

Le niveau max. qu'une guilde peut atteindre actuellement est 15. La guilde dispose alors de 15 points de compétence de guilde. (La bénédiction de gnose permet d'obtenir 5 PCG suppl.)

Si le niveau max. de la guilde passe à 20, 20 points de compétence de guilde seront disponibles. (La bénédiction de gnose permet d'obtenir 5 PCG supplémentaires.)

Level	SkillNameRel	SkillEffectiveDescription	Modification de la description des compétences	Modification de la description des effets de compétence
1	Équilibre du corps	Elle augmente la résistance à la magie de tous les membres de la guilde de 10 et leur attaque de 20.		
2	Équilibre du corps	Elle augmente la résistance à la magie de tous les membres de la guilde de 20 et leur attaque de 40.		
3	Équilibre du corps	Elle augmente la résistance à la magie de tous les membres de la guilde de 30 et leur attaque de 60.		
4	Équilibre du corps	Elle augmente la résistance à la magie de tous les membres de la guilde de 40 et leur attaque de 80.		
5	Équilibre du corps	Elle augmente la résistance à la magie de tous les membres de la guilde de 50 et leur attaque de 100.		
1	Âme harmonieuse	Elle augmente la défense de tous les membres de la guilde de 10 et leur attaque magique de 20.		
2	Âme harmonieuse	Elle augmente la défense de tous les membres de la guilde de 20 et leur attaque magique de 40.		
3	Âme harmonieuse	Elle augmente la défense de tous les membres de la guilde de 30 et leur attaque magique de 60.		
4	Âme harmonieuse	Elle augmente la défense de tous les membres de la guilde de 40 et leur attaque magique de 80.		
5	Âme harmonieuse	Elle augmente la défense de tous les membres de la guilde de 50 et leur attaque magique de 100.		
1	Soutien mutuel	Lorsqu'une guilde de plus de 2 membres joue à un donjon, tous les membres reçoivent 3 % d'EXP en plus.	<b>La condition 'Avec d'autres membres de guilde' est</b>	Tu obtiens 3 % d'EXP en plus dans les donjons.
2	Soutien mutuel	Lorsqu'une guilde de plus de 2 membres joue à un donjon, tous les membres reçoivent 6 % d'EXP en plus.	<b>La condition 'Avec d'autres membres de guilde' est</b>	Tu obtiens 6 % d'EXP en plus dans les donjons.
3	Soutien mutuel	Lorsqu'une guilde de plus de 2 membres joue à un donjon, tous les membres reçoivent 9 % d'EXP en plus.	<b>La condition 'Avec d'autres membres de guilde' est</b>	Tu obtiens 9 % d'EXP en plus dans les donjons.
4	Soutien mutuel	Lorsqu'une guilde de plus de 2 membres joue à un donjon, tous les membres reçoivent 12 % d'EXP en plus.	<b>La condition 'Avec d'autres membres de guilde' est</b>	Tu obtiens 12 % d'EXP en plus dans les donjons.
5	Soutien mutuel	Lorsqu'une guilde de plus de 2 membres joue à un donjon, tous les membres reçoivent 15 % d'EXP en plus.	<b>La condition 'Avec d'autres membres de guilde' est</b>	Tu obtiens 15 % d'EXP en plus dans les donjons.
1	Maître de l'alchimie	Les effets des potions et de la nourriture augmentent de 5 %.		
2	Maître de l'alchimie	Les effets des potions et de la nourriture augmentent de		

3	Maître de l'alchimie	Les effets des potions et de la nourriture augmentent de		
4	Maître de l'alchimie	Les effets des potions et de la nourriture augmentent de		
5	Maître de l'alchimie	Les effets des potions et de la nourriture augmentent de		
1	Concentration	Tu régénères 10 % de mana en plus lorsque tu subis des	<b>10% -&gt; 2%</b>	Tu régénères 2 % de mana en plus lorsque tu subis des dégâts.
2	Concentration	Tu régénères 20 % de mana en plus lorsque tu subis des	<b>20% -&gt; 4%</b>	Tu régénères 4 % de mana en plus lorsque tu subis des dégâts.
3	Concentration	L'absorption de mana en cas de coup reçu augmente de	<b>30% -&gt; 6%</b>	Tu régénères 6 % de mana en plus lorsque tu subis des dégâts.
4	Concentration	L'absorption de mana en cas de coup reçu augmente de	<b>40% -&gt; 8%</b>	Tu régénères 8 % de mana en plus lorsque tu subis des dégâts.
5	Concentration	L'absorption de mana en cas de coup reçu augmente de	<b>50% -&gt; 10%</b>	Tu régénères 10 % de mana en plus lorsque tu subis des dégâts.
1	Magie concentrée	Tu reçois 1 % de mana en plus si l'attaque réussit.		
2	Magie concentrée	Tu reçois 2 % de mana en plus si l'attaque réussit.		
3	Magie concentrée	Tu reçois 3 % de mana en plus si l'attaque réussit.		
4	Magie concentrée	Tu reçois 4 % de mana en plus si l'attaque réussit.		
5	Magie concentrée	Tu reçois 5 % de mana en plus si l'attaque réussit.		
1	Agression	Tu recharges 10 % de puissance en plus lorsque tu subis un	<b>10% -&gt; 2%</b>	Tu recharges 2 % de puissance en plus lorsque tu subis un coup.
2	Agression	Tu recharges 20 % de puissance en plus lorsque tu subis un	<b>20% -&gt; 4%</b>	Tu recharges 4 % de puissance en plus lorsque tu subis un coup.
3	Agression	Tu recharges 30 % de puissance en plus lorsque tu subis un	<b>30% -&gt; 6%</b>	Tu recharges 6 % de puissance en plus lorsque tu subis un coup.
4	Agression	Tu recharges 40 % de puissance en plus lorsque tu subis un	<b>40% -&gt; 8%</b>	Tu recharges 8 % de puissance en plus lorsque tu subis un coup.
5	Agression	Tu recharges 50 % de puissance en plus lorsque tu subis un	<b>50% -&gt; 10%</b>	Tu recharges 10 % de puissance en plus lorsque tu subis un coup.
1	Déchaînement de colère	Tu absorbes 1 % de puissance en plus lorsque tu réussis une		Tu absorbes 1 % de puissance en plus lorsque tu réussis une
2	Déchaînement de colère	Tu recharges 2 % de puissance en plus lorsque tu réussis une		Tu recharges 2 % de puissance en plus lorsque tu réussis une
3	Déchaînement de colère	Tu recharges 4 % de puissance en plus lorsque tu réussis une	<b>4% -&gt; 3%</b>	Tu recharges 3 % de puissance en plus lorsque tu réussis une
4	Déchaînement de colère	Tu recharges 5 % de puissance en plus lorsque tu réussis une	<b>5% -&gt; 4%</b>	Tu recharges 4 % de puissance en plus lorsque tu réussis une
5	Déchaînement de colère	Tu recharges 7 % de puissance en plus lorsque tu réussis une	<b>7% -&gt; 5%</b>	Tu recharges 5 % de puissance en plus lorsque tu réussis une
1	Endurance infinie	Après avoir subi des dégâts, il y a une probabilité de 1 % de voir 120 % des PV des dégâts subis se régénérer trois fois de suite. Tu peux régénérer 30 % maximum du total de tes PV. (Le temps de rechargement est de 3 sec.)	<b>Régénération des PV 120 -&gt; 100 %</b>	En cas de dégâts subis, tu as une probabilité de 1 % de régénérer 3 fois de suite 100 % des PV des dégâts subis. Tu peux régénérer 30 % maximum du total de tes PV. (Le temps de rechargement est de 3 sec.)
2	Endurance infinie	En cas de dégâts subis, tu as une probabilité de 2 % de régénérer 3 fois de suite 120 % des PV des dégâts subis. Tu peux régénérer 30 % maximum du total de tes PV. (Le temps	<b>Régénération des PV 120 -&gt; 100 %</b>	En cas de dégâts subis, tu as une probabilité de 2 % de régénérer 3 fois de suite 100 % des PV des dégâts subis. Tu peux régénérer 30 % maximum du total de tes PV. (Le temps de rechargement est
3	Endurance infinie	En cas de dégâts subis, tu as une probabilité de 3 % de régénérer 3 fois de suite 120 % des PV des dégâts subis. Tu peux régénérer 30 % maximum du total de tes PV. (Le temps	<b>Régénération des PV 120 -&gt; 100 %</b>	En cas de dégâts subis, tu as une probabilité de 3 % de régénérer 3 fois de suite 100 % des PV des dégâts subis. Tu peux régénérer 30 % maximum du total de tes PV. (Le temps de rechargement est
4	Endurance infinie	Après avoir subi des dégâts, tu as une probabilité de 4 % de régénérer 120 % des PV des dégâts subis trois fois de suite. Tu peux régénérer 30 % maximum du total de tes PV. (Le	<b>Régénération des PV 120 -&gt; 100 %</b>	En cas de dégâts subis, tu as une probabilité de 4 % de régénérer 3 fois de suite 100 % des PV des dégâts subis. Tu peux régénérer 30 % maximum du total de tes PV. (Le temps de rechargement est

5	Endurance infinie	Après avoir subi des dégâts, tu as une probabilité de 5 % de régénérer 120 % des PV des dégâts subis trois fois de suite. Tu peux régénérer 30 % maximum du total de tes PV. (Le	<b>Régénération des PV 120 -&gt; 100 %</b>	En cas de dégâts subis, tu as une probabilité de 5 % de régénérer 3 fois de suite 100 % des PV des dégâts subis. Tu peux régénérer 30 % maximum du total de tes PV. (Le temps de rechargement est
1	Riposte	Lorsque toi ou ton adversaire êtes touché, il existe une probabilité de 3 % que tes 3 prochaines attaques normales deviennent des coups critiques. (L'effet dure 30 secondes et ne peut pas être réactivé pendant cette durée.)	<b>Coup critique 3x -&gt; 3x</b>	Lorsque toi ou ton adversaire êtes touché, il existe une probabilité de 3 % que tes 3 prochaines attaques normales deviennent des coups critiques. (L'effet dure 30 secondes et ne peut pas être réactivé pendant cette durée.)
2	Riposte	Lorsque toi ou ton adversaire êtes touché, il existe une probabilité de 3 % que tes 6 prochaines attaques normales deviennent des coups critiques. (L'effet dure 30 secondes et ne peut pas être réactivé pendant cette durée.)	<b>Coup critique 6x -&gt; 4x</b>	Lorsque toi ou ton adversaire êtes touché, il existe une probabilité de 3 % que tes 4 prochaines attaques normales deviennent des coups critiques. (L'effet dure 30 secondes et ne peut pas être réactivé pendant cette durée.)
3	Riposte	Lorsque toi ou ton adversaire êtes touché, il existe une probabilité de 3 % que tes 9 prochaines attaques normales deviennent des coups critiques. (L'effet dure 30 secondes et ne peut pas être réactivé pendant cette durée.)	<b>Coup critique 9x -&gt; 5x</b>	Lorsque toi ou ton adversaire êtes touché, il existe une probabilité de 3 % que tes 5 prochaines attaques normales deviennent des coups critiques. (L'effet dure 30 secondes et ne peut pas être réactivé pendant cette durée.)
4	Riposte	Lorsque toi ou ton adversaire êtes touché, il existe une probabilité de 3 % que tes 12 prochaines attaques normales deviennent des coups critiques. (L'effet dure 30 secondes et ne peut pas être réactivé pendant cette durée.)	<b>Coup critique 12x -&gt; 6x</b>	Lorsque toi ou ton adversaire êtes touché, il existe une probabilité de 3 % que tes 6 prochaines attaques normales deviennent des coups critiques. (L'effet dure 30 secondes et ne peut pas être réactivé pendant cette durée.)
5	Riposte	Lorsque toi ou ton adversaire êtes touché, il existe une probabilité de 3 % que tes 15 prochaines attaques normales deviennent des coups critiques. (L'effet dure 30 secondes et ne peut pas être réactivé pendant cette durée.)	<b>Coup critique 15x -&gt; 7x</b>	Lorsque toi ou ton adversaire êtes touché, il existe une probabilité de 3 % que tes 7 prochaines attaques normales deviennent des coups critiques. (L'effet dure 30 secondes et ne peut pas être réactivé pendant cette durée.)
1	Sacrifice héroïque	Si tu meurs dans un donjon ou en JcJ, un des membres du groupe dans un rayon de 15 mètres voit une partie de ses PV se régénérer. (Régénération de PV : donjon 6 %, JcJ 3 %)	<b>Régénération de PV en JcJ : 3 % -&gt; 2 %</b>	Si tu meurs dans un donjon ou en JcJ, un des membres du groupe dans un rayon de 15 mètres voit une partie de ses PV se régénérer. (Donjon : 6 %, JcJ : 2 %)
2	Sacrifice héroïque	Si tu meurs dans un donjon ou en JcJ, un des membres du groupe dans un rayon de 15 mètres voit une partie de ses PV se régénérer. (Donjon : 12 %, JcJ : 6 %)	<b>Régénération de PV en JcJ : 6 % -&gt; 4 %</b>	Si tu meurs dans un donjon ou en JcJ, un des membres du groupe dans un rayon de 15 mètres voit une partie de ses PV se régénérer. (Régénération de PV : donjon 12 %, JcJ 4 %)
3	Sacrifice héroïque	Si tu meurs dans un donjon ou en JcJ, un des membres du groupe dans un rayon de 15 mètres voit une partie de ses PV se régénérer. (Régénération de PV : donjon 18 %, JcJ 9 %)	<b>Régénération de PV en JcJ : 9 % -&gt; 6 %</b>	Si tu meurs dans un donjon ou en JcJ, un des membres du groupe dans un rayon de 15 mètres voit une partie de ses PV se régénérer. (Donjon : 18 %, JcJ : 6 %)
4	Sacrifice héroïque	Si tu meurs dans un donjon ou en JcJ, un des membres du groupe dans un rayon de 15 mètres voit une partie de ses PV se régénérer. (Donjon : 24 %, JcJ : 12 %)	<b>Régénération de PV en JcJ : 12 % -&gt; 8 %</b>	Si tu meurs dans un donjon ou en JcJ, un des membres du groupe dans un rayon de 15 mètres voit une partie de ses PV se régénérer. (Donjon : 24 %, JcJ : 8 %)
5	Sacrifice héroïque	Si tu meurs dans un donjon ou en JcJ, un des membres du groupe dans un rayon de 15 mètres voit une partie de ses PV se régénérer. (Donjon : 30 %, JcJ : 15 %)	<b>Régénération de PV en JcJ : 15 % -&gt; 10 %</b>	Si tu meurs dans un donjon ou en JcJ, un des membres du groupe dans un rayon de 15 mètres voit une partie de ses PV se régénérer. (Donjon : 30 %, JcJ : 10 %)
1	La main de Midas	Elle donne +2 % de PP en donjon.		
2	La main de Midas	Elle donne +4 % de PP en donjon.		
3	La main de Midas	Elle donne +6 % de PP en donjon.		

4	La main de Midas	Elle donne +8 % de PP en donjon.		
5	La main de Midas	Elle donne +10 % de PP en donjon.		