**Talents Mage :**

Niveau 1 :

* Choix d’un passif.

Niveau 3 :

* Puissance pure : augmente votre Puissance de 5% et vos chances de coup critiques de 20%.
* Berserker : augmente votre puissance de 5% et votre hâte de 20%.
* Artilleur : augmente votre puissance de 5% et votre fragmentation de 20%.

Niveau 5 :

* Trainée : Votre (Orbe) inflige maintenant XX Dégats toutes les secondes pendant 5 secondes sur son trajet.
* Sangsue : rend 10% de vos dégâts infligés en points de vie.

Niveau 7 :

* Puissance pure : augmente votre Puissance de 5% et vos chances de coup critiques de 20%.
* Berserker : augmente votre puissance de 5% et votre hâte de 20%.
* Artilleur : augmente votre puissance de 5% et votre fragmentation de 20%.

Niveau 10 :

* Météores : Chute d’astres qui infligent beaucoup de dégâts.
* Surpuissance : augmente significativement vos statistiques pendant quelques secondes.

Niveau 13 :

* Features de sorts.

Niveau 15 :

* Utilisable : double la vitesse de déplacement et la hâte de tous les alliés à proximité pendant 5 secondes. Non cumulable.
* Passif : augmente la puissance de tous les membres de l’équipe proche de 5% et réduit leurs dégâts subis de 10%. Non cumulable.
* Passif : augmente votre puissance de 15%.

Niveau 17 :

* Puissance pure : augmente votre Puissance de 5% et vos chances de coup critiques de 20%.
* Berserker : augmente votre puissance de 5% et votre hâte de 20%.
* Artilleur : augmente votre puissance de 5% et votre fragmentation de 20%.

Niveau 20 :