

必殺

- [必殺一覧](#)
- [必殺技解説](#)

単体武将攻撃 / 単体武将ダメージ
無属性攻撃 / ダメージ
属性攻撃 / 属性ダメージ
パワーブレイク / 全体ダメージ + 攻撃ダウン
ガードブレイク / 全体ダメージ + 防御ダウン
恐怖 / [吹雪]ダメージ + 攻撃or防御ダウン
黒の波動 / 攻撃&防御ダウン
破壊魔剣 / 単体武将ダメージ + 攻撃&防御ダウン
サンクチュアリ / [森林]ダメージ + HP状態回復
癒しの恵み / HP状態回復
武勇 / 自軍全体士気+20 / 味方全体攻撃力アップ
トランスファー / 使用者以外MP+100% / 味方全体防御力アップ
名も無き詩 / 士気+10, MP50%アップ / 味方全体防御力アップ & 状態異常回復
フルポテンシャル / 使用者士気+40%, ST低下回復 / 使用者攻撃&防御アップ
煙幕 / 士気-10, 封印 / 戦闘から逃走
騙し討ち / MP200%ダウン, 封印 / 全体攻撃
ネームレスダンス / 士気-20, MP200%ダウン / 攻撃&防御ダウン
UNKO爆弾 / 敵味方全体に攻撃&防御ダウン, 士気0, 封印 / 敵味方全体に攻撃&防御ダウン
チェーンソー / 単体武将攻撃, 即死33%
エターナルフォースブリザード / 敵全体25%即死
息根止 / 単体武将100%即死
転生 / 兵種を大悪魔に変更 / 戦闘不能回復
ゾンビ化 / 兵種をスケルトンに変更 / 戦闘不能回復 + 攻撃&防御ダウン & 毒付与
テレポート / 使用者兵士50%?回復(PP消費) / 戦闘から逃走
リインカーネーション / 使用者兵士完全復活 / 戦闘不能全快
喰 / 使用者以外の味方死亡, 使用者ステータス強化

[勢力](#)・[禁呪](#)・[武将](#)・[兵士](#)・[武器](#)・[防具](#)・[必殺](#)・[拠点](#)・[計算式](#)

必殺一覧

各必殺を覚えている武将は武将から調べられる。

名前	効果(SLG)	効果(RPG)
パワーブレイク	攻撃ダウン	SLGと同様
無命剣	単体攻撃	SLGと同様
インフェルノ	爆裂	SLGと同様
ホーリー	雷鳴	SLGと同様
煙幕	士気-10,封印	戦闘から逃走
一閃	全体攻撃	SLGと同様
騙し討ち	MP200%ダウン,封印	全体攻撃
サンクチュアリ	森林,HP状態回復	森林,HP回復
癒しの恵み	HP状態回復	HP回復(ウォーター が使うと全快)
ガードブレイク	防御ダウン	SLGと同様

恐怖	吹雪,攻撃or防御ダウン	SLGと同様
火炎放射	爆裂	SLGと同様
ふもっふプレス	森林	SLGと同様
炎竜拳	単体攻撃	SLGと同様
龍桜閃	単体武将攻撃	SLGと同様
アンデッドソー	単体武将攻撃	SLGと同様
破壊魔剣	単体武将攻撃,攻撃防御ダウン	SLGと同様
回転円舞	全体攻撃	SLGと同様
グラビティ	吹雪	SLGと同様
バーストストリーム	雷鳴	SLGと同様
ブラックホール	全体攻撃	SLGと同様
ニュークリア最終	全体攻撃	SLGと同様
武勇	士気+20	味方攻撃アップ
ネイムレスダンス	士気-20,MP200%ダウン	攻撃防御ダウン
名も無き詩	士気+10,MP50%アップ	味方防御アップ
黒の波動	攻撃防御ダウン	SLGと同様
UNKO爆弾	敵味方全体攻撃防御ダウン士気0 封印	敵味方全体攻撃防御ダウン
トランスファー	使用者以外MP+100%	味方防御アップ
息根止	単体武将100%即死	SLGと同様(ただし無効の敵もいる)
エターナルフォースブリザード	全体25%即死	SLGと同様
リインカーネーション	使用者兵士完全復活	戦闘不能全快
フルポテンシャル	使用者士気+40%,ST低下回復	使用者攻撃防御アップ
メテオ	全体攻撃	SLGと同様
原初の炎	爆裂	SLGと同様
チェーンソー	単体武将攻撃,即死33%	SLGと同様
テレポート	使用者兵士50%?回復(PP消費)	戦闘から逃走
喰	使用者以外の味方死,ST強化	SLGと同様
ゾンビ化	兵種をスケルトンに変更	戦闘不能回復 + 攻撃防御ダウン 毒
転生	兵種を大悪魔に変更	戦闘不能復活

必殺技解説

ここでは各必殺技を個別に解説をする。

単体武将攻撃 / 単体武将ダメージ

様々な武将が使用。武将に直接ダメージを与える。兵士にダメージは与えられない。

龍桜閃、アンデッドソー、破壊魔剣が該当。

- <<SLG戦闘>>
使用者正面の武将にダメージが与えられる。兵数で負けていても、必殺を撃つことができれば勝つことができることもある。使う場合は、兵数が多くHPの少ない武将を狙うといい。
- <<RPG戦闘>>
SLG戦闘と同じ単体ダメージ技（破壊魔剣を除く）

無属性攻撃 / ダメージ

様々な武将が使用。属性を持たない攻撃を行う。

単体：無命剣 炎竜拳

全体：一閃 回転円舞 ブラックホール メテオ ニュークリア最終 騙し討ち(RPG戦闘)

- <<SLG戦闘>>
属性を持たないので、相手を選ばず運用できるのがメリット。逆に弱点を突いた攻撃ができないのがデメリット。
- <<RPG戦闘>>
SLG戦闘とほぼ同じ。これを持つキャラにパワーアップを使えば、強敵も簡単に倒すことが可能だろう。

属性攻撃 / 属性ダメージ

様々な武将が使用。すべて属性を持った全体攻撃を行う。

- <<SLG戦闘>>

全体攻撃。それぞれの属性の特徴を列挙する。

[爆裂] インフェルノ 火炎放射 原初の炎
忍者、ならず者、スライム、スケルトンに有効。
魔法使い、侍、ふもっふ、大悪魔にやや効きづらく、
ドラゴン、天使には全く効かない。

[森林] ふもっふブレス サンクチュアリ
兵士、ゴブリン、スケルトン、ホーリーゴーレムに有効。
魔法使い、忍者、ドラゴンにやや効きづらく、
エルフ、スライム、ふもっふ、天使には全く効かない。

[吹雪] グラビティ 恐怖
兵士、侍、スライム、ホーリーゴーレムに有効。
魔法使い、神官、忍者、ゴブリン、ふもっふ、大悪魔にやや効きづらく、
天使には全く効かない。

[雷鳴] ホーリー パーストストリーム
ならず者、スライム、スケルトン、ドラゴン、大悪魔に有効。
魔法使い、侍、エルフ、ふもっふ、ホーリーゴーレムにやや効きづらく、

神官、天使には全く効かない。

- <<RPG戦闘>>

RPG戦闘でも同じように属性全体攻撃を行うが、どの敵がどの属性に弱いかは未調査。参考 [ボス戦](#)

パワーブレイク / 全体ダメージ + 攻撃ダウン

主に兵種が戦士である武将が使用。

- <<SLG戦闘>>

攻撃力ダウン状態だと、受けるダメージが50%になる。敵武将の必殺より先に撃てれば被害を減らすことができるが、パワーブレイクを使える武将は剣装備かつ敏捷も低めであることが多いので、先手をとることは難しいだろう。

- <<RPG戦闘>>

RPG戦闘では受けるダメージが2 / 3になる。敵の攻撃力を下げることは、同時に味方の被害を減らすことにつながる。長期戦が見込まれるならば有用か。クリティカルによる即死はどうにもならないので、やはり早期決着を目指すほうがよい。逆に敵から受けると戦闘が長期化し被害が増えるので、使わせないように早めに倒しておきたい。

ガードブレイク / 全体ダメージ + 防御ダウン

主に兵種がゴブリンである武将が使用。

- <<SLG戦闘>>

防御力ダウン状態だと、与えるダメージが150%になる。武勇・フルポテンシャルなどで士気が高くなった連中を倒すときにあと便利。

- <<RPG戦闘>>

RPG戦闘では与えるダメージが4 / 3になる。だいたい1.3倍。ダメージの上昇比率が少ないため、積極的に使う必要はない。味方の攻撃力アップ・敵の防御力ダウンで約2.7倍までダメージが増える。一撃で決着をつけたいときは先に使っておこう。

恐怖 / [吹雪]ダメージ + 攻撃or防御ダウン

主に兵種がスケルトンである武将が使用。

- <<SLG戦闘>>

ダウンするステータスが一定でないのやや使いづらい感がある。が、両方ダウンさせられる可能性も持つので2回目以降の発動が無駄にならない。そう考えれば使える部類に入るのかもしれない。

忘れられがちだが地味に吹雪属性なので兵種を確認して使おう。

- <<RPG戦闘>>

SLG戦闘と同じ。コメントあった

黒の波動 / 攻撃&防御ダウン

クレアス、エロリア、ダークデイズ、ディオナ、ダークネス、だくねすさん、外道アレックスが使用。

- <<SLG戦闘>>

攻撃力と防御力を同時にダウンさせることができる。ダメージは与えられない補助的な必殺技なので、連発しても効果が薄いのが残念。部隊に投入する際は被らせないようにしよう。

- <<RPG戦闘>>

SLGと同じく全体に効果が及ぶ。ダメージは与えられないが、反撃を受けないので逆にそれがメリットになること

も、

破壊魔剣 / 単体武将ダメージ + 攻撃&防御ダウン

デュラハン、アルベルト、ブライアンパンマンが使用。

- <<SLG戦闘>>
攻撃力と防御力を同時にダウンさせつつ、単体武将にダメージを与える便利な必殺技。あくまでダメージを与えるのが単体武将であるだけで、攻撃&防御ダウンの効果は敵全体に与えられる。便利な必殺だが、使用者が少ないのが難点。余裕があれば雇っておこう。
- <<RPG戦闘>>
効果はSLGと同じだが、攻撃&防御ダウンは単体になっている。防御ダウン効果があるので、仕留め損なっても後続の攻撃で倒しやすい。

サンクチュアリ / [森林]ダメージ + HP状態回復

主に兵種がエルフである武将が使用。

- <<SLG戦闘>>
HP回復技。いくら兵士が強くても武将本体が倒されては意味がないので、HPの低い武将使う場合は敵の必殺から守るためにも1人は入れておくと良い。(癒しの恵みも同上)互いに兵士が0になると、ほぼ回復技を持っているほうが勝つ。こちらは攻撃しながら武将のHPを回復できて便利。(兵士数は回復できない)
- <<RPG戦闘>>
探索に回復役は必須といっている。こちらは癒しの恵みと違い全体攻撃も行うので、一度の戦闘で全快にできないことが多い。RPG戦闘時、状態は回復しない。

癒しの恵み / HP状態回復

主に兵種がスライムである武将が使用。

- <<SLG戦闘>>
サンクチュアリとほぼ同じ。兵種で使い分けよう。こちらは攻撃が同時に行えない。回復量の差は未調査。

敵味方癒しの恵み持ちのとき、無限ループになることがある。
- <<RPG戦闘>>
くどいようだが探索に回復役はほぼ必須。戦闘毎に使用すれば長く、そして何度も潜っていられるだろう。さらにウォーター が使うと9999ポイント回復する。彼女がいるだけで死亡率が一気に下がる。こちらもRPG戦闘時、状態は回復しないようだ。

武勇 / 自軍全体士気+20 / 味方全体攻撃力アップ

王様、風雷爺、アグネファイア、ゴスロリ子、塩沢が使用。

- <<SLG戦闘>>
自軍全体の士気を上昇させる。士気が上がれば兵数が減りにくくなり、兵数が減りにくければ与えるダメージも減りにくい。よって兵数で負けていても勝てるようになることも。また士気は戦闘中に下がっていくので、連続使用も効果的。だが兵士が少ないときでは効果が薄く、兵数が0なら無意味。できるだけ早めに発動したいところ。
- <<RPG戦闘>>
効果は味方全体攻撃力アップに変わっている。攻撃力アップ状態になれば単純に威力が2倍になるので、強敵も簡単に倒すことができる。加えてパワーアップの使用を節約できるのでお得。

トランスファー / 使用者以外MP+100% / 味方全体防御力アップ

サーモン、サボテン、ミーア、ミリィ、ミミック、ミミ子、ブロウ、新カオス、カオス、ダーエロ、偽ダーエロが使用。

- <<SLG戦闘>>
MPを最大まで溜める必殺技。連続で必殺を使用可能に、MPが溜まっている状態で使うと無意味に見えるかもしれないが、ゲージを超えてチャージされるので心配は無用。ガンガン使っていこう。これだけではダメージを与えられないので、味方武将を倒されると弱い。
- <<RPG戦闘>>
効果は味方全体防御力アップに変わっている。長期戦が見込まれるならば使っておいて損はないが、パワープレイクと同じように、クリティカルによる即死だけは防げないので、やはり早期決着を目指すべきだろう。また必殺を放つにはゲージが5必要であり、ゲージを溜めるくらいなら通常攻撃をして敵の数を減らしたほうがかえって被害は少なくなる。

名も無き詩 / 士気+10、MP50%アップ / 味方全体防御力アップ & 状態異常回復

超老婆、ハー妹、アーサーが使用。

- <<SLG戦闘>>
MPと士気を同時にアップさせる必殺技。トランスファーと武勇を足して割ったような感じ。MP+50%では確実に次のターンに必殺技が撃てるとは限らないため、安定はしない。が、手数を増やしながらか兵数減少を抑えるという2つのメリットを同時に受けることができる。また武勇・トランスファー要員が足りないときに数合わせとして使ってみても良い。
- <<RPG戦闘>>
唯一の状態異常を回復できる技。とても便利なので有効活用したい。ミミック戦で使えば楽勝なんて思わないように。

もう一つ効果はトランスファーと同じ。RPG戦闘での性能だけをみればトランスファーの上位互換とっていい。

フルポテンシャル / 使用者士気+40%、ST低下回復 / 使用者攻撃&防御アップ

娘様、ライスパーク、ロリ天使が使用。

- <<SLG戦闘>>
士気上昇量がハンパない。使用する武将の兵種も固い連中ばかりなので、早く使うことができればその武将だけで戦闘を乗り切れることも。だが単体武将攻撃には要注意。

地味にステータス低下が回復する。ちょっと便利。
- <<RPG戦闘>>
効果は使用者のみ攻撃&防御アップ。パワーアップを節約できるが、雑魚戦でフルポテンシャル 攻撃 は少し悠長すぎるか。

煙幕 / 士気-10、封印 / 戦闘から逃走

主に兵種が忍者である武将が使用。

- <<SLG戦闘>>
敵妨害用その1。封印は必殺技・突撃・防衛を使用不可能にしてくれる。防衛コマンドを使う必要がなくなるだけでなく、煙幕 突撃のコンボ、そして一方的に必殺技を撃てるなど、良いことだらけである。また士気減少効果があるので2回目以降も無駄にならない。部隊に1人はいれておきたい。
- <<RPG戦闘>>
効果は戦闘からの逃走に変わっている。勝ち目がないときや、無駄な戦闘をしたくないときに使おう。ボス戦からも逃げられるので、戦闘中に間違っても使わないように注意。

騙し討ち / MP200%ダウン、封印 / 全体攻撃

主に兵種がならず者である武将が使用。

- <<SLG戦闘>>
敵妨害用その2。煙幕と同じく、封印効果がある。MPを0にする効果もあり、封印がきれてもMPが溜まる前に倒せるだろう。が、2回目以降の効果では煙幕に劣っているといえる。
- <<RPG戦闘>>
効果は全体攻撃に変わっている。連れて行くときは煙幕と間違えないように注意。

ネームレスダンス / 士気-20、MP200%ダウン / 攻撃&防御ダウン

ファル子、メリッサ、ダーク恍惚なる闇が使用。

- <<SLG戦闘>>
敵妨害用その3。煙幕と騙し討ちを足して割った感じ。MPを0にするので、先手をとれば敵の必殺技をしばらく封じることができる。封印効果がないため、確実性に欠ける。突撃・防衛を妨害できないのも困りもの。しかし使用者は総じて敏捷が高いため、煙幕・騙し討ちと同じように運用ができる。
- <<RPG戦闘>>
効果は黒の波動と同じ。些細な差だが、黒の波動を使える連中と比べると素早いヤツラばかりなので、どうしても先に撃ちたいならこちらを選択してもよい。

UNKO爆弾 / 敵味方全体に攻撃&防御ダウン、士気0、封印 / 敵味方全体に攻撃&防御ダウン

ハーナス専用技。

- <<SLG戦闘>>
敵妨害用その4であり唯一の味方妨害技。名前も酷いが効果も酷い。黒の波動+煙幕+士気0と考えればすごい技だが、味方も被害を被ってしまう。ハーナスは敏捷が高めなので、味方必殺 UNKO爆弾 敵必殺 という順番にもしにくい。武将が少ないときに、足りない煙幕係として運用してみてもよいだろう。
- <<RPG戦闘>>
効果は敵味方全体に黒の波動。ぶっちゃけると黒の波動・ネームレスダンスの下位互換。武勇・名も無き詩持ちと組ませたり、パワーアップ・ガードアップを惜まなければ無理やり使うこともできるが、使っていくなら愛が必要。特に名も無き詩とセットで使うとデメリットが少ない。敵に耐性がある場合こちらばかりが被害を被るなんてこともある。参考 [ボス戦](#)

チェーンソー / 単体武将攻撃、即死33%

ヘレン、スパーク が使用。

- <<SLG戦闘>>
かみは パラバラになった。単体武将にダメージと、不確定ながら即死効果。即死させれば99人のドラゴン装備の兵士たちと戦う必要もなく、戦況は一気に有利になる。

即死効果は神だけでなく、ステータスが高い君主たちにも有効。
- <<RPG戦闘>>
SLGと同じ。ボスに効くかは未調査。参考 [ボス戦](#) この必殺はダメージも与えられるので無駄になりにくい。

エターナルフォースブリザード / 敵全体25%即死

エターナル、XP天使が使用。

- <<SLG戦闘>>
相手は死ぬ。
が、不確実なのが困る。それでも全体に決まったときの爽快感は計り知れない。

元ネタはニュース速報板発祥の必殺技。はてなにも載っている。[エターナルフォースブリザードとは](#)
- <<RPG戦闘>>
SLGと同じ。ボスに効くかは未調査。参考 [ボス戦](#)

息根止 / 単体武将100%即死

ミルミ専用技。

- <<SLG戦闘>>
相手は死ぬ。確実に死ぬ。絶対効くあたり、エタブリよりも使いやすいといえる。装備品の効果も相成って先手を取りやすく、味方の被害を少なく抑えられる。
- <<RPG戦闘>>
SLGと同じ。ボスに効くかは未調査。参考 [ボス戦](#)

転生 / 兵種を大悪魔に変更 / 戦闘不能回復

死神五世、幼女五世、女五世、無限少女が使用。

- <<SLG戦闘>>
兵種変更技の1つ。大悪魔に変更する。多くの場合パワーアップするので早めに発動したいところ。ただし、無限少女は初期兵種がふもっふなので、使い分けが肝心。

兵種変更技に共通することだが、2回目以降の発動が無駄になるのが残念。
- <<RPG戦闘>>
貴重な蘇生技。味方全体の戦闘不能者をHP1の状態に復活させる。HPが1だとすぐ倒されてしまうので、すぐにポーションなどで回復すること。

ゾンビ化 / 兵種をスケルトンに変更 / 戦闘不能回復 + 攻撃&防御ダウン&毒付与

ブラックバイソン専用技。

- <<SLG戦闘>>
兵種変更技の1つ。スケルトンに変更する。彼女の初期兵種はならず者なので、直防が減る代わりに攻撃と魔防が増える。(それと地形・天候影響・弱点)大悪魔と比べると見劣りするが、統率5のスケルトン使いは彼女と死神五世、女五世しかいない。直防・魔防と役割もはっきりしているので、戦況にあわせて使っていきたい。例えば森林属性の必殺を持った武将がいたら(スケルトンの弱点なので)ならず者、魔法使いがいたらスケルトンなど、どちらも爆裂・雷鳴に弱いので注意。
- <<RPG戦闘>>
蘇生技なのだが、デメリット効果を2つも持っている。ゴルガリ団は武将数も収入も少ない。さらに初期位置ではアイテムを買うこともできない。よって探索ではやむを得ず使うことになるだろう。

テレポート / 使用者兵士50%?回復(PP消費) / 戦闘から逃走

アレックス専用技。

- <<SLG戦闘>>

かなり特殊な必殺技。ようは使用者の兵数を回復する技なのだが、「徴兵」をすることに変わりはないので資金を消費する。しかも通常の徴兵よりも3倍の金額を取られるので資金には注意すること。貴重な兵数回復技なのでうまく使えば戦いを有利に進められるだろう。

ポテチスキー王国軍でプレイすると、必殺技紹介イベントを見ることが出来る。説明によると、どうやらテレポートでどっかの拠点へワープして兵士をかき集め、再び戦場に戻ってきているらしい。必殺でもなんでもない。

- <<RPG戦闘>>

煙幕と同じ効果。コメトエターなった

リインカーネーション / 使用者兵士完全復活 / 戦闘不能全快

クー専用技。

- <<SLG戦闘>>

本体の強さも兵種もアレックス以上。しかもお金がかからない。完全にアレックスの上位互換といえる。アレックスがかわいそうになるが、まあクーの存在そのものが隠しなので致し方ない。

- <<RPG戦闘>>

転生と同じく戦闘不能を回復。こっちはHPが全快になる。

喰 / 使用者以外の味方死亡、使用者ステータス強化

ブラッドウォーター専用技。

- <<SLG戦闘>>

戦闘中にステータスが上昇する唯一の必殺。...なのだが、使用者以外が全員死んでしまうので非常に使いづらい。使ったとしたら、森林などの悪地形でステータスの下がった仲間を食べて、自分1人で無双する、というような使い方になるだろうか。発動すると敵は突破する事が出来なくなり、こちらも殲滅しか出来ない。

- <<RPG戦闘>>

SLG戦闘と同じ。「喰」後は全回復した上に状態異常を無効化する。使うときはよく考えること。そもそも彼女を探索に連れて行く機会も少ないだろう。発動すると通常攻撃しか出来ないなので、使った後で味方を復活する事はできないし、HPも回復できない。
