

# 좀비사이드

호드 박스



규칙서



# 목차

- 페럴 드래곤 ..... 2**
  - 페럴 드래곤 발생 ..... 3
  - 페럴 드래곤 활성화 ..... 4
  - 약점 카드 ..... 4
- 공성 병기: 발리스타 ..... 4**
- 새로운 좀비: 패티 버스터 ..... 5**
- 거인족: 피나톤과 거인 좀비 ..... 6**
  - 거인 생존자: 피나톤 ..... 6
  - 거인 좀비 ..... 6
- 새로운 좀비: 추가 어보미네이션 ..... 7**
  - 어보미네이션 버니 ..... 7
  - 크로마티즈 ..... 8
  - 고르고미네이션 ..... 8
  - 저장고 순찰자 ..... 9
  - 호드 브래더 ..... 9
  - 늪 은둔자 ..... 10
  - 공성 분쇄자 ..... 10
  - 웨어좀비 ..... 11
  - 올부짚는 적색의 코페페 ..... 11
- 확장된 목표 우선순위 ..... 12**

본 저작물에는 데브시스템즈에서 제작한 '쿠키런 글꼴'이 적용되어 있습니다.



# 페럴 드래곤

**개**미에 대해 어떤 견해를 가지고 있나? 잠시만 생각해보게. 어떤가? 드래곤이 우릴 대하는 태도도 그것과 다르지 않네. 그래서 자네가 개미에게 선전포고한다면 이유는 뭘지 생각해보게!

좀비 대침공은 많은 문제를 일으켰고, 이는 드래곤들을 자극했다. 결국 그들은 하던 일을 그만두고, 분노로 불타는 두 눈을 우리에게 향했다. 그렇게 전설적인 생물은 평화와 질서를 수호하기 위해 강림했다. 물론, 이는 드래곤의 평화와 질서를 말한다. 그들은 이를 위해 드래곤의 방식을 동원할 것이다. 즉 파괴하고 죽이고 불태울 것이다!

페럴 드래곤에 포함된 8장의 좀비 카드는 페럴 드래곤을 발생시키는 데 필요합니다. 5장의 약점 카드는 페럴 드래곤을 약화하여 생존자들이 그를 죽일 수 있도록 도와줍니다. 양면으로 된 나침반/붕괴 카드는 무작위로 방향을 결정하거나, 손상된 건물 구역을 표시하는 데 사용됩니다. 마지막으로 발리스타는 드래곤과 생존자 사이에 균형을 가져오는 존재입니다. 다시 말해 가장 확실하게 그 괴물을 죽일 수 있는 무기입니다. 게임에 페럴 드래곤을 사용할 때는 다음 순서대로 준비합니다.



이 카드들이 페럴 드래곤의 좀비 카드, 약점 카드, 양면 나침반/붕괴 카드입니다.

- 좀비 텍에 페럴 드래곤 좀비 카드를 넣고 섞습니다.
- 약점 카드를 따로 모아 뒷면으로 섞어서 약점 텍을 만듭니다. 텍은 보드 옆에 둡니다. 만약 게임에 드래곤을 여럿 사용한다면, 각 드래곤마다 따로 약점 텍을 준비해야 합니다. 페럴 드래곤이 가지는 수치는 다음과 같습니다. 피해: 2(방어구 굴림 없음)

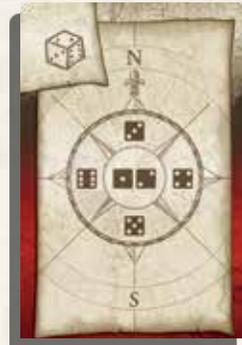


## ◆ 페럴 드래곤 발생

페럴 드래곤 좀비 카드는 위험 레벨이 노란색 이상일 때 페럴 드래곤을 발생시킵니다. 그러면 페럴 드래곤 피규어를 발생한 구역이 있는 타일의 정중앙 구역에 놓습니다. 이때 좀비 카드를 어느 구역에서 뽑았는지는 중요하지 않습니다. 그 뒤 페럴 드래곤은 드래곤의 발구르기를 수행하며, 다음 순서대로 처리합니다.

**1 -** 페럴 드래곤이 발생하여 놓인 구역에 있는 모든 좀비는 종류나 방어 효과(예: 고스트 위키)와 상관없이 죽습니다. 이때 생존자는 경험치를 얻지 못합니다.

**2 -** 발생한 구역에 있는 각 생존자와 공성 병기에 대해 각각 한 번씩 주사위를 굴립니다. 각 생존자와 공성 병기는 나온 눈에 따라 나침반에 표시된 방향으로 한 구역씩 밀려납니다. 이는 이동으로 취급하지 않습니다. 이 효과로 보드 밖으로 밀려나가거나 벽을 넘어가게 되면 밀려나지 않고 현재 구역에 잔류합니다. 밀려나지 못하고 그 자리에 잔류한 생존자는 방어구 굴림 없이 2부상을 입습니다. 공성 병기는 밀려나지 못하고 그 자리에 잔류할 경우 파괴됩니다.



생존자가 밀려날 방향을 확인할 때는, 보드의 테두리와 평행하게 나침반 카드를 놓고 주사위를 굴리면 좋습니다. 1이나 2가 나오면 생존자는 드래곤과 같은 구역에 잔류합니다.

**3 -** 만약 중앙 구역이 건물 구역이라면 그 위에 붕괴 카드를 놓습니다. 그 뒤로 그 구역은 시야를 막고, 탐색할 수 없으며, 진입할 수도 없습니다(단 생존자가 안에 남겨질 수는 있습니다). 퀘스트 목표에 따라 이 효과는 게임을 패배로 이끌 수도 있습니다(예: 획득해야 할 목표물이 붕괴한 구역에 있었을 경우 등!).

**4 -** 약점 카드를 뽑습니다. 페럴 드래곤은 발리스타 혹은 현재 공개된 약점 카드에 표시된 종류의 무기모만 공격을 명중하여 부상을 입힐 수 있습니다(단 2피해를 입혀야 합니다).

부상을 입히기 위한 최소 피해량: 2피해(약점 규칙 참조)

제공 경험치: 약점 카드마다 1점

특수 규칙:

- 페럴 드래곤은 드래곤의 화염, 주문서, 기술을 포함한 모든 게임 효과의 영향을 받지 않습니다. 단 발리스타와 현재 공개된 약점 카드에 표시된 종류의 무기만큼은 통합니다(다음 장의 4단계 참조).
- 페럴 드래곤은 거대한 짐승이며, 항상 보드 위를 비행하며 돌고 있습니다. 어떤 것도 생존자와 페럴 드래곤 사이의 시야선을 가로막는 건 불가능합니다. 심지어 건물 안에 있어도 시야는 닿습니다!

### 여러 드래곤을 게임에 사용하기

게임에는 서로 다른 기원을 가진 드래곤을 여럿 사용할 수 있습니다. 하지만 드래곤 피규어는 언제나 보드 위에 하나만 존재합니다. 만약 새로운 드래곤 좀비 카드를 뽑았다면 종류와 상관없이 지금 나와 있는 드래곤이 추가로 활성화됩니다.

## ◆ 페럴 드래곤 활성화

페럴 드래곤은 일반적인 좀비 단계 규칙에 따라 활성화됩니다 (공격 단계→이동 단계). 대신 다음 규칙들이 추가됩니다:

### 공격 단계: 화염 브레스

페럴 드래곤은 0-1 사정거리 내에서 가장 생존자가 많은 구역에 불을 뿜습니다. 이때 시야선은 필요 없고, 대각선으로도 화염 브레스를 쏠 수 있습니다. 만약 조건을 만족하는 구역이 여럿 있다면 그중에서 플레이어가 선택합니다. 그러면 해당 구역에 있는 모든 좀비는 종류나 효과와 관계없이 죽습니다. 이때도 생존자는 경험치를 얻지 못합니다. 생존자들은 드래곤의 브레스로부터 부상을 입지 않고 벗어나기 위해 자동으로 몸을 던집니다. 해당 구역에 있는 각 생존자와 공성 병기에 대해 한 번씩 주사위를 굴립니다. 각 생존자와 공성 병기는 나온 눈에 따라 나침반에 표시된 방향으로 한 구역씩 밀려납니다. 이는 이동으로 간주하지 않습니다. 이 효과로 보드 밖으로 밀려나거나 벽을 넘어가게 된다면, 밀려나지 않고 현재 구역에 잔류합니다. 그 구역에 잔류한 생존자는 방어구 굴림 없이 2부상을 입습니다. 공성 병기는 밀려나지 못하고 그 구역에 잔류할 경우 파괴됩니다. 만약 해당 구역이 물웅덩이 구역이라면 드래곤은 공격하지 않습니다(드래곤도 물에는 불이 붙지 않는다는 걸 압니다).

### 이동 단계: 드래곤의 발구르기

만약 페럴 드래곤이 공격 단계에 공격하지 못했다면 모든 좀비가 이동을 끝낸 뒤에 이동합니다. 이동할 목적지를 정할 때는 일반적인 이동 단계 규칙을 따릅니다. 하지만 이동할 때는 그 방향으로 한 타일을 이동합니다. 이렇게 인접한 열 타일로 이동했다면 그 타일의 정중앙 구역에 착지합니다. 단 드래곤은 저장고에 들어갈 수 없기 때문에 생존자가 모두 저장고 안에 있다면 이동하지 않습니다. 목표 구역에 도착했다면 페럴 드래곤은 드래곤의 발구르기를 수행합니다. 해당 구역과 그 구역에 있는 각 캐릭터는 페럴 드래곤이 발생했을 때와 같이 처리합니다. 이 짐승들은 빠르게 날아다니며 무섭게 공격합니다!



4

## 호드 박스 - 규칙서

## ◆ 약점 카드

페럴 드래곤은 약점 카드에 표시된 종류의 무기로 2 이상의 피해를 입거나 혹은 발리스타의 공격이 명중하면 보드에서 제거됩니다. 드래곤은 다시 공격할 절호의 기회를 기다리며 날아갈 겁니다.

- 공격한 생존자는 경험치를 1점 얻고, 가능하다면 무작위 저장고 무기를 1장 얻습니다.

- 해당 약점 카드는 버리고, 게임이 끝날 때까지 사용하지 않습니다. 만약 이 카드가 약점 덱의 마지막 카드였다면 드래곤은 완전히 사망합니다. 그 뒤로 페럴 드래곤 좀비 카드를 뽑으면 아무 일도 일어나지 않습니다. 이걸로 드래곤 슬레이어들도 조금은 한숨을 돌릴 겁니다!



## 공성 병기: 발리스타

종류와 상관없이 드래곤을 게임에 사용할 경우, 생존자들은 발리스타와 함께 게임을 시작할 수 있습니다. 만약 드래곤을 여럿 사용한다면 그와 같은 수의 발리스타를 가지고 게임을 시작할 수 있습니다. 그러면 게임을 준비할 때 사용할 발리스타의 피규어들을 플레이어 시작 구역에 배치합니다. 발리스타는 공성 병기이며 캐릭터가 아닙니다.

발리스타를 사용하면 다음 공성 병기 행동을 수행할 수 있습니다.

### • 발리스타 이동

행동 소모: 2

생존자와 발리스타가 함께 인접한 구역으로 이동합니다. 이 행동은 일반적인 행동 규칙을 따릅니다. 하지만 이동 행동과 관련된 기술이나 효과의 혜택은 받지 못합니다.

발리스타는 물웅덩이 구역에 들어가면 즉시 파괴됩니다. 그러면 발리스타 미니어처를 제거합니다.

### • 발리스타 발사

행동 소모: 2

발리스타를 충전하고 발사합니다. 발리스타 발사는 전투 행동이 아니기 때문에 전투 행동과 관련된 효과(장비와 기술)의 혜택은 받지 못합니다. 발리스타 발사는 소음을 발생시키지 않습니다.

발리스타는 현재 구역을 기준으로 발사하는 방향의 직선상에 존재하는 모든 구역을 대상으로 공격합니다. 이때 시야선은 필요하지 않습니다. 하지만 공격은 벽이나 닫힌 문을 만나면 끝납니다. 대상이 된 각 구역에 대해선 구역마다 따로따로 공격 굴림을 실행합니다. 발리스타의 전투 특성은 다음과 같습니다.

사정거리: 1+

주사위 수: 3

정확도: 4+

피해: 특수 규칙. 발리스타가 명중한 대상은 종류 및 효과와 상관없이 모두 죽습니다.

생존자의 시야가 닿는 구역에서 공격 굴림을 할 때는 정확도가 3+로 변합니다. 목표 우선순위 및 아군의 포격은 정상적으로 적용됩니다.

요하네스가 발리스타를 발사합니다. 발사된 화살은 동쪽 벽에 부딪힐 때까지 직진하며, 시야의 유무를 따지지 않습니다.

발리스타 화살은 시야선을 무시하고 생울타리도 그대로 관통합니다. 위커를 죽이려면 정확도 4+의 난이도로 주사위를 3개 굴려야 합니다.

좀비들이 메건의 시야에 들어와 있습니다. 이는 정확도를 3+로 내려줍니다. [D][D][D]: 명중 2개!

발리스타는 현재 공개된 약점과 상관없이 드래곤을 공격할 수 있습니다. 괴물을 쓰러트리기 위해 주사위를 3개 굴립니다. 원래 정확도는 4+이지만 이 괴물이 요하네스의 시야 안에 있기 때문에 3+로 낮아집니다. [D][D][D]: 명중 1개만으로도 드래곤은 제거됩니다.

어보미네이션을 죽이기 위해 정확도 4+의 난이도로 주사위를 3개 굴립니다: [D][D][D] 1개가 명중했습니다! 발리스타는 피해 수치가 없고, 명중시킨 모든 걸 제거합니다. 잘 가게나, 어보미네이션!

폭포 우선순위가 적용되기 때문에 러너가 살아남았습니다. 이 대학살은 화살이 벽에 부딪히는 것으로 끝납니다.

## 새로운 좀비: 패티 버스터

우리가 “패티 버스터”라고 부르는 좀비들은 살아있었을 때 심각한 질병을 앓던 사람들이었다. 이러한 질병은 좀비 역병에 괴상한 변화를 가져왔고, 그들을 크게 부풀어 오른 감염된 시체로 바꿔버렸다. 그들의 끔찍한 외형도 참 대단하지만, 가장 무서운 건 그들이 갑자기 무시무시한 속도로 달려든다는 것이다. 그들은 생전의 기억에 고통받으면, 보이지 않고 피할 수도 없는 운명으로부터 도망치기 위해 달리기 시작한다. 그리고 충분히 거리가 좁혀졌을 때 그들은 죽어버린 몸뚱이를 포기하고, 가스와 살점을 흠뻑리며 평 하고 폭발한다. 그렇게 끔찍하게 죽길 원하는 사람은 아무도 없다!

패티 버스터를 게임에 사용하려면, 간단하게 패티 버스터 좀비 카드를 좀비 팩에 추가하면 됩니다.

행동 수: 1

피해: 2(방어구 굴림 없음, 아래의 폭발 규칙 참조)

죽이기 위한 최소 피해량: 2피해

제공 경험치: 1점

특수 규칙:

- 패티 버스터는 패티입니다. 하지만 패티가 추가 활성화할 때, 같이 추가 활성화하지는 않습니다.
- 패티 버스터 카드를 뽑으면 먼저 보드 위에 있는 모든 패티 버스터를 한 번씩 추가 활성화합니다. 그 뒤 해당하는 발생 구역에 패티 버스터를 발생시킵니다.
- 패티 버스터는 공격하지 않습니다. 대신 생존자와 같은 구역에 있거나, 생존자가 있는 구역에서 이동을 마치면 폭발합니다. 패티 버스터는 또한 생존자의 전투 및 공성 병기 행동으로 제거될 때도 폭발합니다.



폭발이 일어나면 그 구역에 있는 모든 캐릭터는 방어구 굴림 없이 2피해를 입습니다. 전투나 공성 병기로 패티 버스터를 쓰러트린 생존자는 폭발이 일어나 추가로 죽은 좀비가 제공하는 경험치까지 모두 획득합니다.



## 거인족: 피나톤과 거인 좀비

**거인** - 이 생존자는 건물이나 생울타리 너머의 구역까지 시야선을 연결할 수 있습니다. 단 닫힌 문이나 건물 벽을 뚫고 건물 내부를 볼 수는 없습니다. 비슷하게, 이 생존자가 볼 수 있는 구역에 있는 캐릭터는 이 생존자를 볼 수 있습니다. 이 생존자는 이 특별한 시야를 이용해서 공격할 수도 있습니다(물론 그 역도 성립합니다).

**긴 팔** - 이 생존자는 0-1 사정거리 내에 있는 구역을 대상으로 근접 행동을 할 수 있습니다.

**투척** - 차례 중에 한 번 행동 소모 없이 이 기술을 사용할 수 있습니다. 같은 구역에 있는 캐릭터를 하나 고릅니다(드래곤과 거인은 제외). 그 뒤 이 생존자의 시야가 닿는 1-2 사정거리 내의 구역을 하나 대상으로 골라, 선택된 캐릭터를 이 구역에서 제거하여 대상 구역으로 옮깁니다. 그 뒤 대상 구역에 원거리 공격을 수행합니다. 이 공격은 좀비 하나에게 무조건 명중합니다. 그리고 투척 된 생존자가 장착 중인 무기 혹은 투척 된 좀비의 피해만큼 피해를 줍니다.

### ◆ 거인 좀비

“이젠 거인까지 역병에 감염된다고?? 저런 거랑 어떻게 싸우란 말이야??”

- 망연자실한 생존자



### ◆ 거인 생존자: 피나톤

“우리 도리를 지키고자 우리 마법사들을 모두 죽였다. 이제 난 남은 것들도 정화할 것이다!”

피나톤은 괴팍한 사람입니다. 그는 자신의 산들을 좋아하고 고독을 즐깁니다. 그가 가장 좋아하는 건 평화와 정적입니다. 하지만 흑사병(과 그린 호드)은 그가 싫어하는 것만 골라 가져왔습니다. 오크는 처음엔 그저 시끄러운 이웃이었지만, 어느샌가 밤낮으로 신선한 살점을 갈구하게 됐습니다. 거인족에는 마법사가 없습니다. 먼 옛날 이와 비슷한 사고를 겪었던 적이 있기 때문입니다. 그 사고조차 이젠 전통으로 구전될 뿐입니다. 그래서 그는 인류도 거인족이 사용했던 살짝 과격하 예방법을 시행해야 한다고 얘기합니다.

피나톤은 거인입니다. 그는 일반적인 생존자와 같은 방식으로 움직입니다. 그의 몸 슬롯에는 대형 도끼나 방패를 장착할 수 있지만, 방어구는 장착하지 못합니다. 피나톤은 다음 기술들을 가지고 있습니다.



거인들이 좀비로 변한 데에는 역병뿐 아니라 마법도 크게 관여했을 것이다. 이 거대하고 끔찍한 괴수는 이미 여러 번 목격되었다. 그들은 전장을 돌아다니며 발에 치이는 것을 생존자, 좀비 가리지 않고 모두 박살 내고 있다. 살아남은 거인들은 인류가 나타나기 전, 잊힌 고대 시대에 번성했던 그들의 문명이 직면했던 위기를 증언한다. 만약 운이 좋다면, '샤그란트'는 알려진 대로 특출난 창조물이 돼야 했었다. 하지만 안타깝게도 생존자란 원래 운이 없는 법이다.



거인 좀비를 게임에 사용하려면 간단하게 거인 좀비의 좀비 카드를 좀비 덩에 넣어 섞으면 됩니다. 조심하세요. 거인 좀비는 강력합니다. 상황에 따라 게임 난이도를 급격하게 상승시킬 수도 있습니다. 성향에 따라 이 카드들을 사용하지 않는 것은 좋은 선택이 될 수 있습니다.

거인 좀비는 다음 규칙을 따릅니다.

**피해:** 1

**죽이기 위한 최소 피해량:** 3피해

**제공 경험치:** 5점. 생존자는 가능하다면 추가로 무작위 저장고 무기를 하나 얻습니다.

**특수 규칙:**

- 거인 좀비는 건물이나 생물타리 너머의 구역까지 시야선을 연결할 수 있습니다. 비슷하게 해당 구역에 있는 캐릭터는 거인 좀비를 볼 수 있습니다.
- 좀비 단계를 시작할 때마다, 다른 좀비가 활성화하기 전에, 거인 좀비는 같은 구역에 있는 좀비를 하나 집어 들어 생존자(드래곤과 거인은 제외)에게 던집니다. 어느 좀비를 던질지는 목표 우선순위에 따라 결정합니다. 이렇게 투척 된 좀비는 거인 좀비의 시야 내에서 목표 구역을 향해 최대 2칸까지 날아갑니다(이는 이동이 아닙니다). 여러 좀비가 같은 목표 우선순위를 공유하고 있을 때, 목표 구역이 될 수 있는 구역이 여러 곳 존재할 때는 플레이어들이 어느 것을 대상으로 할지 선택합니다.
- 좀비 거인은 활성화될 때마다 행동을 2번씩 합니다.
- 좀비 거인은 목표 구역이 0-1 사정거리 내에 있고 시야가 닿는다면 그대로 공격할 수 있습니다. 목표 구역에서 있는 생존자는 모두 피해를 입습니다(단 방어구 굴림은 가능).



## 새로운 좀비: 추가 어보미네이션

새로운 어보미네이션을 게임에 쉽게 추가할 수 있습니다. 그냥 해당하는 좀비 카드를 좀비 덩에 넣기만 하면 되니까요. 물론 그 뒤에 덩은 섞어야 합니다.

다른 언급이 없다면 각 추가 어보미네이션은 일반적인 어보미네이션 규칙을 따릅니다.

**피해:** 1

**죽이기 위한 최소 피해량:** 3피해

**제공 경험치:** 5점

**특수 규칙:**

어보미네이션이 입히는 부상은 방어구 굴림으로 막을 수 없습니다. 어보미네이션을 죽이려면 3 이상의 피해를 주는 무기 혹은 드래곤의 화염을 사용해야 합니다.

### 어보미네이션 버니

*"이야, 토끼 참 귀엽- 앗, 내 얼굴이!!!"*



*"그놈의 미소를 조심하라", 어보미네이션 버니에 관한 옛날이야기다. 오래된 인적 드문 숲에 산다는 이 전설적인 포식자의 이야기를 믿는 이는 아무도 없었다. 하지만 그런 호드를 이끄는 네크로맨서들은 인간과 짐승에게 공포를 가져올 이 존재를 발견했고, 더욱더 끔찍한 존재로 탐바꿈시켰다. 생존자들은 잔인한 학살 속에서 작고 귀여운 토끼를 보았다는 자들의 운명을 공포에 질려 소문으로 전할 뿐이다. 살점이 벗겨진 뼈들이 즐비한 넓은 들판을 발견했다면 절대로 긴장을 풀면 안 된다.*

- 어보미네이션 버니는 같은 구역에 있는 생존자 전원을 대상으로 공격합니다.
- 어보미네이션 버니는 공격 대상이 된 생존자를 모두 죽입니다. 예외는 없습니다. 남은 체력, 방어구나 그 어떤 효과도 무의미합니다.
- 어보미네이션 버니는 드래곤의 화염 효과로만 죽일 수 있습니다.

## ◆ 크로마티즈

“이건 뭔가 아닌 거 같아.”

평범한 생존자가  
크로마티즈를 보고

요정의 나라에서 왔다는, 그 전설적인 다채색 유니콘은 항상 진기하고 신기한 동물이었다. 문자 그대로 그들은 모든 것을 신기해한다. 유니콘의 숲을 방문한 이방인들은 곧 유니콘들이 먼발치서 자신들을 관찰하고 있다는 것을 깨닫거나, 혹은 자신들의 흔적을 추적해온 것을 알아차리고 뒤돌아보게 된다. 이방인은 대부분, 나쁜 목적으로 숲을 방문하지 않은 이상 이들을 두려워하지 않았다. 그리고 나쁜 뜻을 품은 자들은 곧 이들이 절대 무력한 존재가 아니라는 걸 알게 됐다. 하지만 이제 흑사병이 전 세계를 휩쓸면서 이 고귀한 짐승 중 몇몇은 새로운 호기심에 눈을 뜬 것 같다. 그들이 알고 싶어 하는 건 바로 생고기의 맛이다!

크로마티즈는 활성화될 때, 이번 활성화 동안의 행동 수와 피해량이 결정됩니다.

- 크로마티즈는 기본적으로 세 번 행동합니다. 하지만 시야 안에 여성 생존자가 있다면 두 번만 행동합니다.
  - 크로마티즈의 피해는 3입니다. 하지만 시야 안에 남성 생존자가 있다면 2가 됩니다.
- 이 계산을 할 때 사역마는 무시합니다.



## ◆ 고르고미네이션

“저 몸집으로 어떻게 저리 빠르게 움직이지?!”

고르고미네이션은 네크로맨서가 흑사병 기술로 만들어낸 기념할만한 업적이다. 그것은 원리는 알 수 없지만 벽을 통과할 수 있다. 그것은 마치 다른 차원으로 이동하는 것처럼 보인다. 고르고미네이션은 한 번 풀려나면 가장 가까운 살아있는 것을 찾아내 찢어발길 것이다. 그것의 식욕은 한계를 모르고, 그 분노는 끝이 없다. 그것을 목격했다는 생존자들은 모두 떨찌감치서 바라봤을 뿐이다. 가까이 다가갔다면 체취가 그의 후각을 자극할 위험이 있기 때문이다. 다행히 그 악랄한 짐승은 이 세상에 단 한 마리밖에 없다. 초기공정 중에 자신의 창조자들을 모두 도륙한 것이 그 원인이다.

- 고르고미네이션의 좀비 카드를 뽑으면 보드 상에서 가장 시끄러운 구역을 확인합니다. 만약 그 구역이 건물 구역이라면 고르고미네이션은 그곳에 발생합니다. 아니라면 고르고미네이션은 가장 가까운 건물 구역에 발생합니다. 만약 여러 건물 구역이 조건을 만족한다면 플레이어들이 정합니다.

- 고르고미네이션은 이동 경로를 결정할 때 벽과 닫힌 문을 무시합니다. 또한 실제로 그것들을 통과해서 이동합니다.



## ◆ 저장고 순찰자



어보미네이션과 만나는 게 나쁜 일이라고 대체 누가 말한 걸까? 물론 그랬다면 저 거대한 저장고 순찰자는 아주 높은 확률로 당신의 사지를 찢어버릴 것이다. 게다가 당신이 저 빨 달린 짐승을 죽일 가능성은 없는 거나 다름없다. 하지만 이 어보미네이션은 비밀 저장고로 들어가는 법을 알고 있고 종종 거기서 진귀한 무기를 찾아내곤 한다. 그리고 고맙게도 그 유물들을 몸에 지니고 있을 때가 많다. 더욱더 좋은 점은 그 괴물이 그 유물들의 사용법을 모른다는 것이다. 후시라도 저장고 순찰자와 대면해서 쓰러트리는데 성공한다면 두둑한 보상은 약속된 것이나 다름없다.



- 저장고 순찰자가 발생할 때, 퀘스트에 쓰이지 않아 앞으로 획득할 수도 있는 저장고 무기 카드를 모두 모아 섞어서 텍을 만듭니다. 저장고 무기 텍은 보드 옆에 뒤집어 놓습니다.
- 저장고 순찰자를 죽인 생존자는 저장고 무기 텍에서 무작위로 저장고 무기를 1장 뽑아 얻습니다. 물론 제공 경험치 5점도 획득합니다.

## ◆ 호드 브라더



어보미네이션은 지성을 잃고 날뛰어대는 악몽이다. 이는 아주 끔찍하다. 하지만 그런 형제들에게 전술이란 걸 알려주려는 놈들이 있다면 어떨까? 이건 가히 목에 가시가 걸린 상황이다! 호드 브라더라고 불리는 이 괴물들은 오크 좀비들의 거대한 무리를 만들어 생존자들을 예상 못한 타이밍에 타격하는 전술을 굉장히 좋아하는 듯하다. 우린 호드 브라더가 대체 어떻게 어보미네이션들을 기다렸다가 호드의 공세에 동참하도록 선동하는 건지 알지 못한다. 이는 크나큰 미스터리다. 우리가 아는 거라곤 이 괴물이 그런 호드를 두 배는 더 무섭게 만들었다는 것이다!

- 호드 브라더의 피해는 3입니다.
- 호드 브라더는 호드 규칙(그린 호드 참조)을 사용하는 좀비들과 같이 사용해야 합니다.
- 호드 브라더가 발생하면 다른 어보미네이션 피규어를 하나 골라 호드에 추가합니다. 이 어보미네이션은 다음에 “호드와 함께하라!” 카드를 뽑았을 때 발생할 겁니다. 만약 호드에 어보미네이션을 추가할 수 없다면 대신 호드 브라더를 즉시 추가로 활성화합니다.

## ◆ 늑 은둔자

좀비가 들끓는 마을에서 물에 잠긴 길을 헤쳐나가는 건 결코 좋은 생각이 아니다. 인간은 물웅덩이 안에서 자유롭게 움직이지 못한다. 물웅덩이는 우리의 움직임을 극히 둔하게 만든다. 게다가 이 시꺼먼 흙탕물 아래에 대체 뭐가 도사리고 있을지 누가 알겠는가? 뭐, 우린 이미 그 답을 알아버렸다. 그리고 그건 아주 흉악한 녀석이었다. 늑 은둔자는 물웅덩이에 최적화된 어보미네이션이다. 이 괴물을 쓰러트리려면 어떻게든 이 더러운 물 밖으로 녀석을 끄집어내야만 한다. 그것 외에 다른 방법은 없다. 행운을 빈다네!

- 늑 은둔자가 물웅덩이 구역에 있다면, 생존자는 어떤 방법으로도 그를 공격하거나 죽일 수 없습니다. 대신 기술이나 퀘스트의 특수 효과 같은 게임 효과는 여전히 적용됩니다.



## ◆ 공성 분쇄자

공성 병기는 참 좋은 물건이다. 그렇지 않은가? 생존자들은 투석기와 발리스타를 사용하면 좀비들을 막아낼 수 있다는 걸 깨달았다. 그때 그들은 좀비 역병을 인류의 힘으로 극복할 수 있을 것이라 생각했다. 물론 그 사실을 좋아할 좀비는 어디에도 없었다. 좀비 중 적극적인 이들은 무슨 일이 벌어졌는지 이해할 틈도 없이 무리째로 파괴당하는 현실에 순응하기를 거부했다. 그리고 공성 분쇄자가 탄생했다! 이 어보미네이션은 고기로 만들어진 피 주머니들은 사실 별문제가 안 된다는 걸 깨달았다. 그리고 오히려 그 피 주머니들이 만든 거대한 목재 기계장치야말로 큰 문제라는 걸 간파했다. 그들은 배고픔을 참는 법을 익혔다. 우선 공성 병기를 파괴적인 힘으로 산산조각낼 때까지 한눈을 팔지 않기 위해서다. 공성 병기만 사라지면 그들은 아무나 붙잡고 때리기 시작할 것이다.

- 공성 분쇄자는 이동할 때 생존자보다 우선하여 공성 병기(발리스타, 투석기)가 있는 구역을 향해 움직입니다. 여전히 일반적인 좀비 이동 규칙을 따르지만 생존자보다 가장 가까운 공성 병기를 우선시합니다.

- 공성 분쇄자와 공성 병기가 같은 구역에 있으면 공성 병기는 파괴됩니다. 일부 퀘스트에서는 이것 때문에 패배할 수도 있기 때문에 조심해야 합니다.



## ◆ 웨어준비

늑대를 닮은 무시무시한 어보미네이션과 필사적으로 싸우는 모습을 상상해보자. 한 여섯 번쯤 죽을뻔한 뒤라면 당신도 그 괴수를 어떻게든 박살 낼 수 있을 것이다. 그렇게 파괴되어 형체를 잃은 시체는 피칠갑이 된 보드 위에 널브러지리라. 하지만 그 시체는 머지않아 움직이기 시작할 것이다. 그리고 당신이 숨을 돌리기도 전에 그 죽지 않는 살덩어리는 형체를 바꾸어 완전히 다른 어보미네이션으로 변할 것이다. 그것은 곧 사악한, 핏발선 두 눈을 치켜뜨고서 당신에게 다시 달려들 것이다! 이게 바로 그 웨어준비의 저주다.

- 웨어준비가 죽으면 즉시 소유한 어보미네이션 중에서 하나를 골라 웨어준비를 대체합니다. 만약 대체할 수 있는 어보미네이션이 없다면 보드 위의 모든 어보미네이션을 즉시 추가로 활성화합니다.



## ◆ 울부짖는 적색의 코페페

“뭔 이런 게-뜨악!!”

이것의 정체는 아무도 모른다. 이게 어디서 왔는지, 심지어 생전엔 뭐였는지도 알 수가 없다. 누구나 아는 사실은 이 신기한 어보미네이션이 강하고 위험하며, 특이한 색깔을 지녔다는 것이다. 최신 이론에 따르면 오크들이 키우던 무시무시한 애완동물과 짐 나르는 동물들을 네크로맨서들이 발견했고, 그 동물들을 모아서 실험한 결과 이런 가공할만한 생명체가 나왔다고 한다. 어찌 됐든 이것이 가지는 파괴력에는 그저 대단하다는 말밖에 나오지 않는다. 이는 마비될 만큼의 공포와 뇌에 가해지는 과부하가 조합된 결과다. 원리는 간단하다. 이 괴물을 본 이는 자신이 본 광경을 받아들이지 못하는데 그들의 뇌는 무의식적으로 이 문제를 해결하기 위해 온 힘을 쏟게 된다.

- 시야에 “울부짖는 적색의 코페페”가 들어오는 생존자는 이동 행동을 할 때 추가로 행동을 하나 더 소모해야 합니다. 이 특수 능력은 “울부짖는 적색의 코페페”와 같은 구역에 있는 생존자에게는 적용되지 않습니다. 대신에, 좀비가 있는 구역을 떠날 때 행동을 추가로 소모해야 한다는 제약은 지켜야 합니다.





## 확장된 목표 우선순위

확장된 목표 우선순위는 좀비사이드:흑사병에 포함된 표를 대체하고, 좀비사이드:그린 호드에 포함된 표를 완성합니다.

목표 우선순위	이름	행동	죽이기 위한 최소 피해량	제공 경험치
1	생존자	-	-	-
2	드래곤(종류 무관)/거인 좀비	1	2	1
3	변이된 까마귀 무리/변이된 쥐 떼	1	1	1
4	워커(종류 무관)	1	1	1
5	패티/어보미네이션(종류 무관)	1	2/3	1/5
6	러너(종류 무관)	2	1	1
7	늑대 좀비	3	1	1
8	네크로맨서(종류 무관)	1	1	1

만약 여러 대상이 같은 목표 우선순위에 위치한다면 플레이어들은 어느 대상을 제거할지 결정해야 합니다.