Changements :

* Eléments
  + 3 éléments
  + Sur :
    - Equipement
    - M. Atk
      * M. Atk \*= 2 si pas armure correspondante
    - M. PV
      * Atk /= 2 si pas arme correspondante
* Managers de plusieurs aventuriers
  + Chaque combat, le manager choisit un aventurier
  + Si aventurier gagne combat : gagne points d’honneurs
  + Si aventurier meurt : aventurier perdu, perte des points d’honneur de l’aventurier
  + Le nombre de pb d’honneurs gagné = ptsM. \* ratioLevelAventurier
    - Ratio aventurier :
      * 0 cbt : 1X
      * 1 cbt : 1.5X
      * 2 cbt : 2X
      * 3+ cbt : 3X
* Combats en 1 tour
  + Atk VS M.PV
  + M.Atk VS DEF+PV
  + Si no kill M. -> % de vie restant = % de chance de perte combat
* Monstres avec range de dégâts
  + Random par combat (identique pour les deux aventuriers)
* Fin de partie = 10 combats. (-> trop long ? 8/6 combats ?)
  + Aventurier gagnant = Av. avec le plus de points sur ses aventuriers