

## 飛散陣形

片手具 移動速度+5 気防御力+2  
 双手具 移動速度+5 気防御力+2  
 両手具 移動速度+5 気防御力+3  
 投射具 移動速度+5 気防御力+2  
 練丹具 移動速度+5 気防御力+2  
 妖術具 移動速度+5 気防御力+2

戦法名	使用条件	気力	準備	持続時間	再使用	対象	効果
祝福	総合lv20	150	5.0	20	30	自分	党首の周囲にいる仲間の移動速度を上げ、すべての弱体効果を取り除く
付与剥奪	戦術lv30	200	5.0	-	45	地点	対象から全ての強化効果を取り除き、取り除かれた効果の数に従ってダメージを与える
誘爆の策	戦術lv40	250	5.0	8	60	敵	一定時間後に目標を爆発させ、周りの敵を巻き込んでダメージを与える

### コメント

陣形効果でも足が早くなる他、他の陣形にありがちなデメリットが無いのが素晴らしい。  
**祝福**

人数が増えると移動速度が上昇。弱体化除去能力も強力。  
 突撃時には必須の戦法。5人揃えておきたい。

### 付与剥奪

人数が増えるとダメージ増加。3人で80/1個、4人で120/1個、5人で160/1個と思われる。  
 大量にバフがかかる一斉発動突撃に直撃させると効果が大きい。  
 適当に連発してるだけでも、バフを剥ぎ取って行くため、財布にもダメージが大きい。  
 対象が地点のため、当て安いのも魅力。

### 誘爆の策

8秒後に爆発してダメージ。人数増えるとダメージ増加。  
 敵を対象にとる為、非常に当てにくい上に浄化で除去出来る。  
 今の仕様では非常に使いにくい。  
 参600ダメージ、四900ダメージ、伍1200ダメージ

## 鉄壁陣形

片手具 防御+3 受止値+4 気防御力+4  
 双手具 防御+2 受止値+2 気防御力+2  
 両手具 防御+2 受止値+3 気防御力+3  
 投射具 防御+2 受止値+2 気防御力+2  
 練丹具 防御+2 受止値+2 気防御力+2  
 妖術具 防御+2 受止値+2 気防御力+2

戦法名	使用条件	気力	準備	持続時間	再使用	対象	効果
聖なる盾	総合lv20	150	6.0	40	90	自分	戦法参加者全員を強力な障壁で包み、すべてのダメージを吸収する。また、攻撃を受けるたびに周囲の敵にダメージを与える
反撃の盾	防御lv30	200	6.0	?	45	自分	盾を装備した徒党員の受止率が上がり、受止めが成功するたび攻撃してきた敵に気力ダメージを与える

攪乱	防御 lv40	250	5.0	30	75	地点	定期的に敵にダメージを与え、気絶させる可能性のある 弱体化効果を付与する
----	------------	-----	-----	----	----	----	---

#### コメント

12/18のアップデートで鈍足効果はなくなりました。  
とは言え、使い勝手の方はまだ微妙です

#### 聖なる盾

PO1時代には凄まじい破壊力だったが、仕様変更された。  
当時は遠距離攻撃でも反射され、攻撃した人の周囲にダメージが出ていたため、  
味方軍がすぐに崩壊して行く状態だったのだ。  
さらには継続ダメージ毎に反射ダメージが発生していた。  
聖なる盾をかけて突っ込むだけで敵陣が壊滅して行くと言う凄まじい強さだった。  
現在は白兵攻撃のみに変更され、ダメージ自体も当時に比べて格段に上昇している為、  
すぐに剥がれてしまう状態になってしまっている。

現在では反撃ダメージが微弱と思われる数値になっている上、継続ダメージでは反撃できず、  
白兵戦のみダメージ反射という形になっている・・・

が、現在の呪詛散布・火炎柱の全盛を考えると、昔の仕様に戻しても面白いかもしれないと思う。  
参800ダメージ吸収、四1000ダメージ吸収、伍1200ダメージ吸収

#### 反撃の盾

効果はともかく発動条件が厳しい、受け止めに成功しないと効果が無い？

(検証中、ダメージ受けたら発動しているような気もする)

一発発動するとほぼ気力を空に出来る。

長期殴り合いになりそうな場合に意外なうざさを見せる。

**尚、効果を受けるのは盾装備者のみ**なのが残念だ。

妖術に対しての弾き返して発動するかは未確認(多分しなさそう)

罵倒で自分にタゲを引っ張れるのも魅力。

暴虐気魂の盾になれるなら、複数に当てるのは難しい付与剥奪よりも

地味に効果がありそうな気がする。

ほとんどが白兵技能になりがちな部曲戦ではかなり効果ありと思えた。

常時暗黒撃ってるようなもん。

#### 攪乱

浄化で除去出来るものの、気絶効果は強力。

城門内から嫌がらせに撃つのがいいだろうか。

5秒ごとに7回判定で気絶効果アリ。

参150×7ダメージ、四170×7ダメージ、伍200×7ダメージ

### 伏兵陣形

片手具 気適中率+2

双手具 気適中率+2

両手具 気適中率+2

投射具 気適中率+2

練丹具 気適中率+1

妖術具 気適中率+1

戦法名	使用条件	気力	準備	持続時間	再使用	対象	効果
潜伏移動	総合 lv20	150	6.0	120	15	自分	他のPCから見えない状態で移動できるようになる
偵察	総合 lv30	150	5.0	?	60	自分	定期的に徒党員の周囲を偵察し、隠れている敵を発見する

奇襲の刃	総合lv40	200	2.0	-	45	自点	敵に見えない状態から敵単体に奇襲攻撃を行う
------	--------	-----	-----	---	----	----	-----------------------

#### コメント

有効範囲内に居ると、放置状態で透明になる、忘れがちなので覚えておきましょう。

#### 潜伏移動

人数が増えると効果時間増。透明な状態は敵NPCも反応して来ない。ただし、罠に掛かると姿が見える。

有効範囲内から出ると姿が見えてしまう。

また戦闘状態、継続ダメージなどでも姿を隠す事が出来ない。

スキルを使用すると一瞬姿をあらわすが、しばらくすると消える。

相手に継続ダメージを与えたまま逃げられたりすると、長時間戦闘状態になり、

隠れられない場合があるので要注意。

参2分、四3分、伍5分

#### 偵察

人数が増えると効果時間増。索敵範囲はそれほど広くは無い(1画面程度)。

採集徒党がこれをかけながら採集したり、突撃連合にくつついて行く時に

これをかけていたりしてあぶり出しをするのも面白い。

三1分、四1分30秒、伍2分

#### 奇襲の刃

人数が増えるとダメージアップ。発動が他の戦法に比べて格段に早い。射程距離が短い。

かなり至近距離で撃つ必要があります。火力不足を補う為には是非発射したい。

党首の攻撃力に依存、適中もあり。

## 射撃陣形

片手具 命中値+3

双手具 命中値+4

両手具 命中値+3

投射具 命中値+4 攻撃距離+5

練丹具 命中値+2

妖術具 命中値+2

戦法名	使用条件	気力	準備	持続時間	再使用	対象	効果
百発百中	総合lv20	200	6.0	30	30	自分	徒党員全員の攻撃が必ず命中するようになり、適中率も上がる
一撃必殺	投射lv30	200	5.0	-	45	敵	敵単体に一撃必殺の致命傷を与える
連環の矢	投射lv40	250	5.0	15	75	敵	目標の体力、気力、攻撃力を下げ、一定時間後に周囲全てに効果を移す

#### コメント

投射のための陣形。陣形効果で射程が伸びるのはありがたい。

#### 百発百中

人数が増えると有効攻撃回数増。適当に発動して攻撃出来る。命中率アップはあまり実感できない

射撃じゃなくても使える。

参適中率3%、四適中率4%、伍適中率5% いずれも命中率+100%

#### 一撃必殺

対象と周囲にダメージ。人数が増えるとダメージ増。対象が敵であり、当てにくい。

当てても倒しにくい。従って別の奴を使うべき。

## 連環の矢

周囲全てというのが問題、自軍も効果範囲。対象が敵というだけでも使いにくいのに、掛かっても突っ込まれると味方がその効果を受けるという・・・  
何かのバグだろうか、

## 増丹陣形

片手具 最大気力+2 技能準備時間+1 攻撃速度-3 命中率-1 適中率-2  
双手具 最大気力+2 技能準備時間+1 攻撃速度-3 命中率-1 適中率-2  
両手具 最大気力+2 技能準備時間+3 攻撃速度-3 命中率-1 適中率-2  
投射具 最大気力+2 技能準備時間+1 攻撃速度-3 命中率-1 適中率-2  
練丹具 最大気力+4 技能準備時間+5 攻撃速度-5 命中率-2 適中率-3  
妖術具 最大気力+5 技能準備時間+5 攻撃速度-5 命中率-2 適中率-3

戦法名	使用条件	気力	準備	持続時間	再使用	対象	効果
神の護り	総合lv20	200	6.0	30	30	味方	仲間単体に対して使うと、対象とその周囲にいる仲間にダメージ軽減効果を与える
治癒の光	練丹lv30	250	7.0	30	60	味方	味方単体に回復の気を投射し、その周囲にいる仲間は数秒ごとに体力が回復するようになる
意気消沈	練丹lv40	300	5.0	30	45	敵	目標の周囲に対し、定期的に気力ダメージを与える

### コメント

技能準備時間の短縮が素晴らしい。

### 神の護り

人数が増えると軽減率が増える。何はなくともこれだけは必須といえる戦法。格段に生存率が上がる。これも5人で発動したい所。  
参効果時間24秒、軽減30%？、四効果時間27秒、軽減40%？、伍効果時間30秒、軽減50%？

### 治癒の光

人数が増えると回復回数が増加。範囲再生のような戦法。瞬殺ダメージの撃ち込み合いになるため神の護りの方が優先すべきだが、余裕があればこっちもかけておきたい戦法。  
この戦法の回復量は非常に高く、戦果ポイントを凄まじい勢いで獲得出来るため、客将を召還しやすいというメリットがある。  
回復量は戦法レベルに依存。時間も短くなるようだ(検証中)  
参約100、四約180、伍約260

### 意気消沈

対象が敵というのは本当に使いにくい。また気力ダメージも、暗黒という一気に0にする戦法があり見劣りしがち。  
参気力 - 100×7回、四気力 - 150×7回、伍気力 - 200×7回

## 激昂陣形

片手具 攻撃速度+3 ダメージ+3 適中率+2 受止値-2 回避値-2 防御力-3  
双手具 攻撃速度+5 ダメージ+5 適中率+4 受止値-4 回避値-4 防御力-4  
両手具 攻撃速度+3 ダメージ+3 適中率+2 受止値-2 回避値-2 防御力-3  
投射具 攻撃速度+3 ダメージ+3 適中率+2 受止値-2 回避値-2 防御力-3  
練丹具 攻撃速度+1 ダメージ+1 適中率+1 受止値-1 回避値-1 防御力-2  
妖術具 攻撃速度+1 ダメージ+1 適中率+1 受止値-1 回避値-1 防御力-2

戦法名	使用条件	気力	準備	持続時間	再使用	対象	効果
<b>血の渴望</b>	総合 lv20	150	6.0	30	60	自分	戦法参加者の攻撃を数回、適中ダメージにする
<b>激昂の剣</b>	攻撃 lv30	200	5.0	-	45	敵	敵に気の刀を発射し、多大なダメージを与え、さらに重傷を負わせる
<b>猛進</b>	攻撃 lv40	250	6.0	20	45	自分	一定時間、徒党員に対する移動系弱体化効果を無効化し、攻撃力を上昇させる

#### コメント

驚異的な適中率が魅力の陣形、瞬間的な破壊力はNO.1

#### 血の渴望

攻撃が適中になるのは本当に凄まじい、特に剛力を持つ双剣が薙ぎ払いしてきた時の威力は筆舌に絶する。物理系技能ならばこれを頭に入れておくといいいのではないかと思われる。

参適中3回、四適中4回、伍適中6回？

#### 激昂の剣

人数が増えるとダメージ増、威力はそれなりに高く、適中が出ると即死もありうるが、やはり当てにくい。

#### 猛進

大半の足止め系は勿論の事、混乱等も無効化してしまう移動系戦法、攻撃が使うのもお勧めだが、練丹が特にお勧め。  
反転して無敵状態のまま敵陣奥深くまで突っ込んで放つ混乱は脅威。  
参効果時間15秒？、四効果時間17秒？、伍効果時間20秒

## 方陣陣形

片手具 最大気力+2 気ダメージ+1 ダメージ-1 気適中率+1  
 双手具 最大気力+2 気ダメージ+1 ダメージ-1 気適中率+1  
 両手具 最大気力+2 気ダメージ+1 ダメージ-1 気適中率+1  
 投射具 最大気力+2 気ダメージ+1 ダメージ-1 気適中率+1  
 練丹具 最大気力+3 気ダメージ+3 ダメージ-3 気適中率+4  
 妖術具 最大気力+4 気ダメージ+5 ダメージ-3 気適中率+4

戦法名	使用条件	気力	準備	持続時間	再使用	対象	効果
<b>徒党速化</b>	総合 lv20	200	6.0	30	75	自分	徒党員全員の技能準備時間を大幅に短くする
<b>暗黒の気</b>	妖術 lv30	250	5.0	-	20	地点	敵単体に気のダメージを与え、すべての気力を取り除く
<b>艱難辛苦</b>	妖術 lv40	300	6.0	20	60	地点	目標とその周囲の敵に対し、定期的に一定割合の体力を減少させる

#### コメント

陣形、戦法共に妖術による妖術のもの、合戦の花形徒党。

#### 徒党速化

技能準備時間はほぼ0になる。走りながら使用可能、長時間だが強力な技能をこの戦法効果で連発していくのが基本になる。これを使いこなせるようになれば敵を壊滅させるのは簡単になるだろう。

参3回、四4回、伍5回

## 暗黒の気

相手の突撃に合わせて発射するとそれなりに嫌がらせになる。  
3人でもそれなりの効果が期待出来るのが素晴らしい。  
再使用時間も短いのも良い。ただしダメージの類は出ないと、アイテムで気力は回復する事が出来るので過信は禁物。

## 類難辛苦

地点発射が出来るのでそれなりに当て易いが、わざわざ減少させていくのは勿体無い。  
徒党速化で5人が火炎柱を発射すれば大抵の敵は倒れているからだ・・・  
5秒に1回判定、-20%減

## 総評

戦法が合戦の決め手になっている。  
上手く使いこなしたい。  
使い安さは  
味方にかけるもの>地点>敵  
の順。敵を対象にとる物は合戦ではまず使えないと思っていても良いだろう。

人数が多いと効果が強化されるのは全て共通。  
この時、祝福・四、祝福・伍などでlv表示される。

発動には最低3人が必要。  
ただし、障害物等で引っかかるなどで発動はしても詠唱に参加出来ていない場合は効果が下がる。  
党首のみ城壁上で党員が城壁下等で発動させると、神の護り・壱などの微弱効果で発動したりする。

今の所、神の護りや祝福といった低lv戦法の優秀さが目立つ。  
逆に40lv戦法は猛進以外は使い所すら考えられない物も多い。

特に神の護りと祝福は本当に優秀で、適当にこれをばら撒いているだけでも  
味方に対する支援は計り知れない。

## 数値上昇

(少しずつ調査していきます)

適中：+1に付き1%増加  
気力：+1に付き6%増加  
命中：+1に付き10%変動

- 6.19初回作成
- 8.11新陣形（lv40陣形）も含めてデータ統一化と使い勝手などを加える。
- 8.13誤字修正
- 12.21防御陣形修正
- 1.7若干追記
- 1.27反撃の盾修正
- 2.10効果等の数値記入（検証中有）
- 2.15数値上昇を少し記入
- 2.25治癒の光レベル記入
- 3.18血の渴望評価変更 3つはないなw