



Règles de combat alternatives :

- **Lorsqu'un joueur attaque :**

Il effectue un jet de force sans arme ou avec une arme de mêlée, et un jet de tir avec une arme de tir. Pour toucher son résultat doit être inférieur ou égal à sa caractéristique. Sur un 1 sur le dé, c'est un coup critique.

Les dégâts : ils sont de la valeur indiquée par l'arme du personnage, ou 1 s'il n'a pas d'arme. En cas de coup critique, il ajoute 1 à ses dégâts.

- **Lorsqu'un monstre attaque :**

Contre un joueur : Le joueur effectue un test d'évasion (Dex du personnage + Dex du monstre). Pour ne pas être touché, son résultat doit être inférieur ou égal à sa caractéristique modifiée. S'il rate, il subit la valeur DMG du monstre. Sur un 10 sur le dé, le monstre fait son attaque spéciale.

Contre une barricade : Le monstre inflige ses DMG à la barricade, chaque barricade a 5pv

Contre une planque : Le joueur effectue un test d'évasion. Sur une réussite, il peut déplacer le monstre d'une case, sur un échec, il n'est plus caché.