

| Points | Compétence  | Type                        | Coût/portée              | Cooldown        | Description |  |
|--------|---|-----------------------------|--------------------------|-----------------|-------------|--|
| 1      |   |                             |                          |                 |             |  |
| 2      |   |                             |                          |                 |             |  |
| 3      |    | Protection accrue           | Dommages<br>Tactique     | -               | -           | Chaque fois que ton frère de serment est attaqué, il y a 25% de chance que tu aveugles ses assailants de manière si farouche qu'ils subissent 150 de dommages  |
| 4      |   |                             |                          |                 |             |  |
| 5      |    | Fureur des ancêtres         | Buff<br>Action           | -               | -           | (Coûte 15 de rancune) La mémoire de tes ancêtres renforce ta résolution, augmentant ta force de 78 et tes chances de critique de 10% pendant 10 secondes. Ton frère de serment est affecté si il se trouve à moins de 40 pas.  |
| 6      |   |                             |                          |                 |             |  |
| 7      |    | Rune surpuissante           | Buff<br>Tactique         | -               | -           | Le cooldown de la Hache runique est réduit de 10 secondes et elle projette maintenant les adversaires en arrière ou les fait chuter dans les cas de monstres.  |
| 8      |   |                             |                          |                 |             |  |
| 9      |  | Dans la grotte              | Debuff<br>Action         | 20PA / 5 pas    | 60 sec      | (augmente avec la rancune) (requiert arme à deux mains) Tu fonces dans ton ennemi en le mettant en terre durant 5 secondes.<br>Avec 25 de rancune : 125 de dommages sur 5 secondes.<br>Avec 50 de rancune : 255 de dommages sur 5 secondes.<br>Avec 75 de rancune : 385 de dommages sur 5 secondes.<br>Avec 100 de rancune : 515 de dommages sur 5 secondes  |
| 10     |   |                             |                          |                 |             |  |
| 11     |  | Maîtrise de la grande Hache | Buff<br>Tactique         | -               | -           | Quand tu brandis une grande arme tes chances de parer sont augmentées de 5% et tous les dommages que tu infliges sont augmentés de 10%.  |
| 12     |   |                             |                          |                 |             |  |
| 13     |  | Furie rancunière            | Dommages<br>Action       | 20PAsec / 5 pas | 8 sec       | (augmente avec la rancune) (requiert arme à deux mains) Tu harceles ton adversaire de coups brutaux, lui infligeant 385 dégâts sur 3 secondes. Ton attaque s'arrête si tu es déconcentré.<br>Avec 25 de rancune : Chances de critique augmentées de 5%<br>Avec de rancune : Chances de critique augmentées de 10%<br>Avec 75 de rancune : Chances de critique augmentées de 15%<br>Avec 100 de rancune : Chances de critique augmentées de 20% |
| 14     |   |                             |                          |                 |             |  |
| 15     |  | Claquement de Hache         | Dommages<br>Moral Rang 4 | -               | 60sec       | Inflige 1600 de dommages à tous les ennemis qui se trouvent devant toi jusqu'à 20 pas.   |

## VOIE DE LA VENGEANCE

Les dégâts indiqués pour les compétences de la voie vengeance augmentent en mesure que des points sont dépensés dans cette branche. Il s'agit ici des dégâts de base avec 0 points dépensés dans la branche (level 25).

Cette maitrise se concentre sur la capacité offensive du brisefer.

Ces compétences dépendent de cette maitrise et chaque point dépensé dans cette branche augmentent la puissance de celles ci :

|   | Compétence            | Type     | Coût/portée  | Cooldown | Description   |
|---|-----------------------|----------|--------------|----------|---|
|    | Frappe lourde         | Dommages | 40PA / 5 pas | -        | (augmente avec la rancune)<br>Tu frappes lourdement, infligeant 103 de dommages.<br>Avec 25 de rancune : 66 dégâts sur 3secondes<br>Avec 50 de rancune : 99 dégâts sur 3 secondes<br>Avec 75 de rancune : 135 dégâts sur 3 secondes<br>Avec 100 de rancune : 168 dégâts sur 3 secondes  |
|    | Rancune incapacitante | Debuff   | 20PA / 5 pas | 5 sec    | (augmente avec la rancune)<br>Tu haches les jambes de ton ennemis causant 168 de dommages sur 10 secondes en ralentissant sa vitesse de déplacement de 40%.<br>Avec 25 de rancune : 270 de dommages sur 10 secondes<br>Avec de rancune : 366 de dommages sur 10 secondes<br>Avec 75 de rancune : 474 de dommages sur 10 secondes<br>Avec 100 de rancune : 588 de dommages sur 10 secondes   |
|  | Brise genoux          | Debuff   | 30PA / 5 pas | 5 sec    | (augmente avec la rancune)<br>Une attaque douloureuse dans les jambes de l'ennemi infligeant 107 dommages.<br>Avec 25 de rancune : réduit aussi les chances de critique de la cible de 5%<br>Avec de rancune : réduit aussi les chances de critique de la cible de 10%<br>Avec 75 de rancune : réduit aussi les chances de critique de la cible de 15%<br>Avec 100 de rancune : réduit aussi les chances de critique de la cible de 20%             |
|  | Hache runique         | Dommages | 30PA / -     | 30 sec   | (augmente avec la rancune)<br>Tu fais tourner ta hache, infligeant 107 de dommage à tous les ennemis au contact.<br>Avec 25 de rancune : tu ignore 25% de l'armure des tes victimes<br>Avec de rancune : tu ignore 50% de l'armure des tes victimes<br>Avec 75 de rancune : tu ignore 75% de l'armure des tes victimes<br>Avec 100 de rancune : tu ignore 100% de l'armure des tes victimes   |
|  | Brise pierre          | Debuff   | 30PA / 5 pas | 10 sec   | (augmente avec la rancune)<br>(requiert arme à deux mains)<br>Une attaque surpuissante qui brise totalement la protection de ton ennemi lui infligeant 179 de dommages<br>Avec 25 de rancune : réduit l'armure de 643 pendant 10 secondes<br>Avec de rancune : réduit l'armure de 1287 pendant 10 secondes<br>Avec 75 de rancune : réduit l'armure de 1930 pendant 10 secondes<br>Avec 100 de rancune : réduit l'armure de 2574 pendant 10 secondes |

## VOIE DE LA VENGEANCE

| Points | Compétence   | Type                 | Coût/portée | Cooldown | Description  |
|--------|--|----------------------|-------------|----------|--|
| 1      |  |                      |             |          |  |
| 2      |  |                      |             |          |  |
| 3      |  Furieuses représailles | Debuff<br>Tactique   | -           | -        | Bouclier de représailles augmente désormais le temps de rechargement des compétences de l'adversaire de 5 secondes durant 5 secondes   |
| 4      |  |                      |             |          |  |
| 5      |  Serment renforcé       | Buff<br>Action       | -           | -        | (Coûte 30 de rancune)<br>Renforce les liens entre toi et ton frère de serment, augmentant l'initiative de 50 et les chances de parer de 25% pendant 10 secondes. Ton frère de serment est affecté seulement si il se trouve à 40 pas de toi.   |
| 6      |  |                      |             |          |  |
| 7      |  Serment de vengeance   | Buff<br>Tactique     | -           | -        | La <b>Frappe vengeresse</b> va également buff ton frère de serment si il se trouve à moins de 40 pas. De plus ton frère de serment et les alliés à moins de 20 pas reçoivent 3 Toughness (tenacité) pendant 10 secondes.   |
| 8      |  |                      |             |          |  |
| 9      |  Venger l'affront     | Dommages<br>Action   | -/5 pas     | -        | (Coûte 20 de rancune)<br>Une attaque finale décisive qui cause 125 de dommages à ton ennemi. Si ta cible meurt immédiatement après cette attaque tu regagne 90 de vie ainsi que ton frère de serment si il se trouve à moins de 40 pas.  |
| 10     |  |                      |             |          |  |
| 11     |  Maîtrise du Bouclier | Buff<br>Tactique     | -           | -        | Augmente tes chances de bloquer une attaque de 10% et tu subit 5% de dommages en moins contre toutes les attaques tant que tu portes un bouclier.  |
| 12     |  |                      |             |          |  |
| 13     |  Pierre de Serment    | Dommages<br>Action   | 50PA/-      | 60 sec   | (augmente avec la rancune)<br>(requiert un bouclier)<br>Tu décides que tu va tenir la position et rien ne va pouvoir ébranler ta décision. Tu es presque sur de bloquer les 4 prochaines attaques contre toi pendant 10 secondes. Tu contre-attaque chaque coup que tu a bloqué provoquant 50 de dommages à chaque blocage.<br><b>Avec 25 de rancune</b> : inflige 100 de dommages à ton attaquant<br><b>Avec de racune</b> : inflige 150 de dommages à ton attaquant<br><b>Avec 75 de rancune</b> : inflige 200 de dommages à ton attaquant<br><b>Avec 100 de rancune</b> : inflige 250 de dommages à ton attaquant |
| 14     |  |                      |             |          |  |
| 15     |  La force du nombre   | Buff<br>Moral rang 4 | -           | 60 sec   | Augmente tes chance de bloquer de 100% pendant 10 secondes. Augmente les chance des membres de ton groupe d'esquiver, de parer et de dissiper les attaque de 25%.  |

## VOIE DE LA PIERRE

Les dégats indiqués pour les compétences de la voie de la pierre augmentent en mesure que des points sont dépensés dans cette branche. Il s'agit ici des dégats de base avec 0 points dépensés dans la branche (level 25).

Cette maitrise se concentre sur la capacité défensive du brisefer.

Ces compétences dépendent de cette maitrise et chaque point dépensé dans cette branche augmentent la puissance de celles ci :

|   | Compétence                         | Type     | Coût/portée | Cooldown | Description   |
|---|------------------------------------|----------|-------------|----------|---|
|    | *Away with Ye*<br>(non traduction) | Debuff   | - / 5 pas   | 20 sec   | (Coûte 45 de rancune)<br>Une frappe dédaigneuse qui inflige 200 de dommages et qui projete l'ennemi au loin   |
|    | Bouclier de représailles           | Dommages | 40PA/ 5 pas | 10 sec   | (requiert blocage ou parade)<br>(requiert un bouclier)<br>Une furieuse contre-attaque qui inflige 150 de dommages et qui te donne 30 de rancune   |
|    | Frappe vengeresse                  | Dommages | - / 5 pas   | -        | (Coûte 10 de rancune)<br>Tu frappe ton ennemi en lui infligeant 75 de dommages et tu le tiens obstinément contre toi, ce qui augmente ta tenacité (Toughness) de 75 pendant 10 secondes. Ton frère de racune voit aussi sa tenacité (Toughness) augmenter si il se trouve à moins de 40 pas.          |
|  | Coup de bouclier                   | Dommages | - / 5 pas   | 10 sec   | (requiert un bouclier)<br>(Coûte 30 de rancune)<br>Tu fais tourner ton bouclier provoquant un formidable coup qui inflige 125 de dommages a ta cible et à deux ennemis supplémentaires qui se trouve à moins de 20 pas. Tu regagne 10 de rancune pour chaque adversaire supplémentaire que tu touche. |

## VOIE DE LA PIERRE

| Points | Compétence  | Type                          | Coût/portée          | Cooldown | Description |  |
|--------|---|-------------------------------|----------------------|----------|-------------|--|
| 1      |   |                               |                      |          |             |  |
| 2      |   |                               |                      |          |             |  |
| 3      |    | Avalanche                     | Buff<br>Tactique     | -        | -           | Quand tu dissipes un sort ennemi ta vitesse de course est augmenté de 30% pendant 10 secondes et tu récupère 18 de vie.  |
| 4      |   |                               |                      |          |             |  |
| 5      |    | Bouclier runique              | Buff<br>Action       | -        | -           | <b>(Coûte 30 de rancune)</b><br>Tu invoques une puissante rune que tu as apprise et tu te retrouves entouré d'une barriere qui te protège pendant 10 secondes qui absorbe 250 dégats magiques. Ton frère de serment est aussi protégé si il se trouve a moins de 40 pas. Durant cette periode tu recois 15 de rancune a chaque fois que tu est touché par un sort.   |
| 6      |   |                               |                      |          |             |  |
| 7      |    | Frappe punitive               | Buff<br>Tactique     | -        | -           | <b>Attaque inspiré</b> projete désormais les adversaire au sol durant 3 secondes.  |
| 8      |   |                               |                      |          |             |  |
| 9      |  | Brise terre                   | Debuff<br>Action     | 40PA/-   | 20 sec      | <b>(augmente avec la rancune)</b><br>La terre sous tes pieds craque et se brise, ce qui ralentit les ennemis se trouvant à 30 pas de toi de 40% pendant 6 secondes<br><b>Avec 25 de rancune :</b> inflige 125 de dommages à tous les ennemis affectés<br><b>Avec de racune :</b> inflige 250 de dommages à tous les ennemis affectés<br><b>Avec 75 de rancune :</b> inflige 375 de dommages à tous les ennemis affectés<br><b>Avec 100 de rancune:</b> inflige 500 de dommages à tous les ennemis affectés |
| 10     |   |                               |                      |          |             |  |
| 11     |  | *Told Ya so*<br>(non traduit) | Buff<br>Tactique     | -        | -           | Quand tu obtiens un coup critique sur un ennemi, un membre de ton groupe gagne 25 Points d'action.   |
| 12     |   |                               |                      |          |             |  |
| 13     |  | Grogner et marmonner          | Soin<br>Action       | 15PA/-   | 60 sec      | Tu commence à te plaindre constamment sur tout ce qui ne va pas aujourd'hui en disant a tout le monde que c'était mieux avant. Tu te sens beaucoup mieux d'avoir marmonner ainsi ce qui te rend 120 points de vie toutes les 3 secondes pendant 30 secondes. Tu perd 20 de rancune chaque fois que tu est soigné et l'effet se dissipe si tu bouge ou que tu est a cours de rancune.   |
| 14     |   |                               |                      |          |             |  |
| 15     |  | Rénovation terrestre          | Soin<br>Moral rang 4 | -        | 60 sec      | Tout ton groupe regagne 480 points de vie et 80 points d'actions sur 9 second  |

Les dégâts indiqués pour les compétences de la voie de la fraternité augmentent en mesure que des points sont dépensés dans cette branche. Il s'agit ici des dégâts de base avec 0 points dépensés dans la branche (level 25).

Cette maîtrise se concentre sur le support et renforce le brisefer ainsi que ses alliés .

Ces compétences dépendent de cette maîtrise et chaque point dépensé dans cette branche augmentent la puissance de celles ci :

|   | Compétence                | Type      | Coût/portée | Cooldown | Description   |
|---|---------------------------|-----------|-------------|----------|---|
|    | Attaque inspiré           | Dommmages | 40PA/5 pas  | 5 sec    | <b>(Augmente avec la rancune)</b><br>Une attaque brutale qui provoque 100 de dommages sur ta cible et qui t'inspire a pousser plus en avant ton attaque, augmentant ta force de 75 pendant 10 secondes. Cela affecte aussi ton frère de serment si il se trouve à moins de 40 pas.<br><b>Avec 25 de rancune :</b> augmente aussi ta volonté (Willpower) de 75<br><b>Avec de racune :</b> augmente aussi ta volonté (Willpower) de 150<br><b>Avec 75 de rancune :</b> augmente aussi ta volonté (Willpower) de 225<br><b>Avec 100 de rancune:</b> augmente aussi ta volonté (Willpower) de 300 |
|   | Le souffle de la punition | Dommmages | 45PA/5 pas  | 20 sec   | Tu mutiles les jambes de ton adversaire, lui causant 37 de dommages chaque demi seconde ou il est en mouvement  |
|  | Attaque sûre              | Dommmages | 30PA/5 pas  | -        | Tu infliges 75 de dommages à ta cible et tu te prépares à recevoir ses prochaines attaques, ce qui augmente ton armure de 618 pendant 15 secondes. L'armure de ton frère de serment est aussi augmenté si il se trouve à moins de 40 pas.   |
|  | Tenacité de pierre        | Buff      | -           | -        | <b>(Coûte 5 de rancune)</b><br>Tu fixes ton esprit sur la tâche que tu as à faire et tu te concentres pour qu'elle soit accomplie. Ce qui a pour effet d'augmenter ta résistance corporelle de 236 pendant 10 secondes. Si durant cette période tu es atteint par une attaque magique qui réussit, ta vitesse d'attaque automatique est augmentée de 50% pendant 10 secondes.<br>Cela augmente aussi la résistance de ton frère de serment si il se trouve à moins de 40 pas.   |
|  | Voir et apprendre         | Buff      | -           | -        | <b>(Coûte 30 de rancune)</b><br>Ta capacité de combat (weapon skill) est augmentée de 75 pendant 10 secondes. Pendant ce temps, quand tu touches un ennemi ton frère de serment gagne 25 Points d'action aussi longtemps qu'il se trouve à 40 pas.  |

### VOIE DE LA FRATERNITE