

- [野戦](#)
  - [部隊攻撃力と防御力](#)
  - [一斉攻撃と個別攻撃](#)
  - [異なる兵科間のダメージ](#)
  - [クリティカル](#)
- [技巧研究の効果](#)
  - [技巧「～兵鍛錬」研究後](#)
  - [技巧「精鋭～兵」研究後](#)
- [攻城戦](#)
- [防衛戦](#)
  - [防衛拠点の太守の統率とダメージ](#)
  - [太守の武力と反撃](#)
  - [太守の指揮可能兵数](#)
- [施設・罨](#)
  - [陣・砦・城塞の効果](#)
  - [各種施設](#)
  - [建設物へのダメージ](#)
- [火のダメージ](#)
  - [火計](#)
  - [火罨、火球](#)

以下はPCPKで検証、難易度は上級。

## 野戦

### 部隊攻撃力と防御力

兵数5000同士で通常攻撃

		部隊攻撃力										
		100	90	80	70	60	50	40	30	20	10	1
部隊防御力	100	658	620	570	532	468	417	367	316	265	202	164
	90	750	658	620	570	519	456	405	341	291	227	177
	80	862	741	658	620	557	506	443	379	316	253	202
	70	957	843	741	658	608	544	481	417	354	278	227
	60	1078	952	848	745	658	608	544	468	405	316	253
	50	1190	1061	946	852	736	658	595	532	456	367	299
	40	1294	1159	1054	954	832	750	658	595	519	417	341
	30	1364	1240	1131	1023	914	815	722	658	595	481	392
	20	1433	1305	1208	1100	983	895	798	722	658	557	468
	10	1520	1386	1285	1187	1078	987	899	836	747	658	557
	1	1572	1451	1346	1245	1147	1066	975	925	849	760	658

- 反撃で与えるダメージは上の80～85%
- 部隊攻撃力=防御力だとダメージ固定らしい
- その場合を100とすると

部隊攻撃力											
100	90	80	70	60	50	40	30	20	10	1	

	100	100	94	87	81	71	63	56	48	40	31	25
	90	114	100	94	87	79	69	62	52	44	34	27
	80	131	113	100	94	85	77	67	58	48	38	31
	70	145	128	113	100	92	83	73	63	54	42	34
	60	164	145	129	113	100	92	83	71	62	48	38
部隊防御力	50	181	161	144	129	112	100	90	81	69	56	45
	40	197	176	160	145	126	114	100	90	79	63	52
	30	207	188	172	155	139	124	110	100	90	73	60
	20	218	198	184	167	149	136	122	110	100	85	71
	10	231	211	195	180	164	150	137	127	114	100	85
	1	239	221	205	189	174	162	148	141	129	116	100

## 一斉攻撃と個別攻撃

- 統率80武力80適性Sの武将が率いた兵数一万の部隊で検証。
- 弩兵を戟兵で囲んで攻撃。
- 一斉攻撃のメリットはその反撃被害の少なさ、一斉攻撃に参加する部隊数が増えるにつれ被害も減少していく、
- 3部隊までは与ダメージでは個別攻撃の方が有利だが反撃被害の大きさは一斉攻撃の比ではない。

### 一斉攻撃

	2部隊	3部隊	4部隊	5部隊	6部隊
与ダメージ	1024	1907	2742	3686	4706
反撃被害	534	502	459	424	352

  

	2部隊	3部隊	4部隊	5部隊	6部隊
総与ダメージ	1362	2057	2760	3463	4268
総反撃被害	1196	1786	2360	2930	3456

## 異なる兵科間のダメージ

部隊攻撃力、防御力を兵科に関わらず80に揃えた場合の与ダメージ  
(火矢は火のダメージを含まない)

得意な兵科 苦手な兵科

	槍			戟			騎馬			弩							
	通常	突出し	螺旋突	二段突	通常	熊手	横薙	旋風	通常	突撃	突破	突進	間接	通常	火矢	貫矢	乱射
対槍兵		907	943	976		1043	1085	1108		801	830	856					
対戟兵	767	771	801	830	767	907	943	963	767	1085	1123	1159	526	767		866	907
対騎兵		1043	1085	1123		771	801	819		943	976	1008					
対弩兵		907	943	976		907	943	963		943	976	1008					

- 通常攻撃では槍>騎馬>戟>槍の三すくみは関係ない
- 戦法攻撃では三すくみの補正がされる
- 対弩兵では同じ兵科同士の攻撃とおなじ

これは部隊攻撃力防御力を揃えた場合なので、同じ統率力武力の武将同士なら攻撃力が高い補正のかかる騎馬隊はよりダメージを与えやすく、戟にはダメージを与えにくい。

上の結果で通常攻撃を100とするとそれぞれ

	槍			戟			騎馬			弩							
	通常	突出し	螺旋突	二段突	通常	熊手	横薙	旋風	通常	突撃	突破	突進	間接	通常	火矢	貫矢	乱射
対槍兵		118	123	127		136	141	146		104	108	112					
対戟兵	100	101	104	108	100	118	123	126	100	141	146	151	69	100		112	118
対騎兵		136	141	146		101	104	108		123	127	131					
対弩兵		118	123	127		118	123	126		123	127	131					

となる。

得意な兵科に対しては弩や同じ兵科に対してよりも戦法ダメージが約15%増え、苦手な兵科への戦法ダメージは逆に15%減る、部隊攻撃力を無視した純粋な戦法の威力は  
突進>突破=二段突>旋風>突撃=横薙>乱射=熊手=突出し>貫矢>火矢(着火なし)

## クリティカル

	槍			戟			騎馬			弩						
	通常	突出し	螺旋突	二段突	通常	熊手	横薙	旋風	通常	突撃	突破	突進	間接	通常	火矢	貫矢

対槍兵	1043	1085	1123		1199	1247	1274		922	954	985				
対戟兵	882	886	922	954	882	1043	1085	1108	882	1247	1292	1333	605	882	996 1043
対騎兵		1199	1247	1292		886	922	942		1085	1123	1159			
対弩兵		1043	1085	1123		1043	1085	1108		1085	1123	1159			

- クリティカルが発生するとダメージが一律に15%増える。

## 技巧研究の効果

### 技巧「～兵鍛錬」研究後

	槍			戟			騎馬			弩							
	通常	突出し	螺旋突	二段突	通常	熊手	横薙	旋風	通常	突撃	突破	突進	間接	通常	火矢	貫矢	乱射
対槍兵	997	1037	1074		1147	1193	1219		882	913	942						
対戟兵	843	848	882	913	843	997	1037	1060	843	1193	1235	1275	578	843		953	997
対騎兵		1147	1193	1235		848	882	901		1037	1074	1108					
対弩兵		997	1037	1074		997	1037	1060		1037	1074	1108					

- ～兵鍛錬は 通常攻撃を含む 全ての攻撃のダメージが10%増える

### 技巧「精鋭～兵」研究後

部隊能力が上昇するが武将の能力値を下げ、防御力攻撃力を80に揃えて検証

	槍			戟			騎馬			弩							
	通常	突出し	螺旋突	二段突	通常	熊手	横薙	旋風	通常	突撃	突破	突進	間接	通常	火矢	貫矢	乱射
対槍兵	1043	1085	1123		1199	1247	1274		922	954	985						
対戟兵	882	886	922	954	882	1043	1085	1108	882	1247	1292	1333	605	882		996	1043
対騎兵		1199	1247	1292		886	922	942		1085	1123	1159					
対弩兵		1043	1085	1123		1043	1085	1108		1085	1123	1159					

- 通常時から15%上昇(クリティカルと同じ)
- 「精鋭～兵」は部隊能力の上昇の他にも「～兵鍛錬」からさらに5%ダメージ上乗せのボーナスがある

## 攻城戦

太守なしの城に攻撃力80の部隊で攻撃

攻撃内容	耐久	城兵	火の耐久ダメージ
直接攻撃	231	708	-
弓通常	173	708	-
火矢	231	708	138
一マス離れて貫矢	231	708	-
城に密着して貫矢	462	1416	-
乱射で城の真ん中にヒット	369	1128	-
乱射で城の端にヒット	300	918	-
衝車	1012	708	-
井蘭	260	2431	128
木獸	1094	708	-
投石	665	1621	-
霹靂つき投石で城の真ん中にヒット	1061	2593	-
火球	455	0	-
火神火球	669	0	-
業火球	689	0	-
火神業火球	1302	0	-

## 防衛戦

### 防衛拠点の太守の統率とダメージ

部隊攻撃力80 兵力一万の部隊で殴った場合

### 太守の統率 耐久減少 守備兵の損害 被害軽減割合

100	455	34%
90	517	25%
80	587	15%
70	644	6%
65	231	
50		
40	687	0%
20		
太守不在	708	-3%

- 太守の統率が66以上の場合、拠点守備兵へのダメージを軽減する
- 太守の統率が高いほど効果は高くなる。
- 太守以外の武将の能力は反映されない
- 統率80で攻撃側の特技「攻城」を打ち消せる
- 耐久の減少は太守の能力値に関係なし

### 太守の武力と反撃

#### 太守の武力 反撃被害 反撃威力増加

100	476	47%
90	435	34%
80	395	22%
70	344	6%
65		
60		
40	324	0%
20		
太守不在	326	

- 太守の武力が66以上の場合、攻撃部隊への反撃ダメージを増加させる
- 太守の武力が高いほど効果は高くなる。
- 太守以外の武将の能力は反映されない

### 太守の指揮可能兵数

統率・武力80の武将が籠る城を攻撃防御が80の10000の兵で通常攻撃  
データは「拠点兵へのダメージ/攻撃部隊への反撃」

	太守の指揮可能兵数		
	5000	10000	15000
2000	617/185	612/186	612/186
4000	587/315	587/315	587/315
6000		571/412	571/412
8000		562/465	562/465
10000		544/496	544/496
拠点の兵力 12000			535/516
14000	587/395		526/541
16000			
18000		544/498	
20000			526/566
150000			

- 拠点内兵士を増やすほど拠点の防御力・攻撃力は高まる
- ただし 太守の指揮可能兵数を越える兵士は拠点の攻撃力・防御力上昇に貢献しない

**結論：拠点の太守には指揮可能兵数の多い優秀な武官を置くべし**

## 施設・罨

### 陣・砦・城塞の効果

通常 陣 砦 城塞

ダメージ 767 651 575 498  
軽減率 - 15% 25% 35%

- 戦法にも適用される
- 効果が重複するマスでも同じ

### 各種施設

統率80武力80適性Sの武将が率いた兵数一万弩兵が受ける被害

弓檣 連弩檣 投石台 火種 火炎種 業火種 火球 火炎球 業火球  
314 436 984 892 798 1502 714 837 1337

### 建設物へのダメージ

武力43適性Sの武将が率いた兵数1000の投石部隊（攻撃力40）が建設物へ与える被害（霹靂、雲梯無し）

難易度 火種・火球・火船 土塁 石壁 弓檣 連弩檣 太鼓台・軍樂台・投石台・石兵 陣 砦 城塞 内政施設 都市  
初級/上級 241? 135 105 151 105 151 120 105 90 165 105  
超級 180 101 78 112 78 112 90 78 67 123 78

- 超級はプレイヤーからの建設物へのダメージが約33%軽減される
  - 恐らく1未満の少数は四捨五入していると思われる
- [参考ブログ](#)

### 火のダメージ

火のダメージは400-100の付近を乱数の変動によってランダムで上下しており、兵科、兵士数、適性、部隊攻撃力、部隊防御力等には影響されない

### 火計

通常	クリティカル発動（以下、クリ）	敵勢力爆薬錬成研究済み（以下、敵爆錬研究済み）	クリ+敵爆錬研究済み	クリ+敵爆錬研究済み+火神	クリ+敵爆錬研究済み+火神+藤甲
423	507	723	807	1614	3228

### 火罨、火球

通常	火計クリティカルで着火（以下、クリ着火）	敵爆錬研究済みor味方爆錬研究済み	敵味方爆錬研究済み	クリ着火+敵味方爆錬研究済み	クリ着火+敵味方爆錬研究済み+火神	クリ着火+敵味方爆錬研究済み+火神+藤甲	
850	1019	1150	1450	1619	3238	6476	
踏破+通常	踏破+クリ着火	踏破+敵爆錬研究済み	踏破+味方爆錬研究済み	踏破+敵味方爆錬研究済み	踏破+クリ着火+敵味方爆錬研究済み+火神	踏破+クリ着火+敵味方爆錬研究済み+火神+藤甲	
425	510	725	455	755	840	1680	3360

- 火計のクリティカルは、火計を直接かけた場合でも、火計で火罨に着火した場合でも、1.2倍の効果
- 技巧「爆薬錬成」を研究すると全ての火による被ダメージが300UPし（木獣の放射は例外）火罨の与ダメージが300UPする（敵部隊に「踏破」持ちがいる場合は10分の1の30UP）
- ダメージ判定が行われる順は『踏破 > クリティカル > 爆薬錬成 > 火神 = 藤甲』の順となる