



ABOMINACIÓN: CORCEL DE PESADILLA

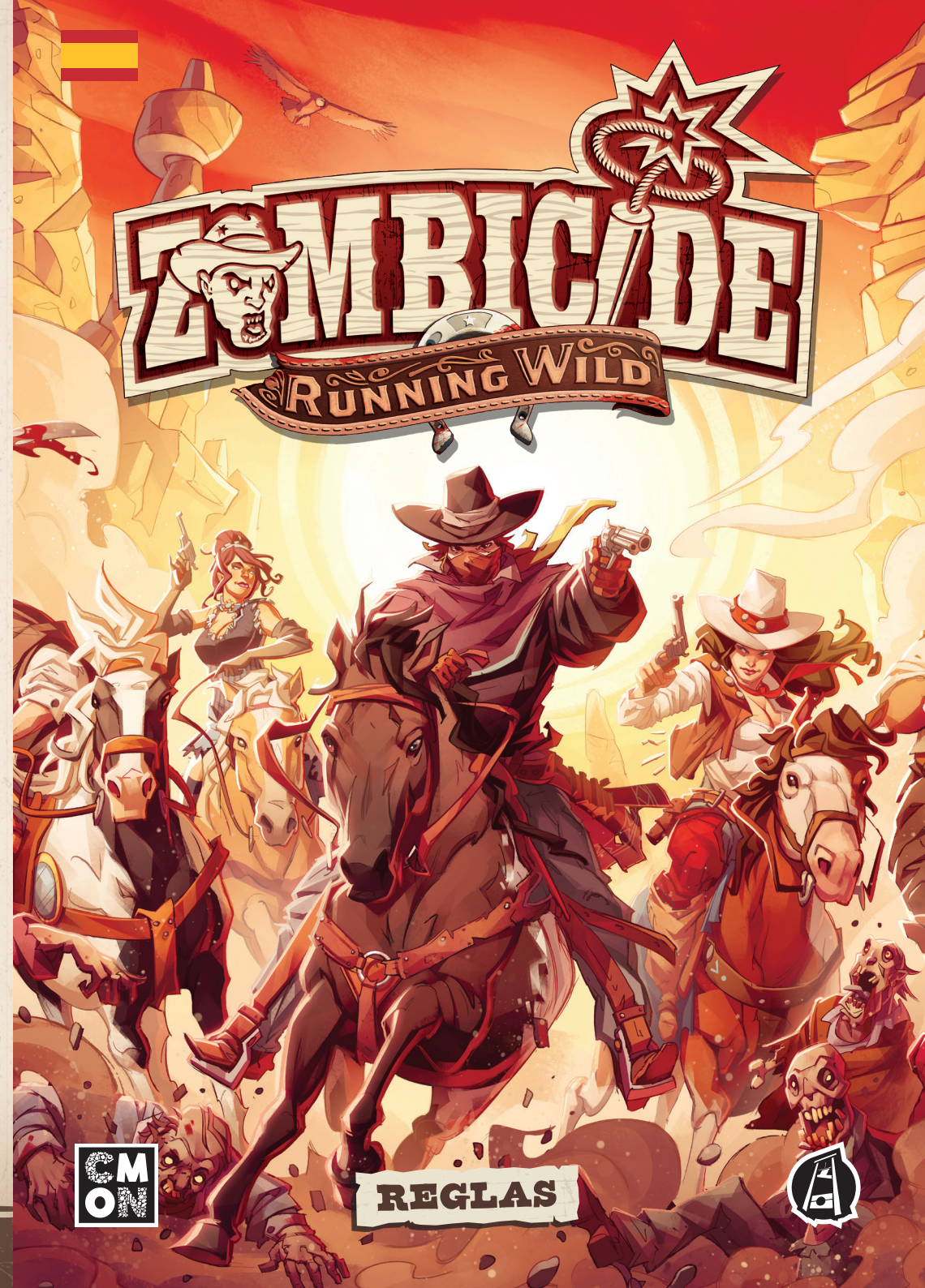
Los caballos fueron los entremeses de los zombis. Por desgracia, uno de estos nobles compañeros sufrió un destino peor que la muerte: regresó convertido en una abominación, una versión macabra de su antiguo ser, pero sin perder un ápice de pujanza.

Incluso hoy en día, el olor de un caballo basta para volver loco a un zombi. Por eso lo llamamos corcel de pesadilla: todos los zombis de los alrededores se vuelven especialmente sanguinarios, pues perciben el aroma de su comida favorita, ¡pero no la pueden devorar porque es uno de los suyos! A ver si adivináis quiénes somos ahora su plato principal...

Para incorporar al Corcel de pesadilla en tus partidas de *Zombicide*, basta con añadir su carta de Abominación al mazo correspondiente durante la preparación de la partida.

El Corcel de pesadilla es una Abominación.

- **Acciones:** 1
- **Heridas que causa:** 2
- **Para eliminarlo:** Daño 3 (o Dinamita)
- **Adrenalina obtenida:** 5 puntos
- **Reglas especiales:**
 - Sólo se puede eliminar al Corcel de pesadilla usando un arma de Daño 3 o Dinamita. Los efectos de juego que eliminen a todos los Actores presentes en una Zona también lo destruyen.
 - Mientras el Corcel de pesadilla se encuentre sobre el tablero, todos los zombis que normalmente infligen 1 Herida pasan a infligir 2 Heridas.



REGLAS





RUNNING WILD

Nos encontrábamos de viaje, muy lejos de la civilización, en pos de la fama y la gloria, cuando los zombis atacaron. A nuestro regreso, descubrimos que nuestro mundo había cambiado de la peor forma posible. Los caballos fueron las primeras víctimas. Decidimos resistir y luchar junto al resto de los supervivientes. Ahora tenemos un deber sagrado: proteger a los últimos caballos domesticados que quedan. ¡Mientras haya monturas vivas, el espíritu del Salvaje Oeste perdurará!

Running Wild es una expansión para *Zombicide: Undead or Alive*. En ella encontrarás:

- 6 nuevos Supervivientes, cada uno de ellos representado por 2 miniaturas: su versión normal (a pie) y otra como Jinete (montada a caballo). La versión normal, como su nombre indica, sigue las reglas normales. Los Jinetes, por el contrario, tienen reglas especiales únicas que se explican en este documento.
- El Corcel de pesadilla, una briosa Abominación cuya presencia altera a todos los zombis del tablero otorgándoles una fuerza inusitada.

○ SUPERVIVIENTES JINETES

PREPARACIÓN

Los Supervivientes que emplean las reglas de Jinetes se escogen durante la preparación de la partida igual que los Supervivientes normales, siguiendo el mismo procedimiento. El jugador toma ambas miniaturas (la normal y la de Jinete) y elige un color específico para sus peanas, indicadores y la ficha de Caballo. Las peanas del color elegido se encajan en las bases de ambas miniaturas. Los indicadores se utilizan con el panel de control del Superviviente.



Ollie viene con dos miniaturas, una normal y otra como jinete; ambas comparten el mismo color de peana, los indicadores del panel de control y la ficha de Caballo. Ollie empieza la partida usando su miniatura de Jinete.

○ CAMBIO DE MODO: NORMAL Y JINETE

A menos que se indique lo contrario, el Superviviente empieza la partida como Jinete.

El Superviviente puede pasar del modo Jinete al normal (y viceversa) durante su turno. Es una acción gratuita y se puede hacer un número ilimitado de veces.

Modo Jinete: El Superviviente utiliza su miniatura de Jinete. En esta modalidad, el Superviviente recibe los siguientes atributos:

- La habilidad +1 dado: Cuerpo a cuerpo.
- La habilidad +1 Zona por movimiento.
- La habilidad Escurridizo (pero sólo puede utilizarla una vez por turno).
- Los Jinetes no pueden usar habilidades relacionadas con el movimiento (como +1 acción de movimiento gratuita, Ataque y retirada, Esprintar o Salto). Las capacidades de clase, como la Acometida del Luchador, se siguen aplicando.
- Los Jinetes deben desmontar para poder utilizar una Ametralladora Gatling.
- Los Jinetes no pueden acceder a los Balcones, entrar en Zonas de edificio (salvo las que contengan una Zona de salida) ni subirse al Carromato o al módulo de tablero de la locomotora (10R). No obstante, sí que pueden subir a los vagones del Tren (11R y 12R).
- Si el Superviviente tiene algún Acompañante, todos ellos se moverán juntos en modo Jinete. Todas las reglas especiales, habilidades relacionadas con el movimiento y capacidades de clase pertinentes se aplicarán también a los Acompañantes.
- Los Jinetes no pueden ser Acompañantes.

Modo normal: El Superviviente utiliza su miniatura normal (la que va a pie). Coloca la ficha de Caballo del color correspondiente en la Zona del Superviviente. Éste puede alejarse de su caballo sin problema (para entrar en edificios, por ejemplo).

El Caballo se considera Superviviente. Carece de inventario y no puede realizar ninguna acción. *Si un Caballo recibe una sola Herida, los jugadores pierden la partida.*

El Superviviente sólo puede cambiar al modo Jinete estando en la misma Zona que su propia ficha de Caballo (¡no se permite utilizar la de otro Superviviente!). Al hacerlo, se sustituye su miniatura normal por la variante de Jinete y se retira del tablero la ficha de Caballo.

○ NUEVA HABILIDAD

Jinete: [Habilidad] – El Superviviente se beneficia de la habilidad especificada siempre que esté en modo Jinete.