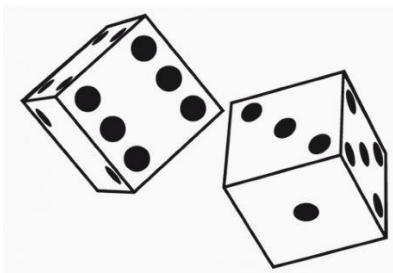


Bonus de SwiftWar

randomBegin()

randomBegin rend le début de partie aléatoire.

En effet le premier joueur a autant de chances de commencer le 1^{er} tour que le second joueur...



dragonBorn()

dragonBorn rend le jeu encore plus aléatoire car à chaque tour, le dragon, peut ou non, se réveiller et infliger des dégâts sur un héros aléatoire

