

# Protection 1

**GUERRIER**



**RANG : 1**

**COÛT EN AP : 10**

**DESCRIPTION :** Le guerrier peut encaisser jusqu'à 10 points de dégâts à la place d'un coéquipier (autre que lui-même), ne recevant que 80% des dégâts initiaux.

# Premiers soins

**GUERRIER**



**RANG : 1**

**COÛT EN AP : 10**

**DESCRIPTION :** Le guerrier gagne 1 HP pour chaque niveau qu'il atteint, mais gagne toujours au moins 5 HP.

# Chasse

**GUERRIER**



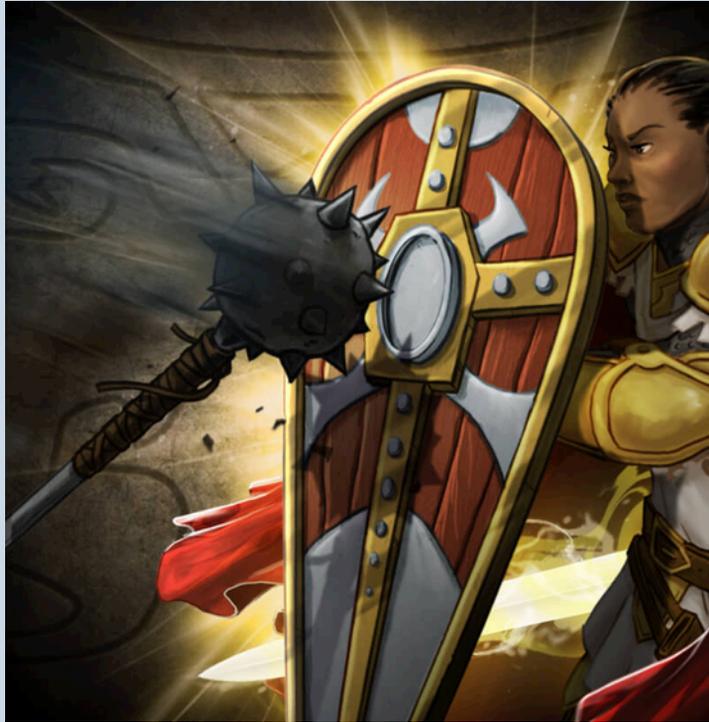
**RANG : 1**

**COÛT EN AP : 15**

**DESCRIPTION :** Le guerrier obtient un bonbon.

## Protection 2

**GUERRIER**



**RANG : 2**

**COÛT EN AP : 15**

**DESCRIPTION :** Le guerrier peut encaisser jusqu'à 20 points de dégâts à la place d'un coéquipier (autre que lui-même) ne recevant que 65% des dégâts initiaux.

# Embuscade

**GUERRIER**



**RANG : 2**

**COÛT EN AP : 20**

**DESCRIPTION :** Le guerrier fait apparaître un coloriage magique qu'il peut commencer à remplir pendant 10 mn.

# Contre-attaque

**GUERRIER**



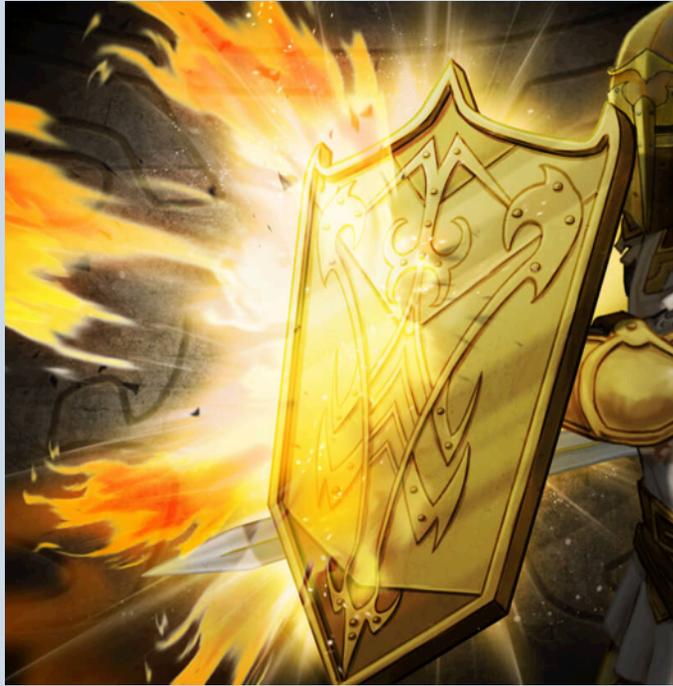
**RANG : 2**

**COÛT EN AP : 20**

**DESCRIPTION :** Le guerrier obtient un parchemin vide qu'il peut remplir à sa guise durant 10 mn.

# Protection 3

**GUERRIER**



**RANG : 3**

**COÛT EN AP : 20**

**DESCRIPTION :** Le guerrier peut encaisser jusqu'à 30 points de dégâts à la place d'un coéquipier (autre que lui-même), ne recevant que 50% des dégâts initiaux.

# Assaut frontal

**GUERRIER**



**RANG : 3**

**COÛT EN AP : 25**

**DESCRIPTION :** Le guerrier peut aller 10 mn sur [www.lpamphile.fr](http://www.lpamphile.fr)

# Arme secrète

**GUERRIER**



**RANG : 3**

**COÛT EN AP : 30**

**DESCRIPTION :** Le guerrier peut envoyer un membre de son groupe 10 mn sur [www.lpamphile.fr](http://www.lpamphile.fr)