

IRON MAIDEN

SET
#2



SPIELMATERIAL

- 4 Überlebenden-Charakterbögen
- 4 Monstrum-Karten
- 1 Ausrüstungskarte
- 1 Sarkophag-Karte
(auch für Black Plague)



SPIELMATERIAL

- 2 Überlebenden-Charakterbögen
- 1 Ausrüstungskarte
- 1 Sarkophag-Karte (auch für die Zweite Edition)
- 1 Monstrum-Karte
- 10 Zombiekarten

ÜBERLEBENDE

Die Eddies können als Überlebende verwendet werden. Jeder startet mit einer einzigartigen Fertigkeit auf Stufe Blau. Diese wird jeweils auf der Rückseite beschrieben.

MONSTREN

Die Eddies können auch als Monstren verwendet werden (falls sie nicht bereits als Überlebende verwendet werden). Fügt die passenden Karten einfach dem Monstrum-Stapel hinzu. Sie folgen den normalen Monstrum-Regeln und -Werten. Die Sonderregeln stehen auf den Karten. Mumien-Eddie verwendet außerdem die Sarkophag-Karte, wie auf seiner Monstrum-Karte angegeben.



ÜBERLEBENDE

Die Eddies können als Überlebende verwendet werden. Jeder startet mit einer einzigartigen Fertigkeit auf Stufe Blau. Diese wird jeweils auf der Rückseite beschrieben.

MONSTREN UND TOTENBESCHWÖRER

Die Eddies können auch als Monstren oder Totenbeschwörer verwendet werden (falls sie nicht bereits als Überlebende verwendet werden).

- **Normale Regeln:** Spielt ihr mit dem normalen Zombiestapel, fügt die passenden Zombiekarten einfach hinzu. Sie folgen den üblichen Regeln für Monstren und Totenbeschwörern. Die Sonderregeln stehen auf den Karten.
- **Neue Regeln:** Falls ihr mit den neuen separaten Monstrum- und Totenbeschwörer-Stapeln spielt, fügt sie den entsprechenden Stapeln hinzu. Sie folgen den üblichen Regeln und Werten. Die Sonderregeln stehen auf den Karten.
- Mumien-Eddie verwendet außerdem die Sarkophag-Karte, wie auf seiner Monstrum-Karte angegeben.

ZOMBICIDE INVADER



SPIELMATERIAL

- 2 Überlebenden-Charakterbögen
- 8 Xeno-Karten
- 1 Ausrüstungskarte

ÜBERLEBENDE

Die Eddies können als Überlebende verwendet werden. Jeder startet mit einer einzigartigen Fertigkeit auf Stufe Blau. Diese wird jeweils auf der Rückseite beschrieben.

MONSTREN

Die Eddies können auch als Monstren verwendet werden (falls sie nicht bereits als Überlebende verwendet werden). Fügt die passenden Karten einfach dem Xeno-Stapel hinzu.

BASSIST-EDDIE

- **Aktionen:** 2
- **Verursachter Schaden:** 1
- **Benötigter Schaden:** 3
- **Erfahrungspunkte:** 5
- **Sonderregeln:** Immer wenn eine Monstrum-Karte gezogen wird, erhalten alle Arbeiter und Berserker eine Extraaktivierung.

KOPFGELDJÄGER-EDDIE

- **Aktionen:** 2
- **Verursachter Schaden:** 1
- **Benötigter Schaden:** 3
- **Erfahrungspunkte:** 5
- **Sonderregeln:**
 - Greift in Reichweite 0-1 an.
 - Nachdem Kopfgeldjäger-Eddie erschienen ist, legt seine Karte dauerhaft vor das Tableau des nächstgelegenen Überlebenden. Dieser Überlebende ist immer die Zielzone für Kopfgeldjäger-Eddie, wenn er sich bewegt, und er ist immer an erster Stelle der Zielpriorität für ihn.

ZOMBICIDE UNDEAD OR ALIVE



SPIELMATERIAL

- 3 Überlebenden-Charakterbögen
- 3 Monstrum-Karten
- 1 Ausrüstungskarte

ÜBERLEBENDE

Die Eddies können als Überlebende verwendet werden. Jeder startet mit einer einzigartigen Fertigkeit auf Stufe Blau. Diese wird jeweils auf der Rückseite beschrieben.

MONSTREN

Die Eddies können auch als Monstren verwendet werden (falls sie nicht bereits als Überlebende verwendet werden). Fügt die passenden Karten einfach dem Monstrum-Stapel hinzu. Sie folgen den normalen Monstrum-Regeln und -Werten. Die Sonderregeln stehen auf den Karten.

AUSRÜSTUNG: BESTIEN-KOPF

Let him who hath understanding reckon the number of the beast, for it is a human number. Its number is six hundred and sixty six.



Fügt die Bestien-Kopf-Karte einfach dem Ausrüstungsstapel des passenden Spiels hinzu.

Der Effekt des Bestien-Kopfes ist nur aktiv, wenn er in der Hand gehalten wird!

IDEE UND ENTWICKLUNG: Fel Barros, Toi Von Glehn, Fabio Tola und Rodrigo Sonnesso

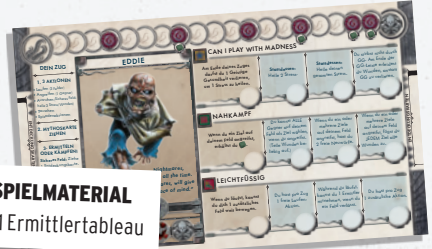
MASSIVE DARKNESS 2



SPIELMATERIAL
2 Heldenkarten

CTHULHU

DEATH MAY DIE



SPIELMATERIAL
1 Ermittlertableau

HELDEN

*When the world has fallen to the depths below
Where the future's open and the fear has grown
And the path to follow to the great unknown
Where the dark has fallen and the seed is sown*

Schamanen-Eddie und Bassist-Eddie können als Helden verwendet werden. Folgt den Regeln von **Massive Darkness 2: Höllenschlund** und **Barden & Tüftler gegen den Metallengel**.

IDEE UND ENTWICKLUNG: Alexandru Olteanu und Marco Portugal



EDDIE ALS ERMITTLER

*I've no doubt that you think I'm off of my head
You don't say but it's in your eyes instead
Hours I spend out just gazing into that pool
Something draws me there I don't know what to do.*

„Piece of Mind“-Eddie kann als Ermittler verwendet werden. Hier sind die akkumulierten Effekte von *Can I Play With Madness* für jedes Level aufgelistet:

- **LEVEL 1**
Am Ende deines Zuges darfst du 1 Geistige Gesundheit verlieren, um 1 Stress zu heilen.
- **LEVEL 2**
Am Ende deines Zuges darfst du 1 Geistige Gesundheit verlieren, um 2 Stress zu heilen.
- **LEVEL 3**
Am Ende deines Zuges darfst du 1 Geistige Gesundheit verlieren, um deinen gesamten Stress zu heilen.
- **LEVEL 4**
Am Ende deines Zuges darfst du 1 Geistige Gesundheit verlieren, um deinen gesamten Stress zu heilen. Du stirbst nicht durch Geistige Gesundheit. Am Ende der GG-Leiste erleidest du Wunden, anstatt GG zu verlieren.

IDEE UND ENTWICKLUNG: Eric M. Lang und Marco Portugal

ANKH

— DIE GÖTTER ÄGYPTENS —



WÄCHTER: MUMIEN-EDDIE

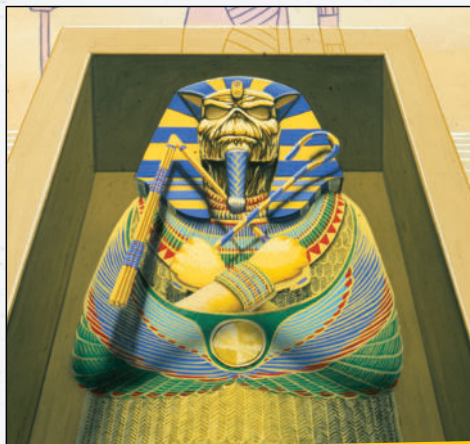
*A shell of a man-god preserved for a thousand ages.
But open the gates of my hell, 'll strike from the grave.*

Ihr könnt vor der Partie abstimmen, ob ihr Mumien-Eddie zu den normalen Wächtern hinzufügen möchtet oder nicht. Seine Figur steht zu Beginn der Partie im allgemeinen Vorrat.

Mumien-Eddie ist ein Wächter mit einer Grundstärke von 2.

Zu Beginn des ersten Konfliktereignisses wird Mumien-Eddie dem Spieler gegeben, der das Ereignis ausgelöst hat. Dieser stellt ihn sofort auf ein BELIEBIGES Nicht-Wasserfeld. Mumien-Eddie benötigt keine farbige Basis. Der Spieler, der ihn kontrolliert, nimmt sich auch die Wächterkarte, um zu zeigen, dass er die Kontrolle hat.

Wird Mumien-Eddie eliminiert, erhält ihn der Spieler, der ihn eliminiert hat, und stellt ihn sofort wieder auf das Feld, auf dem er getötet wurde.



HINWEISE:

- Wenn Mumien-Eddie während einer Kampfentscheidung getötet wird, ist der Spieler, der den Kampf gewonnen hat, der Spieler, der ihn aus dem Spiel entfernt hat.
- Wenn Mumien-Eddie während der Abhandlung einer Heuschreckenplage-Karte aus dem Spiel entfernt wird, ist der Spieler, der die meisten Anhänger geopfert hat, derjenige, der ihn aus dem Spiel entfernt hat. Bei Gleichstand ist der Spieler, der die Karte gespielt hat, derjenige, der ihn aus dem Spiel entfernt hat.
- Wenn Mumien-Eddie durch einen Effekt getötet wird, ist der Besitzer des Effekts der Spieler, der ihn aus dem Spiel entfernt hat.
- Obwohl er am selben Ort bleibt, gilt Mumien-Eddie für Spieleffekte als getötet und wiederaufgestellt.

Schesmu-Interaktion

Schesmu beeinflusst nicht Mumien-Eddies Fähigkeit, die Kontrolle zu wechseln oder wieder aufgestellt zu werden, wenn er besiegt wird. Mumien-Eddie zählt seine Stärke nicht in derselben Region wie ein gegnerischer Schesmu, wenn er jedoch dort besiegt wird, stellt der Spieler, der Mumien-Eddie beseigt hat, ihn sofort wieder auf.

IDEE UND ENTWICKLUNG: Eric M. Lang und Marco Portugal