

ZIMBICADE

RUNNING WILD



REGRAS





RUNNING WILD

Estávamos viajando para longe da civilização, correndo atrás de fama e glória, quando os zumbis atacaram. Ao retornar, descobrimos que nosso mundo havia mudado da pior maneira. Os cavalos estavam entre as primeiras vítimas. Escolhemos ficar e lutar ao lado dos outros sobreviventes. Agora, temos um dever sagrado: proteger os últimos cavalos treinados. Enquanto os cavalos estiverem vivos, o espírito do oeste continuará vivo!

Running Wild é uma expansão para *Zombicide: Undead or Alive*. Ela apresenta:

- 6 novos Sobreviventes, cada um com 2 miniaturas: 1 versão padrão (a pé) e 1 versão Ginete (a cavalo). Versões padrão usam, obviamente, regras padrão. Os Ginetes, entretanto, têm seu próprio conjunto de regras especiais, detalhadas neste manual.
- A Abominação Cavalo do Pesadelo, uma Abominação poderosa cujo poder afeta todos os Zumbis no tabuleiro, concedendo-lhes força extra!

SOBREVIVENTES GINETES

PREPARAÇÃO

Os Sobreviventes que usam as regras de Ginete são escolhidos da mesma forma que os Sobreviventes padrão durante a etapa de Preparação, passando pelas mesmas etapas. O jogador pega as duas miniaturas (Padrão e Ginete) e escolhe uma determinada cor para a sua base, pinos e ficha de Cavalo Solitário. Encaixe as bases coloridas em ambas as miniaturas. Os pinos são usados no Painel do Sobrevivente.



Ollie vem com suas miniaturas Padrão e Ginete, que compartilham a mesma cor da base, pinos para o Painel e ficha de Cavalo Solitário. Ollie começa o jogo usando sua miniatura de Ginete.

ALTERNANDO MODOS: PADRÃO E GINETE

Exceto se indicado o contrário, o Sobrevivente inicia o jogo no Modo Ginete.

Um Sobrevivente pode trocar do Modo Ginete para o Modo Padrão (e vice-versa) durante seu Turno. Essa troca é considerada uma ação gratuita e pode ser feita uma quantidade ilimitada de vezes.

Modo Ginete: O Sobrevivente agora usa sua respectiva miniatura de Ginete. Neste modo, o Sobrevivente obtém estas características:

- Habilidade: +1 dado: Corpo a Corpo.
- Habilidade: +1 Zona por Movimento.
- Habilidade: Liso (só pode ser usado **uma vez por Turno**).
- Os Ginetes não podem usar Habilidades relacionadas a movimento (como +1 Ação de movimento gratuita, Bate e Corre, Salto ou Corrida). Perícias de Classe, como a Perícia Investida do Badernista, ainda se aplicam.
- Os Ginetes precisam desmontar para poder usar a Gatling.
- Os Ginetes não podem entrar em Sacadas, mover-se para Zonas internas (**exceto aquelas com Zona de Saída**), na Carroça ou na peça de Locomotiva (10R). No entanto, eles podem entrar em vagões de trem (Peças 11R e 12R).
- Se o Sobrevivente tiver algum Companheiro, eles continuarão juntos no Modo Ginete. Todas as regras especiais, Habilidades relacionadas a Movimentos e Perícias de Classe também se aplicam aos Companheiros.
- Ginetes não podem ser Companheiros.

Modo Padrão: O Sobrevivente agora usa sua respectiva miniatura Padrão. Coloque a ficha de Cavalo Solitário da cor correspondente na Zona do Sobrevivente. O Sobrevivente pode se afastar de seu cavalo (para entrar em construções, por exemplo).

O Cavalo Solitário é considerado um Sobrevivente. Ele não possui inventário e não pode realizar nenhuma Ação. *Os jogadores perdem a partida sempre que um Cavalo Solitário sofre um Ferimento.*

O Sobrevivente pode trocar para o modo Ginete apenas quando estiver na Zona de seu Cavalo Solitário (sua própria ficha, não de outro Sobrevivente!). Mude a miniatura para o Modo Ginete e remova a ficha de Cavalo Solitário.

NOVA HABILIDADE

Ginete: [Habilidade] – O Sobrevivente se beneficia da Habilidade indicada sempre que estiver no Modo Ginete.



ABOMINAÇÃO CAVALO DO PESADELO

Os cavalos eram os pratos de entrada para os zumbis. Infelizmente, um desses nobres companheiros sofreu um destino pior que a morte. Ele voltou como uma Abominação, uma versão sombria de seu antigo eu, porém mais forte.

Mesmo hoje, o cheiro de um cavalo é suficiente para enlouquecer um zumbi. Foi assim que o Cavalo do Pesadelo recebeu seu nome. Cada zumbi perto dele fica sedento de sangue, sentindo a presença de sua refeição favorita, mas sendo incapaz de caçá-la, pois o cavalo é um dos zumbis! Adivinha quem se tornou o prato principal agora...

Para adicionar a Abominação Cavalo do Pesadelo a suas partidas, adicione a carta dela no baralho de Abominações durante a Preparação.

O Cavalo do Pesadelo é uma Abominação.

- **Ações:** 1
- **Ferimentos causados:** 2
- **Para eliminar:** Dano 3 (ou Dinamite).
- **Adrenalina concedida:** 5 pontos.
- **Regras especiais:**
 - Uma Dinamite ou uma arma com Dano 3 são necessárias para eliminar o Cavalo do Pesadelo. Efeitos de jogo que eliminam todos os Agentes na Zona também podem matá-lo.
 - Enquanto o Cavalo do Pesadelo estiver no tabuleiro, todos os Zumbis que normalmente causam 1 Ferimento, causam 2 Ferimentos em vez disso.

