

선택 규칙

GM이 미리 그 시나리오 한정
으로 채용하는 규칙입니다.

거점 외 생활 (p.16)

OPTION RULE

거점 생활의 진행을 대체하는 선택 규칙입니다.
거점 생활을 하는 대신, 1일 1회만 행동하는 거점
외 생활을 진행해 봅시다.
보통은 「탐색」「멘탈 케어」「기타 행동」만 할 수 있
으며, 거점 등에서 안심하고 휴식을 취할 수 있을 때
를 제외하면 교류 톨플레이로 스트레스를 증감하거나
긴장감을 회복할 수 없습니다.

지도 (p.22)

OPTION RULE

준비한 지도를 참조하여 주변을 조사할 수 있습니다.
발견한 장소, 단서를 얻은 장소 등에 습격 포인트나
조사 포인트를 배치합니다.
지도상의 장소나 포인트에 말을 배치하면 그 장소에
갈 수 있습니다.
탈것을 타고 가는 경우는 사고를 내지 않았는지 운전
판정을 합니다.

무더위

OPTION RULE

1일을 종료할 때 아래의 사항을 처리합니다.
• 식료의 부패가 1일마다 발생합니다.
(신선한 식재료→수상한 식재료→위험한 식재료)
• 거점 내에 [더러움]칸이나 위험한 식재료가 있을
때, 썩은 내로 PC 전원은 스트레스↑를 받습니다.
• 1일 동안 한 번도 욕탕 설비를 활용하지 않은 PC는
땀으로 불쾌감을 느껴 스트레스↑를 받습니다.

셸터

OPTION RULE

생존자를 거점 이외의 장소에 보호할 수 있는 규칙입니다.
PC들의 거점 외에 발견한 생존자를 수용할 수 있는
안전 지대가 있으며, 그곳으로 생존자들을 보냅니다.
GM은 셸터에서 보호하는 생존자의 수에 맞춰 물
품이나 탈것을 지급합니다.
거점 공략으로 생존자를 확보하거나 점차 동료를
늘리는 시나리오에 적합합니다.

선택 규칙의 채용

그 시나리오에 필요한 규칙만 채용합니다.
선택 규칙을 채용할 때는 무엇을 채용할지 미리 플
레이어에게 알려줍니다.
선택 규칙은 『좀비라인』을 더 재미있게 즐기기 위
한 조미료입니다.
조미료를 너무 많이 넣으면 맛이 이상해지는 것처
럼, 선택 규칙을 전부 적용하는 것은 위험합니다.
시나리오 도중에 채용할 때는 플레이어에게 제대
로 확인을 받고 나서 채용합니다.
오른쪽 페이지에는 이번엔 수록한 시나리오에도
반영된 범용 선택 규칙 세트(상급 세트)가 실려 있습
니다.

썩은 내

OPTION RULE

[더러움] 칸이 조사 포인트가 되는 규칙입니다.
조사 포인트(ZLp.52) 표 대신 [더러움] 칸 어딘가
에 조사 포인트를 발생시킵니다.
조사하는 경우, 가사/보통(70%)의 청소에 성공하
면 [더러움]이 없어져 깨끗한 상태가 됩니다.
방치하는 경우, 거점 내에서 휴식을 취했을 때 악취로
잠들지 못하여 10%의 확률로 스트레스↑를 받습니다.

강추위

OPTION RULE

1일을 종료할 때 아래의 사항을 처리합니다.
• [더러움] 칸에 의한 스트레스 상승은 발생하지 않습니다.
• 실외와 실내를 구분하는 구조물이 파괴되었다면 추
위로 스트레스↑를 받습니다. 파괴된 구조물에 장
애물을 배치하면 이를 막을 수 있습니다.
• PC 한 명마다 <전력>1을 추가로 소비해서 몸을
덜지 않으면 추위로 스트레스↑를 받습니다.

선택 규칙 제작

선택 규칙의 예시를 참고하여 오리지널 하우스 룰 (그 팀
에서만 사용하는 규칙)을 만드는 것 또한 재미있을 것입니다.