

- [新武将設定条件](#)
- [評価](#)
- [行軍](#)
- [攻撃](#)
- [防御](#)
- [計略](#)
- [補助](#)
- [内政](#)
- [収入](#)
- [災害](#)
- [関係](#)
- [その他](#)
- [コメント](#)

新武将設定条件

分類	設定条件
ノーマル特技	最初から新武将に使用可能
レア特技	本編クリア（どれか1つのシナリオをクリア）で使用可能
最上級特技	最速(10年以内)クリア(CS)・イベントスチル回収数30以上(PC)で使用可能

CSPKなら最初から可能（ノーマル～最上級特技全て）
 ちなみに、新武将は特技によって列伝が「特技を活かして～で活躍した」といった感じに変化する。

評価

評価記号	評価内容
	非常に強力。第一線で活躍してもらいたい。 主戦力に見込める。所持武将は是非迎え入れたい。 まずまず使用できる。所持させておきたい。 場合によっては使える。が、それほど重要ではない。
×	使える場面がとても少ない。他の特技に変えたほうが良い。

行軍

[\[部分編集\]](#)

特技名	説明・備考	保有武将	評価
飛将	陸上でZOC無視。武力の低い敵部隊への戦法成功時クリティカル 「槍将」+「戟将」+「弓将」+「騎将」+「遁走」の効果。クリティカル効果は施設へは適用されない。 水軍・兵器にも適用されないが、輸送部隊には適用される。	呂布	
遁走	陸上でZOC無視 「闘神」「神将」とのコンボで擬似「飛将」。 敵の大軍の中をスルスル移動して、火罌設置の自爆テロや戟兵による複数部隊攻撃が有効。 水軍・兵器には適用されないが、輸送部隊には適用される。	劉備	
強行	兵器・輸送部隊を除く陸上部隊の移動力+5 他部隊に先駆けて相手を攪乱したり、陣や軍楽台を建設するには便利。 ただし単独で突出すると袋にされやすく、さらにZOCを無視できないため敵施設があると結局足止めされる。 「遁走」「飛将」などとのコンボでは威力を発揮する。	鄧艾 、 韓信 、 秦良玉 、 戴宗	
長駆	騎兵部隊の移動力+3 本道のみを行軍する際は移動距離はUPしないので注意。「騎神」「疾走」とのコンボが基本。 水上でZOC無視	夏侯霸 、 韓遂 、 徐晃 、 張燕 、 馬休	
推進	水上戦の機会は地理上どうしても乏しくなる。 また水上は広く、行軍妨害の施設も建設できないので恩恵はあまり無い。 水上で移動力+4。輸送部隊も含む（PC・CS版双方PK）	周旨 、 周倉 、 孫韶 、 董襲 、 留贊 、 阮小二 、 阮小五 、 阮小七	×
操舵	「運搬」と効果が重複するので（PC・CS版双方PKで確認）、 水上間を経由する輸送では「運搬」とコンボで時間をかなり短縮できる。	蔡瑁 、 朱拠 、 呂拠 、 呂岱 、 魯淑	

特技名	説明・備考	保有武将	評価
踏破	<p>栈道通行の被害なし。落石・火罨の被害軽減。所属都市への火罨被害も軽減</p> <p>技巧「難所行軍」と同じ効果を持つ。ゲーム中の説明にはないが火罨の被害も半減する(PK)。また、都市に所持武将が所属するだけで都市への火罨のダメージを軽減できる。「藤甲」の火罨対策としては「火神」よりもこちらの方が有効な時も。</p>	王? 、 牽弘 、 張嶷 、 陳式 、 馬忠(蜀) 、 解珍 、 解宝(CS)	
運搬	<p>輸送部隊の陸上・水上移動力+5</p> <p>前線への物資補給時に効果を発揮する。味方部隊への補給・鎮静・釣り役など、様々な場面で輸送部隊の移動力UPは重宝する。能力研究で習得させればザコ武将でも運送屋として活躍できる。</p>	高翔 、 孫皎 、 董昭 、 杜畿 、 李豊(蜀)	
解毒	<p>毒泉の被害を防ぐ</p> <p>雲南・建寧の戦闘で重要。制圧後も輸送日数の短縮になる。水軍系特技以上に効果を発揮する場面が少ないのが残念。</p>	朶思大王 、 呂凱	×

攻撃

[部分編集]

特技名	説明・備考	保有武将	評価
掃討	<p>攻撃した部隊の気力減少(-5)</p> <p>減少量が少なく、有利をほとんど実感できない。水上に限ればそれなりに有効。地味に効く。</p>	祝融 、 張苞 、 凌操 、 凌統	×
威風	<p>攻撃した部隊の気力減少(-20)</p> <p>乱射、霹靂付き投石はその攻撃すべてに適用される。大抵は気力0になる前に決する。「連戦」や「掃討」等と併用し手数で攻めたい。大兵力の兵器部隊を無力化したい時は中々有用。</p>	甘寧 、 顏良 、 張遼 、 英布 、 史進	
昂揚	<p>敵部隊を倒すと気力回復(+10)</p> <p>回復量が少なく、効果は薄め。「捕縛」「精妙」「強奪」などと組ませてトドメ専門部隊を作るといいかも。撃破した部隊数だけ回復するので、戟・弩戦法でまとめて撃破すると大幅に回復する。乱射・突出し等で味方部隊を倒しても回復する。</p>	賀齊 、 關興 、 吾粲 、 張? 、 張氏 、 杜預 、 高長恭 、 扈三娘	
連戦	<p>通常攻撃が50%の確率で二回攻撃</p> <p>「駆逐」「白馬」「神将」などの通常攻撃系特技とのコンボが秀逸。通常攻撃は反撃被害が大きいので、「急襲」とも相性がいい。効果は伏兵や一斉攻撃にも適用される。ただし後者はコマンドを実行した部隊が「連戦」所持の場合のみ発動。伏兵で効果発動時は反撃被害を受ける。応射でも発動するが、拠点に籠っての反撃には適用されない。また「連戦」で追加した応射は更に相手の応射及び「連戦」の発動対象となるため、特技と技巧は要確認。</p>	魏延 、 牛金 、 曹洪 、 傅? 、 鮑三娘	
急襲	<p>陸上攻撃時50%の確率で被害を受けない</p> <p>受けないのは反撃の被害。戦法は反撃被害が少なめなので恩恵はあまり無い。通常攻撃系特技、とくに「連戦」とのコンボで威力を発揮する。また、応射の被害も50%の確率で防ぐ(PCPK)。</p>	夏侯淵 、 曹叡 、 張球 、 丁奉 、 文鸯 、 彭越 、 索超	
強襲	<p>水上攻撃時50%の確率で被害を受けない</p> <p>「急襲」の水上版。水上戦は間接攻撃が主体なので、出番は少ない。</p>	全琮 、 駱統 、 張橫	×
乱戦	<p>森で攻撃時クリティカル</p> <p>自部隊が森にいる時、敵部隊に対する通常攻撃及び戦法が全てクリティカル。攻撃側の兵科にかかわらず、相手が部隊なら適用されるため、森から兵器部隊で敵部隊を攻撃してもクリティカルになる。ただしクリティカル効果は施設へは適用されず、また攻撃対象部隊がいる地形は関係ないので注意。</p>	王悦 、 孟獲 、 劉辟 、 冷苞 、 解宝(PC) 、 田虎	
攻城	<p>拠点、施設、建設物攻撃時クリティカル</p> <p>城や関を含む建設物に対する通常攻撃及び戦法が全てクリティカル。「工神」と違い、自部隊が弩兵や水軍の場合にも適用される。</p>	樂進 、 高順 、 胡奮	
掎角	<p>一斉攻撃時、50%の確率で混乱させる</p> <p>一斉攻撃時には他の参加部隊の「捕縛」「威風」等の効果も発動する。</p>	陳宮 、 程昱	
捕縛	<p>敵部隊撃破時、特技「強運」や名馬の無い武将を必ず捕縛</p> <p>拠点陥落時に発動すると、未出撃の所属全武将を捕縛できる。PKならば符節台とコンボで大量登用可に。ただしPKでは兵種問わず、敵拠点到隣接した状態で落城させないと効果が適用されない。井蘭、投石などの部隊に所持武将を編入させた時に注意。公式の説明文には無いが、「血路」持ちに対しては効果が適用されない。</p>	衛? 、 馬忠(呉) 、 潘璋 、 ?娥 、 雷横	
精妙	<p>敵部隊撃破時、獲得技巧ポイント二倍</p> <p>部隊能力自体が向上するわけではないので、他に比べると後回しになりがちか。</p>	徐庶 、 曹真 、 陳泰 、 羊? 、 陸抗 、 王慶	

特技名	説明・備考	保有武将	評価
強奪	敵部隊撃破時、アイテムを奪うことがある 相手部隊がアイテムを持っている確率自体が低いので、効果が発揮される確率はかなり低い。	胡車兒、 ?融 、 ?固 、 張? 、 劉唐	×
心攻	敵攻撃時、兵士の一部を吸収 吸収量は相手側被害の15%。兵糧は奪えないので注意。 直接攻撃でしか発動せず、間接攻撃では吸収出来ない。 防御に秀で、複数の部隊を狙える戟兵部隊での運用が基本。 他には攻撃力の高い騎兵で「連戦」+「神将」or「駆逐」のコンボなどが有効。	陳表 、 呂蒙 、 樂毅 、 晁蓋	
駆逐	自分より武力の低い部隊への通常攻撃がクリティカル 「連戦」「掎角」とのコンボが有効。 所有武将の関係上、出番は少なめだが、	孫堅 、 王翦 、 楊志 (PC)	
射程	井欄、投石の射程がマス延びる 範囲+1だけでかなり強力。「攻城」「工神」とのコンボも、港関戦では攻守共に威力を発揮。 闘艦の投石には効果を発揮しないので注意。	步騭 、 李典 、 劉曄	
白馬	技巧「騎射」を未研究でも騎射が可能。騎射がクリティカル 騎射研究前は非常に嬉しい特技。 騎射は通常攻撃なので、戦法発動時に効果が発揮される「騎神」「疾走」とは組ませないほうが良いか? 「連戦」と組み合わせると、気力消費無し+反撃被害なし+高威力で戦法が必要無いほど優秀。 ただし通常攻撃は「不屈」などの特技や戟兵の技巧で防がれやすいので、過信は禁物。親愛や「補佐」による援護も活用しよう。	公孫越 、 公孫? 、 公孫統 、 公孫範 、 ?徳 、 陳慶之 、 張清 (CS)、 瓊英 (CS)	
補佐	人間関係がなくても支援攻撃発生(嫌い除く) 所持武将が主将でないと発動しない点に厳重な注意を要する。 所持武将ゆえ発動の機会は少ないが、援護攻撃自体はとても優秀。 能力研究で確実に獲得できるので、武力、統率、弩(もしくは騎馬)適性が高く、特技を上書きしても問題ない武将に付けると強い。 「掃討」とのコンボはほとんど無意味。「威風」を副将にするのは所持武将の関係上、現実的ではない。 「白馬」「射手」などと組むと良い。	関平 、 呉懿 、 趙累 、 滿寵 、 鮑信 、 鮑叔牙 、 石秀	
槍将	自分より武力の低い敵部隊への槍兵戦法成功時クリティカル 武力に左右されるため、無力化されることも。 螺旋突(乱突)がクリティカルになれば相手を必ず混乱させるので、槍兵が一気に使いやすくなる。	王基 、 朱桓 、 鄧忠 、 李通 、 劉封	
戟将	自分より武力の低い敵部隊への戟兵戦法成功時クリティカル 武力に左右されるため、無力化されることも。 「鉄壁」「心攻」「遁走」とのコンボが基本。複数部隊にクリティカル効果があるので大きな損害を与えられる	鄂煥 、 花鬘 、 沈瑩 、 陳武 、 李嚴	
弓将	自分より武力の低い敵部隊への弩兵戦法成功時クリティカル 武力に左右されるため、無力化されることも。 「射手」とのコンボが基本。	鞠義 、 敵顔 、 蔣欽 、 孫尚香 、 張任 、 瓊英 (PC)	
騎将	自分より武力の低い敵部隊への騎兵戦法成功時クリティカル 武力に左右されるため、無力化されることも。 「疾走」「猛者」とのコンボが基本。騎兵は他の兵科と比べてクリティカル之恩恵は少ない。	夏侯惇 、 張繡 、 馬雲? 、 文醜	
水将	自分より武力の低い敵部隊への水上戦法成功時クリティカル 武力に左右されるため、無力化されることも。 「推進」「操舵」とのコンボが基本。水上戦の機会は少ないが、火矢が確実に着火する効果は大きい。	王渾 、 韓当 、 朱然 、 孫翊 、 張承	
勇将	自分より武力の低い敵部隊への全戦法成功時クリティカル 「槍将」+「戟将」+「弓将」+「騎将」+「水将」+「工将(?)」の効果。クリティカル効果は施設へは適用されない。 しかし水軍戦法や兵器戦法でも部隊相手ならクリティカルが適用されるので、その点で唯一「神将」「飛将」よりも勝っている。	孫策 、 関勝	
神将	自分より武力の低い敵部隊への通常攻撃と全戦法成功時クリティカル 「槍将」+「戟将」+「弓将」+「騎将」+「駆逐」の効果。クリティカル効果は施設へは適用されない。 また武力の低い敵部隊への戦法クリティカルは水軍・兵器では適用されないことに注意。 通常攻撃のクリティカルは攻撃時のSEが変わる	関羽 、 史文恭	
闘神	槍兵戦法と戟兵戦法成功時クリティカル 「槍神」+「戟神」の効果。状況によって槍と戟を使い分けよう。	張飛 、 白起 、 林冲	
槍神	槍兵戦法成功時クリティカル 「猛者」とのコンボが有効。 螺旋突(乱突)がクリティカルになれば相手を必ず混乱させるので、槍兵が一気に使いやすくなる。	尉遲恭 、 董平 、 樂廷玉	

特技名	説明・備考	保有武将	評価
戟神	戟兵戦法成功時クリティカル 「鉄壁」とのコンボで一斉攻撃に対応したい。 「心攻」「遁走」とのコンボで敵群の懐に入って暴れまわるもよし。	太史慈 、 徐寧	
弓神	弩兵戦法成功時クリティカル 「射手」「火神」とのコンボが基本。 建設物への戦法成功時も必ずクリティカルに。 さらに、乱射が味方に当たらなくなる効果もある。(「霸王」には無い)	黄忠 、 花榮	
騎神	騎兵戦法成功時クリティカル 「疾走」「猛者」とのコンボが基本。 やはりクリティカルの恩恵が乏しいのがネック。 騎馬戦法の威力は魅力的なのだが...	馬超 、 霍去病 、 呼延灼	
工神	兵器戦法成功時クリティカル 「攻城」と違って、自部隊が兵器でありさえすれば、部隊攻撃でもクリティカル。 「射程」とのコンボが基本。	黄月英	
水神	水上戦法成功時クリティカル 水上戦の機会は少ないが、川沿いの施設破壊、川からの都市攻撃にも使える。 「操舵」「推進」とのコンボが基本。	周泰 、 鄭成功 、 張順	
霸王	全戦法成功時クリティカル 最強の一言に尽きる。兵器・水軍にも適用され、万能な事この上ない。 通常攻撃に効果がない点で「神将」や「飛将」に、乱射で味方を巻き込んでしまう点で「弓神」に少し劣る。	項籍	
疾走	自部隊よりも攻撃力の低い部隊への騎兵戦法成功時、混乱させる 混乱成功判定は部隊攻撃力に準拠するため、主将の武力が低いと発動しない。 「騎神」「騎将」とのコンボが基本。 螺旋突クリティカルと違い、反撃被害は受けるので「急襲」と組み合わせても良い。 森に弩兵戦法可能	関索 、 曹彰 、 呂玲綺 、 楊大眼 、 楊志(CS)	
射手	「弓神」「弓将」「乱戦」とのコンボが基本。乱射で撃ちもらしがなくなるのは大きい(CS版限定)。	王桃 、 曹休 、 曹丕 、 呂虔 、 張清(PC)	
猛者	戦法で敵部隊をマス移動させると、50%の確率で負傷させる 知力や武力を低下させることで、相手の特技を無力化出来る可能性がある。 そのため、「神算」や「虚実」などの強力な能力依存系特技所持武将が所属する部隊に対して効果を発揮。 誰が怪我するかわからないのがやや難点。敵部隊をマス移動できない弩兵・兵器部隊には編入しないこと。	王双 、 華雄 、 沙摩柯 、 孫礼 、 傅叡 、 李達	

- 「神将」の戦法クリティカル効果は「自部隊の兵科が水軍・兵器以外で、攻撃対象が武力の低い武将の部隊」であれば適用される。つまり兵科・攻撃対象に制限あり。
- 「勇将」の戦法クリティカル効果は「攻撃対象が武力の低い武将の部隊」であれば兵科にかかわらず適用される。つまり攻撃対象に制限あり。
- 「攻城」の戦法クリティカル効果は「攻撃対象が城・施設」であれば兵科にかかわらず(実質兵器か弩か艦船だが)適用される。つまり攻撃対象に制限あり。
- 「工神」の戦法クリティカル効果は「自部隊の兵科が兵器」であれば攻撃対象にかかわらず適用される。つまり兵科に制限あり。
- 「霸王」の戦法クリティカル効果は「全ての兵科・攻撃対象に対して」適用される。つまり制限なし。

防御

[\[部分編集\]](#)

特技名	説明・備考	保有武将	評価
不屈	自部隊の兵士の数が少ないとき、攻撃されても50%の確率で被害なし 発動するのは兵力3000未満のとき。戦法や計略(火計など)を無効には出来ない、COM武将がこの能力を持つ場合、非常に面倒。	霍峻 、 ?昭 、 郭淮 、 張悌 、 文聘 、 楊雄 、 童貫	
金剛	敵の攻撃が微弱な時、50%の確率で被害なし 500未満のダメージが無効になる。防御の高い戟兵や、水上戦で有効。援護攻撃を無効化するのにも役立つ。 ただし戦法は無効に出来ないため、戦法を使われにくい位置取りを心がけよう。	于詮 、 王伉 、 許? 、 向寵 、 諸葛誕 、 秦瓊 、 魯智深	
鉄壁	一斉攻撃されても通常攻撃になる COMによる一斉攻撃はあまり無い。 一斉に加わった部隊が行動済みになる訳では無いいため、結局攻撃はされる。 COM部隊に保有武将が居る場合は注意。	徐盛 、 審配 、 曹仁 、 孫桓 、 羅憲 、 武松	×

特技名	説明・備考	保有武将	評価
怒髪	敵部隊の戦法を受けると気力5回復 統率の高い部隊に入れたい。効果は非常に地味だが、火矢の応酬が多い水上戦では擬似「楽奏」となる。	王異 、 諸葛尚 、 曹髦 、 孫魯班 、 劉諶 、 秦明	×
藤甲	火以外の攻撃の被害は半減、火は二倍 「金剛」「踏破」と組み合わせると面白い。 「火神」とのコンボは、火震・火矢の火ダメージは2倍（藤甲優先）で火計・火中進軍の火ダメージは0（火神優先）となる（CS版PK）。 「踏破」とのコンボは 1/2+（ は火震のダメージ）で1.5倍となる（CS版PK）。 火矢が怖ければ森に配置すればよいが、火震には注意。	兀突骨	
強運	戦死、捕縛、負傷しない 囷や自爆テロ役として使える。同部隊でも特技持ちにしただけ効果が無い点に注意。 だが、よほどの人材不足でない限り、三流武将を戦死覚悟で送り出しても大して変わらないだろう。	劉禪 、 劉邦 、 宋江	×
血路	部隊が壊滅しても同じ部隊の武将が捕虜にならない 主力武将の部隊に参加させると良い。劣勢の時にこそ活きる特技。 特性を活かした、やられても良いlorやられる事前提の戦法が熱い。 少数部隊での囷や敵領内攪乱、敵の近くを通る危険な輸送も安心。 計略系特技と組んで少数部隊で出撃し、やられて帰れば気力の心配せずに計略が使える。	関銀屏 、 曹昂 、 廖化	
護衛	同じ部隊の武将が負傷、戦死しない 相手の「猛者」や火による負傷対策に、騎馬戦法による戦死も防げる。	典韋	

計略

[\[部分編集\]](#)

特技名	説明・備考	保有武将	評価
待伏	伏兵成功時クリティカル 伏兵はほとんど使わない。クリティカルの効果も地味。 PKでは伏兵の仕様が強化されたが焼け石に水。	王甫 、 ?良 、 公孫康 、 諸葛瞻 、 法正	×
火攻	自分より知力の低い部隊への火計が必ず成功 火計は攻撃力が低い。「火神」のように攻撃力が上がるわけでもないので戦法で普通に攻撃していたほうがいい。神火計があれば遠距離攻撃にそこそこ使える。 ちなみに火矢には無効。	黄蓋 、 皇甫嵩 、 朱儁	
言毒	自分より知力の低い部隊への偽報が必ず成功 偽報は攪乱の代用としても有用。所持者の知力を上げたい。	橋瑁 、 周魴 、 張特 、 陳珪 、 楊?	
機略	自分より知力の低い部隊への攪乱が必ず成功 攪乱が必ず成功するのは大きい。所持者の知力を上げたい。	何晏 、 李恢	
詭計	自分より知力の低い部隊への同討が必ず成功 同討は効果は大きい気力消費量が少しネック。「沈着」「規律」「明鏡」の適用外なのがよい。 相手のターンにやられること前提で、兵1輸送隊で計略を仕掛けるテもある。	王允 、 徐氏 、 陳登	
虚実	自分より知力の低い部隊への全部隊計略が必ず成功 「規律」「沈着」「明鏡」「洞察」を持った武将には効かない。	曹操 、 孫?	
妙計	自分より知力の低い部隊への計略成功時クリティカル 相手の知力に左右されるが、部隊計略クリティカルの効果は大変強力。 「虚実」「機略」等とのコンボで用いることになるが、 将系の特技と違い、施設や地面への着火などでも確実に発動するので、 火震着火要員にすると低知力武将でも確実に活躍できる。	袁術 、 李勣	
秘計	自分より知力の高い部隊への計略成功時クリティカル 基本は「妙計」と同質。 クリティカルは魅力的だが、所有者の知力が中途半端に高く使い辛い。	桓範 、 張春華 、 張松	
看破	自分より知力の低い部隊からの計略を必ず見破る 自分より知力が低い敵部隊からの計略は、最初から成功率がかなり低いのであまり有難味が無いかも。 「虚実」「神算」に勝てるわけでもないので実用性は低い。	夏侯氏 、 范增	
洞察	敵部隊からの計略を必ず見破る 最強特技の一つ。「神算」にも勝てるのは大きい。 そこそこの知将を入れてうまく立ち回ればあまり計略は受けないので、味方が使う分にはやや微妙。 攻撃系特技の方がいい感がある。敵にいとひたすら脅威（面倒）だが、	趙雲 、 岳飛	

特技名	説明・備考	保有武将	評価
火神	低知力部隊への火計が必ず成功。火の被害無効。敵への火のダメージ二倍 敵の火矢で燃えないので海戦では滅法強い。「弓将」や「水将」と組ませて火矢を撃つのも強い。火の被害無効を生かした火罨による自爆戦法も面白い。ただし火罨による死亡・混乱判定は残るので注意。 「藤甲」とのコンボは「火罨、火矢の火は2倍」（「藤甲」優先）、 「火計、火の中に突っ込むダメージは0」（「火神」優先）、となる（CS版PK）。 なお、木獸の放射は攻城判定のために直接適用はされず、炎上ダメージにのみ判定がある。	周瑜	
神算	自分より知力の低い部隊への計略が必ず成功し、必ずクリティカル。 また自分より知力の低い部隊からの計略を必ず見破る 「虚実」+「看破」+「深謀」の効果。 所持武将にケガさせないこと。	諸葛亮、張良	
百出	部隊計略の消費気力が1になる 「神算」「鬼門」「虚実」とのコンボは反則的。	賈充、荀攸、諸葛恪、馬謖、呉用	
鬼謀	部隊計略を仕掛けられる範囲がマス広がる 計略の成功率は変わらないが、敵部隊に壁を二つ挟んで計略を仕掛けられる意義は大きい。 他の計略系特技とのコンボが効果的。四字熟語のイメージからも、「神算」とのコンボが理想か。	郭嘉、鍾会、陸遜、呉起	
連環	部隊計略成功時、隣接1部隊にも被害 成功時のみ効果を発揮するので、「虚実」「神算」とのコンボが望ましい。伏兵、同討では発動しない。 隣接部隊に計略を掛けるというだけなので、連鎖した後成功するかどうかはまた別判定。 敵を強制移動させる戦法で連鎖を狙うのが定石。なお、都市内部に放火すると、二連続でヒットする。	?統	
深謀	部隊計略成功時、必ずクリティカル 成功時のみ効果を発揮するので、「虚実」「機略」「傾国」とのコンボが望ましい。	司馬懿	
反計	部隊計略を見破ると同じ計略で反撃 「明鏡」「洞察」とのコンボで100%効果を発揮する。反計しても必ず成功するとは限らない。 諸葛亮とのコンボなら自部隊への計略をもれなく反撃成功させる部隊が完成する …が、知力の高い部隊へは計略をあまりしてくれない。	賈?、姜維	×
傾国	女性のいない部隊への計略成功率二倍 高知力の武将がいれば、擬似「虚実」に。副将に入れて置いて損はない。	郭氏、甄氏、貂蝉、李師師	
妖術	妖術を使用可能 気力消費50は多すぎる。「百出」とのコンボは必須。	張梁、木鹿大王、高廉	
鬼門	妖術、落雷を使用可能 落雷が強すぎてバランス崩壊している。「百出」とのコンボは必須にして必殺の威力。 判定は部隊知力だが、「神算」「虚実」の影響を受けないので注意。成功確率は最高で75%。 「反計」相手に使うとはね返されるので要注意。	張角、張宝、呂尚、公孫勝	

注1)「鬼謀」は「待伏」にも有効。自部隊が森の中に居れば水上の敵にも伏兵が発動するようになる。

補助

[部分編集]

特技名	説明・備考	保有武将	評価
規律	偽報にかからない 「沈着」との防計コンボが有効。 攪乱と偽報は片方だけ防いでもあまり意味は無いので、二つ揃えてやっと一人前という印象。	于禁、袁涣、黄權、司馬師、辛憲英、石韜	
沈着	攪乱にかからない 厄介な攪乱を確実に防げるのがよい。「規律」との防計コンボが有効。	朱全、王平、霍弋、司馬昭、徐晃、馬岱、孟建、盧俊義	
明鏡	攪乱、偽報にかからない 能力研究で低知力高武力武将につけることも可能。同討は防げないので注意	夏侯令女、蔣?、陸鬱生	
楽奏	毎ターン気力が5回復 長期戦になるほど有無の差が出てくる。消耗が少ない後衛との相性がいい。水上戦では頼りになる。 なお、軍楽台と同時に発動はしないので、「詩想」とは二者択一になる（同時発動では軍楽台が優先）。	小喬、鄒氏、大喬、下氏、燕青	

特技名	説明・備考	保有武将	評価
詩想	軍楽台の気力回復が2倍 軍楽台次第とはいえ回復量の大きさは魅力的。 前線のお供に、訓練+軍楽台で補給隊の能率上昇。 なお、「楽奏」と同時に発動はしないので、二者択一になる（同時発動では軍楽台が優先）。	蔡? 、 曹植 、 陳琳 、 劉劭	
築城	建設時の効率が2倍 陣や弓檣、軍楽台を一気に建設できる。 少ない兵で火罨を設置できるので自爆テロ時の費用節減にも使える。	賈逵 、 張紘 、 留平 、 留略 、 婁圭 、 蒙恬	
屯田	港、関に駐留時兵糧消費0 兵3万の毎季節兵糧消費量は、場合によっては「米道」の収入アップ量をも上回る。 港関拡張があればさらにその倍。限定的な状況でしか使いにくい、その効果は大きい。 特に超級では入手兵糧も極めて少ないので兵糧の温存などに。	韓浩 、 国淵 、 甯隨 、 劉馥 、 蕭何	超級時

内政

[\[部分編集\]](#)

特技名	説明・備考	保有武将	評価
名声	徴兵実行時、集まる兵士五割増し 低下する治安度も五割増しになるため、内政系では唯一デメリットがある。 兵舎レベル1でも3500~4000程度の徴兵が可能になるのは利点だが、 兵舎レベル3と組み合わせると治安の回復が追いつかない。 金や兵士数に余裕があれば不要かもしれないが、序盤だけなら だろう。	袁紹 、 夏侯玄 、 魏諷 、 張? 、 程普 、 柴進	
能吏	槍・戟・弩の生産量二倍 内政系では最重要の特技。知力の高い武将に付けよう。 槍・戟・弩の三種類に適用可能なため効果は大きい。貧乏所帯で特に有効。	温恢 、 ?越 、 鍾? 、 馬良 、 費? 、 管夷吾 、 李斯	
繁殖	軍馬の生産量二倍 軍馬にしか適用できないため、「能吏」よりは使い辛い。 やはり知力の高い武将に付けよう。	閻行 、 成宜 、 馬騰 、 楊氏 、 梁習	
発明	兵器生産日数半減 攻城兵器の性能は抜群。だが、急いで作るほど大量には要らないだろう。	尹默 、 閔寧 、 郤正 、 裴秀 、 馬鈞	
造船	艦船生産日数半減 走舸は可能な限り使わないこと。港がある都市を持っている場合、「造船」を必ず研究しておきたい。 船は兵器と違い出撃する部隊と同じ数だけ用意することになるので、「発明」よりは有用か。	王濬 、 吾彦 、 唐咨 、 呂範	
指導	技巧研究費用半減 同部隊所属武将（特技所持武将本人を除く）の入手経験値量が2倍に 期間の短縮にはならないので、所持者の能力では足手まといになることも。 経験値入手量2倍の効果は出陣中のみで拠点コマンドでは適用されない。 また「指導」所持者本人は2倍の恩恵にはありつけれないので注意。 （「指導」所持者が同部隊に2人以上いる場合、「指導」所持者の入手経験値量も2倍になる。PC・CS共にPKで確認。） 技巧習得イベント や 五虎將軍イベント などの出陣中の武将を含めた経験値UP系イベント時も反映される。 これもイベント発生時に「指導」持ちと共に陣中でないと反映されない。	袁遺 、 崔州平 、 孫權 、 董允 、 盧植	
眼力	未発見の在野武将を必ず発見 未発見武将の出ない後期シナリオではほぼ無意味。 また、未発見武将がいる都市に移動が必要なのも ×。 未発見武将の多い序盤シナリオではそれなりに効果的。 更に、政治力が低い武将ばかりなら特に嬉しい(S1:張角など)。	伊籍 、 顧雍 、 崔? 、 荀彧 、 毛?	×
論客	外交で舌戦に持ち込みやすくなる（超級は舌戦確率20%、上級以下は100%） 同盟、停戦、捕虜交換時に有効。 こちらの「論客」持ち以上の知力持ちがいらない勢力を自由にあしらえる。 親善するより安価に済むことが多く、敗北しても特に失うものはないので、例え格上相手でも何度でも申し込める。 舌戦の強さは知力はもちろん性格も大きく影響するので、武将育成で習得させるときには武将を厳選したい。	?沢 、 簡雍 、 諸葛瑾 、 孫乾 、 鄧芝 、 張儀 、 藺相如	超級時

注)「能吏」や「繁殖」を高知力武将に充てたくない、またはそもそも高知力がない、という状況は意外に多いはず。実は関連施設をLv3にしておくと、知力50程度の武将につけても生産量は大きなものになるのである（詳しい算出式は[内政参照](#)）。後方で暇を持って余しているような中途半端な武将につけても十分な生産量は確保できるだろう。一例を挙げるとLv3+「特技ありを含め三人とも知力50」のラインアップで6000の生産。（特技なしだと半分になる。）最高の条件はLv3+「特技ありを含め三人とも知力100」だが、それでも9000の生産が限界。

特技の有無は知力以上に大きいということがわかるだろう。

収入

[部分編集]

特技名	説明・備考	保有武将	評価
富豪	所属都市の金収入五割増し 無条件で効果を発揮するため重要。「徴税」とのコンボでも月初めにしか効果は無い。	董白 、 張世平 、 糜竺 、 呂伯奢 、 魯肅 、 李心 、 穆弘 、 段三娘	
米道	所属都市の兵糧収入五割増し 無条件で効果を発揮するため重要。「徴収」とのコンボでも季節初めにしか効果は無い。	閻圃 、 張魯	
徴税	所属都市の金収入が十日毎に、 一回は月当たりの五割分 $0.5 \times 3 = 1.5$ 「富豪」とのコンボは $1.5 \times 0.5 + 0.5 + 0.5 = 1.75$ 。保有武将が初期にしか登場しないのが難。	董卓 、 嬴政 、 高?	
徴収	所属都市の兵糧収入が月毎に、 一回は季節当たりの五割分 $0.5 \times 3 = 1.5$ 「米道」とのコンボは $1.5 \times 0.5 + 0.5 + 0.5 = 1.75$ 。保有武将が初期にしか登場しないのが難。	李儒 、 蔡京	

注) 富豪が適用されるのは月初め、米道は季節初めの収入のみ。

都市が増えてきたら、町だらけの金銭特化都市、農場だらけの兵糧特化都市を造って、各々を常駐させれば効果的だ。

注2) 富豪と米道は都市の基礎生産力も含めて1.5倍にするが、徴税と徴収は関連施設の数値のみ1.5倍。

注3) 同程度の収入が見込める都市が2つの場合、富豪+徴税コンボ(1.75+1)よりそれぞれの都市に分ける方が(1.5+1.5)全体としての収入は増える。

注4) 月初めのみ徴税を隣の都市にでも移動させて呼び戻せば、コンボで $1.5 + 0.5 + 0.5 = 2.5$ 。

もちろん隣の都市は収入が半分になるし、何より面倒だが、特化都市なら効果は大きい。

災害

[部分編集]

特技名	説明・備考	保有武将	評価
親鳥	所属都市に烏丸の根城が発生しない 襄平 、 北平 、 薊 でのみ有効。治安低下の防止効果は無い。	袁熙 、 閻柔 、 牽招 、 田孚 、 劉虞	×
親羌	所属都市に羌の根城が発生しない 武威 、 安定 、 天水 でのみ有効。治安低下の防止効果は無い。	韓德 、 徐? 、 成公英 、 張既 、 馬鉄	×
親越	所属都市に山越族の根城が発生しない 柴桑 、 呉 、 会稽 でのみ有効。治安低下の防止効果は無い。	嚴輿 、 嚴白虎 、 朱治 、 鍾離牧 、 孫瑜	×
親蛮	所属都市に南蛮の根城が発生しない 雲南 、 建寧 、 江州 でのみ有効。治安低下の防止効果は無い。	帶來洞主 、 張翼 、 董和 、 孟優 、 雍?	×
威圧	所属都市に賊や異民族が発生しにくくなる 武将の質に問題あり。素直に巡察すべし。治安低下の防止効果は無い。	王匡 、 臧霸 、 孫觀 、 張曼成 、 波才 、 季俊	×
仁政	所属都市が同じ武将の忠誠度が自然低下しない 武将数が多くなってくると、季節ごとの褒美の行動力消費が洒落にならないので非常に有効。 また出陣中の味方部隊寝返りによる損害は非常に大きいため、武将の多い前線都市に配属させたい。 超級では季節ごとの忠誠低下が激しいのでとくに重要。あくまで自然低下なので、流言による低下には適用されない。	王昶 、 呉国太 、 司馬攸 、 曹沖 、 孫登 、 孔丘	
風水	所属都市でいなご、疫病が発生しない いなご、疫病のダメージはかなり深刻なので、大軍を駐留させた前線都市に配属させたい。 あくまで予防するだけであり、発生済み都市に派遣しても鎮静化はできない。	虞翻 、 周昕 、 石苞 、 田疇 、 陸績	
祈願	所属都市で豊作がおきやすくなる 豊作率上昇はそれなりに体感できるが地味。米収入が多い都市で「米道」などとのコンボが有効。	鍾毓 、 孫氏 、 樓玄	

注) 親系は異民族は防いでも賊は発生するので注意。

関係

[部分編集]

特技名	説明・備考	保有武将	評価
内助	結婚すると配偶者双方の全能力プラス1 武力・統率が1違うだけでもだいぶ有利。 知力100と99以下では助言の確実性がかなり違う。 出来るだけ早く知力100にする為に、99以下の軍師と結婚させたい。	杜氏、樊氏、糜氏	

その他

[\[部分編集\]](#)

論客は、上級以下と超級で使い勝手が激変する。
効果の発動確率が100%と20%なのであるから当然である。
初級プレイヤーは舌戦に勝利しにくいので実感しづらいが、中級プレイヤーにとっては非常に有用な特技。
特に中盤までの群雄割拠時、親善する金が無い場合に重宝する。
もっとも超級でも事情は同じで、貧乏所帯であれば確率20%といえども、中盤までの論客はそれなりに使える。
問題は中盤までに論客持ち武将を確保できるかどうかにある。

コメント

- 強運は×でいいような。
囷や自爆テロで使うなら、能力研究で早期に出現する血路や護衛持ちとか、三流武将で代用が利くし。 -- (名無しさん) 2011-08-27 18:31:55
 - 護衛は戦死無しなら でも良いけど、戦死ありや多いの場合、 ないしは でも良いのでは無いかと思う。
いやね、戦死多いでやっていたら劉備の部隊の副将で居た諸葛亮が、呂布の騎馬突撃で戦死したので・・・ -- (名無しさん) 2011-09-03 00:07:22
 - 孔明がいて呂布を泳がしておくお前が悪い -- (名無しさん) 2011-09-03 00:49:04
 - w w w 普通はまず呂布を無力化するわな -- (名無しさん) 2011-09-03 22:15:05
 - 途中で送っちゃった
3 強運は、上記にあるとおり「よほどの人材不足」の状況でないともあまり意味はないと思う。
護衛はまだマシだが・・・生命保険みたいなもん 以上ではないかと
ただ、血路もそうだけどデフォの所持者が曹操配下なんでちょっと目を引きがちなだけ -- (名無しさん) 2011-09-03 22:22:16
 - 名声は時々徴兵休んで巡察のみと言う使い方をするなら
資金と行動力の節約を出来るから ぐらゐの効果はあるんじゃないかな？
-- (名無しさん) 2012-01-12 00:55:22
 - 論客は超級だと×でいい、ちなみに個人的には火神+血路+護衛or洞察は最強！諸葛亮にですら勝てる(笑) -- (マンコスター) 2012-01-17 22:07:53
 - 弓神の項目、火神とのコンボが基本って全く現実的でないと思う。所持武将を揃えるのが難しいし、揃っても個別に用いた方が間違いないと有用。 -- (名無しさん) 2012-01-18 10:14:19
 - ちなみに、火神+藤甲は火畏には最悪。ダメージが多い上に混乱(..)個人的強運の火畏はた楽しい(>_<) -- (マンコスター) 2012-01-18 19:54:21
 - 弓神は乱射における特権もあるんから無理して火神と組まなくても良いよね。
まあ組めれば強いけど。 -- (名無しさん) 2012-01-18 20:29:13
 - そうだね、弓神は弓神+威風+射手は効果的(..)霹靂付き威風+射程+攻城or弓神も犯罪(笑) -- (マンコスター) 2012-01-18 21:27:45
 - 補佐は にならないかな？
強い奴を義兄弟&副将にするとかなり極悪
威風持ちだと極悪だし
掃討でもそれなり
この運用なら
本人がどんな無能でも使える
(無能だと高い官職で太守になってしまう問題はあるが)
- 補佐+威風+弓神

気力が無くても延々後方から支援攻撃で気力を削れる

-- (名無しさん) 2012-01-21 00:55:48

ねえ、技巧の評価の検討掲示板ってあるの知ってる？ -- (名無しさん) 2012-01-21 10:33:39

-
- 補佐を無理に活かそうとするよりも威風持ちや弓神持ちを単体で運用した方が戦力になると思う。補佐を活かす為に威風と弓神を同一部隊に組み込むなんて戦力ダウンも良い所。 -- (名無しさん) 2012-01-26 08:18:38
- つ義兄弟 & 結婚、乱数神のご機嫌次第とは言え、援護攻撃はそれなりに使える。 -- (名無しさん) 2012-01-26 10:39:09
- 補佐は大体三回攻撃すると一回おまげが付いてくる
合計7部隊で集中攻撃すれば期待値2回弱
その部隊と合計三回で威風持ちだと気力を60削れる
弓神はともかく威風の気力削りを有効利用するとなると
補佐か義兄弟配偶者による援護シフトが強そう。
-- (名無しさん) 2012-01-27 20:04:25
- 威風は対comと対プレイヤーじゃ全然評価が変わる！対プレイヤーだったら でいいと思う。
霹靂付き威風、弓神威風が敵プレイヤーにいと極悪(>_<) -- (マンコスター) 2012-02-26 18:50:43
- 踏破って伏兵の被害を防ぐ効果もあるみたいですよ -- (名無しさん) 2012-02-27 19:46:48
- 藤甲+火神+踏破の場合どうなの？ -- (名無しさん) 2012-04-11 04:47:52
- 火神は意外と簡単に手に入る研究表の引きにもよるが
運良く引いたら無敵の火計部隊の完成である（敵にも付く可能性があります） -- (名無しさん) 2012-04-28 13:59:55

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

過去ログ

- [特技一覧/コメントログ1](#)
 - [特技一覧/コメントログ2](#)
-