

信長の野望

武

将

風

雲

録

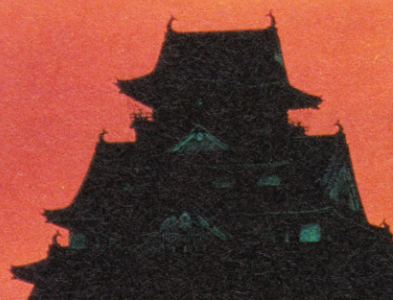


戦国秘帖

信長の野望・武将風雲録

戦国乱世を生き残るための五条訓

- 壱 乱世こそ出世の機会と心得べし
- 貳 治にあって乱を忘れず。且つ文化向上にも努力すべし
- 参 武将七百人。玉石混淆。ヘッドハンティングも大切だ
- 四 合戦外交(パワーポリティック)こそ武将の醍醐味なり
- 伍 勝てば官軍、酒池肉林、わっはっは。



戦国乱世、それは男たちが、えー、男たちが、ああ、男たちが…。
いいよなあ、男。

おっと、すまん、いきなり興奮してしまったが、
興奮するのも当然であろう。

なにしろ、『信長の野望・武将風雲録』が、とうとう登場して
しまったのだ。光栄の代表作である『信長の野望』シリーズの
最新作にして、これまで培われた歴史シミュレーションゲーム
のおもしろさをギュッと凝縮した超大作。

戦国の世に覇を唱え、知力、武力、謀略の限りを尽くす男たち。
かかっているのは日本列島。すっげー、って感じてしょう。

そこで、覇者をめざす諸君に、

この戦国秘帖を捧ぐ。これで乱世を生き抜く
男に、ああ、男になってくれ。

諸国平定への道は コマンドさばきが肝要なり



諸国平定か、やはり男のロマンだよな。この大事業を成し遂げようとするなら、月並だけれども富国強兵の政策が肝心だぞ。なにに？ 富国強兵の意味がわからないって？ それは困ったな。富国強兵というのは読んで字のごとく、国を富まして兵を強くすることだ。つまり、経済力を高めて、軍隊を強化するってこと。このことこそが、『武将風雲録』では大事な基本戦略となるのだ。諸国平定を狙う戦国大名なら

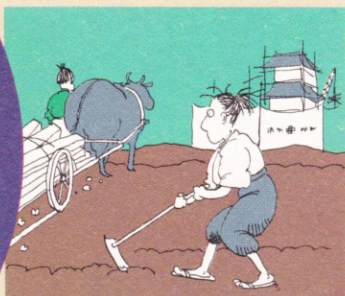
ば、富国強兵を念頭に置いたコマンドさばきをしてほしいものである。

さて、そのコマンドだが、おおまかには8つに分かれている。コマンドの実行には、行動力の制限があるので、あまり無駄なことはできないぞ。今、なにをすればいいのかを、しっかりと考えてからコマンドを実行しよう。もし軍師がいるようならば、その意見に従うのもいいぞ。なにはともあれ、計画的に行動するのだ。



★コマンドを実行する際、写真のように家臣が「ぜひ拙者に」と要求してくる場合がある。そんなときには、素直にその願いを聞いてやり、やらせてみるのだ。すると、家臣はその期待に感謝し、忠誠心が上昇するのである。

開発



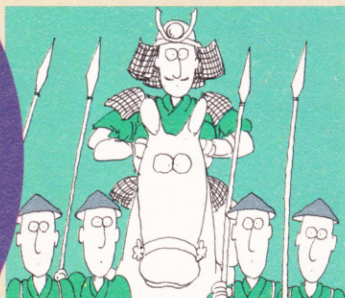
開発コマンドは5つのサブコマンドで構成される。石高を上昇させ米の収穫量を増やすための「開墾」や、商業価値を高め税収を増やすための「町投資」など、どれも内政を充実させるためのものばかりである。なかでも注目してもらいたいのが、技術力を上昇させる「技術革新」のコマンドだ。技術力が、ある一定の値まで上昇すると、鉄砲や鉄甲船といった

兵器を国内で生産できるようになる。鉄砲は商人から買うこともできるが、高価で数を揃えづらいのだ。石高や商業価値を高めると同様に、技術力上昇にも努めよう。

必要な行動力

- 開墾——50(25) ●技術革新——50(25)
- 治水——50(25) ●築城——50(25)
- 町投資——50(25) ●金山——50(25)

軍事



軍事コマンドでは、「共同合戦」をうまく活用しよう。「共同合戦」とは、友好的な大名と協力して他国へ攻め込む方法だ。1対1の戦いより、2対1のほうが有利なのは当たり前のこと。しかも、援軍に来てくれた武將にガンバってもらい、自国の兵力を温存させるという、姑息だが有益な手段もとれるので、使わない手はないぞ。ところで、合戦のあとに兵

士の忠誠心が低下することがあるが、そんなときは「兵施し」で、兵士に金を与えよう。必ず魅力値の高い武將に施しをさせるのがポイントだ。

必要な行動力

- 移動——20(10) ●兵庸用——40(20)
- 輸送——20(10) ●訓練——40(20)
- 合戦——50(25) ●兵施し——20(10)
- 共同合戦——50(25)

取引



米の売買や、鉄砲および茶器の買いつけを行なうのが取引コマンドだ。開発コマンドを筆頭にして、どのコマンドを実行するにもお金はかかるので、これらの取引には何度となくお世話になるだろう。ところで、取引では武將の教養が大きく影響し、鉄砲や茶器の値段が変化することがあるので注意が必要。たとえば、教養値が60の武將で、鉄砲1丁が金140

だったなら、教養値が90の武將ならば、金100ぐらいで鉄砲を買うことができるのだ。また、茶器の場合だと、教養値が低い武將には売ってくれないことが多い。取引とはいえ、お金だけでは解決できないのだ。

必要な行動力

- 米売——40(20) ●鉄砲——40(20)
- 米買——40(20) ●茶器——40(20)

情報



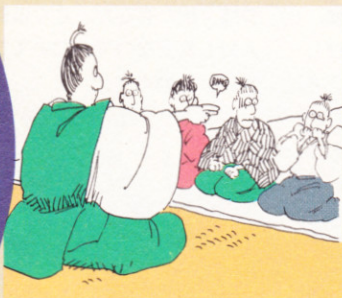
敵を知り己れを知れば百戦して危うからず、という戦いの大原則は、この『武将風雲録』でも通用する。情報コマンドを使って、自国の武将の様子や敵国の様子などは、キチンと把握しておこう。敵国の様子を調べる際には、兵力と鉄砲の数、そして武将の能力に注目するといい。これは、もちろん、攻め込む前の下調べだ。この下調べの段階で、勝てるか

どうかを、勝てるのならば兵力はどのくらい必要なかを、正確に判断しよう。目安としては、敵に鉄砲が多い場合は兵力を多めにし、敵国の武将たちの戦闘力が低いのであれば、兵力は少なめでいいだろう。

必要な行動力

●自国—— 0 ●領地一覧—— 0
●各国—— 30(15) ●大名一覧—— 0

人事



人事コマンドとは、配下の武将を管理するためのコマンドである。このコマンドで、もっとも頻繁に使うことになるのは、武将の忠誠度を上げるための「褒美」であろう。合戦で捕虜にした武将や新しく召し抱えた武将には、魅力値の高い武将を使って「褒美」を行なうのだ。どんなに優秀な武将でも、忠誠度が低くは安心して使えない。ところで、人事コ

マンドの中には、武将の教養度を上げる「茶会」のコマンドもあるが、序盤戦では実行する必要はない。この「茶会」のコマンドは、領国を増し、体制が固まってからでいいのだ。

必要な行動力

●委任—— 0 ●褒美—— 20(10)
●教育—— 80(40) ●茶器没収—— 20(10)
●武将解任—— 10(5) ●茶会—— 80(40)

外交



前作の「戦国群雄伝」とは違い、今回の『武将風雲録』では同盟を破って合戦を仕掛けると、家臣の忠誠度が激しく低下するようになっている。そのため、同盟国に戦争を仕掛ける際には、事前に同盟を解消しておく必要があるのだ。また、婚姻関係のある国や友好度が極めて高い国を攻撃しても、同じように忠誠度が低下する場合がある。つまり、安易な外

交交渉は、その後の戦略の足かせになりかねないので、慎重に行なうことが大切だ。なお外交交渉には、教養に魅力、政治力に優れた武将を使うと成功率が高くなる。

必要な行動力

●貢物—— 100(50) ●脅迫—— 100(50)
●同盟—— 100(50) ●同盟破壊—— 100(50)
●婚姻—— 100(50)

調略



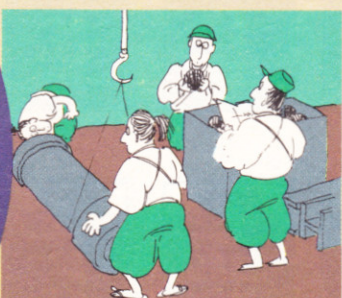
『武将風雲録』では、どんなに忠誠心が低くとも、他国にいる武将を引き抜くことはできない。その代わりに、調略コマンドの「誘降」で、あらかじめ裏切りを約束させておくことができるようになっている。この裏切りを約束した武将は、合戦になると途中で寝返り、こちらの武将として戦ってくれるのだ。しかし、「誘降」の成功率は、けっして高いものではない。

い。たとえ政治力が90を超えるような武将を使者にしようとも、成功の確率は50パーセントくらいだろう。これは「戦争工作」にも「混乱」にもいえることで、このコマンドにすべてを賭けるほどの信頼性はない。

必要な行動力

●誘降—— 90(45) ●混乱—— 90(45)
●戦争工作—— 90(45)

製造



製造コマンドは技術力と密接な関係にあり、開発コマンドの「技術開発」によるサポートがないと、なんの役にも立たないコマンドなのだ。製造コマンドを実行するためには、まず領国の技術力が200以上あることが条件だ。この条件を満たして、初めて鉄砲の製造を行なうことができるようになる。ちなみに、鉄砲を製造するためのコストは、技術力が

高くなるにしたがって安くなる。また、政治力の高い武将を使ってコマンドを実行しても、コストは安くなるのだ。鉄甲船を製造するためには、300以上の技術力があればいいのだが、海に面していない国では製造することはできないぞ。

必要な行動力

●鉄砲—— 50(25) ●鉄甲船—— 50(25)

敵状を知悉すべきこと 何よりも優先すべし



1555年
日本全国

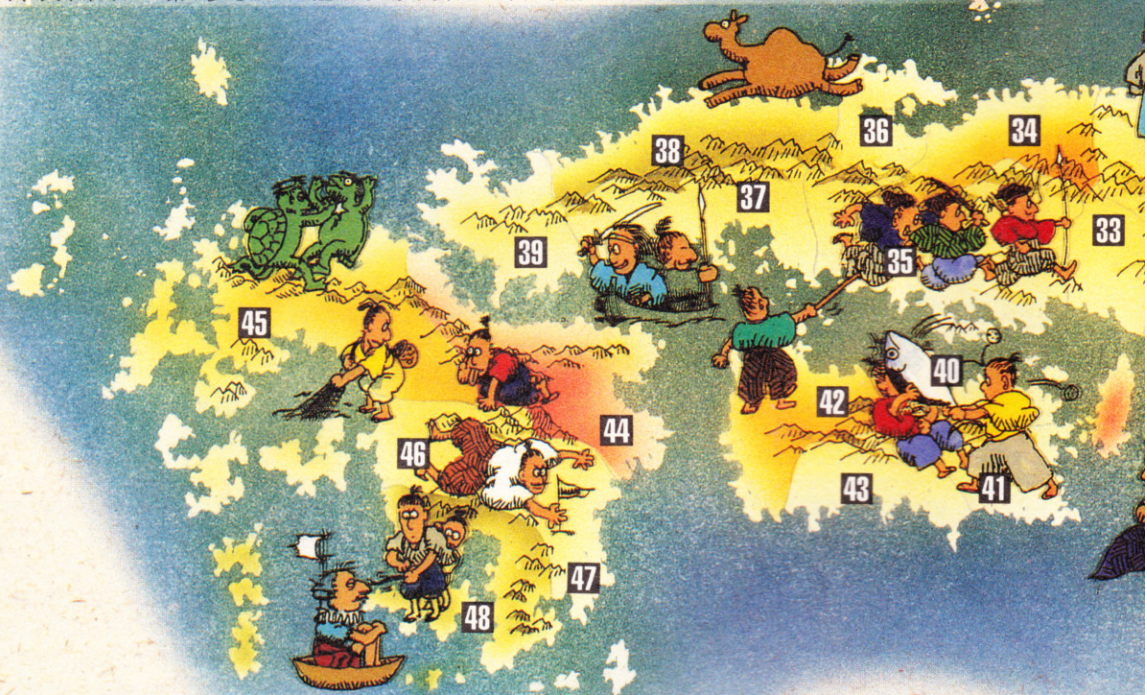
1555年というと、毛利元就が厳島の戦いで陶晴賢を破り、中国地方を制覇する足がかりを作った年である。このとき、織田信長は22歳。叔父の織田信光と共に謀して織田彦五郎を殺し、清洲城を奪い取っている。清洲城に入った信長は、ようやく尾張の半分を制圧したことになる、天下取りへの第一歩を

しるしたのだ。

そんな1555年という年からスタートするシナリオ1は、まさに群雄割拠。全国48ヵ国に、41人の戦国大名がひしめき合い、覇権を競っているのだ。各国の勢力については地図のとおりだが、群雄割拠とはいえ、やはり勢力に多少の差はある。関東の北条、甲信の武田、

北陸の上杉と本願寺、東海は今川、近畿の三好、九州の太田などは、頭ひとつ抜き出た存在だ。とくに武田などは人材も豊富なので、初めてプレーする人にはお勧めだ。

ところで、主役である織田家だが、初期値はあまり強力ではない。プレーするのなら、地盤固めから始めよう。



播磨国

兵数 80
石高 338
商業 289
文化 61
技術 0

因幡国

兵数 70
石高 352
商業 271
文化 62
技術 0

備前国

兵数 70
石高 352
商業 264
文化 62
技術 0

出雲国

兵数 110
石高 360
商業 362
文化 68
技術 0

安芸国

兵数 100
石高 378
商業 370
文化 66
技術 0

石見国

兵数 70
石高 270
商業 279
文化 58
技術 0

周防国

兵数 90
石高 161
商業 310
文化 74
技術 0

讃岐国

兵数 40
石高 153
商業 215
文化 51
技術 0

阿波国

兵数 50
石高 162
商業 240
文化 54
技術 0

伊予国

兵数 60
石高 246
商業 234
文化 59
技術 0

土佐国

兵数 70
石高 270
商業 240
文化 60
技術 0

豊後国

兵数 120
石高 423
商業 351
文化 72
技術 50

肥前国

兵数 110
石高 410
商業 334
文化 69
技術 50

肥後国

兵数 70
石高 302
商業 243
文化 58
技術 0

日向国

兵数 70
石高 274
商業 250
文化 56
技術 0

薩摩国

兵数 100
石高 380
商業 365
文化 61
技術 250

陸奥国	
兵数	80
石高	376
商業	274
文化	55
技術	0

陸前国	
兵数	60
石高	258
商業	231
文化	32
技術	0

出羽国	
兵数	70
石高	278
商業	221
文化	34
技術	0

越後国	
兵数	150
石高	468
商業	329
文化	62
技術	0

常陸国	
兵数	60
石高	208
商業	206
文化	43
技術	0

下野国	
兵数	40
石高	211
商業	223
文化	46
技術	0

下総国	
兵数	50
石高	301
商業	234
文化	49
技術	0

安房国	
兵数	60
石高	254
商業	174
文化	51
技術	0

上野国	
兵数	80
石高	421
商業	343
文化	68
技術	0

武蔵国	
兵数	70
石高	474
商業	340
文化	53
技術	0

能登国	
兵数	60
石高	152
商業	332
文化	69
技術	0

越中国	
兵数	60
石高	321
商業	349
文化	58
技術	0

相模国	
兵数	140
石高	284
商業	358
文化	68
技術	0

甲斐国	
兵数	110
石高	270
商業	270
文化	57
技術	0

駿河国	
兵数	130
石高	340
商業	393
文化	80
技術	0

信濃国	
兵数	90
石高	385
商業	272
文化	53
技術	0



遠江国	
兵数	80
石高	342
商業	256
文化	62
技術	0

飛騨国	
兵数	40
石高	146
商業	162
文化	62
技術	0

三河国	
兵数	80
石高	315
商業	282
文化	63
技術	0

加賀国	
兵数	130
石高	320
商業	274
文化	64
技術	0

伊勢国	
兵数	110
石高	442
商業	352
文化	70
技術	0

越前国	
兵数	130
石高	424
商業	380
文化	79
技術	0

美濃国	
兵数	140
石高	410
商業	420
文化	77
技術	0

尾張国	
兵数	80
石高	405
商業	382
文化	69
技術	0

近江国	
兵数	100
石高	412
商業	375
文化	67
技術	50

伊賀国	
兵数	110
石高	374
商業	350
文化	64
技術	0

丹後国	
兵数	60
石高	148
商業	324
文化	51
技術	0

山城国	
兵数	50
石高	225
商業	470
文化	92
技術	0

大和国	
兵数	70
石高	405
商業	410
文化	70
技術	0

紀伊国	
兵数	70
石高	242
商業	321
文化	68
技術	200

摂津国	
兵数	110
石高	415
商業	495
文化	88
技術	50

丹波国	
兵数	70
石高	320
商業	334
文化	63
技術	0

四面楚歌 撃破してこそ男なり



1577年
日本全国

1560年の桶狭間の戦いで今川義元を倒した信長は、着実に勢力を広げていった。1567年には念願の美濃国を制圧し、1568年には足利義昭を奉じて入京を果たしたのだ。

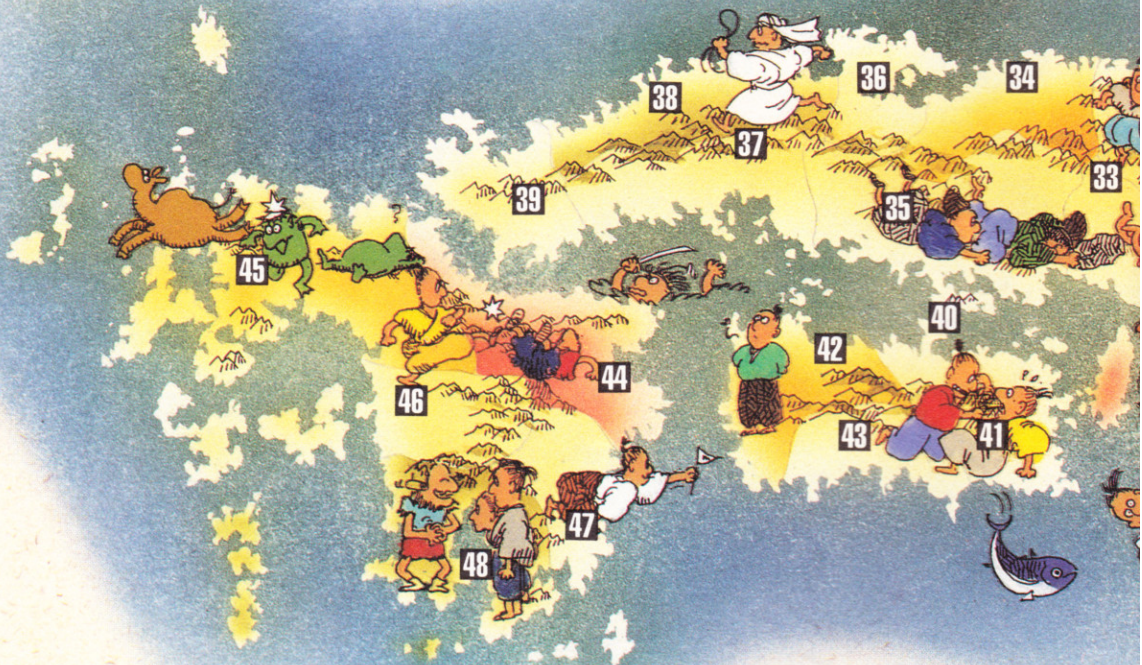
しかし、各国の大名は、この急激な信長の伸長を不快に思い、信長包囲網が結成されたのだ。浅井、朝倉、三好、

本願寺、そして武田。周囲を敵に囲まれた信長は、どのように戦うのか!?

そんなわけで1571年から始まるシナリオ2は、信長対信長包囲網という状況になっている。シナリオ1では41人の戦国大名が登場したが、15年余りのあいだに時代は変わり、32人に減っている。そのなかで最大の勢力を誇るの

が信長で、ほかの大名よりも初期値は有利になっているのだ。とはいえ、東の武田に西の毛利と、信長に匹敵する勢力に行く手を阻まれているので、油断はならないぞ。

シナリオ1に比べ、各国の力に大きな差があるので、すでに複数の領国を持つ大名ではないと厳しいだろう。



播磨国

兵数 80
石高 354
商業 303
文化 62
技術 0

因幡国

兵数 70
石高 287
商業 284
文化 65
技術 0

備前国

兵数 80
石高 369
商業 277
文化 63
技術 0

出雲国

兵数 70
石高 378
商業 380
文化 69
技術 0

安芸国

兵数 120
石高 369
商業 388
文化 67
技術 0

石見国

兵数 80
石高 283
商業 292
文化 59
技術 0

周防国

兵数 70
石高 169
商業 325
文化 75
技術 0

讃岐国

兵数 50
石高 160
商業 225
文化 52
技術 0

阿波国

兵数 60
石高 170
商業 252
文化 55
技術 0

伊予国

兵数 60
石高 258
商業 245
文化 59
技術 50

土佐国

兵数 80
石高 297
商業 264
文化 61
技術 0

豊後国

兵数 130
石高 245
商業 368
文化 73
技術 50

肥前国

兵数 110
石高 430
商業 350
文化 70
技術 50

肥後国

兵数 70
石高 317
商業 225
文化 58
技術 0

日向国

兵数 70
石高 287
商業 262
文化 56
技術 0

薩摩国

兵数 120
石高 362
商業 383
文化 62
技術 250

陸奥国

兵数 80
石高 394
商業 287
文化 55
技術 0

陸前国

兵数 60
石高 270
商業 242
文化 33
技術 0

出羽国

兵数 70
石高 291
商業 232
文化 35
技術 0

越後国

兵数 140
石高 491
商業 345
文化 63
技術 0

常陸国

兵数 60
石高 218
商業 216
文化 44
技術 0

下野国

兵数 40
石高 221
商業 234
文化 47
技術 0

下総国

兵数 60
石高 316
商業 245
文化 51
技術 0

安房国

兵数 60
石高 266
商業 180
文化 52
技術 0

上野国

兵数 90
石高 442
商業 360
文化 68
技術 0

武蔵国

兵数 70
石高 497
商業 357
文化 54
技術 0

能登国

兵数 60
石高 159
商業 348
文化 69
技術 0

越中国

兵数 70
石高 337
商業 366
文化 59
技術 0

相模国

兵数 140
石高 298
商業 375
文化 69
技術 0

甲斐国

兵数 100
石高 283
商業 283
文化 58
技術 0

駿河国

兵数 100
石高 357
商業 412
文化 80
技術 0

信濃国

兵数 80
石高 404
商業 285
文化 54
技術 0



遠江国

兵数 100
石高 359
商業 268
文化 63
技術 0

飛騨国

兵数 40
石高 153
商業 170
文化 44
技術 0

三河国

兵数 90
石高 330
商業 296
文化 64
技術 0

加賀国

兵数 130
石高 336
商業 287
文化 64
技術 0

伊勢国

兵数 120
石高 464
商業 369
文化 71
技術 0

越前国

兵数 110
石高 445
商業 399
文化 79
技術 0

美濃国

兵数 200
石高 430
商業 462
文化 78
技術 0

尾張国

兵数 100
石高 425
商業 401
文化 69
技術 0

近江国

兵数 90
石高 432
商業 393
文化 68
技術 0

伊賀国

兵数 80
石高 392
商業 367
文化 66
技術 0

丹後国

兵数 60
石高 162
商業 340
文化 51
技術 0

山城国

兵数 30
石高 236
商業 493
文化 93
技術 0

大和国

兵数 70
石高 425
商業 430
文化 70
技術 0

紀伊国

兵数 80
石高 254
商業 337
文化 68
技術 200

摂津国

兵数 90
石高 435
商業 519
文化 90
技術 90

丹波国

兵数 70
石高 336
商業 350
文化 64
技術 0

天下の英雄豪傑を 集めてこそ真の名将なり



人は石垣、人は城。人材に優る戦力はない、というのは現実でもゲームの世界でもいっしょである。優秀な武将のいる国といない国とでは、圧倒的に差が出てきてしまうのだ。政治力の高い武将がいない国は内政に手こずり、戦闘力に勝れた武将がいない国では合戦での味方の被害が増える。その結果、

天下取りから脱落、ということになるのだ。そうならないためにも、名将や豪傑を幕下に集めたいものだ。

『武将風雲録』では、今までの信長シリーズよりも、武将の能力値がシビアに設定されている。以前のように、能力値が90以上の武将がゴロゴロ、というようなわけではなく、だいたい50ぐら

いが平均的な能力値となった。武将の能力を計る際の目安は、全能力値の平均が60以上ならば使える武将。70以上で名将、80以上あったら無双の強者、と思ってい。

そのことを念頭に、織田家の家臣を見ると、実に頼もしい連中だとわかる。各能力値は、シナリオ2のものだ。

織田信長



政治力 95
戦闘力 88
魅力 98
野望 100
教養 81

(1534~1582) 尾張守護代、織田信秀の嫡子。信秀死後、織田家を継ぎ尾張統一を達成。1560年に桶狭間の戦いで、今川義元を討ち取り名声を挙げ、天下統一の道を進む。戦国時代を代表する人物。

林通勝



政治力 71
戦闘力 38
魅力 60
野望 61
教養 68

(生没年不詳) 織田信秀、信長の二代にわたって仕えた。信秀死後、信長の弟の信行の擁立を謀るも、信長に敗れる。桶狭間、伊勢長島攻めにも従軍するが、下田甲斐守の謀反を鎮圧できず追放された。

柴田勝家



政治力 53
戦闘力 88
魅力 67
野望 64
教養 51

(?~1583) 織田信長の直臣で、家中随一の猛将として知られた。近江長光寺城籠城の際に、城中に残るすべての水瓶を砕いて背水の陣をしき、部下の士気を鼓舞して勝利に導いた逸話は有名。

丹羽長秀



政治力 77
戦闘力 70
魅力 68
野望 58
教養 68

(1535~1585) 羽柴秀吉、柴田勝家らとともに、織田家臣団で重きをした人物。信長の死後、柴田勝家と対立する秀吉につき、賤ヶ岳の合戦では勝家と戦う。この功により、越前守に任ぜられた。

滝川一益



政治力 66
戦闘力 78
魅力 65
野望 56
教養 66

(1525~1586) 近江出身の武将。信長に仕えて伊勢、伊賀優攻の際に大功をたてた。その人格は、主君の信長以上に冷徹な人物だったといわれている。また、忍者の出自であったという説もある。

佐久間信盛



政治力 67
戦闘力 53
魅力 61
野望 36
教養 67

(?~1582) 近江国長光寺城城主。初め織田信秀に仕え、後に信長に仕えた。比叡山の焼き討ち、三方ヶ原の戦い、長篠の合戦などで戦功を上げるも、石山本願寺攻めの際の不手際により追放。

佐久間盛政



政治力 32
戦闘力 79
魅力 58
野望 50
教養 51

(1553~1583) 織田家の家臣で、豪勇をもって知られた武将。信長死後、柴田勝家の配下になる。賤ヶ岳の合戦では奇襲により羽柴方の中川清秀を討ち取ったが、合戦には敗れ、京都で刑死した。

羽柴秀吉



政治力 99
戦闘力 74
魅力 93
野望 79
教養 67

(1536~1598) 後の関白太政大臣。足軽からの叩き上げで、しだいに信長に重用されるようになる。本能寺の変後、山崎の合戦で明智光秀を討ち取り、信長の果たし得なかった覇道を受け継いだ。

明智光秀



政治力 85
戦闘力 82
魅力 82
野望 81
教養 87

(1528?~1582) その前半生がすべて謎という異色の武将で、本能寺で信長を討った張本人。織田家中でも名将の誉れは高かった。なぜ信長に背いたのか? その真相は、いまだに謎とされている。

前田利家



政治力 77
戦闘力 66
魅力 66
野望 50
教養 58

(1538~1599) 金沢藩主前田家の祖。信長に従軍して桶狭間、姉川、長篠の合戦で軍功を挙げた。信長死後は秀吉に与し、そのもとで多くの手柄を立てる。豊臣政権を支えた五大老の重鎮である。

織田信忠



政治力 73
戦闘力 69
魅力 80
野望 63
教養 70

(1557~1582) 信長の長男で、幼名は奇妙丸。数多い信長の息子たちのなかでは、特にその才能はズバ抜けていた。信長も、己れの後継者に足る、と目していたが、本能寺の変のときに自刃した。

織田有楽斎



政治力 52
戦闘力 49
魅力 70
野望 32
教養 86

(1547~1621) 本名は織田長益。信長の弟で、武将にして茶人。信長死後、秀吉に取り入り、さらに秀吉の死後は家康に取り入った。幕末までその血統を残せた、数少ない織田家の一族でもある。

北畠具教



政治力 62
戦闘力 69
魅力 79
野望 60
教養 77

(1528~1576) 信長の伊勢侵攻の際に、大河内城を死守して信長を苦しめた。のちに講和を結ぶにいたり、家督を信長の三男信雄に譲った。しかし、1576年に信長の命令を受けた家臣に暗殺される。

池田恒興



政治力 52
戦闘力 63
魅力 60
野望 35
教養 63

(1536~1584) 信長とは乳兄弟の関係にあり、信長の尾張統一の初期から臣従していた。本能寺の変後は秀吉とともに光秀を討ち、清州会議の結果秀吉、勝家、丹羽長秀らとともに四宿老に列した。

松永久秀



政治力 84
戦闘力 72
魅力 79
野望 93
教養 83

(1510~1577) 戦国時代きっての梟雄。主家を虐げ、奈良の東大寺大仏殿を焼くなど、その悪業は数多い。信長に背いたときは、「平蜘蛛の釜」を抱いて爆死。文化人。茶人としても著名であった。

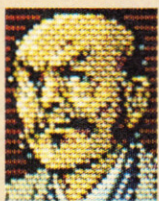
稲葉一鉄



政治力 56
戦闘力 74
魅力 69
野望 72
教養 69

(1515~1588) 西美濃三人衆のひとりとして斎藤家に仕えていたが、後に織田信長に仕えた。信長のもとで幾多の戦いに従軍し、数多くの戦功を挙げる。戦国時代でも希な、文武両道に秀でた武人。

蜂須賀小六



政治力 32
戦闘力 70
魅力 52
野望 67
教養 55

(1526~1586) 本名は正勝。初め斎藤道三に仕え、その後、織田信賢、織田信清に仕える。信長に仕えてからは秀吉の配下に組み入れられ、そのもとで奮闘した。秀吉の四国征伐にも従軍している。

佐々成政



政治力 63
戦闘力 73
魅力 66
野望 89
教養 52

(1539~1588) 信長、秀吉に仕えた武将。秀吉と家康が争った小牧、長久手の合戦では家康側に呼応している。結局は敗れたが、このとき家康に豪雪のアルプスを越えて援兵を依頼した逸話は有名。

堀秀政



政治力 39
戦闘力 74
魅力 60
野望 48
教養 63

(1553~1590) 信長の親衛隊長的な人物で戦功者。信長死後はそのまま秀吉に仕え、山崎の合戦では先鋒として挑み、羽柴の姓を賜っている。小牧、長久手の合戦でも、戦功をあげた。

蒲生氏郷



政治力 80
戦闘力 77
魅力 73
野望 71
教養 72

(1556~1595) 近江日野城主賢秀の長子。人質として信長のもとに送られ、以後信長に従って幾多の合戦に出陣した。戦功も数多く、信長の死後は秀吉に仕えて、そのもとでも信任されるにいたる。

まことの合戦上手は 臨機応変を旨とすべし

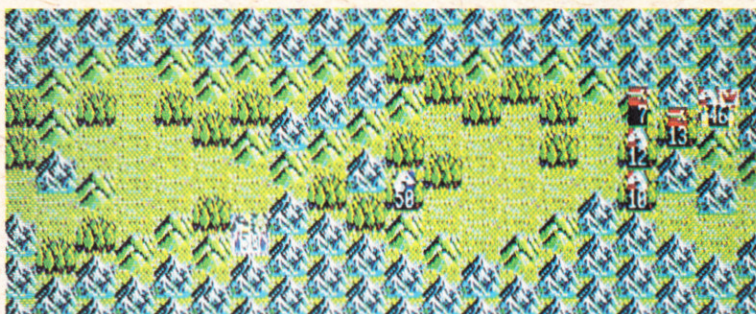


48カ国を平定し天下布武の野望を達成するためには、合戦に勝ち続けなければならない。たとえどんなに国造りがうまいこうとも、合戦に勝てなければ、領国を増すことはできないのだ。そこで、ここでは合戦の基本戦術について解説していこう。戦国大名の基礎知識として、ぜひ覚えてほしい。

さて、合戦に勝つためには、必ず自国よりも弱い国と戦う、という大原則を守るようにしよう。これは、一見弱い者がいじめで卑怯なようだが、正々堂々と戦って負けるよりは何十倍もましだ。勝つためにはどんな手段も使う、それを忘れてはいけない。

大原則に従い、情報コマンドを使って隣接する国を調べる。もし、自分の国よりも兵力が劣る国があったら、そこを攻撃目標としよう。しかし、ひとつ気をつけてほしいのは、その攻撃目標国に攻め込むときに、自国を守る守備兵力を残せるかどうかだ。全軍を率いて目標国を制圧しても、空っぽになった自国を他国に攻め落とされたらど

野を制す



◆野戦のコツは、複数の部隊でひとつの部隊を集中攻撃することである。敵部隊を囲んで、速攻で勝負を決めてしまうのだ。騎馬隊や歩兵隊に対しては通常攻撃、鉄砲隊に対しては突撃をかけるのが無難だ。また、兵数の少なくなった部隊に突撃を仕掛けると、その部隊を率いている武将を殺してしまうことがある。もし、その武将が殺すには惜しい人材なら、通常攻撃で捕らえるだけにしよう。なお、大名は捕らえても幕下には加えられないので、突撃をかけて斬り殺してもかまわない。

うしようもないのだ。

自国を攻められる危険もなく、十分に目標国を攻略できるようならば、侵攻軍を出陣させよう。侵攻軍を編成する際の最大のポイントは、戦闘力の高い武将を起用すること。「武将風雲録」は武将の能力がシビアなので、能力値が5も違えば、戦闘結果に大きく影響

してくるのだ。ひとつでも戦闘力の高い武将を起用することが、勝つための近道だぞ。

武将を選んだあとは、次に各武将の率いる部隊を選択することになる。歩兵隊に騎馬隊、鉄砲隊と3部隊あるが、もっとも役に立つのは騎馬隊だ。コストはかかるが、機動力、攻撃力ともに勝れた部隊なのだ。ところで、攻撃力だけでいえば鉄砲隊がズバ抜けているが、鉄砲の数と同数の兵までしか編成できないので、鉄砲の数が少ないうちは役に立たない。10や20ぐらいでは、敵部隊の攻撃を受けたらひとたりもないので、最低でも50ぐらいまで鉄砲が集まるまでは、なるべく合戦に参加させないほうが賢明だ。また、歩兵隊は中途半端な能力しかないので、あまり役には立たない。騎馬隊だけによる編成、というのが、もっとも一般的な侵攻軍の形であろう。

合戦は、野戦にしても籠城戦にしても、やっかいなのは敵の鉄砲隊である。攻撃力が高く、遠距離攻撃ができるので、早めに叩かないと、意外な損害を受けることがあるのだ。とくに、鉄砲

知恵を尽くす



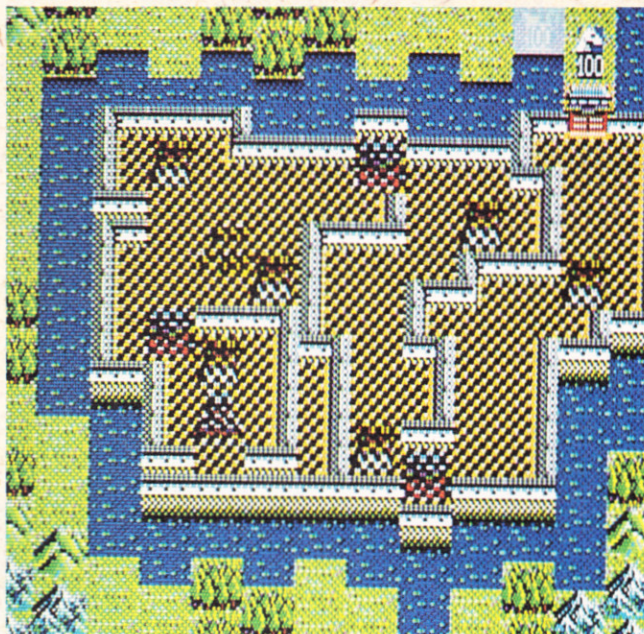
◆ただ兵力にまかせて戦うだけが、合戦ではない。頭を使い、策をもって戦うのも合戦である。たとえば、地形効果を利用するのも、ときには大切だ。川や湖、海などは地形効果が極めて低いので、敵をそこに追い込み、陸上から叩くのは効果的だ。また、夜戦においてはベタに動かず、敵部隊が迷い込んでくるのを待つ、という手もある。この場合、奇襲をかけて大打撃を与えることもできるので、チャンスといえるだろう。

隊は武將を射殺することもできるので、味方の大将をやられてもしたら、目もあてられない。見つけしだい。突撃で速やかに排除しよう。ただ、ひとつ問題なのは、敵の大將が鉄砲隊を率いて本丸に籠っている場合である。籠城側は城壁の内側から射撃ができるので、こちらが本丸に辿り着くまで、好き勝手に射撃を行なえるのだ。しかも、本丸は地形効果による防御力が高く、突撃もあまり有効ではないのだ。もし、敵の大將が100の鉄砲隊を率いて本丸に籠ったら、2倍の兵力で攻めても苦戦は必至だろう。この場合は、こちらでも同数ぐらいの鉄砲隊を繰り出すか、3倍や4倍以上の圧倒的な兵力差で攻めるしかない。情報コマンドで敵勢力を調べる際は、鉄砲の数量にも注意しなければならないぞ。

攻め込む立場としては、籠城戦よりも野戦のほうが戦いやすい。じっくりと戦えるし、本丸に籠る鉄砲隊と戦う、といった危険を冒さなくてもすむからだ。とはいえ、野戦か籠城戦かは守備側の敵が決めることで、こちらではどうしようもない。しかし、侵攻軍の兵力が敵よりも少なければ、野戦を挑んでくる確率はグッと高くなるのだ。もし、これから攻め込む国の城の防御力が極めて高かったら、わざと敵を下回る兵力で攻め、野戦に持ち込むという手段もあるわけだ。ただ、これは侵攻軍の武將の戦闘力が、そろって80を超すような、一騎当千の集まりでないと危険ではあるが。

これらの注意を守り、首尾よく敵国を占領したのならば、ただちにその国の兵力を整え、敵に奪い返されないようにしよう。そして、十分な兵力を養えたら、次の国に攻め込むのだ。

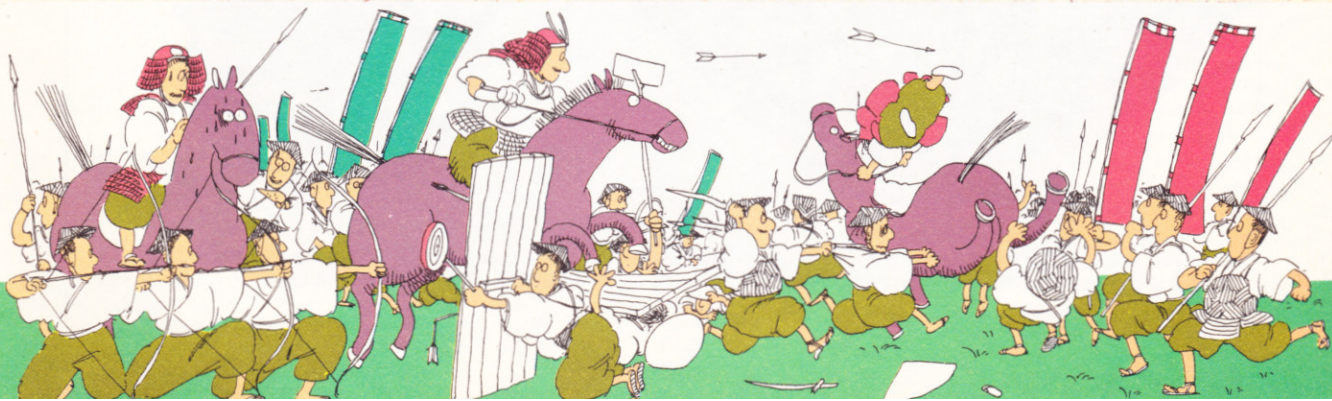
城を落とす



●城攻めのポイントは、いかにして速く天守閣までたどり着くかだ。城攻めは、時間をかければかけるほど味方の被害は増え、敵に有利な展開になってくる。攻撃力に優れた武將を先頭に立て、門を効率よく撃ち破り、奥へ奥へと進撃するのだ。途中で、敵の抵抗もあるだろうが、できるだけ無視し、ただ天守閣のみを目指すのだ。



●自国よりも、兵数も鉄砲隊も多い国を攻め取る作戦、それがキツツキの戦法だ。キツツキの戦法は、ふたつ以上の国を保有しているときに使える作戦で、強国に隣接している国を思いきって空っぽにしてしまうのだ。強国はこれ幸いと空っぽの国を取りにくるが、それはすなわち、勢力を半分にしたようなものである。この半分になった勢力ならば、簡単に倒せるというものだ。わざと空っぽにした国を取り返し、その勢いで兵力が半分になった強国まで攻め落とせ！



文武両刀使いこそ信長 戦国覇者の資格なり



親しい仲間が集まり、ワイワイと騒ぎながらお茶を飲む、これが茶寄合^{ちやよりあい}という会合で、室町時代の娯楽のひとつだったのだ。この茶寄合を変化させ、娯楽の部分消して精神的に発展させたのが、村田珠光という人。村田珠光は自分が創始した茶の飲み方を侘茶^{わび茶}と呼び、堺や京などで広めていったのだ。千利休も最初は侘茶を学び、そこから茶道を大成していったのである。

茶道は、なぜかあつという間に戦国武将のあいだに広まっていった。殺伐とした戦国の世の日常に、茶道の静かさを求めた、などという理屈もつけられるが、はっきりしたことはわからない。けっこー、トレンドーだから、などというぐらゐの理由だったのかもしれない。なにはともあれ、茶道は武将の嗜み^{たしな}として流行していったのだ。

流行するとマニアが出てくるのは、現代も戦国時代も同じだ。茶道マニア

と化した武将たちは、先を争って由緒のある茶器を奪い合ったのである。この茶器収集ブームを煽ったのが、織田信長だった。信長は茶道を学びながら、茶道の政治的利用を考え、茶道を有力武将のステータスにしてしまったのだ。信長は家臣の茶道修行を厳しく制限し、功績のあった家臣だけに茶道を許したのである。信長の家臣は、このステータスを得るために、必死になって働いたという。

ゲーム中でも、茶器を与えられた武将は忠誠度が100になり、裏切ることはなくなる。反対に、茶器を没収されようものなら、怒りのあまり出奔し、他国へ行ってしまふこともあるのだ。

▲一流の武将ならば、茶会のひとつも主催したいもの。しかし、茶器は高いし茶会を開くにもお金はかかる。だからこそ、ステータスなのだ。

ゲーム中、茶器には1等から10等までのランクづけがされ、高い等級の茶器で茶会を行なうほど、武将の教養度は上昇するが、最低クラスの10等の茶器と、最高クラスの1等の茶器とでは、やっぱり格が違うのだ。天下取りも重要だが、茶器収集にも挑戦しよう。

黒楽焼茶碗



▲【こくらくやきちゃん】 千利休は天正10年(1582年)の信長の死後、秀吉の御茶頭(おさどう)となり天下一の茶人と崇められたが、後に秀吉と対峙。秀吉の嫌う黒楽焼の茶碗を多用した。

禾目天目茶碗



▲【のぎめてんもくちゃん】 天目とは、焼目をつけたり釉薬を塗るなどの工事を排して、自然のままの仕上がりを生かす様式。ワビサビって感じだね。

真形釜(亀甲文)



▲【しんなりがま】 ゲーム中、芦屋真形茶釜(あしやしんなりがま)なども登場。真形とは写真のように口のくびれたものをいう。

勝って兜の緒を絞めよ でも絞め過ぎに注意



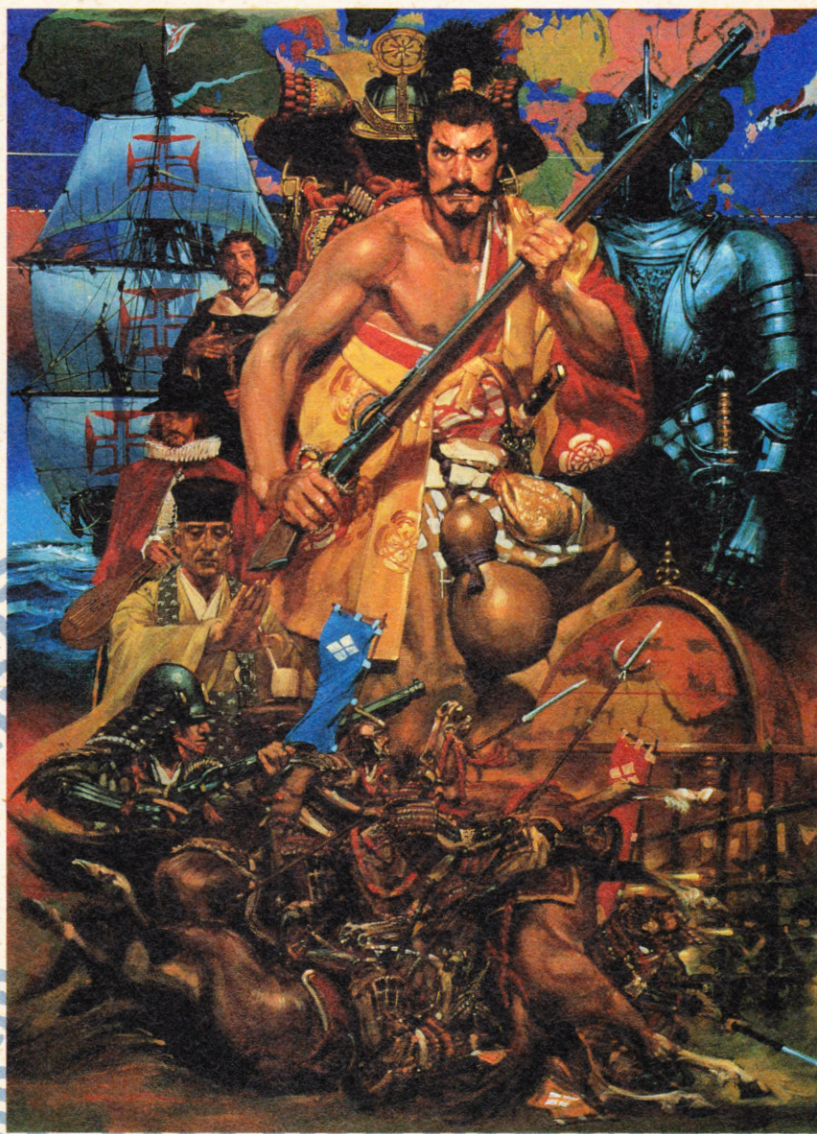
さあ、この戦国秘帖もいよいよ終わりに近づいた。戦国覇者になるべく、パンツの紐をややきつめにアジャストし、合戦と謀略とお茶会の野におもむくときが来たのだ。うーん、緊張するじゃないか。これで血が騒がないようでは、男子と生まれた甲斐がないぞ。

戦国乱世を生き残るための5条訓を

肝に銘じ、コマンドさばきも鮮やかに、日本列島を手中に収めてほしいものだ。

しかしこれは男の戦いだ。むろん、負けて涙を流すときもあるだろう。十文字に腹を斬りたくなるときもあるだろう。「お殿様、ご落城でございます」と家老に言われるのも、なんというか、醍醐味だ。しかし、そういうときこそ、

この戦国秘帖を思い出し、基本を学び、応用を利かせ。あーんなことやこんなことや、いろんなことをして、最後の勝利を目指すのだ。それが戦国武将というものなのだ。きっとそうだ。そんな気がするからそうだろう。さあ、ここで最後にアドバイスをひとつしよう。ガンバレ、きっと勝てるぞ。じゃあね。



信長の野望

武 将 風 雲 録



戦国秘帖

LOGiN1、2 合併号特別付録

平成3年1月18日発行（毎月2回第1、第3金曜日発行）第10巻 1、2合併号 通巻120号

表紙写真 © SADANORI