

Compétences Combattant

Général

Action Libre I, II	2 3
Coma Simulé	2
Combat Aveugle	3
Dévotion Divine	4
Endurance Magique	5
Endurance du Corps	3
Esquive I, II	3 3 (Furtif)
Héritage Linguistique	2
Immunité à un Élément	5*
Incantation en Armure	2
Persuasion I, II	1 2 (Philosophe)
Potentiel de l'Esprit I, II	2 2
Premiers Soins I, II	2 2 (Médecin de combat)
Résistance aux Poisons I, II	3 3 (Laborantin)
Résistance aux Sorts	3
Ressources Illimitées I, II	1 1
Sablier de l'Esprit	2
Sixième Sens	5
Vaillance	2
Vigilance	2
Voix Irrépressible I, II	2 2
Volonté de Fer I, II, III	2 3 4

Guerrier

Ambidextrie I, II	2 2
Brise-Arme I, II	3 1 (Maître d'Armes)
Brise-Bouclier I, II	3 1 (Maître d'Armes)
Brise-Membre I, II	2 2
Contre-Attaque I, II	1 1
Coupe-Souffle I, II	1 1
Coups en Puissance I, II, III	3 3 5 (Bretteur)
Désarmement I, II	2 2
Déséquilibre I, II	1 1

Champion

Dernier Ressort I, II, III	2 2 2
Dévotion du Champion I, II, III	2 2 2 (Croisé)
Serment Divin	3 à 5* (selon École)
Serment Divin Approfondi (Templier)	1 à 3* (selon École)

Gardien

Coup de Bouclier I, II, III, IV	1 1 1 4 (Maître du Bouclier)
Défense de la Justice (Défenseur)	5
Déflexion I, II	2 4
Esquive Instinctive	3
Maîtrise du Bouclier	3
Percée	3
Position Défensive I, II	2 2
Provocation I, II, III	3 3 3
Redoute I, II	3 3

Combattant

Endurance du Combattant	3
Expertise Martiale	5
Intimidation I, II	1 1
Parade I, II	2 2
Spécialisation d'Armure	2
Tactique Militaire	5
Utilisation de Grand Bouclier	2

Barbare

Adrénaline (Berseker)	5
Ambidextrie I, II	2 2
Constitution Naturelle	2
Cri de Guerre I, II	1 1
Destruction de Sort (Brise-Sort)	3
Peau Anti-Magie I, II	2 2 (Brise-Sort)
Potentiel de Rage I, II, III, IV, V	2 2 2
Rage Meurtrière I, II, III	3 3 3