

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