《計略の効果一覧》

まずは一覧を見てみましょう。
変更点は黄色でマーキングしてます。（※2020/11/15 現在）

● 直接ダメージ系（威力系）

この系統は知力をベースにして敵にダメージを与えるので、知力の高い人におすすめ。
すぐに効果がありますが、知力がある程度ないとダメージはしょぼいです。
士気ダウンは敵の兵数は減りませんが、士気勝ち（士気を 0 にする）狙いで使われます。

名前	効果	必要計略 P	出現判定
威力　50+知力	50+知力の 0.6 倍のダメージ（ブレ幅あり）	10	50
威力　70+知力	70+知力の 0.6 倍のダメージ（ブレ幅あり）	20	100
威力　100+知力	100+知力の 0.6 倍のダメージ（ブレ幅あり）	30	150
威力　130+知力	130+知力の 0.6 倍のダメージ（ブレ幅あり）	40	200
威力　160+知力	160+知力の 0.6 倍のダメージ（ブレ幅あり）	50	250
大宴会（銭投げ）	金 50,000 を使って 500 のダメージを与え、少し自軍の兵が増える。（ブレ幅あり）	60	200
神算鬼謀（威力系）	200+知力の 0.8 倍のダメージ（ブレ幅あり）	70	230
機知縦横（威力系）	50+知力の 1.6 倍のダメージ（ブレ幅あり）	80	250
同士討（威力系）	敵兵の 0.2 倍のダメージ（ブレ幅あり）	90	280
士気ダウン威力 10	敵の士気を 10 減らす（ブレ幅あり）	5	0
士気ダウン威力 15	敵の士気を 15 減らす（ブレ幅あり）	15	30
士気ダウン威力 20	敵の士気を 20 減らす（ブレ幅あり）	20	90
罵声（士気ダウン系）	敵の士気を 30 減らす（ブレ幅あり）	40	130

※同じ色の計略は一度に一つしか使用できません
（例えば、大宴会と神算鬼謀は同時に使用不可。神算鬼謀と士気ダウン 20 は併用可）

● 攻撃・防御を UP・DOWN 系

この系統は雇った兵士を強くする計略です。
雇っている兵士の攻撃力が高いと効果も高いですが、その逆もまたしかり。
（攻撃力 100 で 50%UP だと 150 になって超強いけど、攻撃力 30 を 50%UP しても 45 で残念）

防御に関しては、元の防御力が低いほうが効率が良いです。
鉄壁だけは効果が知力依存なので、知力が低いと効果が薄いです。

名前	効果	必要計略 P	出現判定
攻撃力+20%	自軍の通常攻撃のダメージが 20%増加	5	0
攻撃力+30%	自軍の通常攻撃のダメージが 30%増加	10	50
攻撃力+40%	自軍の通常攻撃のダメージが 40%増加	25	60
攻撃力+50%	自軍の通常攻撃のダメージが 50%増加	40	100
防御力+20%	敵軍の通常攻撃のダメージが 20%減少	5	0
防御力+25%	敵軍の通常攻撃のダメージが 25%減少	10	60
防御力+30%	敵軍の通常攻撃のダメージが 30%減少	15	90
防御力+40%	敵軍の通常攻撃のダメージが 40%減少	20	120
鉄壁（防御力系）	敵の通常攻撃のダメージを 1 に固定する （効果は知力依存。ブレ幅あり）	45	180
攻守向上+20%	攻撃力+20%と防御力+20%の効果	30	100
攻守向上+30%	攻撃力+30%と防御力+30%の効果	45	180

● 回復系

兵数や、兵の士気を回復させます。使い方によってかなり強力です。
ただ効果はどうしても知力依存になる事が多いので、知力系以外だとそれほど使えないかも。

名前	効果	必要計略 P	出現判定
士気回復　威力 10	士気を 10 増やす（ブレ幅あり）	5	0
士気回復　威力 20	士気を 20 増やす（ブレ幅あり）	10	60
士気回復　威力 30	士気を 30 増やす（ブレ幅あり）	20	90
士気回復　威力 40	士気を 40 増やす（ブレ幅あり）	25	140
激励（士気回復系）	資金を 3,000 使い、士気を上昇させ、 少し兵士を増やす（ブレ幅あり）	45	230
兵回復　小	兵を少しだけ増やす（ブレ幅あり）	20	100
兵回復　中	兵をぼちぼち増やす（ブレ幅あり）	30	160
治療（兵回復系）	兵をいい感じで増やす（ブレ幅あり）	50	200
寝返り（兵回復系）	敵兵を少し減らし、自軍に吸収する（ブレ幅あり）	60	230

● ブースト系　←最重要

兵種アタック、武将アタックの発動率を上昇させます。
武力系・統率系の武将さんは絶対に使います。ほぼ必須。
ただし発動率を上昇させるだけで、威力は増えません。

名前	効果	必要計略Ｐ	出現判定
武将アタック+3%	武将アタックの発動率を+3%	10	20
武将アタック+5%	武将アタックの発動率を+5%	15	40
武将アタック+8%	武将アタックの発動率を+8%	25	80
武将アタック+10%	武将アタックの発動率を+10%	35	120
万能将軍+3%	武将アタック＆兵種アタック、両方の発動率を+3%	30	130
万能将軍+5%	武将アタック＆兵種アタック、両方の発動率を+5%	60	160
万能将軍+8%	武将アタック＆兵種アタック、両方の発動率を+8%	80	200
兵種アタック+3%	兵種アタックの発動率を+3%	10	20
兵種アタック+5%	兵種アタックの発動率を+5%	15	40
兵種アタック+8%	兵種アタックの発動率を+8%	25	80
兵種アタック+10%	兵種アタックの発動率を+10%	35	120

● 嫌がらせ系

ブースト系とは逆で兵種アタック、武将アタックの発動率を下げます。
自分はブーストしながら敵のアタックを下げると、ほーら勝ちやすい。

あとは略奪系。
これは敵の資金や兵糧を奪えますけど、敵も人間なのでやるとムカつかれます。
やり過ぎ注意。

名前	効果	必要計略Ｐ	出現判定
敵計略-3%	敵の計略発動率を-3%	10	40
敵計略-5%	敵の計略発動率を-5%	15	60
敵計略-8%	敵の計略発動率を-8%	25	80
敵計略-10%	敵の計略発動率を-10%	30	120
敵計略半減	敵の計略発動率を半分にする	35	120

敵武将アタック-3%	敵の武将アタック発動率を-3%	10	40
敵武将アタック-5%	敵の武将アタック発動率を-5%	15	40
敵武将アタック-8%	敵の武将アタック発動率を-8%	20	90
敵武将アタック-10%	敵の武将アタック発動率を-10%	25	120
敵武将アタック半減	敵の武将アタック発動率を半分にする	30	120
敵兵種アタック-3%	敵の兵種アタック発動率を-3%	10	40
敵兵種アタック-5%	敵の兵種アタック発動率を-5%	15	60
敵兵種アタック-8%	敵の兵種アタック発動率を-8%	20	90
敵兵種アタック-10%	敵の兵種アタック発動率を-10%	25	120
敵兵種アタック半減	敵の兵種アタック発動率を半分にする	30	120
略奪　威力 10	敵の資金を 1,200 奪う(ブレ幅あり)	10	100
略奪　威力 20	敵の資金を 2,400 奪う(ブレ幅あり)	20	150
略奪　威力 30	敵の資金を 3,600 奪う(ブレ幅あり)	35	200
後方襲撃（略奪系）	敵の資金・兵糧を 4,800 奪う(ブレ幅あり)	50	250

● 封印系

計略・兵種アタック、武将アタックを使えなくします。
両者（双方とも封印）と敵だけ封印があるので注意。
終盤は基本的に　ブースト＆封印　の組み合わせで戦いことが多いですが、
必要計略 P も高いので扱い方が難しい。

名前	効果	必要計略 P	出現判定
敵計略封印	敵の計略を何回か使えなくする （封印回数は知力による）	60	150
両者武将アタック封印	自分も敵も、武将アタックを何回か使えなくする （同上）	50	160
敵武将アタック封印	敵の武将アタックを何回か使えなくする （同上）	60	180
両者兵種アタック封印	自分も敵も、兵種アタックを何回か使えなくする （同上）	50	160
敵兵種アタック封印	敵の兵種アタックを何回か使えなくする(同上)	60	180
乱戦（封印系）	自分も敵も、計略・武将アタック・兵種アタックを使えなくする。	80	230

● 特殊計略（兵種やアイテム効果での計略）

名前	効果	必要条件・アイテム

式神召喚	強めの威力計略（敵への直接ダメージ）	陰陽師の兵種 AT 発動
水計	敵兵を半分に減らす	水計の書
自他共滅	敗北時に、敵兵を 0 にして道連れにする	愚策の極み
啄木鳥の戦法	戦闘開始時に兵数が半分になるが、攻撃+50。 勝つと兵士がわんさか増える。	勘助の計略
車懸り	一発だけ超強力なダメージを与える （敵を 1,000 人ぐらい減らす）	軍神の兵法
アイスティー（？）	敵の計略・武将アタック・兵種アタックを使えなくする。（固定で一回封印）	アイスティー

※この辺りはその期によって調整されるのでご注意を。

《計略の出現判定について》

これらの計略は、最初から誰でも使えるわけではありません。

『出現判定』を満たすと出てきます。

出現判定は　知力 2/3+計略 P　です

例えば…敵計略封印の場合は↓

名前	効果	必要計略 P	出現判定
敵計略封印	敵の計略を何回か使えなくする （封印回数は知力による）	60	150

知力が 60 だと（60×2÷3）+計略 P＞ 180 ですから計略 P が 110 必要です。

知力が 120 だと（120×2÷3）+計略 P＞180 ですから計略 P が 70 で出現します。

つまり計略に関しては知力が高いほうが強い計略を早く使用できますが、

他のタイプ（武力型・統率型・政治家）でも計略 P を稼げば対抗できる仕様になってます。

《計略発動タイミングについて》

計略の発動タイミングは 6 つあります。

タイミング（出現判定）	計略 P の倍率	発動率計算(%)	備考
通常（最初から使用可能）	1 倍	基本発動率	毎ターン一定の確率で計略が発動します。知力が高くないと使い難いでしょう。
兵種カウンター（出現判定:80）	0.6 倍	基本発動率×5+30	敵の兵種アタックを受けた直後に一定の確率で計略が発動します。 統率の高い相手には非常に有効です。
武将カウンター（出現判定:80）	0.6 倍	基本発動率×5+30	敵の武将アタック攻撃を受けた直後に一定の確率で計略が発動します。 武力の高い相手には非常に有効です。
先制（出現判定:120）	1.2 倍	基本発動率×5＋40	戦闘の一番最初に一定の確率で計略が発動します。発動のチャンスは1度だけですが、発動確率は高くなっています。 コストは高いですが、効果が安定します。
終了:勝利時（出現判定:100）	0.1 倍	100 固定	戦闘に勝利した時に一定の確率で計略が発動します。

終了:敗北時 （出現判定:100）	1.0 倍	基本発動率×5＋ 40	戦闘で敗北した時に一定の確率で計略が発動します。 一言で言えば嫌がらせ計略ですね。

タイミング：戦闘においてどの場面で計略が発動するかです。

計略 P の倍率：威力　130+知力であればコスト 50 の計略なので、通常計略であれば 50、カウンターであれば 30、先制で使うと 60 の計略 P が必要です。

発動率：これはもうざっと知力が高いほうが発動しやすい…と覚えておけば OK。

文章にすると小難しく感じるとは思いますが、

実際に使っていくと意外とすぐにコツが掴めると思います。

とりあえず、よくわからない内は発動率ボーナスを常に MAX にしましょう^^