

ZIMBICIDOR

JEZDZCY ZNIKAD



ZASADY



JEŹDŹCY ZNIKĄD

Przez długi czas wędrowaliśmy po bezdrożach, z dala od cywilizacji, goniąc za sławą i chwałą. Po powrocie odkryliśmy, że nasz świat zmienił się w prawdziwy koszmar, a konie były jednymi z pierwszych ofiar. Zdecydowaliśmy się stanąć i walczyć u boku innych ocalałych. Naszym świętym obowiązkiem jest ochrona tych nielicznych udomowionych koni. Dopóki żyją konie, nie umrze duch prawdziwego Zachodu!

Jeźdźcy znikąd to rozszerzenie do gry *Zombicide: Żywi lub Nieumarli*. Znajdziecie w nim:

- 6 nowych Ocalałych – każdy ma 2 figurki: 1 zwykłą wersję (poruszającą się pieszo) i 1 wersję Jeźdźca (na koniu). Zwykła wersja korzysta, co oczywiste, ze standardowych zasad. Natomiast Jeźdźcy mają własny zestaw zasad specjalnych, które zostały przedstawione w tej krótkiej instrukcji.
- Koszmarnego Rumaka – Abominację, której potężna moc wpływa na wszystkie Zombie na Planszy, dodając im siły!

JEŹDŹCY

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Ocalałych korzystających z zasad Jeźdźców wybiera się w standardowy sposób, przygotowując ich do gry w tych samych krokach. Gracz bierze obie figurki (zwykłą i Jeźdźca) wraz z podstawkami, znacznikami i żetonem Samotnego Konia w wybranym kolorze. Podstawki mocuje do obu figurek, a znaczni ki umieszcza na swojej planszy Ocalałego.



Ollie ma dwie figurki: zwykłą i Jeźdźca. Obie używają tego samego koloru podstawek, znaczników i żetonu Samotnego Konia. Ollie rozpoczyna grę z figurką Jeźdźca na Planszy.

ZMIANA TRYBU: STANDARDOWY I JEŹDZIEC

O ile nie wskazano inaczej, Ocalały rozpoczyna grę w trybie Jeźdźca. Podczas swojej tury Ocalały może zmieniać tryb z Jeźdźca na tryb Standardowy (i na odwrót). Robi to za darmo i tyle razy, ile chce.

Tryb Jeźdźca: Ocalały używa swojej figurki Jeźdźca. W tym trybie Ocalały zyskuje następujące cechy:

- Umiejętność: +1 kość: Atak Wręcz.
- Umiejętność: +1 Strefa na Ruch.
- Umiejętność: Nieuchwytny (można jej użyć **raz na turę**).
- Jeźdźcy nie mogą używać Umiejętności związanych z Ruchem (tj. +1 darmowa Akcja: Ruch, Uderz i uciekaj, Skok czy Sprint). Zdolności Klasy, jak Szarża Awanturnika, wciąż mają zastosowanie.
- Jeźdźcy muszą zejść z Konia, zanim użyją Kartaczownicy Gatlinga.
- Jeźdźcy nie mogą wejść na Balkon, poruszać się do Stref budynku (za wyjątkiem Stref Wyjścia), ani na Furgon czy kafelek lokomotywy (10R). Mogą natomiast wchodzić do wagonów Pociągu (kafelki 11R i 12 R).
- Jeżeli Ocalały ma Towarzyszy, to wszyscy pozostają z nim w trybie Jeźdźca. Wszystkie zasady specjalne, Umiejętności związane z Ruchem i Zdolności Klasy mają także zastosowanie względem Towarzyszy.
- Jeźdźcy nie mogą zostać Towarzyszami.

Tryb Standardowy: Ocalały używa swojej zwykłej figurki. Umieść swój żeton Samotnego Konia w Strefie tego Ocalałego. Ocalały może odejść od swojego Konia (np. aby wejść do budynku).

Samotny Koń jest uważany za Ocalałego. Jednak nie ma własnego wyposażenia i nie wykonuje żadnych Akcji. Jeżeli Samotny Koń otrzyma Ranę, gra natychmiast kończy się waszą porażką.

Ocalały może zmienić tryb na Jeźdźca wyłącznie w Strefie z własnym żetonem Samotnego Konia (nie może dosiadać Konia należącego do innego Ocalałego). Zamień figurkę na Jeźdźca i usuń z Planszy swój żeton Samotnego Konia.

NOWA UMIEJĘTNOŚĆ

Jeździec: [Umiejętność] – Ocalały korzysta ze wskazanej Umiejętności, dopóki pozostaje w trybie Jeźdźca.



ABOMINACJA: KOSZMARNY RUMAK

Konie stały się dla Zombie przystawką przed głównym daniem. Niestety, jednego z tych szlachetnych towarzyszy czekał znacznie gorszy los. Powrócił jako Abominacja, o przerażająco ponurym wyglądzie lecz z dawną swoją siłą.

Ale nie tylko ze względu na wygląd Koszmarne Rumak zyskał swoje miano. Zapach koniny wciąż doprowadza Zombie do szaleństwa. Każde Zombie w jego pobliżu staje się krwiożercze – wyczuwa swój ulubiony posiłek, ale nie jest w stanie go upolować, ponieważ jest teraz jednym z nich! Zgadnijcie czyje życie zmienia się wówczas w prawdziwy koszmar...

Aby dodać Koszmarne Rumaka do rozgrywek w Zombicide, po prostu podczas przygotowania do gry wtasujcie jego kartę do talii Abominacji.

Koszmarne Rumak to Abominacja.

- **Akcje:** 1
- **Zadawane Rany:** 2
- **Min. Obrażenia, aby zabić:** 3 Obrażenia (albo Dynamit)
- **Zyskiwana Adrenalina:** 5 punktów
- **Zasady specjalne:**
 - Do zabicia Koszmarne Rumaka wymagana jest broń zadająca 3 Obrażenia lub Dynamit. Efekty gry eliminujące wszystkie Postacie w danej Strefie, zabijają także jego.
 - Dopóki Koszmarne Rumak znajduje się na Planszy, wszystkie Zombie zwykle zadające 1 Ranę, zamiast tego zadają 2 Rany.

