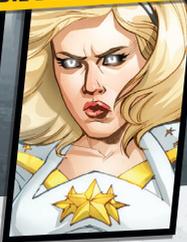


THE BOYS

PACK #2 - DIE BOYS™



#01 SPIEL-MATERIAL

7 MINIATUREN



Billy Butcher



Hughie Campbell



Annie „Starlight“



Mother's Milk



Frenchie



Kimiko



Terror



2 ÜBERSICHTSKARTEN FÜR ULTIMATIVE FERTIGKEITEN



6 ÜBERLEBENDEN-CHARAKTERBÖGEN



1 BEGLEITER-KARTE



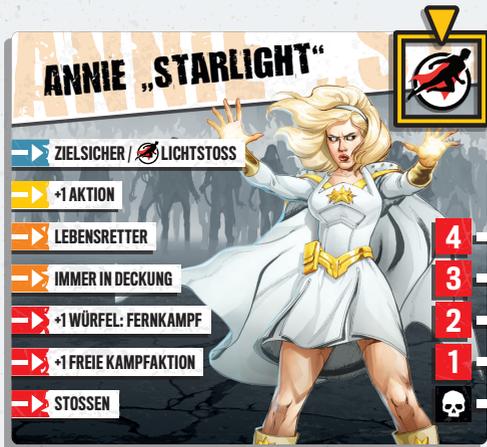
1 AUSRÜSTUNGSKARTE



#02 ÜBERLEBENDEN-ART: SUPES

„Seit wann wird ‚Hoffnung‘ denn gleichgesetzt mit ‚Naivität‘? Ich mein, warum wird man denn Teil dieses Business, wenn man nicht die Welt retten will. Das ist alles, was ich immer wollte.“

- Annie „Starlight“



Dieses Symbol auf einem Charakterbogen zeigt an, dass der Charakter ein Supe ist.



„Supermensch“, auch bekannt als Supes, besitzen erstaunliche Superkräfte, die sie durch die Einnahme einer Droge namens Compound V erlangen. Alle Supes haben 1 zusätzliche Ultimative Fertigkeit auf Gefahrenstufe Blau, die auf dem Charakterbogen angegeben ist. Die Regeln dazu stehen auf der Rückseite des Charakterbogens. Da es sich bei vielen dieser Fertigkeiten um spezielle Angriffe handelt, hat jeder Supe auch eine Übersichtskarte für seine Ultimative Fertigkeit. Diese Karten verbrauchen **keine** Inventarplätze und sind immer verfügbar.



Übersichtskarte einer Ultimativen Fertigkeit

Supes brauchen keine Ausrüstung, um Türen zu öffnen. Sie können einfach 1 Aktion ausführen, um eine Tür in ihrer Nähe zu öffnen. Es gelten jedoch weiterhin alle Missionsvoraussetzungen (z. B. das Aufnehmen eines bestimmten Ziels, bevor die Tür geöffnet werden kann).

KOLLATERAL-EFFEKTE

Aus großer Kraft folgt große Verantwortung. Deshalb kann eine Ultimative Fertigkeit immer Eigenbeschuss verursachen, auch bei Nahkampf-angriffen! (Siehe *Eigenbeschuss* auf Seite 28 der Spielanleitung von Zombicide 2. Edition.) Supes müssen immer vorsichtig sein, wenn sie ihre Ultimative Fertigkeit einsetzen! Ein Supe kann sich dazu entscheiden, seine Ultimative Fertigkeit nicht einzusetzen und stattdessen wie jeder andere Überlebende einen normalen Angriff mit einer Waffe auszuführen.

BEISPIEL: *Black Noir hat ein Katana ausgerüstet und ist in einer Zone mit einem Schlurfer und einem anderen Überlebenden. Er möchte auf keinen Fall Eigenbeschuss riskieren, falls der Angriff misslingt, deshalb möchte er seine Ultimative Fertigkeit Der stille Tod nicht einsetzen. Er greift ganz normal mit dem Katana an, weshalb er nicht den +2-Würfelbonus erhält.*

Beim Vorbereiten einer Mission mit Supes wird außerdem 1 zusätzliches Brutplättchen für je 2 Supes im Spiel hinzugefügt. Die Plättchen werden zu den Brutplättchen in den Zonen gelegt, in denen bereits welche liegen, bzw. in die neuen Brutzonen, welche die Spieler auswählen, wenn mehrere zur Verfügung stehen. Ja, dadurch können einige Brutzonen ihre Brutrate verdoppeln oder sogar verdreifachen!

1-2 Supes: 1 zusätzliche Brutzone

3-4 Supes: 2 zusätzliche Brutzonen

5-6 Supes: 3 zusätzliche Brutzonen

usw.

#03 LASER-BABY

„Leck mich am Arsch! Das war ja mal porno!“

- Billy Butcher



Voughts Experimente mit Supes haben oft diabolische Auswirkungen. Das Laser-Baby ist eine neue Angeberwaffe. Mischt sie einfach beim Spielaufbau in den Angeberwaffenstapel. Mit Vorsicht benutzen!



#03 TERROR – BUTCHERS HUNDEBEGLEITER

„Mach dir keine Sorgen. Daddy ist wieder zu Haus.“

- Billy Butcher

Terror ist ein Hunde-Begleiter mit eigenen Fertigkeiten. Seine Ausrüstungskarte kann einfach dem passenden Stapel hinzugefügt werden, damit er in einer Partie gefunden werden kann. Achtet darauf, dass Billy Butcher die Fertigkeit **BEGINNT MIT TERROR** hat. Wenn er also in der Partie dabei ist, hat er Terror direkt zu Beginn bei sich. Terrors Miniatur wird neben den Überlebenden platziert, der die Karte hat.

Als Begleiter erkennt Terror den Überlebenden, der seine Karte hat, als seinen **Anführer** an. Begleiter-Karten können genauso getauscht und verloren werden wie Ausrüstungskarten.

TERROR, DIE ENGLISCHE BULL-DOGGE:

- **ist ein Überlebender.** Das heißt, dass er als 1 Lärmplättchen zählt.
- wird getötet, sobald er mindestens 1 Wunde erleidet. Solange es in der Missionsbeschreibung nicht anders angegeben ist, verliert ihr die Partie, sobald ein Begleiter stirbt.
- und sein derzeitiger Anführer bleiben immer zusammen. Alle Sonderregeln, Fertigkeiten, die sich auf Bewegung beziehen, und Autoaktionen gelten auch für Terror.
- hat kein Inventar.
- hat die Fertigkeiten **2 Zonen pro Bewegung, Leichtfüßig, Lumpensammler** und **Immer in Deckung**.
- hat die einzigartige Fertigkeit **Immer wachsam:** Töte in jeder Endphase 1 Schlurfer in Reichweite 0-1 zu Terror (sein Anführer erhält 1 AP).



- Terror hat keine Aktionen. Der Anführer kann seine eigenen Aktionen ausgeben, um Terror Anweisungen zu geben. Für 1 Aktion, die der Anführer ausgibt, kann Terror 1 dieser Anweisungen ausführen:
- **Bewegen** (bis zu 2 Zonen)
- **Nahkampfangriff** (siehe Terrors Karte)
- **Mach etwas Lärm!**
- **In ein Auto ein- oder aussteigen.** Terror belegt keinen Platz im Auto und kann es natürlich nicht fahren.
- **Suchen.** Terror kann eine einzige Ausrüstungskarte behalten, die er auf diese Weise gefunden hat (aber nicht verwenden). Lege die Ausrüstungskarte unter seine Begleiter-Karte. Terror kann sie seinem Anführer zu einem beliebigen Zeitpunkt geben, solange sie in der gleichen Zone sind. Terror kann die Ausrüstungskarte unter seiner Begleiter-Karte auch jederzeit ablegen.

CREDITS

Autoren und Entwicklung:

Fabio TOLA, Fel BARROS, Rodrigo SONNESSO und Toi VON GLEHN

Illustrationen: Fabrizio FIORENTINO und Giorgia LANZA

Asmodee Germany

Redaktion: Christian KOX, Marvin PIETSCH und Sebastian KLINGE