

角色	DNA編碼類型	技能名稱	說明
潘朵拉	固有DNA1	冰雷交響曲・序曲	冰魔像命中行動不能的目標時，傷害提升30%。
	固有DNA2	冰雷交響曲・間奏	追蹤雷電命中緩速的目標時，傷害提升30%。
	固有DNA3	魔杖圓舞曲	強化魔杖之舞的效果，不會受到負面狀態。
潘朵拉	重組DNA1	緩速特攻I	命中緩速狀態的目標時，傷害提升4%
		行動不能特攻I	命中行動不能狀態的目標時，傷害提升4%
		干擾特攻I	命中干擾狀態的目標時，傷害提升6%
		緩速抗性I	20%機率免疫緩速的效果。
		行動不能抗性I	20%機率免疫行動不能的效果。
		混亂抗性I	20%機率免疫混亂的效果，同類型的機率可以累加。
		中距離增幅I	命中中距離的目標時，傷害提升4%
		遠距離增幅I	命中遠距離的目標時，傷害提升4%
		遠距離適性I	被遠距離的攻擊命中時，受到的傷害減少4%
		玩家特攻I	目標為玩家時，傷害提升4%
		順勢增幅I	生命在50%以上時，傷害提升3%
		逆境增幅I	生命在50%以下時，傷害提升4%
		潘朵拉	重組DNA2
行動不能特攻II	命中行動不能狀態的目標時，傷害提升4%		
干擾特攻II	命中干擾狀態的目標時，傷害提升6%		
緩速抗性II	20%機率免疫緩速的效果。		
行動不能抗性II	20%機率免疫行動不能的效果。		
混亂抗性II	20%機率免疫混亂的效果，同類型的機率可以累加。		
緩速特攻II	命中緩速狀態的目標時，傷害提升6%		
行動不能特攻II	命中行動不能狀態的目標時，傷害提升6%		
干擾特攻II	命中干擾狀態的目標時，傷害提升8%		
緩速抗性II	30%機率免疫緩速的效果。		
行動不能抗性II	30%機率免疫行動不能的效果。		
混亂抗性II	30%機率免疫混亂的效果，同類型的機率可以累加。		
潘朵拉	重組DNA3		
		遠距離增幅I	命中遠距離的目標時，傷害提升4%
		遠距離適性I	被遠距離的攻擊命中時，受到的傷害減少4%
		玩家特攻I	目標為玩家時，傷害提升4%
		順勢增幅I	生命在50%以上時，傷害提升3%
		逆境增幅I	生命在50%以下時，傷害提升4%
		中距離增幅II	命中中距離的目標時，傷害提升6%
		遠距離增幅II	命中遠距離的目標時，傷害提升6%
		遠距離適性II	被遠距離的攻擊命中時，受到的傷害減少6%
		玩家特攻II	目標為玩家時，傷害提升6%
		順勢增幅II	生命在50%以上時，傷害提升4%
		逆境增幅II	生命在50%以下時，傷害提升6%
		潘朵拉	重組DNA4
行動不能特攻II	命中行動不能狀態的目標時，傷害提升6%		
干擾特攻II	命中干擾狀態的目標時，傷害提升8%		
緩速抗性II	30%機率免疫緩速的效果。		
行動不能抗性II	30%機率免疫行動不能的效果。		
混亂抗性II	30%機率免疫混亂的效果，同類型的機率可以累加。		
緩速特攻III	命中緩速狀態的目標時，傷害提升8%		
行動不能特攻III	命中行動不能狀態的目標時，傷害提升8%		
干擾特攻III	命中干擾狀態的目標時，傷害提升10%		
緩速抗性III	40%機率免疫緩速的效果。		
行動不能抗性III	40%機率免疫行動不能的效果。		
混亂抗性III	40%機率免疫混亂的效果，同類型的機率可以累加。		
優勢解除	命中行動不能的目標時消去所有正面狀態，此效果發動過後要等8秒才能再次發動		
潘朵拉	重組DNA5	中距離增幅II	命中中距離的目標時，傷害提升6%
		遠距離增幅II	命中遠距離的目標時，傷害提升6%
		遠距離適性II	被遠距離的攻擊命中時，受到的傷害減少6%
		玩家特攻II	目標為玩家時，傷害提升6%
		順勢增幅II	生命在50%以上時，傷害提升4%
		逆境增幅II	生命在50%以下時，傷害提升6%
		中距離增幅III	命中中距離的目標時，傷害提升8%
		遠距離增幅III	命中遠距離的目標時，傷害提升8%
		遠距離適性III	被遠距離的攻擊命中時，受到的傷害減少8%
		玩家特攻III	目標為玩家時，傷害提升8%
		順勢增幅III	生命在50%以上時，傷害提升5%
		逆境增幅III	生命在50%以下時，傷害提升8%
		優勢解除	命中行動不能的目標時消去所有正面狀態，此效果發動過後要等8秒才能再次發動
角色	DNA編碼類型	技能名稱	說明
祭典傑洛	固有DNA1	冰霜吐息	冰龍昇的緩速效果無法清除並且無視預防盾
	固有DNA2	飛燕	雙燕舞的射程大幅提升250%、飛行速度提升31.25%
	固有DNA3	絢爛狂舞祭	狂熱的最高潮傷害提升的效果提升20%。命中鎖定的目標時，傷害提升20%
祭典傑洛	重組DNA1	緩速特攻I	命中緩速狀態的目標時，傷害提升4%
		禁用技能特攻I	命中禁用技能狀態的目標時，傷害提升4%
		預防盾特攻I	命中預防盾狀態的目標時，傷害提升6%
		防禦弱化抗性I	20%機率免疫防禦弱化的效果。
		行動不能抗性I	20%機率免疫行動不能的效果。
		禁用武器抗性I	20%機率免疫禁用武器的效果。
		近距離增幅I	命中近距離的目標時，傷害提升4%
		中距離增幅I	命中中距離的目標時，傷害提升4%
		危機增幅I	生命在30%以下時，傷害提升6%
		小兵特攻I	目標為小兵時，傷害提升4%
		小兵特防I	被小兵攻擊時，受到的傷害減少4%
		危機適性I	生命在30%以下時，受到的傷害減少6%

祭典傑洛	重組DNA2	緩速特攻I	命中緩速狀態的目標時，傷害提升4%
		禁用技能特攻I	命中禁用技能狀態的目標時，傷害提升4%
		預防盾特攻I	命中預防盾狀態的目標時，傷害提升6%
		防禦弱化抗性I	20%機率免疫防禦弱化的效果。
		行動不能抗性I	20%機率免疫行動不能的效果。
		禁用武器抗性I	20%機率免疫禁用武器的效果。
		緩速特攻II	命中緩速狀態的目標時，傷害提升6%
		禁用技能特攻II	命中禁用技能狀態的目標時，傷害提升6%
		預防盾特攻II	命中預防盾狀態的目標時，傷害提升8%
		防禦弱化抗性II	30%機率免疫防禦弱化的效果。
		行動不能抗性II	30%機率免疫行動不能的效果。
		禁用武器抗性II	30%機率免疫禁用武器的效果。
祭典傑洛	重組DNA3	近距離增幅I	命中近距離的目標時，傷害提升4%
		中距離增幅I	命中中距離的目標時，傷害提升4%
		危機增幅I	生命在30%以下時，傷害提升6%
		小兵特攻I	目標為小兵時，傷害提升4%
		小兵特防I	被小兵攻擊時，受到的傷害減少4%
		危機適性I	生命在30%以下時，受到的傷害減少6%
		近距離增幅II	命中近距離的目標時，傷害提升6%
		中距離增幅II	命中中距離的目標時，傷害提升6%
		危機增幅II	生命在30%以下時，傷害提升8%
		小兵特攻II	目標為小兵時，傷害提升6%
		小兵特防II	被小兵攻擊時，受到的傷害減少6%
		危機適性II	生命在30%以下時，受到的傷害減少8%
祭典傑洛	重組DNA4	緩速特攻II	命中緩速狀態的目標時，傷害提升6%
		禁用技能特攻II	命中禁用技能狀態的目標時，傷害提升6%
		預防盾特攻II	命中預防盾狀態的目標時，傷害提升8%
		防禦弱化抗性II	30%機率免疫防禦弱化的效果。
		行動不能抗性II	30%機率免疫行動不能的效果。
		禁用武器抗性II	30%機率免疫禁用武器的效果。
		緩速特攻III	命中緩速狀態的目標時，傷害提升8%
		禁用技能特攻III	命中禁用技能狀態的目標時，傷害提升8%
		預防盾特攻III	命中預防盾狀態的目標時，傷害提升10%
		防禦弱化抗性III	40%機率免疫防禦弱化的效果。
		行動不能抗性III	40%機率免疫行動不能的效果。
		禁用武器抗性III	40%機率免疫禁用武器的效果。
加速響應	擁有加速狀態時，受到的傷害減少8%		
祭典傑洛	重組DNA5	近距離增幅II	命中近距離的目標時，傷害提升6%
		中距離增幅II	命中中距離的目標時，傷害提升6%
		危機增幅II	生命在30%以下時，傷害提升8%
		小兵特攻II	目標為小兵時，傷害提升6%
		小兵特防II	被小兵攻擊時，受到的傷害減少6%
		危機適性II	生命在30%以下時，受到的傷害減少8%
		近距離增幅III	命中近距離的目標時，傷害提升8%
		中距離增幅III	命中中距離的目標時，傷害提升8%
		危機增幅III	生命在30%以下時，傷害提升10%
		小兵特攻III	目標為小兵時，傷害提升8%
		小兵特防III	被小兵攻擊時，受到的傷害減少8%
		危機適性III	生命在30%以下時，受到的傷害減少10%
加速響應	擁有加速狀態時，受到的傷害減少8%		
角色	DNA編碼類型	技能名稱	說明
洛克·佛納多	固有DNA1	衝擊波	震撼彈的震波有機會對目標造成行動不能狀態
	固有DNA2	強光照射	閃光雷射命中目標時有機會造成失焦狀態，攻擊時有33.33%機率會無法命中目標。
	固有DNA3	機關槍精通	裝備機關槍類武器時，傷害提升15%
洛克·佛納多	重組DNA1	行動不能特攻I	命中行動不能狀態的目標時，傷害提升4%
		失焦特攻I	命中失焦狀態的目標時，傷害提升4%
		加速特攻I	命中加速狀態的目標時，傷害提升6%
		傷害弱化抗性I	20%機率免疫傷害弱化的效果。
		失焦抗性I	20%機率免疫失焦的效果，同類型的機率可以累加。
		持續傷害抗性I	20%機率免疫持續傷害的效果。
		中距離增幅I	命中中距離的目標時，傷害提升4%
		中距離適性I	被中距離的攻擊命中時，受到的傷害減少4%
		機關槍適性I	裝備機關槍類武器時，受到的傷害減少4%
		BOSS特防I	被BOSS攻擊時，受到的傷害減少4%
		小兵特防I	被小兵攻擊時，受到的傷害減少4%
		手砲適性I	裝備手砲類武器時，受到的傷害減少4%
		行動不能特攻II	命中行動不能狀態的目標時，傷害提升4%
		失焦特攻II	命中失焦狀態的目標時，傷害提升4%
加速特攻II	命中加速狀態的目標時，傷害提升6%		
傷害弱化抗性II	20%機率免疫傷害弱化的效果。		
失焦抗性II	20%機率免疫失焦的效果，同類型的機率可以累加。		
持續傷害抗性II	20%機率免疫持續傷害的效果。		
行動不能特攻III	命中行動不能狀態的目標時，傷害提升6%		
失焦特攻III	命中失焦狀態的目標時，傷害提升6%		
加速特攻III	命中加速狀態的目標時，傷害提升8%		
傷害弱化抗性III	30%機率免疫傷害弱化的效果。		
失焦抗性III	30%機率免疫失焦的效果，同類型的機率可以累加。		
持續傷害抗性III	30%機率免疫持續傷害的效果。		
洛克·佛納多	重組DNA2	中距離增幅I	命中中距離的目標時，傷害提升4%
		中距離適性I	被中距離的攻擊命中時，受到的傷害減少4%
		機關槍適性I	裝備機關槍類武器時，受到的傷害減少4%
		BOSS特防I	被BOSS攻擊時，受到的傷害減少4%

洛克·佛納多	重組DNA3	小兵特防I	被小兵攻擊時，受到的傷害減少4%		
		手砲適性I	裝備手砲類武器時，受到的傷害減少4%		
		中距離增幅II	命中中距離的目標時，傷害提升6%		
		中距離適性II	被中距離的攻擊命中時，受到的傷害減少6%		
		機關槍適性II	裝備機關槍類武器時，受到的傷害減少6%		
		BOSS特防II	被BOSS攻擊時，受到的傷害減少6%		
		小兵特防II	被小兵攻擊時，受到的傷害減少6%		
		手砲適性II	裝備手砲類武器時，受到的傷害減少6%		
洛克·佛納多	重組DNA4	行動不能特攻II	命中行動不能狀態的目標時，傷害提升6%		
		失焦特攻II	命中失焦狀態的目標時，傷害提升6%		
		加速特攻II	命中加速狀態的目標時，傷害提升8%		
		傷害弱化抗性II	30%機率免疫傷害弱化的效果。		
		失焦抗性II	30%機率免疫失焦的效果，同類型的機率可以累加。		
		持續傷害抗性II	30%機率免疫持續傷害的效果。		
		行動不能特攻III	命中行動不能狀態的目標時，傷害提升8%		
		失焦特攻III	命中失焦狀態的目標時，傷害提升8%		
		加速特攻III	命中加速狀態的目標時，傷害提升10%		
		傷害弱化抗性III	40%機率免疫傷害弱化的效果。		
		失焦抗性III	40%機率免疫失焦的效果，同類型的機率可以累加。		
		持續傷害抗性III	40%機率免疫持續傷害的效果。		
洛克·佛納多	重組DNA5	雙重適性(BM)III	同時裝備手砲類、機關槍類武器時，受到的傷害減少10%		
		中距離增幅II	命中中距離的目標時，傷害提升6%		
		中距離適性II	被中距離的攻擊命中時，受到的傷害減少6%		
		機關槍適性II	裝備機關槍類武器時，受到的傷害減少6%		
		BOSS特防II	被BOSS攻擊時，受到的傷害減少6%		
		小兵特防II	被小兵攻擊時，受到的傷害減少6%		
		手砲適性II	裝備手砲類武器時，受到的傷害減少6%		
		中距離增幅III	命中中距離的目標時，傷害提升8%		
		中距離適性III	被中距離的攻擊命中時，受到的傷害減少8%		
		機關槍適性III	裝備機關槍類武器時，受到的傷害減少8%		
		BOSS特防III	被BOSS攻擊時，受到的傷害減少8%		
		小兵特防III	被小兵攻擊時，受到的傷害減少8%		
手砲適性III	裝備手砲類武器時，受到的傷害減少8%				
雙重適性(BM)III	同時裝備手砲類、機關槍類武器時，受到的傷害減少10%				
角色	DNA編碼類型	技能名稱	說明		
多蓉·波恩	固有DNA1	誘導裝置	武器攻擊命中玩家後造成無法清除並無視預盾的「跳躍偵測」狀態，當目標跳躍時自身會受到行動不能的狀態，此效果發動後要等9秒才能再次發動		
	固有DNA2	強化裝甲	騎乘古斯塔夫時受到的傷害減少35%		
	固有DNA3	大砲精通	裝備大砲類武器時，傷害提升20%		
多蓉·波恩	重組DNA1	行動不能特攻I	命中行動不能狀態的目標時，傷害提升4%		
		干擾特攻I	命中干擾狀態的目標時，傷害提升6%		
		護盾特攻I	命中護盾狀態的目標時，傷害提升6%		
		緩速抗性I	20%機率免疫緩速的效果。		
		行動不能抗性I	20%機率免疫行動不能的效果。		
		失控抗性I	20%機率免疫失控的效果，同類型的機率可以累加。		
		遠距離增幅I	命中遠距離的目標時，傷害提升4%		
		遠距離適性I	被遠距離的攻擊命中時，受到的傷害減少4%		
		近距離適性I	被近距離的攻擊命中時，受到的傷害減少4%		
		小兵特防I	被小兵攻擊時，受到的傷害減少4%		
		BOSS特防I	被BOSS攻擊時，受到的傷害減少4%		
		大砲適性I	裝備大砲類武器時，受到的傷害減少4%		
		多蓉·波恩	重組DNA2	行動不能特攻II	命中行動不能狀態的目標時，傷害提升6%
				干擾特攻II	命中干擾狀態的目標時，傷害提升8%
護盾特攻II	命中護盾狀態的目標時，傷害提升8%				
緩速抗性II	30%機率免疫緩速的效果。				
行動不能抗性II	30%機率免疫行動不能的效果。				
失控抗性II	30%機率免疫失控的效果，同類型的機率可以累加。				
遠距離增幅II	命中遠距離的目標時，傷害提升6%				
遠距離適性II	被遠距離的攻擊命中時，受到的傷害減少6%				
近距離適性II	被近距離的攻擊命中時，受到的傷害減少6%				
小兵特防II	被小兵攻擊時，受到的傷害減少6%				
BOSS特防II	被BOSS攻擊時，受到的傷害減少6%				
大砲適性II	裝備大砲類武器時，受到的傷害減少6%				
多蓉·波恩	重組DNA3			遠距離增幅III	命中遠距離的目標時，傷害提升8%
				遠距離適性III	被遠距離的攻擊命中時，受到的傷害減少8%
		近距離適性III	被近距離的攻擊命中時，受到的傷害減少8%		
		小兵特防III	被小兵攻擊時，受到的傷害減少8%		
		BOSS特防III	被BOSS攻擊時，受到的傷害減少8%		
		大砲適性III	裝備大砲類武器時，受到的傷害減少8%		
		行動不能特攻III	命中行動不能狀態的目標時，傷害提升8%		
		干擾特攻III	命中干擾狀態的目標時，傷害提升10%		
		護盾特攻III	命中護盾狀態的目標時，傷害提升10%		
		緩速抗性III	40%機率免疫緩速的效果。		
		行動不能抗性III	40%機率免疫行動不能的效果。		
		失控抗性III	40%機率免疫失控的效果，同類型的機率可以累加。		
		持續傷害抗性III	40%機率免疫持續傷害的效果。		
		多蓉·波恩	重組DNA4	行動不能特攻II	命中行動不能狀態的目標時，傷害提升6%
干擾特攻II	命中干擾狀態的目標時，傷害提升8%				
護盾特攻II	命中護盾狀態的目標時，傷害提升8%				
緩速抗性II	30%機率免疫緩速的效果。				
行動不能抗性II	30%機率免疫行動不能的效果。				
失控抗性II	30%機率免疫失控的效果，同類型的機率可以累加。				
行動不能特攻III	命中行動不能狀態的目標時，傷害提升8%				

		干擾特攻III	命中干擾狀態的目標時，傷害提升10%		
		護盾特攻III	命中護盾狀態的目標時，傷害提升10%		
		緩速抗性III	40%機率免疫緩速的效果。		
		行動不能抗性III	40%機率免疫行動不能的效果。		
		失控抗性III	40%機率免疫失控的效果，同類型的機率可以累加。		
		雙重增幅(ML)III	同時裝備機關槍類、大砲類武器時，傷害提升10%		
多蓉·波恩	重組DNAS	遠距離增幅II	命中遠距離的目標時，傷害提升6%		
		遠距離適性II	被遠距離的攻擊命中時，受到的傷害減少6%		
		近距離適性II	被近距離的攻擊命中時，受到的傷害減少6%		
		小兵特防II	被小兵攻擊時，受到的傷害減少6%		
		BOSS特防II	被BOSS攻擊時，受到的傷害減少6%		
		大砲適性II	裝備大砲類武器時，受到的傷害減少6%		
		遠距離增幅III	命中遠距離的目標時，傷害提升8%		
		遠距離適性III	被遠距離的攻擊命中時，受到的傷害減少8%		
		近距離適性III	被近距離的攻擊命中時，受到的傷害減少8%		
		小兵特防III	被小兵攻擊時，受到的傷害減少8%		
		BOSS特防III	被BOSS攻擊時，受到的傷害減少8%		
		大砲適性III	裝備大砲類武器時，受到的傷害減少8%		
		雙重增幅(ML)III	同時裝備機關槍類、大砲類武器時，傷害提升10%		
		角色	DNA編碼類型	技能名稱	說明
第三裝甲艾克斯	固有DNA1	可變式空中衝刺	三段跳躍時帶有傷害判定		
	固有DNA2	感應強化裝置	身體晶片的發動機率提升30%並縮短為6秒就可以發動，頭部晶片的效果縮短為4秒就可以發動		
	固有DNA3	手砲適性	裝備手砲類武器時，受到的傷害減少20%		
第三裝甲艾克斯	重組DNA1	加速特攻I	命中加速狀態的目標時，傷害提升6%		
		傷害強化特攻I	命中傷害強化狀態的目標時，傷害提升6%		
		預防盾特攻I	命中預防盾狀態的目標時，傷害提升6%		
		防禦弱化抗性I	20%機率免疫防禦弱化的效果。		
		禁用技能抗性I	20%機率免疫禁用技能的效果，同類型的機率可以累加。		
		混亂抗性I	20%機率免疫混亂的效果，同類型的機率可以累加。		
		遠距離增幅I	命中遠距離的目標時，傷害提升4%		
		近距離增幅I	命中近距離的目標時，傷害提升4%		
		近距離適性I	被近距離的攻擊命中時，受到的傷害減少4%		
		BOSS特攻I	目標為BOSS時，傷害提升4%		
		BOSS特防I	被BOSS攻擊時，受到的傷害減少4%		
		順勢增幅I	生命在50%以上時，傷害提升3%		
		第三裝甲艾克斯	重組DNA2	加速特攻II	命中加速狀態的目標時，傷害提升6%
				傷害強化特攻II	命中傷害強化狀態的目標時，傷害提升6%
預防盾特攻II	命中預防盾狀態的目標時，傷害提升6%				
防禦弱化抗性II	20%機率免疫防禦弱化的效果。				
禁用技能抗性II	20%機率免疫禁用技能的效果，同類型的機率可以累加。				
混亂抗性II	20%機率免疫混亂的效果，同類型的機率可以累加。				
加速特攻III	命中加速狀態的目標時，傷害提升8%				
傷害強化特攻III	命中傷害強化狀態的目標時，傷害提升8%				
預防盾特攻III	命中預防盾狀態的目標時，傷害提升8%				
防禦弱化抗性III	30%機率免疫防禦弱化的效果。				
禁用技能抗性III	30%機率免疫禁用技能的效果，同類型的機率可以累加。				
混亂抗性III	30%機率免疫混亂的效果，同類型的機率可以累加。				
第三裝甲艾克斯	重組DNA3			遠距離增幅I	命中遠距離的目標時，傷害提升4%
				近距離增幅I	命中近距離的目標時，傷害提升4%
		近距離適性I	被近距離的攻擊命中時，受到的傷害減少4%		
		BOSS特攻I	目標為BOSS時，傷害提升4%		
		BOSS特防I	被BOSS攻擊時，受到的傷害減少4%		
		順勢增幅I	生命在50%以上時，傷害提升3%		
		遠距離增幅II	命中遠距離的目標時，傷害提升6%		
		近距離增幅II	命中近距離的目標時，傷害提升6%		
		近距離適性II	被近距離的攻擊命中時，受到的傷害減少6%		
		BOSS特攻II	目標為BOSS時，傷害提升6%		
		BOSS特防II	被BOSS攻擊時，受到的傷害減少6%		
		順勢增幅II	生命在50%以上時，傷害提升4%		
		第三裝甲艾克斯	重組DNA4	加速特攻II	命中加速狀態的目標時，傷害提升8%
				傷害強化特攻II	命中傷害強化狀態的目標時，傷害提升8%
預防盾特攻II	命中預防盾狀態的目標時，傷害提升8%				
防禦弱化抗性II	30%機率免疫防禦弱化的效果。				
禁用技能抗性II	30%機率免疫禁用技能的效果，同類型的機率可以累加。				
混亂抗性II	30%機率免疫混亂的效果，同類型的機率可以累加。				
加速特攻III	命中加速狀態的目標時，傷害提升10%				
傷害強化特攻III	命中傷害強化狀態的目標時，傷害提升10%				
預防盾特攻III	命中預防盾狀態的目標時，傷害提升10%				
防禦弱化抗性III	40%機率免疫防禦弱化的效果。				
禁用技能抗性III	40%機率免疫禁用技能的效果，同類型的機率可以累加。				
混亂抗性III	40%機率免疫混亂的效果，同類型的機率可以累加。				
狙擊增幅III	命中極遠距離的目標時，傷害提升10%				
第三裝甲艾克斯	重組DNA5			遠距離增幅II	命中遠距離的目標時，傷害提升6%
		近距離增幅II	命中近距離的目標時，傷害提升6%		
		近距離適性II	被近距離的攻擊命中時，受到的傷害減少6%		
		BOSS特攻II	目標為BOSS時，傷害提升6%		
		BOSS特防II	被BOSS攻擊時，受到的傷害減少6%		
		順勢增幅II	生命在50%以上時，傷害提升4%		
		遠距離增幅III	命中遠距離的目標時，傷害提升8%		
		近距離增幅III	命中近距離的目標時，傷害提升8%		
		近距離適性III	被近距離的攻擊命中時，受到的傷害減少8%		
		BOSS特攻III	目標為BOSS時，傷害提升8%		

BOSS特防III	被BOSS攻擊時，受到的傷害減少8%
順勢增幅III	生命在50%以上時，傷害提升5%
狙擊增幅III	命中極遠距離的目標時，傷害提升10%