

Obecnie maks. poziom gildii to 15 przy 15 dostępnych punktach umiejętności gildii. (Błogosławieństwo Gnosis może dać 5 dodatkowych PUG.)

Gdy maks. poziom gildii wzrośnie do 20, gildie będą miały do dyspozycji 20 PUG. (Błogosławieństwo Gnosis może dać 5 dodatkowych PUG.)

Level	SkillNameRel	SkillEffectiveDescription	Zmiana opisu umiejętności	Zmiana opisu efektu umiejętności
1	Równowaga Ciała	Podwyższa u wszystkich członków gildii magiczną obronę		
2	Równowaga Ciała	Podwyższa u wszystkich członków gildii magiczną obronę		
3	Równowaga Ciała	Podwyższa u wszystkich członków gildii magiczną obronę		
4	Równowaga Ciała	Podwyższa u wszystkich członków gildii magiczną obronę		
5	Równowaga Ciała	Podwyższa u wszystkich członków gildii magiczną obronę		
1	Harmonijna Dusza	Podwyższa u wszystkich członków gildii obronę o 10 a		
2	Harmonijna Dusza	Podwyższa u wszystkich członków gildii obronę o 20 a		
3	Harmonijna Dusza	Podwyższa u wszystkich członków gildii obronę o 30 a		
4	Harmonijna Dusza	Podwyższa u wszystkich członków gildii obronę o 40 a		
5	Harmonijna Dusza	Podwyższa u wszystkich członków gildii obronę o 50 a		
1	Wsparcie Kompanów	Jeśli gildia wkroczy na planszę z więcej niż dwoma członkami, każdy z nich otrzymuje 3% więcej PD.	Warunek 'Razem z członkami gildii' zostanie usunięty	Otrzymujesz 3% więcej PD na planszy.
2	Wsparcie Kompanów	Jeśli gildia wkroczy na planszę z więcej niż dwoma członkami, każdy z nich otrzymuje 6% więcej PD.	Warunek 'Razem z członkami gildii' zostanie usunięty	Otrzymujesz 6% więcej PD na planszy.
3	Wsparcie Kompanów	Jeśli gildia wkroczy na planszę z więcej niż dwoma członkami, każdy z nich otrzymuje 9% więcej PD.	Warunek 'Razem z członkami gildii' zostanie usunięty	Otrzymujesz 9% więcej PD na planszy.
4	Wsparcie Kompanów	Jeśli gildia wkroczy na planszę z więcej niż dwoma członkami, każdy z nich otrzymuje 12% więcej PD.	Warunek 'Razem z członkami gildii' zostanie usunięty	Otrzymujesz 12% więcej PD na planszy.
5	Wsparcie Kompanów	Jeśli gildia wkroczy na planszę z więcej niż dwoma członkami, każdy z nich otrzymuje 15% więcej PD.	Warunek 'Razem z członkami gildii' zostanie usunięty	Otrzymujesz 15% więcej PD na planszy.
1	Mistrz Alchemii	Efekty eliksirów i pożywienia zwiększają się o 5%.		
2	Mistrz Alchemii	Efekty eliksirów i pożywienia zwiększają się o 10%.		
3	Mistrz Alchemii	Efekty eliksirów i pożywienia zwiększają się o 15%.		
4	Mistrz Alchemii	Efekty eliksirów i pożywienia zwiększają się o 20%.		
5	Mistrz Alchemii	Efekty eliksirów i pożywienia zwiększają się o 25%.		

1	Koncentracja	Twoja absorbcja many podczas otrzymanego obrażenia	10% -> 2%	Twoja absorbcja many podczas otrzymanego obrażenia wzrasta
2	Koncentracja	Twoja absorbcja many podczas otrzymanego obrażenia	20% -> 4%	Twoja absorbcja many podczas otrzymanego obrażenia wzrasta
3	Koncentracja	Regeneracja many podczas otrzymanego obrażenia	30% -> 6%	Twoja absorbcja many podczas otrzymanego obrażenia wzrasta
4	Koncentracja	Regeneracja many podczas otrzymanego obrażenia	40% -> 8%	Twoja absorbcja many podczas otrzymanego obrażenia wzrasta
5	Koncentracja	Regeneracja many podczas otrzymanego obrażenia	50% -> 10%	Twoja absorbcja many podczas otrzymanego obrażenia wzrasta
1	Skoncentrowana Magia	Absorpcja many przy udanym trafieniu wzrasta o 1%.		
2	Skoncentrowana Magia	Absorpcja many przy pomyślnym trafieniu wzrasta o 2%.		
3	Skoncentrowana Magia	Absorpcja many przy pomyślnym trafieniu wzrasta o 3%.		
4	Skoncentrowana Magia	Absorpcja many przy pomyślnym trafieniu wzrasta o 4%.		
5	Skoncentrowana Magia	Absorpcja many przy pomyślnym trafieniu wzrasta o 5%.		
1	Agresja	Podczas otrzymanego obrażenia otrzymujesz 10% więcej	10% -> 2%	Podczas otrzymanego obrażenia otrzymujesz 2% więcej mocy.
2	Agresja	Podczas otrzymanego obrażenia otrzymujesz 20% więcej	20% -> 4%	Podczas otrzymanego obrażenia otrzymujesz 4% więcej mocy.
3	Agresja	Podczas otrzymanego obrażenia otrzymujesz 30% więcej	30% -> 6%	Podczas otrzymanego obrażenia otrzymujesz 6% więcej mocy.
4	Agresja	Podczas otrzymanego obrażenia otrzymujesz 40% więcej	40% -> 8%	Podczas otrzymanego obrażenia otrzymujesz 8% więcej mocy.
5	Agresja	Podczas otrzymanego obrażenia otrzymujesz 50% więcej	50% -> 10%	Podczas otrzymanego obrażenia otrzymujesz 10% więcej mocy.
1	Wyładowanie Gniewu	Podczas zadanego ciosu otrzymujesz 1% więcej mocy.		Podczas zadanego ciosu otrzymujesz 1% więcej mocy.
2	Wyładowanie Gniewu	Podczas zadanego ciosu otrzymujesz 2% więcej mocy.		Podczas zadanego ciosu otrzymujesz 2% więcej mocy.
3	Wyładowanie Gniewu	Podczas udanego ataku otrzymujesz 4% więcej mocy.	4% -> 3%	Podczas udanego ataku otrzymujesz 3% więcej mocy.
4	Wyładowanie Gniewu	Podczas udanego ataku otrzymujesz 5% więcej mocy.	5% -> 4%	Podczas udanego ataku otrzymujesz 4% więcej mocy.
5	Wyładowanie Gniewu	Podczas zadanego ciosu otrzymujesz 7% więcej mocy.	7% -> 5%	Podczas udanego ataku otrzymujesz 5% więcej mocy.
1	Niewyczerpana Wytrzymałość	Po odniesieniu obrażeń masz 1% szansy na trzykrotną regenerację 120% PŻ odniesionych obrażeń. Regeneracja wynosi maks. 30% twoich maks. PŻ. (Regeneracja: 3 sek.)	Regeneracja PŻ 120 -> 100%	Po odniesieniu obrażeń masz 1% szansy na trzykrotną regenerację 100% PŻ odniesionych obrażeń. Regeneracja wynosi maks. 30% twoich maks. PŻ. (Regeneracja: 3 sek.)
2	Niewyczerpana Wytrzymałość	Po odniesieniu obrażeń masz 2% szansy na trzykrotną regenerację 120% PŻ odniesionych obrażeń. Regeneracja wynosi maks. 30% twoich maks. PŻ. (Regeneracja: 3 sek.)	Regeneracja PŻ 120 -> 100%	Po odniesieniu obrażeń masz 2% szansy na trzykrotną regenerację 100% PŻ odniesionych obrażeń. Regeneracja wynosi maks. 30% twoich maks. PŻ. (Regeneracja: 3 sek.)
3	Niewyczerpana Wytrzymałość	Po odniesieniu obrażeń masz 3% szansy na trzykrotną regenerację 120% PŻ odniesionych obrażeń. Regeneracja wynosi maks. 30% twoich maks. PŻ. (Regeneracja: 3 sek.)	Regeneracja PŻ 120 -> 100%	Po odniesieniu obrażeń masz 3% szansy na trzykrotną regenerację 100% PŻ odniesionych obrażeń. Regeneracja wynosi maks. 30% twoich maks. PŻ. (Regeneracja: 3 sek.)
4	Niewyczerpana Wytrzymałość	Po odniesieniu obrażeń masz 4% szansy na trzykrotną regenerację 120% PŻ odniesionych obrażeń. Regeneracja wynosi maks. 30% twoich maks. PŻ. (Regeneracja: 3 sek.)	Regeneracja PŻ 120 -> 100%	Po odniesieniu obrażeń masz 4% szansy na trzykrotną regenerację 100% PŻ odniesionych obrażeń. Regeneracja wynosi maks. 30% twoich maks. PŻ. (Regeneracja: 3 sek.)
5	Niewyczerpana Wytrzymałość	Po odniesieniu obrażeń masz 5% szansy na trzykrotną regenerację 120% PŻ odniesionych obrażeń. Regeneracja wynosi maks. 30% twoich maks. PŻ. (Regeneracja: 3 sek.)	Regeneracja PŻ 120 -> 100%	Po odniesieniu obrażeń masz 5% szansy na trzykrotną regenerację 100% PŻ odniesionych obrażeń. Regeneracja wynosi maks. 30% twoich maks. PŻ. (Regeneracja: 3 sek.)

1	Riposta	Zadanie lub odniesienie obrażeń sprawi, że twoje 3 następne standardowe ataki z 3% prawdopodobieństwem zakończą się ciosem kryt. (Efekt ten trwa przez 30 sek., podczas których nie może być	Cios kryt. 3x -> 3x	Zadanie lub odniesienie obrażeń sprawi, że twoje 3 następne standardowe ataki z 3% prawdopodobieństwem zakończą się ciosem kryt. (Efekt ten trwa przez 30 sek., podczas których nie może być ponownie aktywowany.)
2	Riposta	Zadanie lub odniesienie obrażeń sprawi, że 6 twoich następnych standardowych ataków z 3% prawdopodobieństwem zakończy się ciosem kryt. (Efekt ten trwa przez 30 sek., podczas których nie może być	Cios kryt. 6x -> 4x	Zadanie lub odniesienie obrażeń sprawi, że 4 twoje następne standardowe ataki z 3% prawdopodobieństwem zakończą się ciosem kryt. (Efekt ten trwa przez 30 sek., podczas których nie może być ponownie aktywowany.)
3	Riposta	Zadanie lub odniesienie obrażeń sprawi, że twoich 9 następnych standardowych ataków z 3% prawdopodobieństwem zakończy się ciosem kryt. (Efekt ten trwa przez 30 sek., podczas których nie może być	Cios kryt. 9x -> 5x	Zadanie lub odniesienie obrażeń sprawi, że 5 twoich następnych standardowych ataków z 3% prawdopodobieństwem zakończy się ciosem kryt. (Efekt ten trwa przez 30 sek., podczas których nie może być ponownie aktywowany.)
4	Riposta	Zadanie lub odniesienie obrażeń sprawi, że twoich 12 następnych standardowych ataków z 3% prawdopodobieństwem zakończą się ciosem kryt. (Efekt ten trwa przez 30 sek., podczas których nie może być	Cios kryt. 12x -> 6x	Zadanie lub odniesienie obrażeń sprawi, że 6 twoich następnych standardowych ataków z 3% prawdopodobieństwem zakończy się ciosem kryt. (Efekt ten trwa przez 30 sek., podczas których nie może być ponownie aktywowany.)
5	Riposta	Zadanie lub odniesienie obrażeń sprawi, że twoich 15 następnych standardowych ataków z 3% prawdopodobieństwem zakończą się ciosem kryt. (Efekt ten trwa przez 30 sek., podczas których nie może być	Cios kryt. 15x -> 7x	Zadanie lub odniesienie obrażeń sprawi, że 7 twoich następnych standardowych ataków z 3% prawdopodobieństwem zakończy się ciosem kryt. (Efekt ten trwa przez 30 sek., podczas których nie może być ponownie aktywowany.)
1	Heroiczne Poświęcenie	Jeśli umrzesz na planszy albo w PvP, jeden z członków grupy, znajdujący w odległości maks. 15 metrów, regeneruje część swoich PŻ. (Plansza: 6%, PvP: 3%)	Regeneracja PŻ w PvP 3% -> 2%	Jeśli umrzesz na planszy albo w PvP, jeden z członków grupy, znajdujący w odległości maks. 15 metrów, regeneruje część swoich PŻ. (Plansza: 6%, PvP: 2%)
2	Heroiczne Poświęcenie	Jeśli umrzesz na planszy albo w PvP, jeden z członków grupy, znajdujący w odległości maks. 15 metrów, regeneruje część swoich PŻ. (Plansza: 12%, PvP: 6%)	Regeneracja PŻ w PvP 6% -> 4%	Jeśli umrzesz na planszy albo w PvP, jeden z członków grupy, znajdujący w odległości maks. 15 metrów, regeneruje część swoich PŻ. (Plansza: 12%, PvP: 4%)
3	Heroiczne Poświęcenie	Jeśli umrzesz na planszy albo w PvP, jeden z członków grupy, znajdujący w odległości maks. 15 metrów, regeneruje część swoich PŻ. (Plansza: 18%, PvP: 9%)	Regeneracja PŻ w PvP 9% -> 6%	Jeśli umrzesz na planszy albo w PvP, jeden z członków grupy, znajdujący w odległości maks. 15 metrów, regeneruje część swoich PŻ. (Plansza: 18%, PvP: 6%)
4	Heroiczne Poświęcenie	Jeśli umrzesz na planszy albo w PvP, jeden z członków grupy, znajdujący w odległości maks. 15 metrów, regeneruje część swoich PŻ. (Plansza: 24%, PvP: 12%)	Regeneracja PŻ w PvP 12% -> 8%	Jeśli umrzesz na planszy albo w PvP, jeden z członków grupy, znajdujący w odległości maks. 15 metrów, regeneruje część swoich PŻ. (Plansza: 24%, PvP: 8%)
5	Heroiczne Poświęcenie	Jeśli umrzesz na planszy albo w PvP, jeden z członków grupy, znajdujący w odległości maks. 15 metrów, regeneruje część swoich PŻ. (Plansza: 30%, PvP: 15%)	Regeneracja PŻ w PvP 15% -> 10%	Jeśli umrzesz na planszy albo w PvP, jeden z członków grupy, znajdujący w odległości maks. 15 metrów, regeneruje część swoich PŻ. (Plansza: 30%, PvP: 10%)
1	Dłoń [Midasa]	+2% ED w planszach.		
2	Dłoń [Midasa]	+4% ED w planszach.		
3	Dłoń [Midasa]	+6% ED w planszach.		
4	Dłoń [Midasa]	+8% ED w planszach.		
5	Dłoń [Midasa]	+10% ED w planszach.		