

| スキル名 | クラス/バッシュ/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を180~479 → 140~350へダウン。 |
| 夢幻刀影 | サムライ | 弱化 | 召喚ユニットの攻撃力を100 → 85へダウン、レベルアップ時の増加量を12 → 9へダウン。 |
| 斬鉄剣 | サムライ | 強化 | 効果値を180 → 190へアップ、レベルアップ時の増加量を3 → 4へアップ。 |
| 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 | 味方全体にかかっているデバフ効果を解除する効果を追加。 |
| カタストロフィ | ブレイカー | 強化 | 火焰ダメージを50 → 72へアップ。 |
| 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、効果値を110 → 100へダウン。 |
| ラグナロク | ブレイカー | 弱化 | 効果量を7% → 10%へアップ、「自信のHPを80%減らす」効果追加、迅速削除。 |
| 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 | 効果値を70 → 65へダウン。レベルアップ時の増加量を3 → 2へダウン。 |
| ブレデターα | ガーディアン | 調整 | 回復量を30 → 35へアップ、レベルアップ時の増加量を1 → 0へダウン。他のカード使用時の上昇率を2倍 → 1.5倍へダウン。 |
| ブレデターβ | ガーディアン | 調整 | 回復量を50 → 55へアップ、レベルアップ時の増加量を2 → 0へダウン。 |
| 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。効果値を30 → 40へアップ、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 | シールド値を100 → 125へアップ、レベルアップ時の増加量を8 → 9へアップ。 |
| ナイトメア | サイキック | 強化 | 効果値を200 → 210へアップ。レベルアップ時の増加量を3 → 4へアップ。 |
| クロスブリザード | サイキック | 強化 | 効果値を140 → 145へアップ。レベルアップ時の増加量を3 → 4へアップ。 |
| アクセルフォース | サイキック | 強化 | 必殺技ゲージ+10%効果を追加 |
| コラプス | サイキック | 強化 | 効果値を30 → 40へアップ。 |
| 激流の術 | ニンジャ | 強化 | 攻撃対象と隣接ユニットに次のターン終わりまで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 | 効果値を170 → 180へアップ。レベルアップ時の増加量を2 → 3へアップ。 |
| デスサイズ | ネクロマンサー | 調整 | 効果値を40 → 28へダウン、レベルアップ時の増加量を3 → 2へダウン。追加ダメージの割合を15% → 20%へアップ。 |
| ホーリークロス | パラディン | 弱化 | 効果値を100 → 85へダウン、レベルアップ時の増加量を3 → 2へダウン。 |
| 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 |
| インベリアルクロス | パラディン | 調整 | 効果値を113 → 75へダウン、レベルアップ時の増加量を3 → 2へダウン。対象ユニットへのダメージを200%から300%へアップ |
| シールドター | パラディン | 強化 | 召喚ユニットのHPを110~256 → 150~306へアップ。 |
| 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 |
| インベリアルガード | パラディン | 弱化 | シールド値を300 → 200にダウン。 |
| (クラス別) キラー | | 強化 | ダメージ量を10~35% → 10~40%へアップ |
| 吸血 | | 強化 | 回復量を5~30 → 10~35へアップ。 |
| 光チャーム | | 調整 | 2個セット効果を「自身の付与するシールド値を+10%」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 | 3個セット効果に「SPECIALゲージ増加量+50%」を追加 |
| 龍チャーム | 首輪アンコモン | 調整 | 必殺技ゲージ増加量30%アップ → SPD+3へ変更 |
| 龍チャーム | 腕輪エピック | 調整 | SPD+7効果を追加、必殺技ゲージ増加量40% → 30%へダウン。 |
| 龍チャーム | 指輪アンコモン | 調整 | 必殺技ゲージ増加量30% → 20%へダウン。 |
| 火焰チャーム | 首輪エピック | 強化 | 攻撃時に火傷（効果:5）を4ターン付与効果を追加 |
| 火焰チャーム | 首輪レジェンダリー | 強化 | 初期エナジー+1効果を追加 |
| 火焰チャーム | 腕輪エピック | 強化 | SPD+5効果を追加 |
| 火焰チャーム | 腕輪レジェンダリー | 強化 | 攻撃時に火傷（効果:5）を4ターン付与効果を追加 |
| 火焰チャーム | 指輪アンコモン | 強化 | SPD+5効果を追加 |
| 火焰チャーム | 指輪レア | 強化 | 攻撃時に火傷（効果:5）を4ターン付与効果を追加 |
| 火焰チャーム | 指輪エピック | 強化 | SPD+5効果を追加 |
| 火焰チャーム | | 強化 | 3個セット効果の火傷持続ターンが3 → 4へ延長。 |