**CHESS GAME DESIGN**

**Les pieces peuvent utiliser leur pouvoir une seule fois et AVANT de bouger.**

**Pion :**

* Power = Switcharoo (Swaps position with adjacent piece)
* \* Le Pion peut bouger comme le Roi donc de 1 dans tout les sens

**Tower :**

* Power = Sniper (Damage from across the map)

**Cheval :**

* Power = Stampede (Damage in zone)

**Fou :**

* Power = Allahu Akbar! (Kill other Piece and itself)

**Reine :**

* Power = Attack Boost (Boost any ally Attack)

**Roé :**

* Power = Healer (Heals an ally to max health)

**Joueur:**

* Power 1 : Retreat! (Brings someone to its original position)
* Power 2 : Second Breath (Reactivates a skill for 1 piece)
* Power 3 : Call to Arms! (Instantiate a peon in an original peon spot)
* Power 4 : Double Move (Make 2 moves in your turn)
* Power 5 : Fireball (Deals X damage)
* Power 6 : Apocalypse (Deals X true damage to all)

**Stats:**

* HP
* Damage
* Armor