

좀비사이드

사악한 자에게
설 곳은 없다

규칙서



목차

- 게임 구성품 2
- 사악한 자에게 실 곳은 없다 확장팩 소개 .. 3
- 강령술 드래곤..... 4
 - 강령술 드래곤 발생..... 4
 - 강령술 드래곤 활성화 5
 - 공격 단계: 좀비 내뿜기.....5
 - 이동 단계: 드래곤의 발구르기.....5
 - 약점 카드..... 5
- 공성 병기:발리스타..... 6
- 유령 위커 7
- 쥐 떼 7
- 목표 우선순위 8



게임 구성품

소형 카드 47장

좀비 카드 32장

- 강령술 드래곤.....x8
- 유령 위커.....x12
- 쥐 떼x12

약점 카드.....x5

나침반/붕괴 카드.....x9

발리스타 참조 카드x1



피규어 35개



강령술 드래곤 1개



발리스타 1개



유령 위커 18개



쥐 떼 15개

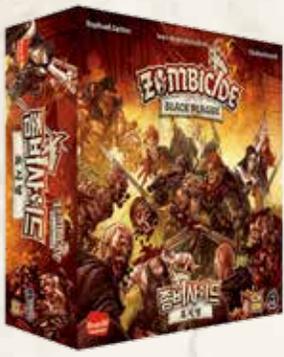


사악한 자에게 실 곳은 없다

확장팩 소개

어떤 곳에서는, 흑마법이 대지 그 자체에 깃들어 모든 사람과 모든 것들을 전부 타락시키는 것 같다. 이 모든 일은 네크로맨서의 의식, 성소에서 일어난 신성모독, 그리고 그중에서도 특히, 최근에 나타난 이세계의 군세 때문일 것이다. 이런 지역에서는, 감염된 짐승들이 불에 달려드는 나방처럼 몰려들어온다. 좀비는 거의 불멸의 존재이다. 그리고 무엇보다, 강령술 드래곤 같은 재앙이 나타나 이 곳을 자신의 사악한 동지로 삼는다. 그리고 그 이후로 계속, 대자연은 좀비 역병에 굴복한 것처럼 보이며, 모든 희망은 자취를 감춘다.

하지만 이것도 우리가 나타나기 전까지의 이야기일 뿐이다. 우리의 이야기가 끝나지 않는 한, 사악한 자들에게 실 곳은 없다!



사악한 자에게 실 곳은 없다 확장팩을 즐기려면 흑사병이나 그런 호드 같은 좀비사이드 판타지 시리즈의 기본 게임이 필요합니다. 확장팩을 게임에 추가하는 것은 간단합니다: 퀘스트의 설명에 별도의 언급이 없다면, 단순히 다음의 단계들을 따르면 됩니다:

1. 원하는 좀비 카드를 선택해 좀비 카드 텍에 섞습니다.
강령술 드래곤은 게임 보드 위를 날아다니며, 생존자를 사냥하고, 그들의 머리 위로 좀비들을 쏟아내는 거대한 짐승입니다. 이 괴물은 게임을 완전히 뒤바꿔놓습니다. 숙련된 생존자들만이 상대해서 살아남을 수 있을 것입니다!
유령 위커는 땅위를 떠다니는 귀신과 같은 좀비입니다. 이들을 상대로 시시한 무기는 무용지물입니다. 오로지 전투 주문, 저장고 무기, 드래곤의 화염, 발리스타의 작살만이 이들을 쓰러트릴 수 있습니다.
취 때는 생존자들을 압도하기 위해서 그들을 향해 돌진하는 무수히 많은 수의 감염된 설치류를 나타냅니다. 이들은 더 많아질수록, 더욱 광적으로 변합니다.
혼자서라도, 앞선 위협 중 그 어느 것이라도 당신의 전략적 선택지를 수정하게 하기 충분합니다. 함께라면, 사악한 창조물들은 위협적인 조합을 만들어냅니다. 도전에 응하시겠습니까?

2. 강령술 드래곤을 포함해서 게임을 진행한다면:
- 해당하는 좀비 카드를 좀비 카드 텍에 섞어 넣습니다.
- 약점 카드들끼리 섞어 뒷면이 보이는 텍으로 만듭니다.
- 나침반/봉괴 카드들을 게임 보드 가까이 놓아 모든 플레이어가 쉽게 볼 수 있도록 합니다.
- 플레이어 시작 구역에 발리스타를 놓습니다. 드래곤을 죽이려면 꼭 필요할 것입니다!
이제 준비는 끝났습니다!



강령술 드래곤

좀비 침공이 대지를 가로지르며 견잡을 수 없이 퍼지고 있다.그리고 드래곤들은 잠에서 깨어나, 자신들만의 방식인 직접 전투와 공개 전투로 문제를 해결하고 있었다. 그래도, 부대 하나 정도로는 송곳니와 화염을 자랑하는 장엄한 생명체에게 상대가 안될 것이다, 그렇지 않은가?

착각이다! 많은 드래곤들이 앞장서서 좀비 무리에게 계획 없이 덤벼들었고 그들은 패배하고 말았다. 죽은 자 가운데서 강령술 드래곤, 이전의 본능과 의지력의 대부분을 유지한 짐승의 모습으로 다시 일어났다.



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

강령술 드래곤에 포함된 8장의 좀비 카드는 강령술 드래곤을 발생시키는 데 필요합니다. 5장의 약점 카드는 강령술 드래곤을 약화하여 생존자들이 그를 죽일 수 있도록 도와줍니다. 양면으로된 나침반/붕괴 카드는 무작위로 방향을 결정하거나, 손상된 건물구역을 표시하는 데 사용됩니다. 마지막으로 발리스타는 드래곤과 생존자 사이에 균형을 가져오는 존재입니다. 다시 말해 가장 확실하게 이 괴물을 죽일 수 있는 무기입니다.

강령술 드래곤이 가지는 수치는 다음과 같습니다.

피해: 2 (방어구 굴림 없음)

죽이기 위한 최소 피해량: 2 피해.

제공 경험치: 약점 카드 당 1점.

특수 규칙:

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

강령술 드래곤 발생

강령술 드래곤 좀비 카드는 위험 레벨이 노란색 이상일 때 강령술 드래곤을 발생시킵니다. 그러면 강령술 드래곤 피규어를 발생한 구역이 있는 타일의 정중앙 구역에 놓습니다. 이때 좀비 카드를 어느 구역에서 뽑았는지는 중요하지 않습니다.

그 뒤 강령술 드래곤은 드래곤의 발구르기를 수행하며, 다음 순서대로 처리합니다.

1- 강령술 드래곤이 발생하여 놓인 구역에 있는 모든 좀비는 종류나 방어 효과(예: 유령 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 넘어 가게 되면 밀려나지 않고 현재 구역에 잔류합니다. 밀려나지 못하고 그 자리에 잔류한 생존자는 방어구 굴림 없이 2 부상을 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. 강령술 드래곤은 발리스타 혹은 현재 공개된 약점 카드에 표시된 종류의 무기모만 공격을 명중하여 부상을 입힐 수 있습니다(단 2피해를 입혀야 합니다).

◆ 강령술 드래곤 활성화

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

공격 단계: 좀비 내뿜기

강령술 드래곤은 뱃속의 씹어빠진 내용물을 사정거리 0-1 구역 내에서 생존자가 가장 많은 구역(만약 있다면)에 뱉어냅니다. 이 때, 시야선이 닿을 필요는 없으며, 대각선 방향의 구역도 대상으로 선택될 수 있습니다. 만약 여러 구역이 조건을 만족한다면, 플레이어들이 대상이 될 구역을 선택합니다. 좀비 카드를 1장 뽑고, 현재 위험 레벨과 일치하는 줄을 확인해서 대상 구역에 좀비를 발생시킵니다. 만약 뽑은 좀비 카드가 드래곤 카드라면, 버리고 새로 1장 뽑습니다.

강령술 드래곤에 의해 발생한 좀비들은 자신들이 발생한 라운드의 좀비 단계 때 활성화하지 않습니다.

이동 단계: 드래곤의 발구르기

만약 강령술 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 옆 타일로 이동했다면 그 타일의 정중앙 구역에 착지합니다. 단 드래곤은 저장고에 들어갈 수 없기 때문에 생존자가 모두 저장고 안에 있다면 이동하지 않습니다. 목표 구역에 도착했다면 강령술 드래곤은 드래곤의 발구르기를 수행합니다. 해당 구역과 그 구역에 있는 각 캐릭터는 강령술 드래곤이 발생했을 때와 같이 처리합니다. 이 짐승들은 빠르게 날아다니며 무섭게 공격합니다!

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.



◆ 강령술 드래곤 활성화

강령술 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 저장고 무기를 무작위로 1장 얻습니다.

- 해당 약점 카드는 버리고, 게임이 끝날 때까지 사용하지 않습니다. 만약 이 카드가 약점택의 마지막 카드였다면 드래곤은 완전히 사망합니다. 그 뒤로 강령술 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 생물타리도 그대로 관통합니다. 위커를 죽이려면 정확도 4+의 난이도로 주사위를 3개 굴려야 합니다.

좀비들이 매건의 시야에 들어와 있습니다. 이는 정확도를 3+로 내려줍니다. : 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. : 명중 1개만으로도 드래곤은 제거됩니다.

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

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



유령 위커

우리는 좀비 무리 한가운데서 유령이라고 생각했던 것과 조우했다. 사실 이들은 땅 위를 떠다니며 강력한 기운을 내뿜는 새로운 유형의 좀비들이었다. 칼날과 화살촉은 굴절되며 빛나갔다: 오로지 드래곤의 화염과 주문만이 우리를 구할 수 있을 뿐이었다. 오랜 관찰 끝에, 나는 좀비 역병이 진화 중에 있다는 결론에 다다랐다. 단순히 환경에 적응한 것이거나 돌연변이일 수도 있다. 이 저주의 기원이 어디인지는 알 수 없다. 이 역병이 숙주의 성질을 반영하는 것일까? 알 수 없는 목적을 이루기 위해 네크로맨서들이 벌이는 혐오스러운 실험인 것일까? 이 역병에게도 자의식이 있어 자신의 먹잇감과 그들의 약점을 스스로 연구할 수 있는 것일까? 밝혀내야 할 것이 산더미이지만, 시간은 턱없이 부족하다. 이제 동료 생존자들에게 새로운 퀘스트를 향해 나서자고 설득해야겠다.

-매건의 일지



유령 위커는 다음의 규칙을 따릅니다.

피해: 1

죽이기 위한 최소 피해량: 1피해(피해를 입힐 수 있는 방법 한정적입니다. 아래를 보세요)

제공 경험치: 1점

특수 규칙:

- 유령 위커는 위커입니다. 이들은 위커 추가 활성화 카드의 영향을 받지 않습니다.
- 유령 위커는 발리스타, 전투 주문, 드래곤의 화염, 저장고 무기(울프스버그 확장팩에 있는 마법 장비 포함)를 사용해서만 죽일 수 있습니다.



쥐 떼

많은 이들의 시각에서, 쥐는 역병을 옮기므로 보자마자 죽여야 되는 것이다. 쥐들은 우리의 곡식을 훔쳐먹고, 집을 더럽게 만든다. 하지만 다시 생각해보니, 쥐와 인간의 운명은 서로 연결되어 있는 것 같다. 두 종족 모두 생존자들이다. 우리는 쥐들이 흑사병, 좀비 역병의 원인이라고 탓대질 했지만, 이들은 우리만큼이나 삶의 무게를 견디고 있는 것처럼 보인다. 이들은 연약하며, 좀비로 변할 수 있다. 우리는 이들을 좀비 쥐 떼, 줄여서 그냥 쥐 떼라고 부른다.

쥐 떼는 그냥 좀비들 만큼이나 정말 많다. 당연하다. 하지만 인류를 향한 이들의 두려움은 인류에 대한 식욕으로 바뀌어 사라진지 오래다. 아직까지 알려지지 않은 어떤 이유로 인해, 이들은 하나의 덩어리처럼 행동한다. 이들중 일부가 먹거리를 찾으면, 인군의 모든 쥐 떼들이 추제에 참여하려 달려든다. 더 많이 모일수록, 이 동물 친구들은 더 광적으로 변한다, 그리고 쥐들이 얼마나 빠르고 영악한지는 당신도 알고 있을 것이다!

쥐 떼는 다음의 규칙을 따릅니다.

피해: 1

죽이기 위한 최소 피해량: 1피해

제공 경험치: 1점



특수 규칙:

- 쥐 떼들은 쥐 떼 좀비 카드가 뽑힐 때 마다 추가 활성화를 한 번 진행합니다.
- 활성화할 때마다, 쥐 떼는 목적지 구역을 향해서 2 구역씩 이동합니다. 이들은 이동하기 전에 먼저 목적지 구역을 정해야 합니다. 이들은 목적지 구역을 향해서만 이동할 뿐이며, 이동하던 도중에 새로운 공격 대상이 나타난다고 경로를 변경하지 않습니다. 쥐 떼는 행동을 하나만 사용할 수 있습니다. 그러므로 활성화 할 때마다, 쥐 떼는 공격이나 이동, 둘 중에 하나만 할 수 있습니다.
- 쥐 떼는 이동을 방해하거나 아예 막는 모든 장애물들을 무시하고 이동합니다.(단, 벽과 닫힌 문은 제외).



목표 우선순위

아래 업데이트된 목표 우선순위 표의 내용은 좀비사이드: 흑사병, 좀비사이드: 그린 호드 그리고 확장팩들을 다루고 있습니다.

목표 우선순위	이름	행동	죽이기 위한 최소 피해량	경험치
1	생존자	-	-	-
2	드래곤(종류 상관없이)	1	2	1
3	죽음의 까마귀 떼 / 쥐 떼	1	1	1
4	위커(종류 상관없이)	1	1	1
5	패티/어보미네이션(종류 상관없이)	1	2/3	1/5
6	러너(종류 상관없이)	2	1	1
7	좀비 늑대	3	1	1
8	네크로맨서(종류 상관없이)	1	1	1

여러 목표 대상이 같은 우선순위에 있다면, 어떤 목표 대상을 먼저 제거할지 플레이어들이 결정합니다.

크레딧

게임 디자인:

Raphaël GUITON, Jean-Baptiste LULLIEN, and Nicolas RAOULT

제작 총괄:

Thiago ARANHA

아트:

Jérémy MASSON, Nicolas FRUCTUS, and Louise COMBAL

그래픽 디자인:

Mathieu HARLAUT, Louise COMBAL, and Marc BROUILLON

조형:

Patrick MASSON, Thierry MASSON, Elfried PEROCHON, Edgar SKOMOROWSKI, Remy TREMBLAY, Carles VAQUERO, and Rafal ZELAZO

RN Estudio: Carlos GARCIA AND Rafael NAVAJAS

Bigchild Creatives: Hugo GOMEZ BRIONES, Alejandro MUNOZ, Adrian RIO, Africa MIR, Raul FERNANDEZ ROMO, and Lua GARO

편집:

Colin YOUNG

개발 지원:

Leo ALMEIDA, Fel BARROS, Alexandru OLTEANU, Marco PORTUGAL, Michael SHINALL, and Fabio TOLA

제작:

David PRETI

플레이 테스트:

Christophe CHAUVIN, Edgard CHAUVIN, Lancelot CHAUVIN, Louise COMBAL, Yuri FANG, Odin GUITON, Mathieu HARLAUT, Eric NOUHAUT, and Rafal ZELAZO.

© 2023 CMON Global Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Guillotine Games and the Guillotine Games logo are trademarks of Guillotine Press Ltd. Zombicide, CMON, and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Made in China.

한글판 제작:

보드엠 팩토리

© 2023 BOARDMFACTORY. All rights reserved (1쇄)

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