

DLC2 Battle adjustment list (Brazilian Portuguese)

Battle system			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Embates Extremos	Aumentamos a área de acerto superior para inimigos no ar.
Behavior Adjustment	-	Golpes Extremos	Corrigimos um problema que permitia ao inimigo se mover ao executar certas ações durante a sequência de abertura de uma Lâmina Crítica, apesar de o tempo estar parado. Corrigimos um problema que criava uma diferença no momento em que o J1 e o J2 poderiam agir de novo depois do fim de uma sequência de abertura de uma LC. Corrigimos um problema que permitia que certos personagens pudessem iniciar uma LC imediatamente de posições inesperadas usando comandos específicos. Corrigimos um problema que movia os dois personagens a posições inesperadas ao acertar numa LC.
Behavior Adjustment	-	Carga de Almas	Corrigimos um problema no qual o J2 podia se mover primeiro quando J1 e J2 usavam carga de almas ao mesmo tempo. Corrigimos um problema em que certos personagens eram capazes de iniciar instantaneamente uma carga de almas de posições inesperadas usando comandos específicos.
Behavior Adjustment	-	Golpes letais	Corrigimos um problema em que certos golpes de golpe letal eficazes contra ataques baixos e erros também seriam eficazes contra ataques não baixos.
Behavior Adjustment	-	Passos para trás e corrida para trás	Corrigimos um problema que evitava que contragolpes de corrida fossem registrados durante o movimento.
Behavior Adjustment	-	Ataques de vingança	Corrigimos um problema que fazia o tempo de carga de almas ser reduzido mais do que o esperado quando sofrido dano de um ataque de vingança. Além dessa mudança, o dano de ataques de vingança reduz muito pouco o tempo de carga de almas.
Behavior Adjustment	-	Voz, Sons, Efeitos, Animações	Ajustamos certos timings e comportamentos.

Mitsurugi			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Com a alma carregada ☹️Ⓜ️.Ⓜ️	Corrigimos um problema que fazia o 2º ataque de lançamento lançar o oponente tão alto quanto um golpe letal, mesmo que não tenha ocorrido um golpe letal.
Behavior Adjustment	-	Ao se levantar Ⓜ️.⬇️Ⓜ️	Corrigimos um problema que fazia o golpe letal não ser ativado dependendo do contragolpe utilizado. (Note que um golpe letal continuará não sendo ativado por um contragolpe atordoante, isso é intencional.)
Behavior Adjustment	-	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	Ajustamos a largura e o rastreio do ataque para que ele acerte com mais facilidade os oponentes que derem um passo para o lado em curto alcance.
Behavior Adjustment	-	Com a alma carregada ⚡️Ⓜ️.Ⓜ️.Ⓜ️	Rastreamento melhorado, sob certas circunstâncias, para reduzir os casos em que o combo erra no meio do processo depois que o primeiro acerto ocorrer perto de uma parede.
Behavior Adjustment	-	☹️ ➡️ ou ➡️ ➡️ ou ⚡️ ⚡️	Ajustamos a janela de comandos para reduzir os casos em que "Abaixar" e saltos poderiam ser executados acidentalmente enquanto Relic estivesse ativo.
Behavior Adjustment	-	⚡️Ⓜ️	Corrigimos um problema que fazia o ataque errar quando em alcance.
Behavior Adjustment	-	⬇️ ⬇️ ou ⬆️ ⬆️ Ⓐ	Aumentamos a área de acerto para reduzir os casos em que o ataque erraria em curto alcance.
Behavior Adjustment	-	Com a alma carregada ⬇️ ⬇️ ou ⬆️ ⬆️ Ⓜ️.Ⓜ️	Equalizamos as configurações de dano, que estavam diferentes conforme a direção da corrida.
Balance Adjustment	↑	⇨ Ⓜ️.Ⓜ️	Dificultamos a fuga do alcance de ataque depois de ser atingido para tornar os ataques em sequência mais fáceis de acertar.
Balance Adjustment	↑	⇨ ➡️ Ⓜ️	Aumentamos o atordoamento causado ao acertar ou ser bloqueado.
Balance Adjustment	↑	Durante Mist Ⓜ️	Aumentamos a área de acerto inferior para dificultar o erro de golpes durante um combo.
Balance Adjustment	↑	Durante Relic Ⓜ️	Reduzimos a abertura depois do ataque. Adicionamos escalonamento ao dano de combo.

Seong Mi-na			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Golpe Extremo	Aumentamos a área de acerto superior para inimigos no ar.
Behavior Adjustment	-	Ao se levantar Ⓢ+Ⓚ	Não executa mais comportamento de fora do ringue depois do ataque se a batalha ainda estiver em curso.
Behavior Adjustment	-	↔⇒Ⓐ+Ⓢ	Ajustamos a janela de comando para reduzir os casos em que o golpe seria executado por acidente.
Behavior Adjustment	-	↔⇐Ⓐ	Corrigimos um problema que fazia o ataque errar quando dentro do alcance da ponta da arma.
Balance Adjustment	↑	Durante salto Ⓐ	Reduzimos a abertura criada quando o ataque é bloqueado, e corrigimos um problema que fazia o oponente se levantar depois de bloquear.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓐ+Ⓢ	Reduzimos a abertura depois do ataque.
Balance Adjustment	↓	↗↘ou↔⇐ou↗↘ⓈⓈ+Ⓢ	Aumentamos o dano de base, mas adicionamos escalonamento ao dano de combo.
Balance Adjustment	↓	↗↘↘ou↔⇐ou↗↘ⓈⓈ+Ⓢ Com a alma carregada ↗↘↘ou↔⇐ou↗↘ⓈⓈ+Ⓢ Com a alma carregada↗↘↘ou↔⇐ou↗↘ⓈⓈ+Ⓢ	Adicionamos escalonamento ao dano de combo.

Taki			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↘Ⓢ	Ajustamos o comportamento do oponente depois de ser atingido para facilitar o acerto do ataque em sequência.
Behavior Adjustment	-	Durante Possession Ⓐ	Corrigimos um problema que fazia o ataque poder atingir oponentes atrás do personagem.
Behavior Adjustment	-	ⓈⓈ ⓈⓈ ⓈⓈ	Corrigimos um problema que impedia que houvesse uma abertura para o bloqueio.
Behavior Adjustment	-	Após embate extremo bem-sucedido Ⓢ	Corrigimos um problema que fazia o ataque errar às vezes, dependendo do tamanho do oponente quando o golpe era usado por um personagem personalizado.
Behavior Adjustment	-	↘↘ou⇒⇒ou↗↘ⓈⓈ+Ⓢ	Ajustamos a janela de comando para reduzir os casos em que o golpe seria executado por acidente.
Balance Adjustment	↑	Durante Wind RollⒶ Depois que lâmina de reversão acerta Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	Aumentamos o nível de golpe do ataque, tornando-o utilizável como rompimento de bloqueio. Aumentamos o dano residual causado, e o atordoamento causado quando bloqueado. Classificamos o ataque como "ataque médio especial" x2.
Balance Adjustment	↑	Durante Distorted Breeze Ⓢ	Aumentamos o nível de golpe do ataque, aumentando o dano residual causado. Reduzimos a abertura quando o ataque é bloqueado.
Balance Adjustment	↑	Durante Possession ⇒Ⓐ	Reduzimos a abertura depois do ataque. Reduzimos a distância do oponente quando o ataque é bloqueado.
Balance Adjustment	↑	Com a alma carregada ⇒Ⓐ+Ⓢ	Aceleramos o começo do ataque. Mudamos o comportamento do acerto para permitir ataques em sequência.

Maxi			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↗Ⓟ	Corrigimos um problema que fazia o oponente se levantar depois de bloquear.
Behavior Adjustment	-	Durante Right Cross Ⓐ.Ⓟ	Corrigimos um problema que permitia que um oponente que bloqueasse o 1º acerto e se abaixasse ainda poderia executar um bloqueio em pé contra o 2º acerto.
Behavior Adjustment	-	Em uma postura especial ⇨ou⇦	Corrigimos um problema que fazia com que os bloqueios ofensivos não funcionassem contra chutes, ao contrário da descrição da lista de movimentos.
Balance Adjustment	↑	↓ ↓ Ⓐ ↑ ↑ Ⓐ	Ajustamos a largura e o rastreo do ataque para que ele acerte com mais facilidade os oponentes que derem um passo para o lado em curto alcance.
Balance Adjustment	↓	Durante Behind Lower Ⓟ	Ajustamos o rastreamento para que seja mais difícil acertar um inimigo durante uma corrida em 8 direções.
Balance Adjustment	↓	Durante Right Outer Ⓚ	Adicionamos escalonamento ao dano de combo.

Voldo			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Durante Mantis Crawl Ⓟ+Ⓚ Durante Mantis Crawl com a alma carregada Ⓟ+Ⓚ	Corrigimos um problema que fazia com que os bloqueios ofensivos funcionassem contra ataques horizontais, ao contrário da descrição da lista de movimentos.
Behavior Adjustment	-	Ⓟ+Ⓞ.⇦	Aumentamos a área de acerto superior para inimigos no ar.
Behavior Adjustment	-	Durante Calistro Rush ⇦Ⓐ+Ⓞ Durante Mantis Crawl ⇨➡	Não executa mais comportamento de fora do ringue depois do ataque se a batalha ainda estiver em curso.
Behavior Adjustment	-	De costas ↘ ou⇨➡ou↗ Ⓐ+Ⓞ	Ajustamos a janela de comando para reduzir os casos em que o golpe seria executado por acidente.
Behavior Adjustment	-	⇦Ⓟ+Ⓚ De costas Ⓟ+Ⓚ De costas ⇦Ⓟ+Ⓚ	Corrigimos um problema que permitia assumir um Mantis Crawl mais rápido do que o esperado.
Behavior Adjustment	-	De costas Ⓐ+Ⓟ	Aumentamos a área de acerto para reduzir os casos em que o ataque erraria em curto alcance.
Balance Adjustment	↑	Durante Mantis Crawl Ⓐ+Ⓟ	Aceleramos o timing do pulo.
Balance Adjustment	➡	Ao saltar de costas Ⓐ	Mudamos a direção em que o personagem voa quando atingido em pleno ar.
Balance Adjustment	↓	Durante Mantis Crawl com os pés voltados para o oponente ⇦Ⓚ	Mudamos o comportamento de acerto em pleno ar.
Balance Adjustment	↓	Golpe Extremo	Aumentamos a área de acerto superior para inimigos em pleno ar. Corrigimos um problema que fazia o nível de atordoamento quando bloqueado mudar facilmente dependendo da distância, o que deixava o ataque inútil como rompimento de bloqueio.

Sophitia			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↘ ou ⇒ ⇒ ou ↗ ↗ Ⓐ + Ⓢ	Ajustamos a janela de comando para reduzir os casos em que o golpe seria executado por acidente.
Balance Adjustment	↑	↘ ↘ ou ⇒ ⇒ ou ↗ ↗ Ⓐ + Ⓢ ↗ ↗ ou ⇐ ⇐ ou ↖ ↖ Ⓢ ↓ ↓ ou ↑ ↑ ou ↗ ↗ ou ⇐ ⇐ ou ↖ ↖ Ⓢ + Ⓢ	Aumentamos a quantidade de medidor de almas preenchida por um golpe letal.
Balance Adjustment	↓	↗ Ⓢ ↓ ↘ ⇒ ↓ ↘ ⇒ Ⓐ, Ⓐ	Reduzimos o dano de base, e adicionamos escalonamento ao dano de combo.
Balance Adjustment	↓	Bloqueio ofensivo contra ataque horizontal médio de oponente com ⇐ Ⓐ + Ⓢ Durante Angel Step Ⓢ durante acerto Ⓢ Durante Angel Step com a alma carregada Ⓢ durante acerto Ⓢ Durante Twin Angel Step com a alma carregada Ⓢ durante acerto Ⓢ	Adicionamos escalonamento ao dano de combo.
Balance Adjustment	↓	⇐ Ⓢ	Reduzimos o nível de golpe do ataque, que assim não pode mais ser usado como rompimento de bloqueio.
Balance Adjustment	↓	Golpe Extremo	O ataque não pode mais ser usado como rompimento de bloqueio.
Balance Adjustment	↓	↗ Ⓢ	Adicionamos escalonamento ao dano de combo do rompimento de bloqueio.

Siegfried			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Embate Extremo	Aumentamos a área de acerto para reduzir os casos em que o ataque erraria em curto alcance.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ + Ⓢ Durante Chief Hold Ⓐ + Ⓢ	Ajustamos a largura e o rastreo do ataque para que ele acerte com mais facilidade os oponentes que derem um passo para o lado em curto alcance.
Balance Adjustment	↓	Durante Base Hold com a alma carregada Ⓢ	Reduzimos a redução de vigor de bloqueio do ataque. Adicionamos escalonamento ao dano de combo do rompimento de bloqueio.
Balance Adjustment	↓	Enquanto agachado ↗ Ⓐ + Ⓢ	Removemos a habilidade do golpe de derrubar o inimigo para fora do ringue.

Ivy			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Ⓢ ⇄ Ⓢ+Ⓢ,⇄	Aumentamos a área de acerto superior para inimigos no ar.
Behavior Adjustment	-	⇓ ↓ ou ↑ ↑ ⓐ+Ⓢ	Corrigimos um problema que fazia com que os bloqueios ofensivos não funcionassem contra chutes, ao contrário da descrição da lista de movimentos.
Behavior Adjustment	-	↗ ⓐ.ⓐ	Aumentamos a área de acerto para reduzir os casos em que o ataque erraria em curto alcance. Mudamos o tamanho do movimento para "pequeno" quando rechaçando com uma lâmina de reversão.
Behavior Adjustment	-	Após embate extremo bem-sucedido Ⓚ	Corrigimos um problema que fazia o ataque possivelmente errar quando o ataque era um golpe letal.
Behavior Adjustment	-	Contra oponente derrubado ↗ Ⓚ	Corrigimos um problema que fazia o tempo do medidor de almas do inimigo diminuir inesperadamente quando você o atingia.
Behavior Adjustment	-	⇓ ou Ⓢ ⓐ+Ⓢ	Corrigimos um problema que fazia um personagem ficar agachado por mais tempo do que esperado após o ataque.
Behavior Adjustment	-	↗ ⓐ+Ⓢ	Mudamos o comando do ataque pela esquerda de ⇓ ⓐ+Ⓢ para ⇄ ⓐ+Ⓢ.
Balance Adjustment	↑	Ⓢ Ⓜ ou ⇨ ou ↗ ↗ ⓐ	Corrigimos um problema que fazia o 2º acerto acertar o oponente se ele soltasse o botão G depois de bloquear o 1º ataque. Reduzimos a abertura quando o 2º acerto errar depois do 1º ataque ser bloqueado a curto alcance.
Balance Adjustment	↑	Ⓢ Ⓜ ⇄ ⇨ ↗ ⇨ ⇨ ⓐ+Ⓢ Ⓢ Ⓜ ⇄ ⇨ ↗ ⇨ ⇨ ⓐ+Ⓢ (rápido)	Aumentamos o dano de base.
Balance Adjustment	↑	De costas Ⓢ+Ⓚ	Afrouxamos o escalonamento do dano de combo.
Balance Adjustment	→	⇓ ou Ⓢ ⓐ+Ⓢ	Reduzimos o rastreamento do ataque e mudamos o tipo para "ataque vertical". Aumentamos o dano de base. Corrigimos um problema que fazia o ataque errar mesmo quando o oponente estivesse dentro do alcance. Mudamos o tamanho do movimento para "pequeno" quando rechaçando com uma lâmina de reversão.
Balance Adjustment	→	Golpe Extremo	Mudamos o tipo de ataque dos bloqueios ofensivos de inimigos para "ataque vertical". Aceleramos o timing para o tipo do bloqueio ofensivo entrar em efeito.
Balance Adjustment	↓	Enquanto agachado Ⓢ Ⓢ Enquanto agachado Ⓢ Ⓢ ⇓ ↓ ou ↑ ↑ Ⓚ	Adicionamos escalonamento ao dano de combo.
Balance Adjustment	↓	Enquanto agachado ↗ Ⓢ	Adicionamos escalonamento ao dano de combo. Adicionamos escalonamento ao dano de combo do rompimento de bloqueio.
Balance Adjustment	↓	Durante Serpent's Embrace ⇄ ⓐ	Mudamos o tamanho do movimento para "pequeno" quando rechaçando com uma lâmina de reversão. O inimigo agora pode executar um ukemi [fora do movimento]. Reduzimos o dano de base.

Kilik			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	Ⓢ ⓐ+Ⓚ (Apenas modo de Treinamento)	Acrescentamos o comando Ⓢ Ⓢ, exclusivo do modo de treinamento, que pode ser usado para executar um golpe letal quando as condições de golpe letal estiverem presentes. Isso foi feito porque era muito difícil executar um golpe letal no modo de treinamento.
Behavior Adjustment	-	ⓐ+Ⓢ	Corrigimos um problema que impedia a evasão de golpes de chute, ao contrário da descrição da lista de movimentos.
Behavior Adjustment	-	Durante Back Parry Ⓢ	Aumentamos a área de acerto superior para inimigos no ar.
Behavior Adjustment	-	↗ ↗ ou ⇄ ⇄ ou Ⓜ Ⓜ ⓐ+Ⓢ	Corrigimos um problema que deixava o rastreamento muito exagerado em certas circunstâncias.
Balance Adjustment	↑	Com a alma carregada Ⓢ Ⓜ ou ⇨ ou ↗ ↗ Ⓢ	Aumentamos o dano de base.
Balance Adjustment	↓	⇄ ⓐ Ⓢ Ⓢ	Aumentamos a abertura depois que o ataque é bloqueado.

Xianghua			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	⇐Ⓐ	Corrigimos um problema que fazia com que os bloqueios ofensivos não funcionassem contra chutes, ao contrário da descrição da lista de movimentos.
Behavior Adjustment	-	Ⓐ+Ⓑ	Aumentamos a área de acerto frontal, e corrigimos um problema que impedia o ataque de acertar a reversão ofensiva de um inimigo.
Behavior Adjustment	-	↓Ⓐ+Ⓢ ↗Ⓐ+Ⓢ	Reduzimos casos em que o ataque teria dificuldade em fazer contato dependendo do tamanho do personagem inimigo.
Behavior Adjustment	-	Durante Silent Xia Sheng Ⓐ+Ⓑ Durante Playful Xia Sheng Ⓐ+Ⓑ	Rastreamento aumentado contra lâminas de reversão inimigas.
Balance Adjustment	↑	↘Ⓐ	Ajustamos a largura e o rastreo do ataque para que ele acerte com mais facilidade os oponentes que derem um passo para o lado em curto alcance.
Balance Adjustment	↓	⇒Ⓑ.Ⓐ	Reduzimos o atordoamento causado ao acertar. Reduzimos o dano de base.
Balance Adjustment	↓	↘↘ ou ⇒⇒ ou ↗↗ Ⓐ+Ⓑ	Mudamos a distribuição de dano entre o 1º, o 2º e o 3º acertos.
Balance Adjustment	↓	Durante Silent Xia Sheng Ⓑ Durante Silent Xia Sheng Ⓑ Durante Silent Xia Sheng com a alma carregada Ⓑ Durante Silent Xia Sheng com a alma carregada Ⓑ	Reduzimos o dano de base contra oponentes derrubados.

Yoshimitsu			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Técnicas que consomem vida	Ajustamos o medidor de almas para que não aumente mais a partir do momento que o corpo do oponente é detectado fora do ringue.
Behavior Adjustment	-	ⒷⓈ ⓈⓈ	Corrigimos um problema que impedia que houvesse uma abertura para o bloqueio.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓐ.Ⓐ	Aceleramos o começo do 2º ataque.
Balance Adjustment	↑	Após embate extremo bem-sucedido Ⓑ	Mudamos o comportamento de acerto, facilitando a execução de acertos contra a parede.
Balance Adjustment	↑	Após embate extremo bem-sucedido Ⓢ	Aumentamos a quantidade de medidor de almas preenchida, além do valor removido do oponente.
Balance Adjustment	→	⇐Ⓑ+Ⓢ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ	Ajustamos a quantidade de medidor de almas preenchida, além do valor de vida perdida.
Balance Adjustment	→	↓↓ ou ↑↑ ou ↗↗ ou ⇐⇐ ou ↘↘ Ⓑ+Ⓢ	Aumentamos a área de acerto frontal para facilitar o uso do ataque em combos. Adicionamos escalonamento ao dano de combo.
Balance Adjustment	↓	⇐Ⓐ+Ⓑ	Adicionamos escalonamento ao dano de combo.
Balance Adjustment	↓	Ao se levantar Ⓑ	Reduzimos o dano de base, e adicionamos escalonamento ao dano de combo.

Nightmare			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	⇒Ⓚ	Aumentamos a área de acerto para reduzir os casos em que o ataque erraria em curto alcance.
Behavior Adjustment	-	Com a alma carregada ☹️👤ou⇒➡ou↗️👤📀.Ⓚ	Corrigimos um problema que fazia o 2º ataque errar depois que o 1º era rechaçado por uma lâmina de reversão.
Behavior Adjustment	-	Durante Grim Stride com a alma carregada Ⓐ+Ⓢ	Aumentamos a área de acerto para reduzir os casos em que o ataque em sequência erraria oponentes caídos.
Balance Adjustment	↑	↓Ⓐ+Ⓢ	Aumentamos a quantidade de medidor de almas preenchida com acerto durante Terror Charge.
Balance Adjustment	➡	Golpe Extremo	Reduzimos a abertura depois que o ataque é bloqueado. Reduzimos a distância do oponente quando o ataque é bloqueado.
Balance Adjustment	↓	Durante Night Lower Stance Ⓢ	Reduzimos o dano de base do 1º acerto, e adicionamos escalonamento ao dano de combo. Reduzimos o dano de base do arremesso ofensivo.
Balance Adjustment	↓	👊Ⓐ Após embate extremo bem-sucedido Ⓢ	Reduzimos o dano de base, e adicionamos escalonamento ao dano de combo.
Balance Adjustment	↓	Durante Night Lower Stance Ⓐ+Ⓢ	Adicionamos escalonamento ao dano de combo do rompimento de bloqueio. Adicionamos escalonamento de dano de combo aos combos de sequência executados durante a abertura criada quando o ataque é bloqueado. Alteramos o tamanho do movimento para "grande" quando rechaçando o 1º acerto com uma lâmina de reversão.
Balance Adjustment	↓	Enquanto agachado 👊Ⓐ+Ⓢ	Removemos a habilidade do golpe de derrubar o inimigo para fora do ringue.

Astaroth			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	⇒Ⓐ+Ⓚ (Apenas modo de Treinamento)	Acrescentamos o comando ⇒Ⓐ+Ⓚ, exclusivo do modo de treinamento, que pode ser usado para executar um golpe letal quando as condições de golpe letal estiverem presentes. Isso foi feito porque era muito difícil executar um golpe letal no modo de treinamento.
Behavior Adjustment	-	Contra oponente derrubado ⇨Ⓐ+Ⓚ Com a alma carregada ⇨↯ou⇨↰ou↯↯Ⓐ+Ⓚ	Corrigimos um problema que impedia que o medidor de almas parasse de diminuir ao acertar o oponente com a alma carregada.
Behavior Adjustment	-	Contra oponente no ar Ⓐ+Ⓚ Contra oponente no ar ⇨Ⓐ+Ⓚ	Corrigimos um problema que impedia que o personagem fizesse a transição correta para a animação de arremesso.
Behavior Adjustment	-	⇨↯ou⇨⇒ou⇨↯Ⓐ+Ⓚ ⇨↯ou⇨↰ou↯↯Ⓐ+Ⓚ	Ajustamos a janela de comando para reduzir os casos em que o golpe seria executado por acidente.
Behavior Adjustment	-	↓⇨⇨⇨Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	Aumentamos a área de acerto para reduzir os casos em que o ataque erraria em curto alcance.
Behavior Adjustment	-	⇨↯ou⇨⇒ou⇨↯Ⓐ+Ⓚ.↓ ⇨↯ou⇨↰ou↯↯Ⓐ+Ⓚ.↓	Corrigimos um problema que reduzia o dano de um personagem quando fazendo a transição para um arremesso para trás.
Behavior Adjustment	-	Ⓚ⇒.Ⓚ	Limitamos a distância criada entre o personagem e o oponente.
Behavior Adjustment	-	⇨↯ou⇨⇒ou⇨↯Ⓚ Quando acertado com a alma carregada e executando ⇨↯ou⇨⇒ou⇨↯Ⓚ	Não executa mais comportamento de fora do ringue depois do ataque se a batalha ainda estiver em curso.
Balance Adjustment	↑	Ataques de vingança	Ataques de vingança bem-sucedidos agora aumentarão o medidor de almas (exceto enquanto com alma carregada).
Balance Adjustment	↑	↓↓ou↑↑Ⓚ ⇨↯ou⇨⇒ou⇨↯Ⓐ+Ⓚ Com a alma carregada ⇨↯ou⇨⇒ou⇨↯Ⓐ+Ⓚ ↓⇨⇨Ⓐ+Ⓚ ↓⇨⇨Ⓐ+Ⓚ (rápido) Com a alma carregada ↓⇨⇨Ⓐ+Ⓚ Com a alma carregada ↓⇨⇨Ⓐ+Ⓚ (rápido) Depois que a lâmina de reversão acertar Ⓐ	Aumentamos o dano de base.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓚ ⇨↯ou⇨↰ou↯↯Ⓐ	Aumentamos o nível de golpe do ataque.
Balance Adjustment	↑	⇨↯ou⇨⇒ou⇨↯Ⓐ+Ⓚ ↓Ⓐ+Ⓚ ↑Ⓐ+Ⓚ ↓↓Ⓐ+Ⓚ ↑↑Ⓐ+Ⓚ	Aumentamos o nível de golpe do ataque, que agora é usável como rompimento de bloqueio.

Cervantes			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	Corrigimos um problema que permitia ao oponente se agachar e escapar do 2º acerto depois de bloquear o 1º acerto de Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ.
Behavior Adjustment	-	⇓Ⓐ ↗Ⓐ Enquanto agachado Ⓐ	Corrigimos um problema que fazia o ataque possivelmente errar contra oponentes em curto alcance.
Behavior Adjustment	-	☹️👤ou⇒⇒ou↗➦Ⓐ+Ⓞ	Ajustamos a janela de comando para reduzir os casos em que o golpe seria executado por acidente.
Behavior Adjustment	-	⇓↗⇐Ⓞ (rápido)	Corrigimos um problema em que a versão potencializada do golpe executada ao se pressionar ⇐+Ⓞ exatamente ao mesmo tempo às vezes seria disparada mais facilmente do que o esperado usando um certo comando. Fizemos tanto a versão normal quanto a potencializada de ⇓↗⇐Ⓞ (rápido) lançar inimigos bem alto ao acertá-los no ar. Ajustamos tanto o dano de base quanto o escalonamento do dano de combo.
Behavior Adjustment	-	Dread Charge	Corrigimos um problema que fazia o personagem mudar acidentalmente para uma postura ao pressionar Ⓐ ou Ⓞ durante certos comandos.
Behavior Adjustment	-	Durante Dread Charge Ⓞ	Reduzimos a largura da área de acerto para que seja mais difícil acertar um inimigo durante uma corrida em 8 direções.
Behavior Adjustment	-	Com a alma carregada ☹️Ⓞ.Ⓞ	Corrigimos um problema que, ao acertar um inimigo pelo lado, o golpe não acertaria mais múltiplas vezes.
Behavior Adjustment	-	↗ⓄⓄ	Ajustamos o 1º acerto para que seja mais difícil de errar. Corrigimos um problema que impedia um inimigo de executar um bloqueio em pé contra o 2º acerto depois de bloquear o 1º acerto.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓐ	Aumentamos o rastreamento do ataque.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ+Ⓞ	Aumentamos o atordoamento causado quando bloqueado. Aceleramos o timing da janela de cancelamento de Dread Charge com Ⓞ Aceleramos a janela para passar para "Durante Dread Charge Ⓞ+Ⓞ" e "Durante Dread Charge ⇒"
Balance Adjustment	↑	⇓Ⓐ+Ⓞ	Aumentamos o atordoamento causado quando bloqueado.
Balance Adjustment	↑	⇓↓ou↑↑Ⓐ.Ⓐ	Aumentamos o rastreamento do ataque. Deixamos mais difícil que o 2º ataque erre se o 1º ataque acertar.
Balance Adjustment	↓	⇓↓ou↑↑Ⓞ	Aumentamos a abertura quando o ataque não era um golpe letal. Adicionamos escalonamento ao dano de combo.

Raphael			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↵Ⓐ	Corrigimos um problema que fazia acertos num oponente após o fim do round aumentarem a contagem para um golpe letal. Corrigimos um problema que impedia golpes letais de serem executados em combate.
Behavior Adjustment	-	⇒Ⓐ+Ⓑ	Corrigimos um problema que fazia um certo comando mudar o timing do ataque, fazendo o golpe errar.
Behavior Adjustment	-	Durante Preparation ⇒Ⓚ	Aumentamos a área de acerto inferior para que ocorram menos erros ao usar o golpe num combo.
Behavior Adjustment	-	Após embate extremo bem-sucedido Ⓑ	Corrigimos um problema que fazia o ataque ser executado na direção oposta diretamente depois de um rompimento de bloqueio.
Behavior Adjustment	-	Durante Preparation Ⓑ+Ⓒ Durante Preparation Ⓑ+Ⓚ Durante Preparation Ⓐ+Ⓑ+Ⓚ	Ajustamos a janela de comando para facilitar a execução do golpe.
Balance Adjustment	↑	Durante salto Ⓐ	Aumentamos o rastreamento do ataque.
Balance Adjustment	↑	Durante Shadow Evade Ⓐ	Aumentamos o rastreamento do ataque. Mudamos os comportamentos de acerto no ar e contragolpe para permitir ataques em sequência.
Balance Adjustment	→	⇒Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ ⇒Ⓑ.Ⓑ.Ⓑ (timing exato)	Adicionamos escalonamento de dano de combo aos acertos depois do 1º. Aumentamos o dano de base do 3º acerto.
Balance Adjustment	→	Durante Preparation Ⓑ.Ⓚ	Mudamos o comportamento de acerto e contragolpe. Aumentamos o rastreamento do 2º acerto contra inimigos caídos.
Balance Adjustment	→	Com a alma carregada e ao saltar Ⓐ.Ⓑ	Aumentamos o atordoamento causado quando bloqueado. Mudamos o comportamento de acerto para permitir tipos diferentes de ataques em sequência. Adicionamos escalonamento ao dano de combo.
Balance Adjustment	↓	Ao se levantar Ⓑ.Ⓑ	Reduzimos o rastreamento do primeiro acerto. Adicionamos escalonamento ao dano de combo.
Balance Adjustment	↓	↵↯ ou ⇒↯ ou ↯↯ Ⓑ+Ⓚ	Adicionamos escalonamento ao dano de combo.
Balance Adjustment	↓	Após esquiva de forma bem-sucedida Ⓑ	Reduzimos o dano de base, e adicionamos escalonamento ao dano de combo. Reduzimos o rastreamento para que seja mais difícil acertar um inimigo durante uma corrida em 8 direções.
Balance Adjustment	↓	Durante Quick Parade Ⓑ.Ⓑ	Reduzimos o rastreamento para que seja mais difícil acertar um inimigo durante uma corrida em 8 direções.
Balance Adjustment	↓	Durante Preparation Ⓚ	Aumentamos a abertura depois que o ataque é bloqueado.

Talim			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	Depois de correr ⇨ certa distância Ⓐ+Ⓚ (apenas modo de Treinamento)	Adicionamos um comando exclusivo para o modo de treinamento porque anteriormente era difícil executar "Depois de correr ⇨ alguma distância Ⓚ quando com pouca vida".
Behavior Adjustment	-	Ⓐ.Ⓐ.Ⓑ	Corrigimos um problema em que certos comandos fariam o 1º acerto atingir múltiplas vezes quando usado de contragolpe.
Behavior Adjustment	-	↗Ⓑ	Corrigimos um problema que fazia o ataque possivelmente errar um inimigo caído.
Behavior Adjustment	-	Wind Sault Ⓚ	Ataques em sequência que você pode assumir ao acertar agora podem ser inseridos antes que o ataque faça contato. Corrigimos um problema em que você poderia usar certos comandos para passar para um Wind Sault independentemente do ataque ter feito contato.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ+Ⓑ	Aumentamos o dano de base.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓐ.Ⓚ	Reduzimos a distância do oponente quando o 1º acerto é bloqueado. Reduzimos a abertura depois do 2º acerto ser bloqueado. Permitimos que o ataque derrube o oponente quando usado como um acerto normal. Adicionamos escalonamento ao dano de combo.
Balance Adjustment	↑	⇨Ⓑ.Ⓑ	Mudamos o golpe para um combo quando o 1º acerto for um acerto normal.□ Aumentamos o atordoamento causado quando bloqueado.□ Reduzimos a distância entre o personagem e o oponente quando o golpe acerta.□ Adicionamos escalonamento ao dano de combo do golpe.
Balance Adjustment	↑	↔Ⓑ.Ⓐ	Alteramos o comportamento de acerto para que seja mais difícil de errar quando acertando com a ponta da arma.
Balance Adjustment	↑	↗Ⓐ ↗Ⓐ+Ⓑ Durante Wind Charmer Ⓑ.Ⓑ Durante Wind Charmer Ⓚ De costas Ⓑ	Reduzimos a abertura depois que o ataque é bloqueado.
Balance Adjustment	↑	Durante Wind Charmer Ⓑ delayed Ⓑ	Aumentamos o atordoamento causado quando bloqueado.
Balance Adjustment	↑	Durante Wind Sault Ⓐ	Aumentamos o rastreamento do ataque.
Balance Adjustment	↓	⇨Ⓐ+Ⓑ	Adicionamos escalonamento ao dano de combo.
Balance Adjustment	↓	Durante Wind Sault Ⓑ	Mudamos o comportamento de acerto em pleno ar.

Tira			
Category	Nerf/buff		
Command Added	-	Em Gloomy ⇨Ⓐ+Ⓚ (Apenas modo de Treinamento)	Acrecentamos o comando ⇨Ⓑ, exclusivo do modo de treinamento, que pode ser usado para executar um golpe letal quando as condições de golpe letal estiverem presentes (enquanto Gloomy). Isso foi feito porque era muito difícil executar um golpe letal no modo de treinamento.
Behavior Adjustment	-	Personality Change	Corrigimos um problema que fazia uma troca de personalidade ser ativada devido a uma mudança na vida mesmo antes da vida cair abaixo de 30%.
Behavior Adjustment	-	Em Gloomy	Corrigimos um problema em que ser acertado por certos ataques de quebra não ativaria uma mudança para Jolly. Entretanto, ser atingido pela onda de choque de uma carga de almas não vai ativar uma mudança para Jolly; isso está correto.
Behavior Adjustment	-	Em Jolly Ⓐ+Ⓑ	Corrigimos um problema que fazia o ataque poder atingir oponentes atrás do personagem.
Behavior Adjustment	-	Em Jolly ↓ ↗ ↗⇨Ⓚ	Corrigimos um problema que permitia que o golpe fosse executado enquanto Gloomy com certos comandos.
Behavior Adjustment	-	Após lâmina de reversão bem-sucedida Ⓐ.Ⓐ Após lâmina de reversão bem-sucedida Ⓐ.Ⓐ	Corrigimos um problema que fazia o ataque possivelmente errar contra oponentes em curto alcance.

Zasalamel			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	🗡️ ou ➡️ ou 🗡️ ⚔️ Ⓐ	Corrigimos um problema em que comandos especiais causariam quantidades diferentes de atordoamento não intencionalmente, ou o personagem ficaria lento.
Behavior Adjustment	-	🗡️ ou ➡️ ou 🗡️ ⚔️ Ⓜ️	Corrigimos um problema que fazia o golpe letal não ser ativado dependendo do contragolpe utilizado. (Note que um golpe letal continuará não sendo ativado por um contragolpe atordoante, isso é intencional.)
Behavior Adjustment	-	Após causar maldição 🗡️🗡️hou➡️➡️ou🗡️⚔️Ⓐ+Ⓜ️ durante acerto/bloqueio Ⓜ️	O personagem agora bloqueia até que a feitiçaria se ative para evitar comportamento instável ou inesperado durante a ativação.
Balance Adjustment	↑	Após causar maldição e embate extremo bem-sucedido Ⓜ️.Ⓜ️	Aumentamos o atordoamento causado quando a feitiçaria é ativada.
Balance Adjustment	↓	Golpe Extremo	Atrasamos o início do ataque e estreitamos o alcance horizontal. Aumentamos o atordoamento causado quando bloqueado.

Groh			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Ao se levantar Ⓜ️	Corrigimos um problema em que inserir Ⓜ️.➡️ com alma carregada e se levantando automaticamente trocaria para Steed of the Night, dificultando a execução de um ataque durante Avenger.
Behavior Adjustment	-	Com a alma carregada e em postura Avenger ➡️Ⓜ️	Deixamos os ataques menos suscetíveis a errar no meio do combo depois de acertar um oponente perto de uma parede ou pelas costas.
Behavior Adjustment	-	Após embate extremo bem-sucedido Ⓚ	Ajustamos o comportamento do oponente depois de ser atingido para facilitar o acerto do ataque em sequência.
Balance Adjustment	↑	➡️Ⓜ️.Ⓜ️	Reduzimos a abertura depois do ataque.
Balance Adjustment	↑	🗡️Ⓜ️ 🗡️🗡️ou➡️➡️ou🗡️⚔️Ⓐ.Ⓐ 🗡️🗡️ou➡️➡️ou🗡️⚔️Ⓜ️.Ⓜ️	Reduzimos a abertura depois que o ataque é bloqueado.
Balance Adjustment	↑	Ao se levantar Ⓐ	Alteramos o comportamento do acerto para facilitar a derrubada do oponente. Aumentamos o dano de base.
Balance Adjustment	↑	↓↓ ou ↑↑ Ⓜ️Ⓐ	Reduzimos a abertura depois do ataque. Mudamos a direção para a qual o inimigo é empurrado quando bloqueia o movimento.
Balance Adjustment	↑	Em postura Avenger Ⓜ️	Aumentamos a área de acerto para aumentar a estabilidade quando se ataca em curto alcance.
Balance Adjustment	➡️	➡️Ⓜ️+Ⓚ	Dificultamos que o 2º acerto erre ao atacar o inimigo com a ponta da arma. Adicionamos escalonamento ao dano de combo quando o 1º acerto for normal.

Azwel			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	↖ ou ⇒ ou ↗ ⚔ A ↗ ou ⇐ ou ↖ ⚔ B ↗ ou ⇐ ou ↖ ⚔ B Durante Comedy of Errors B, B	Ser atingido com um bloqueio ofensivo não arremessa mais o personagem para trás.
Behavior Adjustment	-	Durante Comedy of Errors B ⇒	Ser atingido com um bloqueio ofensivo não arremessa mais o personagem para trás. Corrigimos um problema em que o braço do personagem seria incluído na área de acerto do ataque mesmo depois do tiro.
Behavior Adjustment	-	Weapon Arts	Corrigimos um problema em que acertar o oponente depois do fim da partida contaria para as condições de golpe letal de March of Humanity etc.
Behavior Adjustment	-	B, B, B Com a alma carregada B, B, B ⇒ A + B Com a alma carregada ⇒ A + B Após lâmina de reversão bem-sucedida B, B	Corrigimos um problema em que a área de acerto continuaria aumentada mesmo depois do ataque terminar depois de ter ficado maior para não colidir com o inimigo.
Behavior Adjustment	-	A + B B + C ⇐ B + C ⇒ B + C	Ajustamos a janela de comandos porque o comando simultâneo era mais difícil de executar que outros golpes.
Behavior Adjustment	-	Em modo de lança B + C ou em modo Almighty ⇐ B + C	Corrigimos um problema em que o atordoamento causado quando bloqueado poderia mudar facilmente de acordo com a distância.
Balance Adjustment	↑	⇐ A + B	Reduzimos o tempo de atordoamento causado quando o ataque acerta. Reduzimos a abertura depois que o ataque é bloqueado.
Balance Adjustment	↑	Durante Comedy of Errors A, B	Aumentamos o atordoamento causado quando o 1º acerto é bloqueado.
Balance Adjustment	↑	Durante Comedy of Errors ⇐ C	Mudamos o comportamento de acerto para permitir tipos diferentes de ataques em sequência. Adicionamos escalonamento ao dano de combo.
Balance Adjustment	↓	Velocidade de movimento do personagem	Reduzimos a velocidade de recuo do personagem.
Balance Adjustment	↓	⇒ A, A	Reduzimos o atordoamento causado quando o ataque é bloqueado. Limitamos a distância criada entre o personagem e o oponente quando o ataque é bloqueado.
Balance Adjustment	↓	↗ A	Ajustamos o rastreamento para impedir que o ataque erre a curto alcance. Aumentamos a abertura depois que o ataque é bloqueado.
Balance Adjustment	↓	⇒ B, A	Reduzimos o rastreio e repulsão do 1º ataque. Mudamos o tamanho do movimento para "pequeno" quando rechaçando o 2º acerto com uma lâmina de reversão.
Balance Adjustment	↓	⇒ B, B	Aumentamos a abertura depois do ataque.
Balance Adjustment	↓	Enquanto agachado ↗ B	Reduzimos o rastreamento do ataque.
Balance Adjustment	↓	A + B	Atrasamos o timing de cancelamento do golpe, assim como o timing em que o personagem poderia se mover de novo depois de cancelar. Corrigimos um problema que aumentava a duração do ataque no modo Almighty.
Balance Adjustment	↓	Com a alma carregada ⇒ A + B Com a alma carregada durante corrida em 8 direções A + B	Aumentamos o tempo em que a carga de almas é reduzida quando o golpe é usado com a alma carregada.
Balance Adjustment	↓	A + B durante corrida em 8 direções	Aumentamos a abertura depois que o ataque é bloqueado, e reduzimos a distância do personagem ao oponente.
Balance Adjustment	↓	Em modo de espada ou modo Almighty B + C	Atualizamos o golpe para bloquear acertos consecutivos. Tornamos o golpe imune a rompimento de bloqueio. Adicionamos escalonamento ao dano de combo.
Balance Adjustment	↓	Em modo de machado B + C ou em modo Almighty ⇒ B + C	Adicionamos escalonamento ao dano de combo. Aumentamos a abertura depois que o ataque é bloqueado.
Balance Adjustment	↓	Durante Beauty of Balance A, A, A	Reduzimos o tempo de atordoamento causado quando o ataque acerta.

Geralt			
Category	Nerf/buff		
Behavior Adjustment	-	Ao se levantar Ⓐ	Aumentamos a área de acerto para evitar que o ataque erre em curto alcance.
Balance Adjustment	↑	Ⓐ.Ⓐ.Ⓐ	Reduzimos a abertura depois do 2º ataque.
Balance Adjustment	↑	⇒Ⓐ+Ⓑ	Aceleramos o timing da ativação das propriedades de defesa do golpe.
Balance Adjustment	↓	↗Ⓐ.Ⓐ	Aumentamos a abertura depois que o ataque é bloqueado.
Balance Adjustment	↓	↑Ⓐ+Ⓑ	Aumentamos o tempo em que a carga de almas é reduzida quando o golpe é usado com a alma carregada.
Balance Adjustment	↓	↔Ⓐ+Ⓑ	Aumentamos a quantidade de medidor de almas consumida ao usar o golpe.