

移動系に優れた技能を数多く有する技能。  
また、様々な追加効果がある技能も豊富。

通称は【槍】【戦】などなど。

疾駆・徒党疾駆という移動系スキルが最大の魅力。  
長距離移動には欠かせない技能である。  
攻撃力はそこそこ高く、いざと言う場合は壁役も攻撃役もこなせる。  
少人数同士の戦闘には非常に強い。

合戦においてはどんな徒党に入ってもそれなりに活躍が出来るが範囲攻撃スキルがないので影が薄い。  
徒党疾駆は絶対欲しいスキルなので数人は確実に欲しい反面、大量にいてもなぁという立ち位置である。  
移動スキルを駆使して採集資材を運んだりする時は戦術になれば間違いはない。

#### 必要事項

- 1.ヘイト管理の知識
- 2.技能効果を知っておく
- 3.移動の時は徒党疾駆

#### 1.ヘイト管理の知識

まず【ヘイト】って一体なんなのでしょうって事でヘイト管理を参考ください。  
(ちなみにゲーム内では【敵対心】という言葉で表記されていますが、一般的な話題においてはヘイトと言われる方が多いため、【ヘイト】にてまとめます)

#### ・ [ヘイト管理](#)

戦術の場合、構えは使わないようにしておきましょう。

#### 2.技能効果を知っておく

色々な追加効果があります。単純に強力な落心や沈黙以外にも詠唱時間を長くする呆然の策はボス対策に便利だったりしますし、その他にも意外な使い道がある技能が複数あります。  
即座に使えないというのは【戦術】の道に反しているような気がします。

特に **抗** **が付く技能** には注意しましょう。  
同じ技能の効果は勿論、ダメージも全て無効化します。  
同じ対象に連続で落心撃ちこんでしまって二発目が無駄になってしまったなんて事ないように。

#### 3.移動の時は徒党疾駆

戦術の役割で最も期待されるものは徒党疾駆です。  
これを使いこなせない戦術はただの槍男でしかありません。

## 技能

準備・・・いわゆる詠唱時間。0のものは瞬時に発動。迅速・速化や精神集中で全て短縮可能。  
再使用・・・その技能が再び使用可能になるまでの時間  
ディレイ・・・技能の連発を防止するために、別技能の使用が不可になる時間。  
ダメージ値・・・ダメージ計算(極限追求の項目参照)にこの数値を加えたものが最終ダメージとなる。

## 頭震波

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
頭震波	壱	2	-	-	-	-	-	敵	2m	100	0	30	気絶(7秒),抗頭震波(20秒)	2.5	+20?

相手を気絶させ行動を阻害する技能。タイマン戦対人戦では強力なものの、複数MOB相手の場合には気絶が即解けてしまう為、魅力減です。

ソロ 次の攻撃までの時間稼ぎが出来る。  
 徒党 誰かが攻撃を入れると気絶が解けてしまう。緊急避難用ぐらいか  
 軍略 誰かが攻撃を入れると気絶が解けてしまう。  
 部戦 お手軽な行動阻害系スキル。邪魔な奴に一発いれて別の敵を集中攻撃だ。  
 合戦 お手軽な行動阻害系スキル。

### 疾駆

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値	
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術									
疾駆	壱	8						自分		70	0	30	移動力上昇(20秒)	1.0		
	弐	24	-						-	90						移動力上昇(20秒)
	参	40	-	-						110						

移動力を上昇させる技能。

普通の移動や対人戦闘には必須技能。特に疾駆壱(lv8)は絶対覚えておきましょう。レベルが上がる程上昇値も高い。

ソロ 長距離移動にはあってもいい。でもなくても問題ない。  
 徒党 なくてもなんとかなる。  
 軍略 なくてもなんとかなるが、盾の足が速すぎる場合はいる。  
 部戦 絶対必須スキル。  
 合戦 絶対必須スキル。

### 疲労の策

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値	
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術									
疲労の策	壱	4	-	-				敵	2m	70	0	30	気力30減(15秒)	2.5	+20	
	弐	16	-	-						90						気力60減(15秒)
	参	28	-	-						110						気力90減(15秒)
	四	40	-	-						130						気力120減(15秒)

敵が攻撃するたびに気力を失うスキル。はっきりいってちょっと微妙です。

ソロ なくても全然問題ありません。  
 徒党 ボスの気力減らしには効果あり。  
 軍略 なくても全然問題ありません。  
 部戦 不要。  
 合戦 不要。

呆然の策

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値		
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術										
呆然の策	壹	6				-	-	-	敵	2m	70	0	25	技能準備時間 10%増(15秒)	2.5	+ 20	
	貳	18				-	-	-			100						技能準備時間 20%増(15秒)
	参	34	-	-		-	-	-			125						技能準備時間 30%増(15秒)
	肆	50	-	-		-	-	-			150						技能準備時間 40%増(15秒)

技能準備時間、いわゆる詠唱時間を延ばしてしまう技能です。

封じてしまう訳ではないので、使い勝手がいいとはいいいない難い技能ですが、

ダンジョンボスや武将等に撃っておくと被害が減ります。

特にダンジョンボスではこれを当てておいて、ぶちかまし等の阻害系を入れやすくするのは定石です。尚、物理ダメージに加えて気力にもダメージが入ります。

ソロ なくても全然問題ありません。  
 徒党 強力な技能を使ってくるボス戦では是非用意しておきたい。  
 軍略 なくても全然問題ありません。  
 部戦 なくても全然問題ありません。  
 合戦 なくても全然問題ありません。

徒党疾駆

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値	
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術									
徒党疾駆	壹	12	-	-		-	-	-	自分周囲	10m?	110	0	60	移動力上昇(20秒)	1.0	
	貳	28	-	-		-	-	-			145					移動力上昇(20秒)
	参	44	-	-		-	-	-			180					移動力上昇(20秒)

戦術の代名詞ともいえる技能、周囲にいる味方の移動速度を上昇させます。

攻撃を当てるのが上手くない戦術でもこれさえ使いこなせば十分です。

ソロ 徒党じゃないんで・・・、移動用として考えるならかなり使えます。

徒党 なくてもなんとかかなる。移動用としてあったほうが便利ではある

軍略 戦術が軍略に呼ばれる最大の理由。

部戦 絶対必須スキル。

合戦 絶対必須スキル。

強振

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値	
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術									
強震	壱	24	-	-	-	-	-	敵	2m	100	0	30	ふっとばし 6m?	2.5	+20	
	弐	34	-	-	-	-	-			125					ふっとばし 8m?	+40
	参	48	-	-	-	-	-			150					ふっとばし 10m?	+60

相手を強引にノックバックさせる技能。地味に詠唱阻害効果があります。  
 ランクが上がると吹き飛ばし距離が伸びますが、範囲攻撃外にまで吹っ飛ばしてしまう恐れがあります。  
 合戦や部曲戦では阻害用として用意しておくのも良いでしょう。意外とダメージも大きいです。  
 ソロ 時間稼ぎに使えます。距離が大きい方が有利。  
 徒党 なくてもなんとかかなる。  
 軍略 弓を無理やり移動させたりする場合には・・・。  
 部戦 詠唱阻止に便利。  
 合戦 詠唱阻止に使えなくはない。

#### 大喝

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値	
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術									
強震	壱	24	-	-	-	-	-	自分 周囲 の敵	10m?	90	0	30	命中率-30、気力回復+20×効果数	1.5		
	弐	36	-	-	-	-	-			110						命中率-40?、気力回復+35×効果数
	参	48	-	-	-	-	-			130						命中率-50?、気力回復+50×効果数

周囲の敵に命中率低下のデバフを与えるバフを瞬間的に発動させる技能。  
 敵の数だけ気力が回復する。  
 なんだか微妙スキルですが、簡単に呪詛散布の威力が上がります。瞬間発動も便利です。  
 呪詛の効果が弱体化したためこちらも弱体化。気力回復に使えるぐらいでしょうか。  
 ソロ もっと別の行動阻害系を考えたい。  
 徒党 呪詛の威力が上がる利点がある。  
 軍略 呪詛の威力が上がる利点がある。  
 部戦 息切れしがちになるので気力回復用として利用しよう。  
 合戦 呪詛の威力が上がる利点がある。まずはこれを撃って前線に乗り込もう。

#### 盾落とし

技能名		防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
			片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
盾落とし	壹	14	-	-	-	-	-	敵	2m	70	0	30	9秒	2.5	+20	
	貳	38	-	-	-	-	-			100			11秒?		+20	

攻撃が受け止められなくなる技能。受け止め率が高いのは金属防具系。  
 他の防具だとほとんど無いに等しいのでわざわざ対策を取る必要もないかも。  
 ソロ もっと別の行動阻害系を考えたい。  
 徒党 もっと別の行動阻害系を考えたい。  
 軍略 ボスが盾系なら、あってもいいかも。  
 部戦 あってもいいけど、別の行動阻害系を考えた方が良い。  
 合戦 もっと別の行動阻害系を考えたい。

### 落心

技能名		防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
			片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
落心	壹	30	-	-	-	-	-	敵	2m	90	0	30	5秒、無効時間15秒	2.5	+20	

相手を昏倒させる強力技能。タイマン戦対人戦は絶対必須の技能。  
 複数人での狩りでも被弾率を下げるのに役立ちます。  
 戦術の戦闘スキルはまずこれから。  
 ソロ 確実に被ダメを抑えてくれる優秀スキル。  
 徒党 盾の被ダメを抑える為に使う。敵を集めている時は使用は控えるように  
 軍略 盾の被ダメを抑える為に使う。敵を集めている時は使用は控えるように  
 部戦 頭数を確実に減らす超優良スキル。  
 合戦 行動阻害系の最高峰、唯一猛進には効かないが、効果は異常。

### 鈍化の策

技能名		防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
			片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
鈍化の策	壹	8	-	-	-	-	-	敵	2m	80	0	30	鈍足効果10秒	2.5	+20	
	貳	20	-	-	-	-	-			105			鈍足効果10秒		+20	
	参	32	-	-	-	-	-			130			鈍足効果10秒		+20	
	四	44	-	-	-	-	-			155			鈍足効果10秒		+20	

相手の移動速度を低下させる技能。戦術自体が移動力が高い為、まず逃げ切れなくなります。  
 ランクが上がると低下量が増加する。突進は封じられません。  
 ソロ もっと良い技能で固められるはず。  
 徒党 範囲殲滅が基本になりがち  
 軍略 範囲殲滅が基本になりがち  
 部戦 掛けられると非常に嫌らしい効果。  
 合戦 掛けられると非常に嫌らしい効果。

停気

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値	
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術									
停気	壹	18	-	-	-	-	-	敵	2m	75	0	30	体力気力回復-?	2.5	+20	
	貳	30	-	-	-	-	-			95					体力気力回復-?	+20
	参	42	-	-	-	-	-			115					体力気力回復-?	+20

敵単体の体力と気力の回復量を減らすスキル。効果が分かりにくい技能。  
 効いているのかどうか良く分からない。ボスには多少効いているような気がしないもでないが・・・  
 ソロ それなりに。もっと良い技能を使う方がいい。  
 徒党 ボスに使うとそれなりに効いている気がする  
 軍略 不要。  
 部戦 不要。  
 合戦 不要。

止脚

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
止脚	壹	26	-	-	-	-	-	敵	2m	90	0	30	7秒	2.5	+20

相手の移動を封じる技能。逃げる敵に一発入れたい技能。対人戦での効果は相当のものがあります。  
 鈍化の策よりも優先したい所。これの利点は技能レベルが壹のみであり、貳 壹の無駄撃ちが無い事、無効時間が付かない事、突進を封じる事が出来る事等があります。  
 とりあえず誰でも撃つとけば効果発動する技能で使い勝手が良いですね。  
 ソロ これを入れた後、距離をとることで被ダメを抑えられる。  
 徒党 範囲殲滅が基本になりがち  
 軍略 範囲殲滅が基本になりがち  
 部戦 掛けられると非常に嫌らしい効果。  
 合戦 掛けられると非常に嫌らしい効果

献身

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
献身	壹	22	-	-	-	-	-	味方	21m?	20	1.0	15	体力100気力40回復×5回	1.5	
	貳	42	-	-	-	-	-			30					

仲間単体に体力と気力を分配する技能。ネタスキル。  
 仲間にレーザーを発射しているように見える。  
 複数人集まれば絵が描ける。  
 ソロ ソロですが、何か。  
 徒党 仲間が危ない時に

軍略 仲間が危ない時に  
部戦 その前に逃げよう。  
合戦 その前に逃げよう。

### 沈黙

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術								
沈黙 壱	32	-	-		-	-	-	敵	2m	100	0	60	7秒?	2.5	+20

相手の技能を封じる技能。妖術を封じると書いていますが、大半の技能を封じてしまいます。

対人戦ではこちらも必須。痛覚反転して突っ込んでくる練丹にこれを撃ち込めたら神。

不可となるのは、技能使用・アイテム使用。移動と通常攻撃のみ可。

戦術の初手はこれで安定でしょう。(即時回復手段が無い)

ソロ 殴り合いになるので、ちょっと微妙。

徒党 ボス相手等それなりに効果あり。

軍略 ボスには効きそう。それ以外はちょっと微妙。

部戦 掛けられると非常に嫌らしい効果。

合戦 掛けられると非常に嫌らしい効果

### 破甲の策

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値	
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術									
破甲の策	壱	16				-	-	-	敵	2m	80	0	20	防御力減少 -%25秒	2.5	+20
	弐	24				-	-	-		105			防御力減少 -%25秒			
	参	32				-	-	-		130			防御力減少 -%25秒			
	参	40		-		-	-	-		155			防御力減少 -%25秒			
	参	48	-	-		-	-	-		180			防御力減少 -%25秒			

敵単体の防御力を下げ、ヘイトを稼ぐ技能。ダメージ量を上げつつ、ヘイトを稼げる優良スキル。

盾が使えるのが魅力。双剣や戦術で使う時は場面を良く考えましょう。盾がいる場合はほぼ禁止。

残念ながら防御減少の方はほとんど効果が無い

ソロ まずはこれでダメージ量を少しでも上げたい。

徒党 盾なら是非考えたい。

軍略 盾なら是非考えたい。

部戦 行動阻害系を重視しよう。

合戦 行動阻害系を重視しよう。

### 気流反転

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値	
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術									
気流反転	壹	26	-	-		-	-	-	敵	2m	100	0	30	120ダメージ15秒	2.5	+20
	貳	38	-	-		-	-	125			160ダメージ15秒					
	参	50	-	-		-	-	150			200ダメージ15秒					

技能を使うたびにダメージを受けるようになる技能。  
 微妙スキルのようなが、対人戦では妙に嫌らしい技能。  
 MOBの大多数が一直線に接近してきて殴るしかしてこない三onでは微妙なんだよな。  
 遠くから遠距離スキル連発の敵とかいと結構いけそうなんだけども、  
 ソロ 敵のほとんどが技能を使用してこない・・・。  
 徒党 敵のほとんどが技能を使用してこない・・・。  
 軍略 敵のほとんどが技能を使用してこない・・・。  
 部戦 ほとんどがスキルの応酬になるため、案外ダメージを稼げる。  
 合戦 逃げる敵に入れておくと疾駆で倒したりとか

### 弱化の策

技能名	防御Lv	使用可能武器						対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値	
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術									
弱化の策	壹	1				-	-	-	敵	2m	90	0	20	命中・回避・受止・攻撃速度減少20秒?	2.5	+20
	貳	18				-	-	115			命中・回避・受止・攻撃速度減少20秒?					
	参	36	-	-		-	-	140			命中・回避・受止・攻撃速度減少20秒?					

敵単体の命中値・受止値・回避値、攻撃速度を下げる技能。  
 これも最初に一発入れておいて、被ダメを下げる確率を高めるようにしたい。  
 ソロ まずはこれを入れておきたい。  
 徒党 ボスとかには是非打ち込んでおきたい。  
 軍略 ボスとかには是非打ち込んでおきたい。  
 部戦 多少は効くかもしれないが・・・。  
 合戦 行動阻害系を重視すべし。

### 刺痛の策

技能名	防御Lv	使用可能武器							対象	射程	気力	準備	再使用	実効果	ディレイ	ダメージ値
		片手	双手	両手	投射	練丹	妖術									
苦痛の策	壱	10	-	-	-	-	-	敵	2m	80	0	30	15×16 回1秒毎	2.5	+20	
	弐	28	-	-	-	-	100			25×16 回1秒毎						
	参	46	-	-	-	-	120			35×16 回1秒毎						

敵が行動するとダメージを受ける技能。これも意外にダメージが稼げる技能。

ただ、基本ダメージが低めなので、回復される事が多い。

ソロ 足を止めての殴り合いなので・・・。

徒党 敵を引っ張りまわす形になるとそれなり。

軍略 敵を引っ張りまわす形になるとそれなり。

部戦 ヒット&アウェイになりがちで、意外と嫌らしい技能。

合戦 とりあえず逃げる敵に入れておきたい。

#### ソロ狩りスロットの参考

##### スキル

強撃壱(攻撃)・強撃弐(攻撃)・練気の矢(防御)・破甲の策・落心

頭震波・簡易回復・矛落とし(防御)・止脚・回避の構え

##### 自動

強力・攻撃・致命傷・強壮・強壮改

##### アイテム

串焼肉・再生参薬・大連丹薬

練気で釣って、

ひたすら通常キャンセル強撃のコンボを繰り返す戦い方。

強壮で体力回復速度を高める。

行動障害系スキルで被ダメを抑えながら戦うのが良い。

捨て身系の攻撃短縮技能がないので3.5秒(戟)の通常+強撃回しが基本になるが、

強撃ディレイが2.5秒の為、急速改等を付けて2.5に近づけるのも良い。

攻撃力が低いけど攻撃速度が速い武器を装備して強力・攻撃を装備するか、

攻撃力が高いけど攻撃速度が遅い武器を装備して急速改を考慮するかといった選択肢が発生する。

#### スキル2

落心・頭震波・止脚・強震・矛落とし(防御)

簡易回復(練丹)・練気の矢(防御)・止脚系or強震系等

##### 自動

気力回復改・知能改・強力・致命傷・攻撃

##### アイテム

五霊丹

レベルが上がって来たらこっちの構成がお勧め。

慣れるとほぼ無傷で敵を倒せるようになります。

上手い人だと裸で40のMOBも倒せるようです。

#### 徒党狩りスロットの参考

##### スキル

強撃(攻撃)・強撃(攻撃)・弱化の策・落心・沈黙

矛落とし(防御)・強震・徒党疾駆・疾駆・大喝

##### 自動

強力・攻撃・致命傷・適中・気力回復改

## アイテム

甘露水・神秘湯・五霊丹・呪詛散布札

戦術の技能は必要気力が大きくガス欠になりやすい。  
普段は通常攻撃+強撃のコンボでダメージを稼ぐのが一番良い。  
大喝は確実に打って呪詛ダメージの元にしたい。

ボスと戦う時は鈍化の策、呆然の策等も準備しておくのが良い。  
破甲の策はヘイトを稼いでしまうのでお勧めしない。

## 軍略スロットの参考

### スキル

強撃(攻撃)・強撃(攻撃)・弱化の策・落心・沈黙  
徒党疾駆・徒党疾駆・疾駆・疾駆・大喝

### 自動

強力・攻撃・致命傷・適中・気力回復改

## アイテム

甘露水・神秘湯・五霊丹・呪詛散布札

移動系を重要視する。攻撃は火力担当に任せよう。

## 部曲戦スロットの参考

### スキル

頭震波・落心・強震・止脚・矛落とし  
徒党疾駆・徒党疾駆・疾駆・疾駆・沈黙

### 自動

俊足・俊足改・生气・攻撃・強力

## アイテム

蜜桃香茶・七宝湯・虎形札・甘露水

少人数部曲戦向けスロット参考。  
とにかく行動阻害系を大量に突っ込む事。  
次に有効なのが、強震等の詠唱阻害系。  
護りのおかわりや混乱等は上手く封じたい。

## 合戦スロットの参考

### スキル

頭震波・落心・連撃・止脚・大喝  
徒党疾駆・徒党疾駆・疾駆・疾駆・沈黙

### 自動

俊足・俊足改・生气・攻撃・強力

## アイテム

蜜桃香茶・七宝湯・虎形札・呪詛散布札

とにかく重要なのは行軍及び突撃速度。  
徒党疾駆3枚+徒党疾駆札を入れてスペシャリストになってもいいぐらい。  
飛散徒党を担う事が多いため、無理せず生き延びる事が何より重要。  
落心・沈黙で数人足止めしたら無理しないでおう。

## 総括

移動とデバフ。これに尽きる。  
合戦では貴重な足役として無くてはならない存在。  
部曲戦では戦が最重要技能。

9.14 初回作成

9.15 合戦用スロット修正。大喝を忘れる訳にはいかないねw

10.10 アイテム変更

12.12 呪詛関連見直し。ただ脚速度以外にやれる事が少ないので呪詛札を使うべきなんだろうな。

1.28 ソロ狩りスロット追記

3.27 技能表追加開始

4.6 ソロ狩りスロットを含む攻撃3.5間隔に対して追記

5.2 技能表を追加