



キャラクターバランス

更新日：2017年5月31日

キャラクター共通.....	3
鬼剣士（男）	
ウェポンマスター	5
ソウルブリンガー	8
バーサーカー	12
阿修羅.....	14
鬼剣士（女）	
ソードマスター	16
ダークテンプラー	19
デーモンズレイヤー.....	21
バガボンド	23
格闘家（男）	
ネンマスター（男）	26
ストライカー（男）	28
喧嘩屋（男）	29
グラップラー（男）	31
格闘家（女）	
ネンマスター（女）	33
ストライカー（女）	35
喧嘩屋（女）	37
グラップラー（女）	40
ガンナー 共通	42
ガンナー（男）	
レンジャー（男）	42
ランチャー（男）	44
メカニック（男）	45
スピードファイア（男）	48
ガンナー（女）	
レンジャー（女）	52
ランチャー（女）	53
メカニック（女）	55
スピードファイア（女）	58
メイジ（男）	
エレメンタルボマー.....	62
氷結師.....	64

ブラッドメイジ	66
スィフトマスター	67
ディメンションウォーカー	69
メイジ (女)	
エレメンタルマスター	71
サモナー	74
バトルメイジ	75
魔道学者	77
プリースト	
クルセイダー/クルセイダー (バトル)	79
インファイター	83
退魔士	85
アベンジャー	87
シーフ	
ローグ	90
死霊術師	92
くノ一	94
シャドウダンサー	96
ダークナイト	98
クリエイター	101
ナイト	
エルブンナイト	104
カオス	106
魔槍士	
バンガード	109
デュエリスト	111

キャラクター共通



アイテムの増加ダメージ/クリティカル増加ダメージ/追加ダメージオプション適用方式が変更

- ・キャラクタースキルで召喚するモンスター形態の独立オブジェクトにも適用されるように変更
- ・既存と等しく独立オブジェクトスキルについてはアイテム発動効果を発動させないように適用

オーラタイプのアイテム/スキル効果が召喚されたモンスターに重複適用されないように変更

- ・能力値増加オーラアイテム、アポカリプス、カザンスキルなど

物理/魔法攻撃力を増加するスキルに防御無視攻撃力を増加させる機能が追加

キャラクター/転職	対象スキル及び変更事項
鬼剣士(男)	・ 武器マスタリー(小剣、鈍器、ブレード、大剣、光剣) 防御無視物理/魔法攻撃力増加値を追加 (%)
ソードマスター	・ 武器マスタリー(小剣、鈍器、ブレード、大剣) 防御無視物理を追加 (%)
ネンマスター(女)	・ カイ 防御無視物理/魔法攻撃力増加値を追加 (%)
喧嘩屋(男/女)	・ クローマスタリー 防御無視物理/魔法攻撃力増加値を追加 (%)
スピードファイア(男)	・ ボウガンマスタリー 防御無視物理/魔法攻撃力増加値を追加 (%)
ランチャー(女)	・ アルファサポート 防御無視物理攻撃力増加値を追加 (%)
氷結師	・ 発現 魔法攻撃力増加値/防御無視魔法攻撃力増加値を追加(%)
スイフトマスター	・ 吹き荒れる疾風の棒マスタリー 防御無視物理攻撃力増加値を追加 (%)
ブラッドメイジ	・ ブラッド 高揚状態で防御無視物理攻撃力増加追加 (%)
バトルメイジ	・ 槍マスタリー 防御無視物理攻撃力増加値を追加 (%) ・ 棒マスタリー 防御無視物理攻撃力増加値を追加 (%)
退魔士	・ 大型武器マスタリー 防御無視物理/魔法攻撃力増加値を追加 (%)

	・ 仙人の境地 防御無視物理/魔法攻撃力増加値を追加 (%)
アベンジャー	・ 鎌マスタリー 防御無視魔法攻撃力増加値を追加 (%)
ローグ	・ 短剣マスタリー 防御無視物理攻撃力増加値を追加 (%) ・ 双剣マスタリー 防御無視物理攻撃力増加値を追加 (%)
くノ一	・ クナイ研磨 防御無視魔法攻撃力増加値を追加 (%)
シャドウダンサー	・ 鋭い短剣 防御無視物理攻撃力増加値を追加 (%)
ダークナイト	・ 武器マスタリー(小剣、鈍器、大剣、ブレード、光剣) 防御無視物理/魔法攻撃力増加値を追加 (%)
エルブンナイト	・ 強靱な信念 防御無視物理攻撃力増加値を追加 (%)
デュエリスト	・ 長槍熟練 防御無視物理攻撃力増加値を追加 (%)

物理/魔法攻撃力パーセント(%)増加、

防御無視物理/魔法攻撃力パーセント(%)増加スキルの計算方式変更

- ・ スキルとスキル間の同一オプションの計算方式変更(加算 → 乗算)
- ・ スキルとアイテム間の等しいオプションの計算方式変更(加算 → 乗算)

独立攻撃力パーセント(%)増加アイテムの計算方式エラーを修正

- ・ アイテムとアイテム間の同一オプション計算が乗算で適用された現象を修正
 - a) 物理攻撃力パーセント(%)増加オプションの適用方式と等しく加算で修正



ウェポンマスター

流心・衝

- ・ スキル攻撃力増加

流心・快

- ・スキル攻撃力増加

流心・昇

- ・スキル攻撃力増加

チャージクラッシュ

- ・スキル攻撃力増加

居合い

- ・スキル攻撃力増加
- ・光剣、刀、小剣、鈍器の追加特性攻撃力の割合共通 20%で調整

猛竜断空斬

- ・スキル攻撃力増加

幻影剣舞

- ・斬り、剣風攻撃力増加
- ・鈍器の最終打撃攻撃力増加
- ・小剣の剣風攻撃力増加
- ・バランス調整によって小剣の斬りの攻撃力減少率変更(小剣斬り攻撃力減少率 : 30% → 50%)

チャージバースト

- ・スキル攻撃力増加

極鬼剣術、暴風式

- ・スキル攻撃力増加

極鬼剣術 : 流星落

- ・スキル攻撃力増加

極超居合い

- ・スキル攻撃力増加

極鬼剣術 : 心剣

- ・スキル攻撃力増加

極抜剣術 : 閃断

- ・スキル攻撃力増加

以気御剣術

- ・スキル攻撃力増加

小剣マスターリー

- ・物理武器攻撃力増加量変更

キャラクター90 レベル基準物理攻撃力増加量 42% → 53.3%

- ・流心・衝

a)流心・衝の攻撃力増加率が変更されて小剣マスターリーレベルアップによって数値が増加しないように変更

b)キャラクター90 レベル基準攻撃力増加率 30.9% → 20% (固定数値)

- ・チャージクラッシュ

a)チャージクラッシュの攻撃力増加率が変更されて小剣マスターリーレベルアップによって数値が増加しないように変更

b)キャラクター90 レベル基準攻撃力増加率 30.9% → 45% (固定数値)

- ・猛竜断空斬

a)猛竜断空斬の攻撃力増加率が変更されてこれ以上小剣マスターリーレベルアップによって数値が増加しないように変更

b)キャラクター90 レベル基準攻撃力増加率 16.2% → 15% (固定数値)

ブレードマスターリー

- ・物理武器攻撃力増加量変更

キャラクター90 レベル基準物理攻撃力増加量 36.4% → 40.5%

鈍器マスターリー

- ・物理武器攻撃力増加量変更

キャラクター90 レベル基準既存物理攻撃力増加量 : 38.9% → 43%

大剣マスターリー

- ・物理武器攻撃力増加量変更

キャラクター90 レベル基準物理攻撃力増加量 33.6% → 37.6%

極限の境地

- ・流星落の天撃剣攻撃力変更

- ・居合い攻撃力増加オプションが削除、居合いスキルが一般攻撃力増加率の適用を受けるように変更

a)6 レベル居合い攻撃力増加率 14% →

居合い、極超居合い、極抜剣術：閃断、極鬼剣術暴風式、以気御剣術攻撃力増加率 34%

極鬼剣術：斬鋼式

- ・スキル攻撃力増加率が変更(キャラクター90レベル基準攻撃力増加率 32.2% → 37.8%)
- ・斬鋼式 1レベルの成長率 1.5%に変更

ソウルブリンガー

月のカーテン

- ・パーティーメンバー闇属性抵抗力増加及びモンスター抵抗力減少能力適用方式変更
(使用の時適用 → 常時持続効果)
 - a) 呪いをかける能力は既存と同様にアクティブ効果で使用可能
- ・習得 SP 減少(20 → 10)

鎖解除

- ・カザン及びブレイメン攻撃力増加率削除
- ・習得レベル間隔 3 に変更
- ・習得 SP 減少(50 → 10)
- ・ON/OFF 機能削除
- ・魔法クリティカル確率増加機能追加
 - a)10レベル基準魔法クリティカル確率 15%増加
- ・カザンの有効範囲拡大機能追加
 - a)10レベル基準範囲 100%拡大

カザン

- ・スキル範囲内にいる敵に被害を与える機能削除
- ・ソウルブリンガー転職時スキルタイプがパッシブに変更される機能追加
 - a)ソウルブリンガーと周辺プレイヤーのカ/知能増加

虚ろな目のブレイメン

- ・スキル範囲内にある敵に被害を与える機能削除
- ・基本攻撃中にキャンセルして使用できるように変更
- ・習得 SP 減少(25 → 10)

虚ろな目のブレイメン強化

- ・攻撃力増加機能削除

残影のケイガ

- ・マスターレベル 10、最大レベル 20 スキルに変更

- ・ 鬼影閃追加攻撃力機能削除
- ・ 黒い炎発火機能が削除
- ・ 打撃変換魔法攻撃力数値減少及び基本技熟練の影響を受けるように変更
- ・ 打撃変換魔法攻撃力数値がすべてのレベルで等しく適用されるように変更
- ・ クリティカル攻撃力増加機能追加
 - a) 10 レベル基準 20%増加(レベルごとに 2%ずつ増加)
- ・ 最大防御数変更(50 回 → 無制限 / 決闘場非適用)

残影のケイガ強化

- ・ 習得 TP 1 に変更
- ・ 鬼影閃追加ダメージ攻撃力増加量機能削除

満月月光切り

- ・ 黒炎のカラスキル効果で発生する黒い炎発火機能削除

鬼切り

- ・ 最大充電時攻撃力増加率 20%に変更

鬼切りドライブ

- ・ 黒炎のカラスキル効果で発生する黒い炎発火機能削除
- ・ 鬼別でそれぞれ適用された攻撃力が等しく適用されるように変更(ブレイメン攻撃力に合わせて修正)
- ・ カザン使用時力/知能増加効果削除

冷気のサヤ

- ・ 基本攻撃中にキャンセルして使用できるように変更
- ・ 氷結確率がすべてのレベルにおいて 50%で適用されるように変更
- ・ 攻撃力増加
- ・ 攻撃判定に闇属性を追加
- ・ スキル再使用時、既存のサヤが消えて新しい所に設置されるように変更

冷気のサヤ強化

- ・ 持続時間増加効果削除
- ・ レベルごとに氷結レベルが 1 ずつ増加する機能を追加
- ・ レベルごとに打撃時間が 7%ずつ減少する機能を追加

トゥームストーン

- ・ 打撃判定適用方式変更(墓石打撃判定 → スキル範囲判定)
- ・ 秒当たり落下数減少(12 回 → 9 回)

- ・攻撃力減少
- ・キャストイングモーションにハイパーアーマー追加(決闘場非適用)

厄病のラサ

- ・基本攻撃中にキャンセルして使用できるように変更
- ・スキル再使用时、既存のラサが消えて新しい所に設置されるように変更
- ・習得 SP 減少(40 → 15)

鬼影閃

- ・攻撃力増加

黒炎のカラ

- ・クールタイム 5 秒、持続時間無制限スキルに変更
- ・黒い炎の防御無視属性削除
- ・黒い炎攻撃力増加
- ・炎を貼り付ける効果を OFF できる機能追加
 - a)スキル持続時間中に黒炎のカラを再発動して ON/OFF 可能
 - b)OFF 状態ではスキルエフェクトが紫色で適用
- ・黒炎剣が別途スキルに分離

黒炎のカラ強化

- ・カラ攻撃力 10%増加機能追加
- ・カラ持続時間増加機能削除

第 7 の鬼神:狂暴のブラッシュ

- ・スキル発動中速度増加
- ・使用時ハイパーアーマー状態になるように変更
- ・ブラッシュ衝撃波及び敵捕食時攻撃力増加
- ・倒した敵の数に比例して知能が増加する機能削除
- ・ブラッシュが鬼を食べないように変更
 - a)鬼スキルのクールタイムが初期化される機能削除
- ・スキル使用時召喚した鬼の数に従って衝撃波と敵捕食時攻撃力が増加する形式に変更
 - a)召喚した鬼 3 匹まで攻撃力増加、9 レベル時最大 4 匹まで効果適用
 - b)既存の敵捕食時最大攻撃力削除
- ・3/6/9 レベル効果変更
 - a)3 レベル - ブラッシュ召喚時知能増加
 - b)6 レベル - 沼に持続魔法攻撃力追加
 - c)9 レベル - 鬼最大制限数 1 増加

結晶のサヤ

- ・鬼切り：奈落スキルに変更

トゥームストーントライアングル

- ・落ちる墓石に衝撃波演出追加
 - a)衝撃波打撃時最大ヒット数(1回)適用
- ・使用時ハイパーアーマー状態になるように変更

ファントムマスタリー

- ・カザン、虚ろな目のブレーメン、冷気のサヤ、厄病のラサ、ブレードファントムの攻撃力増加率削除
- ・カザン、結晶のサヤ、ジグ降臨持続時間増加値の削除
- ・呪い条件付きダメージ増加機能削除
- ・習得時カザンの力、知能上昇値と鬼切り、月光切り、ソウルプリンガーの転職スキル攻撃力が増加する機能追加
 - a)6レベル基準スキル攻撃力32%増加、カザンの力/知能170上昇
 - b)レベルごとにスキル攻撃力2%、カザンの力/知能上昇値23ずつ上昇

降霊術

- ・スキル削除

ブレードファントム

- ・追加入力時フィニッシュが発動するように変更
- ・領域斬りとフィニッシュ攻撃力増加

ジグ降臨

- ・スキル動作方式変更
 - a)ソウルプリンガーのアクションに対応する召喚型スキル→設置型攻撃スキル

新規パッシブ - 鬼魄解放

- ・20レベル習得可能
- ・鬼切り、月光切り、裂波斬、トゥームストーン、鬼影閃、鬼切り：狂爆、黒炎剣、ブラッシュ、鬼切り：奈落、剣鬼降臨：式、ジグ降臨使用中で次のスキルをキャストモーションなしに使用可能
 - a)月のカーテン、ブレーメン、冷気のサヤ、厄病のラサ、トゥームストーントライアングル、ブレードファントム
 - b)鬼の現われる位置はスキルによって異なるように適用
(トゥームストーンなどの場合は周辺に、鬼切り：狂爆などの場合少し前で発動)

新規アクティブ - 鬼切り : 狂爆

- ・ 40 レベル習得可能
- ・ 先行スキル : 鬼切りドライブ必要
- ・ 鬼の力を剣に込めて地に打ち下ろし、強打を与えるスキル

黒炎剣

- ・ 演出変更
- ・ 発動時ハイパーアーマー状態になるように変更

新規アクティブ - 鬼切り : 奈落

- ・ 60 レベル習得可能
- ・ 先行スキル : 鬼切り : 狂爆 1 レベルが必要
- ・ 鬼の力を集めて大地を割り、割った地面からジグの剣を連想させる刃が連続的に飛び出して敵を突くスキル
- ・ 突かれた相手はしばらくの間、強制硬直状態になる

新規パッシブ - 剣鬼降臨 : 式

- ・ 80 レベル習得可能
- ・ 先行スキル : ブレードファントム 1 レベル必要

漆黒の恐怖

- ・ 敵攻撃速度及び移動速度減少能力 On/Off 機能追加
- ・ スキル攻撃力増加機能追加

新規アクティブ - 消滅の儀式

- ・ 20 レベル習得可能
- ・ 1 レベルマスター/最大レベルスキル
- ・ 使用時マップに召喚したブレーメン、サヤ、ラサ除去

バーサーカー

フレンジ

- ・ SP 消費量 35 -> 15 に減少

血十字

- ・ スキルの攻撃力増加下位グループ削除 -> 上位グループで編入
- ・ 対象スキル、崩山撃、レイジングフューリー、ブラッドソード、ブラッディレイヴ、バーストフューリー、アウトレンジブレイク

- ・ SP 消費量 25 -> 15 で減少

暴走

- ・ SP 消費量減少(25 → 20)

渴き

- ・ SP 消費量減少(30 → 20)

ゴアクロス

- ・ 攻撃力増加

崩山撃

- ・ 攻撃力増加

レイジングフューリー

- ・ 攻撃力増加

ブラッディレイヴ

- ・ 攻撃力増加

ブラッドソード

- ・ 攻撃力増加

鮮血の追憶

- ・ 出血状態の者が近くにいた場合、力が増加する機能削除
- ・ 出血状態の者が近くにいた場合、独立攻撃力の割合増加機能追加
- ・ 15 レベル基準重複 1 回当たり 11.3%増加
- ・ バフ最大重複 3 回で減少

エクストリームオーバーキル

- ・ 特殊出血機能削除
- ・ 攻撃力増加
- ・ 9 レベルオプション'特殊出血の攻撃力増加'機能が削除
- ・ 9 レベルオプション'血気の剣が完成された状態で召喚'機能が追加

ブラッドルイン

- ・ 攻撃力増加

バーストフェリー

- ・攻撃力増加

ブラッドブーム

- ・攻撃力増加

ブラッドインカネット

- ・6レベル基準スキル攻撃力増加

レッドロゼ

- ・攻撃力増加

ブラッドリヴン

- ・攻撃力増加
- ・気絶機能が削除
- ・血の玉のダメージが削除
- ・スキルキーを保持する場合攻撃力が増加しないように変更

阿修羅

波動剣地裂

- ・攻撃力増加

鬼門返し

- ・波動エネルギー玉の攻撃力増加
- ・波動印 1 個当たり玉攻撃力追加増加機能削除
- ・波動印 1 個当たり追加爆発攻撃力 100%増加

精神集中

- ・スキルが維持された状態で次部屋進入時、スキル攻撃力増加量が下落する現象修正
- ・スキル攻撃力増加機能単利で複利に変更

波動印

- ・バフ使用時、波動印の数にかかわらず一定の知能とキャスト速度増加の変更、及び知能の増加量減少
 - a)26レベル基準知能増加量：520
 - b)26レベル基準キャスト速度増加量：81%

鬼神の波動

- ・ マスターレベル 10、最大レベル 20 スキルに変更
- ・ スキル攻撃力増加機能追加
 - a)10 レベル基準物理、魔法クリティカル数値増加量 : 15%
 - b)10 レベル基準スキル攻撃力増加量 : 12%
- ・ 波動ダメージ既存 31 レベル比攻撃力減少

真空剣

- ・ 攻撃力増加

波動解放

- ・ 攻撃力増加

波動剣氷刃

- ・ 攻撃力増加

波動剣爆炎

- ・ 攻撃力増加

炸裂波動陣

- ・ 攻撃力増加

波動の眼

- ・ 攻撃力増加

極波動剣氷刃

- ・ 攻撃力増加

波動剣 : 因陀羅網

- ・ 攻撃力増加

雷神の気運

- ・ 攻撃力増加

天雷 バジユラ

- ・攻撃力増加

雷神

- ・攻撃力増加

クロニクル装備肉斬骨断 6 セット効果変更

- ・波動印知能増加量増加機能削除
- ・鬼神の波動スキル攻撃力増加量追加増加追加



ソードマスター

快速のブレードマスター

- ・物理攻撃力及び防御無視攻撃力増加量増加(26 レベル基準 11.8% → 26%)
- ・物理攻撃力及び防御無視攻撃力レベルアップあたり上昇幅増加(0.4% → 1%)
- ・抜剣術キャンセル後閃光使用の時剣気 1 回追加射出機能追加
- ・抜剣術キャンセルの時スキル攻撃力増加量増加(26 レベル基準 26% → 30%)

属性の小剣マスター

- ・物理攻撃力及び防御無視攻撃力増加量増加(26 レベル基準 11.8 → 26%)
- ・物理攻撃力及び防御無視攻撃力レベルアップあたり上昇幅増加(0.4% → 1%)
- ・デュアルキャスト時スキル攻撃力がレベルアップ効果を受けるように改善
- ・魔剣発現クールタイム減少量増加
 - a)レベルごとに魔剣発現クールタイム減少量

堅固の大剣マスター

- ・物理攻撃力及び防御無視攻撃力増加量増加
- ・物理攻撃力及び防御無視攻撃力レベルアップあたり上昇幅増加
- ・半月フルチャージ時攻撃力増加率追加
- ・悪即斬充填時間増加率追加
- ・悪即斬フィニッシュ攻撃力増加率追加

破碎の鈍器マスター

- ・物理攻撃力及び防御無視攻撃力増加量増加
- ・物理攻撃力及び防御無視攻撃力レベルごとに上昇幅増加
- ・爆鳴気剣の剣生成及び爆発範囲減少機能追加
- ・爆鳴気剣の爆発及び衝撃波攻撃力増加機能が爆鳴気剣攻撃力増加機能に変更
- ・飛燕斬衝撃波攻撃力増加量増加
- ・幻剣衝撃波攻撃力増加量増加
- ・衝撃波命中時属性抵抗減少機能削除
- ・衝撃波命中時 30 秒間スキル攻撃力増加機能追加
- ・泰山圧制、飛燕斬、幻剣、爆鳴気剣衝撃波攻撃力が固定ダメージから物理(%)ダメージに変更
- ・幻剣攻撃回数 1 回増加機能削除

斬撃魂

- ・斬撃魂 1 回重複時スキル攻撃力が最高値で増加するように変更
- ・スキル攻撃力レベルごとに上昇幅増加

泰山圧制

- ・攻撃力増加

連環撃

- ・攻撃力増加

快速剣

- ・攻撃力増加

反撃

- ・攻撃力増加

昇天

- ・攻撃力増加

幻剣

- ・攻撃回数 1 回増加
- ・攻撃力増加

飛燕斬

- ・攻撃力増加

半月

- ・攻撃力増加

閃光

- ・攻撃力増加
- ・斬りの物理攻撃力が剣気物理攻撃力で合算

爆鳴気剣

- ・爆鳴気剣ダウンブロータイミングに攻撃回数が非正常的に発生する現象修正
- ・爆発フェーズの突き上がる剣が個別アタックボックスから統合アタックボックスに変更
- ・統合アタックボックスに変更されることによって全体攻撃力をフルヒット(19 ヒット)基準でバランスング

爆鳴気剣強化

- ・突き上がる剣の数増加機能が爆鳴気剣攻撃力 1 レベルごとに 10%増加に変更
a)爆鳴気剣基本打撃回数を増加させ、突き上がる剣増加機能がないとしても既存 TP 5 レベル平均打撃数以上記録するように変更

悪即斬

- ・攻撃力増加

時空間

- ・攻撃力増加

竜星落

- ・攻撃力増加

斬魔剣

- ・攻撃力増加

古代の盟約

- ・物理及び防御無視物理攻撃力増加量増加

魔剣放出

- ・攻撃力増加

極鬼剣術：破剣舞

- ・攻撃力増加

究極の剣：レーヴァテイン

- ・攻撃力増加

魔剣発現

- ・属性変換使用の時剣の外形変更を on/off する機能追加
- ・学んだスキルウィンドウリストで OFF 設定時、

発現された魔剣の力を剣の中に隠して変化された打撃範囲が既存の武器範囲に戻る

ダークテンプラー

シャドーランサー

- ・攻撃力増加

シャドーバイディング

- ・フィニッシュ攻撃力増加

スカフォールド

- ・攻撃力増加

シャドーハーベスト

- ・攻撃力増加

リベレイト - マッドネス

- ・攻撃力増加
- ・スキルプロセス変更
 - I 魂発射個数を 1 に固定
 - II 発射数固定によって攻撃力再調整
 - III ターゲット数に応じた魂追加発射機能削除
 - IV 敵打撃時、魂量を追加で供給する機能追加

デッドリーケープ

- ・攻撃力増加

ブラックミラー

- ・攻撃力減少

ドゥームズデー

- ・フィニッシュ 1、2 打攻撃が削除
- ・モーション変更によって攻撃力再バランス

デウスエックスレイ

- ・攻撃力増加

ジハード

- ・攻撃力増加

パニッシュメント

- ・攻撃力増加

イボルブ

- ・魂吸収当たりスキル攻撃力増加量が増加

ウシルの呪い

- ・追加ダメージ増加

コンジェスト

- ・アクティブスキルに変更
- ・マスターレベル 1、最大習得レベル 11 スキルに変更

ベスパース

- ・攻撃力増加マスター時 36%で一括調整
- ・リベレイト - マッドネス魂消費個数調整(マスター基準 6 → 8)
- ・イモレーション
 - a) 維持時間減少調整
 - b) 多段ヒット間隔調整
 - c) イモレーション攻撃力 25%増加
- ・各スキル別攻撃力増加を下のスキルを除いたスキル攻撃力増加に統合
 - a) 除外スキル : リベレイト-バグショット、リベレイト-マッドネス、イモレーション

忠実なしもべ

- ・クリティカルダメージ増加スキルに機能変更(マスター基準 28%、レベルごとに 1.5%増加)
 - a)忠実なしもべが付いた時魂吸収機能維持

デストロイヤー

- ・攻撃時ウシルの印章が直ちに爆発する機能が追加
- ・ジャンプ時使用可能機能追加
- ・それぞれ適用された剣気と爆発攻撃判定が一つの爆発攻撃判定で統合
 - a)攻撃判定変更によるダメージ再バランス
- ・スキルプロセス変更
- I マルチヒットチェック機能削除
- II ウシルの呪い追加機能削除
- III 印章追加被害削除によって爆発攻撃力再調整(1 レベル基準爆発攻撃力 1648%)
- IV 爆発攻撃に浮かす力が追加

デストロイヤー強化

- ・ウシルの印章が直ちに爆発する機能を削除
- ・1 レベルごとに攻撃力増加 10%に機能変更

シャドーハーベスト強化

- ・1 レベルあたりの魂吸収攻撃力増加量が 1 レベルあたり攻撃力増加機能に変更

デーモンスレイヤー

狂爆化

- ・スキル攻撃力増加量変更(20 レベル基準 40%)
- ・傷悪化の敵に対する攻撃力増加量変更(20 レベル基準 30%)

貪欲の燔祭

- ・スキル攻撃力増加量変更(15 レベル基準雲霧 1 個当たり 11%、3 個で 33%)
- ・1 レベルごとの雲霧吸収時スキル攻撃力増加量成長率が 0.5%に変更

魔人の剣勢

- ・蛇腹剣・発攻撃力増加率追加(6 レベル基準 21%)
- ・血至群舞、捕食者ガルロア、逆天のプノム攻撃力増加率追加(6 レベル基準 34%)
- ・蛇腹剣-無、死刑助手、暗然剣:ギガブレード、暗然撃:ギガスラッシュ、非人外道:極、破戒剣:ラグナロク攻撃力増加率増加
- ・爆流螺旋残影攻撃力の割合増加

- ・血禍乱舞残影攻撃力の割合増加
- ・蛇腹剣・締霊体攻撃力の割合増加
- ・剣魔撃殺フィニッシュ攻撃力の割合増加

蛇腹剣-発

- ・最大レベル 60 に変更

蛇腹剣-無

- ・攻撃力増加
- ・最大レベル 60 に変更

蛇腹剣-締

- ・攻撃力増加
- ・最大レベル 60 に変更

死刑助手

- ・攻撃力増加
- ・最大レベル 60 に変更

爆流螺旋

- ・攻撃力増加
- a)出血攻撃力は増加しないこと
- ・マキシマムレベルが 60 に変更

血禍乱舞

- ・攻撃力増加
- a)出血攻撃力は増加しないこと
- ・マキシマムレベルが 60 に変更

血魔人

- ・ガルロアの痕跡攻撃力変更(独立攻撃力→パーセント攻撃力)
- ・マキシマムレベル 60 に変更

血至群舞

- ・攻撃力増幅量%減少
- ・習得レベル区間変更(2 レベル→3 レベル)
- ・マスターレベル 20、最大レベル 30 スキルに変更

a)既存 26 レベル効果→改編後 17 レベル効果

血至群舞強化

- ・要求先行スキルレベル変更(血至群舞 10 レベル→5 レベル)

剣魔撃殺

- ・攻撃力増加

暗然剣:ギガブレード

- ・攻撃力増加
- ・スキル演出速度増加
- ・ダッシュ多段ヒット攻撃力変更(独立攻撃力→パーセント攻撃力)

捕食者ガルロア

- ・最大レベル 40 に変更

逆天のブノム

- ・攻撃力増加
- ・マスターレベル 30、最大レベル 40 スキルに変更

暗然撃 : ギガスラッシュ

- ・攻撃力増加

非人外道 : 極

- ・攻撃力増加

破戒剣 : ラグナロク

- ・攻撃力増加

クロニクル装備 魔人のささやき 6 セット効果変更

- ・蛇腹剣・発の突き上げ数 1 減少

バガボンド

バガボンドのレザーマスタリー

- ・クリティカル攻撃力増加機能削除

三才剣

- ・ 攻撃力増加

輪回

- ・ 攻撃力増加

新規パッシブ・三花聚頂

- ・ 20 レベル習得可能
- ・ 1 レベルマスター
- ・ 習得時バガボンドのすべての剣術、掌法スキル攻撃力増加(1 レベル基準 20%)

吸気

- ・ 攻撃力 7%増加

五気朝元

- ・ クリティカル攻撃力上昇量増加(10 レベル基準 4% → 6%)

発火

- ・ 攻撃力増加

飛翔

- ・ 攻撃力増加

巨圧

- ・ 攻撃力増加

極剣

- ・ 攻撃力増加

乱花剣

- ・ 攻撃力増加

飛燕掌

- ・ 攻撃力減少
- ・ 敵を浮かす力追加

爆剣

- ・攻撃力増加

滅火掌

- ・ダッシュモーションが攻撃速度の影響を受けないように変更

彗星万里

- ・攻撃力増加
- ・動作連携時攻撃力増加ボーナス機能が削除、基本段階別攻撃力増加

烈火地獄

- ・攻撃力増加
- ・回転数減少、回転攻撃力増加
- ・スキルプロセス改善
 - a)回転攻撃に当たった時、敵をマークして爆発させる方式 →
回転攻撃後燃える巨大な炎が攻撃判定を持ち、ダメージを与える方式

三味真火

- ・バガボンドのすべての剣術、掌法スキルの攻撃力を増加させてくれるように変更
- ・スキルレベルアップあたりスキル攻撃力増加率上昇幅増加
- ・スキルレベルアップあたりスキル攻撃力増加率上昇幅変更によるスキル再バランス
 - a) 1レベル基準攻撃力増加率減少
 - b) 15レベル基準攻撃力は既存と同一

登峰造極

- ・スキル攻撃力上昇量増加

蓮花剣舞

- ・攻撃力増加

蓮花閃

- ・攻撃力増加
- ・敵を切る速度増加
- ・敵を切った後現われて剣を刺すまでのディレイ減少
- ・フィニッシュ攻撃の相互硬直 50%減少

月光比武

- ・攻撃力増加
- ・一番目衝撃波の攻撃範囲増加
- ・一番目衝撃波攻撃に当たった場合フィニッシュ攻撃が終わるまでホールド状態になるように変更
- ・乱舞攻撃のY軸攻撃範囲増加

クロニクル装備羽化登仙セット効果変更

- ・6セット効果
 - a)五気朝元クリティカル攻撃力増加量 2%追加増加
 - b)彗星万里連携時攻撃力増加ボーナス削除
 - c)彗星万里攻撃力増加量増加(20% → 35%)
- ・9セット効果
 - a)彗星万里連携時攻撃力増加ボーナス削除
 - b)彗星万里攻撃力増加量増加(40% → 55%)



ネンマスター(男)

念弾

- ・攻撃力増加

雷電脚

- ・攻撃力増加

幻影爆碎

- ・攻撃力増加

幻影爆碎強化

- ・TP 要求量減少(2 → 1)

螺旋の念

- ・螺旋の念の個数に応じたスキル攻撃力増加量増加
 - a)練気、雷名：猛々しい光の念獣、念スピア、氣功煥、輝煌の聖体
- ・螺旋の念詠唱時スキル攻撃力増加量増加

a)練気、雷名：猛々しい光の念獣、念スピア、氣功煥、輝煌の聖体

雷名：猛々しい光の念獣

- ・攻撃力増加
- ・特定スキル攻撃力増加量増加
- ・念弾、畜念砲、幻影爆砕、獅子吼、騎虎之勢、金雷虎、月光大地攻撃力増加率増加

獅子吼

- ・攻撃力増加

騎虎之勢

- ・攻撃力増加

念スピア

- ・攻撃力増加

帝皇螺旋撃

- ・攻撃力増加

月光大地

- ・攻撃力増加

太陽のカーテン

- ・スキル削除

a)太陽のカーテン関連アイテムオプションが新規スキル'逆血気功'に変更

新規アクティブ・逆血気功

- ・20レベル習得スキル
- ・マスターレベル10、最大レベル20スキル
- ・スキル使用時、光属性強化数値と魔法武器及び防御無視魔法攻撃力が増加し、ネンの流れを強制的に替えた影響で体力が一定量減少する。

a)10レベル基準魔法武器及び防御無視魔法攻撃力10%増加

b)10レベル基準光属性強化36増加

c)10レベル基準体力100減少

念の極意

- ・打撃の時魔法防御力減少機能削除

- ・クリティカル攻撃力増加量増加

螺旋の念 : 週

- ・マスターレベル変更(50 → 10)
- ・最大レベル変更(60 → 20)
- ・維持時間と攻撃力は既存 31 レベルと同一

輝煌の聖体

- ・攻撃力増加

ストライカー(男)

コンドルダイヴ

- ・攻撃力増加

ボーンクラッシャー

- ・攻撃力増加

雷撃

- ・攻撃力増加

鉄山靠

- ・攻撃力増加

疾風脚

- ・攻撃力増加

紅焰疾風脚

- ・攻撃力増加

クローズキック

- ・攻撃力増加

ライトニングダンス

- ・攻撃力増加

ヘクトパスカルキック

- ・攻撃力増加

炎の脚

- ・二重開放攻撃力増加
- ・詠唱時爆発攻撃力増加
- ・地面の火炎攻撃力増加

スピンキック

- ・攻撃力増加

落火

- ・攻撃力増加

アトミックキャノン

- ・攻撃力増加

覇皇連撃

- ・攻撃力増加

連環腿

- ・攻撃力増加

喧嘩屋(男)

裏通りの戦い方

- ・マスターレベル 10、最大レベル 20 スキルに変更
- ・スキル効果が詠唱時適用されるように変更
- ・ホールドボム、ベノムマイン爆発及び毒の柱攻撃力増加率削除
- ・ホールドボム、ベノムマイン爆発及び毒の柱大きさ増加率の 1 レベル数値変更
- ・二投目のサンドスロワー、毒瓶投擲、針投擲、レンガ投擲の攻撃力変化率固定
- ・スキル攻撃力増加機能追加・毒瓶投擲、針投擲、ホールドボム、ベノムマイン、ニードルスピン、狂爆血鎖、チェーンドライブ、裂空火雨の出血、中毒、火傷レベルが増加する機能追加
- ・消耗 SP 減少(30 → 20)

ベノム修練

- ・カウンター時のダメージ型の状態異常攻撃力が増加する機能追加
- ・最大化ダメージの割合が変更
- ・ダメージ型状態異常に属性強化数値の一定割合が追加適用される機能追加

- a)適用されるのは属性強化数値だけであり、ダメージ型状態異常が火/水/光/闇のような属性を持つわけではない
- b)相手の属性抵抗に影響を受けない
- c)適用の割合：100%

クローマスターリー

- ・消費 SP 減少(20 → 15)

投擲類スキル

- ・投擲類スキルが攻撃速度の影響を受けるように変更

ブロック投擲

- ・一般投擲攻撃力増加

毒瓶投擲

- ・一般投擲の病気打撃攻撃力増加
- ・強化投擲の中毒攻撃力増加

サンドスロワー

- ・独立攻撃力増加

ホールドボム

- ・状態変化 1 個当たり攻撃力増幅率が全レベルで 20%に変更
- ・爆発属性変更(火属性→無属性)
- ・攻撃力 60%増加
- ・火傷持続時間 7 秒に変更
- ・攻撃力増幅を得ることができる状態変化数 3 個に制限

マウント

- ・攻撃力 10%増加

クレージーバルカン

- ・攻撃力増幅を得ることができる状態変化数を 3 個に制限

挑発

- ・状態変化耐性減少量が常時パッシブオーラの形で適用されるように変更(装備能力値リアルタイム適用)
- ・的中率減少と敵の視線を引く機能は既存と一緒にアクティブ使用時適用
- ・消費 SP 減少(30 → 15)

網投擲

- ・習得レベル区間変更(2 → 3)
 - a)変更された習得レベル間隔に合わせてスキル能力調整
 - b)キャラクターレベル 90 基準、既存網投擲レベル 28 効果に合わせて調整
- ・消耗 SP 減少(30 → 15)

ニードルスピンの

- ・出血攻撃力減少
- ・物理攻撃力増加

千手千眼

- ・投擲スキル攻撃力増加量変更
- ・1 レベルごとのスキル攻撃力増加率変更

天崩地壊

- ・攻撃力増加
- ・攻撃速度の影響を受けるように変更

狂爆血鎖

- ・攻撃力増加

ルールブレイク

- ・攻撃力増加スキルにニードルスピンの追加
- ・コンバージョンスキル拡張
 - a)サンドスロワー及びすべての転職スキルコンバージョン可能

チェーンドライブ

- ・状態異常がかかった時に与えるダメージ増加率増加(40% → 45%)

改造型破陣砲：蓮花

- ・攻撃力増幅を得ることができる状態変化数 3 個に制限

クロニクル装備マッドドック・イオーク 6 セット効果変更

- ・針投擲クールタイム 20%減少機能削除
- ・裏通りの戦い方スキル攻撃力 10%追加増加機能追加

グラップラー(男)

キャッチモーション

- ・膝けり、ロープリング、ローリングスパイク、我が攻撃のリズム!!、攻撃集中、黒震狂風のキャッチモーションが攻撃速度の影響を受けないように変更
 - a)パワーホールド!適用による範囲キャッチモーションにも適用
- ・パワーホールド!が適用された膝蹴り、ロープリング、ローリングスパイク、黒震狂風のキャッチモーション及び我が攻撃のリズム!! キャッチモーション速度増加

膝蹴り

- ・攻撃力増加

ロープリング

- ・攻撃力増加

インパクトコンビネーション

- ・習得時ショルダータックルにパワーホールド!と反撃の掴み攻撃力増加効果適用機能追加(ダンジョンでのみ適用)
- ・ショルダータックル、ピアスの中でキャンセルして掴み時攻撃力増加量と震天怒号を先行入力時攻撃力増加量増加
- ・それ以外の状況での攻撃力増加量増加

ブレイクダウン

- ・攻撃力増加

スパイラルハンマー

- ・攻撃力増加

スナップショット

- ・攻撃力増加

ブローストライク

- ・攻撃力増加

ローリングスパイク

- ・攻撃力増加

ワイルドキャノンスパイク

- ・攻撃力増加

我が攻撃のリズム!!

- ・ 攻撃力増加
- ・ 打撃途中ジャンプキーを入力すればフィニッシュ攻撃が発動される機能が追加

反撃

- ・ 15 レベル基準掴み攻撃力増加量増加

ピアス

- ・ 攻撃力増加

攻撃集中!!

- ・ 攻撃力増加

黒震狂風

- ・ 攻撃力増加

奥義 : 疾風怒濤

- ・ 攻撃力増加

一者伝承 : 極意震天怒号

- ・ 攻撃力増加

クロニクル装備「バスターターンワンショット」6セット効果変更

- ・ ピアス攻撃力 20%増加機能削除
- ・ パワーホールド!スキル攻撃力 10%追加機能追加



ネンマスター(女)

念弾

- ・ 攻撃力増加

気玉弾

- ・攻撃力増加

螺旋の念

- ・攻撃力増加
- ・特定スキル攻撃力増加量増加
 - a)雷鳴：猛々しい光の念獣、練気、気玉弾スキル攻撃力増加量増加
 - b)スープレックスサンダースキル攻撃力増加量増加

雷鳴：猛々しい光の念獣

- ・攻撃力増加
- ・特定スキル攻撃力増加量増加
 - a)幻影爆砕、獅子吼、光衝怒濤、太獅子吼、光竜十三掌攻撃力増加量増加
 - b)念花攻撃力増加量増加

獅子吼

- ・攻撃力増加

練気

- ・攻撃力増加

光衝怒濤

- ・攻撃力増加

幻影爆砕

- ・攻撃力増加

幻影爆砕強化

- ・TP 要求量減少(2 → 1)

念花

- ・攻撃力増加

吸気空弾

- ・攻撃力増加

セイントイリュージョン

- ・攻撃力増加

光輝のネン

- ・基本攻撃力増加
- ・フルチャージ攻撃力増加

散り乱れる千念花

- ・知能増加削除
- ・魔法クリティカル攻撃力増加追加
- ・魔法クリティカル増加追加

光竜十三掌

- ・クールタイム減少(45 秒 → 30 秒)
- ・攻撃力増加

蓄気

- ・練気 - 多段ヒット数増加から攻撃力増加に変更
- ・獅子吼攻撃力増加量増加
- ・太獅子吼攻撃力増加量増加

ストライカー (女)

ハンマーキック

- ・攻撃力増加

ローキック

- ・攻撃力増加

崩拳

- ・攻撃力増加

ボーンクラッシャー

- ・攻撃力増加

鉄山靠

- ・近接した時への攻撃力ボーナス削除
- ・攻撃力増加

疾風脚

- ・常時4ヒットするように変更(ダンジョン専用)
- ・攻撃力増加

疾風脚強化

- ・マスターレベル5、最大レベル7レベルスキルに変更
- ・1レベルで速度増加獲得(既存と同一)
- ・2~5レベルで攻撃力増加10%

発到

- ・攻撃力増加

ライジングナックル

- ・攻撃力増加

ライトニングダンス

- ・攻撃力増加

ビートドライブ

- ・攻撃力増加

史上最強のローキック

- ・攻撃力増加

破碎拳

- ・攻撃力増加

ライジングアッパー

- ・攻撃力増加

虎撃拳

- ・攻撃力増加

チェーンデストラクション

- ・攻撃力増加

必殺覇皇拳

- ・攻撃力増加

スタンピード

- ・装備能力値をリアルタイム適用に変更
- ・キャラクター90 レベル基準能力値変更

リミットブレイク

- ・キャラクター90 レベル基準能力値変更
- ・キャラクター90 レベル基準でマッスルシフト再充填時間減少値変更

喧嘩屋(女)

毒塗り

- ・マスターレベル 10、最大レベル 20 スkillに変更
- ・毒塗りを使った状態でスキル打撃時、各スキルに追加された'毒塗り発動時毒攻撃力'が適用されるように変更
- ・毒塗りの毒攻撃力変化率によって攻撃力増加
- ・中毒持続時間変更(5 秒 → 3 秒、ダメージ総量は同一)
- ・既存毒攻撃力は通常攻撃時毒攻撃力に改編されて、基本攻撃打撃時に適用

ベノム修練

- ・カウンター時、ダメージ型の状態異常攻撃力増加機能追加
- ・極大化ダメージの割合増加
- ・ダメージ型の状態異常に属性強化数値の一定割合が追加適用される機能追加
 - a)適用されるのは属性強化数値だけであり、ダメージ型の状態異常が火/水/光/闇のような属性を持つわけではない
 - b) 相手の属性抵抗に影響を受けない
 - c) 適用の割合 : 100%

ホールドボム

- ・状態変化 1 個当たり攻撃力増幅率 20%に変更
- ・爆発属性変更(火属性 → 無属性)
- ・攻撃力増加
- ・火傷持続時間 7 秒に変更
- ・攻撃力増幅を得ることができる状態変化数 3 個で制限

ヒデンスティング

- ・攻撃力増加

クローマスターリー

- ・消耗 SP 減少(20 → 15)

ブロックバスター

- ・攻撃力増加

マウント

- ・攻撃力増加

クレージーバルカン

- ・状態変化 1 個当たり攻撃力増幅率 20%に変更
- ・敵を掴んだ時、連打衝撃波攻撃力が掴んだ本体と同じダメージを与えるように変更
- ・最後の衝撃波攻撃力増加
- ・攻撃力増幅を得ることができる状態変化数を 3 個に制限

クレージーバルカン強化

- ・状態変化攻撃力増幅率追加機能削除
- ・掴めない敵への攻撃力増加量減少
- ・先行スキル変更(マウント 10 レベル->クレージーバルカン 1 レベル)

挑発

- ・状態変化耐性減少量が常時パッシブオーラの形で適用されるように変更(装備能力値リアルタイム適用)
- ・的中率減少及び敵の視線をひく機能は既存と一緒にアクティブで使用時適用
- ・消耗 SP 減少(30 → 15)

投網

- ・習得レベル区間変更(2 → 3)
- ・習得レベル変更間隔に合わせてスキル能力調整
 - a) キャラクターレベル 90、投網レベル 28 基準に合わせて調整

ベノムマイн

- ・地雷間隔減少
- ・状態変化対象攻撃力増加率減少
- ・既存毒攻撃力一部が毒塗りを使った時追加される衝撃波打撃時毒攻撃力へ移動
- ・基本攻撃途中キャンセルして使用できるように変更(ダンジョンのみ適用)

ジャンクスピ

- ・攻撃力増加
- ・連打時ジャンクスピの進行速度がキャラクターの攻撃速度を正常に反映することができなかった現象修正

ジャンクスピ強化

- ・1レベルごとにジャンクスピ攻撃力がレベルごとに10%ずつ増加する形態に変更

毒霧

- ・爆発攻撃力増加

ポイズンホールドボム

- ・フックと爆発攻撃力増加
- ・攻撃力増幅を得ることができる状態変化数3個で制限

ブロックボム

- ・攻撃力増加

用毒術

- ・スキル攻撃力増加量増加・コンバージョン対象スキルにジャンクスピ追加
- ・コンバージョンスキル拡張
 - a) サンドスロワー及びすべての転職スキルコンバージョン可能

秘儀：暴毒

- ・掴みアニメーションが攻撃速度の影響を受けないように変更
- ・掴みの前、気を集めるアニメーションは既存と同じく攻撃速度の影響を受ける

万兵之王－破陣砲

- ・ジャンプアニメーションが攻撃速度の影響を受けるように変更
- ・かかと落とし及び爆発攻撃力増加

秘伝：震天雷

- ・ツールチップの変化率表現方式が増加率に変更
- ・掴みアニメーションが攻撃速度の影響を受けないように変更
- ・掴みの前、気を集めるアニメーションは既存と同じく攻撃速度の影響を受ける

毒門武功

- ・持続時間無制限に変更
- ・物理/魔法攻撃力増加機能が通常攻撃のキャンセル時にのみ適用された機能削除、
毒門武功持続途中には常時適用されるように変更
- ・マウント(クレージーバルカン)、ベノムマイン、ジャンクスピンに毒門武功の物理/魔法攻撃力増加機能適用
- ・スキル攻撃力増加で記載していたツールチップエラーをスキル物理/魔法攻撃力増加に修正
- ・基本攻撃及びダッシュ、ジャンプ攻撃力増加
- ・打撃の時敵に蛇がくっつく効果削除
- ・毒門武功のレベルによって挑発の耐性減少数値が増加する機能追加
> 1レベル基準 60、レベルごとに 10 上昇

次元の赤い機運'毒塗り'機能変更

- ・毒攻撃力増加 →通常攻撃時の毒攻撃力増加
- ・毒攻撃力変化率追加増加オプション追加
- ・クロニクル装備マッドドック・イオーク6セット効果変更
- ・ヒデンスティングクールタイム減少 20%機能削除
- ・毒塗り打撃時毒攻撃力 10%増加機能追加
- ・毒塗り毒攻撃力変化率 100%追加増加機能を追加

グラップラー(女)

スープレックス

- ・掴んだ敵の攻撃力増加
- ・衝撃波攻撃力増加

ロープリング

- ・掴んだ敵への攻撃力増加
- ・間接衝撃攻撃力増加

パワーホールド

- ・スキル効果リアルタイム → 詠唱時適用に変更
- ・スキルレベルアップ毎のスキル攻撃力増加率上昇幅 2%で固定

ショルダータックル

- ・攻撃力増加

ブレーキングエルボー

- ・掴んだ敵への攻撃力増加
- ・衝撃波攻撃力増加

スパイラルハンマー

- ・ 掴んだ敵への攻撃力増加
- ・ 衝撃波攻撃力増加

スパイア

- ・ 掴んだ敵への攻撃力増加
- ・ 衝突攻撃力増加
- ・ 衝撃波攻撃力増加

スープレックスサイクロン

- ・ 掴んだ敵への攻撃力増加
- ・ 衝撃波攻撃力増加
- ・ グラブキャノン攻撃力増加
- ・ 独立オブジェクトにグラブキャノンが発動するように変更

ワイルドキャノンスパイク

- ・ 掴んだ敵への攻撃力増加
- ・ 間接攻撃力増加

ギガンティックタイフーン

- ・ 掴んだ敵への攻撃力増加
- ・ 間接攻撃力増加

グラブマスタリー

- ・ スキルレベルアップごとに攻撃力増加率上昇幅減少
- ・ スキルレベルアップダング攻撃力上昇幅変更によるスキル再バランス

エアクラッチ

- ・ 掴んだ敵への攻撃力増加
- ・ 周辺回転攻撃力増加
- ・ 衝撃波攻撃力増加
- ・ つかめない敵への攻撃力増加

サイクロンアタック

- ・ 掴んだ敵への攻撃力増加
- ・ 掴んだ敵への衝撃波攻撃力増加

- ・Grabキャノン掴んだ敵への攻撃力増加
- ・Grabキャノン衝撃波攻撃力増加
- ・独立オブジェクトにGrabキャノンが発動するように変更

チェーングラップ

- ・マスター/最大レベル変更(10/20 → 30/40)

ジャイアントスイング

- ・掴んだ敵への攻撃力増加
- ・Grabキャノン攻撃力増加

トルベジーノ

- ・攻撃力増加

ハリケーンスープレックス

- ・攻撃力増加



- ・基本攻撃の先入力機能が改善され、入力に対する反応が小幅に向上する



レンジャー(男)

トリプルクラッチ

- ・スタイリッシュ追加効果マッハキック/ウインドミル攻撃力増加数値増加

サドンデス

- ・標識オプション変更
 - a)力増加 → スキル攻撃力増加

ウインドミル

- ・ 攻撃力増加

マッハキック

- ・ 攻撃力増加

エアー・レード

- ・ 攻撃力増加

トリプルタップ

- ・ 攻撃力増加

移動射撃

- ・ 攻撃力増加

乱射

- ・ 攻撃力増加

マルチヘッドショット

- ・ 攻撃力増加

ダブルガンホーク

- ・ 攻撃力増加

スカッドジェノサイド

- ・ 攻撃力増加

デッドリーアプローチ

- ・ 攻撃力増加
- ・ 射撃終了の後着地モーションまでハイパーアーマー追加

制圧射撃

- ・ 攻撃力増加

ファーストドロウ

- ・ 攻撃力増加

セブンスフロー

- ・ 攻撃力増加

ランチャー(男)

M-3 火炎放射器[ガンナー (男)共通]

- ・ 攻撃力増加

キャノンボール

- ・ 攻撃力増加

シュタイア対戦車砲

- ・ 攻撃力増加

レーザーライフル

- ・ 攻撃力増加

強化火炎放射

- ・ 攻撃力増加

FM-92 スティンガー

- ・ 攻撃力増加

FM-31 グレネードランチャー

- ・ 攻撃力増加

陽子爆弾

- ・ 攻撃力増加

X-1 エキストルーダー

- ・ 攻撃力増加

サテライトビーム

- ・ 攻撃力増加

パンペローブースター

- ・攻撃力増加

FM-92 スティンガーSW

- ・攻撃力増加

サイズミックウェーブ

- ・攻撃力増加

バスタービーム

- ・攻撃力増加

ミラクルビジョン

- ・重火器攻撃力増加率増加

新規パッシブ・デュアルトリガー追加

- ・35レベル習得可能(習得 SP 10)
- ・マスターレベル1スキル
- ・習得時、光・火属性強化の内、低い属性値を高い属性値と同じ値に上昇させる

メカニック(男)

アイテムの増加ダメージ/クリティカル増加ダメージ/追加ダメージオプション適用方式変更

- ・キャラクタースキルで設置するモンスター形態の独立オブジェクトにも適用されるように変更

ロボティックス

- ・力、知能増加率オプションがロボットではなくキャラクターのステータスを増加させるように変更

RX-78 ランドランナー

- ・攻撃力増加

Ez- 8 カウントダウン

- ・攻撃力増加

一斉爆破

- ・クールタイム減少(2.5秒 → 1秒)
- ・マスターレベル変更(10レベル → 5レベル)

- ・爆発ダメージ変化率オプション追加
- ・ターゲティングマーク移動速度 2 倍増加
- ・RX-78 ランドランナー、RX-60 トラップランナー、レッドバースター、スチールスマッシャー、ヒーリングレーダー、マナリラックサー、TX-45 A-Team が照準爆破で自爆をする時、早歩きせずジャンプして該当の位置に飛ぶように機能変更
- ・爆発範囲増加

一斉爆破強化

- ・スキル削除

G- 1 コロナ

- ・攻撃力増加

G-3 ラプター

- ・無敵判定に変更(ダンジョン適用)

カムフラージュ

- ・偽装可否に無関係に防御力、回避率、ダメージ減少オプションがバフ維持時間の間適用されるように変更
- ・マスター基準スキル持続時間 30 秒に変更
- ・詠唱時無色キューブのかけらを消費しないスキルに変更

Ex- s ヴァイパー

- ・攻撃力減少

空中戦闘メカ：テンペスター

- ・設置時ハイパーアーマー状態で設置されるように変更
- ・装備能力値をリアルタイム適用に変更

テンペスター強化

- ・ハイパーアーマーオプション削除

メカドロップ

- ・攻撃力増加

スパローファクトリー

- ・攻撃力増加

ゲイボルグパンチ

- ・攻撃力増加
- ・スキル発動時、ゲートが直ちに開かれるように変更
- ・ゲートでパンチが出る時間 0.6 秒減少

HS-1 の仲間たち

- ・キャストイング時間減少率オプション変更
(キャストイング時間減少 → メカニックのキャストイング速度増加)
- ・ロボット設置時間 50%減少

TX- 80 ディメンションランナー

- ・一斉爆破適用可否を ON/OFF 機能で調節するように変更
- ・ランナー召喚後起きるまでの時間 50%減少
- ・攻撃力増加

A- Team

- ・攻撃力増加

ヘルマーチ

- ・ロボットの大きさ増加
- ・演出時間 5.7 秒に変更
- ・ロボット大きさ増加及び演出時間再調整によってダメージ再バランシング

会心のランドランナー

- ・マスターレベル変更(20 レベル → 10 レベル)
- ・最大習得レベル変更(30 レベル → 10 レベル)

新規パッシブ・アークリアクター

- ・35 レベル習得可能(習得 SP 25)
- ・マスターレベル 10 スキル
- ・習得時スキル攻撃力増加(マスター基準 25%)

新規アクティブ・Rx- 60 トラップランナー

- ・30 レベル習得可能(習得 SP 30)
- ・マスターレベル 50 スキル
- ・維持時間の間範囲内の敵を引き寄せせるロボット
- ・充填して設置時日程時間の間一斉爆破の影響を受けない

新規アクティブ・Hold & GO

- ・ 30 レベル習得可能(習得 SP 20)
- ・ マスターレベル 1 スキル
- ・ スキルキーを押してロボットの攻撃可否を調整可能
- ・ 覚醒タイトルと一部スキルは Hold&Go に適用を受けないこと

新規パッシブ・ソーラーモジュールシステム

- ・ 45 レベル習得可能(習得 SP 10)
- ・ マスターレベル 1 スキル
- ・ スキル習得の時スパローファクトリーが単発スキルに変更

スピードファイア(男)

基本射撃のための入力方式変更[ガンナー 共通]

- ・ ガンナー 基本発射のためのキー入力方式に先入力機能追加
- ・ 射撃発射中に追加キー入力がある場合、次の 1 回に限り発射を保障

攻撃実装方式変更

- ・ スピッドファイア(男)のすべての転職スキル攻撃力適用方式がパーセント攻撃力方式に変更

銀の弾丸

- ・ スピッドファイア追加機能削除

新規パッシブ - マガジンドラム

- ・ 地上基本射撃の攻撃力及び発射数増加

デュアルフリッカー

- ・ 基本射撃追加発射機能が射撃発射数を消費する代わりに 100%確率で発射されるように変更
- ・ その他オプションがスキル攻撃力増加オプションで統合

特殊機動戦隊'ブラックローズ'

- ・ 短い時間の間指定された位置に火力を集中するスキルに変更

G- 38ARG 反応榴弾

- ・ 80 レベルスキルに変更
- ・ 最後の爆発属性が'オーバーチャージ'による属性の影響を受けるように変更

- ・詠唱時ハイパーアーマー状態になるように変更
- ・スキル無色キューブ消費量変更: 3個 → 5個

デンジャークローズ

- ・75レベル習得スキルに変更
- ・短い時間の間指定された位置に砲撃を降り注ぐアクティブスキルに変更
- ・砲撃属性が'オーバーチャージ'による属性の影響を受けるように変更
- ・詠唱時ハイパーアーマー状態になるように変更
- ・スキル無色キューブ消費量変更: 5個 → 3個

バレットバスター

- ・スキル削除

スーパーノヴァ

- ・掴めない対象をホールディングできるように変更

スピードファイアのレザーマスタリー

- ・魔法クリティカル増加オプション追加

武器熟練

- ・マスカットマスタリーとボウガンマスタリーが武器熟練で統合
- ・マスカット/ボウガン装着時攻撃速度/装填速度増加、転職の後スキルクールタイム減少、ボウガン集弾率/空中射撃反動オプション適用

強化弾

- ・スキル習得時スピードファイア転職スキルコンバージョン可能
- ・弾マスタリーが強化弾に変更

魔法攻撃変換

- ・スキル削除

新規アクティブ・オーバーチャージ

- ・15レベル習得可能
- ・基本射撃とスキルに属性及び追加ダメージを付与、状態異常攻撃力増加

特性弾

- ・冷凍弾スキルが特性弾に変更

- ・オーバーチャージを通じて選択した弾薬の属性と組み合わせられて攻撃した対象に状態異常と属性抵抗/防御力減少効果を誘発するスキル
- ・貫通弾/爆発弾と同時に使用不可

貫通弾

- ・徹甲弾スキルが貫通弾に変更
- ・基本射撃の貫通力、射撃距離、弾速を増加させてオーバーチャージによる射撃追加ダメージを増幅させるスキル
- ・特性弾/爆発弾と同時に使用不可

爆発弾

- ・灼熱弾スキルが爆発弾に変更
- ・基本射撃の着弾時進行方向に属性爆発を誘発して爆発範囲内対象に被害を与えるスキル
- ・オーバーチャージによる属性に付いて爆発攻撃力はオーバーチャージによる射撃追加ダメージの増幅された値が適用
- ・特性弾/貫通弾と同時に使用不可

交差射撃

- ・クロスモアスキルが交差射撃に変更
- ・オーバーチャージによる射撃追加ダメージが増幅された値を攻撃力に持つスキル
- ・オーバーチャージによる属性の影響を受ける

バスターショット

- ・オーバーチャージによる射撃追加ダメージが増幅された値を攻撃力に持つスキルに変更
- ・オーバーチャージによる属性の影響を受ける

ナパーム弾

- ・チャージプロセス削除
- ・オーバーチャージによる射撃追加ダメージが増幅された値を攻撃力に持つスキルに変更
- ・オーバーチャージによる属性の影響を受ける

ピストルカービン

- ・フライングボムスキルがピストルカービンに変更
- ・瞬間的に前方に射撃を集中して弾丸を降り注ぐスキル
- ・オーバーチャージによる射撃追加ダメージが増幅された値を攻撃力で持つスキル

G- 14 破裂グレネード弾

- ・榴弾装填プロセス削除
- ・最大装填改修と装填クールタイムが適用される構造に変更

G- 35L フラッシュグレネード弾

- ・榴弾装填プロセス削除
- ・最大装填改修と装填クールタイムが適用される構造に変更
- ・感電機能削除
- ・被撃された対象に特殊感電を誘発するスキルに変更
 - a)特殊感電：クリティカル攻撃に当たる確率と受けるクリティカルダメージ増加

G- 18C フリーズグレネード弾

- ・榴弾装填プロセス削除
- ・最大装填改修と装填クールタイムが適用される構造に変更
- ・着地クールタイム削除

G- 61 重力榴弾

- ・M- 61 マインスキルが G- 61 重力榴弾に変更
- ・範囲内の対象を一点で引っぱる榴弾型スキル

ロックオンサポート

- ・ニールスナイピングスキルがロックオンサポートに変更
- ・信号榴弾を投擲して範囲内の対象をロックオンして支援攻撃を誘導するスキル

新規パッシブ・榴弾マスタリー

- ・20 レベル習得可能
- ・榴弾系列の攻撃力をあげてくれるスキル

グレネード弾強化

- ・G- 14 破裂グレネード弾強化 / G- 35L フラッシュグレネード弾強化 / G- 18C フリーズグレネード弾強化スキルがグレネード弾強化スキルで統合

M18 クレイモア

- ・フラッシュマインスキルが M18 クレイモアに変更
- ・前方発射形態の地雷で範囲内の対象に気絶状態異常を誘発しながら押し出すスキル

C4

- ・C4 リモートコントロールスキルが C4 に変更
- ・フライング C4 と同様に爆発物が搭載された円盤を前方で投擲して範囲内対象に爆発物を 1 個ずつ付与するスキル
 - a)付着した敵を攻撃/移動速度減少

スピードファイア関連装備オプションがリニューアルされたスピードファイアに合わせて修正

榴弾系列スキルの消耗 MP 1/3 水準で減少



レンジャー(女)

トップスピン

- ・ 攻撃力増加

ニードルソバット

- ・ 攻撃力増加

チェーンスナッチ

- ・ 攻撃力増加

ソニックスパイク

- ・ 攻撃力増加

移動射撃

- ・ 攻撃力増加

銃士の舞

- ・ 攻撃力増加

マルチヘッドショット

- ・ 攻撃力増加

ダブルガンホーク

- ・ 攻撃力増加
- ・ ダブルガンホーク回転攻撃にバールドカット追加

チェーンパウダー

- ・クールタイム 5 秒/持続時間無制限に変更(装備能力値リアルタイム適用)

ベールドカット

- ・ベールドカット発動オプション変更
 - a)力増加オプション → スキル攻撃力増加

ブラッディカーニバル

- ・攻撃力増加

ブラッディスパイク

- ・攻撃力増加
- ・ハイパーアーマー追加

制圧射撃

- ・攻撃力増加

キルポイント

- ・攻撃力増加

ブラッドアンドチェーン

- ・攻撃力増加

ソウブレード

- ・対象スキルの出血レベルを増加させる機能が追加(+18 レベル)
- ・出血持続時間増加するのの変更(6 秒 → 16 秒)

ランチャー(女)

重火器取り出しのディレイが 30%減少されます。

M-3 火炎放射器

- ・攻撃力増加[ガンナー (女)共通]
- ・スキル使用中に方向キーで移動することができる機能追加

キャノンボール

- ・攻撃力増加

シュタイア対戦車砲

- ・攻撃力増加

レーザーライフル

- ・攻撃力増加

FM-92 mk2 ランサー

- ・攻撃力 3 増加
- ・発動後ディレイ 0.4 秒減少

FM-31 グレネードランチャー

- ・攻撃力増加

陽子爆弾

- ・攻撃力増加
- ・発動後ディレイ 0.45 秒減少

X-1 エキストルーダー

- ・攻撃力増加
- ・すべて演出時間 0.95 秒減少

エンシェントトリガー

- ・攻撃力増加。
- ・9 レベル効果変更(スキル詠唱時無敵)

パンペローブースター

- ・攻撃力増加

FM-92 mk2 ランサー SW

- ・攻撃力増加
- ・発動後ディレイ 0.4 減少

PT-15 プロトタイプ

- ・攻撃力増加

オペレーションレイズ

- ・攻撃力増加

ミラクルビジョン

- ・重火器攻撃力増加率増加(マスター基準 25% → 35%)

オーバーヒート

- ・重火器攻撃力増加率増加(マスター基準 31% → 34%)

アルファサポート

- ・物理武器攻撃力、独立攻撃力、防御無視攻撃力増加が固定増加で割合(%)増加に変更

AJ 強化パーツ

- ・バーベキュー、キャノンボール、シュタイア対戦車砲、FM-31 グレネードランチャー、FM-92 mk2 ランサー、FM-92 mk2 ランサー-SW、陽子爆弾、エンシェントトリガー、PT-15 プロトタイプ、オペレーションレイズ攻撃力増加量増加
- ・レーザーライフル、X-1 エキストルーダー緩衝後維持時間による攻撃力増加量増加

新規パッシブ・デュアルトリガー追加

- ・35 レベル習得可能(習得 SP 10)
- ・マスターレベル 1 スキル
- ・習得時、光・火属性強化の内、低い属性値を高い属性値と同じ値に上昇させる

メカニック(女)

アイテムの増加ダメージ/クリティカル増加ダメージ/追加ダメージオプション適用方式変更

- ・キャラクタースキルで設置するモンスター形態の独立オブジェクトにも適用されるように変更

ロボティックス

- ・力、知能増加率のオプションがロボットではなくキャラクターのステータスを増加させるように変更

RX- 78 ランドランナー

- ・攻撃力増加

Ez- 8 カウントダウン

- ・攻撃力増加

一斉爆破

- ・クールタイム減少(5 秒 → 3.5 秒)
- ・マスターレベル変更(10 レベル → 5 レベル)
- ・爆発ダメージ変化率オプション追加(マスター基準 140%)
- ・ターゲティングマーク移動速度 2 倍増加
- ・RX-78 ランドランナー、シルバーバースター、スチールスマッシャーが照準爆破で自爆をする時、早歩きせずジャンプして該当の位置に飛ぶように機能変更
- ・爆発範囲増加

一斉爆破強化

- ・スキル削除

Ex- s ヴァイパー

- ・攻撃力減少

空中戦闘メカ : ゲイルフォース

- ・設置の時ハイパーアーマー状態で設置されるように変更
- ・攻撃力増加
- ・装備能力値をリアルタイム適用で受けるように変更

G- 2 ローリングサンダー

- ・G-3 ラプター攻撃力上昇率増加

G-3 ラプター

- ・G-1 コロナ、G-2 ローリングサンダー攻撃力上昇率増加
- ・無敵判定に変更(ダンジョン適用)

カムフラージュ

- ・偽装可否に無関係に防御力、回避率、ダメージ減少オプションがバフ維持時間の間適用されるように変更
- ・マスター基準スキル持続時間 30 秒に変更
- ・詠唱時無色キューブのかけらを消費しないスキルに変更

スパローファクトリー

- ・攻撃力増加

メカドロップ

- ・ドロップ攻撃力増加
- ・落ちる速度増加

トランスフォーム：バトルロイド

- ・攻撃力増加
- ・全体演出時間 5.7 秒に変更

Ez- 10 カウンターアタック

- ・爆発攻撃力増加
- ・爆発後生成されるランランナー攻撃力攻撃力 8%増加

Ex- s ヴァイパーZero

- ・攻撃力減少

フリスビー

- ・G と関係なく独立されたオブジェクトで使うことができるスキル変更
 - a)スキル攻撃力と維持時間が再調整
- ・最大習得レベル変更(50 レベル → 40 レベル)

高起動メカ：ボルト MX

- ・攻撃力減少
- ・フィニッシュ爆発の前パーツが分離しないで、着地後すぐ突撃するように演出変更
- ・すべて演出時間 6.8 秒に変更
- ・最大習得レベル変更(50 レベル → 40 レベル)

トランスフォーメーション

- ・光属性変換機能を維持して、G を除いたスキル攻撃力を増加させてくれる機能追加
- ・マスターレベル 10 スkillに変更
- ・習得 SP 20 に変更
- ・習得レベル区間 3 に変更

G エクステンション

- ・スキル攻撃力増加割合増加

リミットオーバー!

- ・最大習得レベル変更(50 レベル → 40 レベル)
- ・使用時 G-2 ローリングサンダー一つが充填されない現象修正

G-オペレーター

- ・スキルクールタイム減少機能追加
- ・マスターレベル及び最大習得レベル変更(10/20 →30/40)

新規アクティブ・G マグネチック

- ・35 レベル習得可能スキル(習得 SP 30)
- ・マスターレベル 1 スキル
- ・コロナを使って敵をホールドする弾丸を発射するスキル
- ・一定時間の間、敵を一点に集め浮かべたまま多段ヒット攻撃を加える
- ・使用後コロナで維持されるが、コロナを使うことができない状態ならコロナはマグネチック発射後消える

新規アクティブ・Hold & GO

- ・30 レベル習得可能(習得 SP 20)
- ・マスターレベル 1 スキル
- ・スキルキーを押してロボットの攻撃可否を調整可能
- ・覚醒スキルなどの一部スキルは Hold&Go に適用されません

新規パッシブ - ソーラーモジュールシステム

- ・45 レベル習得可能(習得 SP 10)
- ・マスターレベル 1 スキル
- ・スキル習得時スパローファクトリーが単発スキルに変更

スピッドファイア(女)

基本射撃の入力方式変更[ガンナー 共通]

- ・ガンナーの基本発射のためのキー入力方法に先入力機能追加
- ・射撃発射中に追加のキー入力がある場合、次の 1 回に限り発射を保証する

攻撃の実装方式変更

- ・スピッドファイア(女)のすべての転職スキル攻撃力適用方式が独立攻撃力方式に変更

ニトロモーター

- ・スキル習得時空中射撃スキル変更
 - a)空中射撃直ちに発動、クールタイム 5 秒、持続時間無制限
- ・ジャンプ 1 回当たり使用回数 7 回で増加
- ・姿勢回復モーター消耗量減少(2 → 1)

サーボントロ

- ・スキル削除

弾倉拡張

- ・スキル削除

兵器強化

- ・攻撃の時'過電流'を誘発させるパッシブスキルに変更
 - a)過電流：対象が受けるダメージの一定割合分、追加ダメージを与える

EMP ストーム

- ・特殊感電削除、多段ヒット電磁気波追加
 - a)電磁気波：周辺の対象に直接ダメージを与える

証明の鍵

- ・'空中使用时'条件削除

G- 96 熱圧力榴弾

- ・詠唱時ハイパーアーマー状態になるように変更

D-DAY

- ・攻撃形態が範囲内の対象に確定的に打撃を受けるように変更
- ・詠唱時無敵状態になるように変更

スピードファイアのレザーマスタリー

- ・魔法クリティカル増加オプション追加

武器熟練

- ・マスカットマスタリーとボウガンマスタリーが武器熟練で統合
- ・マスカット/ボウガン装着の時攻撃速度/装填の中も増加、転職の後スキルクールタイム減少、ボウガン集弾率/空中射撃反動オプション適用

強化弾

- ・スキル習得時スピードファイア転職スキルコンバージョン可能

魔法攻撃変換

- ・スキル削除

新規アクティブ・オーバーチャージ

- ・15レベル習得可能
- ・基本射撃とスキルに属性及び追加ダメージを付与、状態異常攻撃力増加

特性弾

- ・冷凍弾スキルが特性弾に変更
- ・オーバーチャージを通じて選択した弾薬の属性と組み合わせられ、
当たった対象に状態異常と属性抵抗/防御力減少効果を誘発するスキル
- ・貫通弾/爆発弾と同時に使用不可

貫通弾

- ・徹甲弾スキルが貫通弾に変更
- ・基本射撃の貫通力、射程距離、弾速を増加させてオーバーチャージによる射撃追加ダメージを増幅させるスキル
- ・特性弾/爆発弾と同時に使用不可

爆発弾

- ・灼熱弾スキルが爆発弾に変更
- ・基本射撃着弾時進行方向に属性爆発を誘発して爆発範囲内対象にダメージを与えるスキル
- ・オーバーチャージによる属性に付いて爆発攻撃力はオーバーチャージによる
射撃追加ダメージが増幅された値で適用
- ・特性弾/貫通弾と同時に使用不可

交差射撃

- ・クロスモアスキルが交差射撃に変更
- ・オーバーチャージによる射撃追加ダメージが増幅された値を攻撃力で持つスキル
- ・オーバーチャージによる属性の影響を受ける

バスターショット

- ・オーバーチャージによる射撃追加ダメージが増幅された値を攻撃力で持つスキルに変更
- ・オーバーチャージによる属性の影響を受ける

ピストルカービン

- ・フライング C4 スキルがピストルカービンに変更
- ・瞬間的に前方に射撃を集中して弾丸を降り注ぐスキル
- ・オーバーチャージによる射撃追加ダメージが増幅された値段を攻撃力で持つスキル

G- 14 破裂グレネード弾

- ・榴弾装填プロセス削除
- ・最大装填改修と装填クールタイムが適用される構造に変更
- ・着地クールタイム削除

G- 35L フラッシュグレネード弾

- ・榴弾装填プロセス削除
- ・最大装填改修と装填クールタイムが適用される構造に変更
- ・着地クールタイム削除
- ・感電機能削除
- ・被撃された対象に特殊感電を誘発するスキルに変更
 - a)特殊感電：クリティカル攻撃を受ける確率とクリティカル被害増加

G- 18C フリーズグレネード弾

- ・榴弾装填プロセス削除
- ・最大装填改修と装填クールタイムが適用される構造に変更
- ・着地クールタイム削除

G- 61 重力榴弾

- ・M- 61 マインスキルが G- 61 重力榴弾に変更
- ・範囲内の対象を一点で引っぱる榴弾型スキル

ロックオンサポート

- ・ニールスナイピングスキルがロックオンサポートに変更
- ・信号榴弾を投擲して範囲内の対象をロックオンして支援攻撃を誘導するスキル

榴弾マスタリー

- ・二重投擲確率削除
- ・榴弾系列スキルの攻撃力をあげてくれるスキルに変更

グレネード弾強化

- ・G- 14 破裂グレネード弾強化 / G- 35L フラッシュグレネード弾強化 / G- 18C フリーズグレネード弾強化
スキルがグレネード弾強化スキルで統合

M18 クレイモア

- ・フラッシュマインスキルが M18 クレイモアに変更
- ・前方発射形態の地雷で範囲内の対象に気絶状態異常を誘発しながら押し出すスキル

C4

- ・ C4 リモートコントロールスキルが C4 に変更
- ・ フライング C4 と同様に爆発物が搭載された円盤を前方で投擲して範囲内対象に爆発物を 1 個ずつ付与するスキル
 - a) 付着した敵の攻撃/移動速度減少

スピードファイア関連装備オプションがリニューアルされたスピードファイアに合わせて修正

榴弾系列スキルの消耗 MP 1/3 水準で減少



エレメンタルボマー

クリスタルアタック

- ・ 攻撃力増加

チェーンライトニング

- ・ 攻撃力増加

ダークチェンジ

- ・ 攻撃力増加
- ・ 硬直増加

アイスクリスタルシャワー

- ・ 攻撃力増加
- ・ ヒット数 14 で固定
- ・ スキルプロセス改善
- ・ 攻撃判定適用方式変更
 - a) 氷柱個体が攻撃判定を持つ方式 →
領域中のすべての敵方が位置に関係なく一定間隔でダメージを受けるように変更

アイスクリスタルシャワー強化

- ・スキル習得時氷柱の多段ヒット間隔が減少する機能追加

フレイムサークル

- ・攻撃力増加

フレイムサークル強化

- ・回転数増加機能削除
- ・習得時フレイムサークルの全体攻撃力が増加するように変更

ダークネスマントル

- ・攻撃力増加
- ・敵を吸い込む力増加
- ・敵を吸い込んだ後、球体生成の前ディレイ減少、球体が生成される速度増加
- ・敵を引き寄せせる力が適用される瞬間から爆発まで敵がホールドされるように変更(ダンジョン専用)

ライトニングウォール

- ・攻撃力増加
- ・建物型の敵にもホールドが適用されるように変更

エレメンタルレイン

- ・攻撃力増加

コンセントレート

- ・攻撃力増加

小見出し メイリオ 12pt

- ・変更内容 メイリオ 10pt
詳細内容
- ・変更内容 メイリオ 10pt
詳細内容

エレメンタルストライク

- ・攻撃力増加

黒き目

- ・スキル攻撃力変換率増加
- ・エレメンタルレイン、エレメンタルバスタースキルの攻撃属性がすべての攻撃属性に変更される機能追加

エレメンタルフィールド

- ・攻撃力増加
- ・ハイパーアーマー追加

コンバージェンスキャノン

- ・攻撃力増加
- ・球体突進及び爆発攻撃のY軸攻撃範囲増加

アルマゲドンストライク

- ・攻撃力増加
- ・球体に衝突した敵をホールドさせるように変更

エレメンタルシールド

- ・クールタイム 5 秒、持続時間無制限スキルに変更

エレメンタルチェーン

- ・スキル名前変更(エレメンタルチェーン → フェイタルエルメント)
- ・属性強化を増加させてくれる機能削除
- ・新規機能追加
 - a)ウォーロックの魔法クリティカル確率、クリティカル攻撃力増加

ファイアロード

- ・オブジェクト生成構造変更
- ・浮かす力小幅減少

氷結師

フローズンウェポンマスタリー

- ・ブリザードストーム、氷流環、アイスオーブ、アイスフィールド、シャードマグナム、オーバーフリーズエクステンション、ジューデッカ・ジ・エターナルが含まれるように変更

ツンドラの加護

- ・スキル攻撃力増加量成長率変更(1 レベルあたり 1.5%)
- ・スキル攻撃力増加量変更(33 レベル基準)

アイスクラフト

- ・ブロークンアロー、ピースオブアイス、氷流環、アイスオーブの攻撃力増加率変更(14% → 28%)
- ・スキル体験に雪花連槍と回転投槍が追加
- ・回転投槍命中時氷槍が生成されるタイミングが既存より早くなる

氷白剣

- ・攻撃力増加

回転投槍

- ・攻撃力増加

ブロークンアロー

- ・攻撃力増加
- ・TP 効果が 1 レベルごとにブロークンアロー攻撃力 10%増加に変更

ピースオブアイス

- ・攻撃力減少

アイスクラッシュ

- ・多段ヒットとフィニッシュ攻撃力増加
- ・掴むことができない敵の攻撃力増加

アイスビッグハンマー

- ・攻撃力増加
- ・氷撤退生成アニメーションがキャスト速度の影響を受けないように修正

アイスマン

- ・攻撃力増加

氷流環

- ・攻撃力減少
- ・詠唱時無敵に変更

アイスオーブ

- ・攻撃力減少

ジュデッカ・ジ・エターナル

- ・攻撃力減少

- ・矢 y 軸打撃範囲増加

アイスロード

- ・キャストアニメーションがキャスト速度の影響を受けるように修正
- ・発動後ディレイが減少
- ・氷結耐性及び水属性抵抗力減少機能がスキルを発動しなくても周囲敵に常時適用される持続効果に変更
- ・氷結耐性及び水属性抵抗力減少有効距離が 300px から 400px に増加
- ・氷霧に触れた時の氷結耐性及び水属性抵抗力減少機能が削除

ブラッドメイジ

ブラッドバーン

- ・スキル攻撃力増加率増加

リリアック

- ・攻撃力増加

ブラッドウイング

- ・攻撃力増加

オフリング

- ・攻撃力増加

リルロイ

- ・攻撃力増加

シカリ

- ・攻撃力増加

ファング

- ・攻撃力増加

トーメント

- ・攻撃力増加

ソウルスティーラー

- ・攻撃力増加

コラプション

- ・攻撃力増加
- ・Y軸判定が増加
- ・噛み成功後、離脱プロセス時に無敵状態が適用されるように変更

ツェペシュ

- ・攻撃力増加
- ・全体プロセス時間短縮

ラムブルドック

- ・攻撃力増加

マローダー

- ・攻撃力増加
- ・羽攻撃が攻撃速度の影響を受けないように変更

ファントムベール

- ・攻撃力増加
- ・スキルレベルにともなう制限レベルが変更
- ・登場位置が詠唱者と近くなるように小幅調整

フェイタリティ

- ・攻撃力増加
- ・習得レベル区間変更(3レベル → 2レベル)
- ・対象を引き入れる力増加
- ・打撃成功の後アクションプロセス終了時まで無敵状態が適用されるように変更

ブラッドストリーム

- ・攻撃力増加
- ・全体プロセス時間短縮

クロニクル装備クラウリングビースト 6 セットバグ修正

- ・6セットリルロイ関連オプションが正常動作しない現象修正

スィフトマスター

吹き荒れる疾風の棒マスター

- ・物理攻撃力固定増加から % 増加に変更

ウィンドネス

- ・攻撃力増加量追加増加

ソニックムーブ

- ・攻撃力増加

北風

- ・クールタイム 1 秒減少
- ・攻撃力増加

大真空

- ・攻撃力増加

ウインドブラスター

- ・クールタイム 1.5 秒減少
- ・攻撃力増加

つむじ風

- ・攻撃力増加

スィフトストーム

- ・攻撃力増加

嵐の目

- ・攻撃力増加

吹き荒れる風

- ・クールタイム 5 秒減少
- ・攻撃力増加

ストームストライク

- ・攻撃力増加

ボルテックスハリケーン

- ・多段ヒット攻撃増加
- ・フィニッシュ攻撃力増加
- ・旋風外郭範囲に触れた場合でも最大ヒット数が可能になるように調整
- ・上に浮かす力減少

疾風街道

- ・ウィンドソード攻撃力増加
- ・ウィンドソードが攻撃速度によって打撃数が非正常に適用された現象修正
- ・ウィンドソードの打撃回数を4回に減少及び固定

ストームクエーカー

- ・攻撃力増加

スパイラルプレス

- ・攻撃力増加
- ・発動後のバックタンブリング距離減少
- ・Y軸打撃範囲増加

バイオレンスストーム

- ・攻撃力増加
- ・魔法陣移動中に追加操作時直ちに発動する機能追加

ストームエリミネート

- ・攻撃力増加
- ・フィニッシュ後瞬間的な無敵機能追加

ディメンションウォーカー

運命歪曲

- ・波動数によるクリティカル攻撃力増加量変更

次元：アクシデント

- ・攻撃力増加

乖離：ディメンションリーブ

・攻撃力増加

次元：シルエット

・攻撃力増加

次元：次元光

・攻撃力増加

次元：カレイドスコープ

・攻撃力増加

次元：時空爆雷

・攻撃力増加

次元：ポジトロンブラスト

・攻撃力増加

乖離：禁断のニアリ

・攻撃力増加

乖離：ハーレクイーン

・攻撃力増加

乖離：パラサイトスワーム

・攻撃力増加

乖離：言い表せない恐怖

・攻撃力増加

次元：パラダイムデトネーション

・攻撃力増加

乖離：ちーついつ

・攻撃力増加

次元：シンギュラリティマニピュレーション

・攻撃力増加

乖離：次元回廊

- ・攻撃力増加

次元：向こうの子守唄

- ・攻撃力増加

次元乖離：禁断の宴会

- ・攻撃力増加



エレメンタルマスター

ランタンファイア

- ・攻撃力増加

フローレスセント

- ・攻撃力増加

フロストヘッド

- ・攻撃力増加

プルート

- ・攻撃力増加

フレイムストライク

- ・攻撃力増加
- ・習得 SP 減少(25 → 20)

ムーブキャスト

- ・習得 SP 増加((20 → 50)
- ・マスター/最大レベル変更(10/20 → 1/11)

サンバースト

- ・攻撃力増加

チーリングフェンス

- ・攻撃力増加
- ・鈍化効果減少(70% → 50%)

チーリングフェンス強化

- ・移動速度減少率増加機能削除

火属性マスタリー

- ・習得 SP 減少(30 → 10)

水属性マスタリー

- ・習得 SP 減少(30 → 10)

光属性マスタリー

- ・習得 SP 減少(30 → 10)

闇属性マスタリー

- ・習得 SP 減少(30 → 10)

サンダーコーリング

- ・攻撃力増加
- ・チャージに関係なく稲妻数 3 回で調整
- ・習得 SP 減少(50 → 40)

サンダーコーリング強化

- ・習得 TP 増加(1 → 2)
- ・稲妻数減少機能削除
- ・習得時攻撃力増加率変更(1 レベルごとに 10%)

ハロウィンバスター

- ・攻撃力増加
- ・習得 SP 減少(50 → 40)

ナイトホロー

- ・攻撃力増加

アークティックフィスト

- ・攻撃力増加

アストラルストーム

- ・攻撃力増加

元素集中

- ・スキルの種類に関係なく同じ属性抵抗値を減少させるように変更(15 レベル基準 66 減少)
- ・属性抵抗減少機能が重複しないように変更
- ・属性抵抗減少最小制限削除
- ・スキルレベルに関係なく属性抵抗デバフ維持時間 15 秒で固定

シャイニングチーリングフェンス

- ・攻撃力増加
- ・魔法武器攻撃カスキルに変更

フレイムヴォイドボルケイノ

- ・攻撃力増加
- ・魔法武器攻撃カスキルに変更

エレメンタルポテンシャル

- ・スキル習得区間変更(2 レベル → 3 レベル)
- ・エレメンタルマスターのすべてのスキルの攻撃力を増加させてくれる機能追加

超越のルーン

- ・スキル習得区間変更(2 レベル → 3 レベル)
- ・クールタイム 5 秒に変更
- ・ルーン 1 個の場合、エレメンタルバーンマークの活性化時間追加上昇量増加(6 レベル基準 100%)
- ・ルーン 2 個の場合、元素集中の属性抵抗減少量を増加させる機能追加(6 レベル基準 28%)
- ・ルーン 4 個の場合、ショータイム効果強化率調整(6 レベル基準 14.6%)

ザ・ゲート

- ・攻撃力増加
- ・攻撃力最大増幅率が減少

第 6 元素

- ・攻撃力増加

メモライズ

- ・マスターレベル 1、最大レベル 11 スキルに変更
- ・スキル再バラnsing

ヴォイド

- ・習得 SP 減少(25 → 20)

サモナー

召喚獣共通

- ・召喚者が召喚するすべての召喚獣の攻撃タイプを魔法タイプに変更

エクリプスハイブ

- ・習得レベル区間変更(2 レベル → 3 レベル)
- ・変更された習得レベル間隔に合わせてスキル能力調整(キャラクターレベル 90、エクリプスハイブレベル 8 基準)
- ・召喚獣召喚時間減少率 5%で固定

召喚獣及び召喚獣を使うスキルのアイテムオプション適用方式変更

- ・増加ダメージ、クリティカル増加ダメージ、追加ダメージアイテムオプション適用
- ・オーラ型アイテム及びバフスキルが重複適用される現象修正

召喚スキル全般

- ・召喚スキルキャスト時間減少
- ・召喚獣の生存力増加

精霊召喚 : アクエリス

- ・攻撃速度が一定値以上でアイスミサイルの発射数が非正常的に減少した現象が修正
- ・アイスミサイルの先ディレイ減少

契約召喚 : 征服者カシヤス

- ・カシヤスの攻撃属性変更(物理 → 魔法)
- ・召喚の時消耗する HP 割合減少
- ・6 レベル特殊オプション消費 HP 増加機能削除
- ・千鬼殺の先ディレイ減少

待て!

- ・スキルが維持される間召喚獣がもとの場所に止まっているように変更
- ・スキルが維持される間あいつを狙え!の持続ダメージが発生しないように変更
- ・スキルの維持される間月影が爆発しないように変更

伝説召喚：月影

- ・強力召喚獣に先に転移するように変更
- ・爆発時 HP を消費しないで転移の時にだけ HP を消費させるようにプロセスが変更
- ・月影が重ならないように変更

契約召喚：黒騎士サンドル

- ・召喚の時ゴールドが消費しないように変更

契約召喚：怒りの黒騎士サンドル

- ・召喚の時ゴールドが消費しないように変更
- ・召喚の時無色キューブのかけらを 2 個消費するように変更

バトルメイジ

竜牙

- ・攻撃力増加

落花掌

- ・攻撃力増加

円舞棍

- ・攻撃力増加

ダブルスイング

- ・攻撃力増加

新規パッシブ・戦場の女神

- ・20 レベル習得可能
- ・マスターレベル 1、最大レベル 11 スキル
- ・習得時バトルメイジのスキル攻撃力及び独立攻撃力増加

棒マスタリー

- ・ 防御無視攻撃力増加機能追加
- ・ 物理武器攻撃力増加率増加
- ・ 戦場の女神独立攻撃力追加増加率を全レベル 15%で固定

槍マスタリー

- ・ 防御無視攻撃力増加機能追加
- ・ 戦場の女神独立攻撃力追加増加率を全レベル 15%で固定

タイマーボム

- ・ 攻撃力減少
- ・ 魔法防御力減少機能削除

碎覇

- ・ 攻撃力増加

フュージョンチェイサー

- ・ 手のひら打撃攻撃の相互硬直削除

雷連撃

- ・ 攻撃力増加

強襲流星打

- ・ 攻撃力増加

黄竜天空

- ・ 黄竜天空攻撃力減少
- ・ 黄竜乱舞攻撃力増加

テアナ変身!

- ・ 蒼天撃攻撃力増加
- ・ 天地碎覇攻撃力増加

クエーサーエクスペロージョン

- ・ 攻撃力増加
- ・ クエーサーが爆発する前攻撃判定が適用された現象が修正

バトルグループ

- ・スキルレベルアップによる段階別攻撃力上昇幅減少
- ・スキルレベルアップによる段階別攻撃力上昇幅変更によるスキル再バランス

トゥインクルスマッシュ

- ・攻撃力増加

真・雷連撃

- ・攻撃力 18%減少

文武両道

- ・習得時コンバージョン可能スキルにタイマーボム追加

使徒の舞

- ・攻撃力増加

チェイサー強化射出

- ・チェイサー攻撃力追加の割合減少

使徒化

- ・一騎当千碎覇攻撃力増加
- ・スキルレベルオプションの一騎当千碎覇の攻撃力上昇幅が非正常的に高かった現象修正
- ・使徒化チェイサー攻撃力減少

クロニクル装備スリキーストライカー効果変更

- ・9セット効果
 - a)タイマーボム魔法防御力減少量 10%増加機能削除

魔道学者

古代の図書館

- ・スキル攻撃力増加率増加(29 レベル基準 20%で増加)
- ・マスターレベル 10、最大レベル 20 スキルに変更
- ・マスター/最大レベル調整によるスキル再バランス
- ・魔道学者転職の特別途の知能増加量を持つようにする機能追加
- ・魔道学者転職の時知能上昇量は既存と同一
- ・魔道学者が違う職業に古代の図書館をかける場合、知能上昇量は魔道学者知能上昇量に従い、

スキル攻撃力は上昇しない

ハウキスピン

- ・ 攻撃力増加

フローレスセント電気うさぎ

- ・ 攻撃力増加

ブラックマント

- ・ 攻撃力増加

変移ハ工叩き

- ・ 攻撃力増加

反重カマシーン

- ・ 攻撃力増加

メガドリル

- ・ 攻撃力増加

マグマポーシオン

- ・ 攻撃力 30%増加
- ・ スキル習得区間変更(2 レベル → 3 レベル)
- ・ マスター/最大レベル調整によるスキル再バラnsing

賢者の石

- ・ 超大成功時マグマポーシオン火玉攻撃力 30%増加

アシッドクラウド

- ・ 攻撃力増加
- ・ スキル習得区間変更(2 レベル → 3 レベル)
- ・ マスター/最大レベル調整によるスキル再バラnsing

改造シュルル

- ・ 攻撃力 28%増加

特大ハ工叩き

- ・攻撃力 22%増加
- ・大成功、失敗の時バフ範囲増加(250PX → 500PX)
- ・バフ持続時間増加

フュージョンクラフト

- ・攻撃力増加

ホムンクルス

- ・高出力マジックミサイルのスキル攻撃力を増加させる機能追加

ロリポップクラッシュ

- ・攻撃力増加

ウロボロス

- ・攻撃力増加

スイートキャンディーバー

- ・持続時間無制限スキルに変更(ダンジョン専用)
- ・キャンディーの個数機能削除(ダンジョン専用)

スイートキャンディーバー強化

- ・スイートキャンディーバー機能変更でスキル効果変更
- ・1レベルごとに大成功増加率増加



クルセイダー/クルセイダー (バトル)

新規アクティブ・聖霊のメイス

- ・マスターレベル 20、最大レベル 30 スキル(習得 SP 20)
- ・詠唱時クルセイダーのスキル攻撃力、攻撃速度、移動速度、キャスト速度、的中率増加
- ・聖霊のメイススキル習得時次の効果適用
 - a)知恵の祝福、栄光の祝福、夜明けの祝福、ストライキング、魂の犠牲、生命の源泉使用不可
 - b)信念のオーラ効果が自分のスキル攻撃力を増加させる効果に変更

- c)ディバインフラッシュ固有攻撃力数値付与
- ・ 聖霊のメイス活性化時次の効果適用
 - a)すべての攻撃スキルキャンセル機能適用
 - b)通常攻撃が固有のモーシヨンの3打攻撃に変更
 - c)通常攻撃中に他のアクティブスキルをキャンセルして使用可能
 - d)空斬打と落鳳錘がメイスを通じて攻撃する演出に変更
 - e)勝利の槍にハイパーアーマー状態の敵をスーパーホールドする機能追加(勝利の槍強化スキルと無関)
 - f)サンダーハンマー：ユピテル使用時直ちに装着(すべてのスキル攻撃力増加率及びスキル特性変更事項追加適用)
 - g)アポカリプス詠唱時直ちにフィニッシュ段階発動及びアポカリプスの攻撃速度、攻撃力増加
 - h)ホーリーサンクチュアリ攻撃力増加及び魔法陣生成回数減少
 - i)ディバインパニッシュメントの聖なる力蓄積部分削除、
 - 別途ヒット数を持つ懲罰多段ヒット攻撃を経てフィニッシュ段階発動されるように変更
 - j)パーティーメンバーにディバインフラッシュ使用不可及び爆発大きさ増加
- ・ 聖霊のメイス活性化時純白の刃、サンダーハンマー：ユピテルの敵属性抵抗減少機能は発動しないこと
- ・ 聖霊のメイス活性化時すべてのスキル攻撃力増加機能適用(マスターレベル基準スキル攻撃力増加量 40%)
- ・ 聖霊のメイス発動状態でサンダーハンマー：ユピテルスキルの持続時間が無制限になる機能追加

新規アクティブ・ハブティズム

- ・ 35レベル習得可能(習得 SP 30)
- ・ マスターレベル 50、最大レベル 60 スキル
- ・ 自分を中心に光柱を落下させた以後周辺の敵方を引き寄せるフィニッシュ攻撃を加える。

新規 TP・ハブティズム強化

- ・ 1レベルごとにハブティズム攻撃力増加

新規アクティブスキル・ミラクルスプリッター

- ・ 60レベル習得可能(習得 SP 60)
- ・ マスターレベル 30、最大レベル 40 スキル
- ・ 神聖な気運を含んで突撃して敵を押し出した後大きく吹き飛ばすフィニッシュ攻撃を加える。

新規アクティブスキル：運命の槍

- ・ 70レベル習得可能(習得 SP 70)
- ・ マスターレベル 30、最大レベル：40 スキル
- ・ 空に槍を打ちあげ前方に落下させる。槍を打ちあげる時、敵を押し出す判定を持ち、落下した槍は強い爆発を起こして敵を浮かべる。

クロスクラッシュ

- ・ バフ重複可能回数変更(2回 → 1回)

- ・スキル攻撃力増加率 20%に変更
- ・スキル攻撃力が独立攻撃力に変更
- ・スキル攻撃力増加

純白の刃

- ・スキルの下端判定が強化
- ・スキル攻撃力が独立攻撃力に変更
- ・スキル攻撃力増加

勝利の槍

- ・聖霊のメイス活性化の時チャージによって一般的またはハイパーアーマーの敵をスーパーホールドする機能追加
 - a)勝利の槍 TPはこの機能の強化に影響を与えない
- ・スキル攻撃力が独立攻撃力に変更

ディフレクトウォール

- ・スキル発動時のディレイ小幅減少
- ・ディフレクトウォールが進む途中敵と接触した時敵をダウンさせない打撃が発生
 - a)発動時の打撃と前進中の打撃は重複して敵を打撃できない
- ・スキル攻撃力増加(キャラクター90 レベル基準スキル攻撃力増加量：102%)

ディフレクトウォール強化(アクティブ)

- ・スキル削除

新規パッシブ・ディフレクトウォール強化

- ・30 レベル習得可能(習得 SP 10)
- ・先行スキル：ディフレクトウォール必要・習得の時学んだスキルウィンドウの On/Off 機能を通じてディフレクトウォールまたはディフレクトウォール強化を選択的に発動可能
- ・ディフレクトウォール強化はディフレクトウォールのスキル攻撃力に基盤した一定割合攻撃力適用

懺悔のハンマー

- ・詠唱時ハイパーアーマー状態になるように変更
- ・スキル攻撃力増加

フラッシュグローブ

- ・発動の時方向キーの前を入力して現われる位置を変更することができる機能追加
- ・スキル攻撃力変更

フラッシュスクラップ(アクティブ)

- ・スキル削除

新規パッシブ・フラッシュスクラップ

- ・35レベル習得可能(習得 SP 10)
- ・先行スキル：フラッシュグローブ必要
- ・習得の時学んだスキルウィンドウの On/Off 機能を通じてフラッシュグローブ
またはフラッシュスクラップを選択的に発動可能
- ・フラッシュスクラップはフラッシュグローブのスキル攻撃力に基盤した一定割合攻撃力適用

正義の裁き

- ・発動速度増加
- ・発動範囲増加
- ・発動時、ハイパーアーマー状態になるように変更
- ・スキル攻撃力増加

信念のオーラ

- ・聖霊のメイススキル習得時、パーティーバフオーラが自分のスキル攻撃力増加に変更される機能追加

アポカリプス

- ・聖霊のメイススキル習得状態でアポカリプス使用の時直ちにフィニッシュ段階が発動される機能追加
- ・発動時、ハイパーアーマー状態になるように変更
- ・スキルの攻撃力増加

ホーリーサンクチュアリ

- ・聖霊のメイス活性化状態で魔法陣の生成回数が減ってホーリーサンクチュアリの攻撃力が増加される。
- ・スキル基本攻撃力増加

ディバインフラッシュ

- ・聖霊のメイススキル時固有攻撃力数値が付与される機能追加
- ・聖霊のメイス活性化時パーティーメンバーにディバインフラッシュを付与する機能使用不可
爆発の大きさ増加

サンダーハンマー：ユピテル

- ・聖霊のメイス活性化状態でユピテル使用の時ユピテルが直ちに装着される機能追加
- ・聖霊のメイスのスキル攻撃力増加値に基盤してすべてのスキル攻撃力増加率が追加適用
- ・聖霊のメイスが有したクルセイダースキルの特性変更事項はユピテル状態でも等しく適用

- ・ユピテル状態での地上通常攻撃攻撃速度小幅上昇
- ・ユピテルの通常攻撃の攻撃力が聖霊のメイススキル攻撃力増加量の影響を受けて上昇
- ・光属性抵抗減少重複可能値が下落した現象修正
- ・スキル効果が装備能力値をリアルタイムに適用を受けるように変更

ディバインパニッシュメント

- ・聖霊のメイススキルを習得した時ディバインパニッシュメント聖なる力蓄積部分が削除されて別途ヒット数を持つ懲罰多段ヒット攻撃を経てフィニッシュ段階が発動される機能追加
- ・スキル攻撃力増加

光の復讐

- ・リアルタイムバフスキルに変更

神の恩寵

- ・自分への特定バフスキル能力値上昇数値変更

栄光の祝福

- ・無色キューブのかけらを消費しないように変更

インファイター

ドライアウト

- ・基本打撃攻撃力増加率増加

ラッキーストレート

- ・攻撃力増加

セカンドアッパー

- ・攻撃力増加

ダッキングアッパー

- ・攻撃力増加

ダッキングストレート

- ・攻撃力増加

ダッキングボディーブロー

- ・攻撃力増加

ディバインクラッシュ

- ・衝撃波攻撃力増加

サイドwind

- ・攻撃力増加

ゴージャスコンビネーション

- ・攻撃力増加

チョッピングハンマー

- ・攻撃力増加

マシンガンジャブ

- ・攻撃力増加

裁きの竜巻

- ・攻撃力増加

ヘブンリーコンビネーション

- ・攻撃力増加

ハリケーンロール

- ・攻撃力増加

ビッグバンパンチ

- ・攻撃力増加
- ・9レベル効果変更
 - a)シャドーボクサークールタイム初期化削除
 - b)スキル使用中に無敵効果追加

ガトリングパンチ

- ・攻撃力増加

デモリションパンチ

- ・攻撃力増加

ニュークリアパンチ

- ・攻撃力増加

アトミックチョッパー

- ・攻撃力増加
- ・ハイパーアーマー判定追加

神の憤怒

- ・連打物理攻撃力増加
- ・フィニッシュ直接打撃攻撃力増加
- ・フィニッシュ爆発攻撃力増加

コンバットマスタリー習得の時追加打

- ・攻撃力増加

デスブロー

- ・スキル攻撃力増加率増加
- ・マスター/最大レベル変更(50/60 → 30/40)

退魔士

落鳳錘

- ・攻撃力増加

成仏

- ・攻撃力増加

疾風打

- ・攻撃力増加

昇天陣

- ・攻撃力増加

段層地撃

- ・攻撃力増加

朱雀符

- ・攻撃力増加

闇斬り

- ・攻撃力増加

大空の遠い星

- ・攻撃力増加

空の式神 - 白虎

- ・百虎 HP 大幅に増加

制圧札

- ・制圧札 HP 大幅に増加

落雷札

- ・攻撃力増加
- ・スキルに装備能力値がリアルタイム適用されるように変更
- ・落雷札 HP 増加

地の式神・玄武

- ・掴んだ状態でスキルキー追加入力時拘束を解除する機能追加
- ・玄武 HP 無制限に変更(ダンジョン適用)

乱撃

- ・クールタイム減少
- ・攻撃力増加
- ・スキルに装備の能力値がリアルタイム適用されるように変更

式神の群れ

- ・多段ヒット時間が 1.5 秒で減少/総攻撃力が既存に比べ 10%増加

大回転撃

- ・攻撃力増加
- ・スキルに装備の能力値がリアルタイム適用されるように変更

無双撃

- ・ 攻撃力増加

蒼竜撃

- ・ 攻撃力増加

滅魂札

- ・ 攻撃力増加

惨撃

- ・ 攻撃力増加

仙人の境地

- ・ 仙人の気運効果に装備の能力値がリアルタイム適用されるように変更
- ・ 仙人の気運で増加する物理/魔法攻撃力増加量が重複不可能な割合増加形態に変更
- ・ 物理/魔法クリティカル確率増加量変更(6レベル基準+20%)

五芒星陣

- ・ 攻撃力増加

逆転の七撃撃

- ・ 攻撃力増加
- ・ ホールドの仕組みが改善され、正常なダメージを与えられるように修正

陣撃の黄竜

- ・ 黄竜の撃攻撃力増加
- ・ 黄竜の陣攻撃力増加
- ・ 黄竜の陣多段ヒット時間/間隔調整(既存の 1/2 水準)

クロニクル装備大地の制圧者 6 セット効果変更

- ・ 稲妻間隔 30%減少オプション削除

アベンジャー

メタモルフォシス

- ・一部スキル攻撃力増加率増加(25% → 30%)
- ・周期ごとに減少する悪魔ケージ量減少(20 -> 15)

デスサイド

- ・攻撃力増加

地雷震

- ・攻撃力増加

スピнкаッター

- ・攻撃力増加

復讐の棘

- ・攻撃力増加

スピニングディフォーメーション

- ・攻撃力増加
- ・悪魔化の時攻撃力増加率 100%に変更

デビルクラッチ

- ・攻撃力増加

リップパー

- ・攻撃力増加
- ・悪魔化の時、触手突き 2 打が小さなモンスターを打撃しない現象修正
- ・断続的にフィニッシュ攻撃が行われない現象修正

闇の権能

- ・攻撃力増加

悪魔化

- ・ダークスラッシャー6レベル追加機能魔法防御力減少持続時間増加(3秒 → 10秒)
- ・一般攻撃(Xキー)の攻撃力増加
- ・被ダメージボックスの大きさ減少

悪夢

- ・すべてのスキル攻撃力増加機能追加(15レベル基準 22.5%増加)

- ・スキル攻撃力増加オプションが悪魔化一般攻撃力(Xキー)と処刑の攻撃力を増加させて二重に攻撃力が増加した現象修正
- ・悪魔化一般攻撃と処刑攻撃力増加機能分離
- ・処刑攻撃力増加率増加

伏魔殿

- ・攻撃力増加

災禍

- ・攻撃力増加
- ・渦魔法陣維持時間減少
- ・魔法陣移動速度増加
- ・発動先ディレイ減少

ダークハウリング

- ・人間及び悪魔化雄叫び魔法攻撃力増加
- ・メタモルフォシスの状態の時、追加の操作の悪魔ゲージ消費を 50%削減機能追加
- ・気絶オプション削除
- ・魂跡爆発機能削除
- ・追加操作雄叫び攻撃力減少

破滅の強打

- ・メタモルフォシス状態の時、追加操作の悪魔ゲージ消費量 50%減少機能追加
- ・浮かべる高さ減少
- ・追加操作で悪魔ゲージを消費する速度増加
- ・暗炎の打撃間隔 50%減少

アンホーリーフェューリー

- ・攻撃力増加
- ・連鎖八つ裂きの攻撃速度増加
- ・連鎖八つ裂きの攻撃回数 4 回減少
- ・メタモルフォシス状態の時、追加操作の悪魔ゲージ消費量 50%減少機能追加
- ・発動後ディレイ減少

イーブルストライカー

- ・マスター/最大レベル変更(10/20 → 30/40)

処刑

- ・攻撃力増加

メタモルフォシス

- ・変身状態でダークハウリング、破滅の強打、アンホーリーフューリー追加操作悪魔ケージ減少量増加
- ・変身状態で災禍、スピニングディフォーメーション中に悪魔化を発動させると変身できなかった現象修正



ローグ

ローグのレザーマスタリー

- ・物理クリティカルヒットダメージ増加オプション削除

シャイニングカット

- ・攻撃力増加

ダブルピアス

- ・攻撃力増加

バンディットカット

- ・攻撃力増加

チェーンソー

- ・攻撃力増加

ハリケーン

- ・攻撃力増加

バーティカルスパイラル

- ・攻撃力増加

ライトニングアロー

- ・攻撃力減少

ソニックアサルト

- ・攻撃力増加
- ・多段ヒットの速度小幅向上

アクセルストライク

- ・攻撃力増加

シルバーストリーム

- ・クールタイム 145 秒/持続時間 150 秒スキルに変更
- ・ヒットエンド発動の時にもバフ状態が終わらないように変更
- ・ヒットエンド攻撃力増加
- ・フィニッシュ構造変更されてヒットエンドの影響を受けないように変更
 - a)攻撃力再バランス
- ・クリティカル攻撃力増加オプションが掛け演算適用されるように変更
- ・キャストイング時ハイパーアーマー追加
- ・フィニッシュ攻撃力増加
- ・基本攻撃の時次に使うスキルのヒットポイント需給が非正常であった現象修正
- ・フィニッシュ攻撃が攻撃速度の影響を受けるように変更

チェーンソーラッシュ

- ・攻撃力増加
- ・回転する刃ヒット後、自動で打ち下ろしを発動するスキルに変更
- ・回転する刃の攻撃力削除

アスラントスパイラル

- ・攻撃力増加

エキゾチックランパント

- ・攻撃力増加

ノヴァレムナント

- ・攻撃力増加
- ・短剣着用状態でノヴァレムナント発動後、双剣でスイッチングすると短剣の6バブルヒットエンド効果が適用された現象修正
- ・序盤の集めるプロセス速度小幅向上

ソードダンス

- ・攻撃力増加

ムーンアーク

- ・クリティカル攻撃力増加オプション追加
- ・バフ持続時間 30 秒で固定

攻撃速度が特定数値を超えると次のスキルのヒットエンド入力可能時間が非正常的に短くなる現象修正

- ・シャイニングカット、ソードダンス、ソニックアサルト、アクセルストライク

ヒットブリード

- ・アクセルリンクスの機能をヒットブリードで統合
 - a)アクティブスキルに変更
- ・(旧)ヒットブリード機能はパッシブ効果として残るようになり、(旧)アクセルリンクス機能はアクティブ効果で統合
- ・(旧)ヒットブリードの攻撃力増加バフ持続時間 30 秒で増加
- ・ヒットブリードアクティブのヒットポイント習得能力増加効果がスキルレベルによって増加するように変更
- ・パッシブ効果である防御無視物理攻撃力上昇比率

アクセルリンクス

- ・スキル削除及び機能ヒットブリードで統合

新規アクティブ・ディストリビューション

- ・80 レベル新規アクティブスキル
- ・前方へ突進し、目に見えないスピードで敵を斬る

死霊術師

ゾンビ降臨

- ・攻撃力増加

暗闇の爪

- ・攻撃力増加

黒糸の陣

- ・攻撃力増加

亡者の恨み

- ・ 攻撃力増加

夜行魂

- ・ 攻撃力増加

吸気暗頸波

- ・ 攻撃力増加

バラクルの野望

- ・ 攻撃力増加

リビングデッド

- ・ 攻撃力増加

ギロチン

- ・ 攻撃力増加
- ・ 装備能力値がリアルタイム適用されるように変更

噴気暗勁波

- ・ 攻撃力増加

亡者の執念

- ・ 攻撃力増加

エクスキューショナーズラッシュ

- ・ 攻撃力増加

ブラックアラクニア

- ・ 攻撃力増加

バラクル現身

- ・ 攻撃力増加

死霊術師の軽甲マスター

- ・ 魔法クリティカル攻撃力増加オプション削除

虐殺者の恐怖

- ・魔法クリティカル攻撃力増加機能追加
- ・ババラクル打撃時ではなくバラクルが降臨した死霊術師の周囲にいる場合、虐殺者の恐怖を誘発するスキルに変更

ファントムシュトローム

- ・ファントムシュトローム設置後バラクルが再降臨になってバラクル系列スキルの攻撃が可能になるように変更
- ・渦攻撃持続時間減少(3秒 → 2秒)
- ・渦攻撃力増加
- ・死霊の軍隊攻撃持続時間減少(4秒 → 2.5秒)
- ・死霊の軍隊攻撃力増加

暗黒の儀式

- ・発動後ディレイ減少
- ・力消耗量増加

虐殺のバラクル降臨

- ・攻撃力増加
- ・MP 消費及び吸収機能削除

服従する死霊

- ・主人守護態勢が発動時、ニコラスの状態異常を解除する機能追加
- ・防御態勢の時状態異常免疫機能追加

バラクルの盟約

- ・バラクル再降臨時バラクルの盟約も再び発動するように変更

くノ一

新規パッシブ・火炎の印

- ・25レベル習得可能
- ・習得の時キャラクタースキル攻撃力増加(キャラクター90レベル基準スキル攻撃力増加率 60%)
- ・マスターレベル 40、最大レベル 50
- ・火炎の印スキル攻撃力増加率は六道輪廻スキルに反映されないこと

ヤタの鏡

- ・火炎の印スキル攻撃力増加率追加増加・下のスキルは火炎の印スキル攻撃力追加増加に影響を受けないこと

- a)幻影重ね手裏剣
- b)螺旋大車輪クナイ
- c)暗技：飛燕手裏剣
- d)オロチ召喚
- e)アマテラス

火炎の息吹

- ・敵を打撃時、敵が少し押し出されるように変更

幻影多ね手裏剣

- ・敵を打撃時、敵が少し押し出されるように変更

烈火天道

- ・基本発動速度小幅上昇
- ・攻撃力増加

凶滅忍法陣

- ・忍術球体登場攻撃と忍術爆発攻撃が球体それぞれのヒット判定ではなく凶滅忍法陣領域全体に対する1ヒットの爆発に変更
 - a)忍術の球体登場ヒット数：1
 - b)忍術の球体爆発ヒット数：1
 - c)変更事項によって攻撃力再調整

クサナギの剣

- ・フィニッシュ爆発攻撃力増加

魔幻風魔手裏剣

- ・3回投擲した演出が計2回投擲に変更(既存の一番目投擲削除)
 - a)変更事項によって攻撃力再配分

暗技：飛燕手裏剣

- ・発動準備姿勢ディレイ短縮
- ・左右攻撃後クナイを散らかすまでのディレイ短縮

オロチ召喚

- ・発動準備動作とブレス発射までのディレイ短縮

アマテラス

- ・発動準備動作と光球を生成させるまでのディレイ短縮

火遁：紅炎

- ・持続時間無制限に変更
- ・スキル使用時スタックが消耗しないように変更

焦熱魂爆術

- ・マークの爆発攻撃が周辺の敵にダメージを与えないように変更

シャドウダンサー

鋭い短剣

- ・防御無視攻撃力 % 増加追加(既存武器攻撃力増加量と同一)

イレイザー

- ・攻撃力増加

シャドーカット

- ・攻撃力増加

足首切断

- ・攻撃力増加

ネックディバイダー

- ・攻撃力増加

ホールドアップ！

- ・攻撃力増加

心臓突き

- ・攻撃力増加

奈落落とし

- ・攻撃力増加

ブレードガスト

- ・攻撃力増加

ファイナルディストラクション

- ・攻撃力増加

アサシネーション

- ・攻撃力増加
- ・刀を回転させるアニメーション状態でチェーンリアクション射出ができる機能追加

絶影

- ・攻撃力増加

短剣投擲

- ・攻撃力増加
- ・差し込まれている短剣持続時間増加(12秒 → 20秒)
- ・フィニッシュ二番目打撃中にチェーンリアクション射出を使うことができる機能追加
- ・フィニッシュ一番目打撃でモンスターが振り返るように機能改善
- ・2打のチェーンリアクションキャンセル機能をさらに早くできるように改善

シャドウスティング

- ・攻撃力増加

死神の舞

- ・攻撃力増加
- ・パーティープレイで一番目打撃以後後続打が発動されなかった現象修正
- ・掴める敵の攻撃力増加
- ・掴めない敵のフィニッシュ攻撃力増加
- ・掴み動作フレーム改善
- ・掴み発動動作が攻撃速度の影響を受けないように変更

フェイタルブリッツ

- ・攻撃力増加

チェーンリアクション

- ・攻撃力増加
- ・波及の聖所のネームドモンスタークアトロマヌスにチェーンリアクションフィニッシュ使用時

クライアントが終了してしまう現象修正

- ・バックアタックモーションの初盤部分で胴体が消えた後も攻撃される現象修正
- ・心臓をつかまえているアニメーション発動後ディレイ途中チェーンリアクション射出を
発射することができる機能追加
- ・フィニッシュアクションを除いた全般的な射出、移動、ホールドアクションのディレイ減少
- ・スキル攻撃力増加
 - a)鎖短剣射出攻撃力増加
 - b)引き寄せ攻撃力増加
 - c)前方 / 後方ダッシュ攻撃力増加
 - d)掴み可能な敵のフィニッシュ攻撃力増加
 - e)掴み不可能な敵のフィニッシュ攻撃力増加

ベールドアタック

- ・物理攻撃力増加機能削除
- ・段階別スキル攻撃力増加機能追加(6レベル/7段階基準スキル攻撃力 30%増加)
- ・スタック別に維持時間増加(8秒 → 12秒)

シャドウムーブ

- ・クールタイム減少(4秒 → 3秒)
- ・方向キーを下に入力した時、もとの場所でシャドウムーブが出るようにする機能追加

ベールドアタック

- ・基本スキル攻撃力相乗効果追加
- ・基本 ~ 6段階スキル攻撃力相乗効果再balancing



新規パッシブ -ダークフォース

- ・25レベル習得可能
- ・習得の時キャラクター独立攻撃力増加(22レベル基準 31%)

ダークスラッシュ

- ・攻撃力増加

ダーククロス

- ・ 攻撃力増加

ウェーブ

- ・ 攻撃力増加

ベインスラッシュ

- ・ 攻撃力増加

バウンスブロー

- ・ 攻撃力増加

ホップスマッシュ

- ・ 攻撃力増加

グランドウェーブ

- ・ 攻撃力増加

ラピッドムーブ

- ・ 攻撃力増加

スピリアタック

- ・ 攻撃力増加

トリプルステップ

- ・ 攻撃力増加

ダークエクスプロージョン

- ・ 攻撃力増加

ダークウェーブ

- ・ 攻撃力増加

ダークラスト

- ・ 攻撃力増加

ピアスストライク

- ・攻撃力増加

ウィップアタック

- ・攻撃力増加

ダークレイヴ

- ・攻撃力増加

ダークボール

- ・攻撃力増加

ダーククラッシャー

- ・攻撃力増加

ダークフォール

- ・攻撃力増加

ダークソード

- ・攻撃力増加

ショックウェーブ

- ・攻撃力増加

ドロースード

- ・攻撃力増加

ダークフレームソード

- ・クールタイム減少
- ・攻撃力増加
- ・黒い炎防御無視機能削除

モメンタリースラッシュ

- ・攻撃力増加

ダークブレイク

- ・攻撃力増加

ウェーブスピン

- ・ 攻撃力増加

イリュージョンスラッシュ

- ・ 攻撃力増加

ファントムソード

- ・ 攻撃力増加

ダークウェーブフォール

- ・ 攻撃力増加

チャージエクспロージョン

- ・ 攻撃力増加

ダークバースト

- ・ 攻撃力増加

タイムブ레이크

- ・ 攻撃力増加

タイムストップ

- ・ コンボあたりのスタック量改善(2 コンボ → 1 コンボ)
- ・ コンボスキルキャンセル効果がダークフォールスキルに適用されない現象修正



火炎

- ・ 系列スキル攻撃力変化量増加

ファイアウォール

- ・ 攻撃力増加

冷氣

- ・系列スキル攻撃力変化量増加

メテオ

- ・攻撃力増加

アイスストーン

- ・攻撃力増加

アイスプレート強化

- ・TP マスターレベル拡張(3→5)

守護

- ・守護系列攻撃力変化量機能追加

フレイムハリケーン

- ・攻撃力増加

アイスシールド

- ・攻撃力増加

風

- ・系列スキル攻撃力変化量増加

ウィンドプレス

- ・攻撃力増加

ウィンドストーム

- ・攻撃力増加

変異

- ・ゲージ総量変更
- ・ゲージ回復にかかる時間減少
- ・ゲージ 1 レベルごとの増加量調整
- ・系列スキル攻撃力変化量増加
- ・系列スキル攻撃力 1 レベルごとに増加量増加

エアボール

- ・攻撃力増加

再現

- ・ゲージ総量変更
- ・ゲージ回復にかかる時間減少
- ・ゲージ 1 レベルごとの増加数値調整
- ・系列スキル攻撃力変化量増加
- ・系列スキル攻撃力 1 レベルごとに増加量増加

氷河期

- ・攻撃力増加

調律

- ・ゲージ総量変更
- ・ゲージ回復にかかる時間減少
- ・ゲージ 1 レベルごとの増加数値調整
- ・系列スキル攻撃力変化量増加
- ・系列スキル攻撃力 1 レベルごとに増加量増加

リンク

- ・攻撃力増加

歪曲

- ・ゲージ総量変更
- ・ゲージ 1 レベルごとの増加数値調整
- ・系列スキル攻撃力変化量増加
- ・系列スキル攻撃力 1 レベルごとの増加量増加

タイムフォワード

- ・攻撃力増加

創造

- ・ゲージ総量変更
- ・ゲージ 1 レベルごとの増加値調整
- ・系列スキル攻撃力変化量増加

- ・ 系列スキル攻撃力 1 レベルの増加量増加

創造の空間

- ・ 攻撃力増加



エルブンナイト

武装解除[ナイト共通]

- ・ 防御力減少機能削除

強靱な信念

- ・ 物理攻撃力増加機能変更
- ・ 習得レベル区間 5 レベルに減少
- ・ クールタイム 10%減少機能追加
- ・ 物理防御力に関係なく物理攻撃力と防御無視物理攻撃力が増加するように変更

エイシェントボア

- ・ 攻撃力増加

エイシェントディア

- ・ 攻撃力増加

圧倒

- ・ 攻撃力増加

チェーンラッシュ

- ・ チェーンゲージ維持時間増加
- ・ 最小成功ゲージ領域増加
- ・ チェーンラッシュキャンセルで天馬閃光とトワイライトユニコーン発動可能機能追加
 - a) 天馬閃光とトワイライトユニコーンはチェーンラッシュによって攻撃力が増加しないこと
 - b) 天馬閃光及びトワイライトユニコーンスキルプロセスが終わればチェーンラッシュゲージがまた適用されてチェーンラッシュコンボを継いで発動可能

新緑の剣

- ・攻撃力増加

エルビッシュジャンプ

- ・攻撃力増加
- ・エルビッシュジャンプのジャンプ高さ減少
- ・突進打撃Y軸増加
- ・打撃直後チェーンラッシュを発動可能になるように改善
- ・エルビッシュジャンプスキルレベルを上げるとクールタイムが増加する現象修正

鉄壁の防御

- ・攻撃力増加

自然の束縛

- ・攻撃力増加
- ・引き寄せディレイ減少

バンガードストラッシュ

- ・一刀両断攻撃力増加
- ・本体分離攻撃力増加
- ・先ディレイ減少

ランジレボリューション

- ・クールタイム減少
- ・攻撃力増加
- ・引き入れた個体数関連攻撃力増加機能削除

粉碎

- ・クールタイム 5 秒減少
- ・追加操作機能削除
- ・発動時、追加操作なしで自動で斬りスキルに変更
- ・スキル終了後でなく、スキル発動時からクールタイムが適用されるように修正
- ・地上回転斬りの攻撃力増加
- ・斬り上げの物理攻撃力増加
- ・閃光打ち下ろしの物理攻撃力増加
- ・閃光斬りの衝撃波物理攻撃力増加

粉碎強化

- ・自動発動機能削除

大自然の加護

- ・攻撃力増加率増加
- ・パーティーメンバーに一部効果が適用される機能削除
- ・攻撃速度増加率増加

天馬閃光

- ・攻撃力増加

生命の兆し

- ・最大チャージ時、爆発物理攻撃力減少
- ・チャージの可否にかかわらず、常に最大チャージ爆発攻撃力が適用されるように変更
- ・チャージ攻撃力関連ツールチップアップデート
- ・攻撃力増加バフ及びクールタイム減少バフ削除
- ・スキル終了時でなく、スキル詠唱時からクールタイムが適用されるように修正

信頼の突破

- ・攻撃力増加

勇気の盾

- ・パッシブに変更
- ・勇気の盾スキル習得時勇気の盾オプションが常時リアルタイムで適用
- ・チェーンラッシュ打撃攻撃力増加機能削除
- ・すべてのスキル攻撃力増加機能追加

チェーンストライク

- ・攻撃力増加

自然の憤怒

- ・ホールディング時間 5 秒に増加及び固定
- ・攻撃力増加

トワイライトユニコーン

- ・攻撃力増加
- ・攻撃速度の影響を受けなかった現象修正

宣告

- ・ 習得 SP 減少(25 → 20)

カオス

武装解除[ナイト共通]

- ・ 防御力減少機能削除

召喚獣及び召喚獣を使うスキルのアイテムオプション適用方式変更

- ・ 増加ダメージ、クリティカル増加ダメージ、追加ダメージアイテムオプション適用
- ・ オーラ型アイテム及びバフスキルが重複適用された現象修正

略式召喚：ヒステリックウォーリアー

- ・ 一つのマップに存在することができる最大個体数を 3 個に制限機能追加
- ・ 攻撃力減少

略式召喚：グリーンマスク

- ・ 一つのマップに存在することができる最大個体数を 3 個に制限機能追加
- ・ 攻撃力減少

略式召喚：クレイジースピン

- ・ 一つのマップに存在することができる最大個体数を 2 個に制限機能追加
- ・ 攻撃力減少

略式召喚：ワイルドダディ

- ・ 一つのマップに存在することができる最大個体数を 2 個に制限機能追加
- ・ 攻撃力減少

略式召喚：トゥインクルアーティスト

- ・ 攻撃力減少

略式召喚：ヴァンパイア・チルドレン

- ・ 攻撃力減少
- ・ コウモリ波の攻撃パターンがエレメンタルサークルの属性付与を無視して闇属性で適用された現象修正
- ・ コウモリ波の攻撃パターンの基本攻撃属性変更(闇属性 → 無属性)

略式召喚：ラビットハット

- ・攻撃力減少

略式召喚：ハートクイーン

- ・攻撃力減少

生贄の爆裂弾

- ・召喚獣爆発攻撃力減少

ジェノサイドクラッシュ

- ・召喚獣爆発攻撃力減少

ファンシーハリケーン

- ・攻撃力増加

天空の雷剣

- ・攻撃力増加

ファイナルアタック

- ・攻撃力増加

悪神乱舞

- ・攻撃力増加

黒き衝撃

- ・攻撃力増加

ディメンションブレード

- ・攻撃力増加
- ・スキル使用後デーモンマジシャンが発射する次元レーザーが物理攻撃で適用された現象修正

アテンの化身

- ・化身の黒い衝撃波攻撃力増加
- ・化身のディメンションブレードレーザー攻撃力増加
- ・ブレンストームの時デーモンに適用されるバフの持続時間ツールチップ修正

大乱闘

- ・攻撃力増加

アテン現身

- ・攻撃力増加

クロニクル装備ディアボリックの血痕 9 セット効果変更

- ・クレイジースピンの最大個体数 1 増加オプション追加

クロニクル装備闇の引導者：ダーククイーン効果変更

- ・3セット：グリーンマスクの最大個体数 1 増加オプション追加
- ・6セット：クレイジースピン最大個体数 1 増加オプション追加
- ・9セット：ワイルドダディの最大個体数 1 増加オプション追加

ブレンストーム

- ・ブレンストームスキル攻撃力増加量が次のスキルに重複される現象修正
 - a)ジェノサイド・斬り攻撃、マジシャン爆発攻撃
 - b)悪神乱舞・最後のアッパーカット攻撃
 - c)破城槌-モンスター攻撃
 - d)ディメンションブレード - 突き、爆発、次元レーザー攻撃
 - e)生贄の爆裂弾・蹴り攻撃
 - f)天空の雷剣- 多段ヒット、最終打爆発攻撃
 - g)黒き衝撃- 追加衝撃波攻撃
 - h)アテン現身

破城槌

- ・攻撃力増加



バンガード

サイドスラッシュ

- ・攻撃力増加

アングルカット

- ・攻撃力増加

ヘッドオンチャージ

- ・攻撃力増加

ブランディッシュ

- ・攻撃力 22%増加

インパクトスマッシュ

- ・攻撃力増加

クレセントスラッシュ

- ・攻撃力増加
- ・クールタイム 1 秒減少

ビヘッド

- ・攻撃力増加
- ・クールタイム 1 秒減少

ドレッドボア

- ・攻撃力増加。
- ・クールタイム 2 秒減少

ブレードストーム

- ・攻撃力増加
- ・クールタイム 2 秒減少

デバステイト

- ・攻撃力増加

ユー・ガイド

- ・攻撃力増加
- ・クールタイム 10 秒減少

ランジストライク

- ・攻撃力増加

ドゥームグレイブ

- ・ 攻撃力増加

デッドリーマサカー

- ・ 攻撃力増加

バーストスラッシュ

- ・ 攻撃力増加

デモニックインフェルノ

- ・ 攻撃力増加

魔槍制御

- ・ 物理攻撃力増加量増加

魔槍支配

- ・ スキル攻撃力増加量増加

魔槍覚醒

- ・ 同時ダメージ比率増加

デュエリスト

スウィリングスピア

- ・ 攻撃力増加

グラウンドシーカー

- ・ 攻撃力増加

ライジングランサー

- ・ 攻撃力増加

ツインポイント

- ・ 攻撃力増加

ストローム

- ・攻撃力増加

波動連環槍

- ・攻撃力増加

攻牙

- ・攻撃力増加

メソサイクロン

- ・攻撃力増加

雷撃点穴閃

- ・攻撃力増加
- ・打撃回数 3 回減少

オーラ・フォース・ジャベリン

- ・攻撃力 42%増加

ローリングバルカン

- ・攻撃力 49%増加

三日斬月

- ・棒の攻撃力を除く攻撃力 40%増加

クワドループドライブ

- ・攻撃力 38%増加

ミストフレア

- ・攻撃力増加

殺極双演舞

- ・攻撃力増加

長槍熟練

- ・固定武器物理攻撃力増加オプションがパーセント(%)で反映される武器物理攻撃力増加率に変更
- ・マスターレベル、最大レベル変更(20/30 → 30/40)

オーラランサー

- ・ 攻撃力反映の割合変更

ミラージュストリーム

- ・ スキル攻撃力増加によってミラージュストリームのスウィリングスピア、グラウンドシーカー、ライジングランサー、サラウンドブレイク攻撃力増加率調整

無形の槍術士

- ・ 蜃気楼を発生させるスキルの攻撃力反映の割合変更
- ・ 蜃気楼特性外スキルのスキル攻撃力増加量変更