

軍団鍊成概略



『天翔記』は戦国大河ドラマだ!!

この『天翔記』で、6作目を数えた信長シリーズ。このゲームをプレーした人は、シリーズものの強みと重みを、存分に感じるはずである。

光栄のもうひとつの看板である、三國志シリーズでは、比較的大幅な改正が行なわれることがたびたびあった。それに対して信長シリーズは、基本システムを含め、あまり「変わらない」ことで有名だった。しかしここにて、信長シリーズは自らその殻を破ろうとしている。『天翔記』を見ると、それが如実に伝わってくるのだ。

戦国時代の群雄となって、内政や外交、軍事を推し進め、天下を統一する。このテーマについては今回もそう大きくは変わっていない。しかしゲームの基本的なシステムや、それを脇から支える様々な要素は、ガラリと変貌、いや進化を遂げたといっている。たとえば、『覇王伝』の城単位制がさらに発展して、「軍団」がひとつの単位になったことは、その最も顕著な例である。

武将たちのセリフひとつに
戦国の息吹が感じられる!

■これは軍団長を集めて、評定を開いているところ。軍団長とは、大名の戦略を代行する司令官のこと。彼らが大名の下、一同に会する評定は、見ていてとても壮大な気分になる。



これによって、今回大名は配下の家臣の中から軍団長を任命し、戦略を代行させられるようになった。そして軍団長になった家臣は、大筋では大名に従いつつも、独自の戦略を実行していくのである。これにともなって、新たに家臣の育成が重要視されるようになった。今回は、10科目に及ぶ「教育」コマンドを駆使し、また「会見」コマンドで家臣と対話を重ねることで、思考ルーチン面も鍛えることができるようになったのである。そのほ

か、登場武将の能力、合戦システム、身分制度など、『天翔記』では随所に進化の形跡を見つけることができる。

シリーズものだからこそ、こうして長期にわたってシステムを洗練し、前作以前の失敗を解消し、さらに不足していた要素を補うことができたのだ。これが冒頭に、「シリーズものの強みと重み」と書いた理由である。

光栄作品の中でも、群を抜いた完成度を誇る『天翔記』。もはや一介のシミュレーションという枠を越え、戦国大河ドラマの重厚さを備えた『天翔記』の全貌に、この付録で迫ってみたい。



◆合戦では「武將風雲録」で好評だった城内戦が復活。野戦から攻城戦の流れにも、ドラマがある!

武将たちが織りなす物語の数々!

家臣の育成



領内統治



攻城戦



朝廷外交



内政・外交・軍事の三角関係

細部にわたる領内経営を施し、

経済の基盤

近隣諸侯と外交戦を展開し……



有利な戦前交渉



信長シリーズには、表記上の細かな違いこそあれ、システム的には一貫したセオリーがあることをみんなも知っているだろう。それが上の見出しに書いた、内政・軍事・外交の三角関係だ。このうちのどれが欠けても、勝利を収めることは難しい。しかも前述のように、今回の『天翔記』では従来にも増して、グローバルな視野で戦国時代が捉えられている。そのため、上記の3要素をバランスよく推進していくことが、これまで以上に大切になるのだ。



ここでは、内政、外交、軍事の三角関係について、大まかに解説しておこう。まず内政は、支配下の城の農、商業を發展させ、経済力を蓄えるコマンドである。外交は、近隣諸侯や朝廷に働きかけをして、自分に有利な関係を築く行動。最後の軍事は、兵士や装備を整えて軍隊を編成し、敵の城を攻撃、奪取する行動である。こうして見ると、外交、軍事はいずれも内政によって培われた経済力を背景にして、初めて意味をなす行動だということがわかる。

領内統治

領内の農業、商業を振興する行動。ゲーム中では、「内政」コマンドに相当する。コマンドの内訳は「開墾」、「商業」、「築城」、「施し」の4種類。なかでも、特に「商業」は重要。今回も兵糧の売買で、ある程度は儲けることができるが、従来ほど相場の変動は大きくない。従って、直接現金収入に関連する「商業」を發展させないと、資金繰りに困ることになるぞ。



外交交渉

第1軍団長及びその配下の武将に実行可能なコマンドで、各城の城主クラスには独自に実行することはできない。「同盟」、「脅迫」、「婚姻」、「手切」、「朝廷」の5種類からなる。ゲーム中、最も頻繁に実行することになるのは「同盟」だろう。今回は単なる不戦条約から、共通の敵を作っての共同作戦に至るまで、さらに細かい外交関係を構築できるようになった。



敵城制圧

敵城を攻めて奪取し、自分の勢力を拡大するための行動。ゲーム中では、「戦争」コマンドがこれに当たる。これとは別の「軍事」は、訓練や部隊編成などの軍備に関連したコマンドである。今回の合戦は、直前に近隣勢力と戦前交渉が行なえるなど、外交との関連性が一層強くなった。従来のように、兵力差だけをあてにした力押しは甚大な被害を生むので注意。



合戦のメカニズムを体得せよ!

戦場が大幅に広げられた。城内戦が復活した。などなど、『天翔記』の合戦に関する個々の情報については、読者のみなもあらかじめつかんでいることだろう。しかしそうした特色も、合戦の全貌を把握していればこそ、生かすことができるのだ。そこで、以下に大まかにだが、合戦の流れをまとめることにした。細かい部分はあえて削除し

て、開戦から城内戦に至るまでを、写真5枚で紹介しているので参考にしてほしい。また、全体的な流れの解説にはならないため下には書かなかったが、新たに導入された技能が、合戦時にはかなり有効であることも記しておく。

読者の中には、「焼討」や「挑発」が政略モードでしか実行できない、と思っている人はいないかな? これらは、

実は合戦中に使うこともできるのだ。たとえば「焼討」は、合戦中には敵部隊や城に放火して、それぞれ兵士数、耐久度を減らすことができる。また、「挑発」は、政略モードでは合戦を誘発させるためのコマンドだが、合戦中には天守閣や櫓に籠る敵を、おびき寄せることにも使えるのだ。これらを覚えておくと、合戦がかなりラクになるはずだ。

戦前交渉から城内戦勝利までの流れ

攻め込む敵城を特定し……



◆今回は合戦フィールドが大幅に広げられたことで、ひとつの戦場に複数の城が含まれるようになった。そのため、直接戦う相手以外の大名が、部隊を出して参戦してくる可能性もある。

近隣大名に戦前交渉



◆合戦相手以外的大名に対しては、「中立の立場を取らせる」か、「自軍の味方につける」かのどちらかを交渉することができる。交渉相手の友好度が高いほど、成功率も合わせて高くなる。

出陣武将を決定し……



◆今回は、戦場に含まれた城のすべてから、武将を参戦させられるようになった。したがって、武将数十人が入り乱れた大合戦が起きることも。

城内に突入して敵城を奪取!!



◆「戦国群雄伝」、「武将風雲録」で好評だった城内戦が復活! よく注意して見ると、外観は大きく変わったものの、城内のレイアウトは「武将風雲録」に近いことがわかるだろう。今回は技能の導入などで、城内戦はさらに細かく戦術的になったぞ。

敵城目指して進軍!



◆野戦と攻城戦の区別がなくなり、戦場がかなり広がったため、さらに自由な部隊移動が可能になった。大幅な迂回作戦や待ち伏せ、街道封鎖など、様々な戦術を駆使して楽しんでほしい。

流れをつかめば、勝利間違いない!!

特殊コマンドを使いこなせ!!

ここでは、少々毛色が変わったコマンドを紹介しよう。ここに挙げたコマンドは、ゲームの最大目的である全国統一には、それほど影響を及ぼさない。『評定』にしても、初めから優秀な軍団長を育てておけば、実行の必要はほとんどないはずである。しかし、戦国時

代の雰囲気を高めるという意味では、これらのコマンドは実に有用。特に武将がしゃべりまくる「朝廷」や、権謀術数渦巻いた戦国の象徴、「謀略」なんかは雰囲気タップリ！ ちょっとプレーに飽きたときのカンフル剤としても、これらは実行の価値アリだ！

評定

ゲーム中では、軍団長を任命して配下の城を任せると、基本的には大名の指示を受け入れなくなる。つまり、軍団長が独自に戦略を判断し、それに従って行動を起こしていくことになるワケだ。軍団

長を増やせば増やすほど、プレーヤーの負担は減るが、ときには軍団長が戦略を誤る場合もあるのだ。

そこで、特別に「評定」コマンドを実行することで、軍団長に大まかなアドバイスを与えることができる。アドバイスの中身は「戦略方針」、「対象」、「禁止行動」の3つ。内政

または合戦のどれを主に推進するかを決定するのが「戦略方針」であり、「対象」は合戦をする敵大名を特定。最後の「禁止行動」は、軍団長に戦略上、不必要と思われる行動を取らせないための指示である。

とはいっても、これらはあくまで軍団長への指針であるにすぎない。すべての軍団長はこれらを考慮した上で、第1軍団、つまりプレーヤーの軍団を手本に、独自の戦略を進言してくるのだ。



敵密に言えば、「外交」に含まれるコマンド。しかしほかの外交コマンドが、すべて戦国大名を対象にしているのに対して、これは唯一、朝廷との折衝をするためのコマンドである。

これまでとは違って、今回は朝廷との親密度が、ゲーム中には表示されなくなった。前作「霸王伝」などでは、献金するたびにそれが確認できたのだが、反面、数値にばかり目がいくキライがあったので、今回から改正されたのだろう。しかし朝廷の役割自体には、それほどの変化はない。マスクデータにはなったが、前作同様に、献金などで親密度が上がると、官位を発行してくれる点は同じである。



朝廷

また、今回は親密度に応じて、家宝をくれる場合もある。朝廷も献金を受けるために、サービスを向上させたのか？

調略

内応

ほかの大名の家臣を引き抜くコマンド。中には、即座に自分の配下にはならず、戦争中の寝返りを約束する者もいる。実行者の政治、智謀、魅力が高いほど成功しやすくなる。



暗殺

技能の「暗殺」を所有している者のみ、実行可能。対象武将を隠密裡に殺害するコマンド。通常の政略モード、合戦のどちらでも使える。合戦中に成功すれば、効果は絶大！



住民流出

技能の「流出」を所有している者のみ、実行可能。敵城の住民を煽動して、自分の城下に移住させる。成功すると、敵城の徴兵可能人数が下がり、自城の徴兵可能人数が上がる。



基本的な家臣育成の方法

ここには、家臣を育成するための基本的な方法を掲載した。ゲーム中では、別枠に挙げた3種類の方法で、家臣を育てていくことができる。しかしそれぞれの育成方法には一長一短があるため、どれかひとつを連続して実行していくと弊害も出てくる。3種類の育成方法を、まんべんなく実行していくことが、バランスよく家臣を育てる早道になるといえるだろう。

また、家臣育成にはふたつの意味があることも忘れてはならない。ひとつ

は、能力面の育成。能力値や兵科特性、技能など、武将を構成する要素を高めていくことは、たしかに重要である。しかしもう一方で、家臣が独自に戦略を考えられるよう、思考ルーチンを鍛えることも大切である。能力値と違って、思考ルーチンの場合は成長ぶりをハッキリと確認できるワケではない。しかし、大名の戦略を代行する軍団長を育てる場合には、能力値を伸ばすことより、思考ルーチンの強化のほうが、はるかに重要なのである。

教育

家臣の能力値をどんどん上げることができ、科目によっては兵科適性のランクまで上昇させられる“教育”コマンド。これさえ実行していれば、家臣育成は大丈夫！と考えるユーザーは多いだろう。ただしこのコマンドには、一度にふたりの家臣の行動回数を消費するという弊害がある。さらに師範役に優秀な家臣を当てるため、その他の政略に能吏を使えなくなる点にも注意が必要だ。



会見

各城の家臣を大名が訪ね、戦略に対する考え方を聞き出すことができるのがこのコマンド。意見を聞き出した家臣の能力値が上がるワケでもなく、実行することによって、何が変わるのかもわかりづらい。しかし家臣が自分の戦略にそぐわないことをいったり、勘違いしている際には、“指導”したり“叱咤”することができる。家臣の思考ルーチンを鍛えるには、有効なコマンドなのだ。



コマンド実行

物資の売却や朝廷への使者、それに訓練や領内の整備など、ゲーム中では実に多くのコマンドを実行していかねばならない。しかし、実はこうした通常コマンドをこなしていくだけでも、家臣を育てることはできるのだ。たとえば“開墾”や“商業”を実行させると、その家臣の政治力が徐々に上がっていく。“教育”コマンドだけでなく、日常から家臣を鍛えるという姿勢もまた、大切なのだ。



科目と能力の関連表

講義内容	主に上がる能力	講義内容	主に上がる能力
茶道	政治	算盤	政治・智謀
剣術	戦闘	兵学	政治・戦闘
問答	智謀	鷹狩	智謀・戦闘
講義内容 主に上がる能力			
相撲	戦闘・足軽隊の兵科適性		
馬術	戦闘・騎馬隊の兵科適性		
鉄砲	戦闘・鉄砲隊の兵科適性		
水練	戦闘・水軍の兵科適性		

しかしひとつひとつの要素には重大な意味がある!

忠誠	勤功	意向	会見	兵士	訓練	士気	兵科	足軽	騎馬	鉄砲	水軍	大砲	騎馬	鉄甲	一門	一喝	暗殺	流出	防動	流言	弁舌	候討	挑発
---	---	---	未	32	94	71	騎馬	B	B	A	C	X	X	X	X	O	X	O	X	X	X	X	X
90	150	静観	未	14	75	66	足軽	B	B	C	C	X	X	X	X	O	X	O	X	X	O	X	X
50	150	静観	未	11	65	56	騎馬	B	B	D	E	X	X	X	X	X	X	O	X	X	O	X	X
88	150	静観	未	11	82	54	足軽	C	C	C	C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
79	150	静観	未	14	70	65	足軽	C	C	D	D	X	X	X	X	X	X	O	X	X	X	X	X
79	0	静観	未	10	74	72	足軽	B	D	D	D	X	X	X	X	X	X	O	X	O	X	X	X
86	0	静観	未	10	61	55	足軽	D	E	E	E	X	X	X	X	X	X	X	X	X	O	X	X
85	150	静観	未	14	57	52	騎馬	C	C	D	E	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
93	150	静観	未	10	87	56	足軽	C	C	D	E	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
88	0	静観	未	10	63	42	足軽	C	C	D	D	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
50	0	静観	未	8	89	52	足軽	A	C	D	E	X	X	X	X	X	X	X	O	X	X	O	X
85	150	静観	未	11	94	57	騎馬	C	B	D	E	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	O
93	600	静観	未	21	61	56	騎馬	C	C	D	D	X	X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	X

諸国英傑列伝



◆見違えるほどパワーアップした“教育”コマンド。家臣を十分に鍛え、優秀な軍団長を育てるべし！
◆通常コマンドを実行させたり、“会見”することでも、家臣の思考ルーチンを鍛えることができる。

素直にうなずけるのだ。制作者側もそれがわかっているからこそ、シリーズを重ねるごとに、特に登場人物の扱いには気を配ってきた。

今回で6作目を迎えた信長シリーズ。これだけ続編を重ねるシリーズというのは、パソコンゲーム業界でもなかなか見当たらない。ユーザーの圧倒的な支持があることを、改めて感じさせる。

ではなぜ、ユーザーたちはかくも信長シリーズに熱狂的になるのか？ その理由のひとつに、多彩な登場人物というのが挙げられる。戦国時代を魅力的なものにしたのは、当時を生きた武将たちの強烈な個性であり、また、武将たちが織りなした数々のエピソードであろう。これらがディスプレイの中に再現されるのだから、ゲームに興味のなかった戦国ファンまでもが、信長シリーズに魅了されていったことにも

『全国版』のころには、大名しか存在していなかったが、続く『戦国群雄伝』で家臣が登場して以来『武将風雲録』から『霸王伝』、そして今回の『天翔記』に至るまでに、登場武将を構成する要素は大きく変わってきた。さらに細かく、多岐に広がっていったのである。これは、そうしなければ戦国武将の魅力や個性を、ゲーム中に再現できないと考えられたからである。

これこそ『天翔記』の登場武将たちの能力が、ここま

◆軍団長を育てれば、領内統治から合戦にいたるまで、戦略のすべてを委任することができるのだ。



で細くなった理由である。しかしそれゆえに、パッと見では武将の全貌がつかみづらいという一面も出てきた。そこで、右ページから始まる一覧を活用してほしい。ここには特にメジャーな武将を105人掲載した。自分の大名や家臣の実力を、他者との比較によってパッチリつかめる構成になっているぞ。



一覧の見方、用語解説

今回は、ひとりの武将を構成する要素が、大幅に増やされた。したがって、ポイントを押さえた見方をしないと人物像がつかみづらくなる場合がある。たとえば特に注意したいのが能力値と才能値の関係。たとえば現在は優秀でも、才能値が低ければ将来性に欠けるなど、従来とは武将の評価基準が異なる部分があるのだ。そこで右ページからの一覧表では、最も必要な要素を絞って、105人の英傑をピックアップした。ぜひ活用してくれ。

●所属

その武将が所属している大名家ないしは地域。

●顔グラフィック

その武将の特徴を表わした顔グラフィック。

●名前・シナリオ

ゲーム中で使用されている武将の名前と、今回データを取ったシナリオナンバー。

●能力・才能・魅力・野望

左が政治、戦闘、智謀の各能力値。右が対応した才能値。魅力、野望に才能値はない。

●習練度

政治、戦闘、智謀の伸びやすさを、Aを最も伸びやすいとして、Cまで3段階で評価。

●兵科適性

足軽、騎馬、鉄砲、水軍の各兵科への精通度を、Sを最高に、AからEまで6段階で評価。















●技能

武将が備えている技能を3種類明記。空白欄には、習得した技能を記入していくと便利。

●プロフィール


武将の経歴、評価を簡略にまとめたもの。

所属	名前・シナリオ	顔グラフィック	習練度	能力値・才能	魅力・野望	兵科適性	技能	プロフィール
織田家	織田信長 シナリオ2		82/198 A	84/203 A	79/192 A	92 100	足B 騎C 鉄A 水C 一喝 流出	風雲児、霸王、第六天魔王などの異名に劣らぬ、威風堂々の人生を送った戦国の天才。今回も歴史を変えられるか!?

所属	武将名 シナリオ	政治	戦闘	智謀	魅力 野望	兵科		技能	プロフィール
		習練度							
織田家	 織田信長 シナリオ2	82 / 198	84 / 208	79 / 192	103	足B	騎C	一喝 流出	風雲児、霸王、第六天魔王といったあだ名に恥じぬ、威風堂々の生涯を送った戦国の天才。信長の“一喝”はひと味違うぞ。
		A	A	A	100	鉄A	水C		
織田家	 柴田勝家 シナリオ2	66 / 150	88 / 188	48 / 112	83	足C	騎B	挑発	織田家の筆頭家老にして、家中一の猛将。今回から導入された5段階の身分制度を生かして、真っ先に宿老に育て上げよう。
		B	A	B	81	鉄E	水E		
織田家	 丹羽長秀 シナリオ2	66 / 164	60 / 152	52 / 136	77	足C	騎C		米のように毎日欠かせぬものとして、信長に重用された温厚篤実な武将。今回は“教育”の師範役としても活躍するだろう。
		A	B	B	68	鉄D	水E		
織田家	 羽柴秀吉 シナリオ2	82 / 200	71 / 172	78 / 190	98	足B	騎B	一喝 流出	足軽から天下人に上りつめた、戦国一の成り上がり者。今回は兵科特性と技能に優れ、合戦での活躍も十分期待できる。
		A	A	A	95	鉄C	水C	弁舌	
織田家	 佐久間信盛 シナリオ2	52 / 124	57 / 130	47 / 110	64	足C	騎C		晩年は信長に放逐されるが、織田軍の草創期には、内政のエキスパートとして活躍した。能力値は、今回もまた地味。
		B	B	B	46	鉄E	水E		
織田家	 佐々成政 シナリオ2	39 / 110	65 / 160	28 / 74	60	足C	騎D	焼討	織田家の3段鉄砲戦術は、実はこの武将の発案だという。その事実が反映され、鉄砲の兵科特性は家中2位になっている。
		C	A	B	74	鉄B	水E		
織田家	 明智光秀 シナリオ2	88 / 188	66 / 156	78 / 172	81	足B	騎B	流出 弁舌	能力値、技能に恵まれた万能型家臣。この人が巻き起こしたあの事件は、今回もイベントとして存在しているだろうか？
		A	B	A	86	鉄E	水E		
織田家	 羽柴秀長 シナリオ2	73 / 180	62 / 156	65 / 162	93	足C	騎C		羽柴秀吉の弟。バツと見には地味な能力値に思えるが、習練度に注目！育てれば兄に比肩し得る、名政治家となる。
		A	B	A	68	鉄C	水C		
織田家	 蜂須賀正勝 シナリオ2	66 / 154	78 / 170	80 / 172	79	足A	騎C	煽動 焼討	シリーズ6作目にして、やっと妥当な評価をされたといえるだろうか？ 智謀の高さ、技能、足軽特性のスゴさを見よ！
		B	A	A	79	鉄E	水E		
織田家	 前田利家 シナリオ2	61 / 164	63 / 160	55 / 146	92	足C	騎C		槍の又佐といわれた傾奇者も、初期段階ではこの程度の数値。技能もないし、かなり地味な存在になってしまったか？
		B	B	B	61	鉄D	水E		
織田家	 滝川一益 シナリオ2	51 / 128	77 / 170	69 / 152	67	足B	騎C	煽動 流言	蜂須賀同様、この人もやっと闇の目を見ることができた。能力値もさることながら、兵科特性と技能で有能な家臣に！
		C	A	A	71	鉄B	水E		
織田家	 蒲生氏郷 シナリオ3	62 / 172	63 / 176	58 / 158	88	足C	騎C	流出	信長の後継者と呼ばれ、天下人、秀吉が家康と同様に恐れた器量人。初期設定数値は低いが、才能値と習練度に注目！
		A	A	A	71	鉄D	水D		
織田家	 竹中半兵衛 シナリオ2	56 / 168	58 / 164	69 / 192	85	足B	騎D	流出 流言	日本の諸葛亮とも、秀吉の張良ともいわれる、不世出の大軍師。戦闘と智謀の才能値の高さは、トップレベルを誇る。
		B	A	A	44	鉄D	水D		
織田家	 村井貞勝 シナリオ3	77 / 164	25 / 60	60 / 138	65	足D	騎E	弁舌	ヘタをすればマイナー武将の部類に入る、地味な官僚。しかし、使い続ければグングン上がる政治力は、後半頼りになるぞ。
		A	C	B	42	鉄E	水E		
織田家	 織田有楽斎 シナリオ2	42 / 134	21 / 78	33 / 112	71	足E	騎E		兄の素質は、これっぽっちも受け継いでいない軟弱武将。でもゲームでは、茶器を持たせれば、師範役くらいにはなれる。
		A	C	B	13	鉄E	水E		

所属	武将名 シナリオ	政治	戦闘	智謀	魅力	兵科	技能	プロフィール
		習練度			野望			
織田家	 池田恒興 シナリオ2	52 / 136	53 / 140	38 / 98	74	足C 騎D		信長の乳兄弟。ただそれだけで栄達を遂げた武将だが、城数が一気に214に増えた今回は、こんな無害な人が意外に貴重!
		B	B	B	66	鉄D 水E		
織田家	 九鬼嘉隆 シナリオ2	37 / 108	53 / 152	41 / 124	69	足D 騎D		前作までは、この人もまた脚光を浴びることはなかったが……。見よ、爆然と輝く水軍特性を!! スペシャルだぞ!!
		B	A	B	60	鉄D 水S		
織田家	 可児才蔵 シナリオ2	8 / 30	51 / 160	20 / 74	70	足B 騎D	焼討	笹の葉をくわえているところが、いかにもそれらしい。合戦以外に生きる場所のない、戦国時代の典型的な侍大将だ!
		C	A	C	35	鉄E 水E		
織田家	 黒田官兵衛 シナリオ3	72 / 178	58 / 156	79 / 190	85	足B 騎C	流出	竹中半兵衛と並ぶ、秀吉の両兵衛のひとり。戦闘力は低いが、智謀と兵科特性で弱点をカバー。合戦でも活躍させられる。
		A	B	A	87	鉄D 水D	流言 弁舌	
織田家	 北畠具教 シナリオ3	62 / 122	75 / 150	42 / 94	92	足C 騎C		シナリオ1、2では歴とした独立大名だが、このシナリオでは信長の傘下に。史実どおり暗殺するには惜しい能力値だ。
		B	A	C	50	鉄E 水C		
織田家	 平手政秀 シナリオ1	80 / 154	35 / 72	61 / 124	67	足D 騎D	弁舌	痛気の強かった青年期の信長が、唯一心を開いた老臣。技能の「弁舌」を生かして、外交使者として多方面に働かせたい。
		A	B	B	50	鉄E 水E		
織田家	 荒木村重 シナリオ2	42 / 108	65 / 160	33 / 92	60	足C 騎D	焼討	明智光秀、松永久秀と同様に、信長に謀反を起こした武将。従来ほど能力値は高くない、格下げされた感否めない。
		B	A	C	67	鉄D 水E		
織田家	 福島正則 シナリオ3	33 / 118	59 / 182	24 / 86	80	足B 騎C	焼討	厳密に言えば豊臣家の武将。軍事に関する才能値に秀でているが、信長でプレーした場合、育てるのに時間がかかるかも?
		C	A	C	68	鉄D 水E		
織田家	 加藤清正 シナリオ3	44 / 148	56 / 178	40 / 132	89	足B 騎C	挑発	正則同様、秀吉の配下。天下統一までをゆっくり楽しみたい人は、じっくり時間をかけてこの武将を育ててみよう。
		B	A	B	72	鉄D 水E		
織田家	 堀秀政 シナリオ3	56 / 158	56 / 160	44 / 132	70	足C 騎C		名人、久太郎と呼ばれた合戦のエキスパート。政治、戦闘ともに才能値が高いので、家臣を育てる楽しみが味わえる。
		A	A	B	48	鉄D 水D		
武田家	 武田信玄 シナリオ2	90 / 194	90 / 192	94 / 208	103	足B 騎S	流出 流言	甲斐の虎、戦国の巨獣と恐れられた戦略の天才。初期設定能力値、才能値、習練度いずれも超一流の怪物的存在だ。
		A	A	A	95	鉄E 水E		
武田家	 武田信繁 シナリオ2	73 / 160	75 / 164	63 / 142	91	足B 騎B		川中島の合戦で戦死するまで、兄、信玄を陰に日なたに補佐した武田家の副将。技能がないので、少々地味になっている。
		A	A	B	75	鉄E 水E		
武田家	 武田勝頼 シナリオ2	43 / 128	64 / 180	30 / 96	84	足D 騎B	挑発	信玄亡きあとの武田家の実質的当主。智謀の低さが致命的で、それを補うため、信玄の下でみっちり戦闘力を伸ばしたい。
		B	A	C	89	鉄E 水E		
武田家	 板垣信方 シナリオ1	77 / 152	83 / 164	70 / 146	79	足D 騎B	煽動	山本勘助を登用、抜擢した、武田信玄の初代軍師。信玄をひと回り小さくしたような、バランスの取れた才能値が魅力。
		A	A	B	55	鉄E 水E		
武田家	 甘利虎泰 シナリオ1	66 / 134	89 / 172	63 / 130	74	足D 騎B		上の板垣と並ぶ、信玄の片腕。騎馬隊が特色の武田家でも、この武将ほどの采配を誇る者は、ほかにいなかったという。
		B	A	B	63	鉄E 水E		

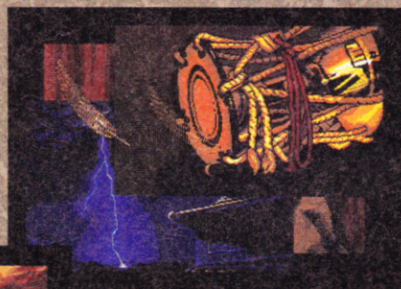
所属	武将名 シナリオ	政治	戦闘	智謀	魅力	兵科	技能	プロフィール
		習練度			野望			
武田家	 山県昌景 シナリオ2	62 / 140	81 / 178	64 / 148	68	足C 騎B		赤備えで有名な、武田家随一の猛将。甘利虎泰や、実兄、飯富虎昌の死後は、武田家の実質的な武の柱となった。
		B	A	B	75	鉄E 水E		
武田家	 馬場信房 シナリオ2	80 / 160	82 / 158	69 / 142	73	足C 騎C	流言	武田家四名臣のひとり。たとえ主君であっても、諫めるべきところは諫めた硬骨の臣。能力値のバランスが非常によい。
		A	A	B	68	鉄E 水E		
武田家	 高坂昌信 シナリオ2	68 / 154	76 / 168	74 / 156	72	足B 騎C	流出	武田家滅亡の直接的な原因となった、長篠の合戦には、海津城を守っていて不参加。この能力値は過大評価では？
		B	A	A	66	鉄E 水E		
武田家	 山本勘助 シナリオ2	77 / 144	87 / 162	95 / 174	66	足B 騎D	煽動 流言	初期設定段階から、この高い能力値は脅威的。実際には、武田家の伝令使だった、という説が有力な、伝説上の軍師。
		C	A	A	86	鉄E 水E		
武田家	 飯富虎昌 シナリオ2	63 / 124	85 / 166	47 / 94	66	足C 騎B	焼討	山県昌景の実兄。信玄の嫡男、義信の側近に任じられるほど信任が厚かったが、謀反騒動の責任を取るべく、自害した。
		B	A	C	49	鉄E 水E		
武田家	 真田幸隆 シナリオ2	81 / 168	79 / 152	101 / 194	77	足A 騎B	煽動 流言	信玄ですら落とせなかった戸石城を、得意の計略であっけなく陥落させてみせた、鬼謀の人。真田幸村の祖父でもある。
		B	A	A	70	鉄D 水E	弁舌	
武田家	 真田昌幸 シナリオ3	75 / 180	65 / 164	80 / 196	85	足A 騎B	煽動 流言	信玄の目といわれた、戦国屈指の謀将。水軍以外の兵科特性が、これほどバランスよく高い武将は、きわめて少ない。
		A	A	A	91	鉄B 水E	弁舌	
徳川家	 徳川家康 シナリオ3	80 / 194	81 / 202	79 / 188	98	足A 騎B	一喝 流出	信長が地盤を固め、秀吉が開拓した天下への道を着々と歩み、最終的には野望を達成し得た、大器晩成型の名将。
		A	A	A	95	鉄C 水C	流言	
徳川家	 本多忠勝 シナリオ3	55 / 142	84 / 206	50 / 128	86	足B 騎A	挑発	徳川四天王のひとり。家康に過ぎたるものといわれた側近中の側近。50余度も合戦に出て、傷ひとつ負わなかったという。
		B	A	B	67	鉄D 水E		
徳川家	 榊原康政 シナリオ3	53 / 136	67 / 168	46 / 118	83	足B 騎C	挑発	同じく四天王のひとり。晩年は家康の三男、秀忠付きの家臣となったため、関ヶ原の戦いには遅参するハメになった。
		B	A	B	74	鉄D 水E		
徳川家	 服部半蔵 シナリオ3	7 / 20	76 / 190	75 / 184	70	足S 騎E	暗殺 流言	陰から家康を支えた忍者上りの武将。巷間、噂伝されるほど、忍者らしい活躍はあまりしていない。"暗殺"技能が恐い。
		C	A	A	1	鉄E 水E	焼討	
徳川家	 酒井忠次 シナリオ3	72 / 150	79 / 160	68 / 138	79	足C 騎C		徳川四天王の筆頭。有能な家臣だったが、家康の嫡男、信康の死に間接的に関わったため、生涯、家康に恨まれた。
		B	B	B	69	鉄D 水E		
徳川家	 石川数正 シナリオ3	75 / 164	54 / 126	63 / 142	65	足C 騎D	弁舌	酒井忠次と並ぶ、徳川家の筆頭家老。秀吉の調略の予先をかわすため、あえて犠牲となって徳川家を出奔した悲劇の将。
		A	B	B	75	鉄D 水D		
徳川家	 鳥居元忠 シナリオ3	22 / 56	73 / 162	37 / 90	72	足B 騎D		家康の近習として、今川家の人質時代からつき従った古参の臣。合戦ひと筋の、三河武士を象徴する武将だった。
		C	A	C	35	鉄D 水E		
徳川家	 井伊直政 シナリオ3	52 / 164	53 / 166	36 / 130	86	足B 騎B		家康の小姓だったという説もある。史実では内政に関してさほどの功績はないが、ゲームでは政治力が高い場合が多い。
		A	A	C	72	鉄D 水E		

所属	武将名 シナリオ	政治	戦闘	智謀	魅力	兵科		技能	プロフィール
		習練度			野望				
徳川家	 本多正信 シナリオ3	84 / 184	35 / 86	80 / 178	66	足D	騎D	弁舌	家康の智恵袋といわれ、江戸幕府を開くために謀略の限りを尽くした。智謀の高さは、ゲーム中でもトップレベル。
		A	C	A	70	鉄D	水E		
徳川家	 柳生宗矩 シナリオ3	49 / 152	44 / 150	56 / 174	66	足E	騎E	暗殺	柳生といえば剣豪を多数輩出した家系だが、宗矩は官僚として大名まで上りつめた。政治力の高さはその経歴を物語る。
		A	B	A	86	鉄E	水E	焼討	
上杉家	 上杉謙信 シナリオ2	62 / 144	98 / 210	53 / 120	103	足B	騎S	一喝	軍神、義将とも呼ばれた戦国最強の武将。騎馬隊を率いれば、比類なき強さを発揮する。今回は政治力も評価されている。
		B	A	B	75	鉄E	水E		
上杉家	 柿崎景家 シナリオ2	28 / 62	96 / 188	13 / 30	66	足D	騎B	焼討	上杉家を代表する、典型的な猛将タイプ。政治力、智謀はなさに等しいが、それを補って余りある戦闘力が魅力的。
		C	A	C	62	鉄E	水E		
上杉家	 宇佐美定満 シナリオ2	73 / 132	93 / 164	95 / 168	63	足B	騎B	煽動	謀将がほとんどいない上杉家では、異色の存在。謙信の軍師だったともいわれている。内政にも手腕を発揮するだろう。
		B	A	A	69	鉄E	水E		
上杉家	 村上義清 シナリオ2	64 / 124	90 / 172	45 / 90	78	足C	騎B	一喝	武田信玄のライバルだったが、物量作戦に負けて上杉家に庇護を求めた。旧領、信濃国奪回を夢見るが、志半ばで死去。
		B	A	C	75	鉄E	水E	焼討	
上杉家	 斎藤朝信 シナリオ2	65 / 140	76 / 162	54 / 124	74	足C	騎B		越後の鍾馭様と呼ばれた、合戦の申し子。ゲーム中ではさほど戦闘力を評価されていないが、代わりになぜか政治力が高い。
		A	A	B	67	鉄E	水E		
上杉家	 上杉景勝 シナリオ2	51 / 162	53 / 166	31 / 110	91	足C	騎C		実子のなかった謙信の跡を継ぎ、関ヶ原、大坂の陣などの難局を乗り切った寡黙の人。バランスのよさは義父以上！
		A	A	C	75	鉄D	水D		
上杉家	 直江兼続 シナリオ3	53 / 170	52 / 164	48 / 154	88	足B	騎B	流出	謙信仕込みの采配と、義父譲りの内政手腕で、江戸初期まで上杉家を支えた宰相。戦闘力も高いが、政治力は家中一を誇る。
		A	A	A	70	鉄D	水E	弁舌	
上杉家	 鬼小島弥太郎 シナリオ2	12 / 32	81 / 178	10 / 26	55	足B	騎E	挑発	本来は小島姓だったが、あまりの合戦上手に、謙信が鬼小島と改名させたという逸話の持ち主。戦闘力は並じゃない！
		C	A	C	48	鉄E	水E		
毛利家	 毛利元就 シナリオ1	89 / 196	81 / 178	91 / 200	97	足A	騎B	一喝	中国地方の覇者、山陰の鷹など、時代を問わず手放して賞賛される謀将。5種類に及ぶ技能は、ゲーム中、最多である。
		A	A	A	94	鉄E	水C	暗殺	
毛利家	 毛利隆元 シナリオ2	73 / 160	64 / 148	57 / 130	86	足C	騎C	煽動他	若くして死んだ、元就の長男。この人が生きていれば、関ヶ原の戦い以後の毛利家の没落はなかったといわれている。
		A	B	B	69	鉄E	水D		
毛利家	 吉川元春 シナリオ2	68 / 152	82 / 182	58 / 130	89	足B	騎B	挑発	毛利の両川のうち、武を司どった猛将。大の秀吉嫌いとして知られ、上洛要請にも応じなかった気骨のある人物だった。
		B	A	B	69	鉄D	水D		
毛利家	 小早川隆景 シナリオ2	74 / 176	57 / 150	71 / 168	90	足C	騎C	流出	兄、元春とは違い、万事を温厚に進めようとした宰相。戦略は消極的で守勢的であっても、能取りは決して誤らなかった。
		A	B	A	65	鉄D	水B	弁舌	
毛利家	 毛利輝元 シナリオ3	42 / 122	40 / 118	25 / 80	92	足D	騎D		元就の孫。偉大な祖父と比べずとも、能力的には頼りない存在だった。両川なくば、衰退はもっと早かっただろう。
		B	B	C	74	鉄D	水D		

所属	武将名 シナリオ	政治	戦闘	智謀	魅力	兵科		技能	プロフィール
		習練度			野望				
毛利家	 吉川広家 シナリオ3	48/150	39/132	32/108	78	足D	騎C		元春の三男。関ヶ原の戦いでは、早くから家康に内通。結果的に毛利家を救ったとはいえ、イメージはあまりよくない。
		A	B	B	66	鉄D	水D		
毛利家	 安国寺恵瓊 シナリオ3	73/158	12/30	29/70	53	足D	騎E	弁舌	広家に反して、主戦論を唱えたのは元僧のこの武将。しかし影響力が低く、戦場で毛利本隊を動かすには至らなかった。
		A	C	C	76	鉄E	水E		
大友家	 大友宗麟 シナリオ2	79/168	77/170	71/156	82	足C	騎C	煽動	まるで武田家のような、層の厚い家臣団を持っていた。それを背景に九州統一を狙ったが、島津軍に敗れて衰退した。
		A	A	A	88	鉄D	水D		
大友家	 立花道雪 シナリオ2	72/140	101/194	60/126	87	足A	騎B	一喝 挑発	家臣育成に長けた知勇兼備の名将。下半身不随というハンデを持ちながら、島津軍にも恐れられたほど、合戦上手だった。
		A	A	B	67	鉄E	水E		
大友家	 高橋紹運 シナリオ2	27/96	59/186	30/102	87	足B	騎C	挑発	道雪のよき友として、大友家の武を支えた。主家が島津軍の襲来を受けた際は、自ら犠牲となってその侵攻を食い止めた。
		C	A	B	43	鉄D	水E		
大友家	 立花宗茂 シナリオ3	41/136	60/190	28/102	89	足B	騎B	挑発	紹運を実父、道雪を義父に持ち、幼少時から猛将に育つべく鍛え上げられた、戦国版星飛雄馬。本多忠勝と並び賞された。
		B	A	C	35	鉄C	水D		
大友家	 角隈石宗 シナリオ2	68/136	68/132	84/164	58	足C	騎C	煽動 流言	大友宗麟の軍師にして、立花道雪の師匠でもあった伝説的戦国武将。それにしても能力値が低く、少々残念である。
		B	B	A	46	鉄E	水E		
島津家	 島津義久 シナリオ2	72/176	65/156	66/166	95	足B	騎C	一喝 流出	島津四兄弟の長兄。勇猛な弟たちとはひと味違い、総大将としての立場から彼らを自在に活躍させ、九州平定に挑んだ。
		A	A	A	91	鉄B	水D	弁舌	
島津家	 島津義弘 シナリオ2	58/148	80/194	55/146	94	足A	騎B	一喝 挑発	兄弟中、最も気性の激しかった薩摩軍人の典型。耳川、関ヶ原の戦いと、戦国史に残る大戦で比類なき戦功を立てている。
		B	A	B	90	鉄B	水D		
島津家	 島津歳久 シナリオ2	51/132	58/146	46/116	74	足C	騎C		兄たちとは異なり、徹底的に秀吉に反抗。朝鮮出兵を拒んで自害させられた。兄には見劣りするが、この能力値は立派。
		B	A	B	65	鉄B	水D		
島津家	 島津家久 シナリオ3	43/112	78/184	28/76	79	足B	騎D	挑発	四兄弟の末弟。歳久同様、秀吉に徹底抗戦した。降伏後、原因不明の死を遂げたため、秀吉の毒殺説を唱える史家もいる。
		B	A	C	59	鉄B	水D		
島津家	 伊集院忠棟 シナリオ2	46/144	39/132	45/146	65	足C	騎C	弁舌	武勇一辺倒と思われがちな島津家にあつては、内政的手腕に秀でた珍しい存在。史実では主家から独立後、謀殺された。
		A	B	A	78	鉄C	水E		
東北	 伊達政宗 シナリオ3	60/190	56/178	58/186	96	足C	騎A	流出 流言	独眼竜、奥羽の覇者などの異名を取る。自ら「20年早く生まれれば天下を取れた」と豪語しただけあって、能力値は見事。
		A	A	A	94	鉄B	水D		
東北	 伊達成実 シナリオ3	43/142	56/176	28/104	83	足B	騎B	挑発	政宗とたびたび衝突したほど、気性が激しかったが、その分、合戦における手柄も尋常ではなかった。伊達家の武の柱。
		B	A	C	63	鉄D	水E		
東北	 片倉景綱 シナリオ3	62/170	49/146	59/160	88	足B	騎B	弁舌	政宗を政治面から支えた乳兄弟上りの家臣。初期設定の能力は低めだが、政宗とともに育てれば史実どおり軍師となる。
		A	B	A	69	鉄B	水D		

所 属	武将名 シナリオ	政治	戦闘	智謀	魅力	兵科	技能	プロフィール
		習練度			野望			
東北	 最上義光 シナリオ3	63/164	64/162	74/186	83	足B 騎B	暗殺 弁舌	羽州の狐と呼ばれた奥州一の謀将。一時は50余万石を得るが、謀略では一枚上手の家康にだまされ、息子の代に没落した。
		B	B	A	88	鉄D 水D		
東北	 葦名盛氏 シナリオ3	82/160	84/162	78/152	83	足B 騎B	流出 煽動	さすがにトップクラスではないが、この能力値は全国レベルでもまあまあのもの。兵科特性、技能にも優れている。
		B	A	A	89	鉄E 水D		
東北	 津軽為信 シナリオ3	68/166	56/146	73/184	83	足B 騎C	暗殺 流出	大名でありながら、「暗殺」技能を持っている武将はそう多くない。優れた能力値とこの技能を武器に、攻め下れるか!?
		A	B	A	93	鉄D 水D	弁舌	
関東	 北条氏康 シナリオ2	97/192	90/176	91/178	103	足A 騎B	流出	信玄、謙信をライバルとした、関東の覇者。城内戦闘が復活したため、居城、小田原城の堅固さがまた一層頼もしい!
		A	A	A	87	鉄E 水C		
関東	 北条綱成 シナリオ2	60/126	87/174	68/138	75	足B 騎B	挑発	元は福島姓だったが、戦功を認められて氏康の義弟となった。北条家の関東平定は、綱成の功績によるところが大きい。
		B	A	B	67	鉄E 水E		
関東	 佐竹義重 シナリオ2	56/176	52/164	51/158	85	足C 騎C	流出 焼討	鬼義重と恐れられた常陸国の名族。自身は優秀だが、家臣に恵まれず、ゲーム中では早々に没落する可能性も高い。
		A	A	A	88	鉄E 水D		
関東	 太田資正 シナリオ2	51/124	70/152	48/114	73	足C 騎C	煽動	名将、太田道灌の血を引く武将。北条、上杉らの強豪に囲まれながら、離合を繰り返して勢力を保った気骨の武将。
		C	A	B	79	鉄E 水E		
関東	 長野業正 シナリオ2	60/114	98/182	88/164	73	足B 騎B	挑発	かの武田信玄を相手に、たびたびの籠城戦を凌ぎ切った関東の勇将。信玄が長野氏の城を落したのは、業正の死後である。
		C	A	A	35	鉄E 水E		
関東	 上泉信綱 シナリオ2	32/64	93/180	47/92	70	足B 騎E	一喝	後世には剣聖として知られるが、元は長野業正配下の武将だった。新陰流の創始者で名だたる剣豪、武将を門弟に持った。
		C	A	C	32	鉄E 水E		
中部・東海	 今川義元 シナリオ2	88/170	72/162	70/142	101	足C 騎C		作品を重ねるごとに評価が高まってきた義元。今回も能力値は立派なもの。しかし、技能がひとつもないのはなぜ!?
		A	C	B	92	鉄E 水E		
中部・東海	 太原雪斎 シナリオ1	80/172	72/154	75/164	82	足C 騎C	一喝 弁舌	今川義元の軍師にして、若き徳川家康の教師を務めた僧侶。武田、北条、今川家の三国同盟の締結など、外交面でも活躍。
		A	A	A	75	鉄E 水D		
中部・東海	 朝倉孝景 シナリオ1	86/166	81/162	80/156	86	足C 騎C	流出 流言	凡将、義景の父。国内のみならず、加賀、美濃、若狭、近江など諸国を転戦して、百万石の領土を奪い取った野心家。
		A	A	A	83	鉄E 水E		
中部・東海	 朝倉宗滴 シナリオ1	81/156	86/166	82/158	81	足B 騎B	一喝 流出	凡庸暗愚な義景に戦国末期の動乱を乗り切らせるため、老骨にムチ打って転戦。この武将の死後、朝倉家は没落していく。
		A	A	A	68	鉄E 水E		
中部・東海	 長井規秀 シナリオ1	95/184	82/164	103/198	94	足B 騎B	一喝 暗殺	見慣れない名前だが、実は斎藤道三の前身なのだ。能力値の高さ、兵科のバランス、技能の多さを見れば一目瞭然だろう。
		A	A	A	94	鉄E 水E	弁舌他	
近畿	 浅井長政 シナリオ2	50/150	58/168	30/96	86	足C 騎B		これまでは、過大評価され気味だった長政も、今回はこじんまりとした能力値にまとめられた。これが本来の実力!?
		B	A	C	76	鉄D 水E		

所属	武将名 シナリオ	政治	戦闘	智謀	魅力	兵科		技能	プロフィール
		習練度			野望				
近畿	 足利義輝 シナリオ2	63 / 168	71 / 174	22 / 60	108	足D	騎D	一喝	抜刀將軍のあだ名を持つ、室町幕府第13代將軍。初期配置の段階から、戦闘力を高めるアイテムを数種、所有している。
		B	A	C	89	鉄E	水E		
近畿	 足利義昭 シナリオ2	60 / 158	14 / 42	64 / 166	108	足E	騎E	流言 弁舌	兄の勇猛さは微塵も継がなかったが、代わりに謀略の才を得た、室町幕府最後の將軍。ゲームでも智謀が非常に高い。
		B	C	B	85	鉄E	水E		
近畿	 細川藤孝 シナリオ2	67 / 168	55 / 140	67 / 162	85	足C	騎C	弁舌	斜陽の室町幕府を見捨てず、義昭につき従った武将。和歌、連歌にも通じた教養人だったため、師範役に最適といえる。
		A	B	A	71	鉄E	水E		
近畿	 本願寺顕如 シナリオ2	69 / 190	52 / 158	61 / 174	99	足A	騎E	一喝	織田信長の最大のライバルに挙げる史家も多い。一向衆門徒を心理操作し、たびたび信長の天下布武を阻止しようとした。
		A	B	A	73	鉄B	水E	流出 煽動	
近畿	 鈴木重秀 シナリオ2	28 / 102	61 / 192	57 / 176	82	足B	騎B	流出 煽動	雑賀孫市の正体ともいわれる。ゲーム中ではこの説を取っている証拠に、唯一、鉄砲がSで、騎馬鉄砲にも精通している。
		C	A	A	85	鉄S	水E		
近畿	 三好長慶 シナリオ2	77 / 172	60 / 140	76 / 170	91	足C	騎C	流言 弁舌	松永久秀に謀殺されたといわれ、そのイメージから知名度は低いが、能力値は立派。Cランクの水軍能力にも注目したい。
		A	B	A	89	鉄E	水C		
近畿	 松永久秀 シナリオ2	104 / 200	73 / 144	99 / 194	79	足C	騎C	暗殺 流言	さらに評価が高められ、ゲーム中、1、2を争う智謀の将となった。技能も、使い勝手のよいものばかりがそろっている。
		A	B	A	93	鉄D	水D	弁舌	
近畿	 宇喜多直家 シナリオ2	85 / 186	64 / 148	87 / 192	84	足C	騎C	暗殺 流出	謀将といえば、毛利元就、松永久秀、斎藤道三にも引けを取らないのがこの武将。当然のことく、「暗殺」技能を有している。
		A	B	A	92	鉄E	水D	流言他	
近畿	 尼子経久 シナリオ1	95 / 168	93 / 166	102 / 182	99	足B	騎B	暗殺	後には中国の覇者となる毛利家も、元はこの大名の傘下だった。この経久の死を境に、両家の立場は逆転していくのだ。
		A	A	A	93	鉄E	水E	流出 流言	
四国・九州	 長宗我部元親 シナリオ2	78 / 188	72 / 180	72 / 174	95	足A	騎B	流出 流言	信長に「鳥なき島のコウモリ」といわれようと、四国制圧の実力は本物。一領具足を幸い、ゲームでは本土進出するか？
		A	A	A	92	鉄D	水C		
四国・九州	 長宗我部信親 シナリオ3	42 / 142	51 / 164	39 / 134	81	足C	騎C		元親が将来を期待した、長宗我部家の麒麟児。しかし秀吉の九州征伐で、軍監、仙石秀久の失策から戦死してしまう。
		B	A	B	76	鉄D	水D		
四国・九州	 長宗我部盛親 シナリオ3	25 / 100	44 / 168	18 / 72	79	足C	騎D		信親の死後、家督を継ぐ。関ヶ原、大坂の陣と、勝利には恵まれないが、あくまで快活さを失わない、土佐の風来坊だ。
		C	A	C	70	鉄D	水D		
四国・九州	 龍造寺家兼 シナリオ1	95 / 160	92 / 156	80 / 138	84	足C	騎C	流出 煽動	孫の隆信を、肥前の熊と恐れられるような武将に鍛え上げた老將。能力値に文句はないが、高齢だけに寿命が心配。
		A	A	B	44	鉄E	水E		
四国・九州	 龍造寺隆信 シナリオ2	52 / 120	80 / 172	57 / 130	88	足C	騎C	暗殺 焼討	元は僧籍に入っていたが、一族のほとんどを謀殺された怒りで、短期に北九州を制圧。島津軍も恐れる勇猛さを誇った。
		B	A	B	80	鉄D	水D		
四国・九州	 鍋島直茂 シナリオ2	72 / 174	68 / 164	62 / 156	83	足C	騎C	流出 弁舌	鍋島家を起こしたため、叛将と呼ばれることも。だが主君を上回る能力があれば、下剋上を狙うのが武将の本来の姿だろう。
		A	A	A	64	鉄D	水C		



login 1、2 合併号特別付録①

平成 7 年 1 月 20 日発行(毎月 2 回第 1、第 3 金曜日発行)第 14 巻 第 1 号 通巻 204 号

DESIGN/MOON DOG FACTORY

Printed in Japan