

UC

Utilisation capacité.

Description

Au début de son tour, le joueur choisi 2 capacités. Le second joueur fait de même.
Les capacités sont utilisés et on décompte des points de vie les dégats infligés.
Si c'est un soin, les points de vie sont incrémenter.

Organisation

Intervenants (avec pourcentages d'implication) : Antoine (70%) et Alexandre (30%)

Livrables

Utilisation viable des capacités.
Décompte des points de vie ou incrémentation des points de vie si un soin est utilisé.

Echéancier

Date de début prévue : 18/05/14

Coût prévu : 5h

Date de fin prévue : 08/06/14

Date de début effective : 18/05/14

Coût effectif : 5h

Date de fin effective : 08/06/14