나로 같은 구역 내에 있는 동일한 종류의 좀비 하나를 추가로 죽일 수 있습니다. 이 기술을 사용할 때, 행동 당 좀비 하나만 추가로 죽일 수 있습니다. 생존자는 추가 좀비 제거로 경험치를 얻습니다.

사정거리 +1 - 가지고 있는 원거리 무기의 최대 사정거리가 1 증가합니다.

수집가: [좀비 종류] - 생존자는 해당 종류의 좀비를 죽일 때마다, 경험치를 두 배로 얻습니다.

숨을 참아라 - 이 기술은 차례마다 한 번만 사용할 수 있습니다. 이 생존자는 실내, 야외를 불문하고 좀비를 죽인 뒤, 그 구역에서 추가로 탐색 행동을 할 수 있습니다. 이 추가 탐색 행동은 좀비를 죽인 그 차례 중에만 사용할 수 있습니다. 다만, 한 차례에 탐색은 한 번만 할 수 있다는 제약은 여전히 지켜야 합니다.

야만인 - 생존자가 근접 행동을 할 때, 자신이 사용하는 근접 무기의 주사위 숫자를 목표 구역에 있는 좀비의 숫자로 대체할 수 있습니다. 주사위 수치에 영향을 미치는 기술 (예: 주사위 +1: 근접) 역시 여전히 적용됩니다.

양손잡이 - 이 생존자가 가진 모든 무기는 근접 및 원거리 및 전투 주문을 불문하고 세트 아이콘을 가진 것으로 간주합니다.

운명 - 이 기술은 한 차례에 한 번만 쓸 수 있습니다. 장비 카드를 1장 뽑았을 때 원한다면 뽑은 카드를 버리고 카드를 다시 뽑을 수 있습니다.

원거리 중 6 굴림 : 주사위 +1 - 마법 행동 중 “6”을 굴렸을 때마다, 추가로 주사위 1개를 더 굴릴 수 있습니다. “6”이 계속 나온다면, 추가 주사위를 계속해서 굴립니다. 재굴림을 하게 해주는 게임 효과는 반드시 이 기술로 추가 주사위를 굴리기 전에 사용해야 합니다.

원거리 행동 +1 - 추가로 원거리 행동을 한 번 더 할 수 있습니다. 이 추가 행동으로는 원거리 행동만 할 수 있습니다.

이동 당 +1 구역 - 생존자가 이동 행동을 할 때마다, 추가로 1 구역을 통과하여 이동할 수 있습니다. 이 기술은 이동 행동에 도움이 되는 다른 효과와 중첩됩니다. 좀비가 있는 구역으로 들어가면 생존자의 이동 행동은 종료됩니다.

이동 행동 +1 - 추가로 이동 행동을 한 번 더 할 수 있습니다. 이 추가 행동으로는 이동만 할 수 있습니다.

이동 행동 당 2구역 - 생존자가 이동을 위해 1 행동을 소비하는 경우, 1 구역을 이동하는 대신, 1 구역 혹은 2 구역을 이동할 수 있습니다. 좀비가 있는 구역으로 들어가면 생존자의 이동 행동은 종료됩니다.

재생 - 각 라운드 종료 시, 생존자의 모든 부상을 제거합니다. 재생은 생존자가 죽었을 경우에는 사용할 수 없습니다.

재장전 - 재장전이 필요한 무기(한 손 석궁, 오크 석궁 등)의 재장전을 행동 소모 없이 할 수 있습니다.

저자세 - 다른 생존자의 마법 및 원거리 행동에 의해 명중 당하지 않습니다. 그가 서 있는 구역으로 전투 주문이 시전되거나, 원거리 사격이 발사되는 경우 이 생존자는 무시됩니다. 하지만 해당 구역을 몰살시키는 방식의 공격(“드래곤의 화염” 등)에서는 소용 없습니다.

전략가 - 플레이어 단계 진행 중이라면, 생존자의 차례를 언제든지 다른 생존자의 차례 전후에 할 수 있습니다. 여러 명의 생존자가 이 기술을 통해 동시에 혜택을 받는다면, 합의 하에 차례 순서를 정합니다.

전력질주 - 생존자는 자신의 차례 마다 이 기술을 한 번 사용할 수 있습니다. 생존자로 1 이동 행동을 소비합니다. 생존자는 한 구역 대신, 두 구역이나 세 구역을 이동할 수 있습니다. 좀비가 있는 구역으로 들어가면 생존자의 이동 행동은 종료됩니다.

전투 중 6 굴림 : 주사위 +1 - 전투 행동(근접, 원거리, 마법)중 “6”을 굴렸을 때마다, 추가로 주사위 1개를 더 굴릴 수 있습니다. “6”이 계속 나온다면, 추가 주사위를 계속해서 굴립니다. 재굴림을 하게 해주는 게임 효과(예: “화살 다발” 장비 카드)는 반드시 이 기술로 추가 주사위를 굴리기 전에 사용해야 합니다.

전투 행동 +1 - 추가로 전투 행동을 한 번 더 할 수 있습니다. 이 추가 행동으로는 근접 혹은 원거리 혹은 마법 공격만 할 수 있습니다.

좀비의 고리 - 좀비 카드를 뽑았을 때 추가 활성화 카드가 나왔다면, 이 생존자는 추가 차례를 갖습니다. 이때 좀비의 추가 활성화 전에 추가 행동을 진행합니다. 여러 생존자가 이 기술을 갖고 있을 경우, 합의에 따른 순서대로 진행합니다.

주문 시전자 - 생존자는 하나의 추가 행동이 있습니다. 이 행동은 마법 행동이나 주문서 행동으로만 사용할 수 있습니다.

주문서 행동 +1 - 추가로 주문서 행동을 한 번 더 할 수 있습니다. 이 추가 행동으로는 주문서 행동만 할 수 있습니다.

주사위 +1: 근접 - 근접 무기로 공격할 때 주사위를 1개 더 굴립니다. 세트 무기는 각 무기 하나당 주사위를 한 개씩 더 굴립니다. 즉, 주사위를 2개 더 굴립니다.

주사위 +1: 마법 - 근접 무기로 공격할 때 주사위를 1개 더 굴립니다. 세트 전투 주문은 각 주문 하나당 주사위를 한 개씩 더 굴립니다. 즉, 주사위를 2개 더 굴립니다.

주사위 +1: 원거리 - 원거리 무기로 공격할 때 주사위를 1개 더 굴립니다. 세트 무기는 각 무기 하나당 주사위를 한 개씩 더 굴립니다. 즉, 주사위를 2개 더 굴립니다.

주사위 +1: 전투 - 무기로 공격할 때 주사위를 1개 더 굴립니다(근접 혹은 원거리 혹은 마법). 세트 무기는 각 무기 하나당 주사위를 한 개씩 더 굴립니다. 즉, 주사위를 2개 더 굴립니다.

주사위 눈 +1: 근접 - 근접 공격을 할 때 굴린 모든 주사위의 눈이 1 증가합니다. 단, 주사위의 눈은 6보다 커질 수 없습니다.

주사위 눈 +1: 마법 - 마법 공격을 할 때 굴린 모든 주사위의 눈이 1 증가합니다. 단, 주사위의 눈은 6보다 커질 수 없습니다.

주사위 눈 +1: 원거리 - 원거리 공격을 할 때 굴린 모든 주사위의 눈이 1 증가합니다. 단, 주사위의 눈은 6보다 커질 수 없습니다.

주사위 눈 +1: 전투 - 무기로 공격할 때 굴린 모든 주사위의 눈이 1 증가합니다. (근접 혹은 원거리 혹은 마법) 단, 주사위의 눈은 6보다 커질 수 없습니다.

직격 - 생존자는 최소 사정거리와 관계없이 자신이 있는 구역에서 원거리 및 마법 행동을 사용할 수 있습니다. 사정거리 0에서 마법 또는 원거리 행동을 사용하는 경우, 생존자는 자유롭게 대상을 선택하며, 어떤 종류의 좀비라도 죽일 수 있습니다. 전투 주문과 원거리 무기는 대상에게 충분한 피해를 입혀야 죽일 수 있습니다. 빗나가더라도 다른 생존자들을 명중시키지 않습니다.

짜 맞추기! - 탐색으로 세트 아이콘을 가진 장비를 뽑았다면 즉시 같은 장비를 1장 더 장비 덱에서 찾아서 가져옵니다. 그 뒤 장비 덱을 섞습니다.

초인적인 힘 - 이 생존자가 사용하는 근접무기는 3 피해를 주는 것으로 간주합니다.

치고 빠지기 - 전투 중 하나 이상의 좀비를 죽였다면, 전투가 끝난 뒤 행동 소모 없이 즉시 이동 행동을 합니다. 이때 생존자와 같은 칸에 다른 좀비들이 있다해도 추가 행동 소모가 없습니다.

침입 - 생존자가 문을 여는데 주사위를 굴릴 필요가 없으며, 어떠한 장비도 필요치 않습니다 (하지만 여전히 행동은 소비합니다). 이 기술을 사용하는 동안에는 소음이 발생하지 않습니다. 하지만 다른 조건은 여전히 적용됩니다 (문을 열려면 지정된 목표물을 획득해야 하는 것 등). 추가로 생존자는 문을 여는 데만 사용할 수 있는 추가 행동을 하나 얻습니다.

타고난 리더 - 이 생존자는 자신의 차례 중에 다른 생존자를 하나 지정할 수 있습니다. 지정된 생존자는 돌아오는 차례 때 행동을 한 번 더 할 수 있습니다. 이로서 원하는 추가 행동을 할 수 있지만, 쓰지 않으면 다음 차례에 소멸합니다.



탐색 행동 +1 - 추가로 탐색 행동을 한 번 할 수 있습니다. 이 추가 행동으로는 탐색만 할 수 있습니다. 단, 차례마다 탐색은 한 번만 할 수 있다는 규칙은 지켜야 합니다.

탐색: +1 카드 - 이 생존자로 탐색을 할 때 추가로 카드 1장을 더 뽑습니다.

터프함 - 좀비 단계마다 좀비에게 공격받을 때, 한 좀비로부터 받는 첫 공격의 피해를 무시합니다.



트릭샷 - 원거리 무기나 주문 한 쌍을 장비하고 있다면, 행동 한 번으로 각각의 무기/주문을 사용하여 서로 다른 두 구역을 공격할 수 있습니다.

피 끓는 충동: 근접 - 1 행동을 소비해서 2칸 거리 내의 구역까지 이동합니다. 목적지 구역에는 좀비가 적어도 하나 이상 있어야 합니다. 그리고 나서 그 곳에서 즉시 근접 행동을 한 번 할 수 있습니다.

피 끓는 충동: 마법 - 1 행동을 소비해서 2칸 거리 내의 구역까지 이동합니다. 목적지 구역에는 좀비가 적어도 하나 이상 있어야 합니다. 그리고 나서 그 곳에서 즉시 마법 행동을 한 번 할 수 있습니다.

피 끓는 충동: 원거리 - 1 행동을 소비해서 2칸 거리 내의 구역까지 이동합니다. 목적지 구역에는 좀비가 적어도 하나 이상 있어야 합니다. 그리고 나서 그 곳에서 즉시 원거리 행동을 한 번 할 수 있습니다.

피 끓는 충동: 전투 - 1 행동을 소비해서 2칸 거리 내의 구역까지 이동합니다. 목적지 구역에는 좀비가 적어도 하나 이상 있어야 합니다. 그리고 나서 그 곳에서 즉시 전투 행동(근접, 원거리, 마법)을 한 번 할 수 있습니다.

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

피해 +1: [종류] - 생존자가 명시된 종류(근접 혹은 원거리 혹은 마법)의 공격으로 피해를 줄 때, 그 피해량이 1 증가합니다.

행동 +1 - 추가 행동을 1회 얻습니다. 이로서 원하는 행동을 하나 더 할 수 있습니다.

행운 - 이 생존자는 수행한 각 행동(혹은 방어구 사용)마다 한 번 모든 주사위들을 다시 굴릴 수 있습니다. 다시 굴린 주사위의 눈은 먼저 굴린 주사위의 눈을 대체합니다. 이 기술은 재굴림+1 같은 기술이나 재굴림을 할 수 있게 해주는 일부 장비 카드의 효과와 중첩해서 사용할 수 있습니다.

[장비]를 가지고 시작 - 게임을 시작할 때 지정된 장비 카드를 가지고 시작합니다. 게임 준비 중에 카드가 자동적으로 생존자에게 배당됩니다.



INDEX

가방 슬롯	17
거리	9
건물	9
경험치	16
구성품	3
구역	9
근접 무기	12
근접 행동	21, 33
기술	16, 51
네크로맨서	18, 29
드래곤의 화염	35
러너	18, 25
마법 행동	21, 35
목표 우선순위	34
목표물	22
몸 슬롯	17
무소음	14
문 열기	13, 19
발생	20, 25
방	9
방어구	23
방패	23
부상	23
사정거리	14, 33
세트	14, 32
소음	13, 15, 22
손 슬롯	14, 17
시야선	10
시작 장비	6
아군의 포격	34
어보미네이션	18
워커	18
원거리 무기	13
원거리 행동	21, 33
위험 레벨	16
이동	19
이동 방법	11
이중 발생	26
인벤토리	17
장비	12
재배치하기/교환하기	20
재장전 무기	34
저장고	36
저장고 유물	6, 37
전투	21, 32
전투 주문	13
정확도	14, 32
좀비	18
좀비 공격	23
좀비 단계	8, 23
좀비 이동	24
좀비 활성화	23

종료 단계	8
주문서 행동	22
주사위	14, 32
준비	6
추가 활성화	26, 29
캐릭터	9
퀘스트	38
탐색	19
패티	18
플레이어 단계	8, 19
피해	14, 32
행동	19

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 GOUEMON, 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.

한글판 제작:

보드앰 팩토리

번역:

Zooey (장건재)

© 2020 BOARDMFACTORY. All rights reserved

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

게임 라운드 요약

라운드 요약 규칙 보다 게임 규칙이 우선합니다.

1 첫 번째 단계

게임 시작 시 시작 플레이어를 선택합니다. 시작 플레이어는 "시작 플레이어 토큰"을 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, 활성화때 한 종류의 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. (29 페이지 참조)

가장 짧은 경로를 선택합니다. 다수의 경로가 길이가 같다면, 좀비들은 동일한 숫자의 그룹으로 나뉩니다.

주의 : 러너는 활성화 시 2번의 행동을 갖습니다. 모든 좀비가 첫 번째 행동을 수행하면, 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)	1	2/3	1/5
3	러너	2	1	1
4	네크로맨서	1	1	1

(1) 어보미네이션: 방어구 굴림 무시.