

目次

- [Warfareの特徴](#)
- [スキルガイド](#)
- [Attributes](#)
- [Weapon Training\[1\]](#)
- [Battle Rage\[1\]](#) [Crushing Blow\[10\]](#) [Counter Attack\[24\]](#)
 - [Battle Rage\[1\]\(12sec\)](#)
 - [Crushing Blow\[10\]](#)
 - [Counter Attack\[24\]](#)
- [Onslaught\[1\]](#) [Ignore Pain\[4\]](#) [Hamstring\[16\]](#) [Ardor\[32\]](#)
 - [Onslaught\[1\]](#)
 - [Ignore Pain\[4\]](#)
 - [Hamstring\[16\]](#)
 - [Ardor\[32\]](#)
- [Dodge Attack\[4\]](#)
- [Dual Wield\[4\]](#) [Hew\[10\]](#) [Cross Cut\[16\]](#) [Tumult\[32\]](#)
 - [Dual Wield\[4\]](#)
 - [Hew\[10\]](#)
 - [Cross Cut\[16\]](#)
 - [Tumult\[32\]](#)
- [War Horn\[10\]](#) [Doom Horn\[24\]](#)
 - [War Horn\[10\]\(18sec\)](#)
 - [Doom Horn\[24\]](#)
- [Battle Standard\[10\]](#) [Triumph\[24\]](#)
 - [Battle Standard\[10\]\(60sec\)](#)
 - [Triumph\[24\]](#)
- [War Wind\[10\]](#) [Lacerate\[24\]](#)
 - [War Wind\[10\]\(8sec\)](#)
 - [Lacerate\[24\]](#)
- [Ancestral Horn\[32\]\(300sec\)](#)
- [おすすめマスターリー](#)

Warfareの特徴

近接物理攻撃主体のマスターリー。

基本中の基本、オーソドックスなマスターリー。

最大の特徴は、見た目もイケてる二刀流。熱い男の勲章です。

小細工なしで、ガチりたい人にオススメ。

OnslaughtやBattle Standardなど、火力を強化するスキルも充実しているため、

殴りビルドのセカンダリとしても選択肢に入る。

Normalをクリアーするだけなら、攻守にわたってバランスの良さが目立ちます。

Legendaryまでをクリアーするには、若干防御面に不安があります。敵の遠距離攻撃が回避できず、パタリと死亡する場面もあるはず。もうひとつのマスタリーでカバーする、装備で耐性を整えるなど、テコ入れが必要になってきます。

他のマスタリーと比べると、どちらかといえば早熟型のマスタリーです。

スキルガイド

- Weapon Training

Sword、Axe、Clubを使用する際、Offensive Abilityと攻撃速度にボーナスが付く。二刀流を使うならかなり有効なスキルだけど、槍だけ恩恵を受ける事ができないので、二刀流を捨てる場合はこのスキルも微妙な感じに。

- Dual Wield系

両手に武器を装備でき、通常攻撃時に一定確率で使用する。槍や弓は不可能。攻撃速度増加やダメージ%アップ等の効果を持つ武器を両手に持つと、凄まじいDPSを出せるようになる。追加スキルを取ると通常攻撃で範囲攻撃を出せるようになり、敵の群れを薙ぎ倒す事もできる。

- Battle Rage系

攻撃を受けた際に一定確率で発動。追加ダメージとOffensive Abilityが増加するが、追加ダメージが%では無く、後半戦ではやや頼りない。マスターするのに必要なスキルポイントも多いので、Battle Rage系を極める位なら他につき込んだ方が得。発動確率とOffensive Abilityの増加率は全Lv共通なので、1だけ振るのも有り。

- Dodge Attack

攻撃回避率が増加。基本的には敵陣に突っ込むスタイルのマスタリーなので、回避率が上がるのは有難い。普通にPotionガブ飲みで耐えられるうちは後回しでも可。

- Battle Standard系

近くに旗を立て、Skill上昇等の恩恵を得る。追加スキルを取ると、範囲内の敵の攻撃力や防御力、スタン耐性を大幅に下げる事もできるようになる。一見強そうに見えるが、旗の範囲内での話なので常に移動しながら戦う雑魚戦では使い辛く、実質ボス戦専用。リチャージ時間を無くす事ができれば連発できるが、そうになったらAncestral Warriorを連発した方が圧倒的に強い。敵に使われると厄介だが、自分で使うと微妙というスキルの典型。

Onslaught系

(基本的には)通常攻撃と置き換えて左クリックで使用するスキル。
このスキルで殴る度にOnslaughtがBuffとしてチャージされていき、
チャージされている間はダメージが最大50%増える。
攻撃を止めるとチャージはどんどん減って行き、最大までチャージしても
あつという間に消えて貯めなおし。
追加スキルのIgnore PainとArdorを取り、これをかましながら二刀流をすると、
通常攻撃が桁違いの強さと速さを兼ね備えるようになる。

• War Wind系

周囲4匹のMobに攻撃を加える。
マイナスされているダメージは、スキルLvを上げると最終的に+となる。
しかし、Lv6と8では殆ど差が無いので、使う場合は6で止めると良いかと。
攻撃対象数を増やすLacerateもLv5で対象数増加が2に増え、後は殆ど差がでないので、
5で止める事を推奨。
一撃で敵を葬りされるだけの攻撃力を持っている場合は非常に強いスキル。何より爽快。

• War Horn系

範囲Stun, 別に敵を止める必要が無いNormalならともかくとして、
タコ殴りにされたら1、2秒で死ぬるEpic以降はほぼ必須と言ってもいい位の重要スキル。
下限が1.5秒固定なのがやや怖いが、有ると無いとでは全然変わってくる。
追加スキルのDoom Hornはやや微妙。Legendaryでも敵は豆腐みたいに柔らかいし。
ちなみに中ボス、大ボスの類にはほぼ効かない。

• Ancestral Warrior

最大五体のAncestral Warriorを召還する。
LvMaxのWarriorは半端じゃ無く強いが、困った事にどんなにLvを上げても
24秒でお帰りになられてしまう。
そして、強さに比例してか、リチャージ時間も半端じゃなく長い。
何かしらの効果でリチャージ時間を0にできないとボス専用スキルになってしまい、やや微妙。
かといって連続召還できるようになると、
逃げながらMana Potion飲んでHorn吹いて敵止めてWarrior出して殲滅してもらってと、
こんなんでLegendaryも楽々クリアできてしまう為、はっきり言って面白くない。

Attributes

Lv	STR	DEX	Health	Lv	STR	DEX	Health
1	+2	+2	+40	17	+34	+34	+680
2	+4	+4	+80	18	+36	+36	+720
3	+6	+6	+120	19	+38	+38	+760
4	+8	+8	+160	20	+40	+40	+800
5	+10	+10	+200	21	+42	+42	+840
6	+12	+12	+240	22	+44	+44	+880
7	+14	+14	+280	23	+46	+46	+920

8	+16	+16	+320	24	+48	+48	+960
9	+18	+18	+360	25	+50	+50	+1000
10	+20	+20	+400	26	+52	+52	+1040
11	+22	+22	+440	27	+54	+54	+1080
12	+24	+24	+480	28	+56	+56	+1120
13	+26	+26	+520	29	+58	+58	+1160
14	+28	+28	+560	30	+60	+60	+1200
15	+30	+30	+600	31	+62	+62	+1240
16	+32	+32	+640	32	+64	+64	+1280

Weapon Training[1]

Lv +%OffAbility AttackSpd Lv +%OffAbility AttackSpd

1	+10%	+5%	6	+32%	+16%
2	+14%	+8%	7	+36%	+18%
3	+18%	+10%	8	+42%	+20%
4	+24%	+12%	9	+46%	+22%
5	+28%	+14%	10	+50%	+25%

剣・斧・鈍器使用時の攻撃速度とOffensiveAbility（命中・クリティカル率）を上昇させる。

Battle Rage[1] Crushing Blow[10] Counter Attack[24]

Battle Rage[1](12sec)

Lv +Damage Lv +Damage

1	8	9	45
2	12	10	50
3	16	11	55
4	20	12	62
5	25	13	67
6	30	14	72
7	34	15	78
8	40	16	85

Lv Chance Duration +%OffAbility

Any 8% 10sec +50%

攻撃を受けた際8%の確率で発動する。持続時間10秒。隠しCooldown12秒。
Rage中はOffensiveAbilityが50%上昇し、物理Dmgが加算される。

Crushing Blow[10]

Lv +Damage(25%) Lv +Damage(25%)

1	25-51	9	133-168
2	37-65	10	148-184
3	50-79	11	163-200

4 63-93	12 179-217
5 76-107	13 195-234
6 90-122	14 211-251
7 104-137	15 228-269
8 118-152	16 245-287

Rage中の攻撃に、25%の確率で物理Dmgが加算される。

Counter Attack[24]

Lv 15%反撃(物理Dmg) Lv 15%反撃(物理Dmg)

1 18-31	9 40-77
2 20-35	10 45-89
3 23-39	11 48-98
4 25-43	12 50-108
5 30-51	13 53-119
6 33-56	14 55-129
7 35-64	15 61-143
8 38-71	16 65-156

Rage中に攻撃を受けた際、15%の確率で敵に反撃物理Dmgを与える。

Onslaught[1] Ignore Pain[4] Hamstring[16] Ardor[32]

Onslaught[1]

Lv +%Dmg Lv +%Dmg

1 +10%	7 +42%
2 +15%	8 +50%
3 +19%	9 +55%
4 +26%	10 +63%
5 +31%	11 +69%
6 +37%	12 +75%

Lv Ene Duration/1Charge

Any 1 1.5sec

左クリックに割り当て、通常攻撃の代わりに使う。素手と杖以外で使用可能。

Onslaughtで一撃加えるごとにチャージが1溜まる(足元のオーラが大きくなっていく)。

チャージ数に応じて攻撃に+%Dmgが追加される。最大チャージ数 = スキルレベル。

スキルレベル8(+50%)でも、チャージが1の時はスキルレベル1の効果(+10%)しかない。

Onslaughtでの攻撃を止めるとチャージは1.5秒あたり1ずつ低下していく。

Ignore Pain[4]

Lv Dmg/PierceResist Lv Dmg/PierceResist

1 3%	6 15%
2 6%	7 16%
3 8%	8 17%
4 10%	9 18%

5 12% 10 20%

Onslaughtのチャージがたまっている間だけ、物理Dmgと刺突Dmgへの耐性を高める。
Onslaught上位の3種とも、チャージ数による違いはない。

Hamstring[16]

Lv	Reduce DefAbi/3sec	Reduce Armor/6sec	SlowMove/5sec	Lv	ReduceDefAbi/3sec	ReduceArmor/6sec	SlowMove/5sec
1	8	8	10%	6	28	28	35%
2	12	12	15%	7	32	32	40%
3	16	16	20%	8	36	36	45%
4	20	20	25%	9	40	40	50%
5	24	24	30%	10	45	45	55%

Onslaughtに敵DefAbi減少とArmor減少効果、そして移動速度減少を付加する。
バグでDefAbi減少が絶対値ではなく割合になっており、尚且つ累積する。
よって、lv.10で2回当てれば敵のDefAbiは90%減となり非常に強力。

Ardor[32]

Lv	Move/AttackSpd	Lv	Move/AttackSpd
1	6%	6	16%
2	8%	7	18%
3	10%	8	20%
4	12%	9	22%
5	14%	10	25%

Onslaughtのチャージがたまっている間だけ、移動 / 攻撃速度を上昇させる。

Dodge Attack[4]

Lv	Dodge	Lv	Dodge
1	3%	7	18%
2	6%	8	21%
3	8%	9	23%
4	10%	10	25%
5	12%	11	27%
6	15%	12	30%

敵の近接攻撃を回避する。弓や杖といった遠距離攻撃には全く効果がない。
なお、装備品についてくるDodgeとは単純な足し算。合計が100%を越えれば、近距離攻撃は当たらなくなる。

Dodge/Avoid Projectleでは避けられない攻撃もある。

Dual Wield[4] Hew[10] Cross Cut[16] Tumult[32]

Dual Wield[4]

Lv	Chance	Lv	Chance
1	12%	6	22%

2	14%	7	24%
3	16%	8	26%
4	18%	9	28%
5	20%	10	30%

剣・斧・鈍器による二刀流が可能になる。槍弓杖素手は不可。

二刀の攻撃は「右手武器のみ使用」「左手武器のみ使用」「右 左の連続攻撃」のどれかが出る。

%は「右 左の連続攻撃」の確率。連続攻撃になった場合は、もちろん右 + 左のDmgが入る。連続攻撃にならなかった場合は、右か左のどちらかで攻撃する（確率は半々）。

二刀時は攻撃速度が10%ほど低下する。

$((\text{右手武器の攻撃速度} + \text{左手武器の攻撃速度}) / 2) * 0.9 = \text{二刀攻撃速度}$ 。

よって、最高速度も $(190+190)/2*0.9$ の171が限界（ITでは $222 * 0.9$ の199%）。

平均ダメージの表示は（右手 + 左手）/2。

Hew[10]

Lv Chance Lv Chance

1	3%	6	10%
2	4%	7	11%
3	6%	8	12%
4	7%	9	13%
5	9%	10	15%

Lv +%Dmg

Any +50%

逆手に持った武器で上からジャキーンとやるアレ。Dmg+50%がついた上で右手と左手の武器が同時に当たる。

Cross Cut[16]

Lv Chance Bleeding/5sec Lv Chance Bleeding/5sec

1	3%	15	6	10%	80
2	4%	30	7	11%	100
3	6%	40	8	12%	120
4	7%	50	9	13%	145
5	9%	65	10	15%	175

Lv Arc Target

Any 90° 2

前方で武器を交差させてジャキーンとやるアレ。2体まで同時攻撃可能。これも左右両方の武器が当たる。

追加で出血Dmgがつく。

Tumult[32]

Lv Chance Bleeding/5sec Lv Chance Bleeding/5sec

1	3%	18	6	10%	97
---	----	----	---	-----	----

2	4%	36	7	11%	119
3	6%	48	8	12%	142
4	7%	61	9	13%	170
5	9%	79	10	15%	203

Lv Arc Target Stun

Any 360° 3 1sec

3体まで同時攻撃可能。Warwindと同じモーション。これも左右両方の武器が当たる。1秒スタンと出血Dmgがつく。

War Horn[10] Doom Horn[24]

War Horn[10](18sec)

Lv Ene m/R Stun/sec Lv Ene m/R Stun/sec

1	52	8.0	1.5-3.0	8	66	10.8	1.5-5.6
2	54	8.4	1.5-3.5	9	68	11.2	1.5-6.0
3	56	8.8	1.5-3.9	10	70	11.6	1.5-6.5
4	58	9.2	1.5-4.3	11	72	12.0	1.5-6.7
5	60	9.6	1.5-4.6	12	74	12.4	1.5-6.9
6	62	10.0	1.5-5.0	13	76	12.8	1.5-7.2
7	64	10.4	1.5-5.3	14	78	13.2	1.5-7.5

自分を中心に広範囲の敵をスタンさせる。効果は即発揮される。一応左クリックに割り当て可能。

装備でリチャージを0にすると凶悪さが際立つ。

1だけでも充分役に立つというか、スタン最低値が1.5秒固定なので、Lvを上げるならDoomHornを優先しよう。

Doom Horn[24]

Lv ReductHealth ReduceArmor/10sec Lv ReductHealth ReduceArmor/10sec

1	9%	12	6	25%	33
2	12%	16	7	27%	36
3	15%	20	8	30%	40
4	18%	24	9	33%	45
5	21%	28	10	36%	50

Lv EneCost

Any +20

敵のHealthを割合で減らす効果と、10秒Armor低下の効果 War Hornに付与する。Health減少効果は現在Healthに対するもの。敵Healthが低下するごとに効果は下がる。そして、これで敵を倒すことは出来ない。アンデッドや人造は耐性100%。

Battle Standard[10] Triumph[24]

Battle Standard[10](60sec)

Lv	LifeTime	Health	DmgAbs.	+OffAbility	Duration
1	18	180	12%	16	20
2	20	210	15%	24	26
3	22	240	18%	32	32
4	24	270	21%	40	38
5	26	300	23%	48	44
6	28	330	25%	56	50
7	30	360	28%	64	56
8	32	390	30%	72	62
9	34	420	33%	80	68
10	36	450	36%	88	74
11	36	480	38%	96	80
12	36	510	40%	104	86
13	36	540	42%	112	92
14	36	570	45%	120	98

Lv Ene m/R skill -%Recharge -%EnergyCost

Any 50 12 +1 (-50%) -50%

旗を立てる。旗の範囲内にいる（自分含む）仲間のキャラクターはDmg Abs., +1 All Skill, OffAbi上昇と、様々な効果が得られる。

1.20までは隠しで-50% Rechargeの効果があつたが、1.30で削除されている。最終的には最後まで強化しておきたい、Warの鉄板スキルの一つ。

旗自体が範囲攻撃スキルなどで破壊されない限りは、DPSの底上げと、自身を硬くするために大きく貢献する。

Triumph[24]

Lv -%Dmg/-%DmgResist Lv -%Dmg/-%DmgResist

1 -15%	6 -40%
2 -20%	7 -45%
3 -25%	8 -50%
4 -30%	9 -55%
5 -35%	10 -60%

Lv StunResist

Any -50%

旗の近くにいる敵の物理Dmg耐性とスタン耐性を下げ、ついでに敵が与えてくる物理Dmgまで減らす。

BattleStandardを強化するなら、こっちも同時に強化しておきたい強力なスキル。

War Wind[10] Lacerate[24]

War Wind[10](8sec)

Lv	Ene	%Dmg	Lv	Ene	%Dmg
1	65	-25%	7	83	+5%
2	68	-20%	8	86	+10%
3	71	-15%	9	89	+15%
4	74	-10%	10	92	+20%
5	77	-5%	11	95	+25%
6	80	0	12	98	+30%

Lv Arc Movement Target

Any 360° +300% 4

剣・斧・鈍器・槍で使用可能。ただし、二刀か槍推奨。

突撃した後、手にした武器を振り回して360度、最大4体の敵を攻撃する。

槍と二刀の場合のみ、突撃時点で1回、一瞬間を空けて2回目の攻撃判定が発生する。

(二刀の場合は右手 左手の順)。

そのため、狙った敵には2ヒット、回転中に範囲に入ってきた敵にも1ヒットしたりする。

剣・斧・鈍器片手持ち(+盾)だと、何故か2度目の攻撃判定が出ない(1.30では未確認)。

一応左クリックに割り当て可能。

1だけでも取らない選択肢はない。

Lacerate[24]

Lv	+Cost	+Target	Bleed/5sec	Lv	+Cost	+Target	Bleed/5sec
1	+12	1	77	7	+26	3	196
2	+14	1	95	8	+28	1	220
3	+17	2	113	9	+31	4	245
4	+19	2	133	10	+33	4	271
5	+21	2	149	11	+35	4	300
6	+24	3	172	12	+38	5	332

WarWindに出血Dmgを上乗せし、巻き込む敵の数を増やす。

Ancestral Horn[32](300sec)

Lv	Limit	Health	Damage	Lv	Limit	Health	Damage
1	3	250	47-53	11	5	750	101-133
2	3	300	52-61	12	5	800	106-140
3	3	350	57-68	13	5	850	115-151
4	3	400	62-75	14	5	900	120-159
5	4	450	69-86	15	5	950	125-166
6	4	500	74-93	16	5	1000	130-173
7	4	550	79-100	17	5	1050	141-187
8	4	600	84-108	18	5	1100	146-195
9	4	650	91-118	19	5	1150	151-203

10 5 700 96-125 20 5 1200 157-215

Lv EneCost LifeTime PetEne

Any 225 24sec 300

S.Lv 1 で 3 体、5 で 4 体、10 で 5 体の英霊をまとめて召喚する。
Spi/Summon Outsiderと並ぶ最強の召喚だが、持続時間は24秒しかない。

おすすめマスターリー

- Spirit

WarとSpiritを同時に取る理由はたった一つ。
Deathchill AuraツリーのNecrosisで敵の生命力吸収耐性を下げた上で、
ダメージをライフ変換する装備を用意して、
相手をボコボコにしつつ、自分は回復するというビルドを達成すること。
盾を装備できないデメリットを解消するために、火力を生存力に直結させる究極の殴りビルド。

でも、アンデッドとコンストラクトだけは勘弁して下さい。

- Defensive

Warの火力とDefensiveの防御力をハイブリッドしたバランスのいいビルド。
鈍器での殴り速度・ダメージをWarが強化しつつ、
Defensiveが盾殴りで火力を、防御スキルで生存性を高める。
本気的时候はColossus FormとBattle Standardでボコボコにする。

- Dream

割と取得しづらいダメージのヘルス変換や、DodgeとTemporal Fluxによる回避性能の強化など、
生存性を高めるための選択肢が広い。
Warだけで火力は十分に保持できるため、好きなタイミングでスキルを取れる自由度もある。
Warのスキルを存分に楽しみたい人向け。

- Nature

最大ライフの強化や、敵の鈍化・耐性低下など、
死にやすい二刀Warの欠点を補ってくれるサブセカンダリとして優秀。
Sanctuaryの強化オーラは、すぐ壊れちゃう旗にも効くよ！（気休めだよ！！）