

伊忍道

打倒信長

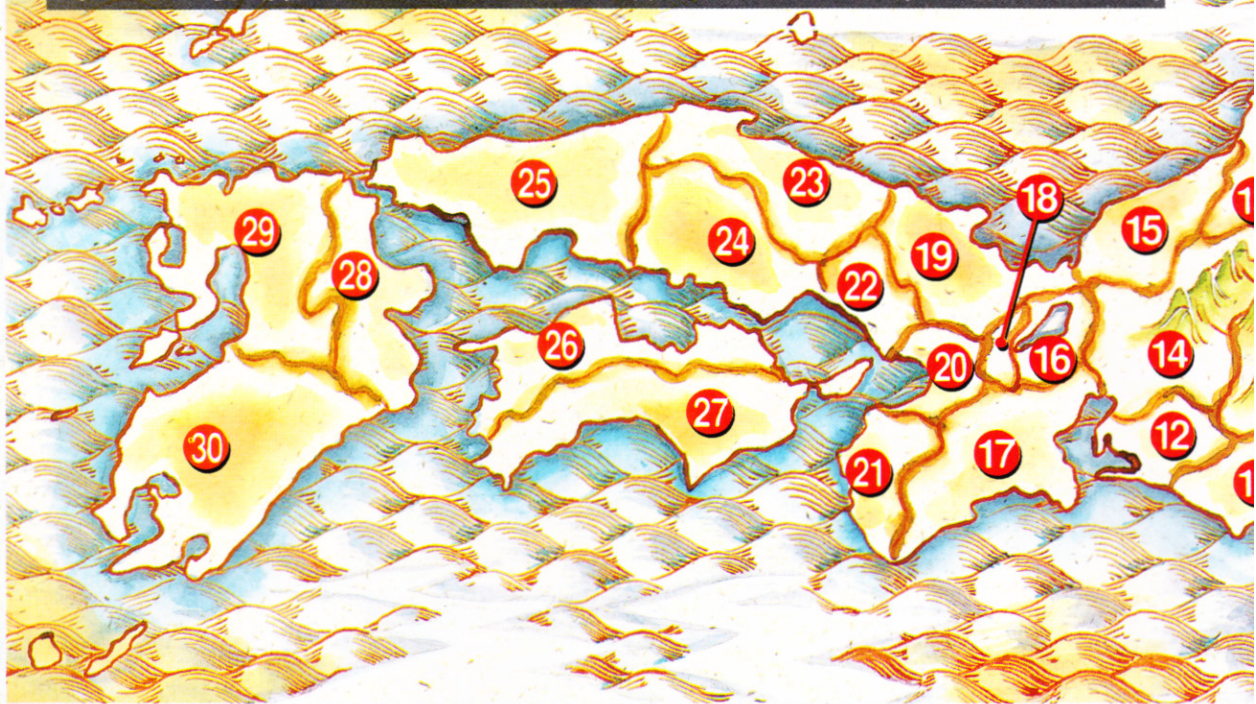


虎の巻

忍びの道は情報集めから始まる

このゲームでは、キミは信長でも信玄でもない。まかり間違っても、全国制覇の野望を持った大名などではないことを、最初に自覚してほしい。キミが演じるのは、大名を陰で工作する“忍び”。そう、忍者だ。忍者たるもの、決して自分が表に出てはならない。あくまでも裏の存在であることを、しかと心す

ること。ここでは、キミが暗躍すべき地域の地図を載せることにしよう。そして、各地で得た情報を記録しておけるように、メモ欄も設けた。本来忍びは、自分の行動を記録に残すようなマネはしないのだが、忍びの基本は情報集めである。いつでも情報を引き出せるようにしたいものだ。メモ欄を活用してくれ。



MEMO 大名の名前や信長への立場（感情）、兵士数、その土地に出てくる登場人物名などを、自分で調べて書き込んでね。

① 陸奥

大名
兵士数
武装度
人物

兵種
立場

② 出羽

大名
兵士数
武装度
人物

兵種
立場

③ 陸中

大名
兵士数
武装度
人物

兵種
立場

④ 陸前

大名
兵士数
武装度
人物

兵種
立場

⑤ 常陸

大名
兵士数
武装度
人物

兵種
立場

⑥ 越後

大名
兵士数
武装度
人物

兵種
立場

⑦ 上野

大名
兵士数
武装度
人物

兵種
立場

⑧ 相模

大名
兵士数
武装度
人物

兵種
立場

⑨ 房総

大名
兵士数
武装度
人物

兵種
立場

⑩ 甲斐

大名
兵士数
武装度
人物

兵種
立場

⑪ 遠江

大名
兵士数
武装度
人物

兵種
立場

⑫ 三河

大名
兵士数
武装度
人物

兵種
立場

⑬ 越中

大名
兵士数
武装度
人物

兵種
立場

⑭ 美濃

大名
兵士数
武装度
人物

兵種
立場

⑮ 越前

大名
兵士数
武装度
人物

兵種
立場



忍びとしての心構え

忍者の生活とは、想像を絶するほど厳しいものである。忍者の“忍”という字が“刃の下に心”と書くのも、その厳しさを表わしているのだ。ここでは、4つの項目からなる忍者の鉄の掟を記してみよう。

① 私利私欲のために忍術を使用するな。

自分のためにお金を盗んだり、人を殺したりすることは禁じられている。

② 忍者であることを知られてはならない。

忍者は、お天道様の下をまともに歩ける職業ではない。当たり前のことだが、忍者は身分を悟られてはいけぬ。

③ 任務は必ずやりとげる。

忍者は、どんなつらいことがあっても、どんな恥ずかしめを受けても、任務は必ず遂行しなければならない。

④ 秘密は絶対にもらさない。

どんな拷問を受けようが、忍者は決して口を割ってはいけない。もし口を開けば、忍者としての命はそこで終わるのだ。

16 近江

大名
兵士数 兵糧
武装度 立場
人物

17 伊勢

大名
兵士数 兵糧
武装度 立場
人物

18 山城

大名
兵士数 兵糧
武装度 立場
人物

19 丹波

大名
兵士数 兵糧
武装度 立場
人物

20 摂津

大名
兵士数 兵糧
武装度 立場
人物

21 紀伊

大名
兵士数 兵糧
武装度 立場
人物

22 播磨

大名
兵士数 兵糧
武装度 立場
人物

23 出雲

大名
兵士数 兵糧
武装度 立場
人物

24 備中

大名
兵士数 兵糧
武装度 立場
人物

25 安芸

大名
兵士数 兵糧
武装度 立場
人物

26 伊予

大名
兵士数 兵糧
武装度 立場
人物

27 土佐

大名
兵士数 兵糧
武装度 立場
人物

28 豊後

大名
兵士数 兵糧
武装度 立場
人物

29 肥前

大名
兵士数 兵糧
武装度 立場
人物

30 薩摩

大名
兵士数 兵糧
武装度 立場
人物

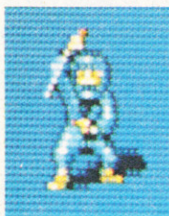
登場人物紹介

たとえ優秀な忍者といえども、たったひとりでは、“打倒信長”という壮大な目標をなしとげることは不可能だ。こういうことは、志を共にする仲間がいてこそ可能になる。城下町などにある宿屋、居酒屋

には、思うところがあって諸国を旅している人物たちが集まっている。宿屋に入ったら忘れずに面会を申し込んでみよう。キミとの相性と、説得いかんによっては、共に旅する仲間になってくれるぞ。

忍者

伊賀



4種類ある忍者の中でも、体力、気力、知力、力などのパラメーターが一番バランスよくアップしていくので、成長させると、前方に出て戦うもよし、後方から

飛び道具や術などで支援に回るもよしの、オールマイティープレイヤーになってくれる。主人公と同業のため、最初から好意のパラメーターが高く、仲間になってくれる可能性が高いのもうれしいよね。

忍者

甲賀



伊賀と並ぶ、忍者たちの大組織だ。彼らはゲーム中では信長の配下に入っている。つまり主人公とは敵味方になるのだ。なかなか仲間になってくれないのも、その

せいだろう。しかも、フィールド移動中に疲労して気絶したりすると、襲ってきたりもする。能力的には伊賀忍者とほぼ同じだが、体力値の上昇率が高いから、忍者の中では打撃戦要員だろう。

武士



このゲームでは、術が使えなくて直接戦闘で敵を倒す、ツウのRPGでいうところの戦士系の職業が武士、浪人、剣術家と3つある。武士は、その3つの中でも運

や知力のパラメーターの成長が早い。ほかの能力値もバランスがとれている。ただし、力はあまり強くないので、前衛要員にする場合は、もうひとり直接戦要員がいたほうが安全だろう。

忍者

風魔

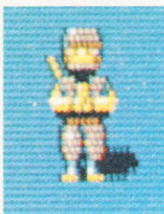


語感がカッコイイからか、メジャーな忍者っていう感じがする風魔忍者も、このゲームの中では少数派だ。なんと、ふたりしか出てこない。しかしその中には、

大メジャー忍者の風魔小次郎もちゃんと入っているから、忍者ファンにはうれしいよね。彼らは伊賀忍者にも信長にも味方しない、いわば中立派だ。甲賀忍者に比べると仲間になりやすいぞ。

忍者

根来



4つ目の忍者は根来衆だ。こちらは、前の3つの忍者たちに比べると、体力、知力などのパラメーターが、全体的に劣ることがある。でも、術をかけられたとき

の防御である術防御力が高かったりと、パラメーターの不利な部分を補うところもあるんだ。体力的に不安があるから前衛におくのはやめて、後ろからの支援専門にしておくほうがいい。

剣術家



3種類ある戦士系の職業の中でも、最高の能力を持つ。特に力と素早さという、打撃戦の必須能力が高いことに要注目。ぜひ仲間にほしい職業なのだが、彼らの

プライドの高さもなかなかのもので、こちらのレベルが低いうちはおいそれと仲間になってもらえない。ある程度レベルが上がり、説得を繰り返してから仲間に誘ったほうがいいぞ。

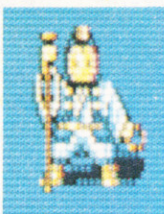
浪人



バランスよく成長していく武士とは反対に、浪人は力以外のパラメーターの成長がきわめて低い。武士とは違って生活が不安定な浪人は、き

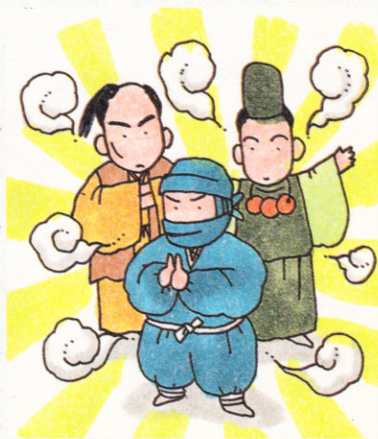
っと素早さなどを上げるための訓練を受けられなかったのであらう。それはともかく、力だけが頼りという連中を仲間にするのはやはり不安だ。打撃優先のパーティーにしようという人以外は、仲間にする必要はない？

山伏



僧侶、僧兵、山伏、羅漢と4種類ある僧の中で、一番バランスよく成長していく職業だ。そこそこ直接戦の能力もあるし、素早さのパラメーターも高いので、装備

を整えたあとなら前衛要員にまわしてもいい。さらに、忍力草から体力丸を作り出す“製薬1”や、複数のメンバーの毒やケガを直す“祈禱”の特技を持つ人物が多いのも要チェックだ。



僧侶



知力の成長率は、全職業中でもトップクラスだ。だが、力が弱い直接戦には不向き。また、僧系の術である“仙術”は、体力回復や攻撃補助

の呪文ばかりで、直接攻撃に使えるものがない。だから、パーティーに加える場合は、ほかに戦闘専門のメンバーがいるときだけにしたほうがいいかも。

僧兵



僧系の職業の中でも力のパラメーターが高く、その攻撃力は忍者にも匹敵する。しかし知力が低いから、どちらかといえ

ば打撃専用パーティー向き。ちなみに、僧系の職業の人物は、全員信長に対して怒りを抱いているから、けっこう簡単に仲間になってくれる。敵の敵は味方ってわけだ。

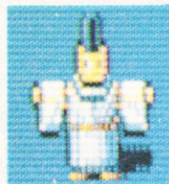
方士



中国系の道士だ。ほかの道士系に比べて、力や体力が少し高い。耐久力があるため死

にくいので、使いやすいキャラクターだといえる。しかし、やはり打撃戦には向いてない。道士系は打撃戦要員にしようなどとは考えずに、得意技である“妖術”を使った後方支援に専念させたほうがいいだろう。

陰陽師



道士系の中では最高の能力を持っている。特に、知力、素早さ、術防御力などが高く、一流の攻撃魔法の使い手といえる。なお、道士系の人物は、信

長に対しては中立の立場を取っている。仲間になるかならないかは、主人公であるキミとの相性のよしあしと、説得いかんにかかっているのだ。

飯綱使



飯綱使、方士、陰陽師の3つは“道士”と呼ばれている。RPGでいえばマジックユーザーだ。“道士”たちは、戦国時代の日本が舞台のこのゲ

ムでは数が少ないのか、あまり見かけない。しかしそんな状況にあっても、この飯綱使は比較の見つけやすく、仲間になってももらえる可能性も高いぞ。

羅漢



耳慣れない職業だが、要するに修行を積んだ僧のこと。体力、気力ともに充実して

いて、しかも運のパラメーターも高い。さらに、3人いる羅漢の全員が忍力草から体力丸を作る“製薬1”と、行者草から気力丸を作る“製薬2”が使えるスーパー職業だ。ただし3人しかいないから、見つけ出すまでが大変。

登場人物一覧

	氏名	体力	気力
伊賀	主人公	25	10
	服部半蔵	43	18
	柘植ノ市蔵	34	6
	楯岡右近	30	10
	音羽ノ城戸	26	10
	陽炎	26	19
	梅夜叉	24	18
	雪夜叉	23	18
	甲賀不知火	32	10
	滝 与衛門	30	12
甲賀	甲賀兼政	30	10
	和田正源	29	11
	望月幻野斎	28	8
	夜鬼姫	29	14
	夕霞	24	16
	鬼百合	24	15
	根来火竜	29	12
	久鬼景時	30	7
	風魔小次郎	32	12
	東風丸	30	8
武士	山内広秀	37	0
	火野義春	36	0
	不破弾正	36	0
	成瀬新八郎	35	0
	脇島美濃守	34	0
剣術家	竹内子龍	33	0
	伊藤一刀斎	37	0
	神子上典膳	37	0
	斎藤伝鬼	35	0
	丸目蔵人	35	0
方士	師岡一羽	35	0
	白鳥幻之丞	30	0

	氏名	体力	気力
浪人	豪 伊久磨	39	0
	嵐 権十郎	38	0
	早乙女兵庫	36	0
	烏山卯三郎	36	0
	諏訪内貴宗	34	0
	花井玄馬	34	0
山伏	空宗	30	12
	般若王	30	12
	恵眼	28	12
	修羅若	28	12
	龍泉	28	12
僧侶	天城居士	26	14
	天海	38	20
	敷如	35	22
僧兵	顕光法師	22	23
	雲龍	32	10
	玄宗	32	8
羅漢	臥王	33	6
	毘沙門	36	16
	因陀羅	35	15
飯綱使	朱雀	35	15
	百霊公	25	19
	ミカヅチ	20	23
	狸王	23	18
	鼠翁	22	17
方士	狗公	21	17
	呂平	28	18
	徐景星	27	17
陰陽師	九龍	26	16
	土御門晴友	27	25
	賀茂浄定	26	23
	芦屋道幻	25	23
	時行大師	24	23

アイテムリスト

武具や道具の吟味をおろそかにするものは、必ずや志半ばに果てることとなる。できるだけ強力な武器や防具を揃えておくように。また、職業によっては装備できないものもある。下の表では、各職業

別に、伊賀、甲賀、根来、風魔を忍者、武士、浪人、剣術家を侍、僧侶、僧兵、山伏、羅漢を僧、飯綱使、方士、陰陽師を道士の略号で記してある。自分の仲間にふさわしい武器や防具を選んでほしい。

武器

アイテム名	値段	攻撃力	防御力	装備可能職業
木刀	80	8	0	忍者、侍、僧
櫛の杖	55	6	0	全員
智杖	80	11	0	僧
算木	120	7	0	道士
金剛杖	160	14	1	僧
剣	100	10	0	忍者、侍
短刀	120	13	0	全員
忍者刀	210	16	3	忍者
野太刀	420	29	3	侍
なぎなた	2500	45	2	侍、僧
鎖鎌	380	22	0	忍者、侍
大刀	180	21	0	侍
金剛杵	1300	32	0	僧
長尺やり	770	44	1	侍
黒鉄の太刀	760	52	2	侍
鋼忍刀	940	32	2	忍者、侍
正宗	3800	65	3	忍者、侍

鎧

アイテム名	値段	攻撃力	防御力	装備可能職業
胴着	10	0	6	忍者、侍、僧
道服	8	0	4	道士
作務衣	35	0	7	全員
忍者服	24	0	7	忍者
鈴懸	160	0	12	僧
羽織袴	280	0	12	忍者、侍
袈裟	380	0	13	僧
直垂	460	0	14	道士
鎖帷子	320	0	16	全員

- 1573年8月 (天正元年) 朝倉義景を一乗谷城に、浅井長政を小谷城にそれぞれ破る。
- 1574年3月 (天正2年) 信長、従三位・参議になる。
- 1574年9月 (天正2年) 伊勢長島にて、一向宗門徒2万人を焼き殺す。
- 1575年5月 (天正3年) 徳川家康と連合し、鉄砲三千丁を使って設楽ヶ原にて、武田勝頼の軍を破る。〔長篠の戦い〕安土城完成。これに移る。
- 1576年2月 (天正4年) 織田水軍、毛利水軍の前に大敗北。
- 1576年7月 (天正4年) 信長、正三位・内大臣となる。
- 1576年11月 (天正4年) 根来・雑賀衆を全滅させる。
- 1577年3月 (天正5年) 信長、従二位・右大臣となる。
- 1577年11月 (天正5年) 信長、正二位となる。
- 1578年1月 (天正6年) 鉄甲船を使い、毛利水軍を摂津木津川口にて破る。〔木津川口の海戦〕
- 1578年11月 (天正6年) 安土城の天守閣が完成。
- 1579年5月 (天正7年) 石山本願寺との和解成立。
- 1580年閏3月 (天正8年) 林通勝、佐久間信盛らの老臣を追放。
- 1580年8月 (天正8年) 羽柴秀吉に鳥取城攻めを命じ、これを陥落させる。
- 1581年10月 (天正9年) 織田信孝に四国出兵を命じる。
- 1582年5月 (天正10年) 明智光秀に中国出兵を命じる。
- 1582年5月 (天正10年) 2日、明智光秀の軍勢に襲われ、京都本能寺で自殺。享年49歳。〔本能寺の変〕
- 1582年6月 (天正10年)

短甲	960	0	22	忍者、侍
大鎧	1600	0	26	侍
黒鉄の鎧	3100	0	33	侍
金剛帷子	4500	0	38	忍者、侍、僧

兜

アイテム名	値段	攻撃力	防御力	装備可能職業
兜巾	90	0	4	僧
笠子	95	0	5	全員
烏帽子	120	0	5	道士
鉢金	380	0	10	忍者、侍
鎖頭巾	800	0	16	全員
鉄兜	1000	0	20	侍
不動明王兜	?	?	?	?
三宝荒神兜	?	?	?	?

飛道具

アイテム名	値段	攻撃力	防御力	装備可能職業
三方手裏剣	150	10	0	忍者
八方手裏剣	700	24	0	忍者
棒手裏剣	250	17	0	忍者、侍
吹き矢	1000	16	0	忍者、道士
半弓	1500	38	0	全員

護符

アイテム名	値段	攻撃力	防御力	装備可能職業
守札	120	0	2	全員
竜の鱗	300	0	4	全員
鳳凰の羽	1000	0	6	全員

薬草道具

アイテム名	値段	効果
薬草	8	体力を多少回復する。
金創薬	16	ケガを治す。
解毒丸	12	体の毒を抜く。
気力丸	500	気力を多少回復する。
体力丸	80	体力を100前後回復する。
敵討薬	95	敵ひとりを攻撃する。
伝火	200	自分の前方の敵すべてを攻撃する。
煙り玉	160	戦闘から逃げられる。
忍力草	40	特技の「製薬1」によって体力丸になる。
行者草	325	特技の「製薬2」によって気力丸になる。
天狗の羽	100	行ったことのある町に移動。ダンジョンの中では入り口に移動する。

©ボンカラー・フォトエージェンシー

信長の歴史

- 1534年5月
(天文3年) 織田信秀の子として尾張に生まれる。
幼名吉法師。
- 1546年
(天文15年) 元服し、三郎信長と名乗る。
- 1548年
(天文17年) 美濃の斎藤道三の娘、濃姫と結婚。
- 1551年3月
(天文20年) 信秀死去。信長家督を継ぐ。
- 1555年4月
(弘治元年) 居城を那古屋城から清洲城に移す。
- 1557年11月
(弘治3年) 謀反を起こした弟、信行を殺害。
- 1560年5月
(永禄3年) 今川義元を桶狭間に討ち取る。
「桶狭間の戦い」
- 1563年3月
(永禄6年) 娘濃姫と、徳川家康の長男、信康が結婚。
- 1566年9月
(永禄9年) 羽柴秀吉に命じて、美濃墨股に築城。
- 1567年8月
(永禄10年) 斎藤竜興を破り、美濃を手中に収める。
- 1568年9月
(永禄11年) 足利義昭を奉じて、京都上洛を行なう。
- 1570年4月
(元亀元年) 朝倉義景を金ヶ崎城に攻めるも、
浅井長政の援撃を受け退却。
- 1570年6月
(元亀元年) 近江・姉川にて徳川家康と連合し、
浅井・朝倉連合軍を破る。「姉川の戦い」
- 1570年8月
(元亀元年) 石山本願寺との全面対決始まる。
- 1571年9月
(元亀2年) 比叡山焼き討ちを行なう。
- 1572年9月
(元亀3年) 足利義昭に十七条の意見書を提出する。
- 1572年12月
(元龜3年) 織田・徳川連合軍、三方ヶ原にて、武田
信玄に破れる。

忍、仙、妖、術指南

空を裂き、飛び散る火花。大地を揺るがし立ち上る炎。強大な敵に立ち向かうキャラクターが使用する忍術、仙術、妖術は、修験場や合戦での戦闘シーンをグッと盛り上げてくれること間違いなし！

職業によって使える術が違うから、全部で42種類の術を片っ端から試してみるのも悪くはないぞ。下に記したそれぞれの術の効能をしっかりと把握して、これから始まる敵キャラとの戦闘に備えよう。

忍

伊賀、甲賀、くノ一などの忍者が使う攻撃、回復、治療の術14種類。

術



名称	用途	使用制限	取得レベル	必要気力	必要知力	効果
火炎	攻撃	戦闘中	L 2	4	19	炎を起こして、それを敵にぶつける。敵1体に約20のダメージを与える。
地恵	回復	戦闘/移動中	L 4	4	25	大地の力によって、味方ひとりのダメージを約30回復することができる。
濃霧	防御	戦闘中	L 7	8	31	敵1体の周囲に霧を発生させる。敵の攻撃の失敗率が高くなる。
火走	攻撃	戦闘中	L 8	8	41	地面を伝って火が走り、自分の正面にいる敵に約30のダメージを与える。
空剣	攻撃	戦闘中	L 10	12	31	かまいたちを発生させて、敵すべてに約20のダメージを与えることができる。
水柱	攻撃補助	合戦中	L 12	14	47	水が柱となり、敵の周囲に吹き出す。敵部隊は、これで足止めをかう。
解毒	解毒	戦闘/移動中	L 13	5	25	大地の力によって、敵から受けた毒を中和し、消し去ることができる。
渦炎	攻撃	合戦中	L 16	18	47	炎が大渦となって広がり、周囲にいる敵部隊にダメージを与えることができる。
火柱	攻撃	戦闘中	L 18	16	57	地面から火が吹き出し、敵全員に約50のダメージを与えることができる。
稲妻	攻撃	合戦中	L 24	28	63	戦場に雷を落とすことができる。雷が落ちた敵の部隊は、ダメージを受ける。
火虎	攻撃	合戦中	L 26	30	71	自分の部隊が炎の虎と化す。味方の攻撃力を上げることができる。
地震	攻撃	合戦中	L 32	24	63	戦場に地震を起こして地割れを発生させ、敵部隊にダメージを与えることができる。
雷龍	攻撃補助	合戦中	L 34	32	79	天の力を借り、巨大な龍を呼ぶことができる。龍は敵味方の区別なく暴れまわる。
地神	攻撃補助	戦闘中	L 38	62	67	地の精霊が術者の体に乗移り、攻撃力を200、守備力を70以上に高める。

仙

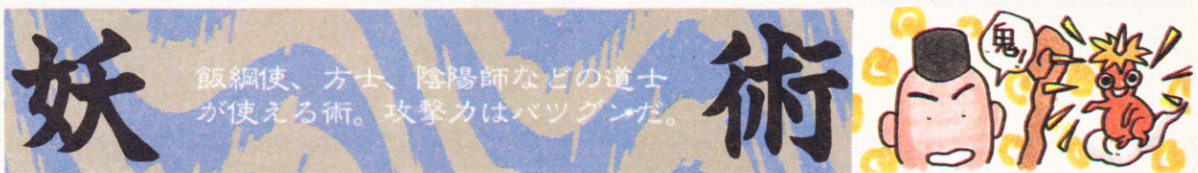
僧侶、山伏、羅漢などの僧が使う回復、治療の術。攻撃術はないぞ。

術



名称	用途	使用制限	取得レベル	必要気力	必要知力	効果
治療 I	回復	戦闘/移動中	L 1	5	9	仙術の中で、最も初歩的なもの。味方ひとりの体力を約30回復させる。
解毒	解毒	戦闘/移動中	L 3	3	15	敵から受けた毒を消し去ることができる。忍者の「解毒」とは、消費気力が異なる。
鉄身	防御	戦闘中	L 6	7	36	味方ひとりの守備力を約15アップし、敵から受けるダメージを減らす。

治療 2	回復	戦闘/移動中	L 8	13	24	敵から受けたダメージで減った味方ひとりの体力を、約100回復できる。
昇足	攻撃補助	戦闘中	L 10	6	48	味方全員のす速さを約14上げ、先制攻撃や逃亡の成功率を高める。
催眠	攻撃補助	戦闘中	L 10	8	54	敵を戦闘中に眠らせることができるが、全員がこれにかかる確率は低い。
霧隠	防御	戦闘中	L 14	11	57	戦況が不利になった場合、霧を発生させて確実に逃げ出すことができる。
孔雀	移動	移動中	L 16	16	66	ほかの場所に移動することができる術。洞窟の入り口まで戻ることができる。
風神	攻撃	戦闘中	L 17	7	78	風神の力を借りて、敵を戦場から吹き飛ばすことができる。
治療 3	回復	戦闘/移動中	L 20	25	30	味方全員の体力を約50回復することができる。
入魂	回復	戦闘/移動中	L 24	13	90	敵から受けた呪縛や催眠の効果を、すべて無効にすることができる。
生来	復活	戦闘中	L 28	32	102	体力がなくなって倒れた味方を、復活させることができる。
金剛	攻撃補助	戦闘中	L 32	48	108	力の神が術者の体へのり移り、攻撃力を200、守備力を85上げることができる。
治療 4	回復	戦闘/移動中	L 34	73	36	味方全員の体力を、最大値まで高めることができる最強の治療術。



名称	用途	使用制限	取得レベル	必要気力	必要知力	効果
錯乱	攻撃補助	戦闘中	L 3	8	18	幻影を出現させて敵を混乱させる。敵1体に対してのみ有効な術。
火鬼	攻撃	戦闘中	L 6	7	45	火を操る鬼の力を借りて、敵1体に約40のダメージを与える火の玉を作り出す。
裂鎧	攻撃補助	戦闘中	L 8	7	60	呪術によって敵の守備力を約15下げ、与えるダメージを大きくすることができる。
悲観	攻撃補助	戦闘中	L 10	6	25	敵を催眠にかけ、悲しい思い出を呼び起こす。敵1体の気力が約12下がる。
喝破	攻撃補助	戦闘中	L 12	7	30	味方全員にかけられた霧を晴らし、通常の状態と戦えるようにする。
術殺	攻撃補助	戦闘中	L 12	10	70	敵1体を呪縛して動けないようにする。術にかかった敵は、何もできなくなる。
風鬼	偵察	合戦中	L 14	6	40	風を操る鬼をスパイとして放ち、敵の城近くに張られた陣形を見ることができる。
土鬼	回復	戦闘/移動中	L 16	8	50	土に潜む鬼の力を借りて、味方ひとりの体力を約70回復することができる。
呪縛	攻撃補助	戦闘中	L 18	16	80	敵全員を呪縛し、動けなくする。味方がこの術にかかったら、負けたことになる。
陰形鬼	攻撃	戦闘中	L 20	14	55	目に見えない鬼を操り、敵全員に約70のダメージを与えることができる。
幽軍	攻撃補助	合戦中	L 24	9	35	幻の部隊を戦場に出現させ、敵部隊をおびき寄せることができる。
百鬼	攻撃補助	合戦中	L 28	24	85	鬼の大部隊を出現させ、敵の部隊と戦わせることができる。
魔軍	攻撃補助	合戦中	L 30	34	90	魔力を使って、自分の部隊の能力を高めることができる。
幻龍	攻撃補助	合戦中	L 32	22	40	敵部隊に幻の龍を見せ、戦意を喪失させる。敵部隊から脱落するものが出る。

妖、猛、珍、獣図鑑

打倒！ 信長に燃えるキミの行く手を阻む、いや、キミを鍛えてくれる敵キャラクターの数々。経験値を与えてくれるばかりか、お金まで置いていってくれるなんて、ううっ健気だねえ。成仏してくれ。

舞台が日本ということで、日本の情緒あふれる妖怪や奇獣、化け物が登場するこのゲーム。一族を滅ぼした織田信長を倒すその日のために、霞丸に仕返しするために、敵を師として腕と術を磨こう！

隠れ里 ② そばの洞窟

一番最初の洞窟。基本的な戦い方を覚えよう。



大 鼠
おおねずみ

体力	12	取得経験値	5
気力	0	取得金	3

いわゆる、ネズミの大型版。味方キャラクターと同じ大きさのコイツが台所に現われてチューチューなんて鳴いたりしたら、若奥様は腰を抜かして、おまけに気絶してしまうだろうな。



大百足
おおむかで

体力	14	取得経験値	7
気力	0	取得金	6

体は平たく細長く、多数の節からなっている節足動物。体中に足が生えていて、ちょっと気持ち悪いのだ。昔はよく家の壁を這っていたものだが、最近、都会では見かけなくなった。

富士 ② 修験場内洞窟

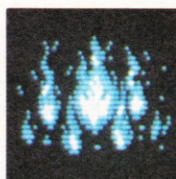
火の洞窟だ。当然、火を吐く敵ばかりだぞ。



大 蛇
だいじゃ

体力	18	取得経験値	7
気力	0	取得金	8

“おおへび”と書いて“だいじゃ”と読む。なんだ、文字にルビがふってあるから読めるよな。日本の山奥にはいないかもしれないが、ジャングルとか動物園に行けば、本物を見ることができる。



鬼 火
おにび

体力	25	取得経験値	11
気力	0	取得金	13

鬼火とは、よく墓場に出るアレだ。古典的な怪談にはなくてはならないキャラクターだね。触ると熱そうだが、本物に触ったことがないからわからないや。見たことのある人は教えて。



火 鼠
ひねずみ

体力	30	取得経験値	13
気力	16	取得金	16

ガソリンをかけられ、火をつけられて、火ダルマになったネズミ。というのはウソだけど、こんなのが台所でチューチュー鳴いたら……こりゃあ火事になるわな。えらいこっちゃなあ。



幼火龍
ようかりゆう

体力	40	取得経験値	17
気力	22	取得金	25

燃えるドラゴンの子供。コイツには炎を吐くという特殊能力がある。炎をブオ～なんて浴びせかけられたらイヤだが、“心頭を滅却すれば火もまた涼し”とあるので、そう怖くはないぞ。

筑波山 ② 修験場内洞窟

毒の攻撃には要注意。毒消しは多めに持とう。



妖まむし
よう

体力	35	取得経験値	17
気力	0	取得金	18

まむしにカブツとやられたら大変だ。痛いだけじゃすまないぞ。でも、ゲームだから平気だよ。コイツには悪臭を放つという特殊能力があるので、戦うときは鼻をつまんでください。



毒 虫
どくむし

体力	9	取得経験値	12
気力	0	取得金	10

このゲームの中で一番弱いキャラクターなので、ガンガンやっつけて経験値を稼ごう。しかし、毒を吐くという特殊攻撃があるので、ちょっと危険なヤツかもしれない。毒消しが必要だね。



土 鬼
どき

体力	50	取得経験値	20
気力	32	取得金	20

髪の毛が逆立っているが、何か言うに言われぬ事情でもあるのだろうか。辛い物でも食ったのか？ と問いたくなる敵キャラ。回復の術を使うので、なかなか侮れないヤツではあるが。



魔とかげ
ま

体力	50	取得経験値	12
気力	0	取得金	10

妙な存在感のあるコイツは、仲間を呼ぶという特殊能力を持っているのだ。魔とかげ1匹を見かけたら、近くに100匹は潜んでいるというアレだ。あれ、それってゴキブリだったかしら？



土ぐも
つち

体力	50	取得経験値	22
気力	0	取得金	25

クモのくせに笑ってる。クモのくせに角が生えている。クモのくせに足が8本もある。あ、それはいいんだ。コイツ、すごい迫力があるけど、クモの子を散らすように逃げ出してはいけない。



地龍虫
じりゅうちゅう

体力	60	取得経験値	25
気力	0	取得金	27

ウニョウニョしてみてもくれは気持ち悪いが、筑波山修験場内洞窟で一番の金づるだ。それに、取得経験値も高いぞ。コイツを倒したあとに切り刻んで火にあぶって食えば、精もつきそうだ。

羽黒山 修験場肉洞窟

これまでとは違って、上へ上へと上ぼる洞窟だ。

ぬえ

体力	60	取得経験値	25
気力	0	取得金	35

頭はサル、体はタヌキ、尻尾はヘビ、手足はトラという元祖合体怪獣。源頼政が禁中で射た怪物が、こんな格好をしていたという。ゲームでは、術を使いこなす厄介な敵キャラだ。

化け鳥
ばがらす

体力	45	取得経験値	27
気力	0	取得金	36

何に化けるのかは今もってわからないが、化け鳥というんだからしょうがないな。カラスが鳴くからかへえる、などいっても帰してはくれないだろうから、やっつけなければいけない。

風鬼
ふうき

体力	80	取得経験値	30
気力	28	取得金	51

乾布摩擦をする土鬼、と思いきや、冷氣攻撃が得意な風鬼だった。失礼。コイツの髪の毛(?)も怒髪天を突くといった感じだが、本当に怒っているのなら、自分の冷氣で頭を冷やさないさ。

烏天狗
からすてんぐ

体力	85	取得経験値	32
気力	38	取得金	61

源義経の剣の腕を鍛えたことがあるとウワサされる烏天狗さん。この姿は、昔テレビでやっていた宇宙刑事物のキメのポーズみたいだが、戦国の世にはテレビなんかなかったよなあ。

義経 洞窟

ここをクリアすると、すごい武器が……。

魂火
こんび

体力	50	取得経験値	25
気力	0	取得金	41

鬼火が太ってしまうと魂火になる、というのは真っ赤なウソだが、コイツはなんか満ち足りたような笑顔を浮かべている。我が人生に悔いなし、やることはすべてやった、という表情だぞ。

怨霧
おんむ

体力	60	取得経験値	35
気力	0	取得金	58

未練や、恨みつらみの思念が凝り固まってきた妖怪(?)なのだろうか。つかみどころのないヤツなので、果たして攻撃が効くのだろうか?なんて思ってしまうがちゃんとやっつけられる。

幽鬼入道
ゆうきにゅうどう

体力	70	取得経験値	50
気力	30	取得金	94

手に育毛ブラシを持って、日夜頭の皮を叩いていたのだが、効果なしのスキンヘッドで迫ってくる敵キャラ。髪が生えない無念を怒りに変え、強烈な一撃をお見舞いしようと待ち構えている。

鎧武者
よろいむしゃ

体力	75	取得経験値	45
気力	0	取得金	160

こんなところにSDガンダムがいる! と騒ぐヤツはこのゲームをやる資格なし。それに、コイツはカナダ人のエキストラでもなければ、真田広之扮する鎌倉時代の人でもないぞ〜。

恐山 修験場肉洞窟

キミの精神を鍛える洞窟。トリッキーだぞ。

亡者
もうじゃ

体力	62	取得経験値	60
気力	30	取得金	33

がちょ〜ん! と、谷路の古いギャグをやっているのではなく、よ〜く顔を見ると何かを訴えかけているようだ。そこで、おじさんが悩みを聞いてあげようと近づくと、ガツンとやられる。

餓鬼
がき

体力	70	取得経験値	67
気力	0	取得金	37

一見恐ろしげだが、ひょろひょろと痩せた体が痛々しい。顔を見ると、ひもじいよ、なんかくれよ〜と訴えているようだ。そこで、おじさんが何かあげようと近づくと、ガツンとやられる。

雷獣
らいじゅう

体力	87	取得経験値	79
気力	0	取得金	92

フ〜ッと相手を威嚇しているのか、それともフンブまりで苦しんでいるためにこんな表情なのかはわからないが、とにかく特殊能力の閃光は怖い。この獣は、死んで皮じゃなく金を残す。

さとり

体力	75	取得経験値	96
気力	31	取得金	104

さとりとは、相手の考えていることをテレパシーで読み取ってしまう能力のこと。しかし、こちらの攻撃を察知しても、運動神経が発達しないヤツだったりしたら、ちっとも役に立たない。

強力
ごうりき

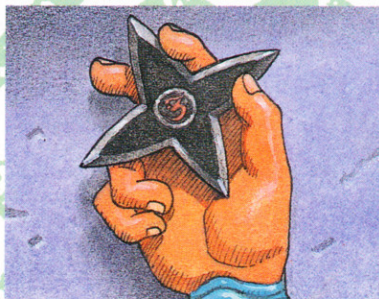
体力	120	取得経験値	124
気力	0	取得金	146

序盤で出会う、「海尊」という謎のキャラを除いた敵の中で一番タフなヤツ。どのくらいタフかというと、ヒンズースクワットを500回以上できる。体力に自信のないキミは、避けて通れ。

■戦闘シーンで忍術や妖術を使うと、手裏剣が飛んだり炎が燃えたりと、ハデなビジュアルシーンを楽しむことができる。



打倒! 織田信長、覚悟しろよ〜!!



伊忍道

打倒信長

LOGIN 16、17合併号特別付録

平成3年9月6日発行(毎月2回第1、第3金曜日発行) 第10巻 16、17合併号 通巻133号

Printed in Japan