



DAS MONSTRUM ALBTRAUMPFERD

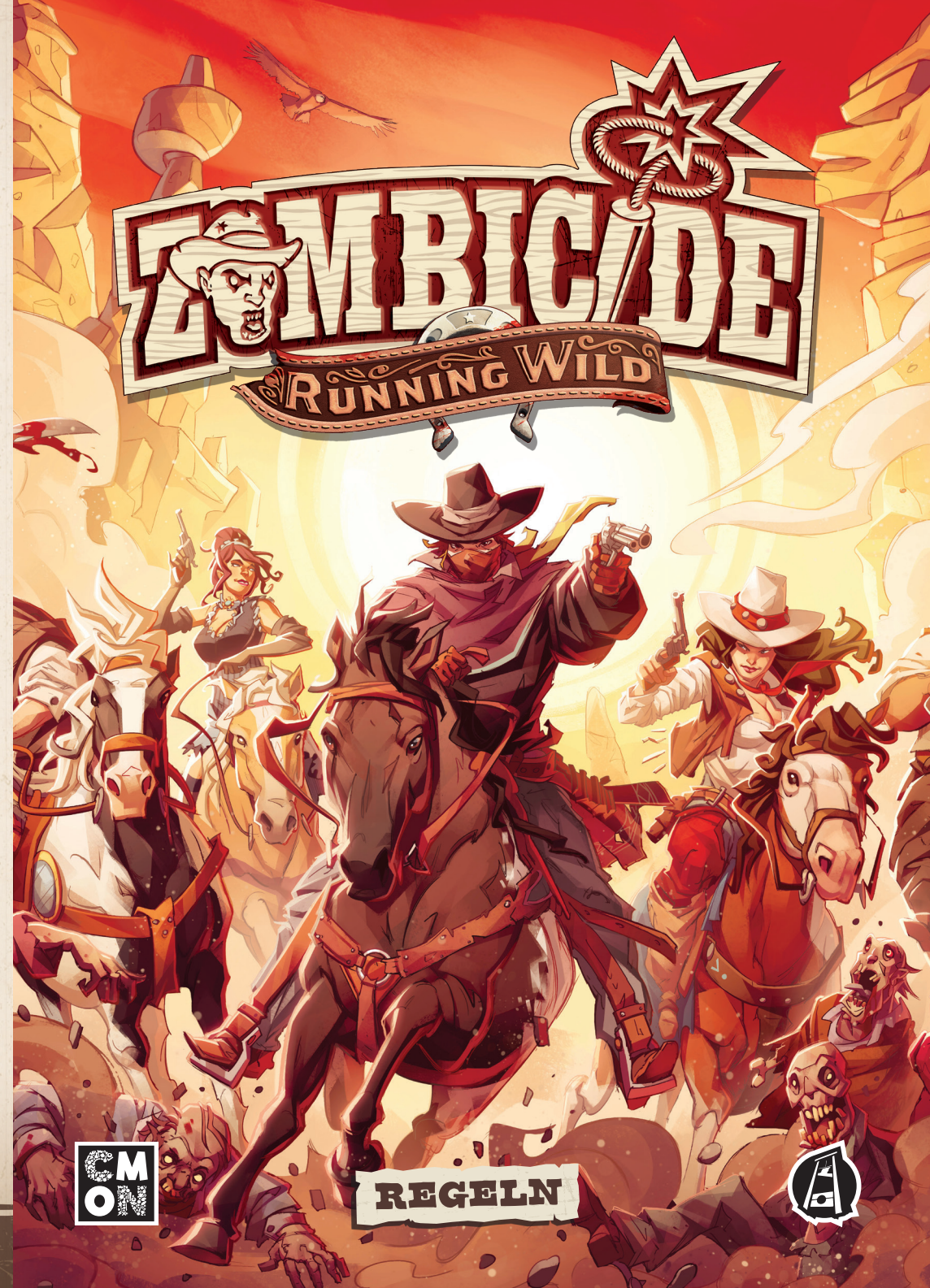
Pferde waren die Vorspeise der Zombies. Leider hat einer dieser edlen Gefährten ein schlimmeres Schicksal als den Tod erlitten. Es erhob sich als Monstrum, als düstere Version seines alten Ichs, nur viel stärker.

Auch jetzt noch reicht der Geruch eines Pferdes aus, um einen Zombie durchdrehen zu lassen. So kam das Albtraumpferd zu seinem Namen. Jeder Zombie in seiner Nähe wird vom Geruch seines Lieblingsfleisches blutrünstig, kann es aber nicht jagen, da das Albtraumpferd zu den Seinen gehört! Ratet mal, wer jetzt das Hauptgericht ist ...

Mischt einfach die Monstrumkarte des Albtraumpferds während der Spielvorbereitung in den Monstrumstapel, um es in euren *Zombicide*-Partien zu verwenden.

Das Albtraumpferd ist ein Monstrum.

- **Aktionen:** 1
- **Verursachte Wunden bei Angriff:** 2
- **Benötigter Schaden, um es zu töten:** 3 (oder Dynamit)
- **Adrenalinpunkte:** 5
- **Sonderregeln:**
 - Ihr könnt das Albtraumpferd nur mit Dynamit oder einer Waffe töten, die 3 Schaden verursacht. Spieleffekte, die alle Figuren in einer Zone töten, können es auch töten.
 - Solange sich das Albtraumpferd auf dem Spielplan befindet, verursachen alle Zombies, die normalerweise 1 Wunde verursachen, stattdessen 2 Wunden.



RUNNING WILD

Wir waren fernab der Zivilisation unterwegs und auf der Suche nach Ruhm und Ehre, als uns die Zombies angriffen. Bei unserer Rückkehr hatte sich unsere Welt zum Schlimmsten gewandelt. Die Pferde zählten zu den ersten Opfern. Wir entschieden uns, zu bleiben und an der Seite der anderen Überlebenden zu kämpfen. Jetzt bleibt uns eine heilige Pflicht zu tun: Wir müssen die letzten gebändigten Pferde beschützen. Solange die Pferde am Leben sind, überlebt auch der Geist des Wilden Westens!

Running Wild ist eine Erweiterung für *Zombicide: Undead or Alive*. Sie beinhaltet:

- 6 neue Überlebende mit je 1 Pferd-Plättchen und je 2 Miniaturen: 1 normale Version (zu Fuß) und 1 Reiter-Version (auf einem Pferd). Für die normale Version gelten die normalen Regeln. Reiter haben allerdings Sonderregeln, die in dieser Spielanleitung erklärt sind.
- Das Albtraumpferd, ein mächtiges Monstrum, das alle Zombies auf dem Spielplan beeinflussen kann und ihnen zusätzliche Stärke gibt!

REITER-ÜBERLEBENDE

SPIELVORBEREITUNG

Überlebende, für die die Reiter-Regeln gelten, werden während der Spielvorbereitung nach den üblichen Schritten wie normale Überlebende ausgewählt. Nimm dir beide Miniaturen (die normale und den Reiter), wähle eine Farbe und nimm dir die passenden Miniaturenbasen, die Markierungsstifte und das Pferd-Plättchen. Stelle beide Miniaturen in die Miniaturenbasen. Die Markierungsstifte werden mit dem Überlebenden-Tableau verwendet.



Für Ollie gibt es zwei Miniaturen, die normale und die Reiter-Version. Sie teilen sich die gleiche Farbe für die Miniaturenbasis, Markierungsstifte und das Pferd-Plättchen. Ollie beginnt die Mission mit ihrer Reiter-Miniatur.

ZWISCHEN DEN MODI WECHSELN: NORMAL & REITER

Falls nichts anderes angegeben ist, beginnt der Überlebende im Reiter-Modus.

In deinem Zug kann der Überlebende vom Reiter-Modus in den normalen Modus (und umgekehrt) wechseln. Dafür musst du keine Aktionen aufwenden und es kann beliebig oft gewechselt werden.

Reiter-Modus: Verwende jetzt die Reiter-Miniatur des Überlebenden. In diesem Modus gilt der Überlebende als Reiter und erhält die folgenden Eigenschaften:

- Fertigkeit: +1 WÜRFEL: NAHKAMPF
- Fertigkeit: +1 ZONE PRO BEWEGUNGSAKTION
- Fertigkeit: LEICHTFÜSSIG (kann nur ein Mal pro Zug eingesetzt werden)
- Reiter können keine anderen Fertigkeiten einsetzen, die sich auf Bewegungsaktionen beziehen (wie +1 FREIE BEWEGUNGSAKTION oder SPRINGEN). Klassenfähigkeiten wie der Sturmangriff des Raufbolds können weiterhin eingesetzt werden.
- Reiter müssen in den normalen Modus wechseln, um die Gatling Gun zu verwenden.
- Reiter können sich nicht auf Balkone, in Gebäudezonen (außer es ist eine Ausgangszone), in den Wagen oder auf das Lokomotive-Kartenteil (10R) bewegen. Sie können allerdings Eisenbahnwaggons betreten (Kartenteile 11R und 12R).
- Hat der Überlebende Begleiter, bleiben sie im Reiter-Modus zusammen. Alle Sonderregeln, Fertigkeiten, die sich auf Bewegungsaktionen beziehen und Klassenfähigkeiten gelten auch für die Begleiter.
- Reiter können keine Begleiter sein.

Normaler Modus: Verwende jetzt die normale Miniatur des Überlebenden. Lege das Pferd-Plättchen der entsprechenden Farbe in die Zone des Überlebenden. Der Überlebende kann sich von seinem Pferd wegbewegen (um zum Beispiel in Gebäude zu gehen).

Das Pferd gilt als Überlebender. Es hat kein Inventar und kann keine Aktionen ausführen. *Ihr verliert die Mission, sobald ein Pferd eine Wunde erleidet.*

Der Überlebende kann nur in den Reiter-Modus wechseln, wenn er in der Zone des eigenen Pferds steht. (Er darf also nicht auf das Pferd eines anderen Überlebenden aufsteigen!) Verwende wieder die Reiter-Miniatur und entferne das Pferd-Plättchen.

NEUE FERTIGKEIT

Reiter: [Fertigkeit] – Immer wenn der Überlebende im Reiter-Modus ist, profitiert er von der angegebenen Fertigkeit.