

장소명

일수

탐색

경계

휴식

아침은 좀비의 활동이 제한되며,
탐색에서 탐색/보통(70%)으로
성공: 임의의 리소스
실패: 가공 필요 물품
을 추가할 수 있습니다.



낮

낮은 쯔비의 활동이 시작됩니다.
경계(70%)하면
밤의 습격자 정보를
얻을 수 있습니다.
거점에서의 활동이
매인입니다.

밤은 좀비의 활동이 활발하며, 탐색이나 탈출이 어렵습니다.
낮의 경계가 성공하지 못했거나, 습격을 받은 경우, 스트레스에 +1을 합니다.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	
5F	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	5F
4F	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	4F
3F	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	3F
2F	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	2F
1F	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	1F
B1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	B1

거점방어TRPG 좀비콧인 거점시트

장소명

해변 매점

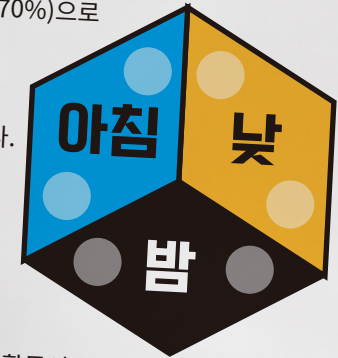
일수

탐색

경계

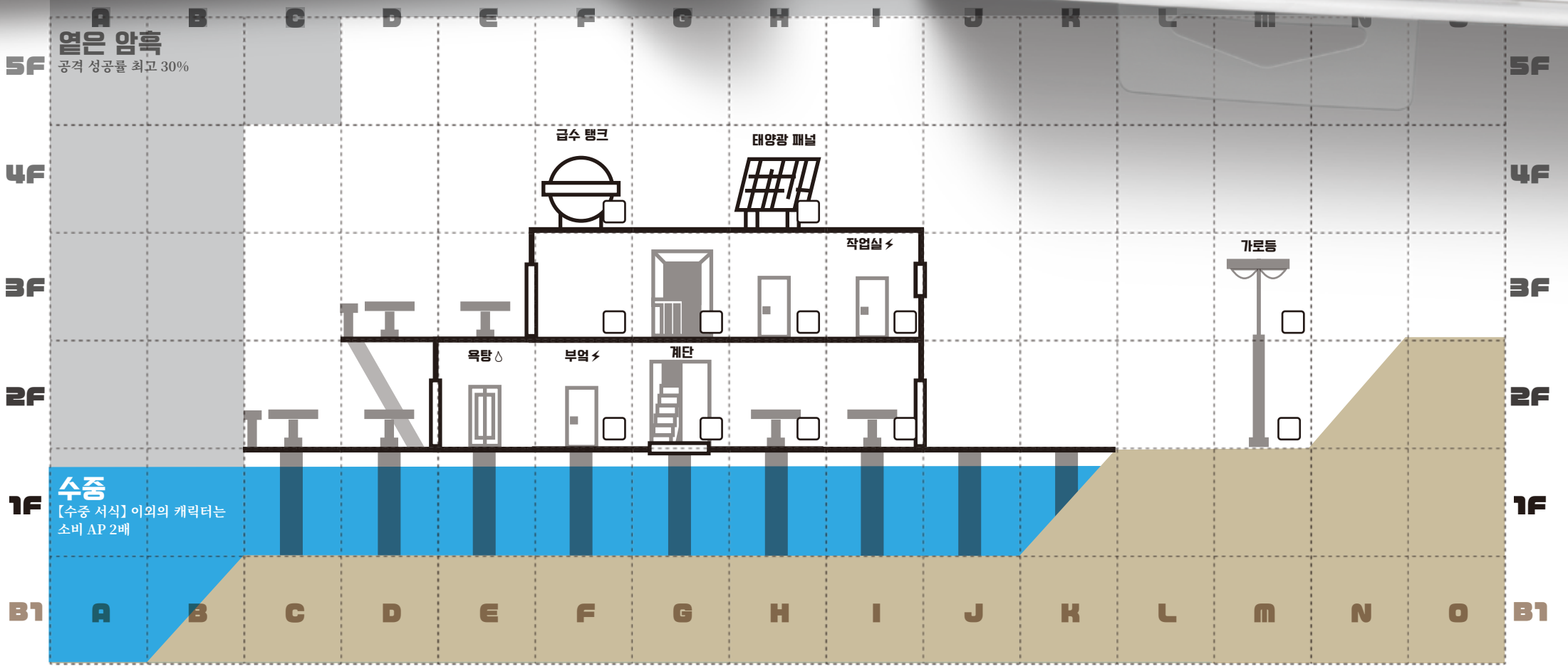
휴식

아침은 좀비의 활동이 제한되며,
탐색에서 탐색/보통(70%)으로
성공: 임의의 리소스
실패: 가공 필요 물품
을 추가할 수 있습니다.



낮은 좀비의 활동이 시작됩니다.
경계(70%)하면
밤의 습격자 정보를
얻을 수 있습니다.
거점에서의 활동이
메인입니다.

밤은 좀비의 활동이 활발하며, 탐색이나 탈출이 어렵습니다.
낮의 경계가 성공하지 못했거나, 습격을 받은 경우, 스트레스에 +1을 합니다.



거점방어TRPG 좀비콧인 거점시트

장소명

형무소

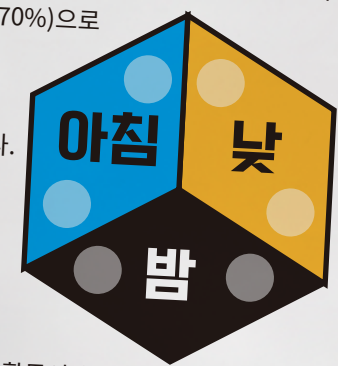
일수

탐색

경계

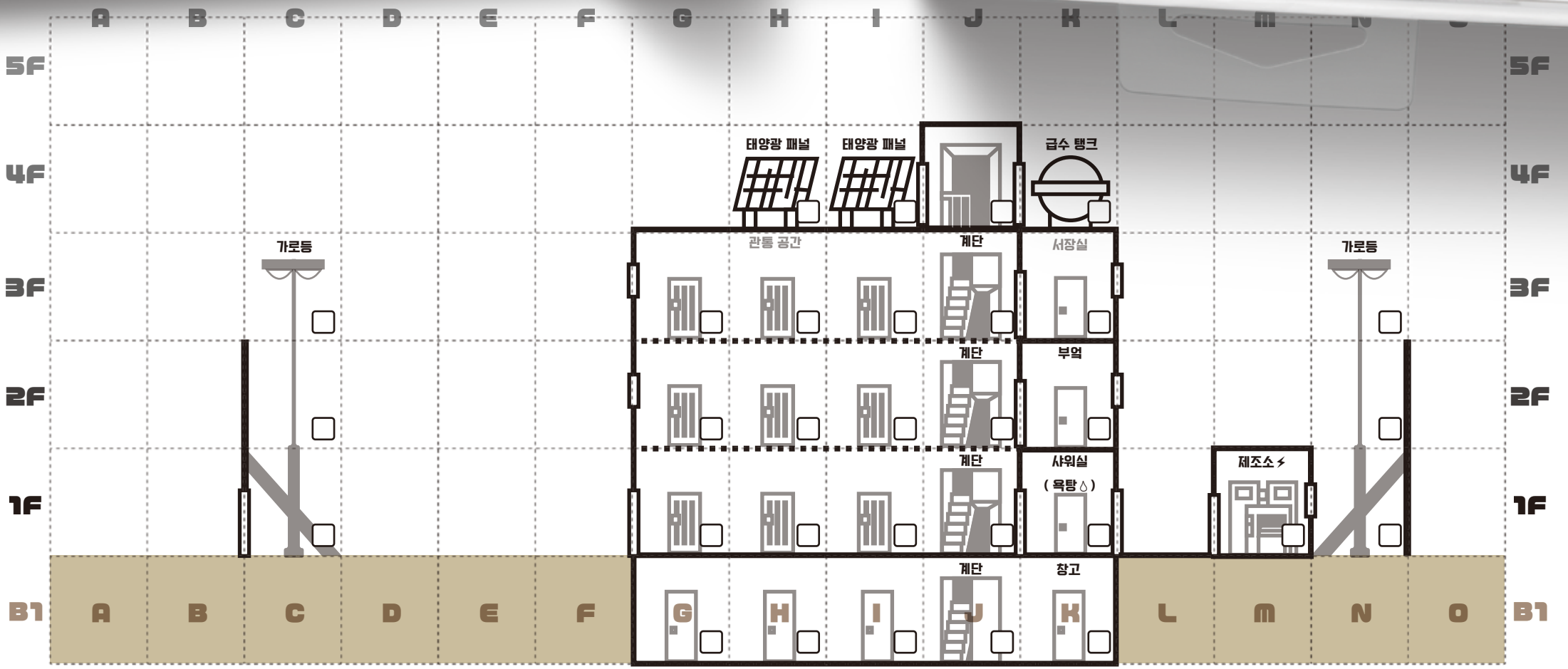
휴식

아침은 좀비의 활동이 제한되며,
탐색에서 탐색/보통(70%)으로
성공: 임의의 리소스
실패: 가공 필요 물품
을 추가할 수 있습니다.



낮은 좀비의 활동이 시작됩니다.
경계(70%)하면
밤의 습격자 정보를
얻을 수 있습니다.
거점에서의 활동이
메인입니다.

밤은 좀비의 활동이 활발하며, 탐색이나 탈출이 어렵습니다.
낮의 경계가 성공하지 못했거나, 습격을 받은 경우, 스트레스에 +1을 합니다.



거점방어TRPG 좀비콧인 거점시트

장소명

편의점 건물

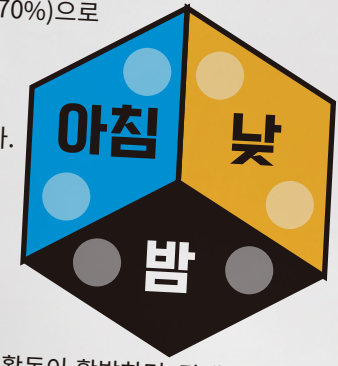
일수

탐색

경계

휴식

아침은 좀비의 활동이 제한되며,
탐색에서 탐색/보통(70%)으로
성공: 임의의 리소스
실패: 가공 필요 물품
을 추가할 수 있습니다.



낮은 좀비의 활동이 시작됩니다.
경계(70%)하면
밤의 습격자 정보를
얻을 수 있습니다.
거점에서의 활동이
메인입니다.

밤은 좀비의 활동이 활발하며, 탐색이나 탈출이 어렵습니다.
낮의 경계가 성공하지 못했거나, 습격을 받은 경우, 스트레스에 +1을 합니다.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O		
5F	열은 암흑 공격 성공률 최고 30%							태양광 패널	급수 탱크								5F
4F							거실	부엌	유닛 배스 (욕탕)	사다리							4F
3F									유닛 배스 (욕탕)	계단							3F
2F				가로등			창고	작업실	계단				가로등				2F
1F							상품 선반(벽장)	상품 선반(벽장)	카운터	계단							1F
B1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	B1	

거점방어TRPG 좀비콧인

거점시트

장소명

철교

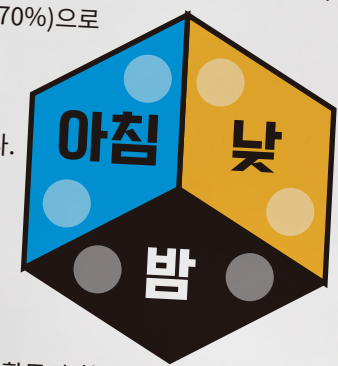
일수

탐색

경계

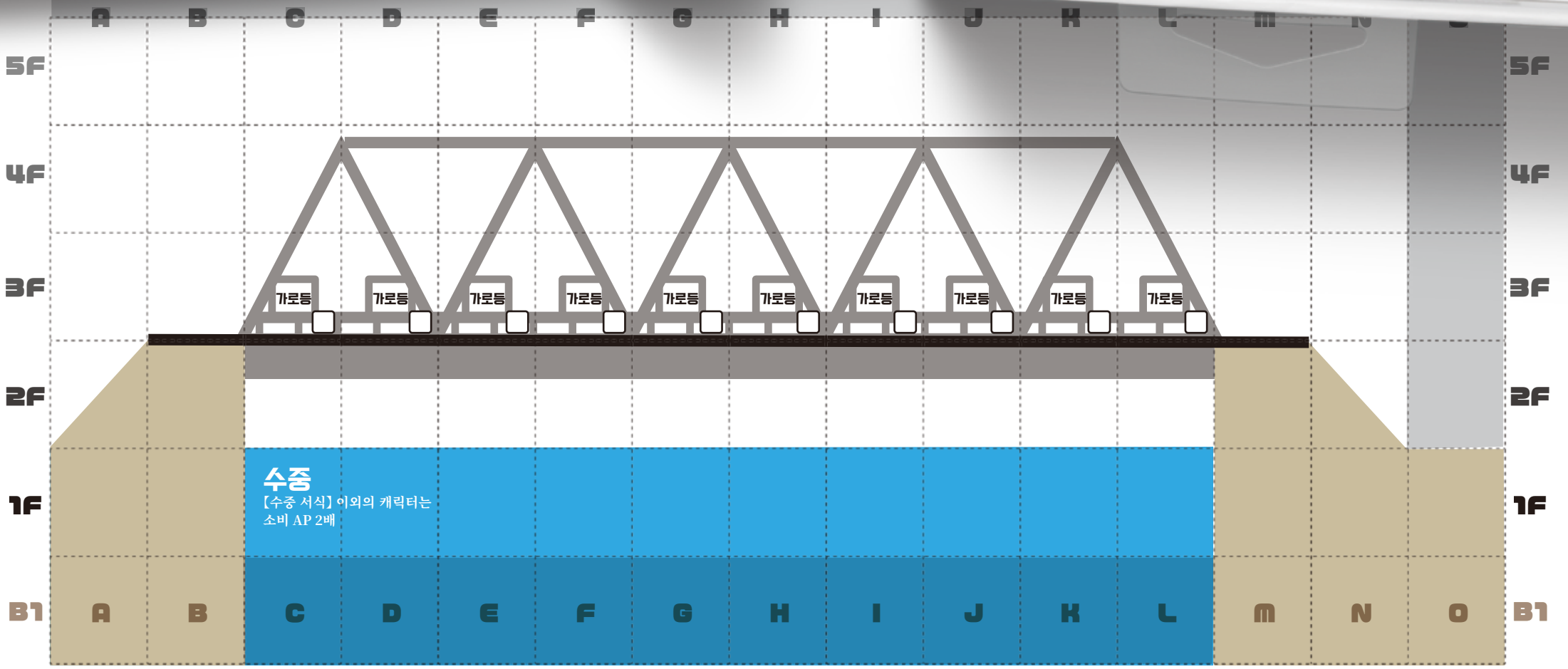
휴식

아침은 좀비의 활동이 제한되며,
탐색에서 탐색/보통(70%)으로
성공: 임의의 리소스
실패: 가공 필요 물품
을 추가할 수 있습니다.



낮은 좀비의 활동이 시작됩니다.
경계(70%)하면
밤의 습격자 정보를
얻을 수 있습니다.
거점에서의 활동이
메인입니다.

밤은 좀비의 활동이 활발하며, 탐색이나 탈출이 어렵습니다.
낮의 경계가 성공하지 못했거나, 습격을 받은 경우, 스트레스에 +1을 합니다.



거점방어TRPG 좀비콧인 거점시트

장소명

양옥

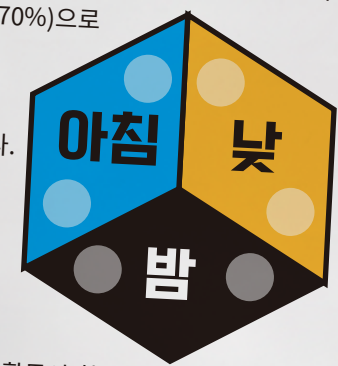
일수

탐색

경계

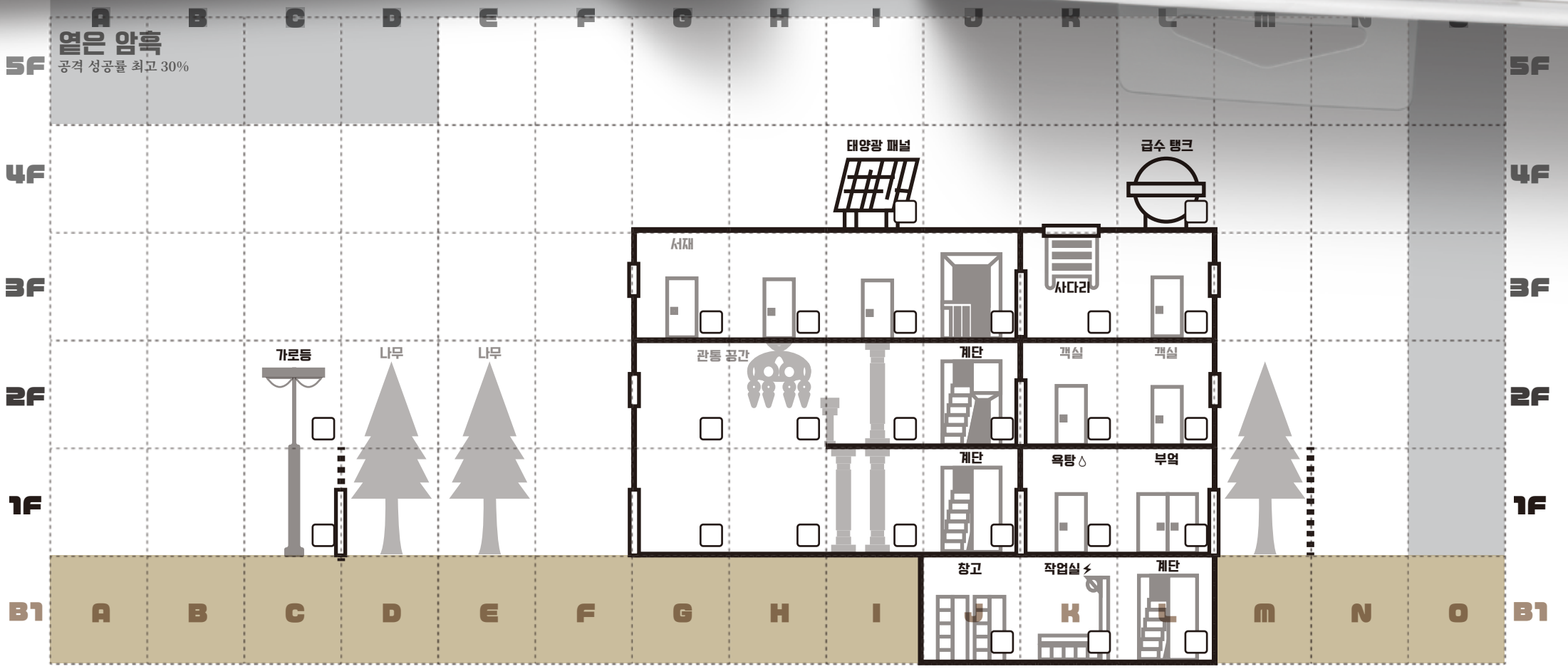
휴식

아침은 좀비의 활동이 제한되며,
 탐색에서 탐색/보통(70%)으로
 성공: 임의의 리소스
 실패: 가공 필요 물품
 을 추가할 수 있습니다.



낮은 좀비의 활동이 시작됩니다.
 경계(70%)하면
 밤의 습격자 정보를
 얻을 수 있습니다.
 거점에서의 활동이
 메인입니다.

밤은 좀비의 활동이 활발하며, 탐색이나 탈출이 어렵습니다.
 낮의 경계가 성공하지 못했거나, 습격을 받은 경우, 스트레스에 +1을 합니다.



거점방어TRPG 좀비콧인 거점시트

장소명

병원

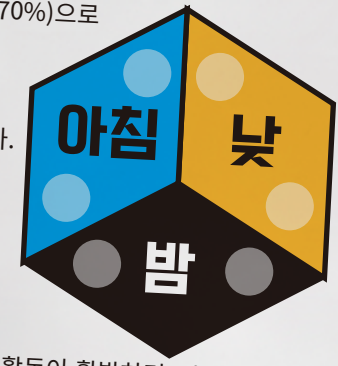
일수

탐색

경계

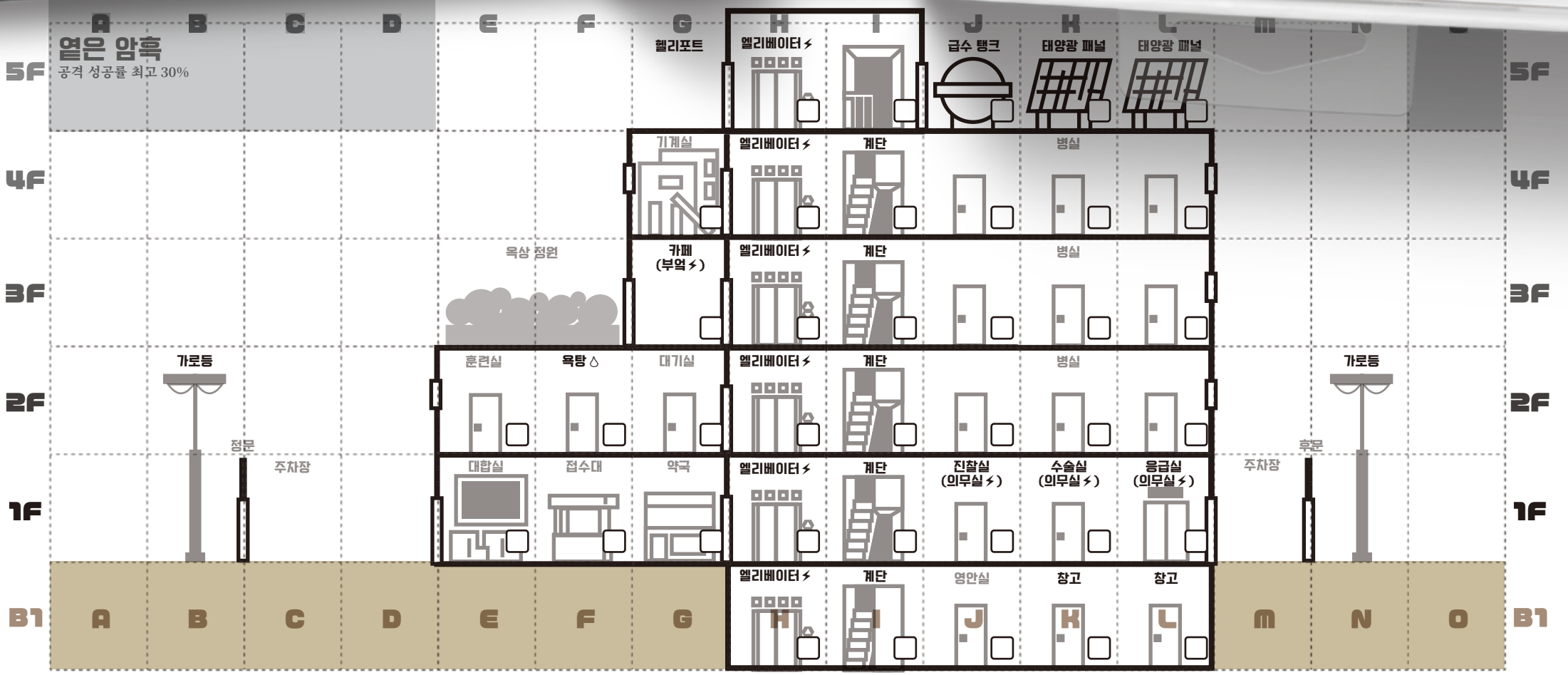
휴식

아침은 좀비의 활동이 제한되며,
탐색에서 탐색/보통(70%)으로
성공: 임의의 리소스
실패: 가공 필요 물품
을 추가할 수 있습니다.



낮은 좀비의 활동이 시작됩니다.
경계(70%)하면
밤의 습격자 정보를
얻을 수 있습니다.
거점에서의 활동이
메인입니다.

밤은 좀비의 활동이 활발하며, 탐색이나 탈출이 어렵습니다.
낮의 경계가 성공하지 못했거나, 습격을 받은 경우, 스트레스에 +1을 합니다.



거점방어TRPG 좀비콧인 거점시트

장소명

주유소

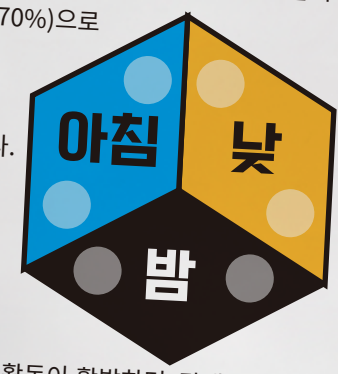
일수

탐색

경계

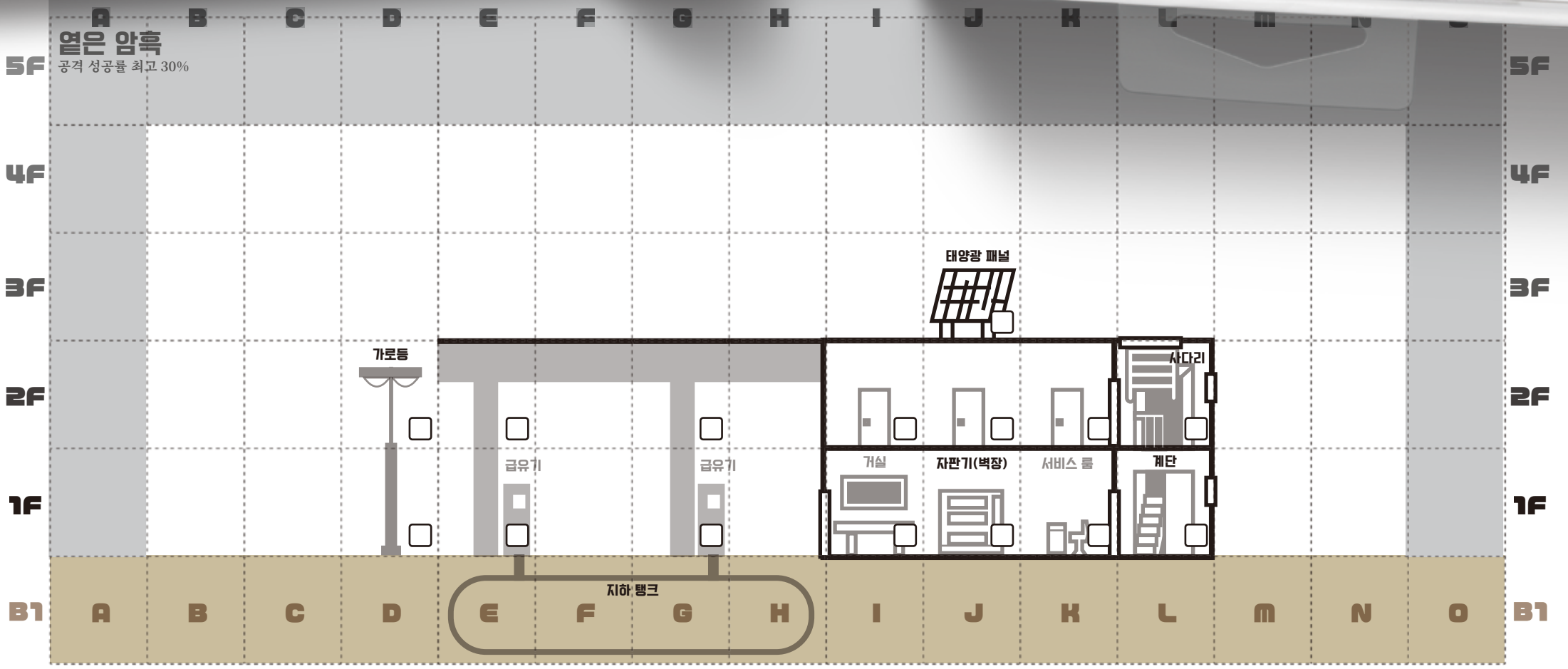
휴식

아침은 좀비의 활동이 제한되며,
탐색에서 탐색/보통(70%)으로
성공: 임의의 리소스
실패: 가공 필요 물품
을 추가할 수 있습니다.



낮은 좀비의 활동이 시작됩니다.
경계(70%)하면
밤의 습격자 정보를
얻을 수 있습니다.
거점에서의 활동이
메인입니다.

밤은 좀비의 활동이 활발하며, 탐색이나 탈출이 어렵습니다.
낮의 경계가 성공하지 못했거나, 습격을 받은 경우, 스트레스에 +1을 합니다.



통나무집

장소명

일수

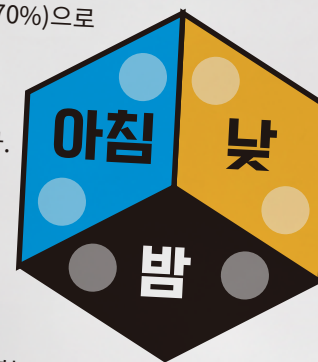
탐색

경계

휴식

낮

낮은 쯔비의 활동이 시작됩니다
경계(70%)하면
밤의 습격자 정보를
얻을 수 있습니다.
거점에서의 활동이
매인입니다.



밤은 좀비의 활동이 활발하며, 탐색이나 탈출이 어렵습니다.
낮의 경계가 성공하지 못했거나, 습격을 받은 경우, 스트레스에 +1을 합니다.

영화의 밤

공격 성공률 최고 30%

태양광 패널

지붕 (경사)

지붕 (경사)

사다:

계단

많은 여성

2F

1F

B1

B2



ВЧ