

Nom	Type	Timer	N1	N2	N3	N4	N5	Compétence pré-requise	Niv pré-requis	Amt / niveau	Description
Force améliorée	P	NA	1	3	6	10	14	NA	NA	6	Augmente la force de votre personnage de 6 par niveau
Dextérité améliorée	P	NA	1	3	6	10	14	NA	NA	6	Augmente la dextérité de votre personnage de 6 par niveau
Constitution améliorée	P	NA	1	3	6	10	14	NA	NA	6	Augmente la constitution de votre personnage de 6 par niveau
Vivacité améliorée	P	NA	1	3	6	10	14	NA	NA	6	Augmente la vivacité de votre personnage de 6 par niveau
Acuité améliorée	P	NA	1	3	6	10	14	NA	NA	6	Augmente la compétence de magie de votre classe (Int, Char, Emp, Pié) de votre personnage de 6 par niveau
Course de Fond	P	NA	1	3	6	10	14	NA	NA	1	Votre personnage peut sprinter plus longtemps que la normale
Infatigable	P	NA	1	3	6	10	14	NA	NA	20%	Votre personnage régénère l'endurance plus rapidement
Régénération	P	NA	1	3	6	10	14	NA	NA	1	Votre personnage régénère ses points de vie plus rapidement
Sérénité	P	NA	1	3	6	10	14	Acuité améliorée	2	1	Votre personnage régénère ses points de mana plus rapidement
Résistance	P	NA	1	3	6	10	14	NA	NA	3%	Augmente le maximum de points de vie de 3% par niveau
Lien Ethéré	P	NA	1	3	6	10	14	Sérénité	2	3%	Augmente le maximum de mana de 3% par niveau
Bon Nageur	P	NA	1	3	6	10	14	NA	NA	3%	Augmente la vitesse de nage de 3% par niveau
Résistance à la Magie	P	NA	1	3	6	10	14	NA	NA	3%	Augmente la résistance à tout type de magie de 3% par niveau
Gros Bras	P	NA	1	3	6	10	14	NA	NA	20%	Possibilité de porter 20% de charge supplémentaire
Rétablissement du Voile	P	NA	1	3	6	10	14	NA	NA	10%	Réduit la durée du mal de résurrection de 10% par niveau
Maître en Blocage	P	NA	1	3	6	10	14	Dextérité améliorée	2	3%	Augmente vos chances de bloquer de 3% par niveau.
Maître en Parade	P	NA	1	3	6	10	14	Dextérité améliorée	2	3%	Augmente vos chances de parer de 3% par niveau
Réflexes Eclairs	P	NA	1	3	6	10	14	Vivacité améliorée	2	3%	Augmente vos chances d'esquiver de 3% par niveau.
Maître de la Douleur	P	NA	1	3	6	10	14	Constitution améliorée	2	5%	Augmente vos chances de faire un coup critique avec une arme de mêlée de 5% par niveau.
Surcharge de Pouvoir	P	NA	1	3	6	10	14	Acuité améliorée	2	5%	Augmente les dégâts de vos sorts, en augmentant les chances de faire un coup critique de 5% par niveau. Les sorts concernés sont les projectiles magiques et les sorts de dommage direct.
Arcane Anarchique	P	NA	1	3	6	10	14	Acuité améliorée	2	5%	Augmente vos chances de faire un coup critique de 5% par niveau avec vos sorts d'attaque de durée, tels que les Affaiblissements ("debuffs") et les Dégâts Répétés ("dots"). Notez que les effets tels que Enracinement, Etourdissement ou Hypnotisme ne sont pas affectés par cette compétence
Guérison Sauvage	P	NA	1	3	6	10	14	Acuité améliorée	2	5%	Augmente vos chances de faire un critique de 5% par niveau en utilisant vos sort de soins direct.
Compagnon Enragé	P	NA	1	3	6	10	14	Acuité améliorée	2	5%	Augmente les chances de votre compagnon de faire un coup critique de 5% par niveau.
Maître en Furtivité	P	NA	3	6	10	0	0	Vivacité améliorée	2	3%	Augmente votre vitesse de mouvement de 5% par niveau en mode furtivité.
Maître Archer	P	NA	1	3	6	10	14	Dextérité améliorée	2	3%	Augmente la vitesse de tir de vos arcs et arbalètes de 3% par niveau. Notez que l'on ne peut diminuer la vitesse de tir minimum à moins de 1,5 secondes - cette compétence ne vous permet donc pas de dépasser ce cap. Cependant elle permet de réduire la vitesse de combat des arcs plus lents et plus puissants.
Maître Bretteur	P	NA	1	3	6	10	14	NA	3	3%	Augmente la vitesse de combat de vos armes de mêlée de 3% par niveau. Notez que l'on ne peut diminuer la vitesse de combat minimum à moins de 1,5 secondes - cette compétence ne vous permet donc pas de dépasser ce cap. Cependant elle permet de réduire la vitesse de combat des armes plus lentes et plus puissantes.

Maître de l'Art	P	NA	1	3	6	10	14	Acuité améliorée	3	3%	Augmente la vitesse d'incantation de vos sorts de 3% par niveau. Notez que l'on ne peut dépasser la vitesse minimum d'incantation à moins de 2 secondes - cette compétence ne vous permet donc pas de dépasser ce cap.
Recyclage de flèches	P	NA	1	3	6	10	14	NA	NA	10%	10% de chances par niveau que la flèche tirée ne soit pas dépensée. Cette compétence vous permet donc d'économiser vos flèches coûteuses.
Contrôle du Compagnon	P	NA	1	3	6	10	14	Compagnon Enragé	1	3%	Votre compagnon vous prendra 3% d'expérience de moins par niveau de cette compétence
Maître Guérisseur	P	NA	1	3	6	10	14	Acuité améliorée	2	3%	Vos sorts de guérison soigneront 3% de points de vie en plus par niveau.
Maître Mage	P	NA	1	3	6	10	14	Acuité améliorée	2	3%	Vos sorts de Dégâts Directs feront 3% de dégâts en plus par niveau.
Maître des Arcanes	P	NA	1	3	6	10	14	Acuité améliorée	2	3%	Vos sorts d'amélioration ("buffs") basés sur la durée seront plus efficace de 3% par niveau.
Œil d'Aigle	P	NA	1	3	6	10	14	Dextérité améliorée	2	3%	Augmente vos chances de faire un critique en utilisant vos arcs et arbalètes de 3% par niveau
Réflexes de Duelliste	P	NA	1	3	6	10	14	Dextérité améliorée	2	3%	Augmente vos chances de toucher et vos dégâts de 3% par niveau lorsque vous utilisez le combat à 2 armes, avec une hache dans la main gauche.
Sixième sens	P	NA	8	0	0	0	0	NA	NA	NA	Détecte automatiquement les personnages en mode furtivité qui n'ont pas la compétence "Détecter", soient les Chasseurs, Eclaireurs, Rangers et Ménéstrels
Détermination	P	NA	1	3	6	10	14	NA	NA	15%	Diminue le temps d'immobilisation due à l'Hypnotisme, Etourdissement, et Ralentissement de 15% par niveau.
Premiers Soins	A	15 mn	3	6	10	0	0	NA	NA	10%	Soins sur soi même, d'environ 15% de points de vie par niveau. Cette compétence ne peut être utilisée en combat. Notez que le nombre de points de vie soignés dépendent de la classe de votre personnage.
Croche-Pied	A	15 mn	10	0	0	0	0	NA	NA	NA	Effet de Ralentissement à bout portant et à effet de zone, réduisant le mouvement des ennemis dans l'aire d'effet de 30% pendant 12 secondes.
Placage	A	30 mn	14	0	0	0	0	NA	NA	NA	Effet d'Immobilisation à bout portant et à effet de zone, immobilisant les ennemis dans l'aire d'effet pendant 12 secondes.
Résistance à la Douleur	A	15 mn	3	6	10	0	0	Constitution améliorée	1	5%	Augmentation de 10% par niveau de la résistance aux dégâts, et ce durant 60 secondes.
Armure de la Foi	A	15 mn	3	6	10	0	0	Constitution améliorée	3	5%	Augmentation de 150 du Facteur d'Armure de votre personnage durant 60 secondes.
Derviche Tourneur	A	15 mn	3	6	10	0	0	Dextérité améliorée	3	5%	Augmentation de 5% de vos chances de toucher durant 60 secondes, lorsque vous utilisez le combat à 2 armes, avec une hache dans la main gauche.
Danse des Lames	A	30 mn	14	0	0	0	0	Dextérité améliorée	3	NA	Dégâts Directs à bout portant et à effet de zone, blessant les ennemis dans l'aire d'effet.
Pluie de Coups	A	15 mn	3	6	10	0	0	Dextérité améliorée	3	5%	Augmentation de votre vitesse d'attaque de 50% durant 60 secondes. Cette compétence ne permet pas de dépasser le cap de vitesse minimum, et n'est donc pas efficace avec les armes les plus rapides.
Second Souffle	A	15 mn	6	10	14	0	0	Constitution améliorée	3	NA	Restore totalement votre endurance.
Cri de Guerre	A	15 mn	3	6	10	0	0	Constitution améliorée	3	NA	Effet à bout portant et à effet de zone qui augmente l'agressivité des montres présents dans l'aire d'effet.
Ignorer la Douleur	A	30 mn	14	0	0	0	0	Premiers Soins	2	15%	Soins de tous vos points de vie, pouvant être utilisé en combat.
Pluie de Feu	A	15 mn	3	6	10	0	0	NA	NA	5%	Dégâts supplémentaires par le feu de 10% par niveau, ajoutés à une attaque non magique.
Pluie de Glace	A	15 mn	3	6	10	0	0	NA	NA	5%	Dégâts supplémentaires par le froid de 10% par niveau, ajoutés à une attaque non magique.
Pluie d'Annihilation	A	15 mn	3	6	10	0	0	NA	NA	5%	Dégâts supplémentaires par l'esprit de 10% par niveau, ajoutés à une attaque non magique.
Tir Longue Portée	A	10 mn	10	0	0	0	0	NA	NA	NA	Augmente la portée d'un arc de 150% au delà de la portée maximum, seulement pour les arcs ne bénéficiant pas de dégâts supplémentaires.
Volée de Flèches	A	15 mn	14	0	0	0	0	Tir Longue Portée	1	1+niv flèches	Attaque spéciale pour archer, à ciblage au sol, permettant de tirer des flèches successives dans la zone choisie. Pour utiliser cette compétence, choisissez une cible au sol comme avec une arme de siège. Cette cible doit être éloignée de vous, d'au moins 66% de votre distance maximale de tir. Une fois que vous êtes près à tirer, vous pouvez tirer jusqu'à 5 flèches d'affilées en appuyant sur le bouton de tir.
Concentration	A	15 mn	10	0	0	0	0	Acuité améliorée	3	NA	Réinitialise votre Incantation Rapide, vous permettant de faire une deuxième Incantation rapide à la suite de la première.

Maître en Concentration	A	30 mn	14	0	0	0	0	Acuité améliorée	3	NA	Réduit les chances d'interruption de votre sort de 50% pendant 60 secondes.
Vide de l'Esprit	A	30 mn	6	10	14	0	0	NA	NA	15%	Augmentation de toutes vos résistances magiques de 10% pendant 60 secondes.
Magie Grandiose	A	30 mn	6	10	14	0	0	Acuité améliorée	3	10%	Les chances de votre cible de résister à votre sort sont réduites de 5% par niveau pendant 60 secondes.
Sci. du Crystal Mystique	A	5 mn	3	6	10	0	0	NA	NA	10%	Augmentation de votre mana, pas utilisable en combat.
Pouvoir Déchaîné	A	30 mn	6	10	14	0	0	Sci. du Crystal Mystique	2	15%	Récupération totale de votre mana, utilisable en combat.
Purge	A	30 mn	10	0	0	0	0	NA	NA	NA	Annule tous les effets de sort négatifs affectant votre personnage, tels que le mal de résurrection, les Dégâts Répétés ("dots"), poisons, Hypnotismes, Etourdissement...
Attaque Réflexe	A	30 mn	14	0	0	0	0	NA	NA	NA	Pendant 30 secondes vous allez automatiquement et immédiatement contre attaquer toute attaque de mêlée dirigée contre vous, et ce sans délais. Il n'y a pas de limite au nombre d'attaquants potentiels que vous pouvez contre attaquer - tout joueur ou monstre vous attaquant recevra une Attaque Réflexe.
Vipère	A	30 mn	14	0	0	0	0	NA	NA	NA	Cette compétence double les dommages infligés par tous vos poisons à Dégâts Répétés ("dots"), et ce pendant 30 secondes
Troisième Oeil	A	30 mn	10	0	0	0	0	NA	NA	NA	Détecte tous les personnages en mode Furtivité durant 30 secondes
Barricade	A	30 mn	10	0	0	0	0	NA	NA	NA	Augmente le facteur d'armure de votre groupe d'un fort pourcentage pendant 30 secondes.
Forteresse de la Foi	A	30 mn	10	0	0	0	0	NA	NA	NA	Augmente l'absorption des dégâts de mêlée de votre groupe de 50% pendant 30 secondes, ce qui veut dire qu'il pourra mieux résister aux dégâts
Bélier Magique	A	5 mn	10	0	0	0	0	NA	NA	NA	Un projectile magique ciblé qui fait environ 600 points de dégâts sur les armes de siège et les portes de Fort
Guérison de la Foi	A	30 mn	14	0	0	0	0	NA	NA	NA	Un puissant sort de soin de groupe. Le pourcentage de soins effectués est équivalent aux plus puissants sorts de soins instantanés disponibles dans les spécialisations des classes de guérisseurs.
Coup de Fouet	A	30 mn	6	0	0	0	0	NA	NA	NA	Votre compagnon bouge deux fois plus vite que la normale durant 60 secondes.
Frénésie	A	30 mn	6	0	0	0	0	NA	NA	NA	Votre compagnon dispose d'un bonus de 50% à sa vitesse d'attaque durant 30 secondes.
Purge de Groupe	A	30 mn	14	0	0	0	0	NA	NA	NA	Annule tous les effets négatifs affectant votre groupe (Mal de Résurrection, les Dégâts Répétés ("dots"), Poisons, Hypnotismes, Etourdissement...)
Retour du Valhalla	A	30 mn	14	0	0	0	0	NA	NA	NA	Après votre mort, vous réapparaîsez avec tous vos points de vie et de mana, sans subir le Mal de Résurrection.
Disparition	A	30 mn	10	0	0	0	0	NA	NA	NA	Vous passez immédiatement en mode furtivité, quelque soit ce que vous faisiez, et sans prendre en compte le délai du combat.
Course des Ombres	A	30 mn	10	0	0	0	0	NA	NA	NA	Votre vitesse de course en mode furtivité est augmenté temporairement pendant 30 secondes.
Vitesse du Son	A	30 mn	10	0	0	0	0	NA	NA	NA	Votre groupe se déplace à deux fois la vitesse normale pendant 30 secondes. Cette compétence est également effective en combat. Elle élimine également les pénalités de mouvement dus à l'Hypnotisme, les Ralentissements/Immobilisation, et Etourdissement, bien que certains effets comme l'incapacité d'attaquer demeurent
Mélodies Bénéfiques	A	30 mn	14	0	0	0	0	NA	NA	NA	Votre groupe reçoit un bonus massif à la régénération de ses points de vie pendant 30 secondes.
Colère des Dieux	A	30 mn	14	0	0	0	0	NA	NA	NA	Un sort de groupe augmentant les dégâts pendant 30 secondes, et qui s'additionne aux bonus affectant déjà votre groupe. Le bonus de cette compétence est basée sur un pourcentage, qui augmente en fonction du niveau de l'utilisateur. Ses effets ne s'additionnent pas à ceux d'Épée Spectrale, et de pluie de Feu/Glace/Annihilation
Rage du Champion	A	15 mn	10	0	0	0	0	NA	NA	NA	Dégâts Directs à bout portant et à effet de zone, blessant immédiatement les ennemis dans l'aire d'effet. Le bonus de cette compétence est basée sur un pourcentage, qui augmente en fonction du niveau de l'utilisateur.
Pilier Volcanique	A	15 mn	14	0	0	0	0	NA	NA	NA	Sort de Dégâts Directs très puissant à effet de zone, blessant immédiatement les ennemis dans l'aire d'effet. Le bonus de cette compétence est basée sur un pourcentage, qui augmente en fonction du niveau de l'utilisateur.
Rune de Décimation	A	15 mn	14	0	0	0	0	NA	NA	NA	Piège à ciblage au sol blessant n'importe quel ennemi approchant. Quand cette compétence est utilisée, un objet représentant le piège apparaît au pieds du joueur. A intervalles de

											quelques secondes, le piège cherche une cible dans l'aire d'effet. Lorsqu'il en trouve une, il enclenche le sort de dégâts à effet de zone, blessant la cible et les autres ennemis présents dans l'aire d'effet. Le piège reste en place 8 minutes avant de disparaître.
Maelström Négatif	A	30 mn	14	0	0	0	0	NA	NA	NA	Sort de Brume à ciblage au sol et à effet de zone qui dure 30 secondes. Toutes les 3 secondes, quiconque se trouvant dans l'aire d'effet, soit autour de l'objet représentant le centre de la Brume, prend des dégâts. Le bonus de cette compétence est basée sur un pourcentage, qui augmente en fonction du niveau de l'utilisateur.
Champs de Ronces	A	30 mn	14	0	0	0	0	NA	NA	NA	Sort de Brume à ciblage au sol et à effet de zone qui dure 30 secondes. Toutes les 5 secondes, quiconque se trouvant dans l'aire d'effet, soit autour de l'objet représentant le centre de la Brume, prend des dégâts et subit un Ralentissement de 35%. Le bonus de cette compétence est basée sur un pourcentage, qui augmente en fonction du niveau de l'utilisateur.
Désintégration Corporelle	A	30 mn	14	0	0	0	0	NA	NA	NA	Dégâts Répétés (dot) à effet de zone, qui s'additionne aux éventuels autres Dégâts Répétés affectant les cibles. Le bonus de cette compétence est basée sur un pourcentage, qui augmente en fonction du niveau de l'utilisateur.
Ichor des Profondeurs	A	15 mn	14	0	0	0	0	NA	NA	NA	Dégâts Directs à effet de zone avec effet d'Immobilisation, les ennemis dans l'aire d'effet sont donc blessés et immobilisés.
Aura Brillante de Déflexion	A	30 mn	14	0	0	0	0	NA	NA	NA	Votre personnage bénéficie d'une augmentation de toutes ses résistances magiques durant 30 secondes.
Briser le lien	A	30 mn	10	0	0	0	0	NA	NA	NA	Sort à effet de zone et ciblage au sol. Toute créature ennemie invoquée ou contrôlée (compagnon, ou "pet") présente dans l'aire d'effet du sort se retourne contre son maître et l'attaque.
Juggernaut	A	30 mn	14	0	0	0	0	NA	NA	NA	Invoque un compagnon de votre niveau (soit un compagnon à "100%" de votre niveau), qui vous accompagne durant 3 minutes.
Tempête Statique	A	30 mn	14	0	0	0	0	NA	NA	NA	Sort de Brume à ciblage au sol et à effet de zone qui dure 30 secondes. Toutes les 7 secondes, quiconque se trouvant dans l'aire d'effet, soit autour de l'objet représentant le centre de la Brume, est Etourdi pendant 3 secondes.
Vide	A	15 mn	10	0	0	0	0	NA	NA	NA	Style de combat. Ouverture: Néant. Type d'arme: Toutes. Coût de Fatigue: Néant. Dégâts: Très Haut. Bonus au toucher: Très Haut. Bonus de défense: Moyen.
Jugement Dernier	A	15 mn	10	0	0	0	0	NA	NA	NA	Style de combat. Ouverture: Néant. Type d'arme: Toutes. Coût de Fatigue: Néant. Dégâts: Très Haut. Bonus au toucher: Très Haut. Bonus de défense: Moyen.
Toundra	A	15 mn	10	0	0	0	0	NA	NA	NA	Style de combat. Ouverture: Néant. Type d'arme: Toutes. Coût de Fatigue: Néant. Dégâts: Très Haut. Bonus au toucher: Très Haut. Bonus de défense: Moyen. Note: Utiliser Toundra avec une hache dans la main gauche réduira considérablement les dégâts.
Lune d'Hiver	A	15 mn	10	0	0	0	0	NA	NA	NA	Style de combat. Ouverture: Néant. Type d'arme: Toutes. Coût de Fatigue: Néant. Dégâts: Très Haut. Bonus au toucher: Très Haut. Bonus de défense: Moyen.
Rorqual	A	15 mn	10	0	0	0	0	NA	NA	NA	Style de combat. Ouverture: Néant. Type d'arme: Toutes. Coût de Fatigue: Néant. Dégâts: Très Haut. Bonus au toucher: Très Haut. Bonus de défense: Moyen.