

何気ない話や忘れがちな事を記載。

## 気絶？

行動を阻害するスキルには気絶や昏倒・脳震盪など、色々な記載があって分かりにくいです。これは二種類あります。

一つは、誰かが効果中に殴ると効果が解消されてしまう物

これは火炎柱の炎上効果といった追撃の微弱なダメージでも解消されます。

少数の対人戦では敵の頭数を一時的に減らす戦術が有効で、その状態を作り出すこれらの技能が強力なのですが、逆に簡単に起こしてしまう火炎柱等は使用を控えた方が良い傾向があります。

大人数ですと、単純に火炎柱を大量に打ち込んで倒す方が有利です。

- ・ 突進
- ・ 頭盪波
- ・ 睡眠
- ・ 混乱
- ・ 灼熱地獄
- ・ 近接射撃

一つは、誰かが効果中に殴っても効果が継続される物

- ・ 剛撃
- ・ 落心

頭盪波は徒党刈りする場合、気力を消費する通常攻撃と同じような感じになりますのであまり有効ではありません。突進も同様なのですが、高速移動がある分咄嗟の効果が強いです。抗・突進が発生しないのも有利です。

混乱は敵から受けた効果では回復しますが、味方の攻撃では回復しません。上手く散開して浄化をかけてあげましょう。

## 無効時間のある技能

相手の行動を阻害する技能のうち、強力な効果を持つ物には

無効時間が発生します（約20秒）。この効果があるうちは、同じ技能を食らってもその効果が出る事はありません。（抗・（技能名）の形で無効時間バフがつく形になります）

- ・ 剛撃
- ・ 落心
- ・ 混乱
- ・ 頭震波

（その他検証中）

この効果はバフ制限に引っ掛かる。既に10個バフが掛かっていると無効時間バフが弾かれ、連続で混乱してしまう悪夢を味わう事もある。

## 渾身撃（防御スキル）

攻撃した場合に追撃が入る場合があります。

この追撃にさらに追撃が入る場合があります、

自分の攻撃

渾身撃

渾身撃

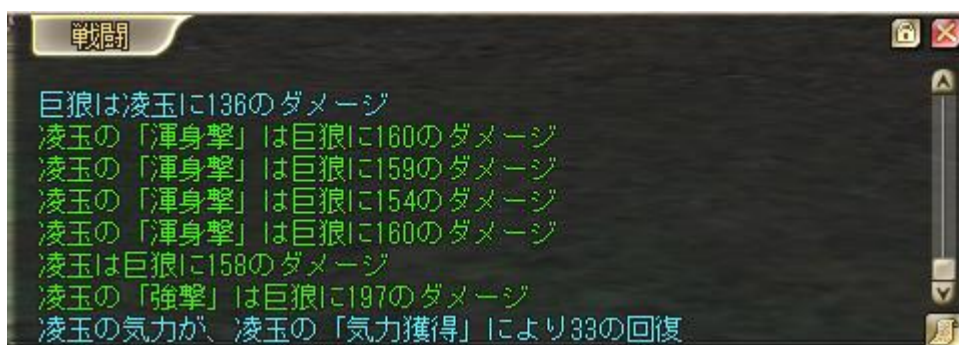
渾身撃

といった数発分が同時に入る事も極たまにあります。

最高は4回（1回のみ確認）、3回（5回ぐらい発生したかな）

またいずれも適中する可能性があります。

少人数の部曲戦などではこれを入れておいて火力不足を補うチャンスを得るのもいいかもしれません。



## 追記

渴望使って、運が良いと、渾身撃適中×3とか出ます。  
通常攻撃等も組み合わせると一瞬で落とせる可能性も・・・  
部曲戦等で攻撃力に乏しい防御としては入れておいていいスキルではないかと思います。

技能IVが上がると、発動回数が増えるらしい。(発動率は変わらず)  
渾身撃参だと6回発動というのもあるようだ。

例えば、暴虐込みの気魂撃式で  
通常 + 渾身撃6発  
気魂撃式 + 渾身撃6発  
の全てが適中ダメってのもありえない話ではない。  
通常攻撃が200ダメージとすると適中で400の暴虐で440 × (7+6)=5720。  
気魂撃適中が2000の暴虐で2400。  
合計して8120ものダメージが期待出来る・・・かもしれない!!!! (んなわけねえwww)

## 合戦の戦果

合戦自体の勝敗はKillとDeadの数で決まる。彼我のレベル差により入る得点が微妙に上下する。  
40:40だと25点という話らしい。50だと30点になるそう。  
相手のレベルが高いと点数が上がり、低いと下がるみたい。  
まあそんな事にせず倒しまくれば点数は増えるのでOK。

戦果の方は与えたダメージ・回復した量・資材運搬等が点数で表される形となっている模様。  
恐らく与えたダメージ÷固定数、回復したダメージ÷固定数になっていると思われる。  
恐らく回復の方が楽な数値になっていると思われる。  
採集の方も運んだ数÷固定数だろうと思われる。

この戦果にはKやDはあまり絡んでいない模様。  
同じ技能で30Kしても10Kの人に点数負けたりするのはその結果だと思われる。  
例えば勝敗には全く関係ないが、魂移法や生気転換といった体力減少スキルを連打して  
回復しまくっていると点数は意外に稼げるかもしれない。

部曲名声については、取った戦果を人数平均で割った数に応じてポイント出されているとか・・・  
0~1000 1点  
1000~2000 2点  
2000~3000 3点  
見たいな感じ?

これが本当だとしたら地道に飛散・増丹なんかしないでコバンザメで火力ドーン  
が一番稼げる事になるわけだが・・・  
事実だとすると完全な失敗仕様。

## 合戦場からの脱出

戦闘が終了したらログアウト。  
もしくはキャラチェンジ  
敵に囲まれて逃げ場無し失点嫌って言う人はログアウトかキャラチェンジ。

## 偵察者(伏兵陣形技)

味方の伏兵も暴き出すらしいので注意してください。  
改善されたようです。

## 戦法発動

障害物が邪魔になって詠唱に参加出来なくても、有効範囲内に居れば効果を受ける事が出来る。  
ただし、戦法IVは下がる。  
例えば、5人で発動すれば本来は戦法・伍が5人に掛かるわけだが、  
この状態になると、戦法・四が5人に掛かる事となる。  
これは障害物に引っかかる他に、詠唱開始前に別の技能を使っているところの状態になる。  
これを利用して、血の渴望発動と同時に剛力発動して移動開始。  
有効範囲ぎりぎり戦法効果を貰う事で剛力詠唱を既に終了した状態で  
部隊の先陣を切る白兵部隊が誕生する。  
あまりやりすぎると戦法・壱とかになっちゃうので徒党内で話し合っておくのがいいと思います。

## アイテム解除一覧

鈍化開放で解除可(丹華含む)  
突進・頭震波・落心・止脚・鈍化の策・近接射撃・氷矢・釘付け・混乱  
体力吸収・催眠・氷結掌・氷結撃・氷雪嵐・灼熱地獄・心身疲労

弱化解除で解除可(果菜盛り合わせ・蜜桃香茶)  
止脚・鈍化の策・氷矢・釘付け・体力吸収・氷結掌・氷結撃・氷雪嵐

## 心身疲労・矛落とし

浄化(太清丹・神秘湯含む)  
全部解除可。

気絶中は自分に撃てませんので当然解除も出来ません。  
注目すべきは鈍化開放。戦術の技能をほとんど解除出来ます。  
丹で部曲戦出るときは浄化2枚に鈍化開放ありかと思えます。

鈍化開放で消せないのは沈黙と剛撃。  
(戦の初手は沈黙で安定して良いと思えます)

## 身動き不能状態

移動を遅くする技能が2種類重なると敵が身動き取れなくなります。(その場でじたばたする。1種類を複数では止まらない)  
VSボス戦等では非常に有効な手段です。ボスは露骨な行動阻害系(釘付け・氷雪嵐等)の効果は無効化する傾向にありますが、鈍足系は無効化しない事が多く有効です。

- ・ 氷結撃
- ・ 鈍化の策
- ・ 氷矢
- ・ 心身疲労
- ・ 氷結掌
- ・ 体力吸収

特に良く使用されるのは心身疲労ですが、氷矢とかも結構強力です。

## 基本射程

投射31m、他2m  
術全般31m (陰陽転化札含む)  
強弓+3m、腕前+4m、合わせて38m

## 気適中依存技能

錬気の矢(防御)  
火炎矢(投射)

## 技能使用負荷時間

防御  
ぶちかまし1.5秒、矛落とし3.5秒、気魂撃3.5秒、後は大体2秒(構えとか)  
攻撃  
流血閃1.5秒、突進0.5秒(インチキ)、連撃5.5秒、後は大体2秒(集中とか)  
戦術  
攻撃系全般3.5秒  
投射  
爆裂・釘付け3.5秒、刻印・氷・火2.5秒、火炎矢4.5秒  
錬丹  
大体2秒  
妖術  
気閃撃2.5秒、後は大体2秒

某所より引用  
錬丹は体力上昇は2秒だが、残りは1秒のような気がする。  
攻撃もちっと微妙。剛撃は比較的短い。

## 再調査要

## 致命傷付けると適中ダメージって増えるの？

適中率が8%までは増加するようです。8%を超えない場合は致命傷を入れる。

## フレア

ピコンピコンという音ともに目印になるフレア。  
送る対象を変える事が出来ます。

地図をクリックするのみ：徒党員のみ  
Shiftキー+クリック：連合員全員  
Ctrlキー+クリック：連合内党首

Shiftキー+Ctrlキー+クリック：戦場内にいる味方全員

## 相打ち

突進VS突進は両者気絶有。  
それ以外は不明、足が速い方が有利？

ちょっと検証中の所もあり、おかしいなと思う事もあるかと思いますが、  
その場合はコメントを書いてもらえると助かります。

## 採集納入箱

採集物を約100回入れると耐久力が1下がります。  
元が200/200ですのでかなり持ちますね。

## 仙輝水

使用すると武器耐久度が20減る代わりに、下記の効果が発動するようになります。  
結構頻繁。回数は20回、並は3分、上級は5分と予想されます。  
防御 防御+20%&受止め+20% 山桃:10 梔子:15  
戦術 速度-20%&命中+20% 龍眼:10 瓢箪15  
攻撃 回避+20%&適中+2% 龍眼:10 牡丹:20  
投射 攻撃+20%&命中+20% 山桃:10 海芋:20  
錬丹 妖力+20%&気防御+20% 山桃:10 蕎麦:30  
妖術 妖力+20%&気適中+2% 龍眼:10 莓:30

某所より抜粋させて貰いました。  
尚、部曲砦で新作物が密かに作れるようになっていますが、  
それとも交換出来るようになっていて、上級仙輝水もあるみたいです。  
上級は上級作物(上級山桃等)を同じ数だけ用意する必要があるみたいです。  
水をやった時にピーンっていう成功音がたまにします。  
これが何回か起こった作物が上級作物になります。

## 仙輝水の不具合

仙輝水の効果が発動すると、  
陣形セットがりセットされて無陣になってしまう不具合がある模様。  
盟主はほぼ確実に起こるっぽい様子です。  
党首も注意した方がよさげ。

## 氷PD産指輪の勧め

部曲戦や合戦等では白兵技能は気適中があっても何の関係もない事から  
腰帯をつけている人が多いです。特に金属は金属鎧自体に受け止め値があるため、  
腰帯の受け止め値がより効果的に働きます。

受け止め値は生産で作れる物としては腰帯にしか付かないのですが、  
**氷PD産指輪にはなんと受け止め値が用意されているのです、**  
また妖力値は生産物と同じように用意されています。

部曲戦では適中の有無も効果があるため腰帯が良いですが、  
合戦では単体攻撃で適中を出してもゴミみたいなもんです。  
それなら、妖力を上げて回復波の効果を高めた方が良い、  
そういう意味で妖力と受け止め値を持つ氷PD産指輪が良いです。

錬丹のアクセも氷PD産指輪に俊足玉がお勧めです。  
妖は首飾りの方がよさげですがw

## バフ・デバフが重なる技能

- 1.自分がかけた・他人がかけたを通じて1つしか掛からないもの
- 2.他人がかけたものが重なるもの
- 3.効果は出るけど無効時間があるもの

1の技能は基本的にその名称のバフ・デバフが一つ付き、そのレベル以上の技能でないと効果を  
発揮しません。他人のものであっても同じルールです。  
2の技能は同じ名称のバフ・デバフが大量に並びます。そのレベル以上の技能でないと効果が  
ないのは1と同じですが、自分のかける技能のみが効果発生の有無を分けます。  
3は少し特殊で、効果は出てるんだけど無効時間に弾かれて効果無しになるもの。

## 1.の技能

活性化・氷結撃・鈍化の策etc

## 2.の技能

火炎柱・再生・氷雪嵐・突進etc

## 3.の技能

落心・剛撃・混乱etc

これにより効果無しになった場合、ダメージも一切無効になります。  
特に部曲戦では致命傷にもなりかねないので注意しましょう。

基本的に上級技能が無く(確実に上書き出来る)、  
効果が強い、沈黙や止脚が有効なのも分かりますね。

敵将評価(魏視点)

とにかく強力な範囲技能を持つものが手が付けられない。  
逆に単体攻撃しか持たないものは空気化しがち。

# 呉

## 1．甘寧

翻江倒海。吹き飛ばし効果 + 移動するたびにDOT500ダメージ。  
吹っ飛ばされて気付かずに集合するとDOTで即死というのが多い。

**まず動かない、浄化を確実に入れる。**

甘寧は他に持っている技能が少ないのが、翻江倒海率がやたら高く、連合に一撃入るとかなりの死亡者を出してしまう可能性が高い。熟練者は落ち着いて浄化を飛ばす事。  
知識がない人は集合しようとして死んでしまう事が多いのは仕方ないかと思う。

## 2．孫尚香

百花斉放。1000前後のダメージ + 140DOT。適中が出たら即死者もできる可能性がある上、  
遠距離からがんがん撃ってくる。遠距離からというのが問題で、盾が近寄れない位置にいたり、  
敵が近くにいたりするのが厄介。来たら、連合毎後退して護りを常時展開しつつ浄化したほうが安全。  
回復波改も使う。

## 3．周瑜

火炎柱改。とにかく集団に叩き込まれるのが怖い。軍師型らしく威力も高い、  
狙われた人は逃げるのが無難。

灼熱地獄改。対象は1人なのでそれほど恐怖ではないが、気絶効果がある。  
仕様上護り党首が狙われる事が多いので阻害される危険もある。  
周瑜は他にも多量の技能を持っているため、範囲を打たない可能性も比較的高い。

## 4．陸遜

火焼連営。ダメージは低いけどDOT170との事。比較的単体攻撃も多い。落ち着いて浄化しよう。

## 5．孫権

比較的単体攻撃が多い。

## 6．孫策

比較的単体攻撃が多い。

## 7．太史慈

比較的単体攻撃が多い。しかも気力ダメージ技能が。数人で対象者に簡易回復してれば空気に近い。

# 蜀

## 1．張飛

豹頭環眼。範囲攻撃 + 沈黙16秒。なんか浄化も効かない雰囲気。威力もやばいののに回復が出来なくなる  
という最悪技能。激戦地で打たれると手が付けられない被害が出る可能性もある。

火炎柱改。何故この脳みそ筋肉ダルマが火炎柱を撃てるのか説明してください。全く意味不明。

捨て身改伍。基本的設定で攻撃力高めと思われる張飛の長所を伸ばした技能。

そして武将は体力ほぼ無限ともいえる存在なので弱点がない。これで範囲を打たれたらどうしようもない

## 2. 諸葛亮

火炎柱改。軍師系の特権でしょうか。彼の柱は非常に痛い。適中も出やすく1800~2200は持っていく。DOTのダメージも大きい。狙われた人は離れないと、体力の低い人は巻き添えで即死することが多い。氷雪嵐改。ダメージは低いが動けなくなる。この後柱改や敵の突撃が来るととても嫌な気分になれる。

## 3. 関羽

火炎柱改。蜀の武将は何故、火炎柱改が打てるものが多いのか詳しい説明を求めたい。魏の武将が単体攻撃が多い奴が多いのと比べて雲泥の差があるのですが、なぎ払い改もかなり強力。ただ関羽も技能が多くて、会ったらこれを必ず使う訳でもないのが救い。

## 4. 劉備

火炎柱改。いやもう馬鹿にしてるだろう何人目だこの柱改。ただ、単体攻撃とか味方支援が多いのも特徴。瞬間移動しながら単体攻撃しに行く方が多い感じ。

## 5. 趙雲

氷雪嵐改。孔明のそれと一緒に。翻江倒海。甘寧のそれと一緒に。確かにやばいのだが、趙雲さんは非常に多芸。あまり倒海しない方が多い。まあAI弄くったら即張飛と同ランクですが。

## 6. 黄忠

百歩穿楊。遠距離範囲。混乱付き。DOTがないので混乱さえ消せばなんとか。みだれうち改。狙われた人はまず倒されるダメージ。必殺の矢改と入れ替わってる気がします。黄忠の攻撃はほとんど全てに昏倒攻撃がつくと思われ。倒れたまま延々と攻撃され続けます。弓矢である事も嫌な理由の一つで、PCキャラが進入不可能な山の上から連打してきたりも多いです。じじい自重。

## 7. 馬超

蜀軍武将唯一とあっていい安牌武将。単体攻撃 + 気力ダメージ技能が主。

呉は2トップが非常に強力です。洒落にならない損害を出しているはずですが。ただ、単体攻撃系も多いのが特徴です。

蜀の武将は馬超を除き、全員がやばい範囲技能持ち。それぞれ多芸である為、使用される確率が下がっているのが幸いですが、発動したらやばい事には違いありません。何らかの意図を感じる仕様です。

魏の武将は頑張っているのか聞いて見たい所です。魏民から見た武将はなんか頑張っているようには見えません。速攻で連れられてどっか行ってしまふ印象しかありません。許?さんだけは相当頑張っている場面を見ますが!

## 8.11戦法発動を追記

## 8.13無効時間のある技能追記

## 10.2合戦の戦果を変更

## 10.10技能関係は個別技能ページと重複するため削除。

## 1.7渾身撃追記。

## 1.29基本射程等を追記

## 2.6射程、適中率アップでダメージアップ?を追記

## 2.10鈍化開放・浄化・弱化解除 (果菜盛り合わせと入れ替え)

## 3.17採集箱追記

## 4.23アイテム解除一覧修正

## 5.7敵将評価追記

## 5.8仙輝水効果追加

## 5.10甘寧のDOTダメージ400 500に訂正。昨日も大きな被害が出ました。まじきち

## 5.13氷PD産指輪

## 5.15仙輝水と部局砦作物の交換リスト追加

## 5.18仙輝水の不具合追加、いずれ修正されるでしょう。

## 5.29パフ・デパフが重なる技能について