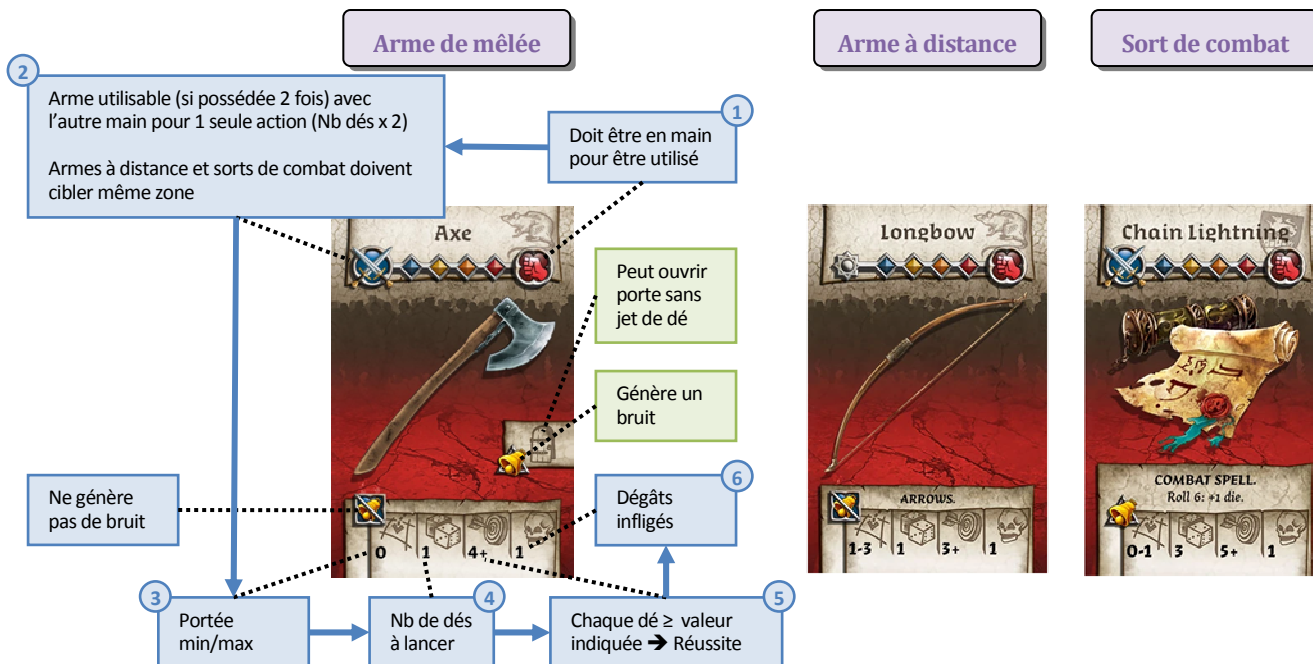


Aide de jeu : Survivants

Description des cartes Armes et Sorts de combat



Sauvegarde d'armure : un Survivant peut faire une Sauvegarde d'armure lorsqu'il est sensé être blessé

- Armure **OU** Bouclier : lancer 1d ≥ valeur de Sauvegarde = réussite
- Armure **ET** Bouclier : possible de relancer TOUS les dés → annule et remplace le 1^{er} jet
- Pas de Sauvegardes d'armure contre : Attaques des Abominations **OU** Élimination par Feu du Dragon

Mode Ultrarouge (Niveau de Danger au-delà du niveau Rouge)

- Niveau Rouge atteint → Pointeur d'Expérience = 0 + Points d'expériences en surplus du Niveau Rouge
 - Évolution habituelle → Acquisition de compétences complémentaires à chaque Niveau de Danger atteint
 - Lorsque toutes les compétence sont acquises → Possibilité d'acquérir n'importe quelle compétence lorsqu'il atteint les niveaux Orange et Rouge (sauf celles entre crochets, exemple [Équipement])

7 survivants et plus

- Pour chaque Survivant ≥ 7, ajouter 1 carte Équipement de départ supplémentaire à se partager (Mise en place)
- + 1 pion d'Invasion par paire de Survivants ≥ 7 (arrondi à l'entier supérieur) → Placer ces zones librement (avec ou sans pion d'Invasion)
- Condition de victoire modifiée : Perte de la partie si un Nécromancien s'échappe alors que sont présent 6 pions d'Invasion + 1 pion par paire de Survivants ≥ 7 (arrondi à l'entier supérieur)

Survivants	Pions d'Invasion supplémentaires	Limite pions d'Invasions
≤ 6	0	6
7-8	1	7
9-10	2	8
11-12	3	9

