

術符一覧

タクティカルパートで使用できる術符の種類と効果の解説ページ。
なお、攻撃系術符の威力はプレイヤーキャラクタの知力、副将の技能(今孔明)に影響を受ける。

戦術符

名前	効果
火炎の壹符	範囲内の敵を攻撃し、竹林を焼き払う術符 効果範囲：小
火炎の貳符	範囲内の敵を攻撃し、竹林を焼き払う術符 効果範囲：中
紅十字火炎	範囲内の敵を攻撃し、竹林を焼き払う術符 効果範囲：大
雷鳴の壹符	範囲内の敵を攻撃、弱体化させる術符(注：1ターンの間、進軍力が1マスになる) 効果範囲：小
雷鳴の貳符	範囲内の敵を攻撃、弱体化させる術符(注：2ターンの間、進軍力が1マスになる) 効果範囲：中
天神の雷鳴	範囲内の敵を攻撃、弱体化させる術符(注：3ターンの間、進軍力が1マスになる) 効果範囲：大
毒牙の壹符	使用陣地内の敵軍団が「毒」状態になる術符 継続ターン数：2
毒牙の貳符	使用陣地内の敵軍団が「毒」状態になる術符 継続ターン数：3
オロチの毒牙	使用陣地内の敵軍団が「毒」状態になる術符 継続ターン数：4
封術の壹符	敵全軍の術符の使用を封じる術符 継続ターン数：3
陰陽五行封術	敵全軍の術符の使用を封じる術符 継続ターン数：9
金縛りの壹符	使用陣地内の敵軍団が動けなくなる術符 継続ターン数：2
金縛りの貳符	使用陣地内の敵軍団が動けなくなる術符 継続ターン数：3
不動金縛り	使用陣地内の敵軍団が動けなくなる術符 継続ターン数：4
疾風の壹符	使用陣地内の自軍の進軍力が上昇する術符(注：通常の移動力+1マス) 継続ターン数：2
疾風の貳符	使用陣地内の自軍の進軍力が上昇する術符(注：通常の移動力+1マス) 継続ターン数：3
乱世の疾風	使用陣地内の自軍の進軍力が上昇する術符(注：通常の移動力+1マス) 継続ターン数：4
守護の壹符	詰所上の味方を回復、1ターン強化する術符 効果範囲：小
守護の貳符	詰所上の味方を回復、1ターン強化する術符 効果範囲：中
金剛四方守護	詰所上の味方を回復、1ターン強化する術符 効果範囲：大
奮迅の壹符	選択した味方の士気と兵力が回復する術符 回復量：小
奮迅の貳符	選択した味方の士気と兵力が回復する術符 回復量：中
戦鬼奮迅	選択した味方の士気と兵力が回復する術符 回復量：大
気付けの符	自分と副将の体力と、兵力を回復する術符。状態異常も回復
いやしの符	自分の副将の体力と、兵力を最大値まで回復する術符
いやしの秘符	所有していると、戦闘中に体力が少しずつ回復する術符
士魂の秘符	所有していると、無双ゲージ最大のとき常に3陣移動できる術符

決死の秘符 所有していると、自分が瀕死状態のとき常に4陣移動できる術符
激励の秘符 所有しているだけで、自軍の士気が毎ターン上昇する術符

計略符

名前 効果

開門の計 「門」を開き、通行可能にすることができる術符

発破の計 「堤防」「大砲」を破壊することができる術符