

【治癒の光】

護りや飛散と違い重複にも意味がある戦法。
大部隊同士の正面激突に抜群に強くなる。
大部隊同士ですと、瞬間的に致死ダメージが来たりします。特に混乱で身動きできない時にこういったダメージが来ると速化練丹の回復以外ではもはや追いつかないレベルです。残念ながら速化練丹の大半は攻撃オンリーに思考が偏っている人が多く、回復が飛ぶ事はまずありません（致死ダメージバフが乗っていても、反転から混乱呪詛連打しようとする）。この欠点を直せという訳ではなく、利点として利用出来ないかというのがこの戦法徒党を推奨する理由になります。

治癒の光で回復していると、浄化が間に合うようになりますので、増丹練丹等が浄化をバンバン飛ばすと相手の呪詛デバフも減ります。生存率が非常に高まります。特に呪詛丹の多い泰山合戦等では是非採用してもらいたい戦術です。これは口ザンでも問題なく活用出来ます。

極端な話、25人の基本連合+3徒党程の治癒部隊があれば、後退遅れの人以外は生還できるんじゃないでしょうか。

12/4記す 呪詛デバフがなくなりました。
ただ有用性は相変わらずです。足を止めて殴りあう時間が増えたのもあって有用性は以前よりも上がっている感じです。ただ、瞬殺というのは無くなっていますので、治癒の源になっている人は倒されないようにしましょう。痛覚反転などが強力です。

【城壁疾走】

籠城状態になってから無理に場外へ突撃しようとしても、戦法切れる所で待ち構えられたり、門入り口付近で潰されて十分な戦果を發揮できないまま壊滅というのが多くあります。この対策として城壁疾走をやってみてはいかがでしょうか。
敵が群がっている最寄階段下で一斉発動し、階段を上り、門前に群がっている逃げない敵に向かって柱を発射して帰る。素直に下がろうとする敵まで巻き込む可能性はおおいにあります。また敵の攻撃で有効なのは妖術・弓だけとなり、こちらは護り付きですのでまず落とされる程集中砲火を食らうことはありません。

城壁周回が長い所ですと、上った階段から一撃いれてその階段から降りてくる。短い所ですと、反対側の階段まで疾走しながら柱を入れていくスタイルとなります。

敵の反撃がほとんどなく、少しずつではありますが一方的に戦果を上げれるのではないかと思います。

欠点は速化妖・弓意外はまともに攻撃出来なくなること。
練気の矢・気閃撃でちまちま入れるか、簡易回復で味方を回復したりしていく事ぐらいでしょうか。

追記：

この戦法を採用するとやはり全員妖がいい感じですね。
飛散 妖妖妖妖妖
増丹 妖妖妖妖妖
速化 妖妖妖妖妖
速化 妖妖妖妖妖
速化 妖妖妖妖妖

速化1つでも相手が門にべったりとかだと護りも切れているでしょうから十分効果的。
最悪飛散と速化が1徒党ずつあれば十分戦果は上げれると思います。

速化チームは簡単です。詠唱強化からの柱攻撃。
その他のチームはひたすら陰陽転化です。相手のバフを剥がせば柱で止めを刺しやすくなる。
気閃撃なんかもお勧めですね。

【付与剥奪多段撃ち】

あくまでも付与剥奪メインです。理由は2つ。
1つ目は再使用時間。他に良く使用される暗黒は再使用時間が短く、あまりメリットが無い事。
2つ目は付与剥奪の効果非常に強力で味方の被害を抑える事。
他の候補としては攪乱が挙げられますが、浄化一発で解除可能であるなどして少々効果薄。

戦法を発動すると、戦法再使用不能時間 秒という弱体化効果が付きます。
この弱体化効果が付いているうちは陣形の変更等が出来ませんので、別の陣形に切り替えてといった事を行う事は出来ません。

じゃあという訳で、あくまで発射要員を用意しておいて、発動要員だけ回せば問題ないのでは？

戦
戦

戦

まず一番上の徒党が付与を発射します。撃った後、の発動要員を徒党2に回して党首が陣形を設定して発射します。陣形を設定する党首に弱体化効果が付いてないのがミソです。付与剥奪再使用時間は45秒。陣形設定が10秒。狙いから発射まで約10秒と考えますと、20秒に一発発射出来る事になります。さらに3人目に回して発射する頃には1人目が弱体化効果が消えますので、設定して発射という感じです。

基本的に身動きが取れにくいので比較的安定して発射可能な関等では効果的と思われます。5人で発射すると威力と範囲が格段に上がるのですが、人数をそこまで裂くのは勿体無いので最悪4人で回すのが良いかと。極端な話、2PCの人がサブを起動して交互に発射すれば2人でも可能です。

何よりも敵が深く追撃してこなくなるというメリットがあります。

使えそうな位置

関：
関上から 乱戦になればなるほど反撃が先ずこない、関前の全体偵察も可能。

草原：
3-4崖上 投石も比較的配置されてる位置です。
ただ投石がよく置いてある事もあり、相手も良く判っており突っ込んでこないの
わざわざ多段撃ちをする事もないかもしれません。

河畔
9-6崖上から 丁度橋の麓に打ち込む形です。突っ込んでくる場合にもそうですが、後退中に打ち込むとそのまま倒れたりする事も多い位置です。

渓谷：
採集場目掛けて ただ、敵も散開しており、狙われると4人以上のポイントを献上しますのでお勤めのポイントはありません。門からちょっと奥の位置の城壁に立って門に来る敵に打ち込むぐらいでしょうか。

【場内突撃】

いい言葉が思いつきませんでした。
圧倒の人数で門を攻撃されている時にお勤め。

やる事は簡単、対象を取らない範囲スキルを門内で連発するだけです。
ただ、普通にこれをやると相手からの攻撃で死んでしまい、味方に無様な倒れ方を見せ付けるだけになります。

そんな訳で城内等で一斉発動し、神の護りなんかを付けておく必要があるのです。
相手の反撃も必至なのでとにかく防御は高めておきましょう。
無敵スキルがある技能に変更するのも良い。
飛散は特に必要ではありませんので、付与に切り替えておくのがベスト。

盾：戦神を確実に使って、黒倒 咆哮 呪詛と撃っていきましょう。黒倒強いよ。
双；薙ぎ払いしたらさっさと帰りましょう。
戦：大喝 呪詛散布ぐらいしか・・・開幕の徒党疾駆は忘れないように。
弓：火炎矢を。波状は撃破が減るので不要。
丹：反転して混乱呪詛散布。
妖：氷雪 大極。無敵技能がないので無理は禁物。

12/4 呪詛が弱くなりかなり攻撃力が減退しています。
とにかく付与剥奪を当てない事には話しにならなくなったと言えるでしょう。

【波状突撃】

3onが始まった当初から出来れば最強と言われていた戦術。
連合が交互に突撃を繰り返す事で、最前線に戦法効果の掛かった人を常に配置出来る方法。
当初は連合内で戦法同時発動すら出来ない状態だったが、
徐々に出来るようになり、交互とは行かないまでも、順番に突撃しあう環境になってきている。

戦線の移動を見極めるのが非常に難しい。
押し込んだ場合、押し込まれた場合、いずれもすぐに情報を流さないと、
後続の突撃が空振りしたり、突撃を直撃されたりする可能性が高くなる。
これにより順番が崩れると一気に体勢が崩れるのが難点。
大人数で歩調をあわせるのは至難の技というのが良く分かります。

【蘇生突撃】

盟主が死んでしまった場合等で採用出来るでしょう。
祝福は伍必須。最悪護りなしでもいいので、丹を速化にして一斉発動し、
丹のみ前進して蘇生して帰る。他の人は少し後退して待機。
大抵の連合では、少ないといっても丹が4~5人入ると思いますので、
大半が復帰可能と思います。

注意点

一緒に突っ込んで死なない、ミイラ取りにならないように注意。
復帰後は陣の確認は注意。速化している場合は90秒の再使用不可時間が付くので
参加した人は護りを再設定出来ない。徒党長だけ一時的に別の人にして増丹を設定してもらうのが良い。
弱化効果が付いている人は陣形セットが出来ない。戦法に参加した人は弱化効果が付く。
つまり、党員は弱化効果が付きっぱなしでもいい。徒党長だけ付いていない人を宛がえば良い。

手間が掛かるのと、行った人までミイラになってしまいかねないリスクが伴う。
無理に行う事もないが、周りに味方があまりおらず、セーブポイントから遠い場合は
やる価値がある。

細かい手間が掛かるので盟主の人にはそれなりにしんどい。
最初から速化丹があれば入れ替える必要もないので楽と言えはらうが。

5/23ちょっと文章を修正。

10.11追記。時期にそぐわなくなった案を削除。

11.10付与撃ち追加。正直発動要員は暇なので2pcとか推奨。もしくは弓か丹で

11.12門内突撃追加。城上疾走より確実か。

12.4呪詛仕様変更に伴い文章変更

2.19波状突撃追記

5.29蘇生突撃追記