

Elsword			
Spécialisation	Nom de compétence	Effet	Niv. d'accès
Haut-chevalier	[Fort] Coup de tonnerre	Dégâts +20 %	86
	[Fort] Briser l'armure	Dégâts +20 %	87
	[Fort] Double frappe	Dégâts +20 %	88
	[Fort] Lame d'Armageddon	Rapidité +5 % pendant 10 s, vitesse de déplacement +10 %	89
	[Fort] Coup rotatif	Dégâts +20 %	91
	Rafales tranchantes	Niveau supérieur de compétences passives	92
	Réflexe défensif	Niveau supérieur de compétences passives	93
	[Fort] Ouragan de sable	Le premier coup est porté à 100 % comme coup critique.	94
	[Fort] Moulin à vent	Dégâts +20 %	96
	[Fort] Contrattaque	En cas de contre réussi, tu récupères 15 PM.	97
	[Fort] Lame chantante	Consommation de mana -20 %	98
	Corps aguerri	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Représailles	Niveau supérieur de compétences passives	99
Chevalier runique	[Fort] Choc des épées	Dégâts +20 %	86
	[Fort] Épée fatale	Dégâts +20 %	87
	[Fort] Lame-tempête	+20 % de ravage en plus un court instant.	88
	[Fort] Serres du Phénix	Les membres du groupe dans le rayon d'action obtiennent la moitié de la puissance du phénix.	89
	[Fort] Rune de feu	Dégâts +20 %	91
	Épée animée	Niveau supérieur de compétences passives	92
	Liens magiques	Niveau supérieur de compétences passives	93
	[Fort] Épée incendiaire	Dégâts +20 %	94
	[Fort] Lame lunaire	Dégâts +20 %	96
	[Fort] Réflecteur magique	Consommation de PM -50 %	97
	[Fort] Salve de feu	Temps de rechargement -20 %	98
	Maître des runes	Niveau supérieur de compétences passives	99

	Entraînement à la résistance magique	Niveau supérieur de compétences passives	99
Invocateur d'épées	[Fort] Coup fatal	Dégâts +20 %	86
	[Fort] Attaque fantôme	Dégâts +20 %	87
	[Fort] Coup mortel	La vitesse d'activation augmente, et le dernier coup n'envoie pas l'adversaire dans les airs, mais l'immobilise.	88
	[Fort] Épée fantôme	Pendant l'exécution, les dégâts critiques augmentent de 5 % pendant 15 s.	89
	[Fort] Scorpion	Dégâts +20 %	91
	Impitoyable boucher	Niveau supérieur de compétences passives	92
	Coup-surprise	Niveau supérieur de compétences passives	93
	[Fort] Tranchant de la colère	Dégâts +20 %	94
	[Fort] Maelström	La valeur de K.O. de l'adversaire diminue de 2 à chaque touche.	96
	[Fort] Contrattaque parfaite	Dégâts +20 %	97
	[Fort] Explosion d'épée	Les épées invoquées s'avancent et transpercent 2 fois l'adversaire.	98
	Épée tranchante	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Pas éclair	Niveau supérieur de compétences passives	99

Aisha			
Spécialisation	Nom de compétence	Effet	Niv. d'accès
Sorcière dimensionnelle	[Fort] Supernova	Coût en PM -50	86
	[Fort] Guillotine	Dégâts +20 %	87
	[Fort] Absorption d'énergie	Augmentation de la portée de compétence (700 -> 900)	88
	[Fort] Trou de ver	Durée de la compétence +20 % environ	89
	[Fort] Rayon d'énergie	Temps de rechargement -4 s	91
	Baguette magique	Niveau supérieur de compétences passives	92
	[Fort] Marteau-vapeur	Dégâts +20 %	93

	[Fort] Distorsion spatiale	Temps de rechargement -3 s	94
	[Fort] Tournevis	Dégâts +20 %	96
	[Fort] Organisme gorgé d'énergie	Effet du bonus accentué	97
		- Attaque +10 % -> +12 %	
		- Défense +25 % -> +30 %	
	[Fort] Bélier	Vitesse d'activation +25 %	98
	Force mana	Niveau supérieur de compétences passives	99
Téléportation	Niveau supérieur de compétences passives	99	
Princesse des âmes	[Fort] Vieillesse	Durée du malus +5 s	86
	[Fort] Champ de mort	Dégâts +20 %	87
	[Fort] Vol de mana	Régénération de PM +5	88
	[Fort] Familier démoniaque	Dégâts +20 %	89
	[Fort] Dépeceur laser	Temps de rechargement -4 s	91
	Pacte obscur	Niveau supérieur de compétences passives	92
	[Fort] Pierre infernale	Dégâts +20 %	93
	[Fort] Souffle de fantôme	Temps de rechargement -3 s	94
	[Fort] Chute infernale	Poursuite de cible +20 % (vitesse)	96
	[Fort] Corps d'ombre	Effet du bonus accentué	97
		- Attaque magique +10 % -> +12 %	
		- Gain de PM +15 % -> +18 %	
	[Fort] Explosion ténébreuse	La dernière touche ne jette plus l'adversaire en arrière.	98
	Ombre mortelle	Niveau supérieur de compétences passives	99
Flux de mana	Niveau supérieur de compétences passives	99	
Maîtresse des éléments	[Fort] Grêle de météores	Dégâts +20 %	86
	[Fort] Grêle	Temps de rechargement -2 s	87
	[Fort] Méditation	Temps de rechargement -5 s	88
	[Fort] Cercle de feu	Consommation de PM -20 %	89

	[Fort] Aura flamboyante	Dégâts +20 %	91
	Magie infinie	Niveau supérieur de compétences passives	92
	[Fort] Sphère d'éclairs	Vitesse d'activation +30 %	93
	[Fort] Cyclone	La valeur de K.O. de l'adversaire diminue de 2 à chaque attaque.	94
	[Fort] Pluie d'éclairs	Dégâts +20 %	96
	[Fort] Enveloppe élémentaire	Absorber les projectiles magiques +1 PM	97
	[Fort] Rafale de feu	La dernière touche ne jette plus l'adversaire en arrière.	98
	Union des éléments	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Études des éléments	Niveau supérieur de compétences passives	99

Rena			
Spécialisation	Nom de compétence	Effet	Niv. d'accès
Ombre sylvestre	[Fort] Colère d'Eldrasil	La graine dure +3 s.	86
	[Fort] Sphère de ronces	Il est encore plus dur de se débarrasser du piège.	87
	[Fort] Karma	Temps de rechargement -5 s	88
	[Fort] Sphère de vent	Portée +20 %	89
	[Fort] Retardement	Dégâts d'explosion cumulés +20 %	91
	[Fort] Fendeur d'étoiles	Vitesse d'activation de compétence +20 %	92
	Attaque méthodique	En cas d'attaque réussie, [nombre de cumuls] x 1,7 % des PV sont régénérés. WWWW[W] : l'adversaire ne tombe pas au tapis Valeur de K.O. -8,3 WXX[X] : l'attaque augmente de (1 + [nombre de cumuls] x 0,15).	93
	[Fort] Flèche piège : champignon vénéneux	[Nuage de poison] 5 fois vol de mana supplémentaire	94
	[Fort] Retrait tactique	Temps de rechargement -3 s	96
	[Fort] Semence du vent	+20 % de probabilité de lancer supplémentaire	97
	[Fort] Attaque furieuse	La dernière touche ne jette pas l'adversaire dans les airs.	98
	Flèches étroites	Niveau supérieur de compétences passives	99

	Point vital	Niveau supérieur de compétences passives	99	
Voyageuse du vent	[Fort] Low kick	Dégâts +20 %	86	
	[Fort] Coup bas	En cas de coup bas réussi, tu peux exécuter des low kicks supplémentaires en appuyant sur la touche de compétence (coût en PM de 20).	87	
	[Fort] Kamikaze	En cas d'assaut vers l'avant, la fonction trou noir vient s'ajouter.	88	
	[Fort] Assaut	Temps de rechargement -1 s	89	
	[Fort] Force de la nature	Gain de PM -10 %	91	
	[Fort] Attaque brutale	[Tornado] 2 fois vol de mana supplémentaire par attaque	92	
	Fille de Gaïa		Maximum de PM augmenté de +125	93
			Résistance aux dégâts +20 %	
			Gain de PM +20 %	
			Résistance +175	
	[Fort] Airelinna	Portée +20 %	94	
	[Fort] Saut brutal	[Onde de choc] Plus le point d'activation et le point d'atterrissage sont distants, plus les dégâts sont importants (max. 50 %).	96	
	[Fort] Coup de pied réfléchissant	Tu bénéficies d'une protection K.O. pendant l'exécution de la compétence.	97	
[Fort] Double coup de pied glissé	Gain de PM -75 % en cas d'échec d'une attaque	98		
Tir violent	Niveau supérieur de compétences passives	99		
Indestructible	Niveau supérieur de compétences passives	99		
Maîtresse-archère	[Fort] Sang-froid de la Maîtresse-archère	Protection K.O. pendant l'exécution de la compétence	86	
	[Fort] Tir quadruple	5 fois vol de mana par attaque	87	
	[Fort] Tir démentiel	La dernière touche ne jette pas l'adversaire dans les airs.	88	
	[Fort] Tir rapide	Consommation de PM -10	89	
	[Fort] Stigmates magiques	Réduction de la vitesse de déplacement +10 %	91	
	[Fort] Javelot d'Odin	[Javelot spectral] Dégâts +20 %	92	
	Corde d'arc améliorée	Niveau supérieur de compétences passives	93	
	[Fort] Explosion bruyante	Coût en PM -30	94	

	[Fort] Tir aérien	Temps de rechargement -3 s	96
	[Fort] Graine empoisonnée	La durée d'empoisonnement augmente de 7 s.	97
	[Fort] Flèche de glace	Dégâts d'explosion supplémentaires en cas de touche	98
	Flèche vibrante	Niveau supérieur de compétences passives	99
	À l'unisson avec la nature	Niveau supérieur de compétences passives	

Raven			
Spécialisation	Nom de compétence	Effet	Niv. d'accès
Commandant vétéran	[Fort] Grenades de napalm	Consommation de PM -30 %	86
	[Fort] Coupeur d'âme	Dégâts +20 %	87
	[Fort] Gatling infernale	En cas d'utilisation, la probabilité de ravage augmente un court instant.	88
	[Fort] Proéminence	Dégâts +20 %	89
	[Fort] À la charge !	Rayon d'explosion +30 %	91
	Stratégie de victoire du mercenaire	Niveau supérieur de compétences passives	92
	Mercenaire vétéran	Niveau supérieur de compétences passives	93
	[Fort] Cri fervent : napalm	Augmentation de la vitesse d'activation	94
	[Fort] Cri fervent : incinération	Augmentation de la vitesse d'activation	96
	[Fort] Impact titanesque	Dégâts +20 %	96
	[Fort] Razzia mortelle	Dégâts +20 %	98
	Stratégie de survie du mercenaire	Niveau supérieur de compétences passives	99
Surchauffe améliorée	Niveau supérieur de compétences passives	99	
Maître de l'épée	[Fort] Lame sanglante	Dégâts +20 %	86
	[Fort] Armure fendue	Dégâts +20 %	87
	[Fort] Lame sonique	Dégâts +20 %	88
	[Fort] Triomphe sanglant	Dégâts +20 %	89
	[Fort] Coup sonique	Les brûlures de mana subies par l'adversaire augmentent de 1 à chaque touche.	91

	Maîtrise du maniement d'épée	Niveau supérieur de compétences passives	92
	Fierté du vainqueur	Niveau supérieur de compétences passives	93
	[Fort] Giga Drive : limitation	Dégâts +20 %	94
	[Fort] Onde de choc : cisaille	En cas d'utilisation, la probabilité de ravage augmente un court instant.	96
	[Fort] Rupture du tendon	Dégâts +20 %	96
	[Fort] Griffes du loup	Dégâts +20 %	98
	Stratégie infaillible	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Fuite !	Niveau supérieur de compétences passives	99
Poing de feu	[Fort] Attaque combinée	À chaque touche, l'adversaire perd 2 PM.	86
	[Fort] Arme émoussée	Dégâts +20 %	87
	[Fort] Bouclier répulsif	Dégâts +20 %	88
	[Fort] Attaque nucléaire	Dégâts +20 %	89
	[Fort] Œil pour œil	Après avoir atteint la pleine puissance, la probabilité d'étourdissement en cas de touche est de 100 %.	91
	Bras nasod explosif	Niveau supérieur de compétences passives	92
	Sûr de la victoire	Niveau supérieur de compétences passives	93
	[Fort] Ennemi juré	Ajout d'une lame et augmentation de la vitesse d'exécution	94
	[Fort] Assaut sauvage	Le temps de chargement complet diminue de 30 %.	96
	[Fort] Main ensorcelée	En cas de touche réussie, la durée de l'immobilisation de l'adversaire est prolongée et la vitesse d'activation augmente.	96
	[Fort] Coup de hache	Si le premier coup échoue, tu récupères 30 % des PM dépensés.	98
	Corps de pierre	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Grosse colère	Niveau supérieur de compétences passives	99

Ève			
Spécialisation	Nom de compétence	Effet	Niv. d'accès
Némésis nasod	[Fort] Dard de frelon	Le missile explosif vole le long du chemin.	86

	[Fort] Tempête de neutrons	Tir de projectiles à neutrons supplémentaires (lorsque les adversaires sont touchés, les attaques combos agissent à 100 % comme coup critique pendant 10 s)	87
	[Fort] Trou noir	Temps de rechargement -5 s	88
	[Fort] Choc Tesla : court	Valeur de K.O. +10	91
	[Fort] Pluie de débris	Coût en PM -10 %	92
	Surcharge	Niveau supérieur de compétences passives	93
	Énergie concentrée	Niveau supérieur de compétences passives	89
	[Fort] Attaque de sphères : jugement	Pendant l'invocation du javelot nasod, un trou noir apparaît.	94
	[Fort] Grenade à fragmentation	Portée +20 %	96
	[Fort] Javelot perforant	Portée du choc +100 %	97
	[Fort] Bouclier atomique	Vitesse de déplacement des adversaires à portée de la sphère -50 %	98
	Reine de vengeance	Rechargement du booster +10 %	99
	Reine de destruction	Niveau supérieur de compétences passives	99
Impératrice nasod	[Fort] Découpe superficielle	[Transpercer] La compétence interrompt le mana-break des cibles touchées.	86
	[Fort] Gardien d'Oberon	Portée du bouclier +50 %	87
	[Fort] Poing céleste : balai	La diminution progressive de la force d'attaque est supprimée.	88
	[Fort] Choc Tesla : élan	Valeur de K.O. +10	91
	[Fort] Entaille mortelle	Il est impossible de sprinter pour les adversaires touchés pendant 5 s.	92
	Le pouvoir de la reine	Niveau supérieur de compétences passives	93
	Tir d'électrons amélioré	Niveau supérieur de compétences passives	89
	[Fort] Attaque de sphères : bourreau	Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.	94
	[Fort] Distorsion spatiale	Dégâts augmentés pour la 1re touche	96
	[Fort] La colère d'Ophélie	Portée +30 %	97
[Fort] Champ magnétique	La grenade à fragmentation se transforme en grenade téléguidée pendant un court instant.	98	

	Bénédictio de la reine	Lorsque les PV de l'utilisateur sont inférieurs à 25 %, la probabilité de coup critique augmente à 100 % pour l'objet invoqué.	99
	Recharge	Niveau supérieur de compétences passives	99
Séraphin nasod	[Fort] Sphère foudroyante	Durée +2 s	86
	[Fort] Rayon de particules	Pendant que tu maintiens la touche de compétence enfoncée, tu peux piloter en appuyant sur les flèches vers le haut et le bas.	87
	[Fort] Rayon gamma	Dégâts +20 %	88
	[Fort] Choc Tesla : javelot	Valeur de K.O. +10	91
	[Fort] Découpe linéaire	Dégâts +20 %	92
	[Fort] Recherche hyperoptique	En cas d'utilisation du spectre, la probabilité de coup critique augmente de 10 %.	93
	Propulsion à photons	Niveau supérieur de compétences passives	89
	[Fort] Aiguillons d'énergie	Dégâts +20 %	94
	[Fort] Milliers d'étoiles	Le tir d'une sphère transperce 1 fois l'adversaire touché.	96
	[Fort] Taser	Temps de chargement complet -50 %	97
	[Fort] Cœur cybernétique	Suppression du nombre limité de manœuvres d'attaque boostées (les manœuvres supplémentaires consomment 8 PM)	98
	Circuits haute performance	Niveau supérieur de compétences passives	99
Réacteur d'Eldrit	Niveau supérieur de compétences passives	99	

Chung			
Spécialisation	Nom de compétence	Effet	Niv. d'accès
Paladin adamantium	[Fort] Swing brutal	Dégâts +20 %	86
	[Fort] Attaque-surprise	Coût en PM -20 %	87
	[Fort] Tireur fanatique	Dégâts +20 %	88
	[Fort] Souffrance de Caladbolg	Temps de rechargement -4 s	89
	[Fort] Artillerie-Nova	Vitesse de tir et portée +50 %	91
	Volonté de fer	Niveau supérieur de compétences passives	92

	Entraînement physique	Niveau supérieur de compétences passives	93
	[Fort] Cri implacable	Consommation de PM -5	94
	[Fort] Exterminateur : tremblement de terre	Dégâts +20 %	96
	[Fort] Défense	Consommation de PM -2 en position défensive	97
	[Fort] Rempart	Coût en PM -15 %	98
	Expérience de vétéran	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Accélération de métabolisme	Niveau supérieur de compétences passives	99
Flingueur	[Fort] Tir mortel	Probabilité supplémentaire de transpercer : 50 %	86
	[Fort] Coup sournois	Durée du malus +2 s	87
	[Fort] Tir d'artillerie : baliste	Dégâts +20 %	88
	[Fort] Étoile filante	Dégâts +20 %	89
	[Fort] Tir fracassant	La valeur de K.O. de l'adversaire diminue de 2 à chaque attaque.	91
	Plein la vue	Niveau supérieur de compétences passives	92
	Modifier le chargeur	Niveau supérieur de compétences passives	93
	[Fort] Artillerie lourde	La diminution de l'attaque selon la portée est supprimée.	94
	[Fort] Impact de comète	Temps de rechargement -2 s	96
	[Fort] Tir rapide	Vitesse d'activation +30 %	97
	[Fort] Projectile éclair	Dégâts +20 %	98
	L'art du combat à distance	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Rechargement à gaz	Niveau supérieur de compétences passives	99
Canonier de commando	[Fort] Impact	Dégâts +20 %	86
	[Fort] Tir de magnum	Consommation d'obus -1	87
	[Fort] Canon chaotique	Dégâts +20 %	88
	[Fort] Marquage de cible	Durée du malus +5 s	89
	[Fort] Tapis de bombes	Dégâts +20 %	91
	Position de tir mobile	Niveau supérieur de compétences passives	92
	Rechargement optimisé	Niveau supérieur de compétences passives	93
[Fort] Champ tactique	Effet du bonus intensifié	94	

		- Force d'attaque +15 % -> +20 %	
		- Dégâts -30 % -> -35 %	
	[Fort] Tir d'artillerie : pluie de missiles	Dégâts +20 %	96
	[Fort] Mortier automatique	Temps de rechargement -3 s	97
	[Fort] Coup de bazooka	Vitesse d'activation +30 %	98
	Défendre la position	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Armure réactive	Niveau supérieur de compétences passives	99

Ara			
Spécialisation	Nom de compétence	Effet	Niv. d'accès
Sakra Devanam	[Fort] Tigre 2 : griffe du tigre	Dégâts +20 %	86
	[Fort] Pluie du dragon	Temps de rechargement -2 s	87
	[Fort] Dent dragon 4 : frappe lunaire	Temps de pression de la touche de compétence -20 %	88
	[Fort] Oppression	Toutes les diminutions de vitesse +10 %	89
		Toutes les diminutions de défense +10 %	
	[Fort] Attaque rapide	Vitesse d'activation +30 %	89
	[Fort] Tigre 3 : hache terrestre	Dégâts +20 %	91
	[Fort] Tigre 4 : vague d'assaut	Probabilité de perce-armure +33 %	92
	Pure énergie spirituelle	Niveau supérieur de compétences passives	93
	Enfant de la lune	Niveau supérieur de compétences passives	94
	[Fort] Vol de colombes	Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.	96
	[Fort] Flux de l'eau	Ravage en cas de contre réussi +30 %	97
	[Fort] Incomparable vérité	Temps de rechargement -4 s	98
	Force du tigre	Niveau supérieur de compétences passives	99
Technique de javelot améliorée	Niveau supérieur de compétences passives	99	
Yama-raja	[Fort] Rakshasa 1 : absorption d'âme	Temps de rechargement -1 s	86
	[Fort] Transformation du sang	Dégâts +20 %	87
	[Fort] Transformation de mana	Dégâts +20 %	87

	[Fort] Rakshasa 3 : cage de javelots	Dégâts +20 %	88
	[Fort] Oppression : énergie	Toutes les diminutions de vitesse +10 %	89
		Toutes les diminutions de défense +10 %	
	[Fort] Javelot d'énergie	Temps de rechargement -1 s	89
	[Fort] Rapidité	En cas d'utilisation de la compétence, toutes les vitesses augmentent de 10 % pendant 6 s (3 cumuls maximum).	91
	[Fort] Rakshasa 2 : coups en chaîne	Consommation d'énergie spirituelle -1	92
	Esprit longue portée	Niveau supérieur de compétences passives	93
	Hurllement du loup	Niveau supérieur de compétences passives	94
	[Fort] Vide énergétique	Temps de rechargement -5 s	96
	[Fort] Réflexion	Consommation d'énergie spirituelle -1	97
	[Fort] Rakshasa 4 : vol d'âme	Temps de rechargement -2 s	98
	Portes de l'enfer	Niveau supérieur de compétences passives	99
Dernier rayon de soleil	Niveau supérieur de compétences passives	99	
Asura	[Fort] Esprit renard 2 : chaos	Dégâts +20 %	86
	[Fort] Absorption de mana	Tu peux désormais absorber le mana de 3 adversaires.	87
	[Fort] Chasseur de fantômes 4 : déchirer les ténèbres	Coût en PM -10	88
		Temps de rechargement -1 s	
	[Fort] Oppression des spectres	Toutes les diminutions de vitesse +10 %	89
		Toutes les diminutions de défense +10 %	
	[Fort] Frappe céleste	Durée du saignement +1 s	89
	[Fort] Esprit renard 3 : attaque surprise	Portée +20 %	91
	[Fort] Esprit renard 4 : nourriture du renard	Dégâts +20 %	92
	Libération d'énergie spectrale	Niveau supérieur de compétences passives	93
	Repos de l'âme	Niveau supérieur de compétences passives	94
	[Fort] Renard incandescent	Durée du malus +33 %	96
	[Fort] Pas des esprits	Temps de rechargement -3 s	97
[Fort] Appel des esprits	Coups critiques et bonus de dégâts +10 %	98	
Rire du renard	Niveau supérieur de compétences passives	99	

	Œil spectral	Niveau supérieur de compétences passives	99
--	--------------	--	----

Elesis				
Spécialisation	Nom de compétence	Effet	Niv. d'accès	
Grand maître	[Fort] Pouvoirs séparés	Dégâts +20 %	86	
	[Stark] Saut	Portée +50 %	87	
	[Fort] Épée du jugement	Temps de chargement -50 %	Recharge max. 2 s -> en cas de recharge de plus de 1 s, les dégâts max. sont activés. (Le temps de rechargement max. reste inchangé.)	88
		[Fort] Épée du vainqueur		
	[Fort] Provocation	Durée du malus +50 %	91	
	Premier coup	Niveau supérieur de compétences passives	92	
	Combattante agile	Niveau supérieur de compétences passives	93	
	[Fort] Déclaration de guerre	Dégâts +20 %	94	
	[Fort] Juggernautbuster	Dégâts +20 %	96	
	[Fort] Juggernautbuster : tempête	Dégâts +20 %	96	
	[Fort] Charge	-5 PM/s pendant l'assaut	97	
	[Fort] Lame chantante	Dégâts +20 %	98	
	Valse des lames	Niveau supérieur de compétences passives	99	
	Entraînement intensif de chevalier	Niveau supérieur de compétences passives	99	
	Cœur de flammes	[Fort] Incarnation du feu	Portée des dégâts +20 %	86
[Fort] Feu d'artifice		Dégâts +20 %	87	
[Fort] Lame infernale		La dernière touche ne jette pas l'adversaire dans les airs.	88	
[Fort] Feu éternel		Dégâts +20 %	89	
[Fort] Épée du lotus rouge		Dégâts +20 %	91	
Fleurs ardentes		Niveau supérieur de compétences passives	92	
Concentration renforcée		Niveau supérieur de compétences passives	93	

	[Fort] Danse des flammes	Portée de la compétence +20 %	94
	[Fort] Danse des flammes : infini	Portée de la compétence +20 %	94
	[Fort] Ailes de feu	La rapidité des projectiles magiques augmente de 50 %.	96
	[Fort] Rose des flammes	Si tu échoues, la moitié des PM te sont restitués.	97
	[Fort] Mur de feu	Dégâts +20 %	98
	Stigmates de feu	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Feu inextinguible	Niveau supérieur de compétences passives	99
Vengeresse pourpre	[Fort] Aura sanguinaire	PV à hauteur de 50 % de l'attaque -> 45 % de l'attaque	86
	[Fort] Déchirure ténébreuse	Dégâts +20 %	87
	[Fort] Fantôme ardent	Portée de puissance du trou noir +50 %	88
	[Fort] Taillade déployée	Dégâts +20 %	89
	[Fort] Liens ténébreux	Durée +4 s	91
	Jugement	Niveau supérieur de compétences passives	92
	Vengeance sanglante	Niveau supérieur de compétences passives	93
	[Fort] Scie sanglante	Dégâts +20 %	94
	[Fort] Illusion : ombres	Durée du bonus +10 s	96
	[Fort] Poing démoniaque	Dégâts +20 %	97
	[Fort] Arme terrifiante	Consommation de PM -20 %	98
	Damnation	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Adeptes du sang	Niveau supérieur de compétences passives	99

Add			
Spécialisation	Nom de compétence	Effet	Niv. d'accès
Psychopathe	[Fort] Configuration : pylône	Intervalle de temps réduit entre les attaques	86
	[Fort] Configuration : magnétron	Probabilité de 100 % de création de 1 magnétron de plus (4 max.)	87
	[Fort] Champ de stase	La durée pendant laquelle l'énergie est accumulée passe de 15 à 20 s.	88
	[Fort] Élan d'énergie	Dégâts +20 %	89

	[Fort] Conquérant	Temps de rechargement -33 %	91
	Corps transcendé	Niveau supérieur de compétences passives	92
	Tempête de particules	Niveau supérieur de compétences passives	93
	[Fort] Déchaînement psychique	À la consommation de 1 PCD, l'effet s'intensifie de 5 % (lorsque les 3 PCD sont consommés, l'effet s'intensifie de 15 %).	94
	[Fort] Choc à IEM	Dégâts +20 %	96
	[Fort] Décharge psionique	Dégâts +20 %	97
	[Fort] Accélérateur au mercure	En cas de changement de direction pendant un booster, aucun point de conversion de dynamo supplémentaire n'est consommé.	98
	Transformateur de puissance	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Visionnaire	Niveau supérieur de compétences passives	99
Machiavel	[Fort] Configuration : pylône	Intervalle de temps réduit entre les attaques	86
	[Fort] Configuration : grenade à fragmentation	Temps de rechargement -2 s	87
	[Fort] Générateur psionique	La durée entre l'exécution de la compétence et l'explosion a été réduite.	88
	[Fort] Configuration : disque	Temps de rechargement -1 s	89
	[Fort] Fantôme traqueur	Temps de rechargement -5 s	91
	Amélioration d'usine dynamo	Niveau supérieur de compétences passives	92
	Inscriptions secrètes	Niveau supérieur de compétences passives	93
	[Fort] Installation : chute d'étoiles	La durée de chute d'étoiles résultant de l'utilisation de PCD est de 100 %.	94
	[Fort] Installation : rage ultime	Coût en PM -20	96
	[Fort] Configuration : explosion retardée	Portée maximale des projectiles +50 %	97
	[Fort] Installation : laser téléguidé	Temps de rechargement -2 s	98
	Mise à jour !	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Mode offensif	Niveau supérieur de compétences passives	99
Seigneur du temps	[Fort] Configuration : pylône	Intervalle de temps réduit entre les attaques	86
	[Fort] Sceau temporel	Durée de malus -60 s	87

	[Fort] Grêle étoilée	Probabilité de 50 % de dégâts critiques de 100 %. Les attaques ignorent la défense.	88
	[Fort] Psycho-annihilateur	Attaque magique -30 %	89
	[Fort] Coup maximum	Dégâts +20 %	91
	Contrôle mental	Niveau supérieur de compétences passives	92
	Contrôle temporel	Niveau supérieur de compétences passives	93
	[Fort] Champ du néant	Temps de rechargement -4 s	94
	[Fort] Sérénade luna	Temps de rechargement -3 s	96
	[Fort] Contact de la force	Temps de rechargement -1 s	97
	[Fort] Stigmates inversés	Durée du marquage de cible +2	98
	Focalisation de la pensée	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Perception extrasensorielle	Niveau supérieur de compétences passives	99

Lu/Ciel			
Spécialisation	Nom de compétence	Effet	Niv. d'accès
Ange de la mort	[Fort] Lune noire	Dégâts +20 %	86
	[Fort] Puissance d'Oriax	Dégâts pour les combos et compétences actives en cas d'attaques dans le dos +20 %	87
	[Fort] Apollyon	Dégâts +20 %	88
	[Fort] Embuscade	En cas d'attaque réussie dans le dos de l'adversaire, l'attaque est à 100 % un coup critique.	89
	Liens : amplification	Niveau supérieur de compétences passives	91
	[Fort] Absorption de peur	Dégâts +20 %	92
	[Fort] Puniton suprême	Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.	93
	Seigneur de la peur	Niveau supérieur de compétences passives	94
	[Fort] Serviteur démoniaque	Même aptitude que celle qui exécute la compétence -> 150 % (55 % en JcJ)	96
	[Fort] Rédemption	Dégâts +20 %	97
	[Fort] Lien puissant	Portée sur laquelle les adversaires sont pris dans le lien +20 %	98

	[Fort] Épée fantôme	Dégâts +20 %	98
	[Fort] Lame dansante	Dégâts +20 %	98
	Aura de peur	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Menace de terreur	Niveau supérieur de compétences passives	99
Noble	[Fort] Souffle démoniaque	Si la compétence est à l'origine de touches multiples, elle est renforcée au niveau 10. (consommation de PM de 10 à 5 par niveau)	86
	[Fort] Fantaisie-Improptu (A)	Dégâts +20 %	87
	[Fort] Eschaton	Dégâts +20 %	88
	[Fort] Ombres	Dégâts +20 %	89
	Liens : recouvrement	Niveau supérieur de compétences passives	91
	[Fort] Sceau des âmes	Dégâts +20 %	92
	[Fort] Éclair ténébreux	Dégâts +20 %	93
	Renforcement de l'âme	Niveau supérieur de compétences passives	94
	[Fort] Jugement du crépuscule	Recharge +1	96
	[Fort] Fantaisie-Improptu : B	Dégâts +20 %	97
	[Fort] Cou éclair	Lors de l'utilisation de la compétence, les âmes collectées peuvent être obtenues.	98
	[Fort] Javelot spectral	Le nombre de javelots spectraux augmente de 2	98
	Tribut	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Noble ancien	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Demonio	[Fort] Folie sanguinaire	Probabilité de double attaque +5 %
[Fort] Cauchemar		Dégâts +20 %	87
[Fort] Autel du mal		Dégâts +20 %	88
[Fort] Cercle fantôme		Temps de rechargement -5 s	89
Liens : absorption		Niveau supérieur de compétences passives	91
[Fort] Impact rapide		Cette compétence est aussi utilisable en plein saut.	92
[Fort] Desperados		Activation en cas de 5 cibles liées -> passe à 3 cibles	93
Déferlement d'énergie démoniaque		Niveau supérieur de compétences passives	94

	[Fort] Idées noires	Coûts en PM de compétence -10 %	96
	[Fort] Transcendance	Dégâts +20 %	97
	[Fort] Punition	Dégâts +20 %	98
	[Fort] Jardin de Flauros	Durée d'invocation du PNJ prolongée (Réduction de PV après 15 s -> 20 s)	98
	Frénésie : fougue	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Frénésie : destruction	Niveau supérieur de compétences passives	99

Rose			
Spécialisation	Nom de compétence	Effet	Niv. d'accès
Avant-garde	[Fort] Lance-grenades FM-31	Dégâts +20 %	86
	[Fort] Arme laser	Coût en PM -10 %	87
	[Fort] Bombe à photons	Coût en PM -10 %	88
	[Fort] Étrange panorama	Consommation d'EMC +5. L'utilisation de cette compétence réduit de 10 % le temps de rechargement de toutes les compétences inscrites dans la case de compétence.	89
	[Fort] Prototype PT-15	Dégâts +20 %	91
	[Fort] Opération destruction	Temps de rechargement -6 s	92
	Plaque froide <passive>	Niveau supérieur de compétences passives	93
	[Fort] Lanceur SW FM-92 Mk2	Dégâts +30 %	94
	[Fort] Booster pampero	Dégâts +20 %	96
	[Fort] Extrusion X-1	Vitesse d'activation et vitesse de lancer +20 %	97
	[Fort] Canon à booster	Dégâts +20 %	97
	[Fort] Choc plasma	Dégâts +20 %	98
	Championnat d'armes lourdes	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Radar perçant	Niveau supérieur de compétences passives	99
Rose pourpre	[Fort] Pointe sonique	Vol de mana -2	86

	[Fort] Tirer et se déplacer	Chaque coup supplémentaire augmente ta vitesse de déplacement de 2 % pendant 10 s.	87
	[Fort] Danse du pistolet	Dégâts +20 %	88
	[Fort] Poudre à canon en boucle	Les attaques normales reçoivent 1 perforation et +10 % de dégâts.	89
	[Fort] Comme dans les westerns	En réaction à une attaque par derrière : temps de rechargement - 50 %	91
	[Fort] Carnaval sanglant	Portée d'attaque +20 %	92
	Maître des chaînes	Niveau supérieur de compétences passives	93
	[Fort] Épine sanglante	Dégâts +20 %	94
	[Fort] Coup de tête multiple	Nombre de tir maximum -50 %, dégâts doublés par tir	96
	[Fort] Chaîne sanglante	Dégâts +20 %	97
	[Fort] Ancre mortelle	La défense des ennemis touchés baisse de 35 % pendant 2 s (1,5 s -> 2 s).	97
	[Fort] Pistolets protecteurs	Si tu es attaqué par derrière pendant la compétence, il y a une probabilité de 100 % que la super cisaille s'active.	98
	Scie circulaire	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Mort par revolver	Niveau supérieur de compétences passives	99
Freyja	[Fort] Grenade de glace	Malus de gel +30 %	86
	[Fort] Grenade de glace G-18C	Dégâts +20 %	87
	[Fort] Tempête d'IEM	Temps de rechargement -5 s	88
	[Fort] Nitroglycérine	Vitesse de déplacement/gain de PM en cas de touche +15 %	89
	[Fort] Tir en spirale	Vitesse d'activation de compétence +20 %	91
	[Fort] Neil	En cas d'arrêt forcé de la compétence, taux de régénération de PM par balle restante +37	92
	Renforcement des armes	Niveau supérieur de compétences passives	93
	[Fort] Télécommande pour C4	Le nombre de recharges est réduit à 3	94
		Dégâts par bombe +50 %	
		[Fort] Bombe à particules	Dégâts +20 %
	[Fort] Tempête fantôme	Temps de rechargement -3 s	97

		Vitesse d'activation +20 %	
	[Fort] Grenade chauffante G-96	Dégâts +20 %	97
	[Fort] Balles incandescentes	Les dégâts de la série d'explosions diminuent de 100 % à 66 % et 33 %.	98
	Clé de preuve	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Quartier-maître	Niveau supérieur de compétences passives	99
Optimus	[Fort] Vipère Ex-S	Vitesse d'activation de la vipère +20 %	86
	[Fort] Usine de javelots	Dégâts +20 %	87
	[Fort] Lâcher de méca	Dégâts +20 %	88
	[Fort] Synergie	Dégâts de compétence +5 %	89
	[Fort] Protecteur d'aimant	Défense, résistance aux dégâts, attaque magique +5 %	91
	[Fort] Méca géant G-0	Dégâts +20 %	92
	Extension G	Niveau supérieur de compétences passives	93
	[Fort] Couronne G-1	Consommation de PM -20	94
	[Fort] Frisbee G-4	Dégâts +20 %	96
	[Fort] Raptor G-3	Dégâts +20 %	97
	[Fort] Grondement de tonnerre G-2	Durée du grondement de tonnerre +5 s	97
	[Fort] Champ magnétique	Durée du champ magnétique +50 %	98
	Générateur méca	Niveau supérieur de compétences passives	99
	Maître G	Niveau supérieur de compétences passives	99