

워해머 언더월드 서울워즈 캠페인 룰 Ver. 1.2

by 용사

**WARHAMMER**  
**UNDERWORLDS**

**THE 'SEOUL WARS'**

**2021 KOREAN CAMPAIGN**

2021. 6. 7.(월) ~ 7. 18.(일)

## ㄱ 팀 구성하기

1. 캠페인 참가자는 자신이 플레이할 팩션을 고른다.

2. 워해머 에이지 오브 지그마의 대동맹에 따라 팀을 구성한다. 해당 대동맹에 속한 팩션은 같은 팀이 된다. 대동맹에 속한 팩션은 다음과 같다. 서울워즈 시즌1에서 오시아크는 참전불가.

### 가. Order

- ① Steelheart's Champions      ② The Chosen Axes      ③ The Farstriders
- ④ Stormsire's Cursebreakers ⑤ Ylthari's Guardians ⑥ Thundrik's Profiteers
- ⑦ Ironsoul's Condemners ⑧ Skaeth's Wild Hunt ⑨ Morgwaeth's Blade coven
- ⑩ Myari's Purifiers ⑪ Starblood Stalkers ⑫ Storm of Celestus
- ⑬ Elathain's Soulraid

### 나. Death

- ① Sepulchral Guard ② Thorns of the Briar Queen ③ The Grymwatch
- ④ Lady Harrow's Mournflight ⑤ Crimson Court ⑥ Drepur's Wraithcreepers
- ⑦ Kainan's Reapers(참전불가)

### 다. Chaos

- ① Garrek's Reavers      ② Spiteclaw's Swarm      ③ Magore's Fiends
- ④ Eyes of the Nine      ⑤ Godsworn Hunt      ⑥ Grashrak's Despoilers
- ⑦ The Wurmspat      ⑧ Dread Pageant      ⑨ Khagra's Ravagers

### 라. Destruction

- ① Ironskull's Boyz ② Zarbag's Gitz ③ Mollog's Mob ④ Hedkrakka's Madmob
- ⑤ Rippa's Snarlfangs ⑥ Hrothgorn's Mantrappers ⑦ Morgok's Krushas

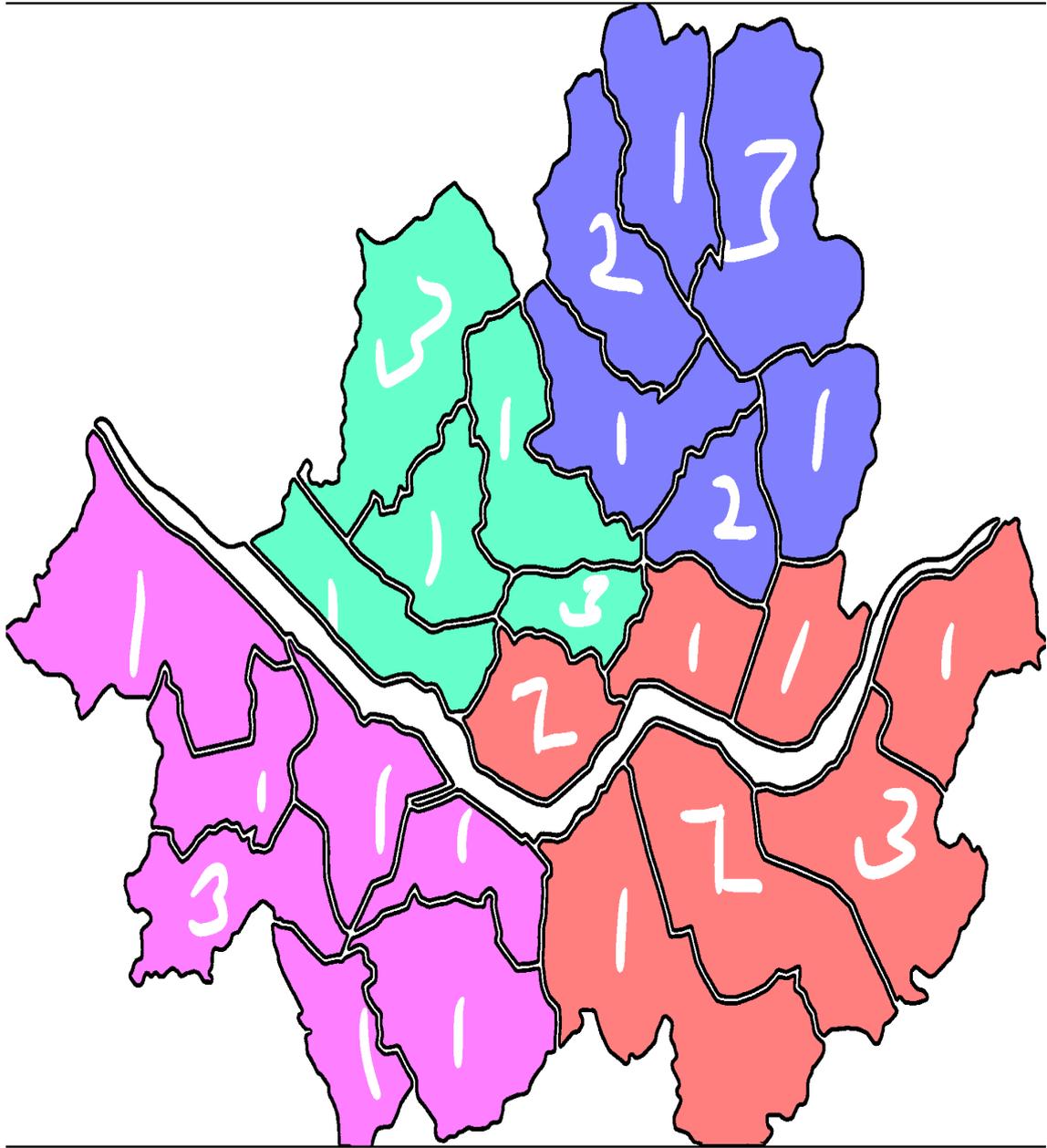
2-1-1. 한 대동맹 안에 같은 팩션이 있는 경우 상의하여 겹치는 팩션이 없도록 한다. 대동맹 별 최대 참가자는 6명이다.

2-1-2. 한 대동맹 안에 인원이 1명 이하인 경우 해당 대동맹은 해체되며 그 대동맹의 참가자는 다른 대동맹으로 편입된다.

2-2. 각 대동맹은 민주적으로 커맨더를 결정하고 커맨더와 구성원들의 팩션을 공동 단톡방에 공개한다.

2-3 공개된 팩션을 바탕으로 각 참가자는 자신의 팩션으로 덱을 만든다.(현재 챔피언십 기준으로 카드 사용 가능) 커맨더와 상의하여 특정 상대를 공략하는 덱을 구성하는 것도 가능하다. 게임 진행 중에는 더 이상 덱을 수정할 수 없다. (향후 시즌에서 덱 수정 검토)

3. 각 대동맹 별 시작 위치와 영토는 고정되어 있다. 또한 각 지역에는 그 주의 마지막에 획득 가능한 Victory Point(이하 VP)가 표시되어 있다.



① 푸른색 : 오더    ② 자주색 : 데스    ③ 붉은색 : 카오스    ④ 초록색 : 디스트릭션

## ㄱ 서울워즈 진행방식

1. 각 대동맹은 따로 단톡방을 개설하고 진행자를 초대한다. 서울워즈는 **6주 동안** 진행한다. 매주 개인 사정에 따라 **참여/불참**으로 바뀔 수 있으며 그 경우 참가자 수에 따라 CP가 결정된다. 즉, 중간에 기존 참가자가 빠지거나 새로운 참가자가 생기는 것이 가능하다. 다만 **해당 주차가 시작되기 전에 미리 통보**하여야 한다.

2. 매주 월요일에 커맨더는 아군의 대동맹 영토에 **자신을 포함하여 참가자를 비공개로 배치**한다. **한 지역에 여러 명 배치가 가능하다.** 이 경우 **전투 하나 당 배치된 인원 중 한 명만** 커맨더가 싸우도록 명령한다. 전투 하나에 두 명이 참전할 수 없을 뿐, 공방이 겹치는 전투가 둘이라면 한 명이 두 전투에 참전 또는 각 전투에 한 명씩 참전하는 것이 가능하다.(5. 참조) **진행자는 각 대동맹의 배치 상태를 알 수 있지만 다른 대동맹은 알 수 없다.**

3. 각 대동맹은 **참가자 인원수에 따라 매주 월요일 00:00에 커맨드 포인트(CP)를 획득**한다. 기존의 남은 커맨드 포인트는 소멸한다.

2명 : 13 CP      3명 : 10 CP      4명 : 8 CP      5명 : 7CP      6명 : 6CP

4. 매주 월요일에 커맨더는 CP를 소모하여 다음의 전투 관련 명령을 내린다.

커맨더의 공격 명령 목록	소모 CP
현재 배치된 한 명의 참가자와 인접한 곳으로 공격 명령을 내릴 수 있다.	1CP

\* 꼭짓점으로만 연결된 지역도 인접한 지역이다.

커맨더의 방어 명령 목록	소모 CP
참가자가 배치된 지역에 상대가 공격할 경우 해당 지역 참가자 중 한 명에게 방어 명령을 내릴 수 있다.	0CP
참가자가 배치되지 않아 비어 있는 지역을 상대가 공격할 경우 인접한 곳에 있는 아군 참가자에게 방어 명령을 내릴 수 있다.	1CP

가. **공격 성공 시** : 해당 지역 점령으로 다음 주 월요일 00:00 기준으로 해당 대동맹의 영토들에 표기된 VP를 획득. **해당 지역에 두 명 이상 참가자가 있어도 싸우지 않은 참가자는 무시된다.**

나. **방어 성공 시** : 전투마다 해당 지역의 VP 절반만큼을 즉시 획득. 1:1:1과 같은 다인전의 경우에도 1:1 방어와 같은 VP를 획득.

4-1. 각 커맨더는 진행자의 안내에 따라 공격 전 후 커맨더 어빌리티 사용과 공격 명령을 각 대동맹 단톡방에서 진행자에게 알려준다.

4-2. 각 대동맹은 방어자를 공개하고 4-1을 바탕으로 각 커맨더는 방어 커맨더 어빌리티와 방어 관련 명령을 각 대동맹 단톡방에서 진행자에게 알려준다.

4-3. 진행자는 각 대동맹에서 알린 내용을 정리하여 공동 단톡방에 공지한다.

5. **전투는 일주일간 진행한다.** 각 참가자는 서로 편한 날짜와 시간을 잡아서 전투를 실시하도록 한다. 해당 전투가 월요일 00:00까지 약속된 시간에 진행되지 않을 경우 참가하지 못한

쪽이 패배한다. 서로 시간을 맞추지 못한 경우에는 무승부로 처리한다. 이 때 전투가 없었기 때문에 파이터 EXP를 획득할 수는 없다. 전투는 다음의 항목들을 참고하여 진행한다.

**가. 서로가 상대의 지역을 공격하는 경우 - 승자가 공격 지역 점령**

예) 용산의 서대부와 성동의 용샤가 있다. 서대부는 성동으로 용샤는 용산으로 공격을 하는 경우 둘은 그대로 전투를 한 번 진행하여 승자가 기존 지역과 자신이 공격한 지역을 점령하게 된다. 무승부의 경우 아무 일도 없던 것으로 한다. 이는 이후의 경우에도 마찬가지이다.

**나. 서로가 다른 지역을 공격하는 경우 - 각각 방어전 + 공격전**

예) 용산의 서대부와 성동의 용샤, 강남의 라멜이 있다. 서대부는 중구로 용샤는 용산으로 공격을 선언했으며 라멜은 성동으로 공격을 선언했다. 이 경우 용샤와 서대부는 앞선 예에 따라 전투를 진행한다. 이후 또는 이전에 서대부는 중구의 참가자와 용샤는 라멜과 전투를 추가로 한다. 이 경우 용샤를 중심으로 볼 때,

① 용샤가 서대부, 라멜 모두에게 이긴 경우 용샤는 성동과 용산을 점령한다. 이 경우 용샤는 VP 0.5점을 즉시 획득한다.

② 용샤가 서대부에게 이기고 라멜에게 패한 경우 용샤는 용산을 점령 서대부는 패퇴, 라멜은 성동과 강남을 점령한다.

③ 용샤가 서대부, 라멜 모두에게 진 경우 라멜이 성동과 강남을 점령한다. 이 경우 서대부는 VP 1점을 즉시 획득한다.(용산은 2점이므로)

④ 용샤가 서대부에게 지고 라멜에게 이긴 경우 용샤는 성동을 그대로 유지한다. 이 경우 용샤는 VP 0.5점, 서대부는 VP 1점을 즉시 획득한다.

**다. 한 지역에 두 대동맹 이상이 공격하지만 하나 이상의 공격이 서로 겹치는 경우 - 다인전 (1:1:1 또는 1:1:1:1)**

예) 용산의 서대부와 성동의 용샤, 강남의 라멜이 있다. 서대부는 성동으로 라멜도 성동으로 공격을 선언했고 용샤는 용산으로 공격을 선언했다. 이 경우 1:1:1 다인전을 실시한다.

① 용샤가 승자인 경우 용샤는 용산과 성동을 점령하며 VP 0.5점을 즉시 획득한다.

② 서대부가 승자인 경우 용샤와 라멜은 패퇴하고 서대부는 용산과 성동을 점령한다. 서대부는 VP 1점을 즉시 획득한다.

③ 라멜이 승자인 경우 용샤는 패퇴, 서대부는 용산을 유지하며 라멜은 성동과 강남을 점령한다.

**라. 한 지역에 두 대동맹 이상이 공격하지만 공격이 서로 겹치지 않는 경우 - 다인전 (1:1:1 또는 1:1:1:1) + 공격전**

예) 용산의 서대부와 성동의 용샤, 강남의 라멜, 광진의 도비가 있다. 서대부와 라멜은 성동으로 용샤는 광진으로, 도비는 타 지역으로 공격을 선언했다. 이 경우 1:1:1 다인전과 용샤의 공격전을 실시한다. 다인전의 결과는 위의 **다.**와 ②,③이 일치한다. ①의 경우 라.는 용샤의 공격이 아니므로 방어성공 VP만 획득하게 된다. 다만 용샤는 이후 또는 이전에 광진의 도비와 전투를 하며 그 결과는 **나.**에 따라 결정된다.

**마. 공격한 지역에 방어자가 없는 경우 - 무혈 입성**

공격한 지역에 방어자가 없다면 전투 없이 해당지역을 점령하게 된다. 파이터 EXP를 획득할 수 없다.

6. 순서를 정리하면 다음과 같다.

매주 월요일 커맨더는 참가자 배치 → CP 획득 → 공격 선언 전 커맨더 어빌리티 사용 → 공격 선언 → 공격 선언 후 커맨더 어빌리티 사용 → 방어자 공개 → 방어 선언 → 방어 커맨더 어빌리티 사용 → 일주일 간 전투 진행 → 다음 월요일 00:00에 점령지역 바탕으로 VP 획득 → 처음으로

## II 파이터의 성장

전투를 통해 경험치를 획득하고 이를 소모하여 참가자는 자신의 파이터를 성장시킬 수 있다. 전투 기록은 따로 준비된 시트에 하도록 한다. 획득하는 EXP는 다음과 같다.

- 가. 승리 시 : 3 EXP / 10점 차 이상으로 승리 시 : 4 EXP
- 나. 패배 시 : 1 EXP
- 다. 무승부 시 : 2 EXP
- 라. 다인전 승리 시 : 4 EXP
- 마. 다인전 패배 시 : 2 EXP
- 바. 전투 없이 상대 지역을 점령한 경우에는 EXP를 받을 수 없다.

전투 종료 후 레벨을 올릴 수 있는 파이터가 있다면 반드시 EXP를 소모하여야 한다. 이에 따라 파이터 하나를 선택하여 최대 1레벨 상승시킬 수 있다. 레벨 1 상승에는 5가 레벨 2 상승에는 7이 필요하며 소모된 EXP는 사라진다. 이 때 EXP를 모아두었다가 여러 파이터의 레벨을 한 번에 1씩 올리거나 한 파이터의 레벨을 한 번에 2까지 올리는 것은 불가능하다.

레벨 업한 파이터는 전투 시작 전 자신의 레벨만큼 업그레이드를 장착할 수 있다. 전투 시작 전 레벨 업한 파이터를 하나 고른다. 파워 카드덱을 뒤집어서 업그레이드 카드가 나오면 그 파이터에게 적용한다. 이를 그 파이터의 레벨만큼 반복한다. 이후 다른 레벨 업한 파이터가 있다면 앞의 과정을 반복한다.

만약 해당 파이터에게 적용할 수 없는 업그레이드가 나올 경우 이는 옆으로 빼두고 다음 업그레이드가 나올 때까지 다시 뒤집는다.

이후 나머지 파워카드는 모두 다시 섞는다.

\* 레벨 업으로 인해 장착된 업그레이드 카드는 파이터의 각성 조건이나 옵젝티브 카드의 조건을 만족시킬 수 없다. 그러나 To the end에는 영향을 미친다.

전투 중 사망한다면 해당 파이터는 모든 레벨을 잃는다. 부활이 가능한 경우 전투 중 사망한 뒤 부활하여 전투 종료 시 생존해 있다면 해당 파이터는 공격 주사위를 하나 굴려 크리티컬이 나와야 생존한 것으로 간주한다. 레벨 2 회생 능력이 있는 경우 앞의 과정을 생략하고 회생 능력만을 적용한다.

레벨 업한 파이터는 추가적으로 특수한 능력을 가진다. 이는 다음과 같다.

가. 레벨 1 : 교활 - 전투 당 한 번 글로리 포인트 한 개를 뒤집고 공격 또는 방어 주사위 하나를 리롤한다.

나. 레벨 2 : 회생 - 전투 종료 시 아웃 오브 액션 상태라면 공격 주사위를 하나 굴려서 크리티컬이 나오면 해당 레벨을 유지한다. 완원이 나온다면 1레벨 감소한다.

## ☞ 커맨더 어빌리티

1. 커맨더는 CP를 사용해서 다양한 어빌리티를 사용할 수 있다. 이를 통해 전략적 우위를 점할 수 있다. 커맨더 어빌리티를 사용하는 시점은 다음과 같다.

공격 선언 전 커맨더 어빌리티 사용 → 공격 선언 → 공격 선언 후 커맨더 어빌리티 사용 → 방어자 공개 → 방어 선언 → 방어 커맨더 어빌리티 사용 → 전투

2. 사용할 수 있는 커맨더 어빌리티는 다음과 같다.

### 가. 공격 커맨더 어빌리티 (여러 참가자에게나 지역에 사용 가능)

① 정찰 1CP : 공격 지역을 선언하기 전에 사용한다. 지역 하나를 선택한다. 해당 지역의 방어자가 누구인지 알 수 있다.

② 해자 제거 1CP : 공격 지역을 선언한 후 사용한다. 자신의 대동맹 참가자 하나를 선택한다. 그 참가자가 전투하는 지역의 방어자는 리셀렉스를 배치할 수 없다.

③ EXP 코인 채굴 1CP : 공격 지역을 선언하기 전에 사용한다. 자신의 대동맹 참가자 하나를 선택한다. 그 참가자는 공격을 할 수 없으며(방어는 가능) 다음 월요일 00:00에 EXP를 2 얻는다. 한 참가자에게 한 번만 사용할 수 있다.

④ 진군의 나팔 4CP : 공격 지역을 선언하기 전에 사용한다. 자신의 대동맹 참가자 하나를 선택한다. 그 참가자는 두 개의 지역으로 공격을 할 수 있다. 공격 선언에 필요한 CP는 추가적으로 소모하지 않는다. 전투는 각각 진행한다. 한 참가자에게 한 번만 사용할 수 있다.

⑤ 완벽한 점령 4CP : 공격 지역을 선언한 후 사용한다. 자신의 대동맹 참가자 하나를 선택한다. 그 참가자는 해당 지역에서 승리 시 즉시 해당 지역의 VP를 획득한다. 이후 점령 지역 VP 합산 시 다시 그 지역의 VP를 획득할 수 있다. 한 참가자에게 한 번만 사용할 수 있다.

## 나. 방어 커맨더 어빌리티 (여러 참가자에게 사용 가능)

전술행동 1CP : 대동맹 참가자 하나를 선택한다. 해당 참가자는 파이터 배치 후 자신의 파이터 하나를 선택하여 한 칸 푸시할 수 있다. 이 방법으로 옵젝티브 토큰 위로 파이터를 옮길 수는 없다. 한 참가자에게 한 번만 사용할 수 있다.

내 땅이야 2CP : 대동맹 참가자 하나를 선택한다. 해당 참가자의 전투에서는 맵 보드 선택 전에 맵 보드 선택을 위한 굴림을 생략한다. 해당 참가자가 맵 선택 우선권을 결정할 수 있다.

원정 방어 3CP : 대동맹 참가자 하나를 선택한다. 해당 참가자는 인접한 지역으로부터 한 칸 더 떨어진 곳인 한 지역에 대한 방어를 수행할 수 있다. 방어 선언에 필요한 CP는 추가적으로 소모하지 않는다. 한 참가자에게 한 번만 사용할 수 있다.

전략적 우위 3CP : 대동맹 참가자 하나를 선택한다. 해당 참가자의 전투에서 옵젝티브 토큰이 모두 배치된 후 해당 참가자는 옵젝티브 토큰 하나를 원하는 곳으로 두 칸까지 푸시할 수 있다. 한 참가자에게 한 번만 사용할 수 있다.

## 다. 대동맹 어빌리티 (여러 참가자에게 사용 가능)

굳건한 방어 (오더) 1CP : 공격 또는 방어 커맨더 어빌리티를 사용할 수 있는 시점에 사용한다. 대동맹 참가자 하나를 선택한다. 해당 참가자는 다음의 내용을 전투 중 한 번 사용할 수 있다. 한 참가자에게 한 번만 사용할 수 있다.

공격자의 공격 주사위 굴림 후 사용할 수 있다. 리액션이 아닌 패시브이다. 공격의 타겟이 된 파이터의 방어주사위 +1을 한다.

봉쇄된 지역 (카오스) 3CP : 공격 또는 방어 커맨더 어빌리티를 사용할 수 있는 시점에 사용한다. 대동맹 참가자 하나를 선택한다. 해당 참가자는 다음의 내용을 전투 중 한 번 사용할 수 있다. 한 참가자에게 한 번만 사용할 수 있다.

맵 배치 굴림 전에 사용할 수 있다. 옵젝티브 토큰 숫자 두 개를 말한다. 해당 옵젝티브 토큰들은 봉쇄되어 1라운드 진행 동안 그 위에 설 수는 있으나 Hold할 수 없다.(Khagra's Ravagers의 오염과는 다른 것으로 취급한다.)

파.궤.한.타. (디스트럭션) 1CP : 공격 또는 방어 커맨더 어빌리티를 사용할 수 있는 시점에 사용한다. 대동맹 참가자 하나를 선택한다. 해당 참가자는 다음의 내용을 전투 중 한 번 사용할 수 있다. 한 참가자에게 한 번만 사용할 수 있다.

차지 시 이동 후 사용한다. 리액션이 아닌 패시브이다. 인접한 모든 파이터에게(아군 포함) 1마치 1피해의 공격을 한다. 상대는 방어 굴림을 할 수 있다.

기어다니는 죽음 (데스) 2CP : 공격 또는 방어 커맨더 어빌리티를 사용할 수 있는 시점에

사용한다. 대동맹 참가자 하나를 선택한다. 해당 참가자는 다음의 내용을 전투 중 한 번 사용할 수 있다. 한 참가자에게 한 번만 사용할 수 있다.

아군 공격자의 공격 굴림 전 또는 아군 방어자의 방어 굴림 전에 사용한다. 리액션이 아닌 패시브이다. 공격 굴림 전에 사용했다면 해당 공격은 서포트 하나를 추가로 받는 것으로 취급한다. 방어 굴림 전이라면 해당 방어는 서포트 둘을 추가로 받는 것으로 취급한다.

## Ω 동맹

### 가. 동맹 맺기

각 대동맹 커맨더들은 2주차 월요일 00:00 이후 참가자 배치 전에 따로 비밀리에 접선을 할 수 있다. 이 때 상호 불가침 조약을 맺거나 특정 지역에 대한 협공을 요구하거나 영토를 요구할 수 있다. 이 경우 동맹의 내용과 기간을 분명히 한다. 동맹을 맺는 조건으로 CP나 VP 또는 영토와 같은 게임 내에서 가치가 있는 것들을 요구하거나 줄 수 있다. 동맹이 맺어지면 이에 대해 진행자에게 반드시 알려야 한다.

### 나. 동맹 파기

동맹의 조건을 위반하는 행위를 하는 경우 커맨더에 대한 참가자들의 신뢰도가 하락한다. 이로 인해 다음 주차에 받게 되는 CP는 절반으로 줄어들게 된다. 동맹을 파기한 시점이 마지막 주차라면 영토를 통해 획득하게 되는 VP가 절반으로 줄어든다. 이는 방어 시 얻는 VP에는 적용되지 않는다.