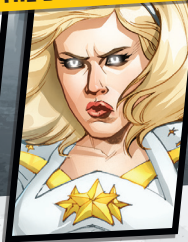


THE BOYS

PACK #2 - THE BOYS™



#01 CONTENIDO

7 MINIATURAS



Billy Carnicero



Hughie Campbell



Annie «Luz Estelar»



Leche Materna



Frenchie



Kimiko



Terror



2 CARTAS DE REFERENCIA DE HABILIDAD DEFINITIVA



1 CARTA DE ACOMPAÑANTE



1 CARTA DE EQUIPO



6 TARJETAS DE IDENTIFICACIÓN



#02 CLASE DE SUPERVIVIENTE: SÚPER

«¿Desde cuándo la esperanza y la ingenuidad han pasado a ser lo mismo? No sé. ¿para qué meterse en este oficio si no es para salvar el mundo? Ésa ha sido la ilusión de mi vida.»

- Annie. «Luz Estelar»

ANNIE «LUZ ESTELAR»

MANO FIRME / PULSO DE LUZ

+1 ACCIÓN

SOCORRISTA

PASAR DESAPERCIBIDA

+1 DADO: A DISTANCIA

+1 ACCIÓN DE COMBATE GRATUITA

EMPUJÓN

4
3
2
1

Este símbolo identifica al personaje como un Súper



Los superhumanos, conocidos coloquialmente como Súper, poseen poderes asombrosos obtenidos por la administración de una droga llamada Compuesto V. Todo Súper tiene una habilidad definitiva exclusiva de nivel Azul en su tarjeta de identificación. Las reglas de estas habilidades definitivas se explican en el reverso de sus tarjetas. Como la mayoría de estas habilidades son ataques especiales, cada Súper dispone también de una carta de referencia que resume el efecto de su habilidad definitiva. Estas cartas **no ocupan espacios** en sus inventarios, ya que estas habilidades siempre están disponibles para su uso.

LA RABIA DE KIMIKO

0 2 3+ 2

Puede provocar fuego amigo. Una vez por turno, si matas algún zombi con esta habilidad, puedes moverte inmediatamente hasta 2 Zonas ignorando a los zombis hasta una Zona que contenga zombis y efectuar una acción de combate cuerpo a cuerpo gratis.

PULSO DE LUZ

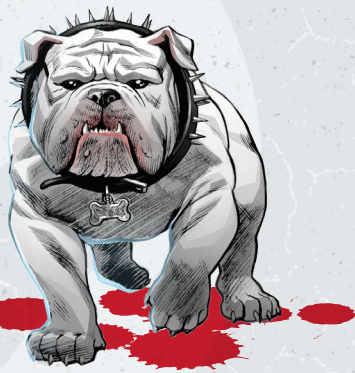
0-1 2 3+ 1

Ignora las Zonas oscuras.

Cartas de referencia de habilidades definitivas

Los Súper no necesitan cartas de Equipo para abrir puertas: les basta con gastar 1 acción para abrir cualquier puerta adyacente. No obstante, los demás requisitos de misión se siguen aplicando (por ejemplo, tener que recoger un Objetivo específico para poder abrir una puerta determinada).





#03 BEBÉ LANZARRAYOS

«¡Hostia puta! ¡Ha sido diabólico!»

- Billy Carnicero

DAÑOS COLATERALES

Todo gran poder conlleva una gran responsabilidad, así que cuando un Súper utiliza su habilidad definitiva para atacar, se aplican las reglas de fuego amigo incluso en combate cuerpo a cuerpo (ver página 28 del reglamento de la caja básica de *Zombicide 2ª edición*). ¡Los Súper han de tener muchísimo cuidado al usar sus poderes especiales! Un Súper puede optar por no utilizar su habilidad definitiva y, en su lugar, efectuar una acción de combate con un arma normal como cualquier otro Superviviente.

EJEMPLO: *Kimiko se encuentra en una Zona que contiene un Caminante y otro Superviviente. Para evitar el fuego amigo en caso de que falle su ataque, decide no emplear su habilidad definitiva La rabia de Kimiko y en su lugar efectúa un ataque normal con el Hacha de bombero que tiene equipada.*

Además de esto, siempre que se prepare una misión en la que vaya a participar un Súper, debe añadirse 1 ficha de Aparición de zombis adicional por cada 2 Súper que haya en la partida. Estas fichas de Aparición adicionales se amontonan en las mismas Zonas que ya contengan otras del mismo tipo, o bien en cualquier Zona de aparición nueva que los jugadores escojan (si hay varias disponibles). ¡Sí, esto significa que en algunas Zonas se duplicará o incluso triplicará la aparición de zombis!

Con 1-2 Súper, añade 1 Zona de aparición

Con 3-4 Súper, añade 2 Zonas de aparición

Con 5-6 Súper, añade 3 Zonas de aparición

etc...



Los experimentos de Vought para crear seres superhumanos suelen tener consecuencias diabólicas. El Bebé lanzarrayos es una carta épica nueva (lo que antes denominábamos «armas de macarra»). Sólo hay que añadirla al mazo correspondiente antes de barajarlo durante la preparación de la partida. ¡Ojo, que quema!



#04 TERROR, EL PERRO ACOMPAÑANTE DE CARNICERO

«No te preocupes. Papi ha vuelto.»

- Billy Carnicero

Terror es un Perro Acompañante que tiene sus propios atributos de juego. Su carta de Equipo puede añadirse al mazo correspondiente y descubrirse a lo largo de la partida. Cabe destacar que Billy Carnicero posee la habilidad **Empieza con Terror**, por lo que, si va a utilizarse en la partida actual, ha de recibir la carta de Terror desde el principio. La miniatura de Terror se coloca junto a la del Superviviente que reciba esta carta.

Como Acompañante, Terror reconoce como Líder al Superviviente que tenga esta carta en su inventario. Las cartas de Acompañante pueden intercambiarse o perderse del mismo modo que las cartas de Equipo normales.

TERROR, EL BULLDOG INGLÉS:

- Es un **Superviviente**. Esto significa que también cuenta como 1 ficha de Ruido.
- Es eliminado al recibir la primera Herida. A menos que se indique otra cosa en la descripción de la misión, la partida termina si es eliminado.
- Puede moverse junto con su Líder sin coste alguno, siempre y cuando estén ambos en la misma Zona. Cuando ése es el caso, todas las reglas especiales y habilidades que afecten al movimiento (como la habilidad 2 Zonas por movimiento) se aplican también a Terror.
- No tiene inventario.
- Tiene las habilidades **2 Zonas por movimiento**, **Escurrizado**, **Passar desapercibido** y **Saqueador**.
- Tiene la habilidad exclusiva **Siempre alerta**: en cada fase final, elimina 1 Caminante situado a Alcance 0-1 de Terror. El Líder de Terror recibe los PA otorgados por estos zombies eliminados.



Terror no tiene acciones. Su Líder puede gastar sus propias acciones para dar órdenes a Terror. A cambio de 1 acción de su Líder, Terror puede cumplir 1 de las siguientes órdenes:

- **Move** (hasta 2 Zonas).
- **Realizar un ataque cuerpo a cuerpo** (ver carta de Terror).
- **Hacer Ruido**.
- **Entrar o salir de un Coche**. Terror no ocupa ningún asiento en el Coche, y como es lógico, tampoco puede conducirlo.
- **Buscar**. Terror puede acarrear una sola carta de Equipo que haya encontrado de este modo (pero no puede utilizarla). Esta carta de Equipo se coloca debajo de su carta de Acompañante. Terror puede entregar a su Líder sin coste alguno la carta de Equipo que acarrea, siempre y cuando estén ambos en la misma Zona. También puede soltarla en cualquier momento y sin coste.

CRÉDITOS

Diseño y desarrollo: Fabio TOLA, Fel BARROS, Rodrigo SONNESSO y Toi VON GLEHN

Ilustraciones: Fabrizio FIORENTINO y Giorgia LANZA

THE BOYS™ © 2022 Sony Pictures Television Inc. y Amazon Content Services LLC. Todos los derechos reservados.