

| 戦術 | P両 | 条件 | 効果 |
|---------|------|---------------|---|
| 生還 | 10 | 弓使い、忍者 | 弱った自軍の兵を治療する。ターンの攻撃時に発動。この戦闘中に倒された自軍[兵士数]の[40%]を復活させる。 |
| 回避 | 10 | 槍使い、忍者 | ターンの開始時に発動。このターン、敵軍の攻撃を[2/3]の確率で回避する。ただし、この戦術以降に必中させる戦術が発動された場合、この効果は無効となる。 |
| 鼓舞 | 1100 | 侍、弓使い、軍師 | 自軍の士気を向上させる。ターンの攻撃時に発動。このターン、攻撃をしない代わりに、自軍の[攻撃力]と[防御力]が戦闘中[1.2倍]になる。 |
| 挑発 | 1100 | 軍師、忍者 | 敵軍の部隊を挑発する。ターンの攻撃後に発動。敵軍を[60%]の確率で次のターン行動不能にする。 |
| 援軍 | 1100 | 侍、槍使い、弓使い | 味方の援軍を呼ぶ。ターンの攻撃時に発動。このターン、攻撃をしない代わりに、自軍の[兵士数]が[1.4倍]になる。 |
| 不意打ち | 1100 | 槍使い、軍師、忍者 | 敵軍に不意打ちを仕掛ける。ターンの攻撃後に発動。敵軍の[防御力]を戦闘中[20%]ダウンさせる。 |
| 意外な一手 | 1100 | 弓使い、忍者 | ターン開始時に発動。このターン、自軍の[攻撃力]・[防御力]・[機動力]・[知識力]いずれかが[50%]ダウンする代わりに、いずれかの値が[2倍]になる。 |
| 強行軍 | 2200 | 弓使い、忍者 | 行軍を進める。ターン開始時に発動。自軍がすべて[先攻]になるかわりに[防御力]が[40%]ダウンする。 |
| 指揮 | 1200 | 侍、弓使い、軍師 | 自軍の指揮を執る。ターン開始時に発動。このターン攻撃しない代わりに自軍の[攻撃力]と[防御力]を戦闘中[1.1倍]～[1.5倍]する。 |
| 猛追 | 2200 | 侍、槍使い | ターン開始時に発動。敵軍の[機動力]が自軍の[機動力]より高い場合、この戦闘中[1/2]の確率で自軍の[機動力]を相手の[機動力+1]する。 |
| 一時休戦 | 1200 | 侍、軍師 | ターン開始時に発動。このターン、通常の攻撃応酬は実施されない。 |
| 毒矢戦法 | 2300 | 弓使い | 毒が塗られた矢を敵軍に浴びせる。ターンの攻撃後に発動。敵軍を[40%]の確率で2ターン行動不能にする。 |
| 暗殺 | 2300 | 忍者 | 敵軍の大將を暗殺する。ターンの攻撃時に発動。[20%]の確率で敵軍を全滅させる。敵軍の[レベル]が[5]以上高いと成功しない。 |
| 伏兵 | 2300 | 弓使い、軍師、忍者 | 戦闘を予期して、その予期される戦場に兵士を置く。ターン開始時に発動。自軍の[攻撃力]と[兵士数]を戦闘中[1.1倍]する。 |
| 反撃 | 2300 | 槍使い、忍者 | 敵軍に反撃する。ターンの攻撃時に発動。この戦闘中に倒された自軍[兵士数]が、倒した敵軍[兵士数]より多い場合、自軍の[攻撃力]と[防御力]を戦闘中[1.5倍]する。 |
| 打算的な戦い方 | 3300 | 槍使い、弓使い | ターン開始時に発動。このターン後攻の場合、自軍の[攻撃力]を戦闘中[10%]ダウンさせる代わりに、このターンと次のターンの敵軍の通常のダメージ応酬によるダメージを[60%]ダウンさせる。 |
| 一矢必殺 | 2300 | 弓使いと忍者を経験している | ターン開始時に発動。[10%]の確率で敵軍を倒す。また[20%]の確率で敵軍を[半分]にする。通常攻撃はそのまま実施される。 |
| 烏合の衆 | 3500 | 弓使い、軍師、忍者 | ターン開始時に発動。自軍の[兵士数]より、敵軍の[兵士数]が多いとき、自軍の[攻撃力]・[防御力]を戦闘中[1.5倍]する。この能力は1・2ターン目には使用できない。 |
| 包囲網 | 2500 | 弓使い、軍師、忍者 | ターン開始時に発動。自軍の[兵士数]より、敵軍の[兵士数]が多いとき、敵軍の[防御力]・[攻撃力]を戦闘中[10%]減少させる。この能力は1ターン目には使用できない。 |
| 背水の陣 | 3500 | 弓使い、軍師 | ターン開始時に発動。現在の自軍の[兵士数]・[攻撃力]・[防御力]が敵軍のそれぞれの値より低い場合、[攻撃力]と[防御力]を戦闘中[3倍]する。この能力は1・2ターン目には使用できない。 |
| 攻守自在 | 2500 | 槍使い、忍者 | ターン開始時に発動。このターン、自軍が[先攻]になった場合、自軍の[防御力]を戦闘中[1.2倍]にし、[後攻]になった場合は、自軍の[攻撃力]を戦闘中[1.2倍]にする。 |

| | | | |
|---------|--------|---------------|---|
| 空蝉の術 | 3 500 | 忍者Lv10以上 | ターン開始時に発動。このターン、敵軍の攻撃を回避する。もしくは次のターンの敵軍が設定している戦術を無効にする。いずれかの発動は選択できず、等確率で発動する。 |
| 最後の兵まで | 3 500 | 弓使いと忍者を経験している | ターン開始時に発動。このターン、自軍[兵士数]が[0]になった場合、自軍[兵士数]を1人だけ回復させる。 |
| 決死の覚悟 | 3 500 | 槍使いと軍師を経験している | ターン開始時に発動。このターン、自軍[防御力]を[0]にする代わりに、このターンの自軍[攻撃力]に自軍[防御力]の値を加える。 |
| 一望千里 | 1 500 | 忍者Lv15以上 | ターン開始時に発動。敵軍が設定している戦術を全て見る事が出来る。 |
| 三段構え | 3 500 | 弓使いLv15以上 | 自軍攻撃時に発動。このターンの攻撃力を1.5倍にする。また、このターン3回攻撃を行う。ただし、このターン自軍攻撃が当たる確率は機動力や戦術の効果に左右されず全て、30%となる。 |
| 精度向上 | 2 500 | 弓使いLv35以上 | 自軍攻撃時に発動。このターン攻撃を行わない代わりに、この戦闘中の自軍攻撃応酬をすべて命中させる。ただし、この戦術以降に回避をさせる戦術が発動された場合、この効果は無効となる。「三段構え」などの戦術と組み合わせても効果はありません。 |
| 蔓延する病魔 | 5 500 | 忍者Lv35以上 | 自軍攻撃時に発動。このターン、自軍は攻撃しない。以後毎ターン敵軍の[兵士数]が[最大兵士数]の[20%]減少する。 |
| 獅子身中の虫 | 3 500 | 侍、忍者 | ターン終了時に発動。[自軍兵士数]から[現在の自軍兵士数の10%]を減らし、敵軍兵士数を[現在の自軍兵士数の10%]増やす。その場合、敵軍攻撃力・敵軍防御力・敵軍知識力・敵軍機動力を[現在の自軍兵士数の10%]の値だけ減らす。この効果によって各値はマイナスにはならず最小は0になる。 |
| 頂門の一針 | 2 500 | 槍使い、弓使い | ターン開始時に発動。このターン中、[敵軍攻撃力]・[敵軍防御力]・[敵軍機動力]・[敵軍知識力]の内もっとも高い値を0にする。 |
| 陽動作戦 | 2 600 | 忍者 | ターン開始時に発動。このターン自軍が受けるダメージが20%増える代わりに、この戦闘中自軍[攻撃力]が1.5倍になる。 |
| 精神統一 | 4 700 | 弓使い | ターン開始時に発動。このターン攻撃しないかわりに、[攻撃力]・[防御力]・[機動力]・[知識力]が戦闘中[1.2倍]になる。 |
| 外法の法 | 4 700 | 忍者 | ターン開始時に発動。このターン、敵軍が設定している戦術を奪うことができる。奪われた場合、この敵軍は行動できなくなる。敵軍が戦術を設定しておらず奪えなかった場合、自軍は行動できない。すでに敵軍が先攻(ターン開始時)で発動している戦術については奪えない。 |
| 正義は我にあり | 5 1000 | 上杉軍 | 天下に正義を示す。ターンの攻撃後に発動。倒した敵軍[兵士数]だけ自軍の[兵士数]を回復する。 |
| 鬼神降臨 | 5 1000 | 長宗我部軍 | 鬼神の如き強さで敵軍を屠る。ターンの攻撃時に発動。このターン、通常攻撃を仕掛けず敵軍の[兵士数]を半分にする。 |
| 獅子の成長 | 5 1000 | 無し | ターン開始時に発動。この戦闘で勝利したとき、取得できる[経験値]が[1.5倍]になる。ただし、指揮官との戦いは効果の対象外となる。 |