

スキル名	クラス/パッシブ/チャーム	調整内容	調整方針
浪人	サムライ	弱化	召喚ユニットのHP量ダウン
夢幻刀影	サムライ	弱化	召喚ユニットの攻撃力ダウン
斬鉄剣	サムライ	強化	ダメージアップ
ソウルバイト	ブレイカー	弱化	クールタイム0 → クールタイム+2へ変更
ウォークライ	ブレイカー	強化	味方全体のATKダウン・SPDダウン解除効果を追加
カタストロフィ	ブレイカー	強化	火焰ダメージアップ
オーバーサイクロン	ブレイカー	強化	敵の防御効果を無視する効果を追加
ラグナロク	ブレイカー	弱化	スキル使用時に残りのHPの80%を消費する効果を追加
アベンジャー	ブレイカー	調整	ダメージアップ計算の際、自死（魂の継承等）を含めないよう修正
エナジーゲイン	ガーディアン	弱化	ダメージダウン
プレデターα	ガーディアン	調整	回復量の初期値をアップ、レベルによる回復量上昇量をダウン
プレデターβ	ガーディアン	調整	回復量の初期値をアップ、レベルによる回復量上昇量をダウン
ジャッジメント	ガーディアン	調整	攻撃後にバリア解除する形から、攻撃前に解除する形に変更（ダメージ反射などのダメージを喰らうようになる）
パワーストライク	ガーディアン	調整	コストを2→3へ増加。基礎ダメージ量アップ、HP割合ダメージは不変
マグネットアーマー	ガーディアン	強化	シールド量アップ、かばう対象に十字字・インペリアルクロス等を追加
ナイトメア	サイキック	強化	ダメージアップ
クロスブリザード	サイキック	強化	ダメージアップ
アクセルフォース	サイキック	強化	スペシャルゲージ+10%効果を追加
コラプス	サイキック	強化	基本ダメージをアップ
激流の術	ニンジャ	強化	攻撃対象と隣接ユニットにSPDダウン効果を追加
メガロドンパンチ	グラップラー	強化	ダメージアップ
デスサイズ	ネクロマンサー	調整	ダメージダウン、追加ダメージ効果を15%から25%にアップ
ホーリークロス	パラディン	弱化	ダメージダウン
セイクリッドピアース	パラディン	弱化	クールタイム+1 → クールタイム+2へ変更
インペリアルクロス	パラディン	調整	ダメージダウン、対象ユニットへのダメージを200%から300%へアップ
シールドア	パラディン	強化	召喚ユニットのHPアップ
バインドチェーン	パラディン	弱化	コストを1 → 2へ変更
ランバード	パラディン	弱化	クールタイム+1 → クールタイム+2へ変更
ヘビーガード	パラディン	強化	ダメージ軽減効果をアップ
インペリアルガード	パラディン	弱化	シールド量ダウン
（クラス別）キラー		強化	ダメージ量を35% → 40%へアップ
吸血		強化	HP回復効果を+5（最大35）
光チャーム		調整	2個セット効果を「自信が攻撃対象に含まれる攻撃を受けた場合、その攻撃で相手のSPゲージが貯まる量が半減する」に変更
大樹チャーム		強化	HP回復タイミングをターン開始時に変更
死チャーム		強化	効果の中に「SPゲージ上昇率+50%」追加、3セット効果のダメージ累積値を2 → 3へアップ
火焰チャーム		強化	初期エナジー+1、攻撃時に火傷を3ターン付与、火傷の査収合計ダメージを20 → 35へアップ