

Description du Bonus du TP3.

Parmi les possibilité de modifier les caractéristique des combattant, mon choix s'est porté sur le doublement de la force d'attaque lorsque l'élément "Bonus" correspond à ce que peut-être sensible le soldat.

En effet, il me semblait légitime que le mage puisse doubler sa capacité de soigner à la condition que les éléments "Injection" ou "Médicaments" sortent du random.

J'ai opéré de la même façon selon que les soldats "Nain", "Colosse" et "Combattant" voient les objets "Massue" ou "Arbalète" retenus par le tirage aléatoire .

Pour le dernier acteur, le « Cavalier » est le seul parmi les candidats proposés à avoir autant de puissance, il me semblait légitime que le moyen du doublement de sa force soit le plus restrictif possible. A savoir le "Dopage" est la seule chance pour lui de voir l'augmentation de ses capacités.