

# Iron Breaker

Warhammer View > キャリア > Iron Breaker

Order 軍に所属する Dwarf の Iron Breaker 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 Stone](#)

[Path of Vengeance](#)

[Path of Brotherhood](#)

### 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		習得可		習得可
15	Strength In Numbers	15	Axe Slam	15	Earthen Renewal
13	Oathstone	13	Grudge-Born Fury	13	Grumble An' Mutter
11	Shield Mastery	11	Greataxe Mastery	11	Told Ya So!
9	Avenging The Debt	9	Cave-In	9	Earthshatter
7	Oath of Vengeance	7	Powered Etchings	7	Punishing Knock
5	Oathbound	5	Ancestor's Fury	5	Runic Shield
3	Furious Reprisal	3	Overprotective	3	Avalanche

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
	Away With Ye		Binding Grudge		Guarded Attack
	Shield Of Reprisal		Heavy Blow		Inspiring Attack
	Shield Sweep		Kneecapper		Punishing Blow
	Vengeful Strike		Rune-Etched Axe		Stubborn As Stone

それぞれの Path へ Spec することで専門化され、その Path に属する特定 Ability の効果が上がり強化されます。

これらの要素を踏まえた上で、自分の操るキャラクタの方向性を考えて、成長させ構成していきます。Respec (振り直し) も行えるので、色々なタイプを試すことが可能です。また、この他にもキャラクタが得た Renown によって能力を付与する要素として Renown Ability が存在します。

### Ability 一覧

一覧に掲載している、ダメージや回復、buff や debuff など % 表記以外の量は **その時の Ability Level によって変動** します。現在記載されている数値は **それぞれの最大 Level 時のもの** です。(AP や Grudge は固定値)

#### Core Ability

説明	
Action	
	近接か遠距離の武器で攻撃する。
	75 ダメージを負わせる基本的な遠投攻撃。対象の背後にいるなら、激しく傷つけて 674 ダメージを与える可能性がある。
	10 秒間移動速度を 30% 増加して、慌てて戦いから逃げ出す。すべての AP と Career Mechanic Point (Grudge) を即失い、Moral Point が減少し始め、10 秒経過するまで AP が回復し始めない。効果が消える前に再び使うことも出来るが、慌てたままでは AP が回復しない。
	グループメンバーにのみ使用可能。メンバーひとりを盟友に選択する。彼らが攻撃される度に、あなたのアビリティのいくつかに影響する 10 Grudge (遺恨) を得る。
	40 Grudge 消費。Grudge を自身の行動準備に集中させて、75AP 回復する。
	敵を怒らせて現在発動中のアビリティを interrupt (妨害) し、モンスターにあなたを攻撃させる。taunt している間、敵はあなたからの攻撃を 30% 増して受ける。この効果は 15 秒過ぎるか、敵があなたを 3 回 Hit すると消える。
	Oil siege から受けるダメージを 10% 減少する。1feet 内のグループメンバー 2 人も protect する。この類の効果は、プレイヤーには 1 度に 1 つしか効かない。
	他のプレイヤーに対してだけ使用可能。味方 (allies) ひとりを守って、攻撃を引き受けようとする。受けるどんなダメージや引き起こされるすべての hate は、30feet 内にいる限り 2 人の間で均等に分配される。
	盾が必要。敵の遠距離攻撃(enemy fire)に防御を集中して、dodge と disrupt の確率を 12 秒間 45% 増加させる。あなたの後方 40feet 内の味方も守って、dodge と disrupt の確率をあなたの背後にいる限り 15% 増加させる。味方へのこの効果は 3 回まで重なる。あなたが集中を中断するかAPが尽きると効果は終わる。
	止められない力が満ちあふれ、snare, root, stun, disarm の効果を取り除く。
	前方にいるすべてのモンスターにあなたを攻撃させる。その間、敵は与えるダメージが 30% 少なくなる。この効果は 15 秒過ぎるか敵があなたを 3 回 Hit すると消える。
	対象に Bless がなければ発動しない。敵から Bless をひとつ断ち切り、75 ダメージを与える。
	周囲 30feet の地面を砕いて、最大 4 人の敵を 10 秒間 root 状態にする。hit 毎に root が壊れる確率は 50%。
	Siege を対象とした buff。Siege の再発動タイマを 30 秒間 0 秒 (0秒に) 短縮する。*1
	door にだけ使用可能。友軍 keep door の health を 15 秒間で 5% 修理する。
Tactics	
	Stun とフックダウンから 50% 速く復帰する。その上で元の持続時間に基づいた免疫を得る。

## Path of Stone

説明					
<b>Action</b>					
10 Grudge 消費, 打撃で敵に 112 ダメージを与えて, 戦い続ける為に自身を奮い立たせ, Toughness を 20 秒間 120 増加する, 40feet 内にいる仲間(Oath Friend's)の Toughness も増加させる,					
盾が必要, Block が Parry が必要, 対象に 225 ダメージを与えて, 3 秒間ダウンさせる怒りの反撃,					
30 Grudge 消費, 盾が必要, 盾外周での猛烈な攻撃で, 対象とその 20feet 内にいる最大 2 人までの敵に 187 ダメージを与える, 追加で攻撃した目標それぞれにつき 10 Grudges 取り戻す,					
30 Grudge 消費, 退ける打撃で 187 ダメージを与え, 敵を向こうへノックする,					
仲間(Oath Friend)との団結を強化して Initiative を 80 増加し, parry の確率を 10 秒間 25% 増加する, 40feet 内に仲間(Oath Friend)がいるなら, 彼らもその影響を受ける,					
20 Grudge 消費, 敵に 187 ダメージを与える決定的な最後の1撃, もし対象がこの攻撃で死んだら, 225 health 回復する, 40feet 内に仲間(Your Oath Friend)がいるなら, 彼らもその影響を受ける,					
Grudge によって効果が上がる, 盾が必要, ここに足場を作ると宣言して, 何かあってもその意志は変わらない, 10 秒内で次の 4 回まで, あなたに対して行われた攻撃のほとんどを block することが保証される, block する度に攻撃者へ 75 ダメージ与え返す, 25 Grudges: 150 ダメージ与え返す, 50 Grudges: 225 ダメージ与え返す, 75 Grudges: 300 ダメージ与え返す, 100 Grudges: 375 ダメージ与え返す,					
<b>Tactics</b>					
スキル Shield Of Reprisal に敵アビリティの再発動タイマを次の 5 秒間 5 秒増加させる追加効果,					
スキル Vengeful Strike にあなたから 20feet 内にいる仲間(Oath Friend)も buff する追加効果,					
攻撃を block する確率を 10% 増加させて, 盾を持っている間, すべての攻撃から受けるダメージを 5% 少なくする,					
<b>Moral</b>					
[MR4] あなたが攻撃を block する確率を 10 秒間 100% 増加し, グループ全体が dodge, parry, disrupt する確率を 25% 増加させる,					

## Path of Vengeance

説明					
<b>Action</b>					
Grudge によって効果が増す, 敵の脚を叩き斬って, 10 秒間で 246 ダメージを与え, 移動速度 40% 減少の snare 状態にする, 25 Grudges: 10 秒間で 396 ダメージ, 50 Grudges: 10 秒間で 540 ダメージ, 75 Grudges: 10 秒間で 696 ダメージ, 100 Grudges: 10 秒間で 852 ダメージ,					
150 ダメージの強烈な1撃を打ち込む, 25 Grudges: 3 秒間で 99 ダメージ追加, 50 Grudges: 3 秒間で 147 ダメージ追加, 75 Grudges: 3 秒間で 198 ダメージ追加, 100 Grudges: 3 秒間で 246 ダメージ追加,					
Grudge によって効果が増す, 斧を振り回して, 20feet 内にいるすべての敵に 112 ダメージを与える, 25 Grudges: 被害者の Armor を 25% 無視, 50 Grudges: 被害者の Armor を 50% 無視, 75 Grudges: 被害者の Armor を 75% 無視, 100 Grudges: 被害者の Armor を 100% 無視,					
Grudge によって効果が増す, 敵の防御を貫通して Armor を 20 秒間 25% 減少させ, 150 ダメージを与える強力な攻撃, 25 Grudges: Armor を 38% 減少, 50 Grudges: Armor を 50% 減少, 75 Grudges: Armor を 63% 減少, 100 Grudges: Armor を 75% 減少,					
Grudge によって効果が増す, 敵の脚へ 112 ダメージを与える痛い1撃, 25 Grudges: 敵が Critical Hit する確率を 5% 減少, 50 Grudges: 敵が Critical Hit する確率を 10% 減少, 75 Grudges: 敵が Critical Hit する確率を 15% 減少, 100 Grudges: 敵が Critical Hit する確率を 20% 減少,					

