



# 7DAYS/7RPG 좀비크릿인 거점시트

장소명

## 학교

## 일수

Gameplay icons:

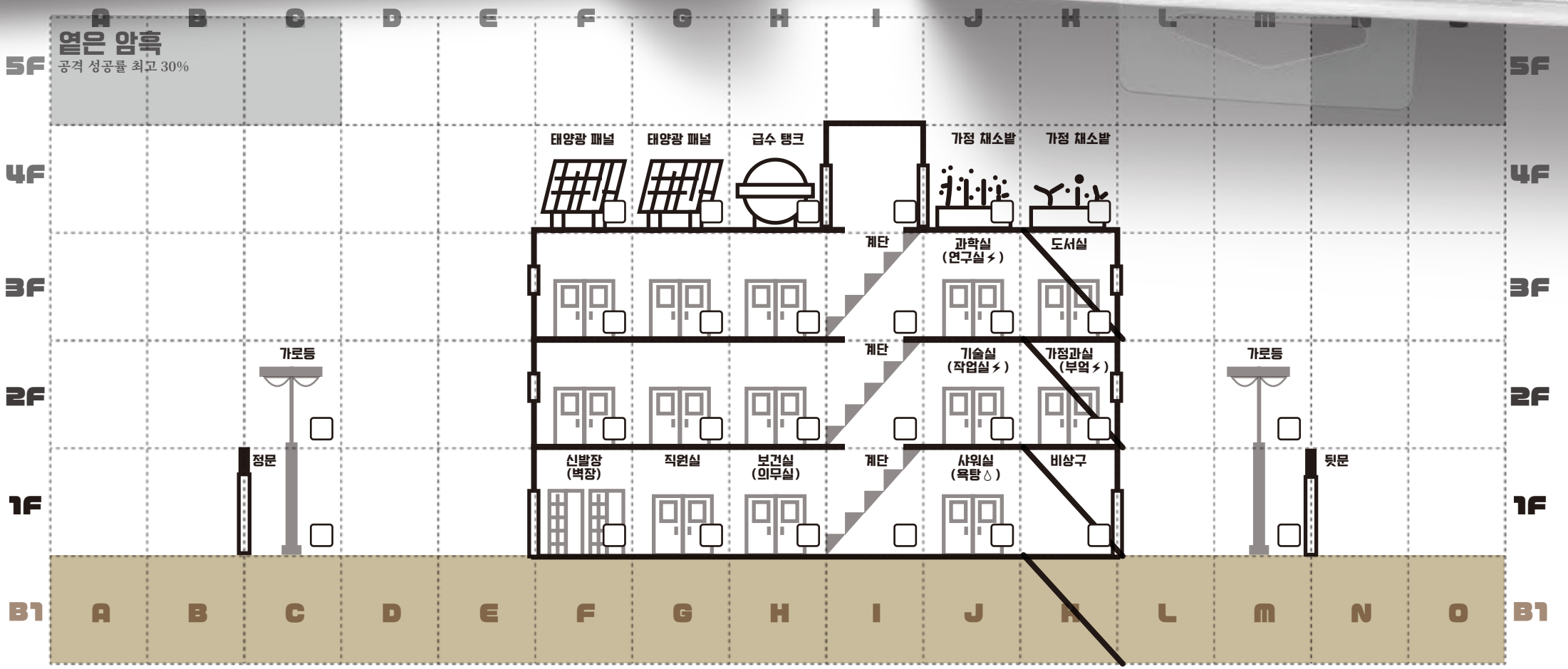
- 탐색 (Search)
- 경계 (Guard)
- 휴식 (Rest)

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.



# 7DAYS/7RPG 좀비크릿인 거점시트

장소명

## 개인 연구소

일수

탐색

경계

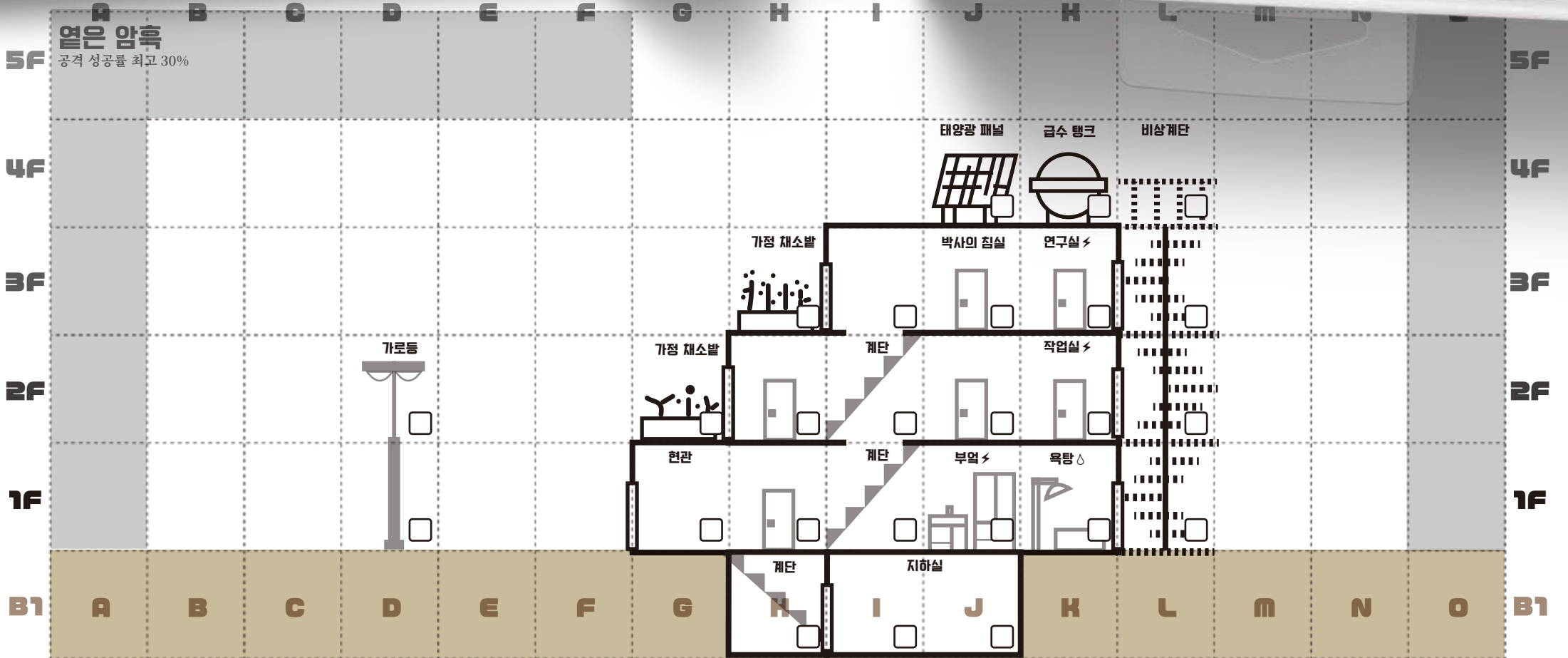
휴식

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.



# 7DAYS/7RPG 좀비크릿인 거점시트

장소명

민가

일수

탐색

경계

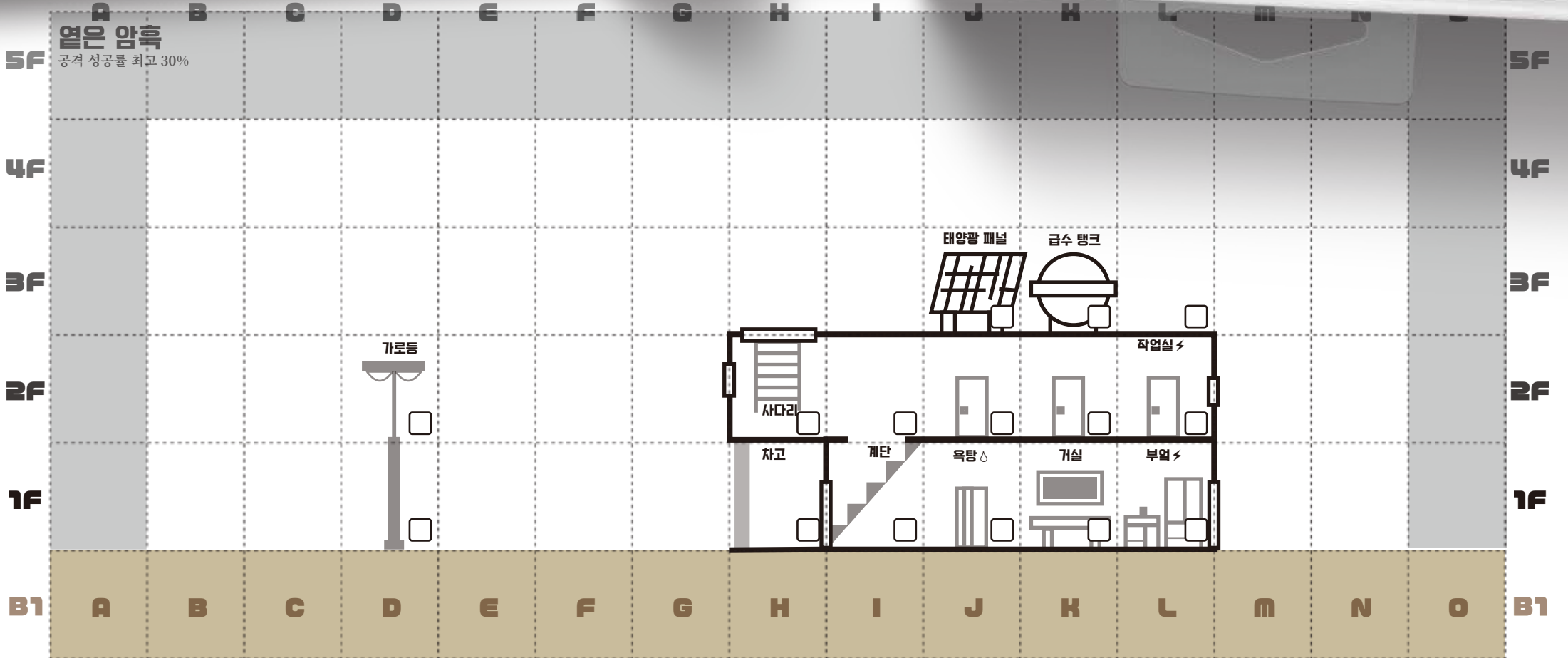
휴식

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.



# 7DAYS/TRPG 좀비크릿인 거점시트

장소명  
**오래된 민가**

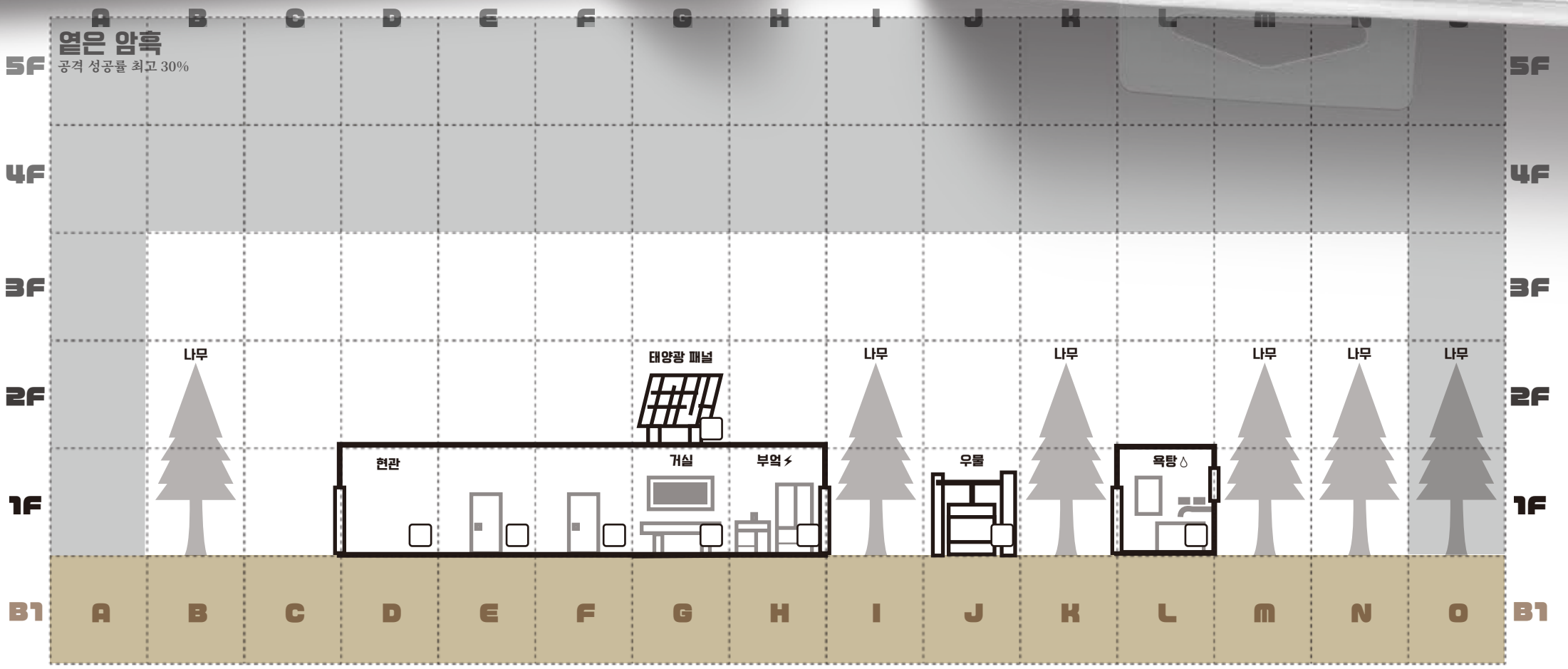
**일수**

탐색  
경계  
휴식

아침은 좀비의 활동이 제한되며, 탐색에서 탐색/보통(70%)으로 성공: 임의의 리소스  
실패: 가공 필요 물품을 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.



# 7DAYS/7RPG 좀비크릿인 거점시트

장소명

아파트

일수

탐색

경계

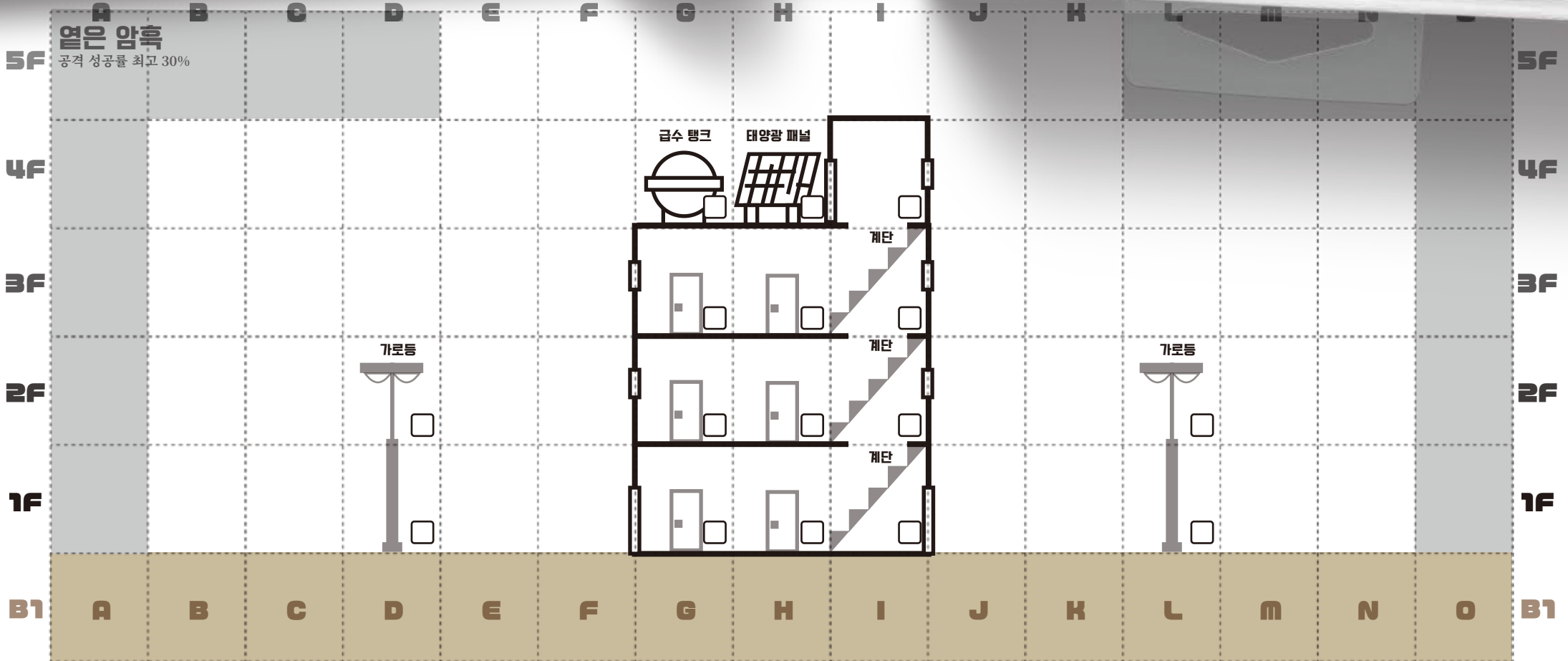
휴식

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.



# 7DAYS/7RPG 좀비크릿인 거점시트

장소명

빌딩

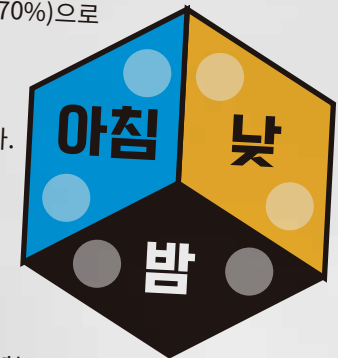
일수

탐색

경계

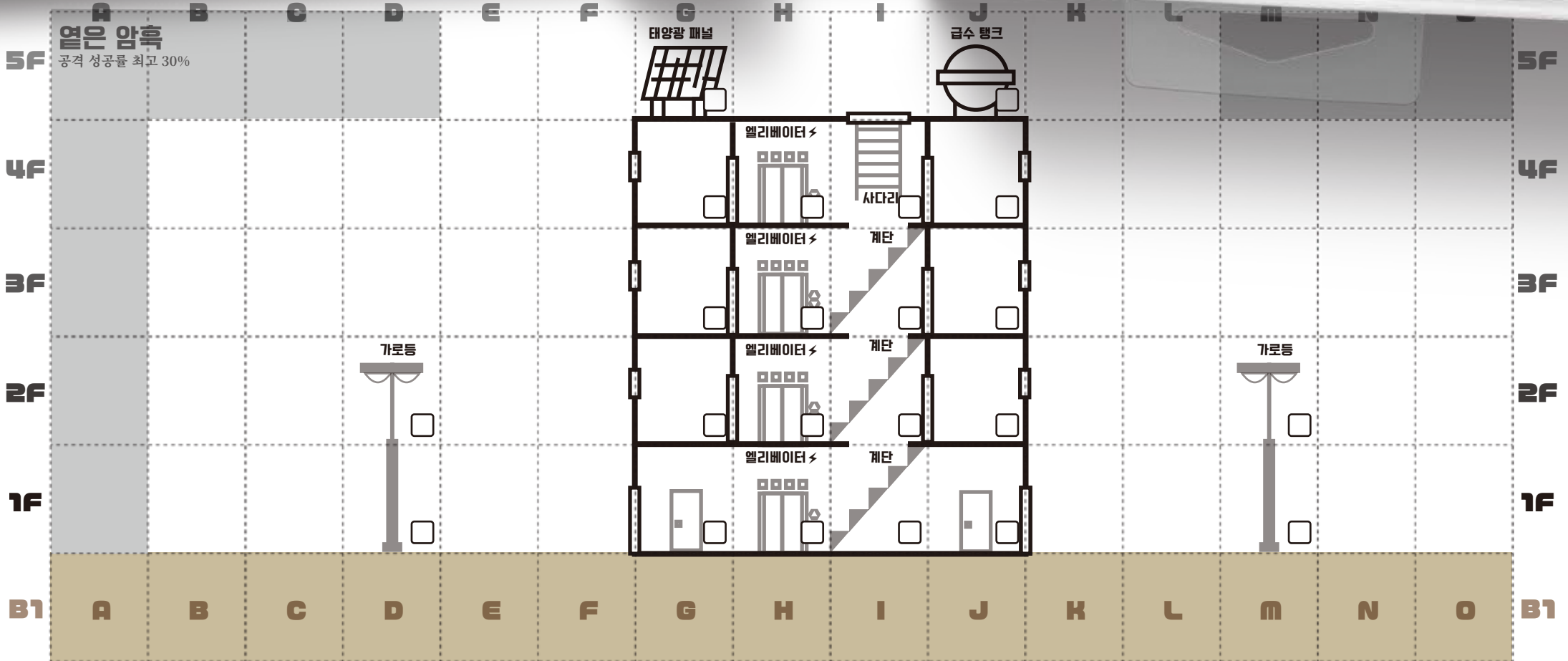
휴식

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.



# 7DAYS/7RPG 좀비크릿인 거점시트

장소명

쇼핑몰

일수

탐색

경계

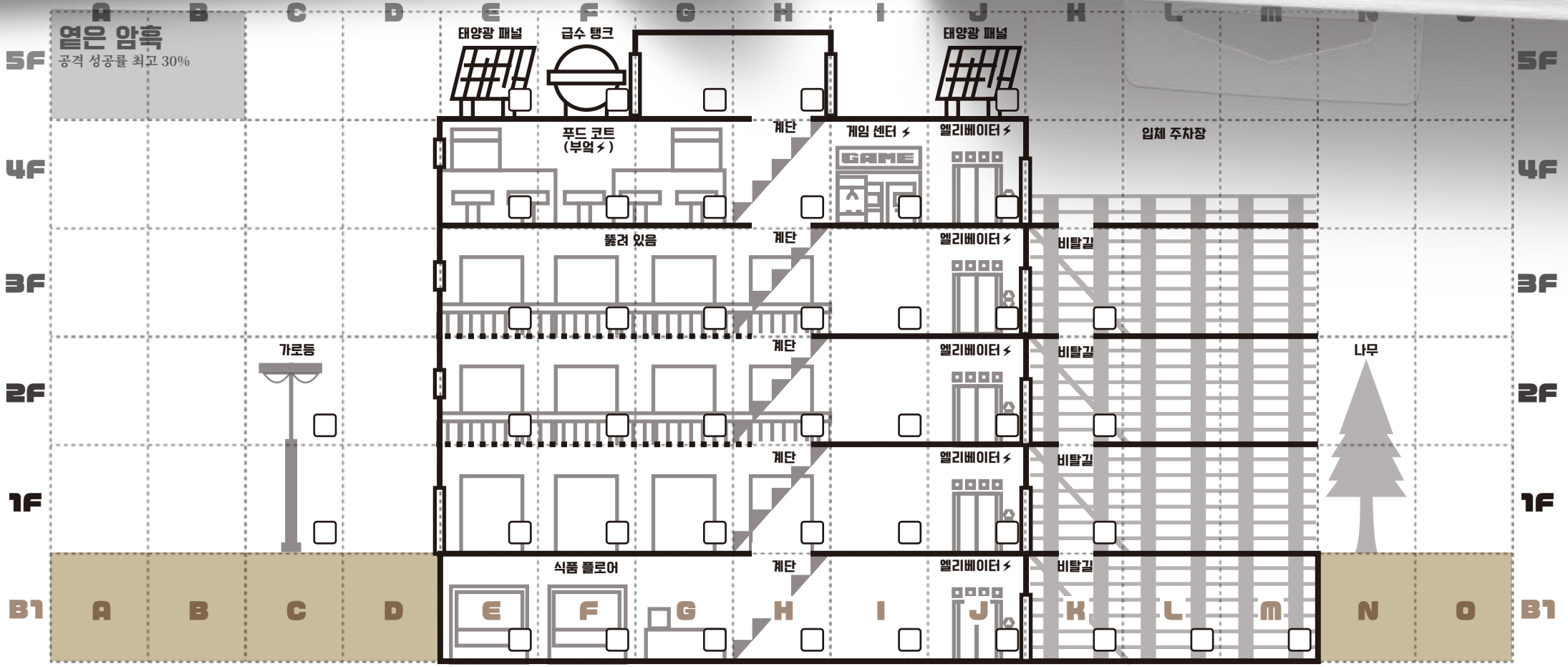
휴식

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.





# 70% ZOMBIES / TRPO 좀비 크릿인 거점시트

장소명

## 지하 연구소

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.

