

공격(Offensive)

무기 : 다짐 - 궁극기 피해량 +1% 0/5

흡수 - 엘리트급 이상 몬스터 처치 시 체력 회복 +3% 0/5

신속 - 공격속도 +0.15% 0/3

강인 - 공격력 +

행운 - 몬스터 초탄 추가피해 10 0/1

럭키 - 몬스터 초탄 추가 피해량 +5% 0/3

콤보 - 몬스터 처치시 콤보 발동 0/1

연속 - 연속 처치 시 피해량 +1% 0/1

연계 - 5연속 처치 시 피해량 +5% 0/1

연계(강화) - 10연속 처치 시 15초간 피해량 +8% 0/1

약점 - 체력 50% 이하 몬스터 추가 데미지 +3% 0/1

약점(강화) - 체력 30% 이하 몬스터 추가 데미지 +3% 0/1

압살 - 약점 추가 데미지 +5% 0/1

집중 - 광역데미지 무기 데미지 감소 무시 +3% 0/2

몰입 - 단일데미지 무기 데미지 감소 무시 +5% 0/2

적응 - 소형탄 데미지 +2% 0/3

순응 - 대형탄 데미지 +2% 0/3

동화 - 특수탄 데미지 +2% 0/3

적응(강화) - 소형탄 데미지 +5% 0/1

순응(강화) - 대형탄 데미지 +5% 0/1

동화(강화) - 특수탄 데미지 +5% 0/1

방어(Defensive)

캐릭터 : 튼튼 - 최대 체력 +5 0/4

튼튼(강화) - 최대 체력 +10 0/3

단단 - 피격 시 데미지 감소 +2 0/3

단단(강화) - 피격 시 데미지 감소 +3 0/3

단단(심화) - 피격 시 데미지 감소 +5 0/1

건강 - 디버프 시간 감소 +0.5/s 0/4

광기 - 궁극기 사용시 2초간 무적 0/1

강녕 - 디버프 효과 감소 +4% 0/3

쾌속 - 대시 후 1초간 무적 0/1

유틸(Supportive)

캐릭터 : 인내 - 비 전투 시 10초간 HP 회복 +1 0/1

전율 - 체력20% 이하일 때 이동속도 +7% 0/1

유연 - 궁극기 쿨타임 감소 10초 0/3

질주 - 비 전투시 이동속도 10% 증가 0/1

질주(강화) - 비 전투시 이동속도 10%점차 증가후 전투 시 사라짐 0/1

강탈 - 몬스터 처치 시 얻는 힘의결정 +1 0/3

소화 - 포션 획득 시 현재 체력 5% 증가 0/3

기억 - 사망 후 초기화 시 소지중인 재화 복구 +1% 0/5

정화 - 포션 회복량 +4% 0/5

욕심 - 몬스터 처치 시 얻는 탄창 +3% 0/3