

Charakter	Ziel	Änderungen
-	Unverwundbarkeit	- Änderung dahingehend, dass man in unverwundbarem Zustand nicht mehr von Schwarzen Löchern angezogen wird.
-	Titel – Abstieg in die Dunkelheit	- Bei Treffer 10 Sek. lang alle Resistenzen -20 (10 Stapelungen) ⇒ Änderung zu: Bei Treffer 7 Sek. lang alle Resistenzen -20 (5 Stapelungen)
-	Skills, die Abwehr ignorieren	[Dungeon] - Änderung zu 100% Abwehr ignorieren. [PvP] - Änderung zu 25% Abwehr ignorieren. [Liste betroffener Skills] - [Aisha] Energiestrahler - [Raven] Mega-Drillbrecher - [Chung] Caladbolgs Schmerz, Landvernichter – Erdbeben - [Ara] Geheimtechnik 'Wolfsgeist' (5. Schritt), Energiespeer - [Elesis] Juggernaut-Buster, Wildschock - [Lu/Ciel] Vernichtender Einschlag, Apollyon - [Ain] Macht: Kurationsmodus (Aufwärtshieb), Macht: Kurationsmodus (Eldrit-Explosion), Quietus Lancea
-	Manabreak	- Für einige Charaktere wird die Funktion entfernt, bei einer Combo Manabreak auszuführen zu können. [Elsword] - Schwerritter: Sprint YXX - Hoheritter: Sprint XXX [Raven] - Schicksalsträger: XXX Überhitzen - Flammenkommandant: Sprint-Sprung X - Flammenkommandant: Sprint YYY [Ain] - Sprung Y
		- Cooldown 7 Sek. ⇒ wird auf 9 Sek. geändert.

Raven	Schattenschritt	<ul style="list-style-type: none"> - Bei einem Angriff während der Ausführung des Skills werden 20 MP verbraucht. - Sobald der Skill abgeschlossen wurde, beginnt die Cooldown-Zeit des Skills sich zu verringern.
Schwertmeister	Flucht!	<ul style="list-style-type: none"> - Bei Flucht beginnt die Cooldown-Zeit für den im Skillslot eingetragenen Schattenschritt.
Feuerfaust	Verzauberte Hand	<ul style="list-style-type: none"> - Manabreak 2 Sek. lang nicht möglich ⇒ wird auf 1,5 Sek. geändert.
Flammenkommandant	Eiserner Söldner	<p>[Dungeon]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schadensverringern von Lv.1 Überhitzen wird von -20% ⇒ auf -45% geändert. - Schadensverringern von Lv.2 Überhitzen wird von -30% ⇒ auf -50% geändert. - Schadensverringern von Lv.3 Überhitzen wird von -40% ⇒ auf -55% geändert. - Schadensverringern von Lv.4 Überhitzen wird von -50% ⇒ auf -60% geändert. <p>[PvP]</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schadensverringern von Lv.1 Überhitzen wird von -12,5% ⇒ auf -22,5% geändert. - Schadensverringern von Lv.2 Überhitzen wird von -15% ⇒ auf -25% geändert. - Schadensverringern von Lv.3 Überhitzen wird von -17,5% ⇒ auf -27,5% geändert. - Schadensverringern von Lv.4 Überhitzen wird von -20% ⇒ auf -30% geändert.
Eve	Aderlass	<ul style="list-style-type: none"> - Beim Effekt wird je nach Dungeon/PvP unterschieden. <p>[Dungeon]</p> <ul style="list-style-type: none"> - HP Verbrauch 15% - MP-Erhalt 50 <p>[PvP]</p> <ul style="list-style-type: none"> - HP Verbrauch 15% ⇒ wird auf 5% geändert. -MP-Erhalt 50 ⇒ wird auf 17 geändert.
Nasod-Seraph	Kugelblitz	<ul style="list-style-type: none"> - Bei Anwendung von Vergrößerung wird die Vergrößerung der Angriffsreichweite um 130% ⇒ auf 110% geändert.
	Eldritkristall-Spektrum	<ul style="list-style-type: none"> - Beim Effekt 'Vernichtend' wird kein MP-Verbrauch ⇒ zu 50% MP-Kosten geändert.
	Code: Erholung - Brecher	<ul style="list-style-type: none"> - 10 Sek. lang ignorieren Attacken, die den Bannkreis überqueren, die Abwehr. Änderung zu ⇒ 10 Sek. lang ignorieren Attacken, die den Bannkreis überqueren, die Abwehr (PvP 5 Sek.).
Adamantpaladin	Schneller Wächter	<ul style="list-style-type: none"> - Änderung dahingehend, dass beim Buff [Schneller Wächter] durch den Skill Schneller Wächter die Erhöhung der MP-Regeneration nicht eintritt.
	Skill: Pandämonium	<ul style="list-style-type: none"> - Beim Effekt 'Vernichtend' wird MP-Kosten Verringerung um 50 ⇒ zu Schaden +120% geändert.
		<ul style="list-style-type: none"> - Das Anfangslevel für die Effektverringern wird von 20% ⇒ zu 10% geändert.

Ara	Spezialisierung B	– Die Werte, die dafür benötigt werden, den Effekt von Spezialisierung B zu verstärken, erhöhen sich entsprechend.
	Tapfere Hingabe	– Bei Ausführung von Weg des Guten – Drachenzahn-Geheimtechnik – Sprengen Regeneration von Geistenergie. Änderung zu ⇒ bei erfolgreichem Angriff Regeneration von Geistenergie.
Elesis	Ehrgeiz – stark	– Von 'Ehrgeiz – stark' getroffene Gegner gehen sofort zu Boden.
Großmeister	Agile Schwertkämpferin	– Lv.2 Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit +4% ⇒ wird zu +3% geändert. – Lv.2 Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit +6% ⇒ wird zu +4% geändert. – Lv.2 Erhöhung der Angriffsgeschwindigkeit +8% ⇒ wird zu +5% geändert. – Energie des Windes – Erhöhung Laufgeschwindigkeit/Angriffsgeschwindigkeit +2% (max. 10 Mal stapelbar) ⇒ wird zu +1% (max. 5 Mal stapelbar) geändert.
Roter Rächer	Dämonenfaust	– Manabreak 2 Sek. lang nicht möglich ⇒ wird auf 1,5 Sek. geändert.
Lu/Ciel	Spezialisierung A	– Pro 1 Kombinationspunkt werden 10 MP regeneriert ⇒ wird zu pro 1 Kombinationspunkt werden 5 MP regeneriert geändert.
	MP-Regeneration	[PvP] – MP-Regeneration beim aktuell nicht gespielten Charakter pro Sek. 1,5 MP ⇒ wird zu 1 MP geändert.
Todesengel	Nährende Angst	[PvP] – MP-Regeneration: 40 + Anzahl der Stapelungen von Schleichende Angst x3 (max. 5 Mal stapelbar) ⇒ wird zu 5 + Anzahl der Stapelungen von Schleichende Angst x3 (max. 5 Mal stapelbar) geändert.
Noblesse	Verbundenheit – Genesung	[Dungeon] – Lv.1 Erhöhung der natürlichen MP-Regeneration um 0,5 ⇒ wird zu 1,4 geändert. – Lv.2 Erhöhung der natürlichen MP-Regeneration um 0,9 ⇒ wird zu 1,6 geändert. – Lv.3 Erhöhung der natürlichen MP-Regeneration um 1,3 ⇒ wird zu 1,8 geändert. – Lv.4 Erhöhung der natürlichen MP-Regeneration um 1,7 ⇒ wird zu 2 geändert. [PvP] – Lv.1 Erhöhung der natürlichen MP-Regeneration um 0,2 ⇒ wird zu 0,2 geändert. – Lv.2 Erhöhung der natürlichen MP-Regeneration um 0,3 ⇒ wird zu 0,3 geändert. – Lv.3 Erhöhung der natürlichen MP-Regeneration um 0,5 ⇒ wird zu 0,4 geändert. – Lv.4 Erhöhung der natürlichen MP-Regeneration um 0,7 ⇒ wird zu 0,5 geändert.

	Hingabe des Adels	[PvP] – MP-Erhöhung um 10 ⇒ wird zu 5 geändert.
Freya	Engel des Schlachtfelds	– Werden Luftmanöver mehr als 3 Mal in Folge ausgeführt, werden pro zusätzlichem 1 Luftmanöver 5 MP verbraucht. (Bei Landung auf dem Boden wird die Anzahl zurückgesetzt.)
Vigere	Folium Flos	[PvP] – Pro Sek. HP/MP-Regeneration um 1% ⇒ wird zu pro Sek. HP/MP-Regeneration um 0,5% geändert.