

Guérison 1

GUERISSEUR



RANG : 1

COÛT EN AP : 15

DESCRIPTION : Un membre de l'équipe gagne 10 HP.

Sainteté

GUÉRISSEUR



RANG : 1

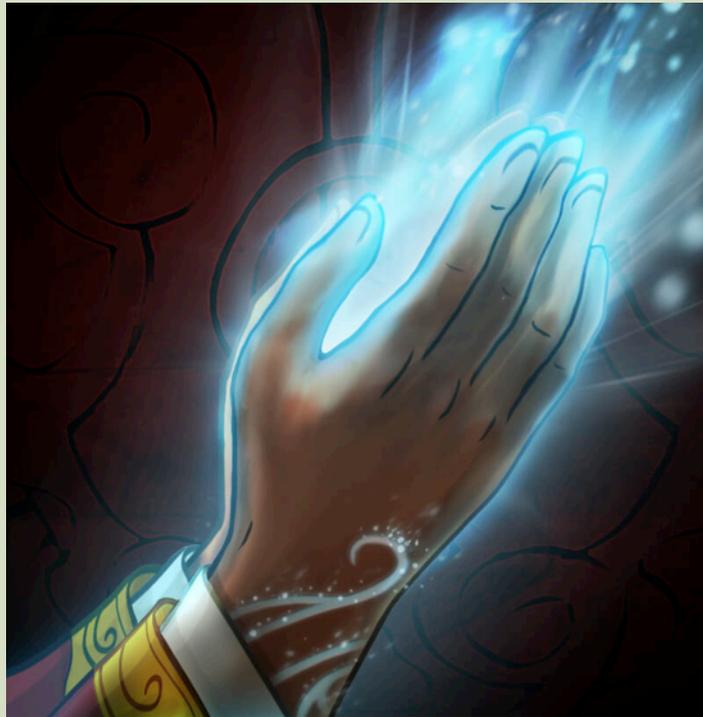
COÛT EN AP : 15

DESCRIPTION :

Le guérisseur peut obtenir un bonbon.

Foi ardente

GUÉRISSEUR



RANG : 1

COÛT EN AP : 10

DESCRIPTION : Le guérisseur peut être interrogé ou faire interroger quelqu'un en premier sur une poésie, une leçon, une table...

Guérison 2

GUERISSEUR



RANG : 2

COÛT EN AP : 20

DESCRIPTION : Un membre de l'équipe gagne 20 HP.

Faveur des dieux

GUÉRISSEUR



RANG : 2

COÛT EN AP : 20

DESCRIPTION : Le guérisseur peut se déplacer pour aller aider un membre de son équipe durant un exercice sur le cahier ou durant une copie (leçon, poésie, ...) pendant 10 mn.

Résurrection

GUÉRISSEUR



RANG : 2

COÛT EN AP : 25

DESCRIPTION : Lorsqu'un coéquipier du guérisseur (autre que lui-même) tombe à 0 HP, il évite toute pénalité et retourne à la vie avec 1 HP.

Guérison 3

GUERISSEUR



RANG : 3

COÛT EN AP : 20

DESCRIPTION Un membre de l'équipe gagne 30 HP.

Cercle de guérison

GUERISSEUR



RANG : 3

COÛT EN AP : 30

DESCRIPTION : Tous les coéquipiers, sauf le guérisseur, gagent 15 HP.

Prière

GUÉRISSEUR



RANG : 3

COÛT EN AP : 30

DESCRIPTION : Le guérisseur désigne un joueur de son choix pour aller aider un membre de son équipe.