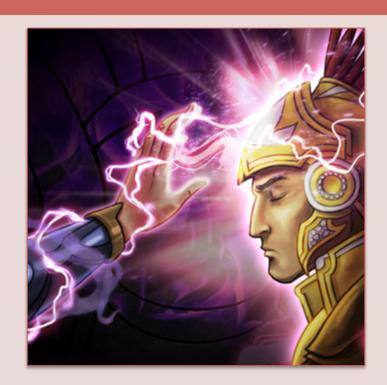
#### Transfert de mana



RANG: 1

COÛT EN AP : 35

**DESCRIPTION :** Tous les membres de l'équipe sauf les mages, gagnent 7 AP.

### Téléportation



RANG: 1

COÛT EN AP: 15

**DESCRIPTION:** Un bonbon se téléporte de la boîte à bonbons du maître à la place du joueur.

#### Invisibilité



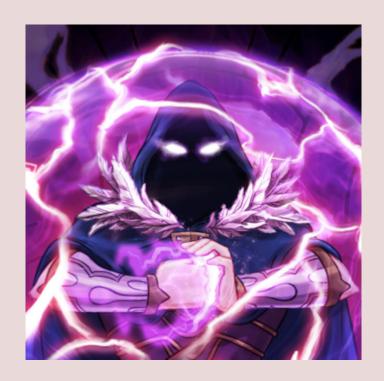
RANG: 1

COÛT EN AP: 10

**DESCRIPTION:** Le mage devient invisible et se rend au tableau pour répondre à la place d'un autre joueur.

### Bouclier de mana

# MAGE



RANG: 2

COÛT EN AP: 3 AP par HP

**DESCRIPTION :** Le mage évite la perte d'HP envers lui-même.

### Trompe-la-mort



RANG: 2

COÛT EN AP: 15

**DESCRIPTION :** Un coéquipier tombé au combat (autre que le mage) peut rouler à nouveau le dé maléfique, mais doit accepter la nouvelle conséquence.

## Déformation temporelle



RANG: 2

COÛT EN AP : 35

**DESCRIPTION :** Un coéquipier tombé au combat (autre que le mage) peut rouler à nouveau le dé maléfique, mais doit accepter la nouvelle conséquence.

#### Fontaine de mana

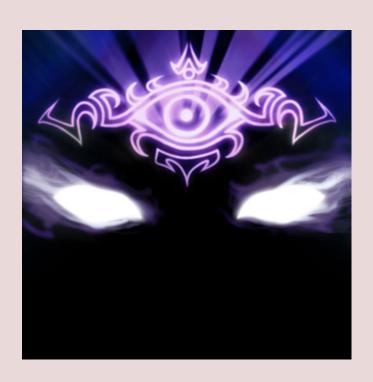


RANG: 3

COÛT EN AP: 40

**DESCRIPTION:** Un des coéquipiers du mage, qui n'est pas un mage, regagne tous ses AP.

#### Clairvoyance

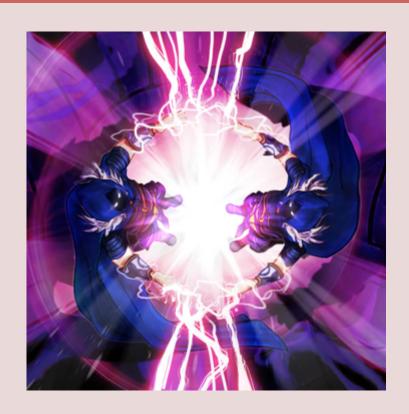


RANG: 3

COÛT EN AP: 40

**DESCRIPTION :** Le mage estime qu'il faut qu'il change de place pour le bien de tous durant une journée.

#### Cercle du mage



RANG: 3

COÛT EN AP: 40

**DESCRIPTION:** Le mage change de place un membre de son équipe durant une journée.