Création de compétence

Une compétence est définie par :

- Un coût en actions de 1 à 5 ou alors elle est Passive
- Un temps de recharge en Tours de jeu (applicable durant une rencontre uniquement)
- Un éventuel lancer de Caractéristique ou d'Aptitude qui sera opposé à la Défense de la cible ou un jet en duel
- Une éventuelle valeur de Dégâts ou de Soins
- Une description faisant état de tout effet supplémentaire, passif ou contextuel

Par exemple :

> “
>
> ## Marteau de la Justice
>
> Fait s'abattre le marteau de la Justice sur un ennemi.
> Si le jet de toucher est de 16 ou plus, la cible est étourdie pour 1 tour.
>
> | Coût | Recharge | Jet | Dégâts |
> |---|---|---|---|
> | 2 Actions | 1 Tour | Tir | 3 |

Révision #2
Créé 6 avril 2024 07:35:04 par Kratos
Mis à jour 6 avril 2024 07:45:19 par Kratos