Signature (1 XP) **Enchanteur**

[Dépensez 1 XP] Attaque OU **Défense** : +2

Mage de Guerre

Héros : _____ **XP :** _____

Joueur : _____

Téléportation *Compétence de Classe Gratuite*

Téléportation 2

Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5
Augmentation de Santé				
	5 • **+1 Santé Max**		10 • **+2 Santé Max**	
Magie de l'Ombre				
	5 • **[Mode Furtif]** Les résultats vierges gagnent +1		10 • **[Mode Furtif] Attaque :** Les résultats vierges gagnent +1 • **[Mode Furtif] Attaque :** Vous pouvez inverser un résultat vierge.	
Épée et Magie				
5 • **Épée et Magie** (**Attaque :** +1 Relance Attaque)		10 • **Épée et Magie** (**Attaque :** +2 **ET** +1 Relance Attaque OU Défense)		
Siphon de Vie				
5 • **Magie** : Le Héros ou un Allié en Ligne de Vue peut se soigner de 1.		10 • **Magie :** Le Héros ou un Allié en Ligne de Vue peut se soigner de 2.		10 • **Magie :** Le Héros ou un Allié en Ligne de Vue peut se soigner de 3.
Gel				
5 • **Magie** : Sonnez l'Ennemi.			15 • **Magie :** Sonnez l'Ennemi. • « **Attaque :** +3 Blessures » si le Défenseur est Sonné.	
Boule de Feu				
5 • **Magie** : +3		10 • **Magie** : +3 • **Magie** : +2		10 • **Magie** : +4 • **Magie** : +3