

ZF06 L'ENNEMI INTÉRIEUR

MOYEN / 6 SURVIVANTS / 90 MINUTES

Une Mission de *XoMds*

Nous étions bien ici. Vraiment bien ! Mais il y a toujours eu un doute sur l'état des canalisations. Du coup, nous nous sommes abstenus de boire au robinet tout ce temps.

Et puis la soif l'emporta, l'un de nous craqua. Les symptômes étaient connus, le traitement aussi.

Matériel requis : Saison 2 : Prison Outbreak. Dalle N3D.

Dalles requises : 12P, 13P, 15P & N3D.

OBJECTIF

L'ordonnance est limpide :

1. **Trouver le remède.** Le médicament est bien connu de tous les Survivants, il est composé de deux ingrédients essentiels : du *Carburant* et une *Bouteille*.
2. **Administrer le remède.** Lancer le *Molotov* sur le "malade".
3. **Rentrer au bercail.** Tous les autres Survivants doivent rejoindre la Zone de Sortie, tant qu'elle ne contient pas de Zombie.



RÈGLES SPÉCIALES

- **Douleurs dentaires ?** Isolez toutes vos cartes *Carburant* et *Bouteille*.
- **Migraine ?** Mélangez au hasard et face cachée 4 Objectifs rouges et 1 violet. Placez-les aux endroits indiqués.
- **Rhume ?** La dalle N3D ne se révèle pas, et elle peut être fouillée.
- **Fièvre ?** Prenez le nombre nécessaire de Survivants, et ajoutez-en un. À la fin du premier tour Survivant, avant le premier tour Zombie, désignez l'un des Survivants comme immunisé. Parmi tous les autres, tirez au sort celui qui devient immédiatement une Abomination. L'inventaire est perdu, l'Abomination est active dès ce tour Zombie-ci.
- **Démangeaisons ?** Cette Abomination ne peut être éliminée qu'avec l'usage d'un *Molotov*.
- **Mal de dos ?** La Zone marquée d'un Objectif blanc est un stock de *Carburant*. Toutes les cartes *Carburant* y sont placées. Lorsqu'une Action de Fouille y est effectuée, le Survivant récupère une carte *Carburant* uniquement. Le nombre maximum de cartes *Carburant* en jeu ne peut dépasser celui de la boîte de jeu.
- **Vomissements ?** Dès qu'une première carte *Carburant* est récupérée, les portes blanches de cellules s'ouvrent, et la Zone d'invasion blanche devient active.
- **Crampes ?** Pour une Action de Fouille, un Objectif rouge peut être retourné. S'il est rouge, rien ne se passe. S'il est violet, vous avez trouvé le stock de *Bouteilles*. Toutes les cartes *Bouteille* y sont placées. Lorsqu'une Action de Fouille y est effectuée (y compris celle qui révèle l'Objectif), le Survivant récupère une carte *Bouteille* uniquement. Le nombre maximum de cartes *Bouteille* en jeu ne peut dépasser celui de la boîte de jeu.
- **Suées ?** Dès qu'une première carte *Bouteille* est récupérée, les portes violettes de cellules s'ouvrent.
- **Insomnies ?** Lorsqu'une carte *Carburant* est défaussée, elle réintègre sa pièce d'origine. Les cartes *Bouteille* également.

				
Aire de départ des Survivants	Zone de sortie	Zones d'Invasion	Stock de Carburant	Objectif
				
Portes de cellule	Porte du bunker	Portes fermées	Porte ouverte	



ZOMBICIDE - SCENARIO ZF06