

Coups Spéciaux

Règles additionnelles

TODO

- comment créer un coup spécial
- coûte 2 points de compétence
- coup spécial : pas 2 fois sur le même groupe d'ennemi
-
-
- combien de nnemi ça touche
- est-ce-que stress +1
- effet sur cible
-
- effet negatif sur utilisateur
-
- attaque
- attaque dans le dos = +1d6
- 2 cibles = degats complet et degats /2 1fois
- 3 ou plus cibles = degats/2 1fois
-
- defense = +3 def pendant un tour 1fois
- fuite = donne du déplacement 1fois
-
- stun 1 fois
- charge = degats/2 1 fois
- pousser 1 fois
- augmenter oc cible
- cracheur de feu = attaque normale
-
- provocation n'est pas un coup spécial