

WS3

MISSION PERSONNALISEE



MONTAGNE RUSSE

TRÈS DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 120 MINUTES

Design et développement : William Snop

J'ai reçu un telegramme ce matin du Missouri disant qu'ils gens devenaient complètement fous. Mon train vient d'arriver à l'Union Station de St. Louis et j'ai peur de ce que je vois. Toute la gare est envahie par des types enrages qui mordent tout ce qui bouge. Les mécanos sont morts de peur, ils n'arrêtent pas en gare et écrasent ces créatures sur leur passage. J'espère trouver quelques têtes brûlées pour m'aider à nettoyer ce fichu bazar.

Matériel nécessaire : **Zombicide: Undead or Alive**. Matériel optionnel : **Zombicide: Long-Dead Walkers** et **Locomotive 3D**.
Dalles nécessaires : 1R, 5V, 7V, 8V, 9R, 10V, 11V & 12V.

OBJECTIFS

Grand Huit. Remplissez les objectifs suivants dans l'ordre pour gagner la partie :

- 1. Tour Gratuit.** Atteignez le niveau rouge avec tous les Survivants.
ENSUITE...
- 2. Quittez le plateau avec tous les Survivants à bord du Train.** Il ne doit y avoir aucun Zombie à bord.



Zone de Départ des Survivants



5x Objectifs (5 PA)



Pion Bruit



Zones d'invasion



Zones d'arrivée possibles du Train



- 1R
- 10V
- 8V
- 11V
- 5V
- 7V
- 12V
- 9R



La Zone de Départ des Survivants est située dans la locomotive.



Les dalles 1R et 9R sont considérées adjacentes. La Zone d'invasion Mobile s'étend sur les deux dalles.

RÈGLES SPÉCIALES

• Mise en place.

- Tous les Survivants commencent avec 19 PA et 3 Compétences correspondants aux niveaux de danger. Le niveau de danger d'invasion est orange. Les niveaux d'adrénaline et de danger se cumulent normalement.
- Ne placez **PAS** de figurines de Survivants. La Zone de Départ est située dans le tender de la locomotive.

• **Taille Minimum Requite.** Chaque fois que la locomotive arrive sur le plateau, placez **une** figurine de Survivant dans la Zone de Départ. Cette règle s'applique jusqu'à ce qu'il y ait six figurines sur le plateau. Lors du premier round de cette mission, il n'y a **pas de Survivants** pendant la phase des joueurs.

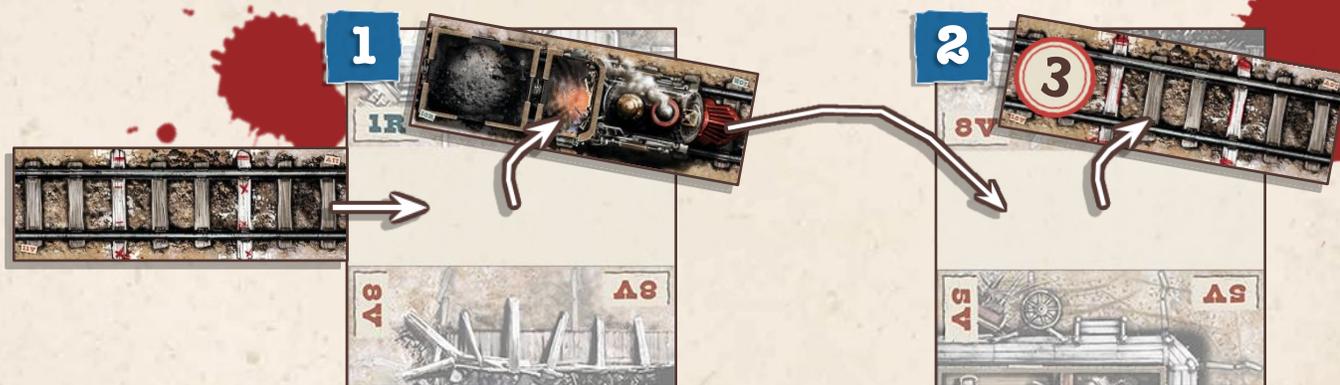
• **En Voiture !** A chaque round, pendant la phase du train, le train quitte le plateau. Ensuite, lancez un dé, la locomotive arrive dans la Zone numérotée correspondante. Il n'y a **pas de wagons** suivants pendant cette mission. La locomotive est silencieuse, ne placez **pas** de pion bruit dessus.

• **Montée Initiale.** Chaque Objectif Rouge donne 5 PA au Survivant qui le prend, ainsi que la première carte du paquet Arme de Prime (s'il en reste). Le Survivant peut réorganiser son inventaire gratuitement.

• **Looping.** Considérez les dalles 1R et 9R adjacentes. Tous les Acteurs peuvent se déplacer d'une dalle à l'autre. La Zone d'invasion Mobile s'étend sur les deux dalles.

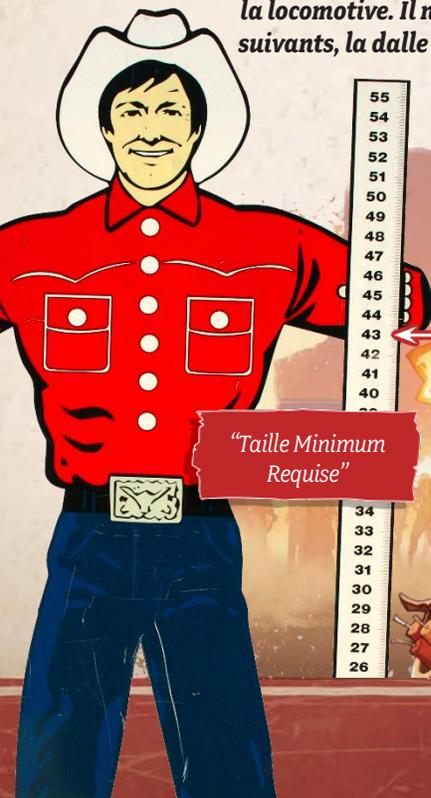
★ PRÉCISIONS SUR LA PHASE DU TRAIN

L'exemple suivant indique comment la Phase du Train se déroule pendant un round de cette mission :



1 - Le Train quitte le plateau : on met de côté la locomotive. Il n'y a pas de wagons suivants, la dalle 11V prend sa place.

2 - Lancez un dé : 3. Le Train arrive dans la Zone numérotée correspondante : on met de côté la dalle 12V, la locomotive prend sa place.



"Taille Minimum Requite"

55
54
53
52
51
50
49
48
47
46
45
44
43
42
41
40
39
38
37
36
35
34
33
32
31
30
29
28
27
26



3 - Ensuite, la voie ferrée (12V) est placée dans l'espace vide afin de compléter le tracé ferroviaire.