

目次

- [Rogueの特徴](#)
- [Attributes](#)
- [Blade Honing\[1\]\(0sec\)](#)
- [Calculated Strike\[1\] Lucky Hit\[10\]](#)
 - [Calculated Strike\[1\]](#)
 - [Lucky Hit\[10\]](#)
- [Envenom Weapon\[1\] Nightshade\[4\] Toxin Distillation\[16\] Mandrake\[24\]](#)
 - [Envenom Weapon\[1\]\(0sec\)](#)
 - [Nightshade\[4\]](#)
 - [Toxin Distillation\[16\]](#)
 - [Mandrake\[24\]](#)
- [Throwing Knife\[4\] Flurry of Knives\[32\]](#)
 - [Throwing Knife\[4\]\(6sec\)](#)
 - [Flurry of Knives\[32\]](#)
- [Disarm Traps\[4\]](#)
- [Flash Powder\[4\]\(15sec\)](#)
- [Lay Trap\[10\] Rapid Construction\[16\] Imp. Firing Mechanism\[32\]](#)
 - [Lay Trap\[10\]\(12sec\)](#)
 - [Rapid Construction\[16\]](#)
 - [Improved Firing Mechanism\[32\]](#)
- [Open Wound\[10\]](#)
- [Anatomy\[24\]](#)
- [Poison Gas Bomb\[10\] Shrapnel\[24\]](#)
 - [Poison Gas Bomb\[10\]\(10sec\)](#)
 - [Shrapnel\[24\]](#)
- [Lethal Strike\[16\] Mortal Wound\[32\]](#)
 - [Lethal Strike\[16\]\(12sec\)](#)
 - [Mortal Wound\[32\]](#)
- [おすすめセカンドマスタリー](#)

Rogueの特徴

刺突ダメージを扱う近接マスタリー。
ナイフ・剣・槍・弓など、刺突ダメージが発生する武器がメインになってくる。
Huntingと同じで生身のモンスターには強く、刺突耐性の高いアンデッドなどは苦手。

毒や出血などで時間をかけてじわじわ殺したり、範囲混乱を起こせたりと、トリッキーな動きができ、全マスタリーの中で最大ダメージを誇る必殺スキルもある。反面、防御力を上げるスキルがなくガチで殴りあうには向かない。

殺られる前に殺れ。

防御的なスキルがないということで、終盤での死亡確率が高い。
とてもマゾいので、Rogueをメインにするのは玄人にしかオススメできない。
逆に言えば、鈍化や混乱などの絡め手を見込んでサブビルドとして選択すれば、
下手にNatureなどを選ぶより、生存性に貢献してくれたりする。

Attributes

Lv	STR	DEX	Health	Lv	STR	DEX	Health
1	+2	+2	+35	17	+30	+42	+595
2	+3	+5	+70	18	+31	+45	+630
3	+5	+7	+105	19	+33	+47	+665
4	+7	+10	+140	20	+35	+50	+700
5	+9	+12	+175	21	+37	+52	+735
6	+10	+15	+210	22	+38	+55	+770
7	+12	+17	+245	23	+40	+57	+805
8	+14	+20	+280	24	+42	+60	+840
9	+16	+22	+315	25	+44	+62	+875
10	+17	+25	+350	26	+45	+65	+910
11	+19	+27	+385	27	+47	+67	+945
12	+21	+30	+420	28	+49	+70	+980
13	+23	+32	+455	29	+51	+72	+1015
14	+24	+35	+490	30	+52	+75	+1050
15	+26	+37	+525	31	+54	+77	+1085
16	+28	+40	+560	32	+56	+80	+1120

Blade Honing[1](Osec)

Lv	+%Piercing	+PierceDmg	Lv	+%Piercing	+PierceDmg
1	+16%	+3	6	+56%	+15
2	+24%	+5	7	+64%	+18
3	+32%	+7	8	+72%	+21
4	+40%	+9	9	+80%	+25
5	+48%	+12	10	+88%	+31

Lv m/R 予約Ene

Any 16 +50

剣・槍のみ使用可能。Pierce Ratio (武器BaseDmgの下にあるx% Piercing)を増やし、少しばかりPiercingDmgを追加する。

Pierce Ratioの増加は、 $(\text{Pierce Ratio} * (1+(\% \text{ Piercing})/100))$ 。加算ではないので注意。例えば、Pierce Ratio10%の武器でBladeHoning4を使った場合は、14%になる。

二刀の場合、片手が剣なら使用可能。ただし、斧や鈍器には全く効果はない。

Calculated Strike[1] Lucky Hit[10]

Calculated Strike[1]

Lv	+%Dmg	+PierceDmg	Lv	+%Dmg	+PierceDmg
1	+45%	+35	7	+138%	+91
2	+60%	+45	8	+156%	+103
3	+75%	+53	9	+171%	+111
4	+93%	+64	10	+186%	+124
5	+108%	+72	11	+203%	+138
6	+123%	+83	12	+221%	+159

Lv PreReqCharge Duration

Any 3 6sec

杖以外で使用可能。左クリックに割り当て、通常攻撃の代わりに使う。CSをつかって攻撃した際、1～3発目は通常攻撃が出て（CSをためてるようなもの）、4発目にCS効果の乗った強力な攻撃が出る。

ため中はCSのアイコンがHealth/Eneゲージ下につくものの、WarのOnslaughtのようなエフェクトはないため少しわかりにくい。チャージ数に関わらず6秒攻撃しないと最初からため直し。単発威力が跳ね上がるため、敵がブッ飛んでいくのを見る楽しみが出来る。

Lucky Hit[10]

Lv	+Dmg	+%PierceDmg	+Bleed/5sec	Lv	+Dmg	+%PierceDmg	+Bleed/5sec
1	+39	+50%	60	6	+84	+95%	180
2	+48	+59%	75	7	+93	+105%	225
3	+57	+68%	90	8	+102	+118%	270
4	+66	+77%	120	9	+111	+133%	315
5	+75	+86%	150	10	+120	+151%	375

Lv Chance/one of following

Any 33%

33%の確率で、CSに物理Dmg追加 / 刺突Dmg強化 / 出血Dmg追加の3つのうち『どれかひとつ』が追加される。

Envenom Weapon[1] Nightshade[4] Toxin Distillation[16] Mandrake[24]

Envenom Weapon[1](0sec)

Lv	+PoisonDmg/6sec	Lv	+PoisonDmg/6sec
1	25	9	142
2	34	10	168
3	43	11	197
4	53	12	230
5	67	13	265

6	82	14	304
7	100	15	347
8	119	16	393

Lv 予約Ene EneCost/sec +Mandrake

Any +50 1 +1

武器に毒Dmgを追加する。種類は問わず、素手や杖でも有効。
ちなみにDoTは内部的には「秒あたりのDmg」でデータを持っている。Lv1の4.1~Lv16の65.5まで。表示されるのは「秒Dmg * 時間」を四捨五入したもの。

Nightshade[4]

Lv +%PoisonDmg Slow/5sec Lv +%PoisonDmg Slow/5sec

1	+15%	10%	7	+45%	34%
2	+20%	14%	8	+50%	39%
3	+25%	18%	9	+55%	41%
4	+30%	22%	10	+60%	43%
5	+35%	26%	11	+65%	46%
6	+40%	30%	12	+70%	50%

攻撃した敵をスキルレベルに応じた%だけ減速する。毒の威力も上がる。

Toxin Distillation[16]

Lv +%PoisonDmg Imp.Duration Lv +%PoisonDmg Imp.Duration

1	+12%	+10%	9	+108%	+58%
2	+24%	+16%	10	+120%	+64%
3	+36%	+22%	11	+132%	+70%
4	+48%	+28%	12	+144%	+76%
5	+60%	+34%	13	+156%	+82%
6	+72%	+40%	14	+168%	+88%
7	+84%	+46%	15	+183%	+94%
8	+96%	+52%	16	+200%	+100%

毒の威力が上がり、持続時間も延びる（16までいけば威力3倍の毒が2倍の時間入ることになる）。

Mandrake[24]

Lv	Fumble/3sec Chance	Confusion Chance	Duration	Lv	Fumble/3sec Chance	Confusion Chance	Duration
1	15%	12%	1.8-2.4	7	45%	36%	1.8-4.6
2	20%	16%	1.8-2.8	8	50%	40%	1.8-5.0
3	25%	20%	1.8-3.2	9	55%	44%	1.8-5.4
4	30%	24%	1.8-3.5	10	60%	48%	1.8-5.7
5	35%	28%	1.8-3.9	11	55%	52%	1.8-6.1
6	40%	32%	1.8-4.3	12	70%	56%	1.8-6.5

攻撃した敵に3秒間のファンブル率を付与し、スキルレベルに応じた確率で混乱させる。50% Chance to fumble なら、敵は50%の確率で攻撃を外す。混乱した場合、敵は辺りをさまよい歩き、テ

キトーに武器振ったりする。ほぼ行動不能状態。

Throwing Knife[4] Flurry of Knives[32]

Throwing Knife[4](6sec)

Lv Ene Bleed/3sec PierceDmg Lv Ene Bleed/3sec PierceDmg

1	18	48	15	9	26	162	43
2	19	63	18	10	27	174	48
3	20	78	21	11	28	189	53
4	21	90	24	12	29	204	58
5	22	105	27	9	30	216	63
6	23	120	31	10	31	231	69
7	24	132	35	11	32	246	75
8	25	147	39	12	33	270	81

Lv Project 貫通率

Any 1 100%

100%貫通する短剣を投げつけ、刺突/出血Dmgを与える。

一風変わった特性を持っていて、Blade HoningやEnvenom Weapon（他にもEarth Enchantmentなど）の効果を上乘せすることができる。

Shift押さないと、有る程度近づいてから投げる

Flurry of Knives[32]

Lv +Cost +Project +%PierceDmg Lv +Cost +Project +%PierceDmg

1	+5	+1	+51%	6	+8	+4	+96%
2	+6	+2	+60%	7	+8	+5	+105%
3	+6	+2	+69%	8	+9	+6	+114%
4	+7	+3	+78%	9	+9	+7	+123%
5	+7	+3	+87%	9	+10	+8	+132%

投げ短剣の本数を増やし、刺突Dmgを強化する。

増えた短剣は綺麗に扇状に飛ばない

Disarm Traps[4]

Lv +%Dmg/Device +%LessDmg/Device Lv +%Dmg/Device +%LessDmg/Device

1	+50%	+10%	6	+200%	+60%
2	+80%	+20%	7	+230%	+70%
3	+110%	+30%	8	+260%	+80%
4	+140%	+40%	9	+290%	+90%
5	+170%	+50%	10	+320%	+100%

罠（正確にはDevice族）へのDmgを増やし、受けるDmgを減らす。

ダンジョン内部にある炎や氷やトゲ飛ばしてくる機械や、敵の設置した矢を飛ばす罠など。

Flash Powder[4](15sec)

Lv	Ene	m/R	Fumble/8sec	Confuse/3-8sec	Lv	Ene	m/R	Fumble/8sec	Confuse/3-8sec
1	53	3.8	30%	30%	7	71	7.4	60%	60%
2	56	4.4	35%	35%	8	74	8.0	65%	65%
3	59	5.0	40%	40%	9	77	8.6	70%	70%
4	62	5.6	45%	45%	10	80	9.2	75%	75%
5	65	6.2	50%	50%	11	83	9.8	80%	80%
6	68	6.8	55%	55%	12	86	10.4	85%	85%

自分を中心に煙幕を張る。効果はMandrakeと同じく、ファンブルと混乱の付与。

Lay Trap[10] Rapid Construction[16] Imp. Firing Mechanism[32]

Lay Trap[10](12sec)

Lv	Ene	Health	PierceDmg	Lv	Ene	Health	PierceDmg
1	25	52	8-15	11	45	192	51-74
2	27	66	11-19	12	47	206	56-81
3	29	80	14-24	13	49	220	63-88
4	31	94	18-29	14	51	234	69-95
5	33	108	22-36	15	53	248	77-105
6	35	122	26-41	16	55	262	83-113
7	37	136	31-47	17	57	276	90-121
8	39	150	35-53	18	59	290	97-130
9	41	164	40-59	19	61	304	104-140
10	43	178	46-67	20	63	318	112-153

Lv Limit LifeTime

Any 3 30

敵に対して自動的に矢を一本ずつ発射する罠を設置する。同時に3個まで。ターゲットした場所にむかって放物線を描いて飛んでいき、そこに設置される。一度出すと動かすことはできない。敵によって壊されたり、30秒が過ぎたり、4個目を設置すると消える。

Rapid Construction[16]

Lv	-%Recharge	-%EneCost	Lv	-%Recharge	-%EneCost
1	-18%	-5%	7	-66%	-35%
2	-27%	-10%	8	-72%	-40%
3	-36%	-15%	9	-78%	-45%
4	-44%	-20%	10	-85%	-50%
5	-52%	-25%	11	-%	-%
6	-60%	-30%	12	-%	-%

Lay Trapのリチャージ時間を短縮して、消費Eneを減らす。11と12は効果が設定されていないため、上げてても無意味。

Improved Firing Mechanism[32]

Lv	Project	貫通率	+%PierceDmg	+Health	Lv	Project	貫通率	+%PierceDmg	+Health
1	+3	10%	+15%	+30	7	+6	40%	+45%	+60
2	+4	15%	+20%	+35	8	+6	45%	+50%	+65
3	+4	20%	+25%	+40	9	+7	50%	+55%	+70
4	+5	25%	+30%	+45	10	+7	55%	+60%	+75
5	+5	30%	+35%	+50	11	+7	60%	+65%	+80
6	+6	35%	+40%	+55	12	+8	65%	+75%	+85

霰の全体的な性能を強化する。Health、威力、発射本数の増加と、矢に貫通性能を持たせる。

Open Wound[10]

Lv	+Bleed/3sec	Lv	+Bleed/3sec
1	27	9	123
2	36	10	141
3	45	11	156
4	57	12	177
5	69	13	192
6	81	14	213
7	93	15	234
8	108	16	261

Lv Chance

Any 33%

攻撃時に33%の確率で出血Dmgを追加する。剣・斧・槍・弓限定。

Anatomy[24]

Lv	+%BleedDmg	Lv	+%BleedDmg
1	36%	7	108%
2	48%	8	120%
3	60%	9	136%
4	72%	10	154%
5	84%	11	175%
6	96%	12	199%

出血Dmgを強化する。Open Woundは剣・槍・弓に加えて「斧」で使用可能だが、こちらは剣・槍・弓しか使用可能武器が設定されていない。

Poison Gas Bomb[10] Shrapnel[24]

Poison Gas Bomb[10](10sec)

Lv	Ene	m/R	Poison/6sec	Lv	Ene	m/R	Poison/6sec
1	45	3.2	98	9	63	4.8	218

2	47	3.4	108	10	66	5.0	241
3	49	3.6	119	11	68	5.2	265
4	52	3.8	131	12	70	5.4	292
5	54	4.0	145	13	73	5.6	322
6	56	4.2	160	14	75	5.8	353
7	59	4.4	178	15	77	6.0	388
8	61	4.6	197	15	80	6.0	424

Lv Slow/6sec

Any 33%

毒ガス瓶を投げる。6秒間33%減速と毒Dmgを与える。
見た目的にはしばらく毒霧が残るものの、毒が入るのは炸裂した瞬間だけ。
一応左クリックに割り当て可能。

Shrapnel[24]

Lv	+Cost	Bleed/5sec	PierceDmg	Lv	+Cost	Bleed/5sec	PierceDmg
1	+5	55	24	9	+13	135	106
2	+6	65	32	10	+14	145	119
3	+7	75	40	11	+15	155	131
4	+8	85	51	12	+16	165	145
5	+9	95	61	13	+17	175	160
6	+10	105	71	14	+18	185	175
7	+11	115	82	15	+19	195	193
8	+12	125	94	16	+20	225	215

Lv Fragments m/R

Any 9-11 1.5

毒ガス瓶が割れた時、周囲に破片を撒き散らして刺突Dmgと出血Dmgを与えるようになる。

Lethal Strike[16] Mortal Wound[32]

Lethal Strike[16](12sec)

Lv	Ene	+%Dmg	+%PierceDmg	Lv	Ene	+%Dmg	+%PierceDmg
1	52	+225%	+225%	9	64	+425%	+345%
2	53	+250%	+240%	10	65	+450%	+360%
3	55	+275%	+255%	11	67	+475%	+375%
4	56	+300%	+270%	12	68	+500%	+390%
5	58	+325%	+285%	13	70	+525%	+405%
6	59	+350%	+300%	14	71	+550%	+420%
7	61	+375%	+315%	15	73	+575%	+435%
8	62	+400%	+330%	16	74	+600%	+450%

剣槍弓で使用可能。物理・刺突Dmgを極限まで高めた一撃をお見舞いする。
単体攻撃では全マスタリー中最強スキル。
強化・弱体化スキルなどと組み合わせると、目玉のぶっ飛ぶダメージが飛び出てくる。
一応、左クリックに割り当て可能。

Mortal Wound[32]

Lv +%Poison/BleedDmg Lv +%Poison/BleedDmg

1 +60%	7 +270%
2 +95%	8 +305%
3 +130%	9 +340%
4 +165%	10 +375%
5 +200%	11 +390%
6 +235%	12 +430%

Lv +EneCost Stun

Any +15 3sec

Lethal Strike時、毒と出血のDmgが大幅に増加し、3秒のスタンもつく。

おすすめセカンドマスタリー

- Hunting (弓)

RogueとHuntingのハイブリッドビルド。

Rogueの各種足止めスキルで敵の自由を奪った上で、

Huntingの攻撃系スキルで目一杯まで強化された弓を撃ちまくる。

このゲームで一番強いビルドと噂されるぐらい強い。

ただし、最低限の逃げ足と生存性はあるものの、それほど打たれ強くはない。

ちなみに、不人気な方のビルドとして、Call of Huntの出血ダメージを見込んだ槍ビルドもある。