

Chosen

Warhammer View > キャリア > Chosen
Destruction 軍に所属する Chaos の Chosen についてのページです。

掲載しているスキルリストや各詳細は Beta4.1 時点のもので変更の可能性があります。

このページの目次

[Ability Training](#)

[Ability 一覧](#)

[Core Ability](#)

[Path Of Dread](#)

[Path Of Corruption](#)

[Path Of Discord](#)

Ability Training

Ability にはいくつかの種類があります。まず通常の Ability はキャラクタ毎に用意されている Core Ability と 3 種の Path から構成されており、同じキャリアでも選択によって違ったタイプのキャラクタへと成長します。

Tactics とは用意されたスロットに専用の Ability を装着して、ステータスや Ability 効果の向上など、キャラクタの持つ能力を変化させるものです。入手している Tactics からその時々状況に応じて戦術的に組み替えることができます。

Moral Ability は戦闘での行動によって得た Moral を蓄え、設定された 1~4 ゲージを消費して使用する強力な Ability のことです。

習得可能		習得可能		習得可能	
15	Warping Embrace	15	Impenetrable Armor	15	Shatter Faith
13	Rending Blade	13	Oppression	13	Izeentch's Reflection
11	Oppressing Blows	11	Hastened Dismissal	11	Embrace The Winds
9	Relentless	9	Downfall	9	Quake
7	Crippling Strikes	7	Mixed Defenses	7	Tainted Wound
5	Dreadful Terror	5	Corrupting Horror	5	Discordant Turbulence
3	Feed on the Weary	3	Dire Shielding	3	Siphoned Energy

最終ランク 40 で合計 25 Mastery Point を好きな Path に Spec (割り振り) して、ランクが上がることで習得する Ability 以外の Ability を選び、キャラクタを性格付けます。ランク 11 で 1 Mastery Point を得て、そこから Spec 開始可能。ランク 11 から 21 までの間は 2 ランク毎に、ランク 21 以降は 1 ランク毎に 1 Mastery Point が得られる。

各 Path とも「3」「7」「11」で新たな Tactics、「5」「9」「13」で新たな Ability、そして「15」で新たな Moral Ability を 1 Mastery Point 消費して覚えることが出来る。つまり、例えば 1 つの Path を極めてその全スキルを取得するには、15 (Spec分) + 7 (習得分) で 22 Mastery Point が必要になります。逆に Spec を調節したり要らないスキルを習得しなければ、その分の Mastery Point を他の Path や他の Path のスキル習得に回せるわけです。

強化		強化		強化	
	Cleave		Bane Shield		Blast Wave
	Dreadful Agony		Corrupting Retribution		Discordant Fluctuation
	Dreadful Fear		Corrupting Wrath		Discordant Instability
	Suppression		Dizzying Blow		Ravage

Path Of Dread

説明					
Action					
					1 度に 1 種類の Chaotic Aura だけアクティブに出来る。歪みの力を行使して、あなたから 30feet 内にいる敵に身震いするような恐怖を植え付け、Strength を 80 減少させる。その間、範囲内のグループメンバーの Strength を 80 増加する。他の呪いをアクティブにするか、この呪いのトグルをオフにするまで効果が続く。切り替え後も 12 秒間は消えない。
					敵へ 150 ダメージの一刺し。次の 5 秒間、Tooth Of Tzeentch はあなたのグループの誰かによる次にダメージを与える攻撃に、150 ダメージを追加で与える。
					強力な打ち下ろしの一撃で 75 ダメージを負わせ、Armor を 330 減少させる。この効果は 5 回まで重なる。
					刃を通して混沌のエネルギーを解放し、敵の手足を弱らせて 112 ダメージを与え、30AP を取り消す。
					1 度に 1 種類の Chaotic Aura だけアクティブに出来る。歪みの力を行使して、そのエネルギーで敵の心と精神を歪ませる。30feet 内にいるすべての敵に、3 秒毎に 99 Spirit ダメージを与える。他の呪いをアクティブにするか、この呪いのトグルをオフにするまで効果が続く。切り替え後も 12 秒間は消えない。
					対象の脚が 10 秒間もろくなって、動いていると 0.5 秒毎に 75 ダメージを負わせる。
					1 度に 1 種類の Chaotic Aura だけアクティブに出来る。歪みの力があなたを恐ろしい容貌にし、30feet 内にいるすべての敵が 3 秒毎に 9AP 失う。他の呪いをアクティブにするか、この呪いのトグルをオフにするまで効果が続く。切り替え後も 12 秒間は消えない。
					野蠻な打撃で敵を 3 秒間斬り付けて、最大 5 回まで攻撃し、それぞれ 90 ダメージを与える。あなたが集中を中断するか AP が尽きると効果は終わる。
					Great Weapon が必要。魔の刃が敵の防御を圧倒して、112 ダメージを与える。もし Dreadful Aura が吹き込まれているなら、攻撃は近くの敵 2 人に 150 Spirit ダメージを追加で与える。
Tactics					
					スキル Withering Blow に、更に 40AP 消費して被害者が失った多くの AP を得る効果を追加。
					敵に Critical Hit したとき、最大(3443%)のダメージを与える。
					Great Weapon 使用時、Critical Hit の確率が 15% 増加する。
Moral					
					[MR4] 混沌エネルギーの波動が前方にウェーブを起こし、あなたの正面 65feet 内にいるすべてに 360 ダメージを負わせる。波動の力は被害者にまとわりつき、15 秒間 40% の snare 状態にする。

Path Of Corruption

説明					
Action					
					112 ダメージを与える強力な打撃でモンスターからの hate をかなり増加させる。
					1 度に 1 種類の Chaotic Aura だけアクティブに出来る。敵の精神と体力を衰えさせる歪みの力を行使し、30feet 内にいるすべての敵の toughness を 80 減少させる。その時、範囲内のグループメンバーを勇気づけて、彼らの toughness を 80 増加する。他の呪いをアクティブにするか、この呪いのトグルをオフにするまで効果が続く。切り替え後も 12 秒間は消えない。
					頭への強打で 112 ダメージを負わせ、対象を snare 状態にして移動速度を 7 秒間 40% 減少させる。
					1 度に 1 種類の Chaotic Aura だけアクティブに出来る。30feet 内にいるグループメンバーに歪みの力を植え付けて、骨と肉を再生する歪みの力を引き起こし、彼らが攻撃を防御することに 30 health 回復する。他の呪いをアクティブにするか、この呪いのトグルをオフにするまで効果が続く。切り替え後も 12 秒間は消えない。

Path Of Discord

説明					
Action					
					刃が精神エネルギーを掻き回し対象を鈍らせ、9 秒間で 252 ダメージを与える。
					恐ろしい歪みの力を刀身に解き放つ破壊的な打撃で、150 Spiritual ダメージを与える。
					1 度に 1 種類の Chaotic Aura だけアクティブに出来る。周りの世界を歪ませて実体の構造を引き裂く。30feet 内にいる敵はすべての resistances が 126 減少する。この間、範囲内のグループメンバーはすべての resistances が 126 増加する。他の呪いをアクティブにするか、この呪いのトグルをオフにするまで効果が続く。切り替え後も 12 秒間は消えない。
					1 度に 1 種類の Chaotic Aura だけアクティブに出来る。30feet 内にいる味方とあなたの周囲で歪みの力が激しく動き、範囲内でグループメンバーに対して攻撃的なアビリティを使う敵を、不思議な抵抗が襲い 112 Spirit ダメージを与える。他の呪いをアクティブにするか、この呪いのトグルをオフにするまで効果が続く。切り替え後も 12 秒間は消えない。
					力強い一撃で 150 ダメージを与えて、プレイヤーをノックバックさせ、モンスターをノックダウンさせる。
					邪悪な風の大きな炸裂が 30feet 内にいるすべてのターゲットを引き裂いて 150 Spirit ダメージを負わせる。もし Discordant Aura の効果下なら、全ターゲットの magic resist を 10 秒間 378 下げる。
					1 度に 1 種類の Chaotic Aura だけアクティブに出来る。歪みの力が敵の精神と融合して、30feet 内にいる敵に対する heal 効果を 25% 減少させる。他の呪いをアクティブにするか、この呪いのトグルをオフにするまで効果が続く。切り替え後も 12 秒間は消えない。
					大地を震動させて、前方 65feet 内にいるすべての敵に 150 ダメージを与え、2 秒間ノックダウン状態にさせる。
					魔法のハリアに包まれて、willpower が 120 増加し、disrupt する確率が 10 秒間 25% 増加する。この間、何かスベルを disrupt するとその詠唱者を 3 秒間沈黙させる。
Tactics					
					スベルに disrupt (抵抗)したら、health を 157 回復し移動速度が 5 秒間 30% 増加する。
					スキル Sleeping Wound の影響を受けている敵が heal されたら、healer に 239 ダメージを負わせる。
					あなたへと使われたすべての heal 効果が 15% 上昇する。
Moral					
					[MR4] 雷鳴のような呪いが空気を砕き、30feet 内にいるすべてのターゲットに 1200 ダメージを負わせて、bless を解除する。

[ページトップへ戻る](#)
