

Antiguamente, el nivel más alto de gremio estaba en 15, y se podía disponer de 15 puntos de habilidad de gremio. (Se pueden adquirir 5 PHG adicionales gnósticamente).

Si el nivel máximo de gremio aumenta a 20, se podrá disponer de 20 PHG. (Se pueden adquirir 5 PHG adicionales gnósticamente).

Level	SkillNameRel	SkillEffectiveDescription	Cambio de la descripción	Cambio de la descripción del efecto
1	Equilibrio corporal	Incrementa la defensa mágica de todos los miembros del gremio en 10 y el ataque en 20.		
2	Equilibrio corporal	Incrementa la defensa mágica de todos los miembros del gremio en 20 y el ataque en 40.		
3	Equilibrio corporal	Incrementa la defensa mágica de todos los miembros del gremio en 30 y el ataque en 60.		
4	Equilibrio corporal	Incrementa la defensa mágica de todos los miembros del gremio en 40 y el ataque en 80.		
5	Equilibrio corporal	Incrementa la defensa mágica de todos los miembros del gremio en 50 y el ataque en 100.		
1	Espíritu en armonía	Incrementa la defensa de todos los miembros del gremio en 10 y su ataque mágico en 20.		
2	Espíritu en armonía	Incrementa la defensa de todos los miembros del gremio en 20 y su ataque mágico en 40.		
3	Espíritu en armonía	Incrementa la defensa de todos los miembros del gremio en 30 y su ataque mágico en 60.		
4	Espíritu en armonía	Incrementa la defensa de todos los miembros del gremio en 40 y su ataque mágico en 80.		
5	Espíritu en armonía	Incrementa la defensa de todos los miembros del gremio en 50 y su ataque mágico en 100.		
1	Apoyo de simpatizantes	Si un gremio juega en un escenario con más de dos miembros, todos ellos reciben un 3% más de EXP.	Se elimina el requisito de jugar junto con miembros del gremio	Recibes un 3% más de EXP en escenarios.
2	Apoyo de simpatizantes	Si un gremio juega en un escenario con más de dos miembros, todos ellos reciben un 6% más de EXP.	Se elimina el requisito de jugar junto con miembros del gremio	Recibes un 6% más de EXP en escenarios.
3	Apoyo de simpatizantes	Si un gremio juega en un escenario con más de dos miembros, todos ellos reciben un 9% más de EXP.	Se elimina el requisito de jugar junto con miembros del gremio	Recibes un 9% más de EXP en escenarios.
4	Apoyo de simpatizantes	Si un gremio juega en un escenario con más de dos miembros, todos ellos reciben un 12% más de EXP.	Se elimina el requisito de jugar junto con miembros del gremio	Recibes un 12% más de EXP en escenarios.

5	Apoyo de simpatizantes	Si un gremio juega en un escenario con más de dos miembros, todos ellos reciben un 15% más de EXP.	Se elimina el requisito de jugar junto con miembros del gremio	Recibes un 15% más de EXP en escenarios.
1	Maestro de la alquimia	Pociones y alimentos son un 5% más efectivos.		
2	Maestro de la alquimia	Pociones y alimentos son un 10% más efectivos.		
3	Maestro de la alquimia	Pociones y alimentos son un 15% más efectivos.		
4	Maestro de la alquimia	Pociones y alimentos son un 20% más efectivos.		
5	Maestro de la alquimia	Pociones y alimentos son un 25% más efectivos.		
1	Concentración	Tu absorción de maná aumenta un 10% al recibir	10% -> 2%	Tu absorción de maná aumenta un 2% al recibir daños.
2	Concentración	Tu absorción de maná aumenta un 20% al recibir	20% -> 4%	Tu absorción de maná aumenta un 4% al recibir daños.
3	Concentración	La absorción de maná aumenta en un 30% cuando	30% -> 6%	Tu absorción de maná aumenta un 6% al recibir daños.
4	Concentración	La absorción de maná aumenta en un 40% cuando	40% -> 8%	Tu absorción de maná aumenta un 8% al recibir daños.
5	Concentración	La absorción de maná aumenta en un 50% cuando	50% -> 10%	Tu absorción de maná aumenta un 10% al recibir daños.
1	Magia concentrada	Si consigues completar un ataque recibes un 1% de		
2	Magia concentrada	La absorción de maná por impacto con éxito aumenta		
3	Magia concentrada	La absorción de maná por impacto con éxito aumenta		
4	Magia concentrada	La absorción de maná por impacto con éxito aumenta		
5	Magia concentrada	La absorción de maná por impacto con éxito aumenta		
1	Agresión	Si sufres un impacto recibes un 10% de fuerza	10% -> 2%	Si sufres un impacto recibes un 2% de fuerza suplementaria.
2	Agresión	Si sufres un impacto recibes un 20% de fuerza	20% -> 4%	Si sufres un impacto recibes un 4% de fuerza suplementaria.
3	Agresión	Si sufres un impacto recibes un 30% de fuerza	30% -> 6%	Si sufres un impacto recibes un 6% de fuerza suplementaria.
4	Agresión	Si sufres un impacto recibes un 40% de fuerza	40% -> 8%	Si sufres un impacto recibes un 8% de fuerza suplementaria.
5	Agresión	Si sufres un impacto recibes un 50% de fuerza	50% -> 10%	Si sufres un impacto recibes un 10% de fuerza suplementaria.
1	Liberación de la ira	Si consigues completar tu ataque, recibes un 1% de fuerza suplementaria.		Si consigues completar tu ataque, recibes un 1% de fuerza suplementaria.
2	Liberación de la ira	Si consigues completar tu ataque, recibes un 2% de fuerza suplementaria.		Si consigues completar tu ataque, recibes un 2% de fuerza suplementaria.
3	Liberación de la ira	Si consigues completar tu ataque, recibes un 4% de fuerza suplementaria.	4% -> 3%	Si consigues completar tu ataque, recibes un 3% de fuerza suplementaria.
4	Liberación de la ira	Si consigues completar tu ataque, recibes un 5% de fuerza suplementaria.	5% -> 4%	Si consigues completar tu ataque, recibes un 4% de fuerza suplementaria.
5	Liberación de la ira	Si consigues completar tu ataque, recibes un 7% de fuerza suplementaria.	7% -> 5%	Si consigues completar tu ataque, recibes un 5% de fuerza suplementaria.

1	Resistencia interminable	Cuando sufras daños, hay una probabilidad del 1% de regenerar tres veces seguidas un 120% de PV de los daños recibidos. La recuperación puede alcanzar como máximo el 30% de PV totales. (Tiempo de espera: 3 s)	Regeneración de PV 120 -> 100%	Cuando sufras daños, hay una probabilidad del 1% de regenerar tres veces seguidas un 100% de PV de los daños recibidos. La recuperación puede alcanzar como máximo el 30% de PV totales. (Tiempo de espera: 3 s)
2	Resistencia interminable	Cuando sufras daños, hay una probabilidad del 2% de regenerar tres veces seguidas un 120% de PV de los daños recibidos. La recuperación puede alcanzar como máximo el 30% de PV totales. (Tiempo de espera: 3 s)	Regeneración de PV 120 -> 100%	Cuando sufras daños, hay una probabilidad del 2% de regenerar tres veces seguidas un 100% de PV de los daños recibidos. La recuperación puede alcanzar como máximo el 30% de PV totales. (Tiempo de espera: 3 s)
3	Resistencia interminable	Cuando sufras daños, hay una probabilidad del 3% de regenerar tres veces seguidas un 120% de PV de los daños recibidos. La recuperación puede alcanzar como máximo el 30% de PV totales. (Tiempo de espera: 3 s)	Regeneración de PV 120 -> 100%	Cuando sufras daños, hay una probabilidad del 3% de regenerar tres veces seguidas un 100% de PV de los daños recibidos. La recuperación puede alcanzar como máximo el 30% de PV totales. (Tiempo de espera: 3 s)
4	Resistencia interminable	Cuando sufras daños, hay una probabilidad del 4% de regenerar tres veces seguidas un 120% de PV de los daños recibidos. La recuperación puede alcanzar como máximo el 30% de PV totales. (Tiempo de espera: 3 s)	Regeneración de PV 120 -> 100%	Cuando sufras daños, hay una probabilidad del 4% de regenerar tres veces seguidas un 100% de PV de los daños recibidos. La recuperación puede alcanzar como máximo el 30% de PV totales. (Tiempo de espera: 3 s)
5	Resistencia interminable	Cuando sufras daños, hay una probabilidad del 5% de regenerar tres veces seguidas un 120% de PV de los daños recibidos. La recuperación puede alcanzar como máximo el 30% de PV totales. (Tiempo de espera: 3 s)	Regeneración de PV 120 -> 100%	Cuando sufras daños, hay una probabilidad del 5% de regenerar tres veces seguidas un 100% de PV de los daños recibidos. La recuperación puede alcanzar como máximo el 30% de PV totales. (Tiempo de espera: 3 s)
1	Réplica	En caso de impacto o al sufrir un impacto tus próximos 3 ataques normales tienen un 3% de probabilidades de obtener impactos críticos. (El efecto dura 30 s y no puede volverse a activar durante ese periodo de	Impacto crítico 3x -> 3x	En caso de impacto o al sufrir un impacto tus próximos 3 ataques normales tienen un 3% de probabilidades de obtener impactos críticos. (El efecto dura 30 s y no puede volverse a activar durante ese periodo de tiempo).
2	Réplica	En caso de impacto o al sufrir un impacto tus próximos 6 ataques normales tienen un 3% de probabilidades de obtener impactos críticos. (El efecto dura 30 s y no puede volverse a activar durante ese periodo de	Impacto crítico 6x -> 4x	En caso de impacto o al sufrir un impacto tus próximos 4 ataques normales tienen un 3% de probabilidades de obtener impactos críticos. (El efecto dura 30 s y no puede volverse a activar durante ese periodo de tiempo).
3	Réplica	En caso de impacto o al sufrir un impacto tus próximos 9 ataques normales tienen un 3% de probabilidades de obtener impactos críticos. (El efecto dura 30 s y no puede volverse a activar durante ese periodo de	Impacto crítico 9x -> 5x	En caso de impacto o al sufrir un impacto tus próximos 5 ataques normales tienen un 3% de probabilidades de obtener impactos críticos. (El efecto dura 30 s y no puede volverse a activar durante ese periodo de tiempo).
4	Réplica	En caso de impacto o al sufrir un impacto tus próximos 12 ataques normales tienen un 3% de probabilidades de obtener impactos críticos. (El efecto dura 30 s y no puede volverse a activar durante ese periodo de	Impacto crítico 12x -> 6x	En caso de impacto o al sufrir un impacto tus próximos 6 ataques normales tienen un 3% de probabilidades de obtener impactos críticos. (El efecto dura 30 s y no puede volverse a activar durante ese periodo de tiempo).
5	Réplica	En caso de impacto o al sufrir un impacto tus próximos 15 ataques normales tienen un 3% de probabilidades de obtener impactos críticos. (El efecto dura 30 s y no puede volverse a activar durante ese periodo de	Impacto crítico 15x -> 7x	En caso de impacto o al sufrir un impacto tus próximos 7 ataques normales tienen un 3% de probabilidades de obtener impactos críticos. (El efecto dura 30 s y no puede volverse a activar durante ese periodo de tiempo).

1	Sacrificio heroico	Si mueres en el escenario o en JcJ, un miembro del grupo que esté a un máximo de 15 metros de distancia regenera parte de sus PV. (Escenario: 6%, JcJ: 3%).	Regeneración de PV en JcJ 3% -> 2%	Si mueres en el escenario o en JcJ, un miembro del grupo que esté a un máximo de 15 metros de distancia regenera parte de sus PV. (Escenario: 6%, JcJ: 2%).
2	Sacrificio heroico	Si mueres en el escenario o en JcJ, un miembro del grupo que esté a un máximo de 15 metros de distancia regenera parte de sus PV. (Escenario: 12%, JcJ: 6%).	Regeneración de PV en JcJ 6% -> 4%	Si mueres en el escenario o en JcJ, un miembro del grupo que esté a un máximo de 15 metros de distancia regenera parte de sus PV. (Escenario: 12%, JcJ: 4%).
3	Sacrificio heroico	Si mueres en el escenario o en JcJ, un miembro del grupo que esté a un máximo de 15 metros de distancia regenera parte de sus PV. (Escenario: 18%, JcJ: 9%).	Regeneración de PV en JcJ 9% -> 6%	Si mueres en el escenario o en JcJ, un miembro del grupo que esté a un máximo de 15 metros de distancia regenera parte de sus PV. (Escenario: 18%, JcJ: 6%).
4	Sacrificio heroico	Si mueres en el escenario o en JcJ, un miembro del grupo que esté a un máximo de 15 metros de distancia regenera parte de sus PV. (Escenario: 24%, JcJ: 12%).	Regeneración de PV en JcJ 12% -> 8%	Si mueres en el escenario o en JcJ, un miembro del grupo que esté a un máximo de 15 metros de distancia regenera parte de sus PV. (Escenario: 24%, JcJ: 8%).
5	Sacrificio heroico	Si mueres en el escenario o en JcJ, un miembro del grupo que esté a un máximo de 15 metros de distancia regenera parte de sus PV. (Escenario: 30%, JcJ: 15%).	Regeneración de PV en JcJ 15% -> 10%	Si mueres en el escenario o en JcJ, un miembro del grupo que esté a un máximo de 15 metros de distancia regenera parte de sus PV. (Escenario: 30%, JcJ: 10%).
1	Mano de Midas	+2% ED en el escenario.		
2	Mano de Midas	+4% ED en el escenario.		
3	Mano de Midas	+6% ED en el escenario.		
4	Mano de Midas	+8% ED en el escenario.		
5	Mano de Midas	+10% ED en el escenario.		