

						Level 0
/10 ↓	/10	/10 ↓	/10	/10	/10	
						Level 5
SHARE COOLDOWN AVEC BALAYAGE ⁷ /5	/5 ↓	/1	/10 ↓	/10	/5 ↓	
						Level 10
/2	/1	/3 ↓	/1	/10 ↓	/1	
						Level 15
/5	/3	/2	SHARE COOLDOWN AVEC ATTAQUE PERCANTE ²² /5 ↓	/5	/5 ↓	

¹ Spécialisation armes d'hast

² Spécialisation lames

³ Spécialisation masses

⁴ Spécialisation armes à 2 mains

⁵ Guerrier polyvalent

⁶ Maîtrise du bloc : bonus de parrying

⁷ Frappe perçante : nécessite une arme d'hast dans les mains, frappe à 3 tiles de distance devant lui (skillshot). Le dommage = le dommage de l'arme + les bonus de classes – soustraction de dommage. Entraîner le skill réduit la soustraction de dommage.

⁸ Désarmement = unequip les humanoids de leur arme, rend les NPCs incapables de frapper pour X secondes.

⁹ Attaque assourdissante : Attaque qui silence la target pendant X secondes.

¹⁰ Perforation : chance de mettre un bleed sur la cible, ne stack pas.

¹¹ Vol de vie : le Guerrier regagne de la vie quand il frappe sa cible.

¹² Posture défensive : le Guerrier se met dans une position défensive, plus personne ne peut passer par-dessus lui (tile invisible qui bloque). Les 3 prochaines attaques qu'il reçoit vont le soigner. Si il bouge, il cancel sa posture défensive, il doit rester en place.

¹³ Conviction : retire toute forme crowd control de sur lui, lui donne un buff de Magic Resistance et de resistance aux éléments pendant X secondes.

¹⁴ Désarçonnement = bonus supplémentaire au désarmement, retire aussi le bouclier, en PVM, réduit l'armure de l'ennemi.

¹⁵ Cri de guerre : bonus de dommage physique aux alliés autour de lui

¹⁶ Hemorragie : bonus à la perforation, 1 chance sur 2 que le dmg de la perforation interrompe le casting (dmg_fixed au lieu de dmg_fixed_hits)

¹⁷ Maîtrise des haches = stack avec maîtrise des armes à 2 mains.

¹⁸ Provocation : 2 nouveaux actifs = .Provocation (force la cible qu'il frappe à l'attaquer lui) et .provocationdemasse (fait un AOE qui fait 1 de dmg à toutes les cibles et qui les provoque sur lui temporairement).

¹⁹ Cavalerie : pendant les prochaines 15 secondes, plus le guerrier cours à cheval, plus il prépare du extra damage pour sa prochaine attaque. Si il ne frappe pas avant la fin du skill, il perd son bonus.

²⁰ Augmente les chance de bloquer toute forme d'attaque de type projectile

²¹ Intimidation = Paralyse la cible en place pour 1 ou 2 secondes.

²² Fait un "sweep" devant lui pour faire, 3 tiles de large en « U » autour de lui en direction de où il regarde. Le dommage = le dommage de l'arme + les bonus de classes – soustraction de dommage. Entraîner le skill réduit la soustraction de dommage.

²³ Exécution = Lorsque l'ennemi atteint un certain seuil de points de vie, la prochaine attaque va exécuter la cible en PVP, en PVM ca exécute aussi, mais contre les boss ca ne va faire qu'augmenter le dommage. Entraîner le skill augmente le seuil minimal pour que l'habileté s'enclenche.

²⁴ Régénération de vie = régénération passive de vie

 25	 26	 27	 28	 29	 30	Level 20
/10	/10	/10	/10	/10	/10	

²⁵ Charge = Teleporte le Guerrier sur sa cible et ca fait du dommage, décrinque le coup du guerrier.

²⁶ Contre-attaque = quand le Guerrier se fait frapper, il a des chances d'aussitôt renvoyer du dommage à son ennemi = le dmg est le dmg de ses coups au corps à corps avec une soustraction. Entraîner le skill réduit la soustraction et augmenter les chances qu'il contre-attaque

²⁷ Frénésie = Au moment ou le guerrier meurt, plutôt que mourir il tombe en mode Frénésie pour X secondes. En mode frénésie il frappe nettement plus fort. Chaque fois qu'il frappe un NOUVEAU NPC qu'il n'a pas frappé dans les X dernières secondes, il rajoute X secondes à la durée de sa frénésie. En PVP, si il tue un joueur pendant sa frénésie, il survie à ses blessures et redevient soigné. Ne doit pas fonctionner quand il frappe un allié.

²⁸ Trombe : burst de damage en AOE autour de lui.

²⁹ Lancer d'arme = lance son arme sur sa cible, l'arme se ramasse au sol, si il pile sur L'arme au sol, il réduit de 50% le cooldown avant de pouvoir réutiliser l'habileté.

³⁰ Second souffle = skill qu'il active et qui provoque un gros heal sur lui. Entraîner le skill réduit le cooldown qui est relativement long et augmente la quantité de soins que ca donne.