

# LE NID DU DRAGON

**La mission de ravitaillement ne sera pas aussi simple que prévu...** Un dragon a fait son nid là où nous voulions rassembler de précieuses ressources. Faire marche arrière est impossible et continuer avec aussi peu de matériel serait encore plus suicidaire que ce que nous nous apprêtons à faire. Par "chance", le dragon ne bougera pas de sa position pour protéger sa progéniture, en tout cas selon Baldric... Tant que nous resterons hors d'atteinte de son souffle, seuls les zombies nous ennuiers. Le dragon n'accorde aucune importance à ces derniers qui l'ignorent eux aussi, mais peut être pourra-t-on l'utiliser à notre avantage ; pourquoi pas pour faire griller une abomination ou deux ?

## Objectifs

Saisissez tous les trésors et ressources abandonnés dans le nid du dragon.

- Prenez tous les objectifs.
- Prenez les deux artefacts de crypte.

Puis quittez le nid en atteignant la zone de sortie avec tous les survivants. Un survivant peut s'échapper par cette zone à la fin de son tour, tant qu'elle ne contient pas de zombies.

## Règles spéciales

- **Mise en place.** Placez un artefact de Crypte au hasard dans chaque Crypte. Placez l'objectif bleu dans la crypte violette et l'objectif vert dans la crypte jaune.
- **Un dragon a fait son nid au centre de la ville.** A chaque fois qu'un Survivant passe sur une zone rurale (hors bâtiment) ou une flamme de dragon est représentée résolvez un feu de dragon à la fin du tour de ce survivant sur toutes les zones dans cette direction comme représenté sur la carte ci-dessous.
- **Le feu ronge les portes de bois.** Quand un feu de dragon est résout sur une zone avec une porte rouge, cette porte s'ouvre.
- **Des sources fiables...** Les portes verte et bleue ne peuvent pas être ouverte tant que l'Objectif de la même couleur n'a pas été pris.
- **... Mais les portes ont été piégées par les Nécromanciens.** Les zones d'invasion verte et bleue restent inactives tant que les portes de la même couleur n'ont pas été ouvertes. (Note : Ces zones d'invasion ne peuvent pas être retirées à la mort d'un nécromancien)
- **De précieuses ressources.** Chaque objectif donne 5 points d'expérience au Survivant qui le prend.

2V	7V	3R
9R		8R
4V	5R	6R

