

各技能の役割・有効技能などを簡単にまとめて見ました。  
これらを元に自分用の技能群をカスタマイズして行って下さい。  
逆にこれらの技能がないと、前線で敵を倒すという活躍は難しくなると思います。

また移動力が特に重要となります。  
とりあえず疾駆壱（戦術lv8）は絶対覚えておきたいです。  
前線に立ちたい人は俊足（戦術lv22）まで。

## 防御

罵倒lv26、戦神の盾lv28

とりあえず罵倒、相手のスキル発動を阻害する技能としては最高クラスです。  
対象を取る技能全てを潰します。陣形技も例外ではありません。

(推奨案)

罵倒・戦神の盾・気魂撃・矛落とし・ぶちかまし・  
疾駆・氷の盾・痛転気・気流飛散・渾身撃  
迅速・速化・生氣・俊足・俊足改

とにかく速攻で突っ込んで罵倒の為に足系を豊富にしておく事。  
また戦神の盾(咆哮)・回復波札&神秘湯の詠唱速度を速める為、迅速速化を推奨。  
残念ながら、盾は攻撃力はしれている。  
罵倒をかけて即離脱し、集中攻撃を逃れ、少し下がって前線に神秘湯を飛ばしてやるのが良い。  
暇があったら陰陽転化札と気魂撃&矛落としを打ち込んで見ても良い。

## 攻撃

薙ぎ払い壱lv10・薙ぎ払い弐lv36  
突進壱lv8、突進弐lv48  
連撃壱lv16、連撃弐lv36

突進して連撃で確殺、もしくは薙ぎ払いで大量ダメージ。  
やられる前にやれば合戦でも変わりません。

(推奨案)

連撃・薙ぎ払い・薙ぎ払い・突進・突進  
剛撃・破心撃・疾駆・捨て身・集中  
生氣・俊足改・俊足・暴虐・強力  
党首が多いなら迅速速化を候補に。

一撃の破壊力重視の構成。大抵は渴望徒党です。  
敵のど真ん中でなぎは戦果を上げれるポイント。  
いくら火力があってもその地点まで行ってなぎを入れないと話しになりませんので  
脚速度は重視しておきましょう。また少数戦も起こる場合があります。  
この時のためにも剛撃や突進・連撃の即殺技能は用意しておきましょう。  
(合戦では鼓舞は嫌われる傾向にあるので使用しない方がよいでしょう)

## 戦術

徒党疾駆壱lv14、徒党疾駆弐lv28、落心lv30、沈黙lv32、徒党疾駆参lv44  
俊足lv22、**俊足改lv40**

足系スキルが多く味方の移動を助けます。  
さらに追撃時に相手の行動を阻害して戦果を効果的にする役割を持ちます。

(推奨案)

落心・止脚・沈黙・索敵・連撃  
大喝・徒党疾駆参・徒党疾駆弐・疾駆参・疾駆弐  
俊足・俊足改・生氣・迅速・速化

範囲攻撃技能を持たない為、火力として活躍するのは難しいでしょう。  
防御と同様、思い切って迅速速化を実装し、回復波札や呪詛散布札、神秘湯を撃って援護

を狙って見るのも面白いと思います。

戦法一斉発動後に徒党疾駆参は必須、退却時や行軍中は徒党疾駆式を後方で撃って部隊の間延びを防いだり、索敵を撃って伏兵対策を取る事が多くなります。

行軍中用に徒党疾駆を3枚入れてスペシャリストになるのも良いと思います。

戦闘する場合はノ選択有名プレイヤーで相手のキープレイヤーに沈黙や落心を叩き込んで相手の今後の行動にも影響があるような形で動くのが良いでしょう。

地味ですが、2、3人は居てくれないと非常に困る技能。

## 弓術

釘付けlv22、波状攻撃lv30、

牽制・とどめ色々出来ますが攻撃力自体はあまりありません。

目的に応じて考える必要がある通な技能です。

(推奨案)

爆裂矢・爆裂矢・爆裂矢・狙撃の構え・波状射撃・

疾駆・疾駆・釘付け・索敵・連射

迅速・速化・俊足・生氣・俊足改

突撃連合に加わってもあまり旨みが無い技能です。

ソロで偵察や、突撃連合の周りで索敵を連発したり、詠唱中に突っ込まれそうな時に

波状射撃で一瞬の時間を稼いだりという玄人向けな作業が好きな人は是非。

敵を次々撃破するのは非常に難しいのであくまでも支援として考えた方が味方への強力な支援となるでしょう。索敵や連合の周りを色々動く事になるでしょうから、足技能は充実させておきたい。また咄嗟の波状射撃は詠唱速度が速くないと間に合わずとなるので迅速速化は欲しいです。

この二つがあると回復波札と神秘湯での援護もしやすいのでお勧めです。

前線での偵察及び相手偵察との戦闘では爆裂矢と釘付けが主体となります。

単純にやられるのは勿体無いので勝利して偵察エリアを拡大するのが重要です。

## 練丹

簡易回復lv1、16、36、

浄化lv14、回復波lv24、混乱壱lv26、痛覚反転lv28、蘇生lv30、蓮華lv34、回復波式lv44

支援型(増丹)

簡易回復・浄化式・回復波式・回復波壱・痛覚反転

蓮華・疾駆・浄化壱・蘇生・精神集中壱

迅速・速化・俊足・俊足改・生氣or治癒

突撃型(徒党速化)

簡易回復・浄化式・回復波式・回復波壱・混乱

蓮華・疾駆・痛覚反転・蘇生・魂移法

迅速・速化・俊足・俊足改・治癒

以前は呪詛散布連打が非常に有効でしたが、今は出来ません。

主に回復と浄化による支援が主体となります。

増丹徒党配備

基本的に無理に前に出ず(相手の混乱や罵倒を食らわない位置にいるのが望ましい)。

相手の混乱や罵倒を即座に浄化し、回復波で回復していきましょう。

前になりそうな時は痛覚反転も入れておくといいかもですが、

後方に居る事に専念すれば無しでもいいけます。

混乱はあると便利なんですけど、無理して撃ちにいってしまう傾向が出るので、外して浄化の数を増やした方がいいと思います。

徒党速化配備

こちらは2通りの動きが考えられます。先頭を走って突っ込み、敵の塊で混乱を撃つ形と

回復技能を即座に連発して味方を支援する形。後者は罵倒や混乱食らって空気にならないように。

特に後者は上手い人が2、3人居ると連合の耐久度が格段に上昇します。

(速化丹だからと突っ込んで一緒に混乱して乙を減らすように)

蓮華があるので復帰しやすい点と、付与といった妖力や気適中を入れる旨みがあまりない事から

迅速速化をつけて徒党長を任せやすいのもあると思います。

# 妖術

氷雪嵐lv24、火炎柱lv28、詠唱強化lv32、火炎柱式lv44、太極波式lv48

火炎柱・氷雪嵐・太極波・生氣転換・簡易回復  
疾駆・詠唱強化・陰陽転化・火炎柱・精神集中  
俊足・俊足改・付与・生氣・能力

即化からの範囲攻撃が全てです。  
後方の塊に火炎柱・近い塊に氷雪嵐、これで白兵突撃も戦果を十分稼げます。  
残った敵に気閃撃・陰陽転化、陰陽転化はダメージもアップしており、かなり強力です。  
敵の練丹の反転や蓮華を剥げれば神、

範囲技能と単体技能のバランス。  
自動技能のバランスが難しいです(党首は迅速や速化も欲しい)  
自分の連合の動きによっては、氷雪や太極といった自分中心技能を全部捨てて、  
全て火炎柱や陰陽転化といった遠距離対象技能で固めてしまうのもあります。

また妖力が高い為、回復力も比較的高いです。  
徒党速化の1つは回復波札に、簡易回復で逃走中の味方の体力回復。  
こういう事も上げてほしい所です。  
特に回復波札は、撃破点だけでなく、回復点でも戦果ポイントを稼げますので  
得点厨にはお勧めです。何より味方を大きく助けていますしね。

# 全体

攻撃職は出来ればlv40以上は欲しい所です。装備の数値が段違いになってくるので  
ダメージに関するステータスが大きく違うのです。  
頑張るlvアップしてください。  
lv49武器の攻撃力は半端ありません。  
なぎや火炎柱では1500 を超える威力があったりします。  
低レベルでは一撃で倒される事もしばしば。  
lvが上がると体力も増えます。従ってlvは上げておくべき  
現状では40 + 自動技能体力(防御技能lv10)が最低水準と思われます。  
大体総合lv40布装備で1300前後、体力付きで1500ぐらいになります。

金属鎧は範囲攻撃技能無し 味方支援も重視した方が良い。  
布鎧は簡易回復を1つ持っているとお後退中のデバフ死を減らす事が多い。  
怪我解除後の何気ない体力減もお手軽に回復出来る。武將に狙われた時は特に便利。  
双は自分だけは絶対に生き残りつつ敵を攻撃していく方法を身につけましょう。  
瞬時回復アイテムは重要。  
弓は個人の動きに自信のある人むけ。  
偵察や咄嗟の波状は実は突撃連合より個人技能が求められます。  
敵が行ってしまった後の突撃情報とか、  
味方が壊滅してからの波状射撃とか何の意味もありません。  
偵察するにしても相手の有名人を知っておく。  
敵の連合の数や大体の動きの癖を掴む、伏兵対策も十分に作る。  
といったゲーム内外の知識や勉強も十分しておくべき。  
他ゲームで飛び道具が強いからなんとなく、弓、では活躍の場は残念ながらほとんどありません。

6.15初回作成  
8.12少し追記  
12.25練丹の呪詛見直し  
1.6見直し  
5.12誤字修正  
5.20技能とか見直し