

Al momento, il livello più alto per le gilde è 15 e sono disponibili 15 skill point della gilda. (Usando la Benedizione gnostica è possibile ricevere 5 SPG aggiuntivi.)

Non appena il livello per le gilde salirà a 20, saranno disponibili 20 SPG. (Usando la Benedizione gnostica è possibile ricevere 5 SPG aggiuntivi.)

Level	SkillNameRel	SkillEffectiveDescription	Modifica della descrizione della skill	Modifica della descrizione dell'effetto della skill
1	Equilibrio corporeo	Aumenta la difesa magica di 10 e l'attacco di 20 a tutti i membri della gilda.		
2	Equilibrio corporeo	Aumenta la difesa magica di 20 e l'attacco di 40 a tutti i membri della gilda.		
3	Equilibrio corporeo	Aumenta la difesa magica di 30 e l'attacco di 60 a tutti i membri della gilda.		
4	Equilibrio corporeo	Aumenta la difesa magica di 40 e l'attacco di 80 a tutti i membri della gilda.		
5	Equilibrio corporeo	Aumenta la difesa magica di 50 e l'attacco di 100 a tutti i membri della gilda.		
1	Anima armoniosa	Aumenta la difesa di 10 e l'attacco magico di 20 a tutti i membri della gilda.		
2	Anima armoniosa	Aumenta la difesa di 20 e l'attacco magico di 40 a tutti i membri della gilda.		
3	Anima armoniosa	Aumenta la difesa di 30 e l'attacco magico di 60 a tutti i membri della gilda.		
4	Anima armoniosa	Aumenta la difesa di 40 e l'attacco magico di 80 a tutti i membri della gilda.		
5	Anima armoniosa	Aumenta la difesa di 50 e l'attacco magico di 100 a tutti i membri della gilda.		
1	Sostegno consenziente	Quando una gilda con più di due membri affronta un Dungeon, questi ricevono il 3% in più di EXP.	Eliminazione della condizione 'Insieme ai membri della gilda'	Ricevi il 3% in più di EXP nei Dungeon.

2	Sostegno consenziente	Quando una gilda con più di due membri affronta un Dungeon, questi ricevono il 6% in più di EXP.	Eliminazione della condizione 'Insieme ai membri della gilda'	Ricevi il 6% in più di EXP nei Dungeon.
3	Sostegno consenziente	Quando una gilda con più di due membri affronta un Dungeon, questi ricevono il 9% in più di EXP.	Eliminazione della condizione 'Insieme ai membri della gilda'	Ricevi il 9% in più di EXP nei Dungeon.
4	Sostegno consenziente	Quando una gilda con più di due membri affronta un Dungeon, questi ricevono il 12% in più di EXP.	Eliminazione della condizione 'Insieme ai membri della gilda'	Ricevi il 12% in più di EXP nei Dungeon.
5	Sostegno consenziente	Quando una gilda con più di due membri affronta un Dungeon, questi ricevono il 15% in più di EXP.	Eliminazione della condizione 'Insieme ai membri della gilda'	Ricevi il 15% in più di EXP nei Dungeon.
1	Maestro dell'alchimia	Le pozioni e il cibo sono il 5% più efficaci.		
2	Maestro dell'alchimia	Le pozioni e il cibo sono il 10% più efficaci.		
3	Maestro dell'alchimia	Le pozioni e il cibo sono il 15% più efficaci.		
4	Maestro dell'alchimia	Le pozioni e il cibo sono il 20% più efficaci.		
5	Maestro dell'alchimia	Le pozioni e il cibo sono il 25% più efficaci.		
1	Concentrazione	La tua assimilazione di mana in caso di danno subito aumenta di un valore pari al 10%.	10% -> 2%	La tua assimilazione di mana in caso di danno subito aumenta di un valore pari al 2%.
2	Concentrazione	La tua assimilazione di mana in caso di danno subito aumenta di un valore pari al 20%.	20% -> 4%	La tua assimilazione di mana in caso di danno subito aumenta di un valore pari al 4%.
3	Concentrazione	L'assimilazione di mana per un colpo ricevuto aumenta del 30%.	30% -> 6%	La tua assimilazione di mana in caso di danno subito aumenta di un valore pari al 6%.
4	Concentrazione	L'assimilazione di mana per un colpo ricevuto aumenta del 40%.	40% -> 8%	La tua assimilazione di mana in caso di danno subito aumenta di un valore pari all'8%.
5	Concentrazione	L'assimilazione di mana per un colpo ricevuto aumenta del 50%.	50% -> 10%	La tua assimilazione di mana in caso di danno subito aumenta di un valore pari al 10%.
1	Magia concentrata	L'assimilazione di mana per un colpo riuscito aumenta dell'1%.		
2	Magia concentrata	L'assimilazione di mana per un colpo riuscito aumenta del 2%.		
3	Magia concentrata	L'assimilazione di mana per un colpo riuscito aumenta del 3%.		

4	Magia concentrata	L'assimilazione di mana per un colpo riuscito aumenta del 4%.		
5	Magia concentrata	L'assimilazione di mana per un colpo riuscito aumenta del 5%.		
1	Aggressione	Quando subisci un colpo ricevi il 10% di forza in più.	10% -> 2%	Quando subisci un colpo ricevi il 2% di forza in più.
2	Aggressione	Quando subisci un colpo ricevi il 20% di forza in più.	20% -> 4%	Quando subisci un colpo ricevi il 4% di forza in più.
3	Aggressione	Quando subisci un colpo ricevi il 30% di forza in più.	30% -> 6%	Quando subisci un colpo ricevi il 6% di forza in più.
4	Aggressione	Quando subisci un colpo ricevi il 40% di forza in più.	40% -> 8%	Quando subisci un colpo ricevi l'8% di forza in più.
5	Aggressione	Quando subisci un colpo ricevi il 50% di forza in più.	50% -> 10%	Quando subisci un colpo ricevi il 10% di forza in più.
1	Ira scatenata	Ricevi l'1% di forza in più per ogni attacco riuscito.		Ricevi l'1% di forza in più per ogni attacco riuscito.
2	Ira scatenata	Ricevi il 2% di forza in più per ogni attacco riuscito.		Ricevi il 2% di forza in più per ogni attacco riuscito.
3	Ira scatenata	Ricevi il 4% di forza in più per ogni attacco riuscito.	4% -> 3%	Ricevi il 3% di forza in più per ogni attacco riuscito.
4	Ira scatenata	Ricevi il 5% di forza in più per ogni attacco riuscito.	5% -> 4%	Ricevi il 4% di forza in più per ogni attacco riuscito.
5	Ira scatenata	Ricevi il 7% di forza in più per ogni attacco riuscito.	7% -> 5%	Ricevi il 5% di forza in più per ogni attacco riuscito.
1	Resistenza infinita	Dopo aver subito dei danni vi è una probabilità dell'1% di rigenerare per tre volte di seguito il 120% degli HP del danno subito. Puoi ripristinare al massimo il 30% dei tuoi HP totali. (Tempo d'attesa: 3 sec.)	Rigenerazione HP 120 -> 100%	Dopo aver subito dei danni vi è una probabilità dell'1% di rigenerare per tre volte di seguito il 100% degli HP del danno subito. Puoi ripristinare al massimo il 30% dei tuoi HP totali. (Tempo d'attesa: 3 sec.)
2	Resistenza infinita	Dopo aver subito dei danni vi è una probabilità del 2% di rigenerare per tre volte di seguito il 120% degli HP del danno subito. Puoi ripristinare al massimo il 30% dei tuoi HP totali. (Tempo d'attesa: 3 sec.)	Rigenerazione HP 120 -> 100%	Dopo aver subito dei danni vi è una probabilità del 2% di rigenerare per tre volte di seguito il 100% degli HP del danno subito. Puoi ripristinare al massimo il 30% dei tuoi HP totali. (Tempo d'attesa: 3 sec.)

3	Resistenza infinita	Dopo aver subito dei danni vi è una probabilità del 3% di rigenerare per tre volte di seguito il 120% degli HP del danno subito. Puoi ripristinare al massimo il 30% dei tuoi HP totali. (Tempo d'attesa: 3 sec.)	Rigenerazione HP 120 -> 100%	Dopo aver subito dei danni vi è una probabilità del 3% di rigenerare per tre volte di seguito il 100% degli HP del danno subito. Puoi ripristinare al massimo il 30% dei tuoi HP totali. (Tempo d'attesa: 3 sec.)
4	Resistenza infinita	Dopo aver subito dei danni vi è una probabilità del 4% di rigenerare per tre volte di seguito il 120% degli HP del danno subito. Puoi ripristinare al massimo il 30% dei tuoi HP totali. (Tempo d'attesa: 3 sec.)	Rigenerazione HP 120 -> 100%	Dopo aver subito dei danni vi è una probabilità del 4% di rigenerare per tre volte di seguito il 100% degli HP del danno subito. Puoi ripristinare al massimo il 30% dei tuoi HP totali. (Tempo d'attesa: 3 sec.)
5	Resistenza infinita	Dopo aver subito dei danni vi è una probabilità del 5% di rigenerare per tre volte di seguito il 120% degli HP del danno subito. Puoi ripristinare al massimo il 30% dei tuoi HP totali. (Tempo d'attesa: 3 sec.)	Rigenerazione HP 120 -> 100%	Dopo aver subito dei danni vi è una probabilità del 5% di rigenerare per tre volte di seguito il 100% degli HP del danno subito. Puoi ripristinare al massimo il 30% dei tuoi HP totali. (Tempo d'attesa: 3 sec.)
1	Replica	In caso di bel colpo o bel colpo subito, i tuoi 3 attacchi normali seguenti infliggono un colpo critico con un 3% di probabilità. (L'effetto dura 30 sec. e non può essere riattivato in questo lasso di tempo).	Colpo critico 3x -> 3x	In caso di bel colpo o bel colpo subito, i tuoi 3 attacchi normali seguenti infliggono un colpo critico con un 3% di probabilità. (L'effetto dura 30 sec. e non può essere riattivato in questo lasso di tempo).
2	Replica	In caso di bel colpo o bel colpo subito, i tuoi 6 attacchi normali seguenti infliggono un colpo critico con un 3% di probabilità. (L'effetto dura 30 sec. e non può essere riattivato in questo lasso di tempo).	Colpo critico 6x -> 4x	In caso di bel colpo o bel colpo subito, i tuoi 4 attacchi normali seguenti infliggono un colpo critico con un 3% di probabilità. (L'effetto dura 30 sec. e non può essere riattivato in questo lasso di tempo).
3	Replica	In caso di bel colpo o bel colpo subito, i tuoi 9 attacchi normali seguenti infliggono un colpo critico con un 3% di probabilità. (L'effetto dura 30 sec. e non può essere riattivato in questo lasso di tempo).	Colpo critico 9x -> 5x	In caso di bel colpo o bel colpo subito, i tuoi 5 attacchi normali seguenti infliggono un colpo critico con un 3% di probabilità. (L'effetto dura 30 sec. e non può essere riattivato in questo lasso di tempo).

4	Replica	In caso di bel colpo o bel colpo subito, i tuoi 12 attacchi normali seguenti infliggono un colpo critico con un 3% di probabilità. (L'effetto dura 30 sec. e non può essere riattivato in questo lasso di tempo).	Colpo critico 12x -> 6x	In caso di bel colpo o bel colpo subito, i tuoi 6 attacchi normali seguenti infliggono un colpo critico con un 3% di probabilità. (L'effetto dura 30 sec. e non può essere riattivato in questo lasso di tempo).
5	Replica	In caso di bel colpo o bel colpo subito, i tuoi 15 attacchi normali seguenti infliggono un colpo critico con un 3% di probabilità. (L'effetto dura 30 sec. e non può essere riattivato in questo lasso di tempo).	Colpo critico 15x -> 7x	In caso di bel colpo o bel colpo subito, i tuoi 7 attacchi normali seguenti infliggono un colpo critico con un 3% di probabilità. (L'effetto dura 30 sec. e non può essere riattivato in questo lasso di tempo).
1	Sacrificio eroico	Qualora tu dovessi morire in un Dungeon o in un PvP, un membro del gruppo distante al massimo 15 metri rigenererebbe parte dei propri HP. (Dungeon: 6%, PvP: 3%)	Rigenerazione HP nel PvP 3% -> 2%	Qualora tu dovessi morire in un Dungeon o in un PvP, un membro del gruppo distante al massimo 15 metri rigenererebbe parte dei propri HP. (Dungeon: 6%, PvP: 2%)
2	Sacrificio eroico	Qualora tu dovessi morire in un Dungeon o in un PvP, un membro del gruppo distante al massimo 15 metri rigenererebbe parte dei propri HP. (Dungeon: 12%, PvP: 6%)	Rigenerazione HP nel PvP 6% -> 4%	Qualora tu dovessi morire in un Dungeon o in un PvP, un membro del gruppo distante al massimo 15 metri rigenererebbe parte dei propri HP. (Dungeon: 12%, PvP: 4%)
3	Sacrificio eroico	Qualora tu dovessi morire in un Dungeon o in un PvP, un membro del gruppo distante al massimo 15 metri rigenererebbe parte dei propri HP. (Dungeon: 18%, PvP: 9%)	Rigenerazione HP nel PvP 9% -> 6%	Qualora tu dovessi morire in un Dungeon o in un PvP, un membro del gruppo distante al massimo 15 metri rigenererebbe parte dei propri HP. (Dungeon: 18%, PvP: 6%)
4	Sacrificio eroico	Qualora tu dovessi morire in un Dungeon o in un PvP, un membro del gruppo distante al massimo 15 metri rigenererebbe parte dei propri HP. (Dungeon: 24%, PvP: 12%)	Rigenerazione HP nel PvP 12% -> 8%	Qualora tu dovessi morire in un Dungeon o in un PvP, un membro del gruppo distante al massimo 15 metri rigenererebbe parte dei propri HP. (Dungeon: 24%, PvP: 8%)
5	Sacrificio eroico	Qualora tu dovessi morire in un Dungeon o in un PvP, un membro del gruppo distante al massimo 15 metri rigenererebbe parte dei propri HP. (Dungeon: 30%, PvP: 15%)	Rigenerazione HP nel PvP 15% -> 10%	Qualora tu dovessi morire in un Dungeon o in un PvP, un membro del gruppo distante al massimo 15 metri rigenererebbe parte dei propri HP. (Dungeon: 30%, PvP: 10%)
1	La mano di Mida	+2% di ED nei Dungeon.		
2	La mano di Mida	+4% di ED nei Dungeon.		
3	La mano di Mida	+6% di ED nei Dungeon.		

4	La mano di Mida	+8% di ED nei Dungeon.		
5	La mano di Mida	+10% di ED nei Dungeon.		