

Postać	Cel	Zmiany
-	Nietykalność	- Zmiana polegająca na tym, że postać w stanie nietykalności nie jest już przyciągana przez Czarne Dziury.
-	Tytuł – Zejście w Mrok	- Przy trafieniu przez 10 sek. wszystkie odporności -20 (10 nalożeń) ⇒ Zmiana na: Przy trafieniu przez 7 sek. wszystkie odporności -20 (5 nalożeń)
-	Umiejętności, które ignorują obronę	[Plansza] - Zmiana na ignorowanie 100% obrony. [PvP] - Zmiana na ignorowanie 25% obrony. [Lista odnośnych umiejętności] - [Aisha] Promień Energii - [Raven] Mega Łamacz Furkadeł - [Chung] Katusze Caladbolga, Niszczyciel Łądu – Trzęsienie Ziemi - [Ara] Tajemnicza technika 'Duch Wilka' (5. krok), Włócznia Energii - [Elesis] Niszczycielski Mocarz, Dziki Szok - [Lu/Ciel] Niszczące Uderzenie, Apollyon - [Ain] Moc: Tryb Kreacji (Cios w Górę), Moc: Tryb Kreacji (Eksplozja Eldrytu), Quietus Lancea
-	Manabreak	- Dla niektórych postaci zostanie usunięta funkcja wykonywania manabreaku podczas kombosa. [Elsword] - Miecznik: Sprint ZXX - Arcyrycerz: Sprint XXX [Raven] - Wybraniec Przeznaczenia: Przegrzanie XXX - Weteran Ognia: Skok ze sprintu X - Weteran Ognia: Sprint ZZZ [Ain] - Skok Z
Raven	Ucieczka w Cienie	- Regeneracja 7 sek. ⇒ jest zmieniana na 9 sek. - Przy ataku podczas wykonywania umiejętności zużywanych jest 20 PM.

		– Zaraz po zakończeniu umiejętności czas regeneracji umiejętności zacznie się zmniejszać.
<b>Mistrz Miecza</b>	Ucieczka!	– Przy ucieczce rozpoczyna się czas regeneracji dla efektu Ucieczki w Cienie wpisanego w slocie umiejętności.
<b>Ognista Pięść</b>	Zaczarowana Ręka	– Manabreak niemożliwy przez 2 sek. ⇒ zmiana na 1,5 sek.
<b>Weteran Ognia</b>	Żelazny Najemnik	[Plansza] – Zmniejszenie obrażeń z pz.1 Przegrzanie zmienia się z -20% ⇒ na -45%. – Zmniejszenie obrażeń z pz.2 Przegrzanie zmienia się z -30% ⇒ na -50%. – Zmniejszenie obrażeń z pz.3 Przegrzanie zmienia się z -40% ⇒ na -55%. – Zmniejszenie obrażeń z pz.4 Przegrzanie zmienia się z -50% ⇒ na -60%.  [PvP] – Zmniejszenie obrażeń z pz.1 Przegrzanie zmienia się z -12,5% ⇒ na -22,5%. – Zmniejszenie obrażeń z pz.2 Przegrzanie zmienia się z -15% ⇒ na -25%. – Zmniejszenie obrażeń z pz.3 Przegrzanie zmienia się z -17,5% ⇒ na -27,5%. – Zmniejszenie obrażeń z pz.4 Przegrzanie zmienia się z -20% ⇒ na -30%.
<b>Eve</b>	Ofiara Krwi	– Przy efekcie rozróżnia się w zależności od planszy/PvP.  [Plansza] – Zużycie PŻ 15% – Pozyskiwanie PM 50  [PvP] – Zużycie PŻ 15% ⇒ zmiana na 5%. – Pozyskiwanie PM 50 ⇒ zmiana na 17%.
<b>Nazo-Serafin</b>	Piorun kulisty	– Przy użyciu powiększenia powiększenie zasięgu ataku zmienia się o 130% ⇒ do 110%.
	Spektrum Kryształów Eldrytu	– Przy efekcie 'Unicestwiający' nie jest zmieniane żadne zużycie PM ⇒ na 50% kosztów PM.
	Kod: Odpoczynek – Łamacz	– Ataki przechodzące przez krąg uroku ignorują przez 10 sek. obronę. Zmiana na ⇒ Ataki przechodzące przez krąg uroku ignorują przez 10 sek. obronę. (PvP 5 sek.)
<b>Żelazny Paladyn</b>	Szybki Strażnik	– Zmiana polegająca na tym, że przy buffie [Szybki Strażnik] przez umiejętność Szybki Strażnik nie ma miejsca zwiększenie regeneracji PM.
	Umiejętność: Pandemonium	– Przy efekcie 'Unicestwiający' zmniejszenie kosztów PM o 50 ⇒ zmiana na obrażenia +120%.
	Specjalizacja B	– Poziom początkowy dla zmniejszenia efektu zostaje zmieniony z 20% ⇒ na 10%.

Ara	Specjalizacja B	– Wartości potrzebne do wzmocnienia efektu specjalizacji B zwiększają się odpowiednio.
	Dzielne Poświęcenie	– Przy wykonywaniu: Droga Dobroci – Tajemnicza Technika Smoczego Zęba – Wysadzenie w Powietrze regeneracja energii Ducha. Zmiana na ⇒ przy pomyślnym ataku regeneracja energii ducha.
Elesis	Ambicja – mocno	– Przeciwnicy trafieni przez 'Ambicja – mocno' padają natychmiast na ziemię.
Wielki Mistrz	Zwinna Wojowniczką	– Pz.2 zwiększenie szybkości ataku +4% ⇒ zmiana na +3%. – Pz.2 zwiększenie szybkości ataku +6% ⇒ zmiana na +4%. – Pz.2 zwiększenie szybkości ataku +8% ⇒ zmiana na +5%.  – Energia Wiatru – Zwiększenie szybkości poruszania się / szybkości ataku +2% (można nakładać maks. 10 razy) ⇒ zmiana na +1% (można nakładać maks. 5 razy).
Czerwony Mściciel	Demoniczny Kułak	– Manabreak niemożliwy przez 2 sek. ⇒ zmiana na 1,5 sek.
Lu/Ciel	Specjalizacja A	– Za każdy 1 punkt kombinacji regenerowanych jest 10 PM ⇒ zmiana na za każdy 1 punkt kombinacji regenerowanych jest 5 PM.
	Regeneracja PM	[PvP] – Regeneracja PM przy aktualnie niegranej postaci na sek. 1,5 ⇒ zmiana na 1 PM.
Anioł Śmierci	Zbliżający się strach	[PvP] – Regeneracja PM: 40 + liczba nadożeń Skradającego się Strachu x3 (można nakładać maks. 5 razy) ⇒ zmiana na 5 + liczba nadożeń Skradającego się Strachu x3 (można nakładać maks. 5 razy).
Noblesse	Więź – Wyzdrowienie	[Plansza] – Pz.1 zwiększenie naturalnej regeneracji PM o 0,5 ⇒ zmiana na 1,4. – Pz.2 zwiększenie naturalnej regeneracji PM o 0,9 ⇒ zmiana na 1,6. – Pz.3 zwiększenie naturalnej regeneracji PM o 1,3 ⇒ zmiana na 1,8. – Pz.4 zwiększenie naturalnej regeneracji PM o 1,7 ⇒ zmiana na 2.
		[PvP] – Pz.1 zwiększenie naturalnej regeneracji PM o 0,2 ⇒ zmiana na 0,2. – Pz.2 zwiększenie naturalnej regeneracji PM o 0,3 ⇒ zmiana na 0,3. – Pz.3 zwiększenie naturalnej regeneracji PM o 0,5 ⇒ zmiana na 0,4. – Pz.4 zwiększenie naturalnej regeneracji PM o 0,7 ⇒ zmiana na 0,5.
	Poświęcenie Szlachty	[PvP]

	Poswięcenie Sziachty	- Zwiększenie PM o 10 ⇒ zmiana na 5.
Freya	Anioł pola bitwy	- Jeśli manewry powietrzne zostaną wykonane więcej niż 3 razy pod rząd, za każdy 1 dodatkowy manewr powietrzny zostanie zużytych 5 PM. (Przy lądowaniu na ziemi liczba jest resetowana.)
Vigere	Folium Flos	[PvP] - PŻ/regeneracja PM na sek o 1% ⇒ zmiana na regenerację PŻ/PM na sek. o 0,5%.