

# BPO2

## MISSION 2

# À LA POURSUITE DU NÉCROMANCIEN

DIFFICILE / 6 SURVIVANTS / 120 MINUTES

## Une Mission Edge Entertainment

Le portail du Nécromancien nous a menés dans un monde étrange et diabolique. Nous ne devons pas renoncer : nous allons traquer le Nécromancien jusque dans son repaire et en finir une bonne fois pour toutes avec lui ! Espérons que nous pourrions ensuite rentrer chez nous...

Matériel requis : **Zombicide : Black Plague, Zombicide Saison 1.**  
Dalles requises : 1B, 1C, 2B, 4C, 5B, 7B.

## OBJECTIFS

Remplissez les Objectifs suivants pour mettre fin à la menace du Nécromancien.

- 1- Accédez au repaire du Nécromancien.** Prenez l'Objectif bleu afin d'ouvrir la porte bleue.
- 2- Tuez le Nécromancien.** Il se terre dans ce monde, protégé par sa horde. Nous devons le trouver et le détruire.
- 3- Repartez vers votre monde.** Un Survivant peut s'échapper par la Zone de sortie à la fin de son tour si cette dernière ne contient pas de Zombies.

## RÈGLES SPÉCIALES

- **Montjoie ! Saint Denis !** Chaque Objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.
- **C'est point luminé !** Placez l'Objectif bleu face cachée au hasard parmi les rouges. La porte bleue ne peut pas être ouverte tant que l'Objectif bleu n'a pas été pris.
- **Pas avec votre poncho !** Utilisez la pioche Équipement de *Zombicide : Saison 1* lors des Fouilles standard. Utilisez la pioche Zombie de *Zombicide : Saison 1* lorsque vous devez générer des Zombies.
- **Des clochards dans le salon.** Le bâtiment de droite représente le musée médiéval (dalles 1B & 2B). Les Fouilles à l'intérieur de ce bâtiment sont résolues en utilisant la pioche Équipement de *Zombicide : Black Plague*.
- **Pouah, c'est diablerie !** Placez les figurines *Black Plague* dans les Zones indiquées : 1 Nécromancien, 2 Fatties, 2 Runners et 7 Walkers. Ils ne se déplaceront pas jusqu'à l'ouverture de la porte bleue. Générez des Zombies normalement à l'ouverture du bâtiment



- **Chariotes du diable !** Les voitures ne peuvent pas être utilisées, mais peuvent être Fouillées. La voiture de police peut être Fouillée plusieurs fois. Piochez des cartes jusqu'à obtenir une arme. Les cartes « Aaahh ! » provoquent l'apparition d'un Walker et interrompent la Fouille. La *pimp-mobile* ne peut être Fouillée qu'une seule fois. Elle contient soit les *Evil Twins*, soit le *Ma's Shotgun* (tirez au hasard).

Cette Mission utilise les Survivants de *Zombicide : Black Plague*.