

25人 + 5人案

増丹 治癒 丹丹双双
増丹 神護 丹丹丹丹盾
飛散 祝福 戦戦双双
方陣 速化 妖妖妖妖
方陣 速化 妖妖妖妖丹
激昂 猛進 双双双双

方陣 速化 丹丹丹丹 衛生兵

基本の神の護りと祝福に加えて治癒で味方を回復しつつ攻撃する連合。
基本の25人よりも遥かに防御力が高いのが特徴だ。

今後は祝福 + 神の護り + 治癒 + 攻撃徒党大量というのが基本になるだろう。
工夫があるとすれば、飛散をもう1部隊入れておいて付与剥奪を発射するとか、
攪乱を打ち込むとかそんな感じになるだろうか。

双が多い方が火力が高くていいのだが、まず遠距離から敵の頭数を減らして接近時の事故死率を減少させるのが利口だ。
その後、氷雪等で足が止まった敵を確実にしとめていくのが基本になるだろう。

衛生兵がいると尚心強い。
一戦闘終わった後、蘇生は衛生兵部隊に任せて常時警戒を崩さない等の工夫が取れたり、何でも出来るようになる。
用途を上手く分けた上である程度固まっているのが面白いと思われる。

12.4

呪詛散布仕様変更に伴い、呪詛散布を中心にする案はほぼ成り立ちません。
交流戦で我が部を活躍させてくれる事になった思い出深い技能であり、
残念でなりません。ただ強力すぎると判断したのは合戦でのあり方を考えると正しい選択
であったと思います。特に継続ダメージ乗りすぎでどうにも出来ないというのが無くなって
純粋な殴り合いが増えたのは回復役としての腕の見せ所でもあります。

5.11

治癒の光の利点はプレイヤーが何らかの行動不能状態になっていても回復を続けてくれる事にあった。
呪詛全盛期の頃は、回復しても呪詛DOTで回復分を削られ、にっちもさっちもいなくなるのを
治癒の光が自動回復してくれるので、プレイヤーが呪詛剥がしに専念すれば生存率をキープ出来る
ようになるのが利点だった。

が、現状では呪詛は仕様変更され、ダメージの方も火炎柱となぎ払いという、単発で1000を優に
超えてくる攻撃が増えた。これに対して治癒の光は伍でも260程度で4秒に1回。
とてもダメージ量に追いついていないとは言えない。また増丹徒党で詠唱が早くなるとはいえ、
咄嗟の回復にはとても間に合わない。

従って治癒の光より咄嗟に間に合い、
3人でも十分に威力の発揮する徒党速化を優先させる方が良くなっている。

- ・ 瞬時に回復波式が3発飛ぶと450 × 3回復出来る。
- ・ 前方が混乱喰らっても秒で浄化出来る。
- ・ 敵がいなけりゃ味方蘇生に回れる。

等の利点がある。特に瞬時に回復支援するのは物凄く大きい。体力バーがほぼ真っ黒からでも
全快してくれる事もある。2,3人手馴れた速化丹を入れる連合は物凄く耐久力が上がる。

12.9 25人が主体の時期に15人をわざわざ推奨するのはナンセンスである事から削除。

5.11 速化徒党推奨のすすめ