

SIMULATION GAME  
**天下統一**  
HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズⅢ

④

河合秀郎：著

SIMULATION GAME

# 天下統一 HANDBOOK

ゲームハンドブック・シリーズⅢ —— ④

河合秀郎：著

株式会社ビー・エヌ・エフ

# はじめに

「戦国」と呼ばれた時代があった。

旧くは、大陸の一時代がそうであった。

いつしか人々は、己れが生きる時代を大陸の歴史になぞらえ、「戦国の世」と呼ぶようになった。

そうした時の流れの中で、それを認識しつつ、己れの才覚を頼みに世を渡る者達がいた。自らの力で格式を超越し、栄光と破滅に彩られた霸道を突き進む旧秩序の破壊者。あるいは主君を廃し、あるいは父を追い、あるいは兄弟を陥れ、敵対する者は一族根絶やしにする。親兄弟と言えども油断を許さぬ血ぬられた興亡の歴史。

人は、彼らを戦国大名と呼んだ。

『天下統一』は、戦国時代後半のいわゆる群雄割拠の時代を舞台に、戦国大名とその一族が、どうやって戦い、どうやって生き残り、どうやって天下を制するか、という天下盗りの過程をシミュレートしたゲームである。ゲームのシステムは実際の戦国時代を可能な限り再現したもので、我々を戦国時代へといざなってくれるだけの、綿密な歴史的裏付けがなされている。その代表的な例をあげてみよう。

まず、維持できる兵士の数が、石高によって制限されていること。従来の歴史シミュレーションには、その名称にかかわらず、とうてい考えられない大軍を持ち、諸国をまたたく間にきり従える異常な戦国大名が登場した。しかし、このゲームでは、石高の範囲で適切な軍勢が活動し、それを越える兵の動員は



できない。しかも、兵を買うというより、召集するのに近い雰囲気が出ている。

時代による鉄砲の普及を、初めて再現したゲームであることも、特筆にあたいる。それどころか、地域による鉄砲普及の差も、漠然とではあるが、再現することに成功しているのだ。これは、スタートからどの国でも、いくらでも買うことができた従来のゲームに比べ、格段の進歩だろう。

ほかにも、武将に関連したシステムや、シンプルな合戦など、様々な趣向をこらしており、歴史シミュレーションとしては、革命的な内容を持つと言っても過言ではない。シミュレーション・ボードゲームのデザイナーとしても著名な黒田幸弘氏のアイデア。そして、システムソフトのプログラム技術。この2つが織りなした究極の歴史絵巻が、『天下統一』なのである。

実は、私も黒田氏のアシスタントとして、このプロジェクトに参加させていただいた。そのころは、『天下統一』も揚々たる前途が開けていたような気がする。しかし、はじめはそれほど危機感のなかったシステムソフト東京支『店』も、途中から『大戦略III』の遅れによる人手不足など、九州のあたりを受けて修羅場と化してゆき、数ヵ月の血と汗と涙にまみれた籠城の末、落城寸前で持ちこたえたのである。はつきり言って、世田谷の千歳烏山近辺では、忠誠も住民感情もバシバシ下がって、一揆寸前の状態だったのだ。『大戦略III』が『大ひんしゅくIII』と罵られていたのは、ちょうどこの頃のことだ。

そんな悲惨な境遇から、やっと開放されたスタッフ諸氏も、きっと新たな企画に邁進していることだろう。御健闘（御冥福？）を祈るものである。

---

# 目 次

はじめに .....	1
------------	---

---

## 第Ⅰ部 システム編

システムの歴史的背景 .....	10
情報コマンド .....	16
●武将情報／●国情報／●勢力情報	
軍備フェイズのコマンド .....	18
●武将の俸禄／●兵の募集●／鉄砲の購入	
政略フェイズのコマンド .....	21
●城の晋請／●領内移動／●治水開墾／●楽市楽座／●大名との同盟	
●武将の引き抜き／●臨時徵税	
作戦フェイズのコマンド .....	26
●計略／●軍事作戦	
合戦フェイズのコマンド .....	27
●前進と後退／●長槍／●射撃／●突撃／●別動隊／●交代	
●籠城と退却／●包囲と強襲	

## 第II部 テクニック編

1. 戦略総論 .....	36
●豪族レベルでの目標選定／●子大名レベルでの目標選定	
●戦国大名レベルでの目標選定／●軍備／●外交／●内政	
2. 戦術総論 .....	45
●射撃と白兵／●天候と陣形／●予備部隊／●別動隊／●基本戦術	
●応用	
3. 戦略・戦術論 .....	58
①北条家 .....	58
②今川家 .....	61
③織田家 .....	64
④竹田家 .....	67
⑤上杉家 .....	69
⑥朝倉家 .....	72
⑦三好家 .....	75
⑧宇喜多家 .....	78
⑨毛利家 .....	81
⑩大友家 .....	84
⑪龍造寺家 .....	87
⑫島津家 .....	90

---

## 第三部 データ編

---

1. 初期データ	94
①国データ	94
1 北陸奥 (きたむつ)	94
2 南陸奥 (みなみむつ)	95
3 出羽 (でわ)	96
4 常陸 (ひたち)	97
5 下総 (しもうさ)	98
6 上総 (かずさ)	99
7 下野 (しもつけ)	100
8 上野 (こうづけ)	101
9 武藏 (むさし)	102
10 相模 (さがみ)	103
11 駿河 (するが)	104
12 遠江 (とおとおみ)	105
13 三河 (みかわ)	106
14 尾張 (おわり)	107
15 美濃 (みの)	108
16 伊勢 (いせ)	109
17 甲斐 (かい)	110
18 南信濃 (みなみしなの)	111
19 北信濃 (きたしなの)	112

20	越後 (えちご) .....	113
21	越中 (えっちゅう) .....	114
22	能登 (のと) .....	115
23	加賀 (かが) .....	116
24	越前 (えちぜん) .....	117
25	北近江 (きたおうみ) .....	118
26	南近江 (みなみおうみ) .....	119
27	山城 (やましろ) .....	120
28	丹波 (たんば) .....	121
29	摂津 (せっつ) .....	122
30	河内 (かわち) .....	123
31	大和 (やまと) .....	124
32	紀伊 (きい) .....	125
33	丹後 (たんご) .....	126
34	但島 (たじま) .....	127
35	因幡 (いなば) .....	128
36	出雲 (いずも) .....	129
37	石見 (いわみ) .....	130
38	播磨 (はりま) .....	131
39	美作 (みまさか) .....	132
40	備前 (びぜん) .....	133
41	備中 (びっちゅう) .....	134

---

42	備後 (びんご) .....	135
43	安芸 (あき) .....	136
44	周防 (すおう) .....	137
45	長門 (ながと) .....	138
46	讃岐 (さぬき) .....	139
47	阿波 (あわ) .....	140
48	伊予 (いよ) .....	141
49	土佐 (とさ) .....	142
50	豊前 (ぶぜん) .....	143
51	豊後 (ぶんご) .....	144
52	筑前 (ちくぜん) .....	145
53	筑後 (ちくご) .....	146
54	肥前 (ひぜん) .....	147
55	肥後 (ひご) .....	148
56	日向 (ひゅうが) .....	149
57	大隅 (おおすみ) .....	150
58	薩摩 (さつま) .....	151
②	追加武将データ .....	152
・	足利將軍家の武将 .....	152
・	大名家指定の武将 .....	152
・	国指定の武将 .....	163
2.	イベント .....	181



第1部  
システム編

いったい、『天下統一』のシステムは、戦国時代の何をどう再現しているのだろうか。このことについて、マニュアルのフォローを少ししてみたいと思う。

シミュレーションゲームは、ある意味でロールプレイングゲームと同様に、雰囲気を楽しむゲームである。だから、戦国時代のちょっとした知識で、『天下統一』を2倍3倍に楽しむことができる。実際、そういったことが頭の片隅にでもあれば、ゲーム上の様々な出来事について、より理解を深めることができるのだ。当然、ゲームデザイナーの意図を読みやすくなるので、テクニックの上達にも反映されるわけだ。

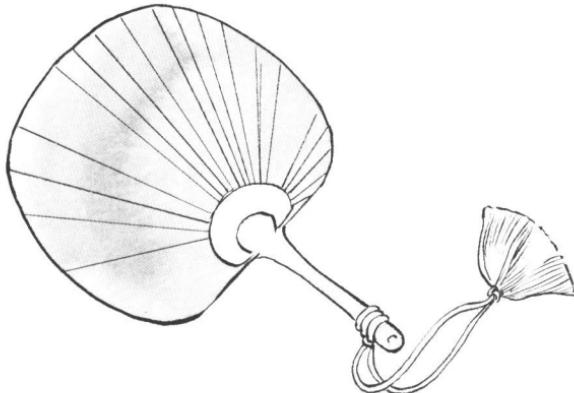
ここでは、こうしたシステムと歴史との関係をなるべく簡単にまとめてみた。

## システムの歴史的背景

『天下統一』では、一度与えた俸禄を取り上げたり、家臣をクビにすることができない。また、武将のあいだで、兵士や鉄砲をやりとりすることもできない。その上、兵を傭うだけで石高や住民感情が下がり、国内がどんどん荒れはててゆく。こうしたシステムは、他社のゲームとの違いを明確にするためというより、実際の戦国時代の軍事組織をリアルに再現するためのものである。戦国時代の大名と家臣との、契約的主従関係を再現しているのだ。

ひとくちに「大名」と言っても、戦国時代の半ば頃までは、そのほとんどが「守護大名」とよばれるものだった。これは、普通に連想される「独裁的絶対権力をもつた専制君主」という大名像とは、かなりかけはなれた存在といってよいだろう。もっとも、戦国大名も、その大半は室町時代以来の大名の形態から脱却できず、守護大名と大差なかった。織田信長などは、むしろ例外というべき存在なのだ。

戦国時代には、武士と農民の今日考えられているような明確な区別は存在しない。場合によっては商人や神主、僧侶なども含まれていたが、大名家を支える家臣のほとんどは農民であった。名主(みょうしゅ)、自作、小作といった村



社会での身分や財力によって、騎馬武者、徒武者（かちむしゃ）などの差はあったが、基本的に百姓か農場経営者であることは共通している。だから、重臣クラスでも、それぞれが独立した領主や農場経営者（地主や名主）だったのだ。ほとんどの守護大名は、こうした重臣を仲介することで、直接掌握できない下層農民（自作や半小作、小作）を支配しようとした。戦国時代の典型的な守護大名は、重臣の仲介なしに、家臣団を統率することはできなかったのだ。

百姓のほとんどを占める平百姓は、自作と自小作農民で構成される。彼らは、平和な時には農作業、合戦の時には武士として軍務に従事した。当然、百姓を掌握する者のみが、彼らを軍事力に変換することができる。したがって、大名自信の支配力が浸透しにくい守護大名的領国支配の下では、実質的には重臣の方が、強大な軍事力を持っていたりした。その結果として生れたのが、家臣側の承認によって、彼らの主君としての地位を保つという風潮である。

本来、武家社会の主従関係は、御恩（領地を与えられたり、保護されたりすること）に対して奉公（合戦のときに指揮下に入ること）することだ。この御恩と奉公が等価になった戦国時代では、「一所懸命の地」すなわち家臣の領地を保護し、新恩（加増）を与えられるかどうかが、家臣の忠誠心を維持する手段である。家臣側からすれば、新たに土地をくれるどころか、先祖伝来の土地すら守ってくれないような大名は、主君であって主君にあらず、ということだ。これがさらに過激になると、「下剋上」の思想に到達する。主君を選ぶより、いっそ自ら主君に成り上がってしまうという考え方だ。これは当時の社会全体に起こった現象だ。公方（くぼう＝将軍）は管領（かんれい）に、管領は家宰（かさい）や守護に、守護は守護代に、といったぐあいに実権を奪われたのである。

足利幕府の統率能力が非常に弱かったため、権力が次第に下へ移っていったのだ。もっとも、それまでの主君を担いだまま、実質的に権力を握った者がほとんどで、主君を殺害したり、追放したりする者は、そう多くはなかった。

こうした風潮の中で出現したのが、戦国大名である。戦国大名的な支配体制の特徴は、大名自身の軍事力を背景に、直接的な土地支配を行なったところにある。実力で家臣団を抑えていたのだ。反面、なまじ実力社会を前提としているだけに、有力家臣を抑え切れないという欠点は、克服することができなかつた。

家臣団の最上席を占める重臣達は、地方領主として、それぞれの領地を大名の権限の及ばない形で治めている。彼らは大名に制約されることなく、自分の領地を治めることができたのである。このような規模の大きな有力家臣は、国人（こくじん）とか国衆（くにしゅう）などとよばれ、合戦では上級指揮官としても活躍した。しかし、彼らの実態は、純粹な意味での家臣よりも、格下の同盟国のようなもので、およそ忠誠心を期待できる相手ではない。戦国大名といっても、実際にはこれら準大名的な豪族から成り上がったケースがほとんどで、本来彼らはライバルなのである。したがって、一瞬の油断が下剋上につながりかねない。まして、彼らが徒党を組んで反抗（国人一揆とよぶ）すれば、



たいていの大名は泣き寝入りである。例えば武田家の場合、大名の権力強化をめざした信虎は、有力家臣の反発にあって地位を失い、子の晴信（後の信玄）が擁立されている。また、重臣層の派閥抗争を防げなかった長尾晴景は、家臣に評判のよかつた弟の景虎（後の上杉謙信）に、その地位を譲り渡すはめとなつた。

このように、家臣団の反感をかたたり、無能なために家臣の権利を守れなかつたりした大名は、いとも簡単にその地位から滑り落ちたのである。したがつて、不服があれば、些細な事でも主君に背く者が少なくなかった。むしろ、それが当然の権利とみなされていたのである。一方、大名はこれに対抗すべく、譜代家臣を強化し、直轄地を拡大させることで、自分の実力を向上させようとした。これにより、直接的な土地支配がすすみ、領国内の支配体系が整理され、家臣団と一般領民とを区別（専業化）するきっかけとなつた。上層の百姓や富裕な商人は、侍大将（さむらいだいじょう、士大将とも書く）として大名直属の家臣に組み込まれ、専業化してゆくのである。そして、次第に軍事技術者として、その地位が確立されていったのだ。

こうした不安定な権力基盤を背景に、諸大名はしばしば軍役を奨励した。軍役を負担する者が多ければ、それだけ強大な軍勢を組織することができる。家臣の要求をつねに満たそうとすれば、頻繁に侵略を繰り返し、新たな土地を獲得しなければならない。そのためには、隣国を凌駕する、より強力な軍勢を維持しなければならなかつたのだ。

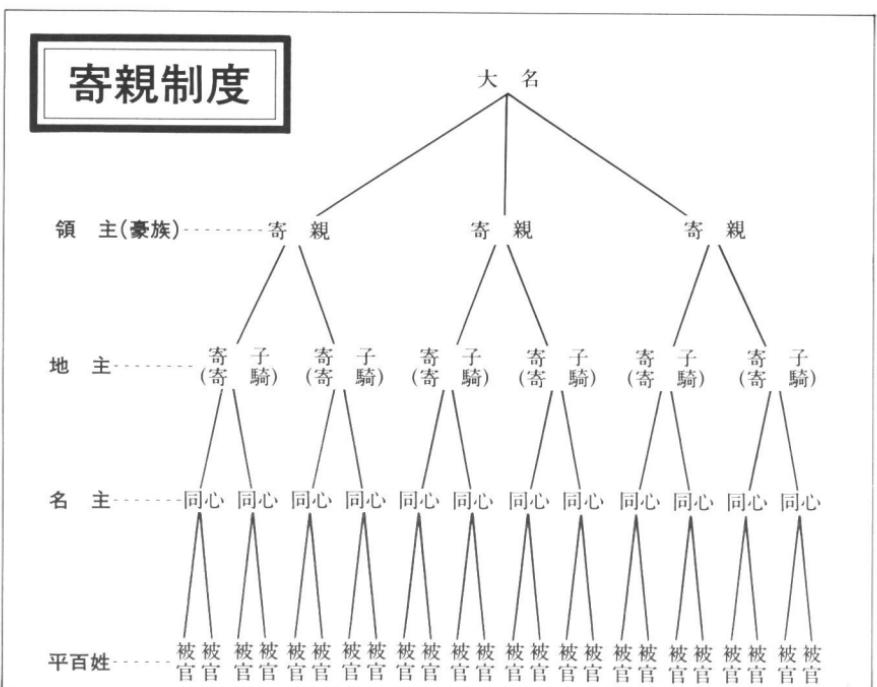
大名から百姓が課せられる諸税の中で、直接軍事に関わるのは、夫役（ふえき＝労働で払う税）と軍役である。そして、これらの収め方は、ある程度まで百姓側の意志が尊重されていた。つまり、納税額全体の4分の1を夫役、2分の1は軍役と言ったぐあいに、百姓が決められるのである。もちろん、大名や領主の方にも都合はあるから、100%認められるわけではないが、余程の非常事態でもなければ、百姓を無茶に扱う大名は少なかつたようだ。

もっとも、百姓の税負担は決して軽かったわけではない。直接の領主に税を収め、さらに大名家からの税も負担し、場合によっては小作料も払わねばなら

ないのだ。軍役負担分の減税は、百姓にとっても、それ相応のメリットはあったのである。百姓は納税の見返りとして、自分の土地の権利を認めてもらい、かつ守ってもらう。そして、合戦に出れば多少の恩賞、つまり新地の加増が期待できたのだ。したがって、職業軍人として専業化する者も出現した。

こうして集った将兵は、郷村（ごうそん、当時は「惣（そう）」といった）ごとに編成され、軍勢の最小単位を構成する。これらはその村の名主（同心）に指揮され、近隣の大地主（寄子（よりこ））の配下に入る。この寄子クラスが中堅家臣層で、譜代や外様の上級家臣（寄親（よりおや））の指揮下に入って、戦場に臨んだ。（しかし、寄親・寄子は指揮・服従の関係だが、相互に大名の同列の家臣で主従関係はなかった。）このようなシステムが、寄親制度とか、寄子制度、寄騎（与力）制度などとよばれる、諸大名家の基本的な軍事組織であった。

原則として、寄親制度は武士が農民であった、兵農未分離の時代のシステム



である。しかし、その基本的な部分は、隨時修正されながらも生き残っていった。戦国時代末期に兵農分離が普及しても、地域性（土着性）が失われた程度で、根本的な変化はなかった。寄親クラスの武将を中心に考えれば、全く変化していないとみてもさしつかえないだろう。

御恩と奉公の関係は、武将の忠誠が変化することで再現されている。原則として、そのターンに何もしなくとも、忠誠は低下することがある。くわえて、なにか実行させるたびに、その武将の忠誠は低下する危険がある。城を強襲すると下がるとか、合戦に負けると下がるという素人考えは、半分だけ当っているわけだ。もっとも、それぞれの乱数の結果によっては、ごくまれに上昇することもある。

本来は、奉公の代償として御恩を受けるのだが、ゲームでは加増を前提に、あらかじめ忠誠を下げている。これは順序が逆になっているだけで、本質は全く同じといってよいだろう。俸禄による指揮権の高低は再現されていないが、外様の地位は石高と無関係に低かったりするので、実際の組織と大きく食い違うことはないはずだ。

『天下統一』の特徴は、これらを総括する形で、CP=コマンドポイントによって大名の政治力を再現したことだ。コマンドを実行するためには、このCPを消費しなければならない。CPは原則として当主の内政能力値に等しいから、当主の能力が低ければ、1ターンに実行できるコマンドの総数は制限されることになる。小大名あるいは戦国大名になったときには、レベルの上昇によるボーナスがあるが、お互いに上昇していれば、相対的な差は縮まらない。無能な当主をかつぐ大名家は、基本的にゲームでも苦しい立場に立たされる。たとえば、CPの不足は、武将の忠誠を管理する上で、非常に大きなハンデとなる。10人の武将の忠誠が下がっても、CPが4の大名家では、4人しかカバーできない。政治的な対応が遅れ、それだけ事態は悪化するわけだ。

このように、CPは大名家のキャラクターを再現するだけでなく、その行動を管理するガイドラインとして、ゲームの流れ全体を統制しているのだ。

## 情報コマンド

情報コマンドは、細作（さいさく＝スパイ）や物見（ものみ＝偵察）の収集した情報をまとめた結果、と考えれば良いだろう。したがって、自分の領国や自分の城のある国情報は、ただで手に入れることができる。

このコマンドは、全てのフェイズで利用できるがゆえに、逆にタイミングが難しくなっている。それが生かせるぎりぎりのタイミングで得た情報でなければ、CPや費用の無駄づかいに終ってしまうだろう。

---

### ①武将情報

---



自分の大名家に所属する武将の一覧表である。氏名、年齢、軍事、内政、兵士数、鉄砲数、俸禄、忠誠の状況が一覧できる。年齢と兵士数、鉄砲数、俸禄、忠誠は可変値なので、頻繁にチェックする方がよいだろう。特に年齢と忠誠は、イベントに直接関わっているから要注意だ。

---

### ②国情報

---



国ごとのデータと国内マップ画面で構成される。何よりも便利なのは、石高、住民感情はもとより、国内の城レベルやルートのチェック、敵の兵力まで確認できることだ。旗の数に惑わされ、変な場所に城を普請したり、主力の武将を移動させたりしては、CPや残高が少ないときを切り抜けることはできない。そんな時こそ、このコマンドを多用すべきだ。もっとも、自分の城が無い国では、CPと費用がかかるので、使うタイミングと場所を選ぶ必要はある。敵に攻め込まれた国や、残敵掃討中の国などは、無料なのだから利用しない手はないだろう。

なお、マニュアルで小大名以上となっているのは、あくまでも有料国の場合だ。無料国なら豪族レベルでも実行できる。

### ③勢力情報

## 勢力情報

大名家情報	豪族	レベル		消費CP
	小大名	レベル		費用
	封國大名	レベル		設定数
伊達 家 晴宗	董名 家 盛氏	最上 家 義守	佐竹 家 義昭	足利 家 晴氏
里見 家 義泰	宇都宮 家 広綱	山内上杉 家 嘉政	扇谷上杉 家 嘉賢	北条 家 氏康
今川 家 義元	飯尾 家 肇連	松平 家 親乗	織田 家 信長	赤穂 家 道二
北畠 家 晴具	武田 家 信玄	小笠原 家 長時	村上 家 義清	上杉 家 謙信
神保 家 長璽	畠山 家 義統	富樫 家 晴貞	朝倉 家 義景	浅井 家 久政
六角 家 定頼	足利 家 義輝	波多野 家 晴通	細川 家 晴元	三好 家 長慶
松永 家 久秀	畠山 家 高政	一色 家 義幸	山名 家 祐豊	山名 家 豊定
尼子 家 晴久	小笠原 家 長雄	浦上 家 政宗	赤松 家 晴政	宇喜多家 直家
三村 家 宗親	江田 家 豊前守	毛利 家 元就	陶 家 晴賢	大内 家 義隆
細川 家 托隆	十河 家 景滋	河野 家 通直	長宗我部 家 国親	宇都宮 家 長房
大友 家 宗麟	秋月 家 文種	少弌 家 時尚	龍造寺 家 降信	相良 家 晴広
伊東 家 義祐	肝付 家 菁続	島津 家 貴久		

他の大名家の状況をチェックするためのコマンド。大名家リスト上で大名家を選んで実行すると、全国マップ上に武将の所在が黄色で、画面左上の枠に総石高と武将数、兵士数、残高、威信などのデータが表示される。さらに、通常の全国画面と同じように、アイコン操作で領土と同盟国を表示することもできる。

大名家リストの空欄は、その大名家が滅亡していることを表わしている。

このコマンドは、原則として小大名以上でないと使えないが、豪族レベルでも大名家リストは見ることができる。隣接国に豪族レベルの大名家が生き残っていれば、急な侵略を受ける恐れはないというわけだ。

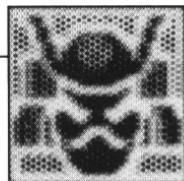
## 運備フェイズのコマンド

このフェイズのコマンドは、武将を強化するためにある、と言いかえることができるだろう。武将の俸禄は、武将の忠誠心を上げる、つまり信頼性の向上が目的だ。また、兵の募集は、兵力の増加、すなわち戦闘力の向上が狙いだし、鉄砲の購入も同じ目的を持っている。これらは原則として、長期的な展望、いいかえれば計画性の有無が、結果を左右することになる。多すぎず少なすぎず、損害を受けたときの予備も含めた、適切な軍備を心掛けたいものだ。



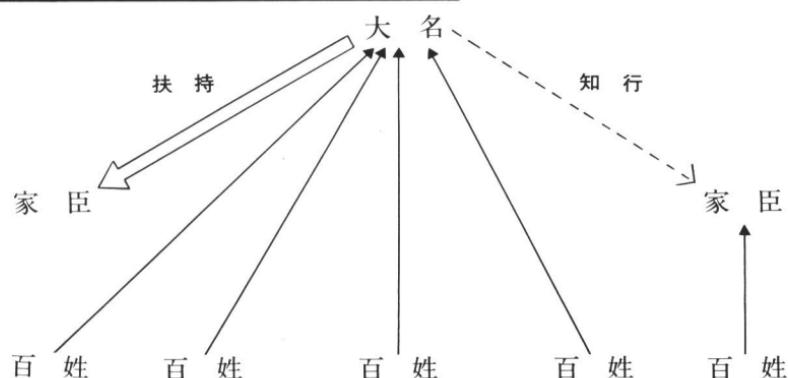
軍備フェイズのコマンドは、ほぼ歴史の流れをそのまま反映しており、ある意味ではかなりシビアな結果で表わされている。毎年秋のターンに各種の維持費を支払わねばならないが、その対象の多くは軍備フェイズに増えるのである。増えすぎるとと思わぬところで赤字を出したりするので、適当な水準に押えておいた方が無難だろう。

## ①武将の俸禄



基本的には、その武将の領地の石高である。ただし、戦国時代の末期（1560年代以降）になると、扶持（ふち、蔵出（くらだし）ともいう）の占める割り合いが大きくなかった。実際の領地ではなく、その石高の実収を大名の収入から与えるシステムだ。ゲームの俸禄は、この扶持米（ふちまい）の石高のイメージに近い。ただし、俸禄の数値は実際に消費する費用を表わしており、レベルの上昇で評価が変るから、同一のものと言うことはできないだろう。

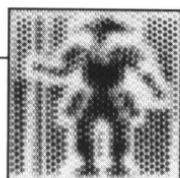
### 武将の俸禄システム



---

## ②兵の募集

---

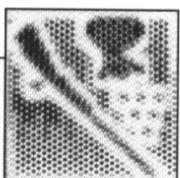


すでに述べたように、兵士は領内の村から、大名の求めに応じて集ってくる。この兵士が、寄親制度での寄騎（よりき）に相当する。武将は寄親（よりおや）で、その下に寄騎を預けるわけだ。ゲームの中では、いつも動員された状態だが、実際には動員と解散を繰りかえしている。しかし、そこまでやると面倒なので、その辺を抽象的に表現し、そのぶん操作性を向上させてあるわけだ。

---

## ③鉄砲の購入

---



鉄砲の入手量は、時代と国によって、レベルが設定されている。これは時代や地域による鉄砲普及の格差を再現するもので、普通の地域では1550年代は1、60年代が2、70年代が3、80年代が4、90年代で上限の5レベルに達する。ただし、鉄砲の国産化が進んでいる北近江、紀伊、薩摩を支配していれば、それより1レ

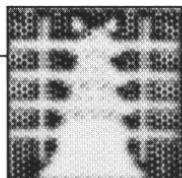


ベル高くなる。レベルは1回で手に入る鉄砲の数を表わしているから、レベル2なら200挺入手できるわけだ。なお、レベルが上がると100挺当たりの費用も安くなる。

鉄砲を配備すると、その分の兵力は鉄砲の射手になり、白兵戦には参加できない。ゲームでも、鉄砲数と等しい兵士数は、長槍と突撃の2つのコマンドでは戦力の計算に含んでいない。

## ■ 政略フェイズのコマンド

### ①城の普請

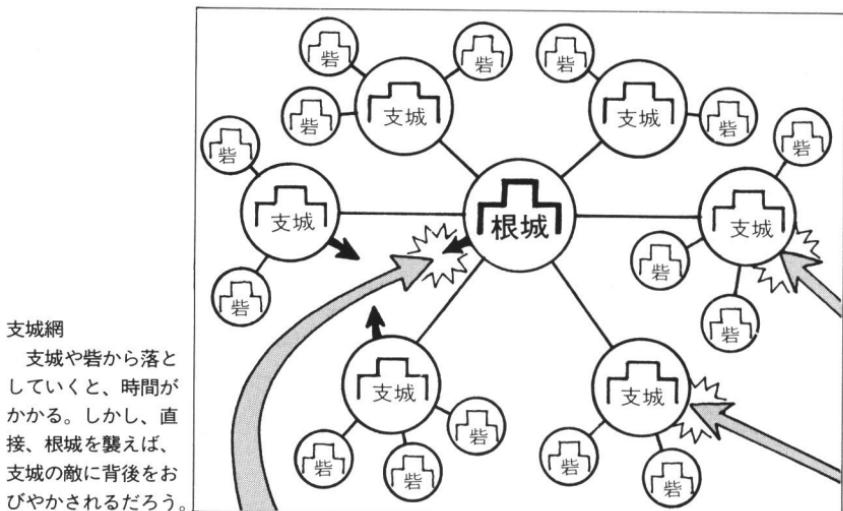


国境を小兵力で守る時や、進出国で支配率を上げる場合に有効だが、費用は決して安くない。なお、普請の上限は、大名家が40、独立武将は10である。マニュアルには明記されていないようだが、大名家の上限は総石高に左右されるので、40レベルの城を普請するのはかなり難しいだろう。

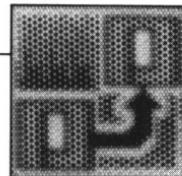
1レベルの城が、具体的にどれだけの強さや大きさを表わしているかは、今でははっきりしない。デザイナーの本来のアイディアでは城の強さと大きさを分けて表わすというものだったのだが、概念を整理したときにかなり抽象化されてしまったのだ。

ゲームの上では、1レベルにはその守備隊と600人の兵士を収容することができる。これでは、20レベル程度で1万余の大軍を収容できることになり、少し多すぎはしないか、と思った人も少なくないだろう。これは、城がそれ単体のみではなく、周辺の城や砦などを含んだ複合防御システムを表しているからだ。このようなシステムを支城制とよぶ。基幹となる城（根城（ねじろ））とその周辺に配置された支城（枝城）で構成される支城網全体が、1個の城塞として機能

するのである。中央の根城に達するには、多数の支城を攻撃するか、はさみうちの危険をおかして潜入しなければならず、どちらにしても簡単には攻略できないのだ。



## ②領内移動



領国内で武将を移動させるためのコマンド。主として、軍事作戦の準備として、攻撃用の武将を集めたり、防御用の武将を配置したりするのに使う。治水開墾や楽市楽座のために、内政担当武将を移動させるのにも便利だ。

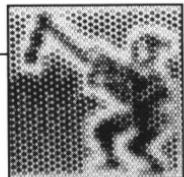
ところで、1つの季節の間に、日本中どこでも移動できるのはおかしい、と思った人は結構多かったのではないだろうか。確かに、上杉謙信や武田信玄など、兵農未分離の軍勢を抱える大名家がこんな自由な移動をするのは変かもしれない。しかし、1620年まで対応するシステムの一環として考えれば、実はそれほど異常なことではない。1季節を約90日と考えれば、物理的に不可能なことでは

---

ない。仮に3分の2の60日としても、1日10里（約40km）の行軍速度なら、600里（約2400km）も移動できる。ゲームに含まれている範囲なら、縦断できるスピードだ。

---

### ③治水開墾



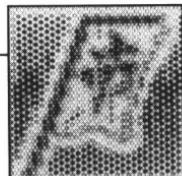
このコマンドは、新田の開墾や治水工事による、耕作面積の拡大を表わしている。と言っても、領内の百姓に奨励金を与えた後、軍役を免除するくらいで、組織的に荒地をきりひらいたりするわけではない。

一般には、戦国大名が自分で計画を立てて、治水工事や開墾をさせたようなイメージがある。しかし、それは間違いである。普通の大名はそんなことはしないのだ。たとえば、武田信玄による釜無川（かまなしがわ）、御勅使川（みてしがわ）の護岸工事（俗に信玄堤という）が計画的に着手されたのは、直轄領周辺に限られていた。しかも、具体的な計画は全て奉行の手で処理された。信玄が自ら指揮したわけでも、治水や開墾の知識があったわけでもないのだ。

このゲームでの治水開墾も、大筋はこのようなものなのである。当主自身で行うこともできるが、これは直属の役人を派遣すると思えばよいだろう。

---

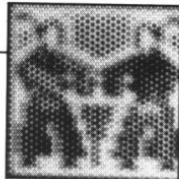
### ④楽市楽座



市場を独占的に支配する、排他的な商人の組織を「座（ざ）」と言った。これを廃止することが「楽市楽座」だ。これを行えば、座の参加料を支払う必要や、販売協定、新規業者への排斥等がなくなり、市場が活性化される。つまり、町の規模が拡大し収入が上がるのだ。ただし、大名が新たに商取引全般に平等に

課税しても、座の解散によって上納金の減収があるから、すぐに増収につながるとは限らなかった。

## ⑤大名との同盟



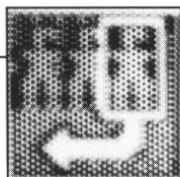
戦国時代の同盟といえば、織田・徳川、浅井・朝倉の連合や、今川、武田、北条の甲相駿三国同盟が有名だ。このうち、織田・徳川同盟は、両者の勢力差が小さかった頃を除けば、実質的な臣従である。浅井・朝倉同盟もそれに近く、朝倉を上位においた攻守同盟である。しかし、ゲームでの同盟は、より対等で、相互の干渉を排した、不可侵条約なのである。イメージ的には、甲相駿三国同盟に近いだろう。したがって、共同で軍事作戦を行なったりすることはできない。実際、援軍や共同作戦は、期待されたほどには効果がなかった。



---

## ⑥武将の引き抜き

---



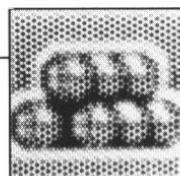
いわゆる「調略」である。ゲームでは、武将が兵士ごと臣従するので、非常に効果的だ。こうした形での引き抜きは、歴史上それほど珍しいことではなく、配下の寄騎まで引き連れて降伏してきた例もある。武士が「渡り者」とされた戦国時代らしいコマンドだ。

引き抜き工作は武将にやらせるので、引き抜かれた武将の入る余裕がない城の武将は、コマンド自体が実行できなくなる。また、武将の総数が48人になっていても実行できない。

---

## ⑦臨時徵稅

---



税率を引き上げるというより、臨時に設定した税の徵収を意味する。戦国時代の税制は極めていいかげんで、租税を低率にして臨時税を頻繁に徵収する形式が多かった。だから、このコマンドはかなりリアルな側面を持っている。しかし、ゲームのシステム上、やらないに越したことはない。威信の上昇が不安定なのだから、なるべく下がるようなことは慎むべきなのだ。もっとも、最初から全国征覇を目標とするなら、それはそれで構わない。ただし、その場合でも、石高の落ち込みや住民感情の低下を考えれば、兵士の募集にそうとうの困難がともなうはずだ。万一損害を出したときに、すぐ回復しないこともあります。威信の低下よりも、そっちの方が問題かもしれない。

# 作戦フェイズのコマンド

## ①計略



忍（しのび）、乱破（らっぱ）、素破（すっぱ）などのよび名で知られる忍者のコマンドである。

城の構造物（櫓（やぐら）や郭（くるわ）など）や支城網を構成する砦の破壊など、周辺の補助防衛施設を含めた要塞群の弱体化を再現している。だから、正確に表現するなら、内応がらみの強襲攻撃というのが正しい。小部隊による破壊工作と言ってもよいだろう。

当時の城にはこういった攻撃で落城した例もあるが、普通は城方の抗戦意欲が低下する程度で、通常の攻撃と併用しなければ、一気に落城させるのは難しかったようだ。また、計画や準備にも手間が掛り、CP3と費用50にはそれなりの信憑性がにじみ出ている。

この手の攻撃の例として知られるものの中には、後世の創作も多く含まれている。織田信長の稻葉山城攻略で、木下藤吉郎（秀吉）が間道から城内に侵入、落城のきっかけをつくったという話も、今では『絵本太閤記』の創作とする説が有力だ。

## ②軍事作戦



基本的には攻撃命令である。ルート（街道）で隣り合った敵の城に実行でき、

費用は兵数から算出される。マニュアルにも出ているが、この費用は大名家のレベルや規模（石高）によって変化する。さらに包囲の費用（レベルや石高は無関係）が加わるので、実際にはそれ以上消費することが多いだろう。

### ●移動費用の変化

石高(万石)	100	200	300	400	500	600	700	800	900以上
費用(兵1につき)	1.00	1.25	1.50	2.00	2.25	2.75	2.50	2.75	3.00

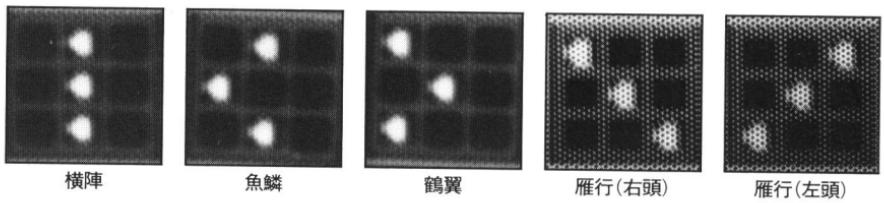
このゲームでの「隣の城」という概念は、国ごとに（場合によっては城ごとに）ばらばらである。ひどいところは、130kmくらい離れていることもある。だから、1回の作戦でどのくらい移動するかを論じてみても意味はないだろう。

## 合戦フェイズのコマンド

合戦フェイズのコマンドは、ほとんどが武将単位で実行される。これは実際の合戦の場合とほぼ同じである。

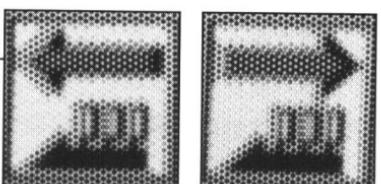
当時の軍勢は指揮系統が未熟で、集団で臨機応変な行動をとることができなかった。使番（つかいばん＝伝令担当の騎馬武者）が戦場を駆け回り、それぞれの備（そなえ＝部隊）を指揮する武将に大まかな命令を伝え、武将はその命令の範囲で状況を判断し、各自の備を指揮していたのである。普通は、先備、右備、左備、旗本備、後備などに分かれて本陣を中心に展開し、総大将の下知（げち＝指令）にしたがって戦闘に参加した。この展開のパターンが、いわゆる「陣形」である。それぞれの大名家では、これに加えて、各ポジションの基本行動を定め、指揮しやすいように工夫した。今日伝えられる陣形の多くは、こうした基本動作も含めたもので、当然流派や大名家ごとに、独自の名称や工夫がなされている。

ゲームの陣形は、これを単純な形に整理したもので、名称は最も有名なものにしたがっている。



合戦は先攻と後攻に分れたラウンドを繰り返して行なわれる。1回の合戦は20ラウンドだが、このラウンド数は操作性の問題が重視された。だらだらと勝負がつかないのは、ゲームをつまらなくするだけだし、いちいちコマンドを与えるのもめんどうになる。それよりは、20ラウンドくらいの時間制限があった方が、すっきりするし、1つ1つのコマンドにも重みが出てくる。それに、戦国時代末期には、かなり大規模な合戦でも、だいたい10時間くらいで勝負がついている。ゲームの1ラウンドは30分くらいだから、このくらいでちょうどよいだろう。

## ①前進と後退



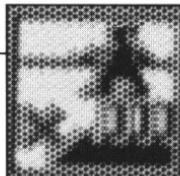
当時の用語でいえば「進退」である。これには「繰り入れ」と「繰り引き」があり、どちらも部隊を2つに分けて行なう。基本動作は全く同じで、左右交互に前進、あるいは後退する。どちらも相手の急激な運動を封殺する効果があ



り、「繰り入れ」は敵の逆襲を、「繰り引き」は追撃を防ぐのに有効だった。

ゲームでは単なる前進と後退だが、他のコマンドと組み合わせることによって、同じような効果をえることができるだろう。

## ②長槍

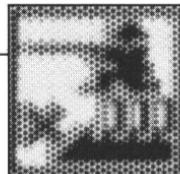


2~3間半(3.6~6.5m)柄の大長槍を最前列に並べ、敵の前衛を攪乱する最も一般的な攻撃方法である。といっても、長い槍で鎧の隙間を突くことなど、普通の人間には不可能である。そのため、長槍の基本操作は、上から叩き伏せることが主体となった。これを最初に考え出したのは、太田道灌とも北条早雲とも伝えられるが、とにかく合理的な頭の持主であることは間違いない。しかし、味方の備を乱さずに攻撃できる反面、打撃力に欠け、これだけで相手を突き崩すことは、まず不可能と見てよいだろう。

そこで、頃合を見計らって、1~1間半(1.8~2.7m)くらいの持槍(もちやり)や長巻(ながまき)、大野太刀(おおのだち)で武装した徒武者が敵陣に突入し、接近戦で長槍をけちらすのである。長槍は接近すると小回りが利かないので、相手の方も同様に徒武者で迎え撃つ。こうして、どちらかがある程度のダメージを受けるまで、接近戦が継続される。

当時の合戦は、どちらかが相手に接近戦を挑むまで、先手による「槍合せ」が延々と繰り返される。接近戦に持ち込めないと、決定的なダメージを与えることができないから、決着がつかずに日が暮れてしまうことも多かったようだ。

## ③射撃



当時の鉄砲は火縄式滑孔銃、つまりライフルを切ってない、火薬の力で丸い玉を飛ばすだけの装置だ。ライフルとは銃身の内側に彫った螺旋状の溝のこと、これで弾丸を回転させて、真っ直ぐ飛ぶように安定させる。火縄銃にはそれがない上に、空気抵抗の大きい文字通りの「弾丸」を使っているから、飛んでいても安定が悪く、射程距離が短かく命中率も良くなかった。

鉄砲は弾丸の大きさによって、数種類に分かれていた。

普通に用いられていたのは、4~8匁 (15~30g) 玉の中型で、特に6匁 (22.5g) 玉筒が多用された。6匁玉筒の場合、射程は約300メートル。命中率は、100メートル以内の大型の標的なら30%程度である。有効射程は100メートル前後だが、露出した部分に命中したり、木板に皮を張っただけの鎧なら、殺傷効果はかなりのものだ。射撃速度も毎分1~3発ほどだから、普通に突進してくれれば、有効射程内で2、3発浴びることになる。有名な雑賀の鉄砲衆になると、これ以上的能力でも並の腕とされていた。特に、遠距離の狙撃に関しては、雑賀衆の右に出る者はなかったという。

このように、鉄砲はかなり強力な兵器だった。諸大名家では、金の続く限り、争って買い集めたようで、伝来から10年足らずの天文20年（1551年：ゲームの開始年）には、鉄砲による死傷者が急増している。

しかし、同時に防御法も確立していく。これは鉄砲を大量に入手できない国で発達し、武田家にいたっては鉄砲の整備より重視されていた。防御法といつてもごく簡単で、竹の束（竹把（ちくは））というで玉を弾くのである。場合によってはこれを盾状に連結したり、盾に掛け並べたりした。非常に安価で、しかも充分防御の役に立ったようだ。武田家ではこれを最前列に並べ、その後に射手を分散させ、敵の射手を狙撃しながら前進した。当時の鉄砲というものは、長時間の射撃に耐えるように出来ていない。ある程度射撃し続ければ、過熱したり、筒内が腐食するなどして、射撃が困難になる。このような盾の陰で我慢していれば、自然に突撃のチャンスが巡ってくるのだ。このような射撃戦の形態は、東北、北陸、関東、甲信、中国地方などで発達した。

これに対して、近畿と九州では遠距離射撃が発達し、数挺の鉄砲を交代で射

---

撃させ、数時間にわたる射撃戦をも可能にした。

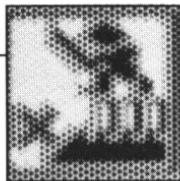
どちらか一方の射手が制圧されてしまえば、後は白兵戦に移行する。しかし、片方は鉄砲に支援されているので、実質的には追撃に近い様相をしていしていた。このような戦い方では、射撃だけで戦局が見えてしまうため、瞬間に勝負が決る合戦も多かったようだ。

ところで、天候は鉄砲の使用を大きく左右した。1560年代に入ると、鉄砲の技術革新は凄いスピードで進み、雨よけや防水火縄、速射用の弾薬などがつぎつぎに開発された。そのため、小雨程度ならそれほど大きな障害とはならなかつた。しかし、湿気による不発はけっこう多かったようで、横から降り込むような雨のときは、ほとんど射てなかつた。それに、炎天下では銃身が過熱して暴発のおそれがあり、向い風では筒先や火口（火縄で点火するための穴）から出る炎が吹き戻され、火傷の危険があったのだ。また、風が強い時は火皿（点火薬をのせる部分）の火薬が吹き飛ばされるので、射撃すること自体非常に難しかつたようだ。

---

## ④突撃

---



接近戦や射撃戦の結果、敵にある程度のダメージを与えたと判断されれば、騎馬武者をも含めた突撃が敢行される。主力を投入して、一気に勝負を決めようということだ。突撃が始まると、それぞれの騎馬武者は、自分の郎党や同心の徒武者を従えて、先を争って突入する。そして、その部隊の大将は、先手の進出に応じて、適当な距離を保ちながら、後続部隊を率いて前進した。一手の大将ともなれば、先頭に立って突進することなどまずありえない。戦況に対応できる程度に距離を保ち、適宜命令を下す必要があるからだ。

映画のような、密集した騎馬武者だけの集団が疾走するのとは、ちょっとイメージが違うかもしれないが、現実なんてだいたいこんなものなのである。

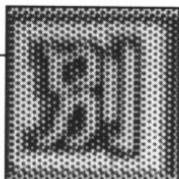
---

こうなると、敵味方入り乱れての乱戦になるから、味方の備もかなり無茶苦茶なことになる。大将がうっかりしていると、味方が先に崩れてしまったりすることも多かったようだ。

なお、いきなり突撃することも多かった。こういうときは、出会いがしらに不意を突くとか、相手の油断を突いて先手をとるなど、それなりのタイミングをとらえる必要があったようだ。

---

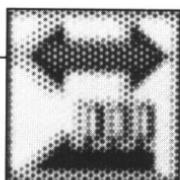
## ⑤別動隊



前線で敵を拘束し、側面を機動させて横撃を加える奇襲攻撃だ。極めて一般的な戦術なので、ちょっとした合戦にはかならず応用されているはずだ。当時の合戦は、命令方法が伝令や合図（鐘や太鼓）に頼っていたので、縦長の布陣にならざるをえない。しかし、それぞれの備はやや横長で、なるべく1人が指揮する面を長くするように工夫していた。ところが、横から襲われたりすると、逆にそうした配慮が裏目にする。急に向きを変えることができないからだ。そうなると、本来縦方向の指揮系統が横向きの戦闘に対応できず、混乱して全軍総崩れになってしまう。それほどに効果的だったのだ。なお、ゲームでは再現できないが、後からの攻撃はこれ以上に大きな威力を発揮したようだ。

---

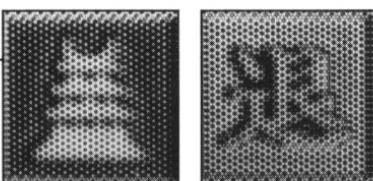
## ⑥交代



説明する必要もないが、部隊の交代、つまり入れ替えである。これをうまく使うと、繰り入れや繰り引きと同じ効果を発揮する。また、伏兵のような効果（急に精銳が現われるから）があるので、敵を引きつけて逆襲するさまがリア

ルに再現できるだろう。

## ⑦籠城と退却

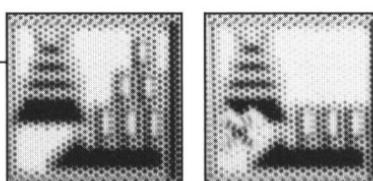


合戦の中に、このままでは敗走すると思ったら、この2つのコマンドを使って、逃げることができる。このコマンドと敗走の大きな違いは、武将が討ち死にしないことと、敗走による追加の兵数減少がないことだ。だから、武将が死んでも構わないとか、兵を減らしたいときは、敗走するまでとどまればよいわけだ。籠城と退却の違いは、城に入れるかどうかで、それ以外の差はない。ただし、城の規模が小さくて入りきれないときは、築城できるまで兵数が減少する。

どちらのコマンドも、実行するまで1ラウンドかかるので、その間の敵の攻撃で敗走してしまうこともある。

実際の合戦でも、武将クラスの討ち死には、敗走中が最も多い。また、敵から離れるのは非常に難しかったらしく、退却しようとしてそのまま敗走してしまう例も少なくなかった。

## ⑧包囲と強襲



敵の城を自分のものにするためには、包囲か強襲によって、落城させなければならない。包囲は相応の費用を支払って、敵が開城するの待つ攻め方。その反対に、損害をかえりみず、白兵戦で攻め落とすのが強襲だ。ゲームでは、攻城戦を3ラウンド繰り返すので、包囲の途中で強襲に切り換えたり、その逆を行なったりすることができる。

包囲の費用は、その包囲に参加する武将の中で、最も高い内政能力から算出

される。可能ならば、軍事作戦に参加する各集団に、内政の優秀な武将を1人ずつ加えておくとよいだろう。

ところで、包囲というと城を囲んだ後は何もしないで遊んでいるような印象を受けるかもしれない。しかし、本当はその後が大変なのである。「仕寄り(しより)」とよばれる胸壁を延長して城に接近し、壕(ほり)を埋めたり、土居(どい=壕の土をかきあげた土手、1570年頃まで石垣はなかった)を崩したり、土壠(これも白塗りではない)を引き倒すなど、城の構造物を破壊するために努力していたのだ。



第Ⅱ部  
テクニック編

# 1. 戦略総論

『天下統一』では、内政や外交、目標国の決定が、戦略的選択肢の主要な部分である。コマンドの基本的な特徴は、システム編すでに述べたとおりだ。ここでは、それらをどのように使うべきか、より詳しく見ていくと思う。

## ① 豪族レベルでの目標選定

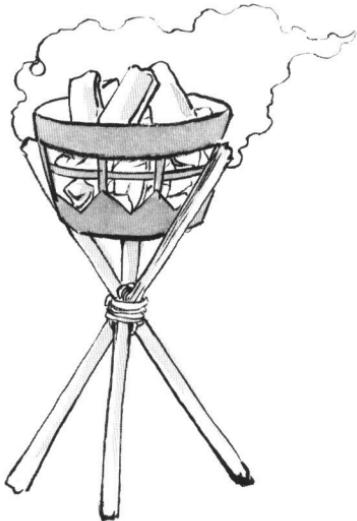
豪族レベルでは、基本的な制約こそ少ないものの、使用できないコマンドが多く、戦略的な自由度は非常に少ない。強いて目標を挙げれば、小さい城から攻撃することが1つのポイントとなるだろう。その理由は、独立武将の城の普請が10レベルまでに制限されているからだ。すでに10レベル以上の城は後まわしにして、それ以下の小城を占領して支配率を稼ぐことをおすすめする。

もう1つ考慮すべきなのは、独立武将がたくさん残っているうちに支配率を50%以上にしてはならない、ということだ。初期設定の大名が支配率を50%以上にするか、滅びてしまった場合には、独立武将がまとまって行動するようになる。このような「国一揆」とよばれる状態になると、他国の独立武将まで逃げこんでくるようになり、非常に苦しくなる。

この2つ以外はさほど重要ではない。城普請のやりすぎや、強襲での消耗などに注意する程度で十分だろう。

## ② 小大名レベルでの目標選定

ともかく、同盟国を（あるにしろ、ないにしろ）はっきりさせることが大切だ。そして、隣国で最も強力な国から攻めるか、最も弱い国から攻めるかを決定する。周辺がいちように強力なときは、攻めてきそうな国を先んじて攻めるのが上策だ。コンピュータは、石高や兵数、城レベルなどを比較検討し、石高が高くて楽に攻め落とせる国を目標にする。したがって、情報さえそろってい



れば、それを予想するのは、そう難しいことではない。残高やCPに余裕があるときは、こうした情報を積極的に集めるとよいだろう。

攻めてきそうにないときは、大名が豪族レベル（国外に出てこれない）以外の国で城の数が少ない（短期間で支配できる）ところから狙うのがベストだ。勢力が大きくなつてからでは、攻め滅ぼすのも容易なことではない。これから大きくなりそうな小大名を主な目標とし、余力で周辺の豪族レベルの国や一揆持ちの国（大名家が独立武将に滅ぼされた国）を攻めるのが理想的だろう。

スタートの時点で、すでに同盟国を持つ大名家がある。そうした場合には、なるべく同盟国が大きくならないように、国を取っていくとよいだろう。同盟が破棄されるときに、なるべく石高で優越するようにするのがポイントだ。

### ③ 戦国大名レベルでの目標選定

基本的には小大名レベルのときと同じだが、そろそろ最終決戦の相手が見えてくるから、適当な時期に対決できるように、準備を進めておきたいところだ。まともに戦っては勝負にならないような大名家が出現したときには、緩衝地帯を設定して、直接接触を避けることも考慮する必要があろう。時間を稼ぎ、その間は勢力の小さい（同等以下の）大名家と戦って、国力の増大に努めるのだ。緩衝地帯の設定が困難な場合には、同盟を結ぶなどして、安全を計るべきだろう。

---

---

戦国大名レベルになると、そろそろ同盟が邪魔になったり、相手から破棄されたりするようになる。そのようなときは、侵入可能なすべての街道から、一挙に攻め込んで短時間に勝負をきめるように心がけよう。手ごころを加えると、後でしっぺがえしを喰らうことにもなりかねない。

## ④ 軍備

軍備を整える上での大きなポイントは、打撃力と経済性である。この2つのバランスがとれていないと、短期間に最大限の戦果を獲得することはできない。実際の作戦で勝利をおさめるためには、計画的に軍備を整えて、強力な軍勢を養成することが重要なのである。

### 1. 兵力の整備

各大名家の兵士数は、その大名家の総石高によって上限が定められている。が、それだけではない。1万石あたりの兵士数は、大名家のレベルや総石高によって変動するのだ。基本的には、豪族レベルより小大名レベル、小大名レベルよりは戦国大名レベルの方が、それ以上になると石高が増えるほど、1万石ごとの兵士数が少なくなる。たとえば99万石と100万石では、99万石の方が総兵士数が多くなることもあるのだ。もっとも、上限を越えていても、新たに募集できないだけで、兵が減ったりすることはない。ただし、赤字を出したりして、維持費を払えなくなると、兵士数は調整の対象となる。維持費が払えないほど収入が落ちこむと、城で調整できなければ、兵士数が大幅に減ることになるだろう。

1回に集まる兵士数は、募集する国の石高と住民感情、支配率に左右される。国内の状況しだいで集まり方にかなり開きがあるので、下手をするとCPの無駄遣いになりかねない。やむをえない場合を除いて、なるべく石高と住民感情が高い、100%支配している国で、実行した方がよいだろう。

兵士は一度配分すると、後で他の武将に配分しなおすということができない。場当たり的にばらまくと、気づいたときには、優秀な武将に兵がいきわたらない、

などということにもなりかねない。降伏してきた武将に兵を与えるときは、募集のぐあいや兵士数の上限にも注意しよう。

## 2. 鉄砲の装備

1人の武将が持てる鉄砲のリミットは、その武将の持っている兵士と同数までだが、持てるだけ持たせればよいというわけではない。マニュアルにも書かれているように、合戦フェイズに長槍と突撃を実行するときは、兵士数から鉄砲数を差し引いて戦力を計算するのだ。また、射撃を実行するときには、鉄砲数が兵士数の30%を越えていても、戦力として計算されない。たとえば、鉄砲1500挺、兵士3000人を従えた武将は、長槍や突撃では兵士数15、射撃では鉄砲数9として攻撃するのだ。これでは、あたら600挺を捨てただけでなく、600人の兵士が遊んでしまう。総数の3割以内におさまっているか、よく確認してから配備するようにこころがけたい。

鉄砲の配備で注意したいことがもう1つある。合戦の天候が雨のときは、鉄砲が撃てないことだ。もちろん、長槍や突撃のときは鉄砲のぶんだけ戦力が減ってしまう。その点も合わせて、慎重に配備したいところだ。



### 3. 城の普請

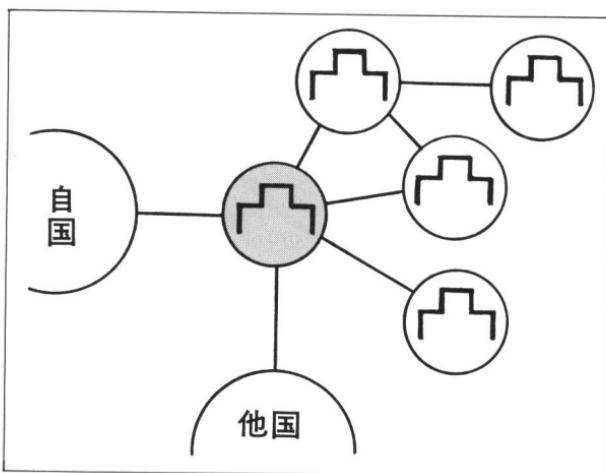
城の普請は軍備フェイズのコマンドではないが、内容的にこちらに含めるほうが自然なので、軍備の一環として考えることにしたい。

普請は城ごとに、その城の武将によって行なわれる。このとき、武将の内政能力が高ければ、それだけ費用が安くなる。逆にいえば、費用を少なくすませるには、普請したい城に、あらかじめ適当な内政能力の武将がいなければならないのだ。

維持費の面から考えると、まんべんなく普請するというのは得策ではない。維持費は城レベルの上昇につれて高くなるから、重要な城以外はやたらに普請しない方がよいだろう。短期間に国内のすべての城を落とす自信があるときは、途中でいっさい普請しないですませるべきだ。

やむをえず普請することにしたら、なるべく街道が集中した城で行なうとい。一番理想的なのは、国中の街道がすべて集っているような城を普請することだ。10レベルの城を2つより、15レベルの城1つの方が防御武将の数を節約できる。もちろん、城の普請費用も維持費も少なくてすむ。ことに、序盤は手を広げすぎるより、適当な地点から先には手を出さず節約に心がけるべきだ。

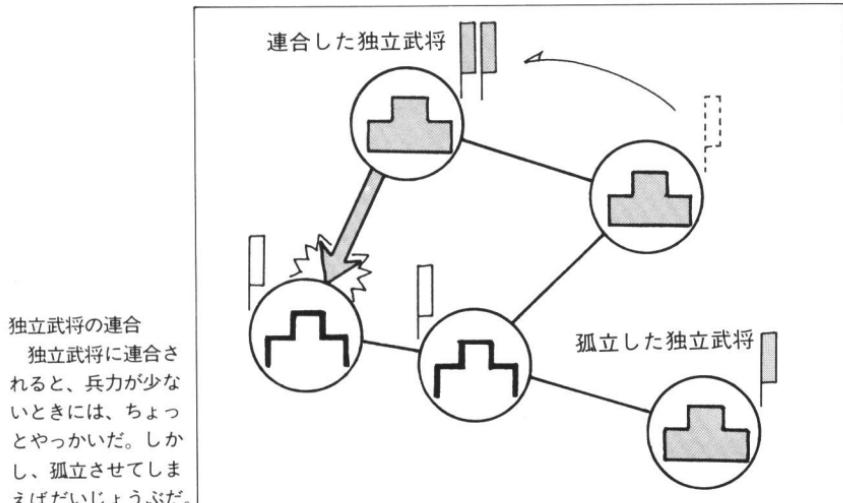
最適な城の位置  
敵に接する2つの城よりも、1カ所で守った方が、効率がよい。武将も、城にかける費用も、半分ですむのだ。



## ⑤外交

### 1. 支配率と独立武将

すでに述べたが、初期設定の大名家が支配率を50%以上にするか、その大名家が滅亡してしまうと、その国の独立武将は連係して行動するようになる。豪族レベルでの外交は、この独立武将連合への対策といいかえてよいだろう。小大名になろうとすれば、かならず支配率が50%以上になる。これは、支配率が80%以上にならないと、小大名レベルに昇格できないのだからあたりまえである。だから、いつ、どのような状態で、小大名レベルになるか、というのが問題になるわけだ。ここで注目したいのは、独立武将の連係のしかたである。独立武将は、互いの城が街道で繋がっているときにだけ、そのいずれかの城に集結し、行動をともにする。1人だけ孤立している武将がいたとすれば、その武将は共同して動くことはできないのだ。



こうした特徴を念頭に考えると、それぞれの武将を孤立させるようにして城を取り、分断して各個撃破すればよいことは自明の理である。分断した状態で

50%を越えれば、実際には連合できないのだから、城の普請もそのあたりを考慮して実行するとよいだろう。

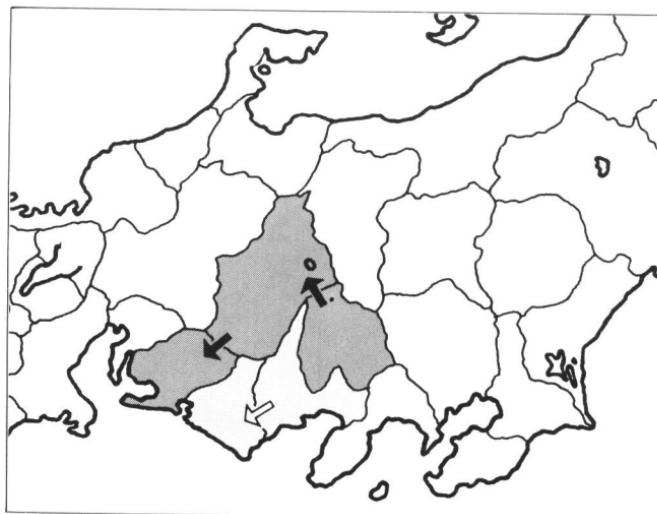
## 2. 大名との同盟

小大名レベルで重要なのは、同盟の相手をどう選ぶかである。基本的な方針としては、いずれは攻めてくるに違いない大名、自分が攻める国に攻め込みそうもない大名、自分が攻める予定の国を持っていない大名、という3つの条件のすべてを満たすことが望ましい。せめて、最初の2つだけでも満たした相手を選びたいところだ。攻撃してきそうにない大名と同盟しても意味はないし、自分が攻める国をとられてしまっては、同盟を破棄しなければ先に進めない。これでは、貴重なCPと費用が無駄になってしまうのだ。

戦国大名レベルでは、基本的な部分は小大名の延長だが、そろそろ同盟国の切り捨てにからねばならない。大雑把な手順としては、同盟国を開むようにして国を取って行き、自分から同盟を破棄させるようにしむけるのだ。このような戦略をエンクロージャー（囲い込み運動）とよぶ。このとき注意すべきことは、大国相手に激戦を繰り返している状況では行なわない方がよいということ。

### 囲い込み

甲斐の武田が、駿河の今川を囲い込む。  
この場合、今川の勢力も拡大するから、  
南信濃から三河に入ることになる。



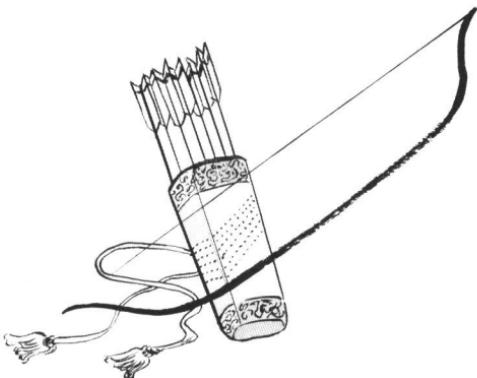
とだ。なるべく1度に戦う相手を1国にとどめておくのが理想的なのだ。したがって、新たに同盟を結び、戦力を集中しやすい状況を作ることも大切だ。

うまく同盟を結んでも、相手が大きくなりすぎては、これまた逆効果である。大きくならないうちに適当な障害をつくってやるか、囲い込みを応用して成長を邪魔しておくとよいだろう。

## ⑥ 内政

### 1. 治水開墾

数あるコマンドの中で、唯一治水開墾の費用のみが3ケタに設定されている。だから、夏に秋の収入増加目当てで実行するか、緊急に兵数を増やしたいとき以外、やたらとやらない方がよいだろう。



### 2. 楽市楽座

楽市楽座は、町の規模を大きくし、住民感情を上げる効果を持つ。したがって、どちらが目的かによって、どこで、いつ実行するかに違いが出てくる。住民感情は兵の募集のときに応募数に影響するので、これを増やしたいときは石高の高い国で行なうことになる。ただ単に町の規模を大きくしたいのであれ

---

ば、石高と無関係に実行すればよい。とはいっても、普通はその両方を期待しているはずだから、なるべく敵と隣接していない国から行なうようにすれば問題ないだろう。

楽市樂座の費用は町の規模と同じでなので、直後には大きくなつた分だけが増収となる。つまり、余裕がないときにこのコマンドを実行すると、一時的には資金不足に陥りかねないのだ。次の収入の方が費用より少ないとときは、残高に余裕がないかぎり、やらない方が無難である。ただし、一向一揆の起こる国では、多少の犠牲を払ってでも、住民感情を上げた方が安全だろう。

---

### 3. 武将の俸禄

はじめに述べたとおり、武将の忠誠はかなり上下（ほとんど下だが）する。したがって、適当な間隔で武将に俸禄を加増し、忠誠を適当な水準に（威信にもよるが、6~12くらい）調整した方がよい。

このコマンドを1回実行するたびに、忠誠も俸禄も自動的に増加する。しかし、増加数はランダムなので、思ったようにはなかなか上がらない。忠誠は16が最高値だから、それぞれの武将の忠誠をどこまで上げるか、自分なりの基準をあらかじめ設定しておいた方がよいだろう。

1人の武将に何回使ってもかまわないのだが。使いすぎてCP不足におちいらないように、十分注意したいところだ。

---

### 4. 臨時徵税

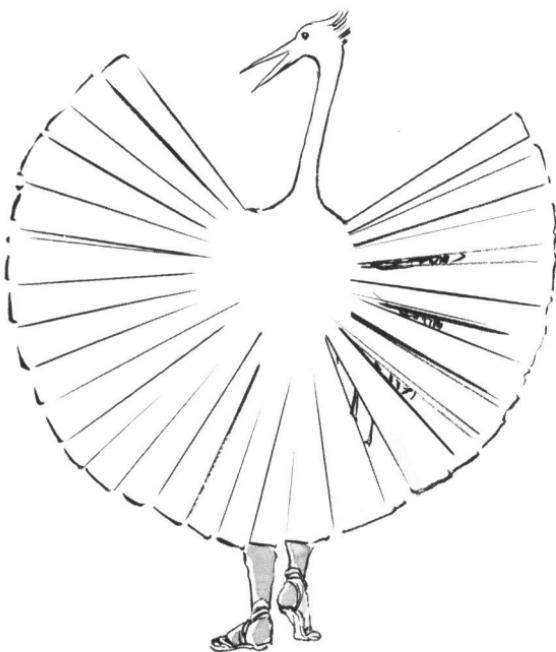
臨時徵税というのは、ゲームのテクニック上、まったくする必要の無いコマンドである。他家の侵略にあったとき、たまたま反撃の費用が捻出できないような場合はやむをえない。しかし、その場合でも可能なかぎり、最前線の国で実行するようにしよう。取られてもよい国でなら、多少住民感情が下がったからといって、騒ぐほどのこともないだろう。また、兵士を募集する国では、絶対にしてはならない。応募兵士数が減るということは、損害を出したときに非常に危険なのである。

## 2. 戦術総論

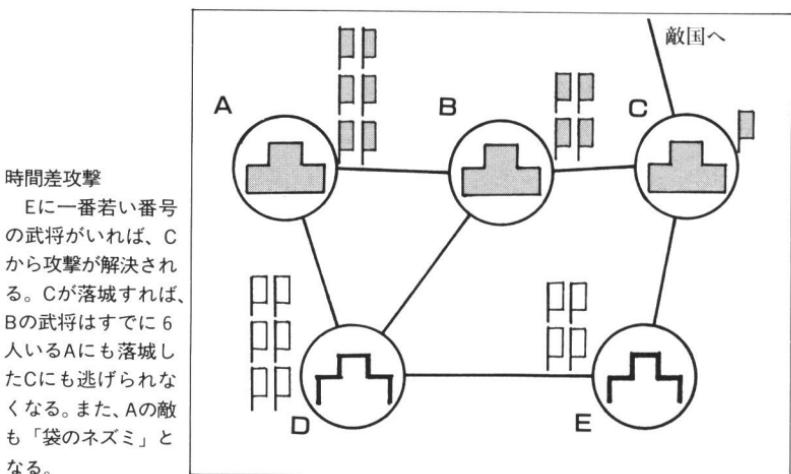
ここでは、合戦モードでの基本的なテクニックについて考えるが、その前に軍事作戦全般についてまとめておこう。

すでに述べたように、軍事作戦の費用は大名家のレベルや総石高によって変化する。CPが不用だからといって、やたらに攻め込むと、けっこう馬鹿にならない費用がかかってしまうのだ。もちろん、合戦フェイズの包囲も有料コマンドだから、武将の能力次第ではとんでもない浪費を引き起こすことがある。そのあたりまで十分計算に入れて、余裕のある状態で行なう必要があろう。

軍事作戦そのものにも、いくつかのテクニックがある。まず、大名家に登録されている武将の番号を利用した時間差攻撃がある。これは、軍事作戦の実行



が攻撃に参加する武将の番号順に行なわれることを利用する。番号が早いほど先に解決されるので、先に攻撃したいところには早い番号の武将を向ければよいわけだ。もう1つは、敵の主力をよけて城を攻め、こちらの城で囲んで分断してから攻める方法だ。これを時間差攻撃とからめて使えば、すさまじい威力を発揮することだろう。



軍事作戦は、なにも城を落とすためだけに行なうものではない。敵の大軍が隣の城にいるときは、攻め込んで侵入を阻止するのも有効だ。ただし、順番が先のときしか効果がないから、敵がいつ集結するのか注意しておく必要はあるだろう。

計略は、目立たないが、けっこう使い度があるコマンドだ。CP3と費用50の負担はかなりきついが、40%の成功率で、城レベルを15~25%低下させるというのはかなりの効果だ。とにかく、巨大な城を落とすには必須のコマンドだろう。

計略の使い道としては、もう1つ重要なものがある。城レベルが15~25%低下すると、レベル1の城は落城してしまうのだ。レベル1の城に敵の大軍が集まっていたら、ぜひ試してみよう。

## ①射撃と白兵

このゲームの合戦には、基本的な戦術の流れとして、大きく分けて白兵戦重視と射撃戦重視の2通りの考え方がある。それぞれのコマンドの項で、実際の合戦についてはすでに述べたとおりだが、ゲームにおいても基本的なことはそのままあてはめることができる。長槍は主として兵数に打撃を与えるコマンドである。それゆえ、編成係数は適当に減らすことができても決定的なダメージを与えることは難しい。逆に、射撃は編成係数のダメージがメインでかなり大量の鉄砲で行なわないかぎり、コンスタントに兵数を減らすことはできない。突撃は双方の打撃力を兼ね備えた非常に強力なコマンドだが、自分の編成係数も減ってしまう。だから、そう何度も繰り返すことはできないのだ。そこで、これらのコマンドをどう組み合わせるか、が問題となる。上記の考え方も、その組み合わせでどちらを重視するかということなのである。

射撃戦重視の場合、原則として敵から離れて間合いを取り、射撃の機会ができるだけ増やすようにする。そして、射撃の結果、ある程度編成係数を下げることができたら長槍か突撃で決着をつける。もしそれが防御（敵が攻め込んでいた場合）なら最後まで射撃でもかまわない。攻撃（自分が攻め込んだ場合）のときには、最終ラウンドまでに相手の部隊の1つを敗走（編成係数を0にする）させられないと合戦の勝敗では負けと判定される。だから、射撃だけで敗走しそうもないときは、最終的に白兵戦で決着をつけなければならない。射撃は距離が離れるほど効果が下がるが、正面の敵ならどのラインにいてもかまわない。だから、追いかけていては回復したり、交代しそうな部隊を遠距離から敗走させることもできる。

射撃戦は、まとまった鉄砲を持ってさえいれば、非常に効果的である。ただし、自分が攻撃側のときは、白兵戦にも対応できる武将を合わせて使うのが望ましい。

白兵戦重視の場合は、敵からの射撃をいかに少なくすませるかがポイントになる。合戦の1ラウンドは先攻と後攻に分れており、毎ラウンド新しく決定しな

おすようになっている。だから、後攻だった方が次のラウンドに先攻をとれば、2回連続で攻撃できることになる。これは、後攻で隣接すれば先に攻撃できる可能性があるということになる。逆に、先攻で隣接すると先に敵の攻撃にさらされことになる。その上、次のラウンドで敵が先攻になれば、さらに打撃を受けてしまうのだ。非常に危険なので、順番にはよく注意しておこう。

自分の番に敵と隣接していたら、長槍と突撃のどちらで攻撃するかが思案のしどころだ。大雑把な目安としては、編成係数の差が30以内で自分の編成係数が100以上あつたら、断固突撃すべきである。ただし、兵数が劣っているときは、編成係数が多くないかぎり、逃げた方がよいだろう。自分の編成係数が、敵より30以上高ければ、兵数が半分くらいでも、互角に戦えないことはない。ただし、どの場合も敵の編成係数が100以上あるときは、相応の被害を覚悟した方が賢明だ。後半になると、150を越えた軍勢同士の戦いも起こり、5000人がまたたく間に数百人まで減ることも珍しくない。

白兵戦は、すべての天候に対応でき、徹底的なダメージを与えようというときは、かならず使わなければならない。ただし、その準備として射撃を行なうことは無意味ではない。

武将を6人使えるなら、鉄砲を配備した者3、持たない者3で構成するのが理想的だが、5人以下のときは自分なりに気に入った方法を探してもらいたい。結局、どちらを取るかは、多分に気分的な問題なのである。

## ② 天候と陣形

合戦の天候は、その単純なルールに比べ、戦術上無視できない要素が非常に多い。あるいは、単純であるがゆえに影響力が強いといった方が正しいだろう。

天候には、晴、雨、霧の3種類があり、晴が普通の状態である。この場合はすべてのコマンドを使用できるので問題ないから、雨と霧について考えてみよう。雨のときは、鉄砲を射てない、つまり射撃コマンドが使えないことを除けば、晴れたときとまったく同じである。だから、鉄砲を大量に配備していると、完全に裏目ですることになる。編成係数が同じなら完全な兵力対兵力の勝負にな

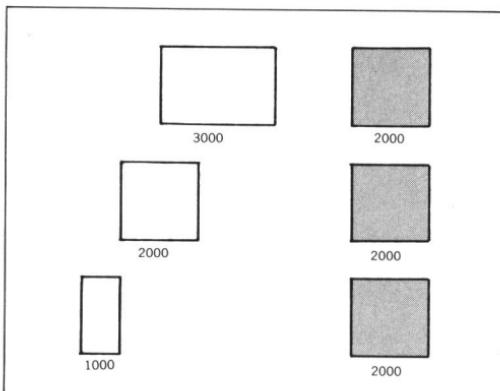
るからだ。したがって、雨の中では兵力と編成係数が同じなら、より鉄砲の少ない方が有利になる。そして、晴の場合以上に、先制攻撃が重要となるだろう。霧の場合はもっと過激になる。まず、隣り合うまで敵の武将名、兵数、編成係数などが一切見えない。加えて、別動隊が使えなくなる。おまけに、鉄砲の威力が小さくなってしまうのだ。総兵力が同じくらいで武将数が同じなら、各部隊の兵力は似たような規模になる。そのへんを推定して、勝てそうもなければ、さっさと逃げてしまうのもよいだろう。実際に正面にいる敵の兵力がわからないから、武将に余裕があれば、とりあえず威力偵察（敵の戦力を戦って確認する）することをおすすめする。そのときは、主力を予備にまわし、戦闘指示ボードには、一撃で敗走しない程度の部隊を配置する。

陣形も馬鹿にしてはいけない。戦闘指示ボード上でいつ接触するかは、この陣形の取り方で決ってしまうのだ。

陣形には横陣、魚鱗（ぎょりん）、鶴翼（かくよく）、雁行（がんこう）（左右）の5種類ある。横陣は、スタンダードなただの横一線だ。戦闘指示ボードを見ればわかるが、この陣形だけは配置したときに、いきなり接敵することがない。射撃戦重視のときのベストフォーメーションなのである。これに対して、魚鱗は中央に白兵戦部隊、両翼に射撃部隊を振り分け、中央の敵を粉碎するのに適している。鶴翼はその反対で、両翼に白兵戦部隊を配置する形になる。世界史にくわしい人は御存知と思うが、雁行はいわゆる斜線陣である。エパミノンダスというテーベ（ギリシアの都市国家）の当時の將軍が開発した新戦術で、スパルタ（同じくギリシアの都市国家）の横陣を撃破して有名になったものだ。これをさらに改良したのが、かのアレクサンダー大王が多用したマケドニア式ファランクスとよばれる偏重斜線陣である。ゲーム上一番有効なのは、おそらくこのマケドニア式の斜線陣であろう。一口に説明するのは難しいが、要するに斜線の前方の翼を極端に強化した陣形である。左翼が前のときは、ここが主力のポジションとなり、一番手前の右翼は一番弱い部隊を配置すればよい。したがって、弱体な部隊を抱えているときには、非常に有効な陣形なのだ。

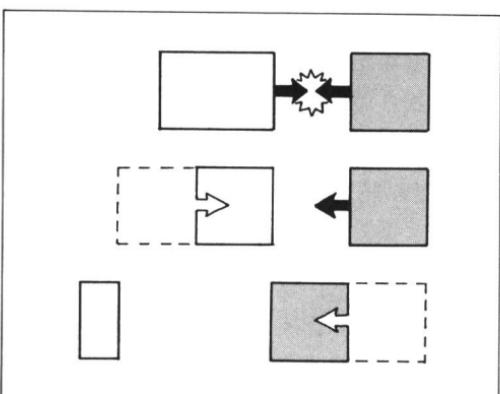
### 斜線陣①

斜線陣の特徴は、時間差攻撃と、局部的な兵力の優勢だ。



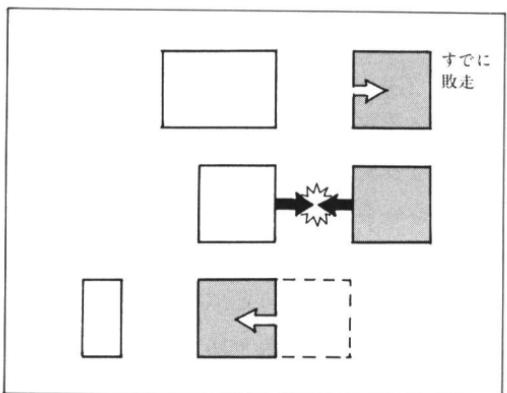
### 斜線陣②

兵力でまさる「壱」が、まず最初に戦闘開始。続いて、同兵力の「弐」も、攻撃を始める。

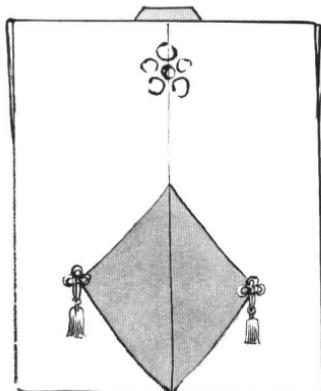


### 斜線陣③

劣勢な「参」が攻撃される  
ころには、「壱」の敵部隊は、  
すでに敗走していることだろ  
う。



個々の陣形は以上のような特長を持っているが、敵の陣形との組み合わせを考えると、別の要素が絡んでくるので、合戦の戦術は非常に奥が深いものになっている。組み合わせを考えた場合、陣形には敵と隣接しやすいポジションがある。鶴翼の「壱」と「参」、魚鱗の「弐」、右先手雁行の「壱」、左先手雁行の「参」である。これに対して、それぞれの雁行で、「参」と「壱」が隣接しにくいポジションとなる。したがって、これ以外はすべて中間的なポジションとなるわけだ。こうして見ると、自軍の武将が鉄砲を持っていれば、中間的ポジションを占位させればよいことがわかる。すでに書いたとおり、射撃回数を稼ぐことになるからだ。そして、飛び抜けて強力な武将がいれば、その数だけ隣接ポジションをつくることが可能になる。2人なら鶴翼、1人ならその他の陣形だ。防御の場合は先に配置しなければならないが、攻撃のときは防御側の配置を見て、敵の弱点を突くように配置するのが望ましい。自分が弱体な部隊を含んでいる場合には、順番を無視して、主力で敵の弱点を強引に叩き続ける方がよいこともある。こういうときは、陣形も雁行がよいだろう。



## ③ 予備部隊

部隊の交代は、戦闘の鍵を握るコマンドの1つである。戦闘指示ボード上の配置された武将、つまり戦闘中の部隊は、合戦の間にかなり消耗する。編成係数はボード上でも回復するが、減ってしまった兵数は軍備まで補充できない。だから、適当なところで予備部隊と交代する必要が出てくる。このとき、予備の部隊の兵力が少ないと、予備としての効果が激減する。つまり、疲弊した敵を撃破するチャンスでも、新手の部隊が非力だと、充分な打撃を与えられないのだ。戦闘部隊を弱くしても、予備に強力な武将を割り当てる方が有効なのである。弱体な部隊でも、敵に攻撃されなければ、たいした問題はないからだ。

## ④ 別動隊

別動隊には、基本的に2通りの使い方がある。1つは、敵にダメージを与え、味方の隣接を助ける場合。これは、味方が後退して敵を誘き出し、その間に側面から叩くのだ。この戦闘部隊が鉄砲を持っていると、非常に効果的である。

もう1つは、戦闘部隊の戦果を拡大する場合。戦闘部隊が敵に打撃を与えるのに合わせて、側面から支援するのだ。ただし、敵に予備がいる場合は、ある程度の打撃を与えるまで待機し、交代する前に敗走させてしまう方が有効だ。

どちらにするかは好みの問題だが、別動隊そのものはこれ以外に使い道がない。あとは他のコマンドと組み合わせて使うことになろう。

なお、別動隊は攻撃の対象にはならない。

## ⑤ 基本戦術

以上の各コマンドを総合的に使った攻撃方法は、天候によって、大きく3種類に分けることができる。晴のときは、原則として射撃を繰り返し、編成係数を下げてから接近、突撃か長槍で決着をつける。部隊に余裕があれば、あらかじめ別動隊で打撃を与えておくのも悪くない。雨なら、敵が接近するのを待つか、自分から接近するかして突撃し、一気に勝負を決める。別動隊が出せるなら、

---

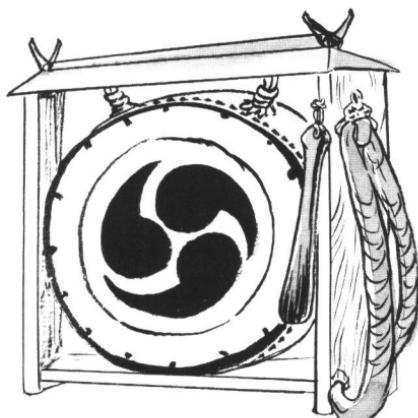
積極的に使って、接近しやすくするとよいだろう。霧の場合は、射撃で編成係数を下げ、適当なタイミングで隣接、突撃する。

とにかく、20ラウンド以内に、相手を敗走、退却、籠城のどれかにさせないと、攻撃側の負けと判定され、自動的に退却してしまう。したがって、どの場合にも、20ラウンド以内に決着がつくよう、ペース配分には気をつけねばならない。

防御の場合、原則として射撃を優先し、自分から接触しないようにこころがけ、チャンスがないかぎり時間切れを狙うべきだ。雨のときは、別動隊が使えないかぎり、ひたすらじっとしている方がよいだろう。

ここまで基本中の基本である。これらをより活かすためには、順番をうまく捉えられねばならない。

自分が極端に優勢なら、順番に注意をはらう必要などほとんどない。また、極端に劣勢なら、最初から退却すればよいわけだ。したがって、問題となるのは、総数では劣勢でも個々の武将の持つ兵数でまさっているときと、総数では多くても武将の持つ兵数で敵より劣っているときである。ことに、後者では勝利をおさめるのが非常に難しくなる。別動隊などでカバーできないことはないが、敵が4人以上いればかなり苦しくなるだろう。



編成係数の優劣も兵数の優勢をくつがえす要因となる。これは戦力を算出するときの係数になるし、合戦での耐久力としても扱われるからだ。これが極端に劣っていると、2倍くらいの優勢ではどうにもならないのだ。しかし、陣形をフルに活用できれば、こうした問題はかなり解決されるとみてよいだろう。

天候のときにも書いたが、ここで改めてまとめておく。

これまで晴を前提にしていたから、次に雨の場合を考えてみよう。この場合問題となるのは、やはり射撃できないということだ。鉄砲がただの足手まいになるから、兵数を比較するときはそこまで確認するのがまず1つ。そして、白兵戦では編成係数の差がまともに出るので、これが低いときは順番や別動隊を晴のとき以上に活用することだ。

晴や雨の場合、敵の構成がすべて明らかなので、基本的な判断に困ることはまずないはずだ。問題は霧のときである。そこで、武将数も兵数も同じときは、原則として同じ戦力の構成と考える。そして、こちらが後攻のときに、思いきって3部隊とも隣接するのだ。敵の兵力が明らかになれば、後の手順は晴や雨のときと同じである。こちらが武将数、兵数ともに優勢なら、主力は予備、2級の武将を前線に配置し、威力偵察を行なうのもよいだろう。もっとも、連続攻撃に耐えられそうもない部隊で偵察するのは無謀というものだ。また、始めからこちらが劣勢なときも、順番次第では非常に危険な結果になる。兵力に不安があるときは、思いきって退却した方がよいかもしれない。

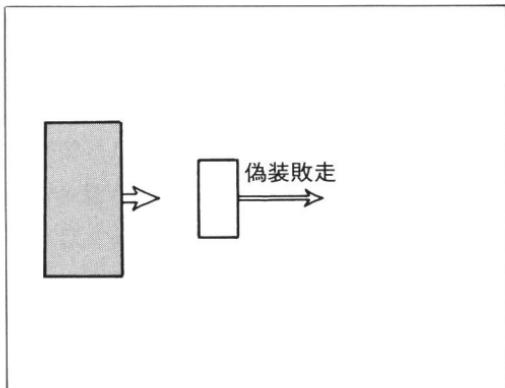
## ⑥ 応用

応用といつても、いちいち説明しているときりがないので、ここではその一例の「釣野伏せ（つりのぶせ）」を紹介する。

これは、薩摩の島津家が好んで使った戦術で、伏兵の一種である。前衛となる部隊が、敗走をよそおって、敵を自軍の布陣の中に誘い込み、伏兵とともに包囲殲滅するのだ。ちなみに、武田信玄が村上義清に大敗した、上田原の合戦でも、全く同じ手順が使われているから、けっこうポピュラーな戦術であったと思う。

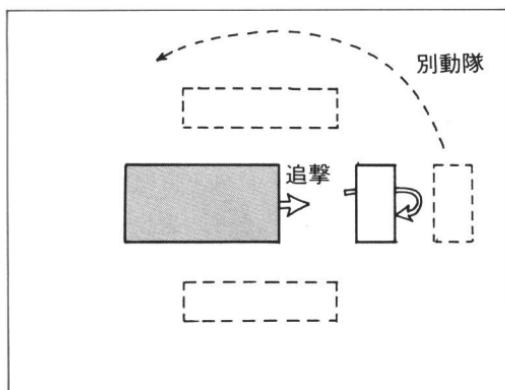
### 釣野伏せ①

おとりの部隊は、敵の大軍に攻撃されたら、すぐに敗走したふりをする。



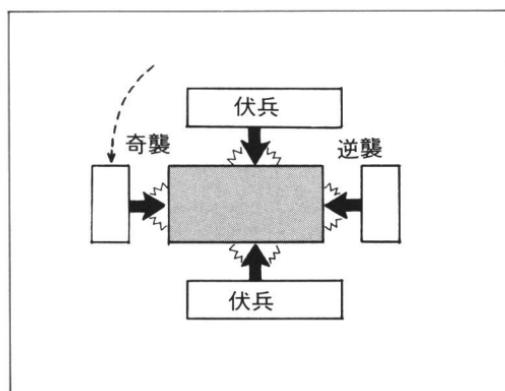
### 釣野伏せ②

おとりは、味方が伏兵している地点に、追撃を誘導。その間に、別動隊が移動する。



### 釣野伏せ③

敵が気づいた時には、側面を伏兵に背後を別動隊に奇襲され、敗北はまぬがれない。



ゲーム上での釣り野伏せは、陣形の選択から、別動隊、交代までを含む総合的な戦術である、天候によって多少のアレンジする必要はあるが、全天候型といってもさしつかえないだろう。実行するためには、鉄砲を大量に持った武将1人、ある程度鉄砲を持った武将3人、白兵戦用の鉄砲を持たない武将1~2人、合計5~6人の武将を必要とする。かならずしも、上記の構成である必要はないが、頭数だけは揃っていないと困る。なお、各武将の兵数は、その合戦に参加する敵（平均の）の70%以上が望ましい。それ以下では、成功の可能性が大幅に低下する。

釣野伏せは即戦即決の戦法なので、だいたい10ラウンドくらいでかたがつく。したがって、攻撃と防御での特別な区別はない。大きな違いが出てくるのは、天候の違いによるものだけである。

晴の場合、「壱」～「参」の部隊には普通に鉄砲を持った武将をあて、白兵戦用の武将を別動隊に、残りを予備にする。このときの陣形は横陣が基本で、鉄砲が足りないときは、鉄砲を持たない武将を隣接ポジションにおいて、魚鱗か鶴翼を取るとよいだろう。ともかく、鉄砲を持った部隊は、合戦が始まつたらひたすら射撃し続け、敵を寄せつけないようにする。その間に、別動隊をしかるべき位置（右から3列目がベスト）に進めておく。そして、4~5ラウンドで敵が隣接して来なければ、1部隊だけ前進させ、白兵戦に持ち込む。この部隊はなるべく強力な方がよい。隣接した後は、編成が保っているうちに何度か突撃し、後攻のときに予備（鉄砲を持っている方）と交代する。そして、次のラウンドで先攻になったら、すかさず別動隊で攻撃し、射撃で敗走させるわけだ。先攻で交代しないとまずいときは、白兵戦用の予備と交代し、同時に別動隊を後退させる。敵が出てきたら、別動隊と突撃で敗走させることになる。

雨の場合もおおむね晴のときと同じだが、予備は最初から白兵戦用の方を使う方向で準備する。あとは白兵戦用の予備を使った場合と同じだ。ただし、雨の場合はコンピュータ側の思考で射撃がカットされるため、すぐに隣接していくから、兵力差に十分注意したい。

霧では、陣形の基本が魚鱗か鶴翼になり、白兵戦用の部隊を配置することに

なる。この部隊は、後攻を取ったラウンドにはかならず前進させる。そして、編成が保つかぎり突撃させ、危なくなったらさっさと交代させる。先攻のときなら鉄砲が少ないか持っていない武将と、後攻なら鉄砲を集中した武将と交代させるのがよい。そして、新手の一撃で敗走させるのである。

このように、晴以外では打撃力がやや落ちるので、一撃で仕留めることができないこともある。そうした場合、兵数で劣っていれば、即座に退却するべきだろう。

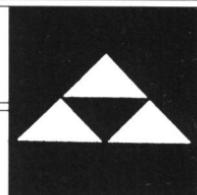
このほかにも、別動隊の攻撃を主体にした消耗戦など、さまざまな戦法が考えられる。こうした戦法を状況に応じて使いわけ、自分なりのパターンを見つければ、どのスタートポイントから始めても大丈夫だ。



### 3. 戦略・戦術各論

ここではスタートポイントそれぞれについて、その状況と具体的な対応策を考えてみる。基本的なテクニックはこれまでに述べた通りだが、それらをどのように活かすかということを、それぞれの状況に応じて、個別に論じていく。

#### ① 北条家



北条家は、スタートポイントの中では、比較的条件に恵まれている。

まず、当主の氏康が優秀であること。CPが2ケタになる大名家は、スタートポイントでも7家のみだが、北条家はそのうちの1つなのだ。その上、氏康は軍事能力も高い。

武田・今川との三国同盟によって、背後が安全なのも大きなメリットだ。基本的には周囲すべてが敵なのだから、この差は非常に大きい。しかも、南側は海で、実際には武蔵に面した東側以外、完全に防御されているのだ。

武蔵の大名がさほど強力でないことも、恵まれた点の1つだ。しかも、武蔵の石高の上限は、全国最高の80万石である。これを支配すれば、一躍関東最大の大名に成り上がるだろう。

武蔵の向う側には、上野と下総がある。ところが、この2国も大名家の勢力が弱く、ほとんど武蔵に入り込む力はない。つまり、北条が武蔵を支配することは、事実上保証されているのだ。

ただし、歴史上の北条家は、ゲーム開始の時点で、すでに武蔵の6割近くを制圧し、下総の一部にも進出している。つまり、システム上やむをえず相模1国に押し込めてあるので、ここまでかけて、歴史に追いつくだけなのである。実際、

このくらい勢いをつけておかないと、簡単に滅びてしまうのだ。が、ともかく、小大名レベルの間は、わりあいすんなりと進んでしまうだろう。

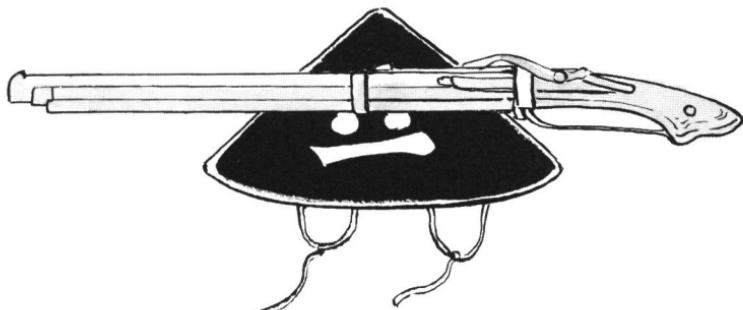
北条家の最初の試練は、だいたい戦国大名になる時期と前後して訪れる。その1つに、武田信玄が上杉謙信を越後に押え込んだまま、上野になだれ込んでくる場合というのである。これは非常に厄介である。武田家は同盟国なので、攻撃すれば威信や家臣の忠誠が下がるからだ。上野全体を取られないうちに、東半分だけでも押えておきたいところだ。

上杉謙信が北から押し寄せる、というケースもある。これは武田信玄の側面支援（コンピュータはそこまで考えていないが）が期待できるが、粘られると北条の方が不利だ。これは、次に述べるように、佐竹や里見の台頭を許すことになるからだ。厩橋城が強化できればいうことはないが、状況によってはスパッと諦めた方がよいかもしれない。

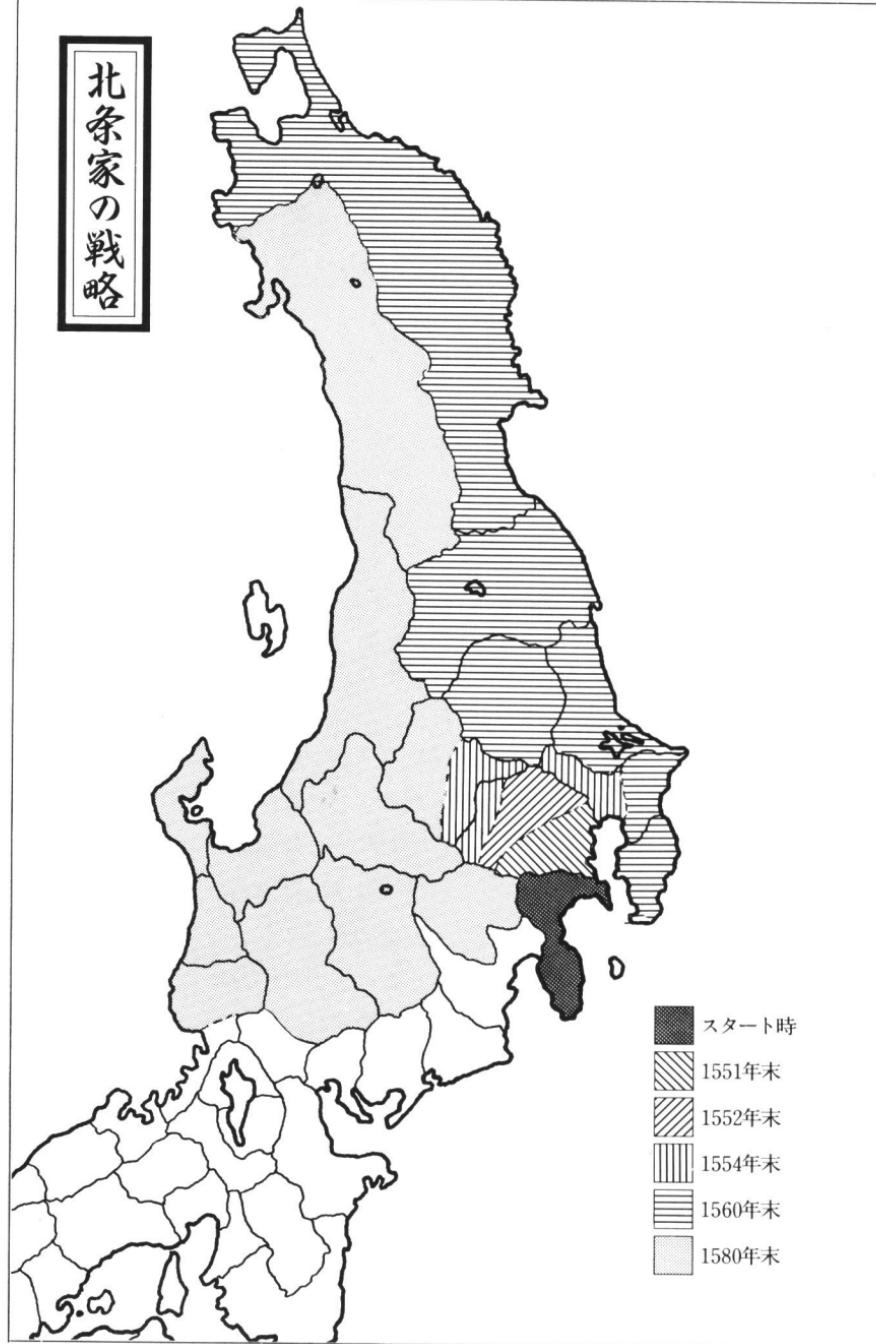
常陸の佐竹や上総の里見が大きくなってきたら、とにかく叩いて牽制しておいた方がよい。同盟を結ぶのだけは絶対避けたいので、なるべく頻繁に撃破して、戦力を減らしておくのがベストだ。1度叩きのめせば、後は主力を使う必要などなくなるから、上野攻略の途中でもそれほど負担にはならないだろう。

関東のほとんどを制圧できれば、おそらく周辺で対抗できる勢力は残っていないはずだ。三国同盟が健在なら、この隙に奥羽征伐に向かうとよいだろう。

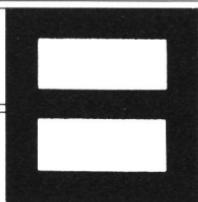
これ以降は、他の大名家の状況にもよるので何ともいえないが、同盟で出口がないときは、こちらから破棄することも考えるべきだろう。西日本の勢力と対抗するには、もう少し石高を増やしておかなければならぬからだ。



北条家の戦略



## ②今川家



今川家は、北条家とほとんど同じような状況に置かれているが、この場合かならずしも恵まれているとはいいがたい。まず、武田・今川との三国同盟によって、背後が安全である。そして、南側は海で、遠江に面した西側以外、完全に防御されている。ここまでにはほぼ同じといってよいだろう。しかし、ここからが大変な違いである。

当主の義元は、ゲーム中最高の内政能力16を誇っているが、いかんせん軍事が6で、やや迫力に欠けるきらいがある。今川家は配下の武将も全般的に軍事能力が低く、義元でもトップクラスなのだから、うっかりすると独立武将にも負けてしまうのだ。

遠江の飯尾家は、武蔵の扇谷上杉家に比べれば、数段劣る弱小大名だ。しかし、遠江の石高は武蔵のおよそ半分、上限でも37万石なのだ。これを支配したからといっても、武蔵を支配するのとはわけが違うのである。とはいえ、遠江は遅くとも1年半で支配できる。欲をいえば1年で制圧したいところだ。

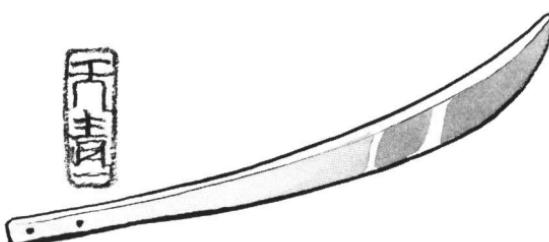
問題はその向う側の三河である。松平家の率いる三河武士は、東海最強の士気を誇っている。今川の全軍が押し寄せてても、そう簡単に滅びてはくれないだろう。ところが、その西の尾張では織田信長が急速に成長しているから、ここで手間取ると非常にまずいのだ。尾張は統一直後でも30万石程度にはなるが、駿河、遠江、三河の合計は、序盤では50万石ほどにしかならない。うっかりしていると、簡単に逆転してしまう程度の差にすぎないのである。したがって、三河は2年以内に確実に制圧し、尾張攻略の足がかりにしなければならない。

歴史上の今川家は、ゲーム開始の時点ではすでに遠江を支配し、三河も半分属国に近い形で服従させていた。今川家も北条家と同様に、システム上やむをえず駿河1国に押し込めてあるのである。歴史に追いつくまでに3年を費やすこ

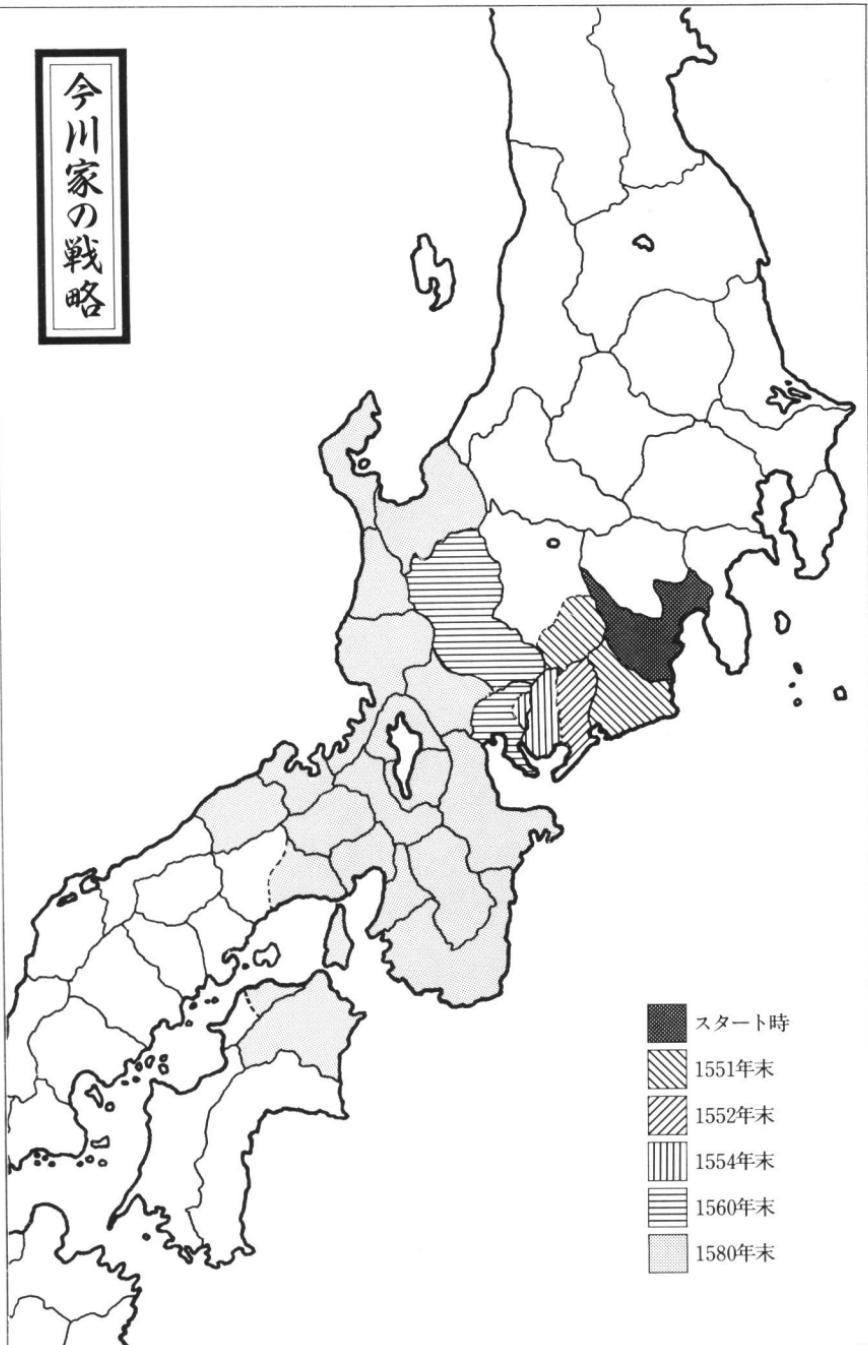
とになるのだ。これは、信長が生き残るチャンスをつくるための、意図的な足かせ（三河のこと）がはまっているためだ。実際、このくらい勢いを殺しておかないとい、信長は簡単に滅びてしまうのだ。

ともかく、小大名レベルの間は、侵攻方向が限定されているだけに、どうしても時間との勝負になりやすい。したがって、今川家の場合は、北条家の場合以上に武田対策に気を使いたい。尾張に侵入してからも、可能なかぎりすみやかに信長を撃破し、美濃で信玄の頭を押える必要がある。場合によっては、遠江攻略の間に南信濃の一部を占領し、出口をふさいでおくことも考えておきたい。南信濃への侵攻は、尾張を制圧した後のことまで考えると、美濃攻めの拠点に利用できるし、多くの点で有利である。多少無理しても、押えておいた方がよいだろう。

尾張攻略の後は、基本的に信長の足跡をたどっていくのが安全だろう。信玄が美濃に進んでいたら、囲い込んで同盟を破棄させるのも妙案だ。適當なところで、三国同盟が解消されるような体勢を作つておくと、のちのち便利なのである。順番としては、やはり信玄を先にし、甲信地方を制圧してから北条氏康と対決する方がよいだろう。状況によっては、氏康はほうっておいて北陸や近畿を抑え、西国勢との決戦に備えた方が無難なこともある。そのような場合には、石高も200万石近いはずなので、越前、北近江、伊勢に同時侵攻するくらいの余裕があるはずだ。いずれにしても、背後に大名が残った状態で西国勢と激突するのは、避けられるなら避けた方がよい。



今川家の戦略



### ③織田家



織田家は、多くの点で、非常に苦しい立場にたっている。今川家は3年程度で尾張に攻め込んでくるし、斎藤との同盟は、道三がすぐ死んでしまうから役に立たないのだ。

織田家の状況は、このゲームでは珍しく、ほぼ歴史通りに再現されている。というよりも、ゲームのシステム自体が織田信長の成長過程に合致しているのである。当時の信長の行動は、叔父の織田信光（ゲームでは独立武将）に清洲城を攻めさせておきながら、一転して攻め滅ぼし、清洲と守山を一举に手に入れることから始まった。ゲームでも、織田信光が清洲を攻めた隙に、空になった守山を攻めるのがベストだ。守山を落とした後は、清洲か犬山を目標にすることになるが、先に犬山を落とすのは得策ではない。清洲から守山にすり抜けられるから、防御すべき城の数が増えてしまうのだ。名古屋を空にしても、一向一揆の攻撃で落城することはないから、手堅く清洲を攻撃したい。尾張は城のルートが複雑なので、独立武将を攻めるときは慎重に狙わないと、結構簡単にすり抜けられてしまうのだ。

独立武将を各個撃破できれば、早ければ1552年の秋頃、遅くとも1553年の冬頃までには、小大名レベルになれるはずである。そこで問題となるのが、三河、美濃、伊勢のどこを目標にするかだ。

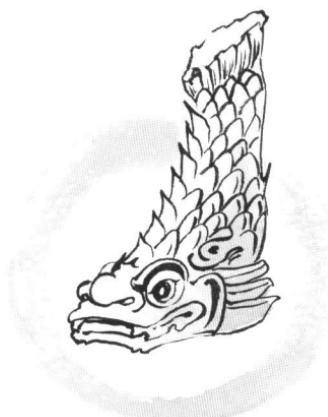
美濃は最初から国一揆状態で、尾張や伊勢、北近江の独立武将が逃げ込んでくる。そのため、斎藤家は小大名になっていても、すぐに外に出てくることができない。また、ひどいときは、独立武将に滅ぼされてしまうこともある。だから、攻めるときは独立武将に注意して、兵を送る必要があろう。最初の城はまず空の城を狙うのが上策だが、その城は普請しないでおく。これは、予想以上に独立武将が強力なとき、すぐに放棄することになるからだ。今川家を三河

の岡崎城辺りで阻止するか、同盟を結ぶかするまで、全軍を投入して美濃を攻めるのは危険である。なるべく、拘束されないように注意したい。

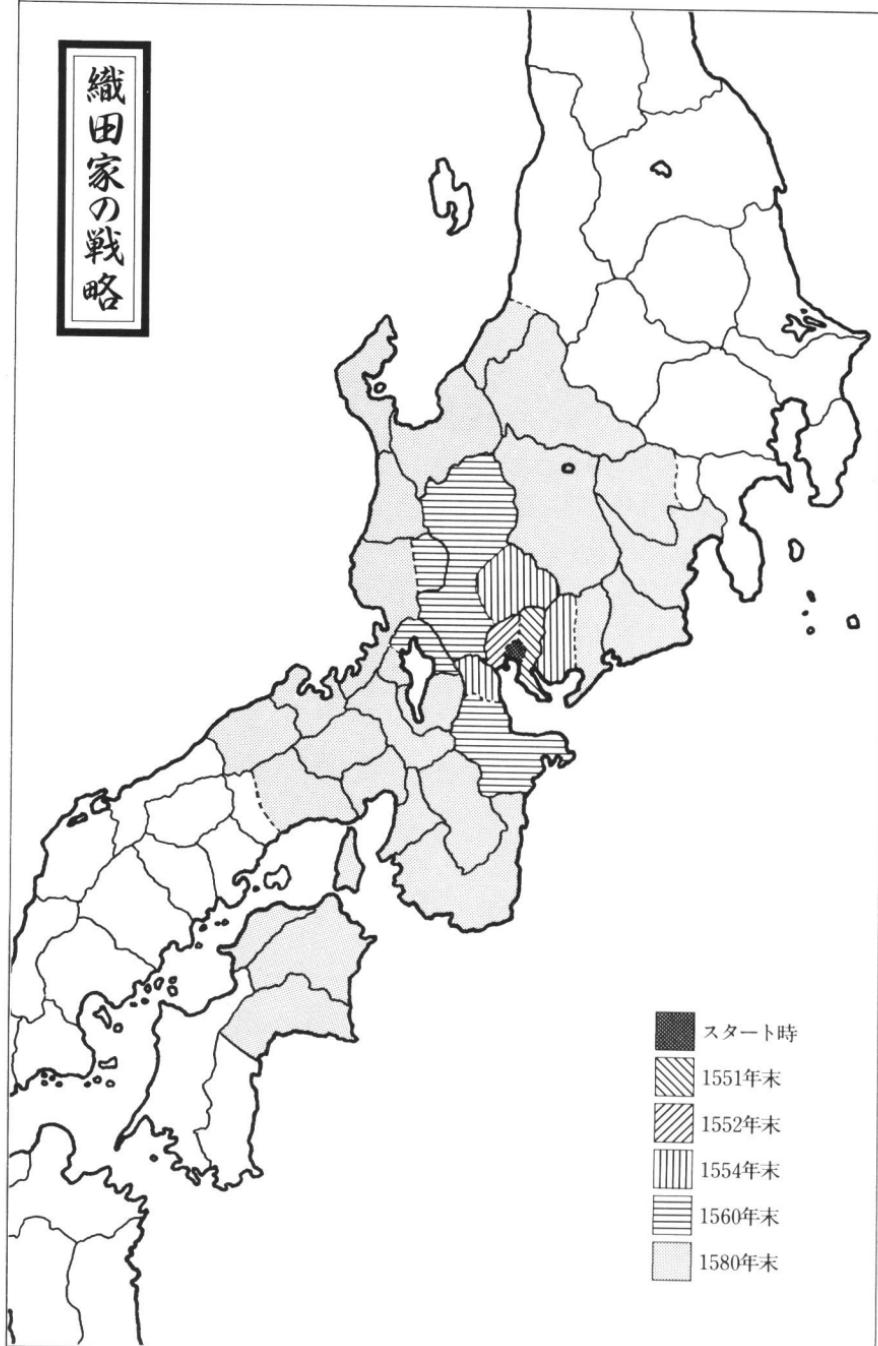
三河は、1553年の夏頃まで、松平家が頑張ってくれる。しかし、それ以降になれば、今川義元が尾張に侵攻するとみて間違いない。そこで、まず義元の正確な居所をつかむことが大切だ。義元が刈谷城にいるなら、そこを信長と主力（柴田勝家、佐久間盛重、滝川一益など）で攻撃する。このとき、守山にはかなり強力な部隊を置いておき、岡崎城からの攻撃をかならず撃退しなければならない。こうすると、刈谷城の部隊を破ったとき、岡崎の武将の数だけスタッフオーバーするので、うまくすると義元を討ち取れるのだ。とにかく、三河に攻め込んだら岡崎城を占領し、ここを強化して東の壁にする。これ以上先に進むと防御が難しくなるので、なるべく深追いしないように心がけよう。

伊勢は大国で、目標としては魅力的だが、尾張と同様に一向一揆が発生する。できれば美濃の後に回した方がよいだろう。もちろん、斎藤家との同盟が切れていなければ、こちらを先にするのもやむをえない。ただし、近畿の勢力が進出していたら、うまく退路を絶って殲滅し、側面を安全にする必要があるだろう。

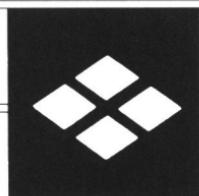
尾張、美濃、伊勢の3カ国を押さえれば、通常は120万石くらいになる。そうなったら、美濃岩村城と三河岡崎城を東の防壁とし、伊勢亀山城を扇の要に、一気に南北近江を席捲しよう。



織田家の戦略



## ④ 武田家

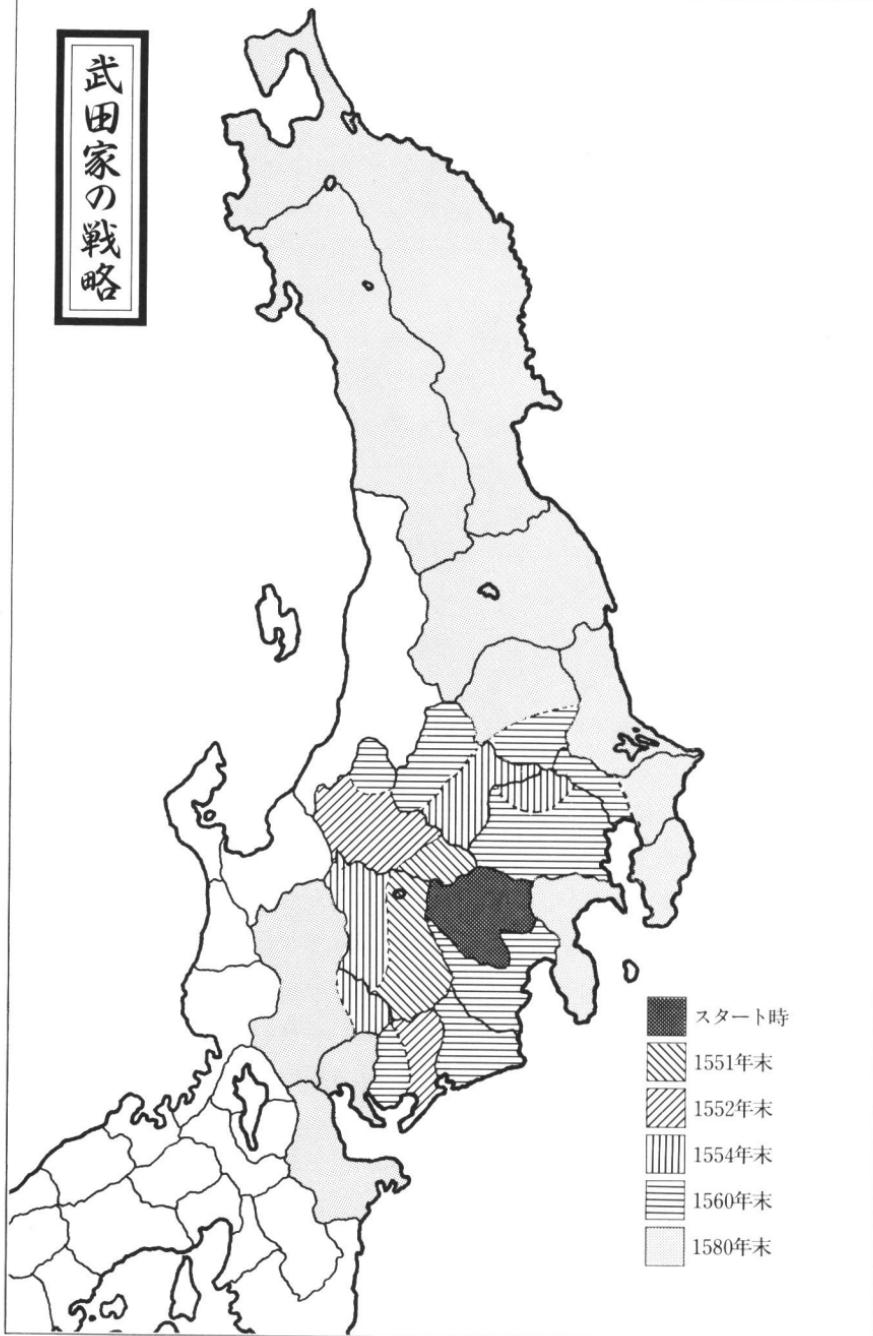


武田家の場合、三国同盟の恩恵を最大限に利用できる。南と東は安全で、北と西の2つの方向に進めるからだ。しかも、西の南信濃は南が今川領に接するため、防御の心配がない。そこで、まず南信濃の飯田城までは、1551年中に一気に攻め落とす。そして、その間に北信濃に足掛りを築き、村上義清との対決に備える。村上勢が小諸まで進んだら、内山城と南信濃の上原城から同時に襲いかかり、一気に決着をつけるわけだ。義清を討ちとれなくても、主力を潰せればそれで充分だろう。あとは、南北とも平押しに攻め潰せばよいわけだ。

武田家の場合、南北信濃を合わせて、ようやく50万石ほどにしかならない。しかも、石高の上限が低いので、これだけでは近隣の大名に対抗できないのだ。そこで考えられるのが次の3つの方針である。東の上野に進んで北条の頭を押さえる東進策。西の美濃に進んで今川との決戦に備える西進策。北の越後に進んで早期に上杉と決戦する北進策。このうち前の2つは、背後から上杉がちょっかいを出してくる可能性が高い。が、しかし、最初から北進策というのは下策である。スタート時に同盟国を持つ大名家の基本は、同盟国を太らせないことだ。この場合、潜在的により大きな脅威となるのは北条家である。北条家は、武蔵を制した時点で、60万石以上になる可能性が極めて高い。しかも、上野に進まれれば、武田は関東から締め出され、関東は北条の一人舞台と化すのだ。そうなっては、武田家の獲得しうる石高では抗すべくもない。それに比べれば、今川の尾張攻略は、織田の勢力次第にしろ、極めて長期化しやすいのである。

以上を整理すると、北進が下、西進が中、東進が上策ということになる。どの場合も共通するのは、上杉にてまとると大きくなれないことだ。北進策以外では、北信濃に適当な数の守備隊を置き、上杉との直接対決を避けるべきだろう。村上家は上杉と同盟を結んでいるから、場合によっては村上を滅ぼさずに

武田家の戦略



飯山まで追詰め、海津城を強化して「盾」にするという手も有効だ。それから、やはりどの場合にもいえることだが、同盟国の方（北進策では両方）はかなりの大国になるはずだ。相手から破棄してくるまでは、ひたすら反対方向へ領国を拡大し、対抗できるだけの力を養っておきたい。西国勢とぶつかる前に同盟国を滅ぼすことができれば、天下統一は時間の問題であろう。

武田家には、もう1つだけ、成功すれば極めて有効な、乾坤一擲の秘策がある。今川の先を越して三河を押さえ、今川が北条との同盟を破棄するようにしむけるのだ。そのためには、もちろん北条より石高が多くなければならない。これに成功すれば、北条は駿河との国境にも武将を配置せねばならず、武藏平定が遅れることになる。このとき、村上は滅ぼさずに盾にする。そして、北条がもたついているうちに上野を制圧し、武藏にもくさびを打ち込んで囲い込んでしまうのだ。これに成功すれば60年頃には1000万石を越え、足利將軍家のイベントで勝利条件を達成できるはずだ。もちろん、順調に官位をもらえれば、それ以前にもチャンスは十分あるだろう。

## ⑤ 上杉家



上杉家の場合、越後統一に時間をかけることが許されない。北陸は雪国であるがゆえに、春と冬の合戦はあてにできないのだ。スタートの時点で、上杉家の支配率は45%。これでは城1つ落とせば50%を越え、国一揆状態になってしまう。そこで、最初の目標は新発田城の方が安全ということになる。中越まで2本だった街道が、この新発田城で合流しているからだ。下越（揚北）の独立武将が合流しても、ここで守れば問題はない。坂戸城を先にすると、3人の武将が合流するうえに、防御しなければならない城は2つに増える。どう考えてもこちらの方が効率が悪いのである。

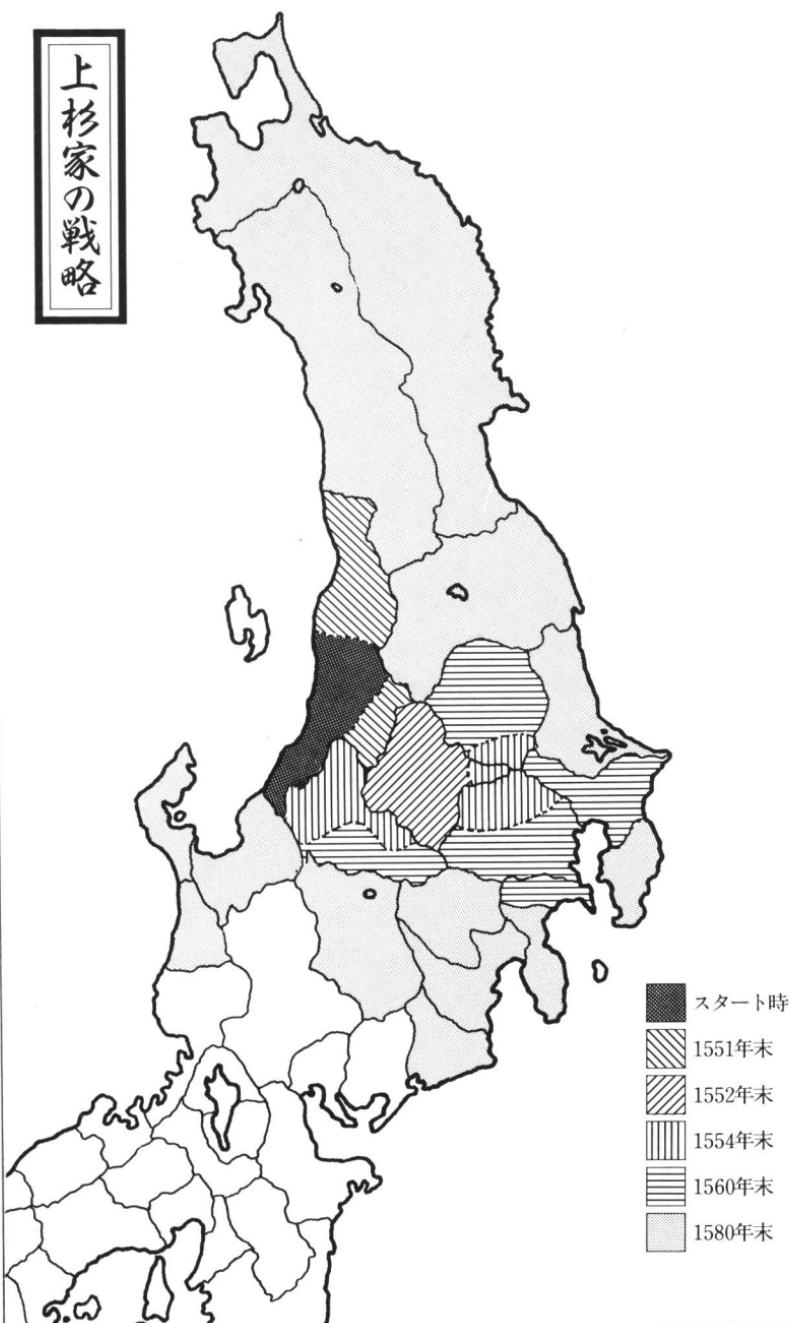
小大名になってからの問題は、初期設定の同盟がリミットいっぱいの3つまで

結んであることだ。そのため、進むべき方向が南の上野と西の越中に絞られてくる。出羽にも進めはするが、城が大きいのと雪が降るので、平定に時間がかかることは、誰が見ても間違いない。西の越中も雪が降るので、基本的には上野に行く方がメリットが多い。ただし、余力があれば、同時侵攻も悪くないだろう。また、すでに北条と武田の草刈場と化していれば、北陸西進の方が無難ではある。ともかく、北陸方面は加賀まで進むことが第1目標で、その後は状況しだいということになるだろう。

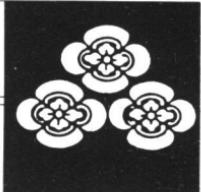
問題の関東平定だが、これは上野さえ押さえれば、後は順調に進むはずだ。たぶん村上家は滅びているはずなので、北信濃に兵を入れて武田を引き揚げさせ、その間に北条と決戦すれば楽勝である。もし、上野に北条も武田もきていてなければ、一気に蹂躪して、武藏、下野、北信濃までなだれ込めばよかろう。大規模な部隊が編成できるようになれば、北条や武田ごときに遅れを取る越後勢ではない。南下して北条、佐竹、里見といった輩を滅ぼし、東北に遠征して版図を広げ、関東以北を支配することになる。それ以降は、東海、東山、北陸の三道併進で上洛し、勝利条件を達成するまで前進することになろう。

こう書くと簡単に思えるが、上杉がきついのは、小大名になった直後、他国に攻め込むときなのである。まず、春日山城が直接北信濃に接しているため、無防備にできない。越中侵攻のときなど、ここを維持できなければ分断されてしまうのだ。それから、上野に攻め込んでいるときなど、越後に雪が降って援軍できなくなることもある。そこで負けたりすると、せっかく積み重ねてきたものが、水泡に帰してしまうわけだ。それにしても、絶対にまずいのは、合戦で負けることだ。負けるくらいなら、逃げた方がよい。とにかく、一步でも二歩でも、国外に出て戦うのが鉄則である。国外なら、負けそうなときは逃げてしまえばよいからだ。越後の城を取られた場合には、雪に邪魔されて即座に反撃できないこともありうる。その間に普請されたりすると、ますます厄介になるので、越後だけは鉄壁の守りを固めておきたい。

上杉家の戦略



## ⑥ 朝倉家



越前には一向一揆が2つもあり、その兵数がまた馬鹿にならない。ともかく、これを潰してからが勝負なので、なるべく早くかたづけてしまいたいものだ。この程度の一揆に負けることはないが、合流されると危ないので、その点だけは注意した方がよいだろう。

朝倉義景の軍事と内政の能力は、30歳以降の行状に合わせて設定してあるので、本当はこの当時ならもう少しましめたはずである。しかし、朝倉宗滴(朝倉教景：義景の後見役)が死ぬと能力が下がるなんてことはできなかつたので、最初から馬鹿殿になってしまった。ちなみにCPの量は、スタートポイント中最底である。とにかく能力が低いので、CPが足りない。したがって、兵の募集と移動でほとんど使い切ってしまうのだ。だから、なるべく無駄な動きを減らし、必要最低限度のコマンドを厳選して、計画的に実行していく必要がある。これは非常に難しいことだ。

小大名になると、最初に考えなければならないのが、浅井家との同盟をどうするかである。浅井を六角との間の壁にするならば、美濃か加賀に進むことになる。しかし、浅井を潰すのであれば、早い時期に北近江の諸城を攻めとり、小谷城に押し込めてしまった方がよいだろう。このあたりは好みの問題だが、将来邪魔になることだけは確かなので、適当な時期に滅ぼす準備だけでも進めておくべきだろう。

浅井をどうするにしろ、いずれ戦わざるをえないのが、越後の上杉である。したがって、加賀までは絶対に兵を進めておく必要がある。CP不足で複雑な街道に対応できないから、戦場は一本道の方がよいのだ。場合によっては、越中まで進むのもよいだろう。

朝倉は丹後の一色とも同盟している。これは小国だし、ほうっておいてもい

ずれ破棄してくるか、勝手に滅びるので、原則として相手にしない。

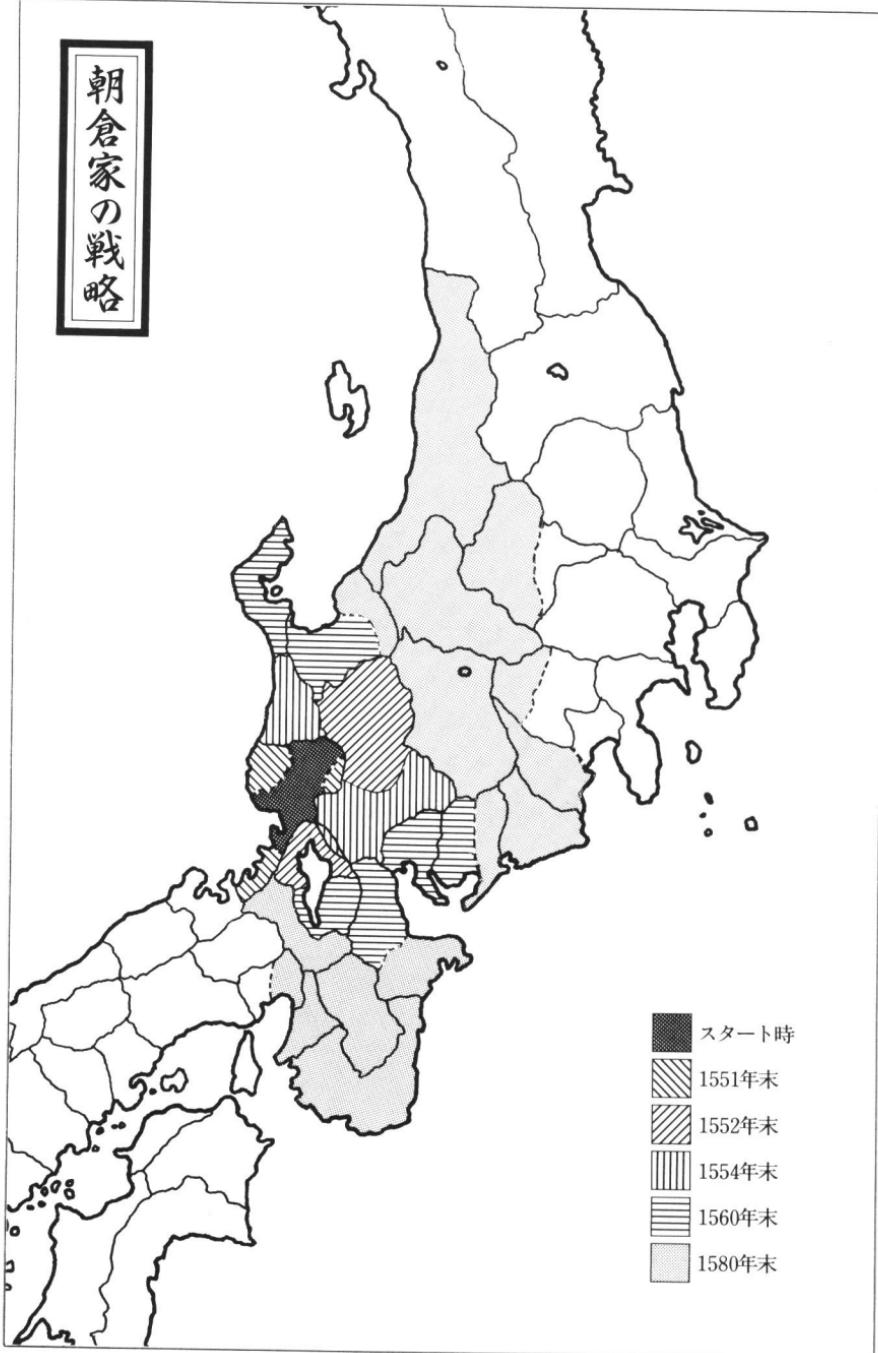
美濃の斎藤は、独立武将や織田、武田などとの抗争で、たぶん疲弊しているはずである。場合によっては、すぐに滅びてしまうこともあるので、他に先んじて攻め取ってしまいたい。ただし、美濃の街道は、尾張からの攻撃に分断されやすいので、尾張攻略と合わせて行なうとよいだろう。

朝倉の序盤の敵は、この織田家と近畿の3大名（六角、三好、松永）のどれかである。これらと対決する場合も、なるべく街道の集中した城で迎え討ち、移動のCPを節約するように心がけたい。領国が広がると、CPが不足して戦力の集中が難しくなる。したがって、次の目標に近づくような攻撃の進め方で、壁になっていっせいに攻めるのがよいだろう。敵を孤立させて、殲滅するような複雑な機動は難しいので、隙間はつくらないようにするべきだ。

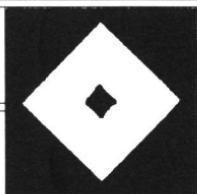
朝倉家は、当主の義景ばかりでなく、世継ぎ（従兄弟たち）も負けず劣らずの無能ぞろいなので、将来も真っ暗である。しかも、義景はまだ若いので、そう簡単には死がないだろう。どうしても不満な場合は、世継ぎともども適當なところで始末してしまうしかない。尾張を占領して、うまく秀吉でも家臣にできれば、これが成り上がってくれるだろう。しかし、そこまでせずとも、天下統一のチャンスはあると思う。



朝倉家の戦略



## ⑦ 三好家



三好家の場合、阿波の細川、讃岐の十河は同盟国である。しかし、阿波の洲本、勝瑞両城は攻め取っておきたい。特に洲本城は摂津へのバイパスなので、かならず抑えておく必要がある。河内からの入口には、初期設定中最大の大坂城（40レベル！）がそびえたっており、問題にならないからだ。大坂城攻めは暇なときにやることなのだ。

序盤における三好家の最優先目標は山城である。山城の中央に位置する二条城を占領し、対六角の拠点とするのだ。繰り返し説明してきた通り、ルートが広がってしまうと、防御上かえって不利である。特に三好家の場合は、大和の松永家を放置しておくと、後々やっかいなことになりがちである。したがって、大和攻略の軍勢を早期に捻出する必要上、無秩序な進撃は控えねばならない。

山城進行は大和攻略の下準備としても重要である。河内から大和への入口には、松永家の信貴山城11レベルがそびえ立っている。これに対して山城からの入口は、レベル8の多門山城である。初期の少ない兵力で攻撃する場合、この差は少なからぬものがあるのだ。大和は紀伊から進入するのが一番楽なのだが、紀伊自体の攻略が困難（すべての城がレベル9以上）なので、なるべく山城経由で攻撃したほうがよいだろう。

山城は、勝利条件にからんでいるため、コンピュータ大名の目標になりやすく設定されている。場合によっては、無理せずに直接大和を攻めるか、阿波を経由して摂津、丹波を攻略する方が無難かもしれない。ただし、その場合は、若江城を強化し、六角の侵攻に備えることが重要だ。いずれにしても、三好家と最初にぶつかる大勢力は、六角家だと思ってまず間違いないだろう。

三好の勢力が増し、六角の勢力が衰えると、朝倉が大きな勢力を持つようになる。六角の北近江進出が起こらないからだ。したがって、中盤の決戦は、朝

倉と美濃か北近江で行なわれるだろう。これを蹴散らせれば、近畿一円に比べる者とてない大勢力になるはずだから、事実上の天下分け目の決戦である。

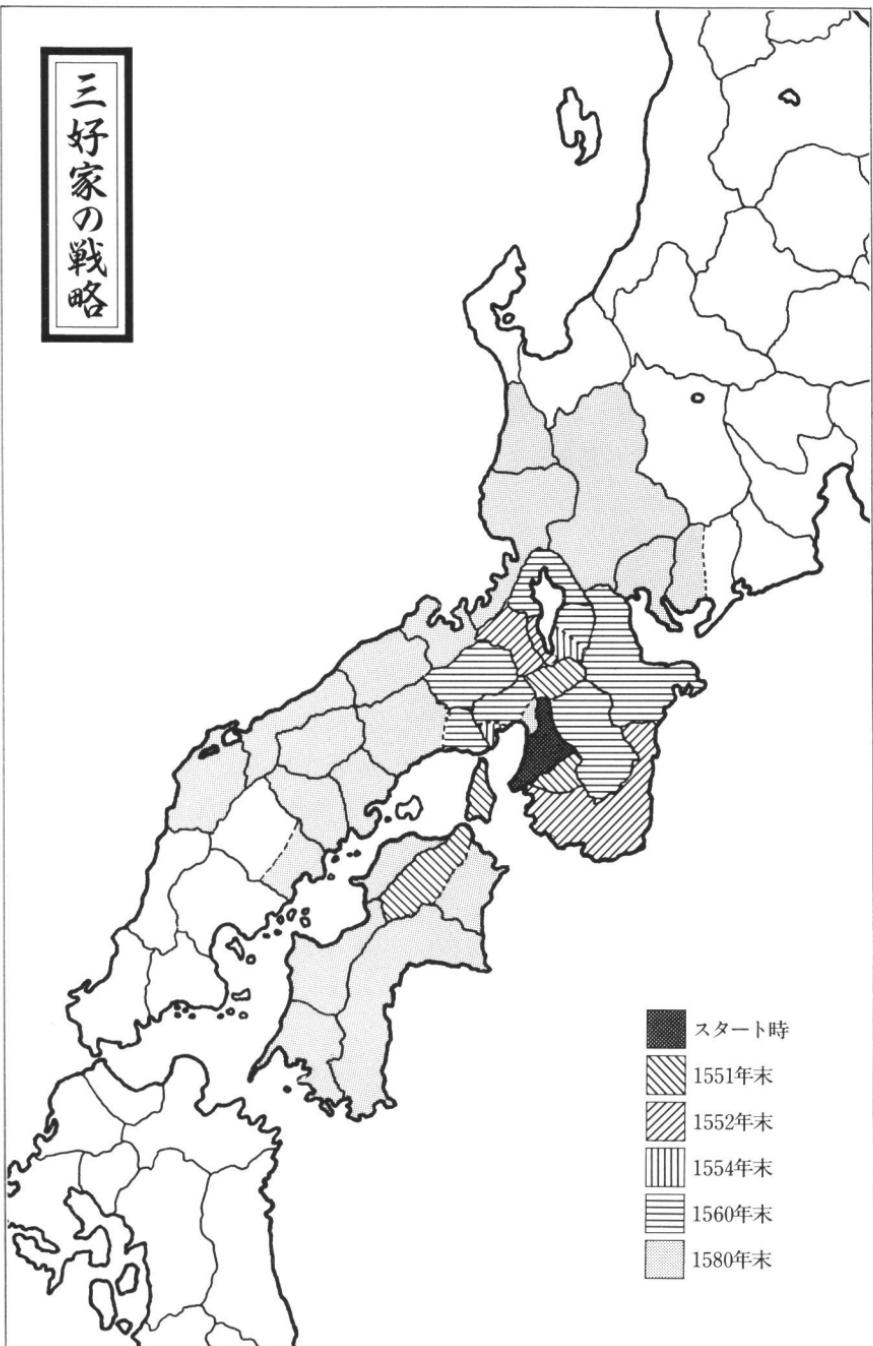
もちろん、すでに九州や関東、北陸に巨大な大名が現われていれば話は別である。近畿の大勢力は、両側から叩かれるので、終盤は非常にきつい。この場合も、どちらが大きいかで目標を決め、先に倒すべき大名をすばやく粉碎し、返す刀で一気に攻め滅ぼさねばならない。さもないと、どちらか一方につ引っ掛かっている背後をもう一方に攻め込まれ、腹背に敵を受けることになるからだ。

まだ他の大名が残っているときなら、どちらかと同盟を結び、その隙に何とかならないわけではない。しかし、そう都合よくいかないときは、少し下がって守りやすい位置の城を強化し、それで時間を稼ぐしかないだろう。

三好家は一族や世継ぎが多いが、能力は小さくまとまって(6~8)いる者が多く、政治能力が優秀な者はほとんどいない。世継ぎはとくにその傾向が強いので、長慶の死後はCPも不足しがちになるはずだ。1570年頃までには、天下の形勢を決定的にしておきたいところだ。



三好家の戦略



---

## ⑧宇喜多家

---



宇喜多家の状況は、はっきりいってスタートポイントというには厳しいかもしれない。当主1人で始めるのは龍造寺も同じだが、武将が集りにくいのだ。そのため、序盤の城攻めは遅々として進まず、はかばかしい成果が上がらない。小大名になるまでは、なるべく武将を捕まえる方向で、城攻めを行なうことになるだろう。

小大名になるまでに、独立武将を全員捕えたとしても総勢で5人。これで攻め取れるのは讃岐くらいしかない。しかし、讃岐は攻めてはならない。ここを攻めると三好が攻めてくるからだ。播磨と美作、備中が狙い目だが、美作は尼子が、備中は毛利が来そうなので、最初はやはり播磨を狙うのが無難だろう。ただし、尼子が同盟を申し込んできたときは、すかさず受けておいて、美作に進出する。三ツ星城で分割しておけば、播磨は1人占めにできるからだ。ただし、行き先がなくなると、尼子の御機嫌を損じることになるから、自分の勢力が小さいうちは、適当に妥協した方がよいだろう。

で、播磨攻略のことである。ここは大名の浦上が結構強い。中国地方のどうでもよい大名家の中では、屈指の強さである。ようするに、統一が進んでいると、宇喜多の武将数では対応しきれないこともありうる、ということなのだ。備前に湧いて出る武将たちはそれなりの兵数なので、これを逐次投入するにしても、ちょっときついだろう。ということで、平定するのに2年近く費やしてしまうはずだ。尼子と同盟できなければ、その間にたびたび攻め込まれているはずだから、兵力的にはかなり苦しいだろう。

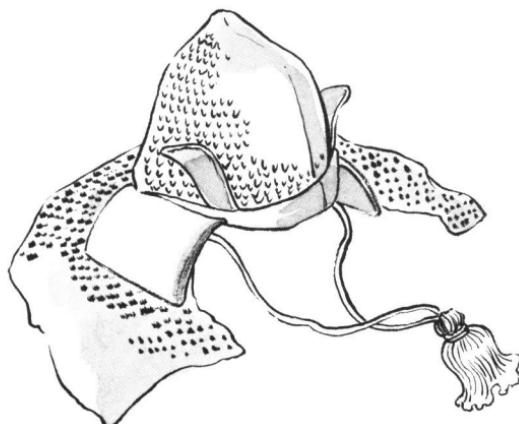
ともかく、播磨を支配すれば、合わせて50万石以上になるはずである。武将もそれなりに集っているだろうし、いよいよ尼子との決戦である。ただし、ここでも同盟できるなら、それで何とかさせたい。穩便に処理して、摂津、但

---

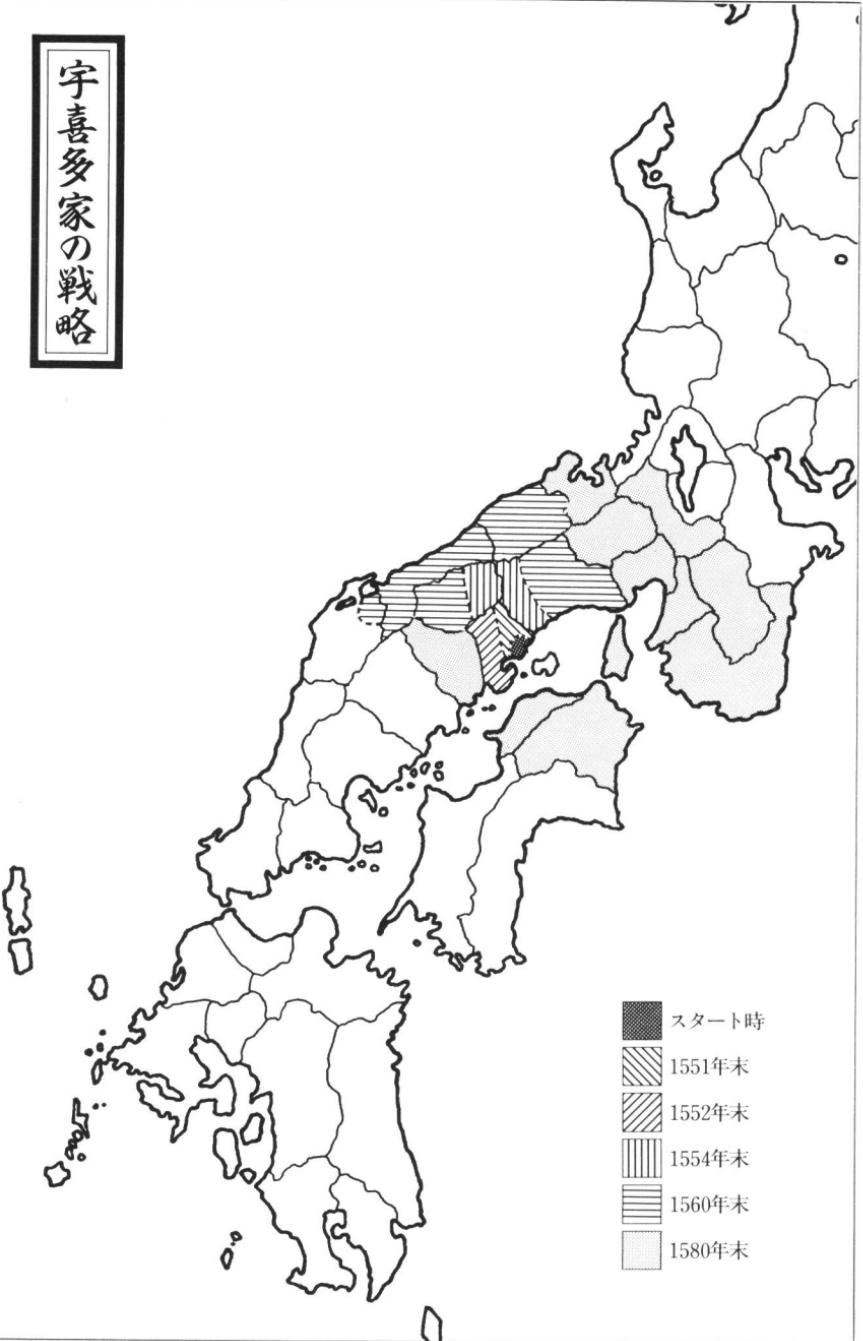
馬の方に進む方がよいのだ。毛利が大きくなっていたら、やはりこれと同盟して時間を稼ぎ、東へ進むようにしたい。もっとも、そうしているうちに行き場がなくなり、どこかで同盟が破棄され、再び混沌の支配するところとなるのだが……。ともかく、近畿の勢力が大きくなる前にこれと戦うか、毛利、尼子などと中国地方を争うかを決めねばならない。そして、どちらの場合にしろ、当面の敵以外は同盟で無力化するなどの措置をとるべきだろう。

このように、宇喜多はついたり離れたりが頻繁で、みごとに「戦国の小大名」している。たまたま中国地方が、小大名のひしめき合っている土地柄なのかもしれないが、とにかくすごい勢いで同盟が破棄される。うまく生き残るには、この同盟の流れを渡るコツをつかむことだ。ちょっと油断すると、たちまち同盟国に取り囲まれてしまう。したがって、その進む先、手切れになりそうな大名家の動向をつかみ、うまく破棄させるようにしむけるのだ。適当な勢力になれば、後はそれほど難しくないだろう。

宇喜多家の世継ぎで使えるのは、弟たちだけである。子供の代になるとあきれるほど無能なのだ。だから、兄弟3人で天下を取れないときは、世継ぎを皆殺しにしないかぎり、非常に苦しい展開となるはずだ。



宇喜多家の戦略



## ⑨ 毛利家



スタートの時点で、毛利家は尼子家と同盟している。だから、石見や備後を尼子に取られるのは、可能なかぎり阻止すべきである。ただし、周防の陶家と同盟しないかぎり、うかつに国を空にすることはできない。原則として、陶との同盟は、毛利にとって歓迎すべきことである。九州勢力の防波堤となるし、やたらに大きくならないからだ。しかし、尼子と陶に囲まれそうなときは、やめた方がよいだろう。

同盟しない場合、尼子との同盟を最大限に活用し、先に周防を攻撃する。序盤の陶の目標は、おそらく兵の少ない大内になるはずだ。そこで、陶が長門に攻め込んだ背後から、全軍で叩くのである。後は、なるべく短期間で陶を滅ぼし、勢いで長門まで平定する。続いて、尼子が手を出していなければ、石見や備後にも手を広げて行く。さらに余裕があるなら、伊予を攻めて讃岐にまで進み、備前進出の拠点とすればよいだろう。こうして、中国・四国地方にある程度の勢力圏を築いたら、その兵を率いて九州の争乱に介入するわけだ。この時点で、総石高も100万石程度にはなるだろう。

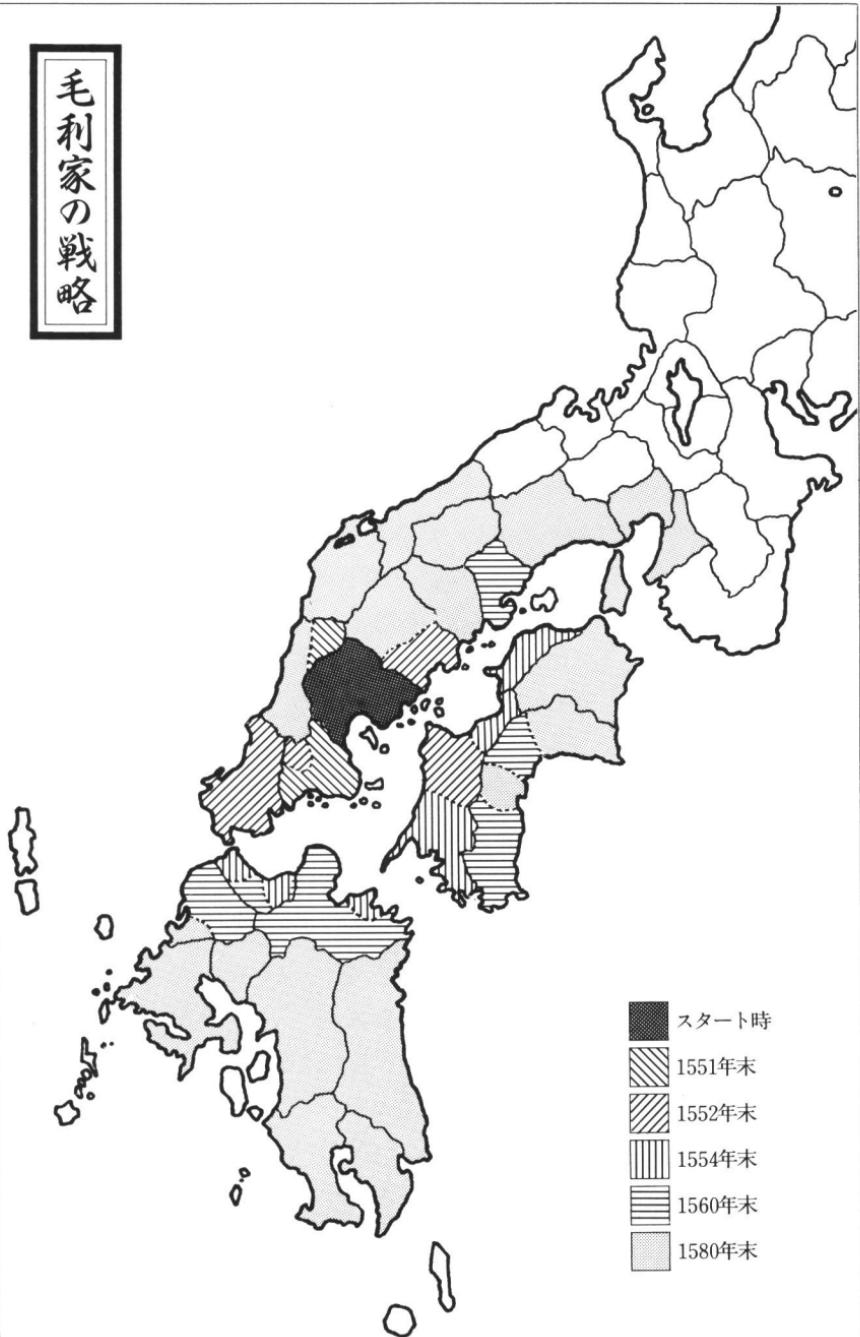
というわけで、戦国大名になって最初にすべきことは、九州平定である。陶を滅ぼし、防長2国を押さえた時点で、ただちに九州へ渡る手もなくはないが、兵力が同じでは九州勢と互角に渡り合うことができない。だから、兵力を蓄えて行なった方がよいように思う。毛利が100万石になる前に、九州に統一勢力ができるとは考えられないからだ。ともかく、九州には大友、龍造寺、島津の三家によるせめぎ合いで、無茶苦茶になっていると思う。毛利としては、伊予、長門、周防の三国から攻め込んで、大友にとってかわることをめざすわけだ。大友が滅びていれば、大友の旧領を奪うことになる。この間、残った2勢力が伸びすぎないように、十分注意する必要があろう。



九州に足がかりを築けば、後は楽勝である(たぶん)。一挙に攻め寄せて、まとめて滅ぼしてしまおう。このとき、どちらか一方と同盟を結んでおけば、非常に楽な展開となるはずだ。

ところで、毛利元就はスタート時からそれなりに高齢である。いつ死ぬかわからないので、重要な同盟はタイミングを考えてから、結んだ方がよいだろう。元就が死ぬと、3人の息子のうち、長男の隆元が後を継ぐ。隆元は結構優秀だが、元就の頃と同じ調子でCPを使えば、たちまち足りなくなってしまうから要注意である。弟の吉川元春、小早川隆景はもっと優秀だが、隆元を殺したりしては大変なことになる。隆元の子の輝元は、親や祖父に似ず、あんまり良い評価を受けていないからだ。隆元で我慢していても、十分天下は取れるはずだ。隆景より下の弟たちも、その子供たちも、やや小振りだが、使える水準には引っかかっている。毛利の一族も、三好一族よりやや上くらいにまとまっている。優秀な武将を探しまわるよりは、一族でまかなった方が、手間がかからないかもしれない。

毛利家の戦略



---

## ⑩ 大友家

---



九州で最初から小大名レベルなのは、大隅の肝付家とこの大友家だけである。大友家の状況は、隣接する小大名がいないことや、優秀な武将がそろっていることなどで、いっけん良さそうに思える。しかし、日向の伊東家と同盟している関係で、豊前、筑後、肥後、伊予の4カ国しか攻められない。いちおう、日向の北にある県城は独立武将の城だが、これを落としても微々たるものである。

こうした状況から、次の4つが代表的な戦略となる。1つは、豊前に侵攻して、本州の勢力が入り込むのを防ぎ、筑前、肥前と進んで行く。2つ目は、筑後を攻略し、龍造寺が大きくなる前に肥前を攻める。3つ目は、肥後を攻め取って、島津と龍造寺の間に入り、弱体な方から各個撃破する。最後は、伊予に攻め入って四国を平定し、ここを拠点に中国、近畿を攻める。このうち、最後のはちょっとまずい。肥沃な九州をあらかた放棄することになり、龍造寺や島津が勢力を伸すことにもなる。そこで、残りの3つについて、考えてみよう。

豊前から逆時計回りに九州を蹂躪するという第1案は、島津の勢力が伸びやすく、龍造寺が小大名になる余裕を与え、しかも、陶や毛利、尼子などの攻撃を背後に受ける危険が大きい。したがって、下策である。

筑後は龍造寺に近く、運さえよければ、豪族レベルのうちに、龍造寺を倒すことができる。また、龍造寺を滅ぼすまでの時間を短縮でき、島津が攻め込んでくる前に、決着がつく可能性が高い。したがって、これを上策とする。

肥後には甲斐宗運（軍事13）という独立武将がおり、早期に攻め込むことで、これを捕えられる可能性が高くなる。しかし、全体を平定するにはかなりの時間を要し、龍造寺に筑後侵攻の余裕を与えることになる。ただし、島津の領国を分断しやすくなり、龍造寺の本国を直撃することが可能である。したがって、これが中策ということになろう。

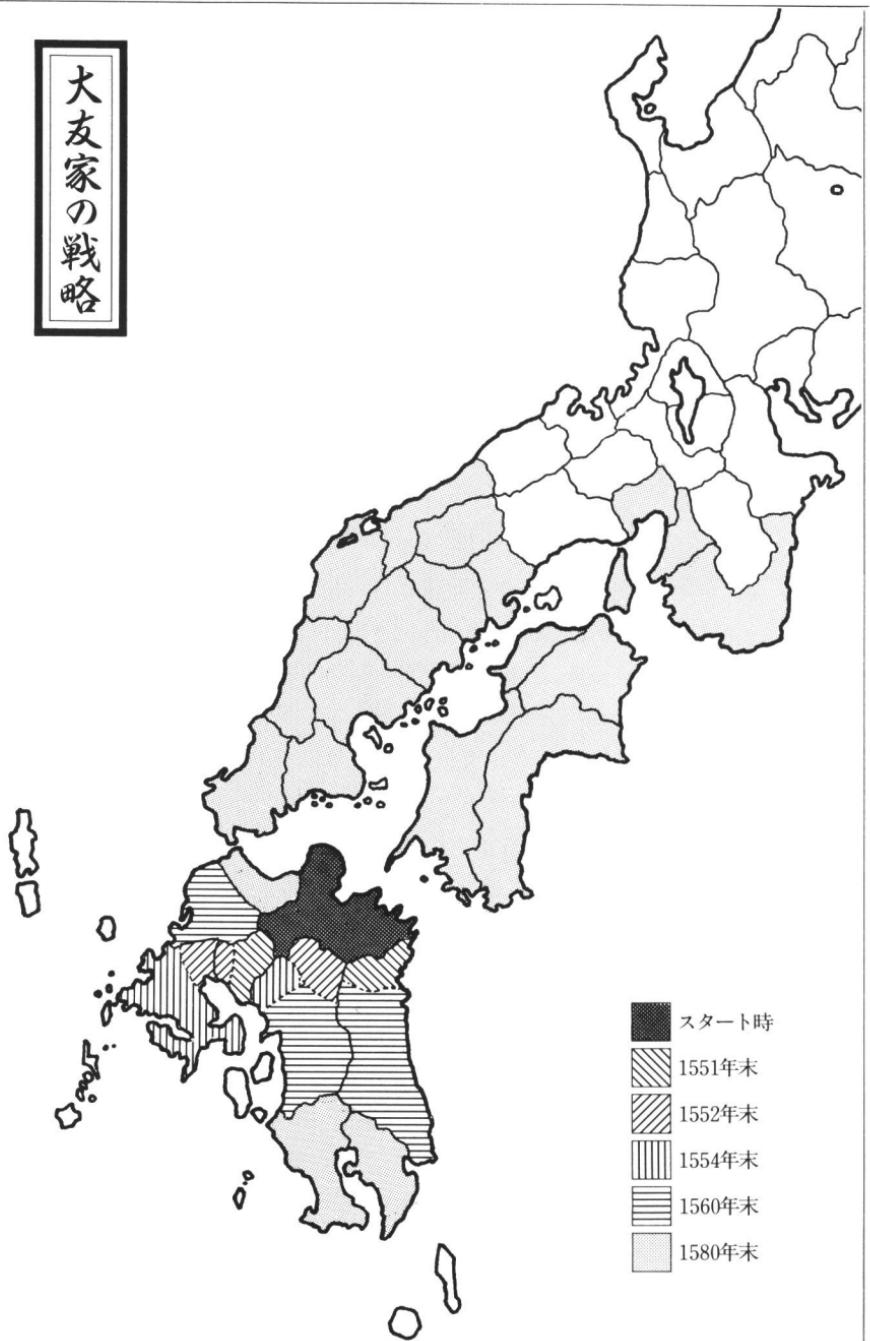
---

以上、上中下策の意味は、単にリスクがどれだけ大きいかで決めたものである。最初の豊前侵攻も、佐伯城の守りを固めておけば、上策に変りうる性質のものだ。その程度に考えてもらいたい。もっとも、単純に所要時間だけで考えれば、やはり筑後侵攻がベストである。このように、九州の大きな勢力を潰すことによって、九州平定は順調に進むだろう。

九州を平定したら、いよいよ全国征覇への第一歩、中国・四国地方への侵攻を開始する。この時点で中国地方に大勢力があれば、すでに北九州で戦闘状態に突入している可能性が高い。したがって、そういう勢力が存在するのであれば、まずその勢力を攻撃すべきだろう。正面から攻撃して、一步一步前進することになるが、それはそれでやむをえない。敵の主力を拘束できればよいのだ。そして、その間に四国を席捲、備前から一挙になだれ込んで分断、各個撃破するのである。そもそも、この地方は国ごとの城数が少ないので、非常に速いペースで進撃することができる。ここに大きな大名がいなければ、短期間で制圧し、勢いにまかせて上洛することとなろう。



大友家の戦略



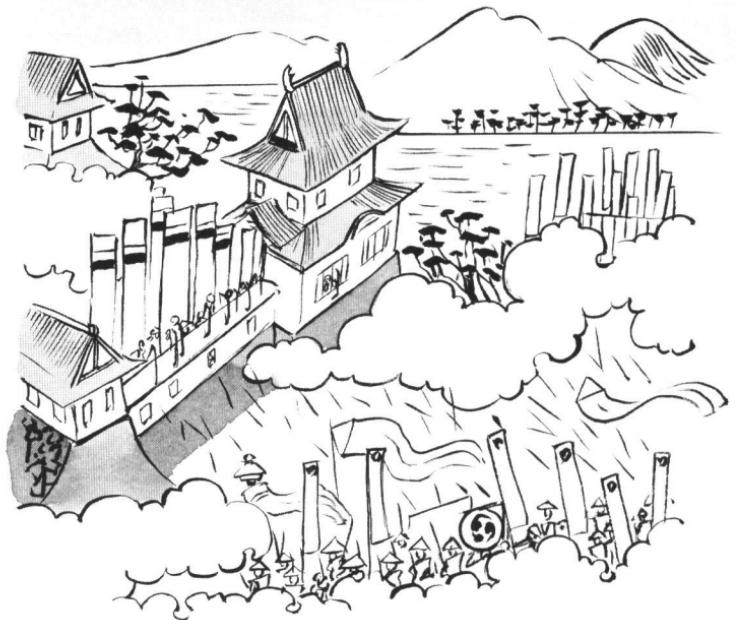
## ⑪ 龍造寺家



龍造寺家の場合、当主1人で始めなければならない点が、大友や島津に比べて出遅れる原因となっている。国内をざっと見渡すと、勢福寺城だけが孤立しており、他の3つの城はつながっている。しかし、基本にしたがって分断しようとすると、武将が不足するため、守り切れなくなる可能性が大きい。一応、1551年中に一族の家就が出ることになっているが、乱数しだいなのであてにはできない。そこで、防御正面を最小限にするという、もう1つの原則にしたがい、まず勢福寺城から攻めるのがよいだろう。このときうまく江上武種を家臣にできれば、次は島原城を目標にする。ここに有馬義貞を捕えられれば、後は総がかりで攻め潰すことができるだろう。

運さえよければ、1552年の前半までに肥前を統一できるはずである。最悪の場合はどうなるかわからないので無視するとして、大友の筑後平定は1552年中に終わるはずだから、かなりきわどいタイミングだ。しかし、肥前が平定される方が1ターン分くらい早いはずである。その差を利用してただちに筑後柳川に押し出し、大友の先手を擊破するくらいのことはできるはずだ。ただし、兵の募集が追いつかないはずなので、互角の戦力なら引きあげた方が無難である。

ある程度の兵力が集まつたら、筑後の攻略と平行して、筑前か肥後に攻め込む。こうして、正面の敵と対しながら石高を稼ぎ、最終的には大友を駆逐するのだ。石高や町の規模を考えれば、この場合筑前から攻めるのが正しいようと思える。しかし、肥後は直接大友の本拠地である豊後に接しているなど、いろいろと都合がよいのである。それに、肥前は初期配置や新たに出てくる武将が、豊後、肥前、薩摩と並んで非常に優秀なのだ。武将が欠乏ぎみの龍造寺にとっては、これだけでも十分侵攻の理由になるだろう。それはともかくとして、肥後の大半を押さえると、島津と国境を接することになる。そこで、あととの

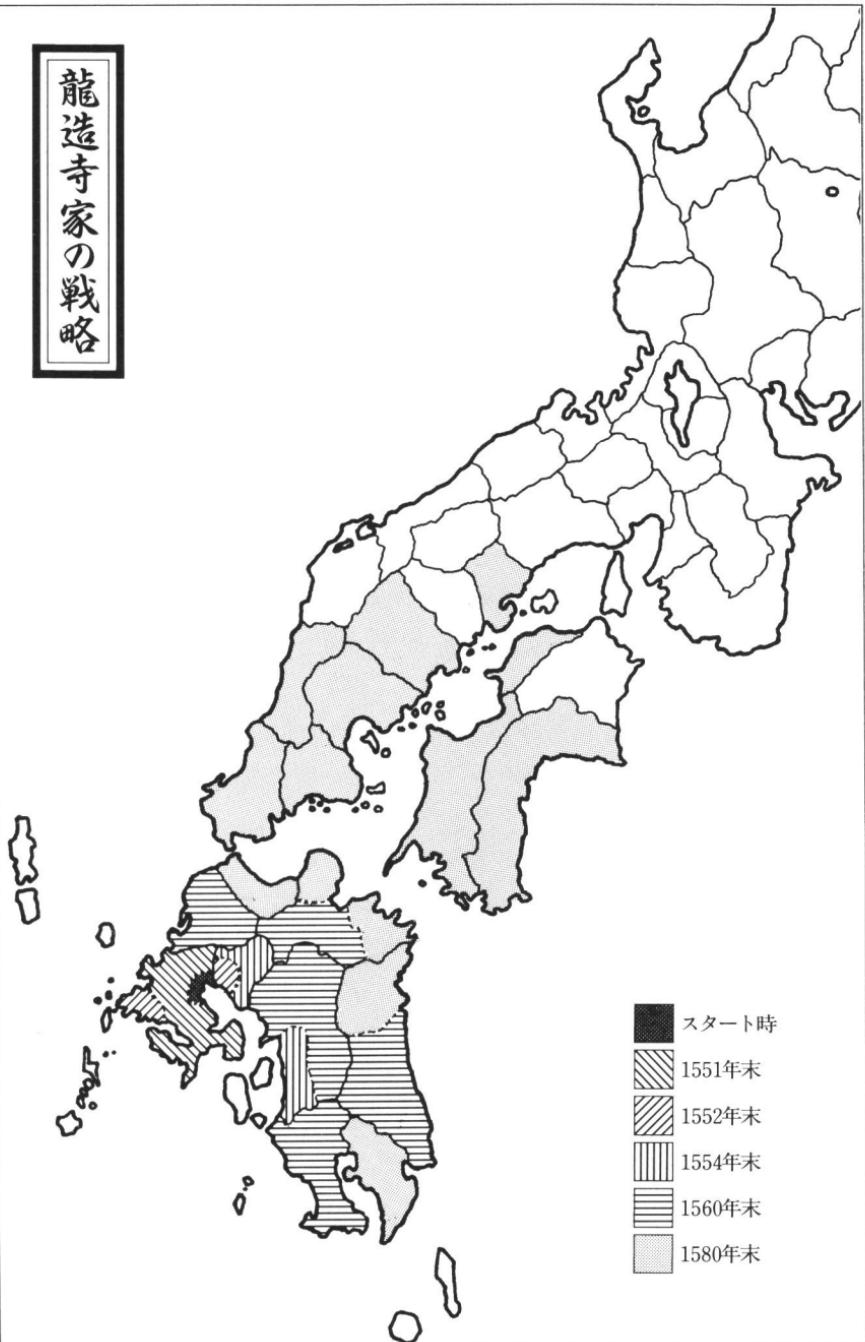


ことも考えて、島津とは同盟を結ぶことにした方がよいだろう。背後を安全にできれば、北部に兵力を集中できるわけだ。

こうして九州西北部（筑前、筑後、肥前、肥後）を制圧できれば、次は豊後、薩摩など、大友や島津の本拠地を叩き、九州全土の制圧に取りかかることになる。このときには、石高も120万石程度になるはずで、戦国大名レベルになっているだろう。しかし、安全策としては、島津とは同盟を結び、大友から順に各個撃破していく方がよいだろう。肥後、筑前を攻略する過程で同盟していなければ、是が非でも結んでおきたい。こうして孤立させていけば、両家の滅亡は時間の問題となるだろう。

九州平定後は、大友家の場合と全く同じである。正面の敵を力で押し潰す格好になるので、個々の合戦の勝敗が重要になってくるだろう。軍事作戦の方向としては、分断各個撃破を忠実に実行していけば、大きな問題は起こらないはずだ。

龍造寺家の戦略



## ⑫ 島津家



島津家の状況は、いっけんかなり厳しいように見える。2つの城が分断され、攻められたら退却できないからだ。しかし、心配する必要はない。島津家の士気値は初期設定では最高の90で、4レベル以上の城なら、兵数10の独立武将に攻められても、まず落城はありえないからだ。

ともかく、島津家の最初の目標は、半島の先端にある指宿城である。これをすみやかに落とし、伊集院忠倉を降伏させるのだ。後は、伊集院城から、順次平定するだけよい。ここまでで重要なのは、国内の独立武将を4人とも家臣にすることだ。薩摩の独立武将は、島津実久を除き、本来全員が島津家の家臣である。それ相応に評価してあるから、捕まえないと大損することになるだろう。とくに伊集院父子はかならず捕えねばならない。例によって、隣国に逃げ込まれないように、慎重に追い詰めてゆく必要があろう。

大隅の肝付氏は最初から小大名なので、始めからちょっかいを出してくる。小大名になったら、薩摩を空にしても安全なように、この大隅を攻めておこう。大隅は城が2つしかないので、北側の加治木城を押さえておけば、薩摩に入ることはできない。ある程度の損害を与えることができれば、小兵力でも十分支えられるだろう。

島津家の目標は、あくまでも肥後である。大友、龍造寺の項でも述べたように、甲斐宗運を獲得するためには、肥後に早期に侵攻する必要があるのだ。したがって、肝付氏にとどめを刺すのは、肥後攻略の後にする方がよからう。

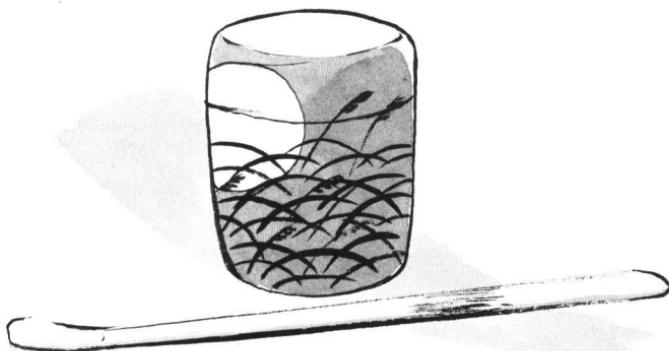
肥後を平定したら、龍造寺と大友のどちらの勢力が大きいかで、次の目標を決定することになる。ただし、中国地方の勢力が九州に進出しているようなら、まず龍造寺を叩き潰し、その余勢をかけて大友を滅ぼすことになろう。先に大友を攻める場合には、龍造寺と同盟を結んで大友を滅ぼし、しかるのちに囲い

---

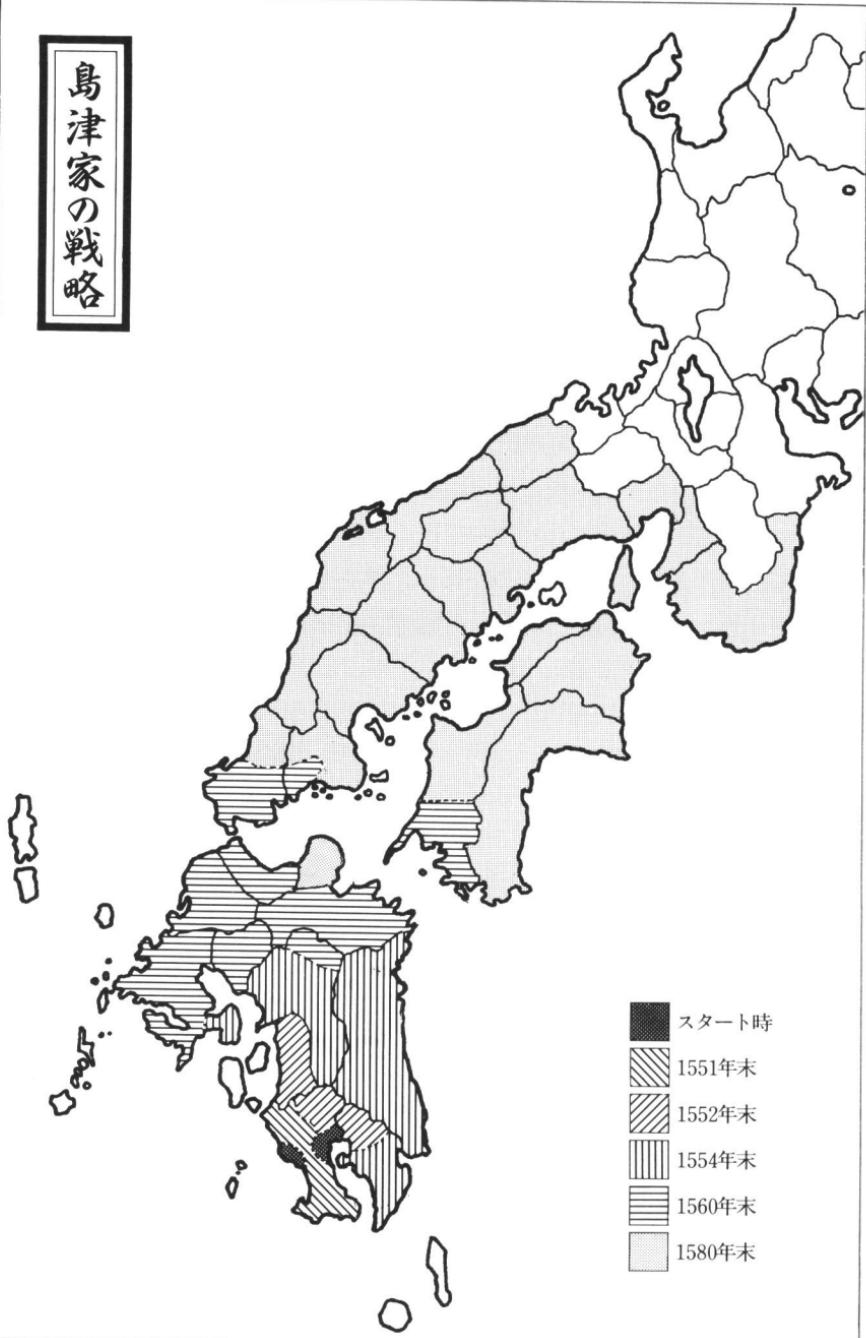
込んで破棄させ、攻めかかることになる。

原則として、島津家には同盟などありえない。正面をさえぎられる危険があるかぎり、絶対に結んではならないのだ。これは、小大名レベルであろうと戦国大名だろうと関係ない。最初から最後まで、結ばずにするならそれで通すべきだろう。もちろん、結んだからといって、それで滅亡してしまうようなことは、まずありえない。しかし、統一までの時間が非常に長くなるであろうことは、100%間違いない。

島津家の一族は、はっきりいって贅沢の一語に尽きるくらい、優秀な者がそろっている。ことに、島津四兄弟（義久、義弘、歳久、家久）は無茶苦茶で、これに匹敵する一族の武将は、武田勝頼か鍋島直茂くらいである。よそではこの程度なのに、島津の場合はほかにもまだ数人出てくる。それがまた、適当に使えたりするのだ。くわえて、九州の武将は優秀である。だから、大きくなってしまえば、島津にとって天下統一など、さほど難しいことではない。少し苦労したいときは、最初に龍造寺か大友と同盟を結べばよいだろう。九州から出るのに10年くらいかかるはずだ。

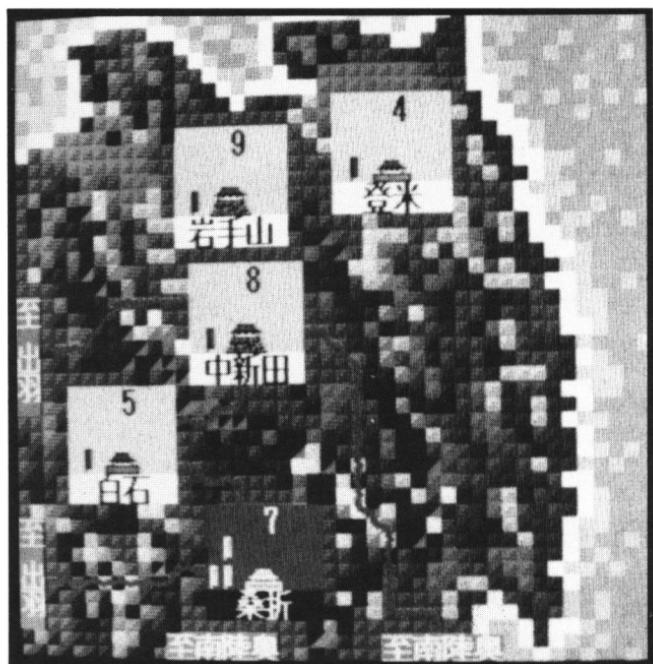


島津家の戦略



第三部  
データ編

北陸奥							
伊達晴宗							
支配率	20%		5万石				
威信	6	CP	7		残高	50	
兵士数	30		武将数		3		
石高	初期値	25万石		町	初期値	5	
	最高値	35万石			最高値	10	
初期住民感情	35						

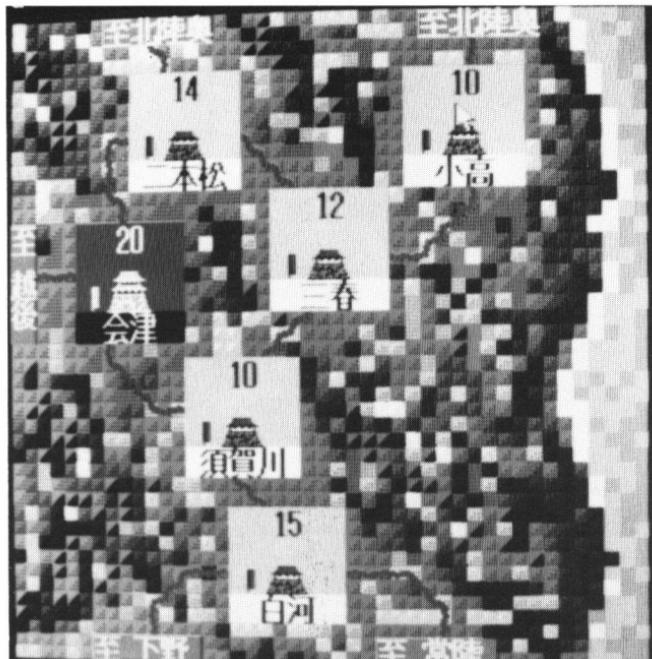


名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
桑折	伊達 晴宗	32	5	7	0	0	10	0	当主
	伊達 実元	24	8	4	0	0	10	0	世継ぎ
	鬼庭 良直	38	8	3	12	1	10	0	
白石	中野 宗時	46	1	9	0	0	15	0	独立
岩手山	氏家 隆継	37	6	1	0	0	10	0	独立
中新田	大崎 義直	34	4	4	0	0	15	0	独立
登米	葛西 晴信	17	5	3	0	0	20	0	独立

### 南陵奥

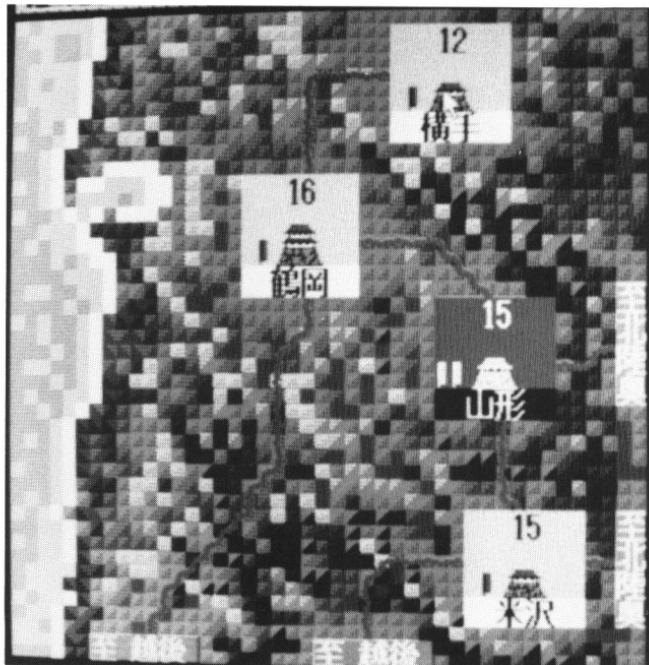
葦名盛氏

支配率	23%		8万石		
威信	6	CP	6	残高	22
兵士数	10		武将数		
石高	初期値	35万石	町	初期値	15
	最高値	65万石		最高値	30
初期住民感情			35		



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
会津	葦名 盛氏	30	7	6	0	0	10	0	当主
小高	相馬 盛胤	22	10	2	0	0	15	0	独立
白河	結城 晴綱	29	2	4	0	0	15	0	独立
須賀川	二階堂 盛義	22	5	3	0	0	15	0	独立
二本松	畠山 義国	17	2	1	0	0	10	0	独立
三春	田村 隆顕	28	3	8	0	0	10	0	独立

出 羽									
最上 義守									
支配率	25%			6万石					
威信	5	CP		5	残高		15		
兵士数	10		武将数			2			
石高	初期値	25万石		町	初期値	5			
	最高値	50万石			最高値	10			
初期住民感情	35								

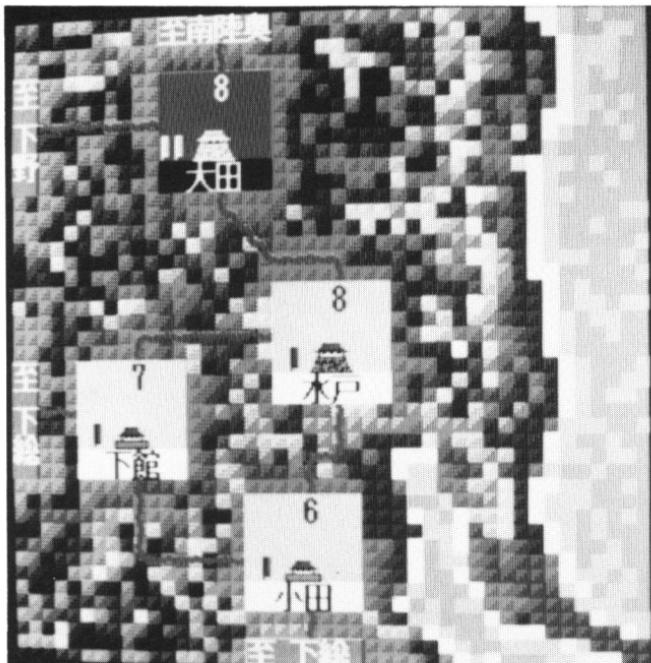


名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
山形	最上 義守	30	1	5	0	0	5	0	当主
	氏家 定直	47	5	7	10	1	5	0	
横手	小野寺 景道	17	6	5	0	0	20	0	独立
鶴岡	武藤 出羽守	26	5	3	0	0	15	0	独立
米沢	上山 満兼	27	4	2	0	0	10	0	独立

## 常陸

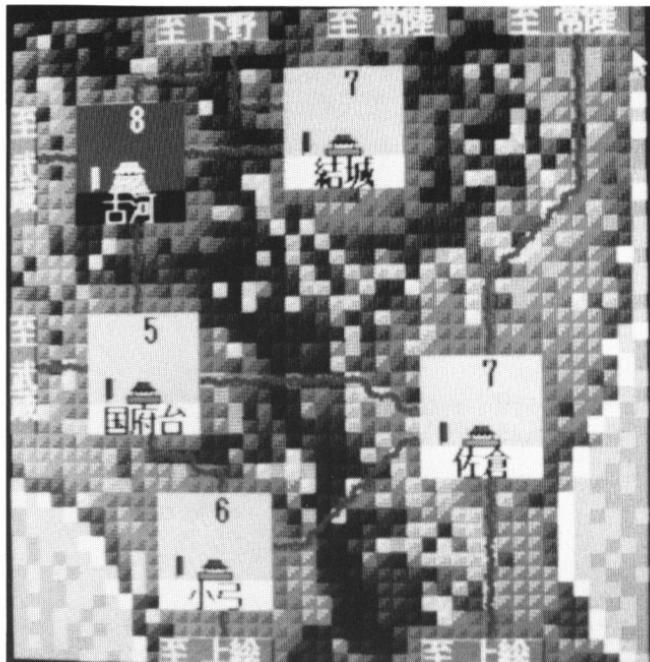
佐竹 義昭

支配率		27%	9万石		
威信	6	CP	6	残高	50
兵士数		30	武将数		
石高	初期値	35万石	町	初期値	15
	最高値	58万石		最高値	40
初期住民感情			40		



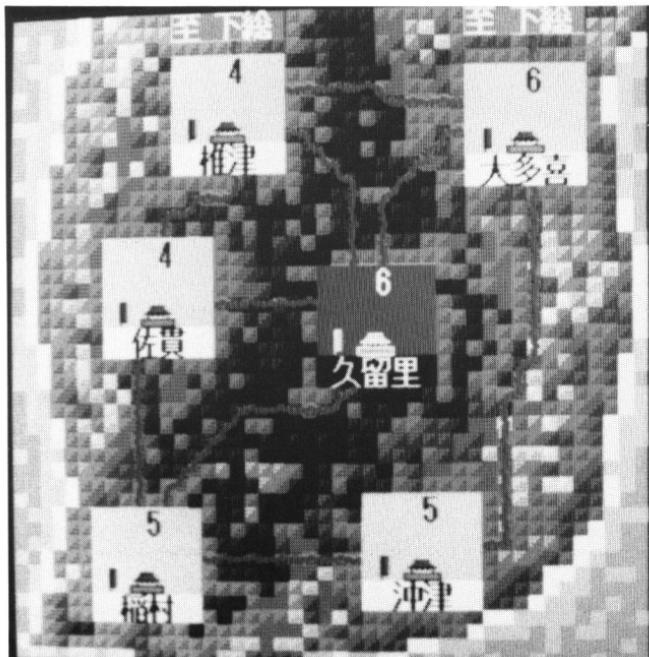
名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
大田	佐竹 義昭	20	8	6	0	0	15	0	当主
	佐竹 義里	38	7	5	0	0	15	0	世継ぎ
小田	小田 氏治	17	7	4	0	0	20	0	独立
水戸	江戸 忠通	44	6	6	0	0	20	0	独立
下館	水谷 正村	31	7	3	0	0	10	0	独立

下総		足利晴氏	
支配率		23%	
威信	10	CP	3
兵士数	15	武将数	1
石高	初期値 最高値	23万石 46万石	町
初期住民感情		初期値 最高値	15 35
		20	



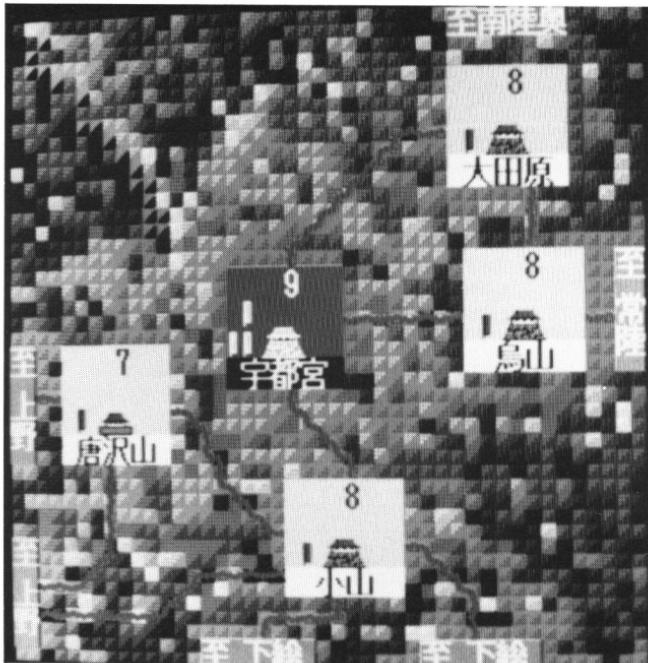
名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
古河	足利 晴氏	43	3	3	0	0	15	0	当主
国府台	佐々木 大学助	31	4	2	0	0	10	0	独立
小弓	足利 賴純	15	2	3	0	0	15	0	独立
結城	結城 政勝	32	5	4	0	0	15	0	独立
佐倉	千葉 肇富	23	4	5	0	0	10	0	独立

上 級						
里見 義堯						
支配率	71%	21万石				
威信	6	CP	6	残高	37	
兵士数	40	武将数				4
石高	初期値 最高値	30万石 52万石	町	初期値 最高値	10 25	
初期住民感情	40					



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
久留里	里見 義堯	39	6	6	0	0	10	0	当主
稻村	里見 義弘	21	7	5	0	0	10	0	世継ぎ
大多喜	正木 時茂	36	7	4	11	3	10	0	
沖津	正木 時忠	32	5	6	9	3	10	0	
椎津	武田 信政	47	4	4	0	0	15	0	独立
佐貫	武田 国信	41	3	6	0	0	10	0	独立

下野							
宇都宮 広綱							
支配率	49%			5万石			
威信	8	CP		1	残高		22
兵士数	20		武将数		3		
石高	初期値 最高値		22万石 44万石	町	初期値 最高値		10 25
初期住民感情				20			

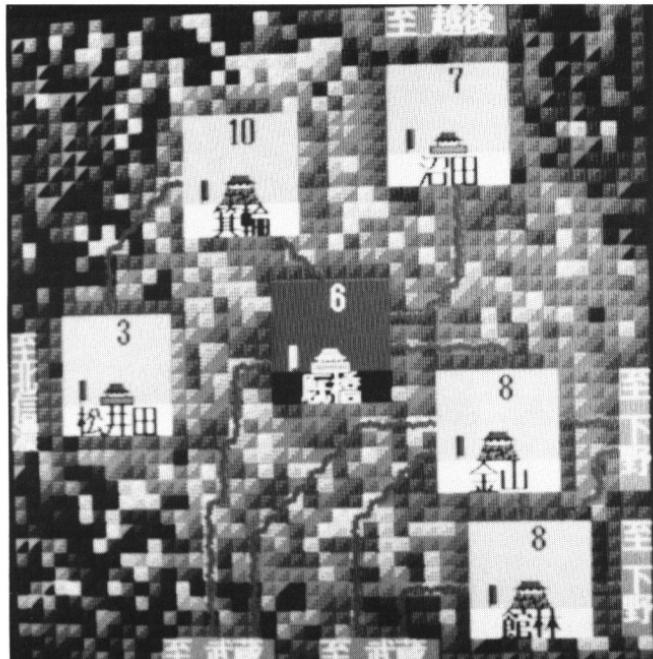


名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
宇都宮	宇都宮 広綱	7	1	1	0	0	5	0	当主
	芳賀 高定	23	4	5	13	2	10	0	
	塩谷 義孝	46	5	3	12	1	5	0	
唐沢山	佐野 昌綱	24	7	5	0	0	15	0	独立
烏山	那須 資胤	26	6	4	0	0	15	0	独立
小山	小山 高朝	43	5	4	0	0	15	0	独立
大田原	大田原 繩清	27	5	7	0	0	15	0	独立

## 上野

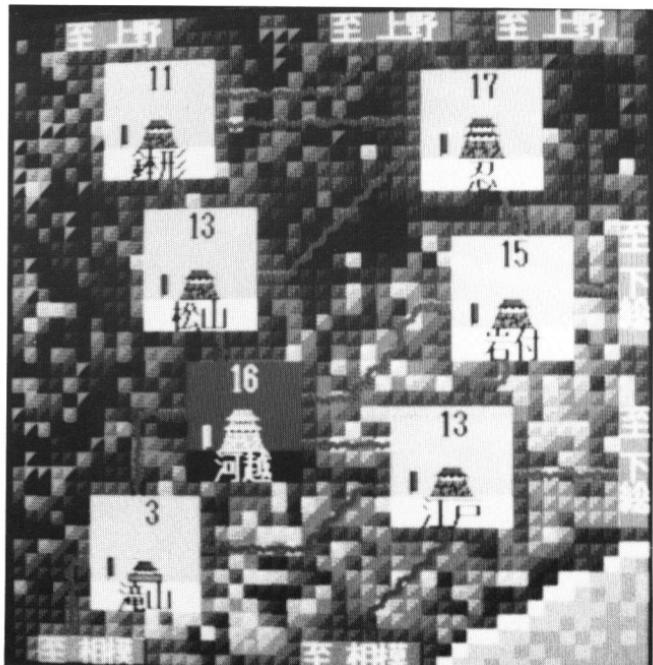
### 山内上杉憲政

支配率	49%		14万石
威信	10	CP	5
兵士数	20	武将数	3
石高	初期値	30万石	町
	最高値	60万石	最高値
初期住民感情		40	



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
厩橋	山内上杉 憲政	28	1	5	0	0	10	0	当主
松井田	小幡 憲重	27	9	4	5	2	5	0	
箕輪	長野 業正	44	14	3	9	2	5	0	
沼田	長尾 憲景	40	5	1	0	0	20	0	独立
金山	由良 成繁	45	7	6	0	0	20	0	独立
館林	赤井 照景	23	6	5	0	0	20	0	独立

武藏							
扇谷上杉 憲賢							
支配率	49%			19万石			
威信	9	CP	3	残高		7	
兵士数	20		武将数		3		
石高	初期値	40万石	町	初期値	20		
	最高値	80万石		最高値	50		
初期住民感情	30						

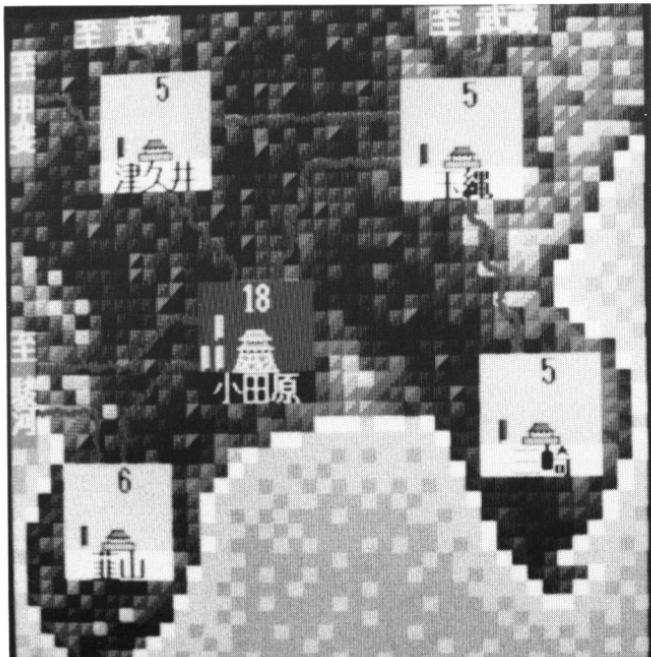


名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
河越	扇谷上杉 憲賢	49	3	3	0	0	10	0	当主
岩付	太田 資正	29	10	10	10	5	5	0	
松山	上田 朝直	57	4	5	5	3	5	0	
忍	成田 長泰	43	4	4	0	0	15	0	独立
江戸	太田 康資	35	7	5	0	0	15	0	独立
鉢形	藤田 康邦	39	4	3	0	0	10	0	独立
滝山	大石 定久	29	4	2	0	0	10	0	独立

相 模

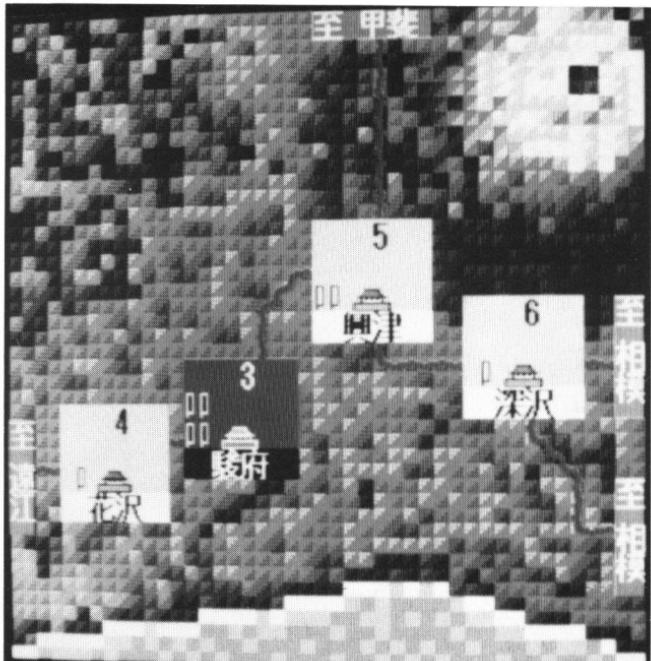
北条氏康

支配率	100%		28万石
威信	8	CP	13 残高 90
兵士数	50	武将数	7
石高	初期値 28万石	町	初期値 20
	最高値 32万石		最高値 50
初期住民感情			60



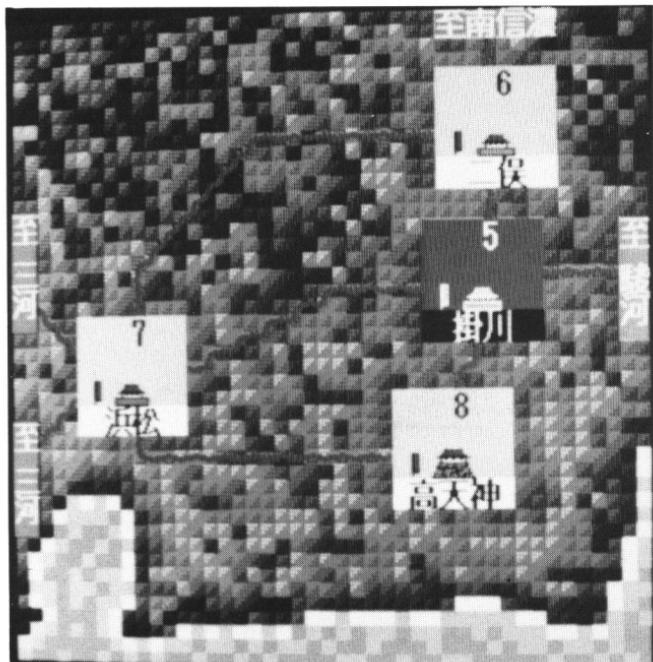
名称	武 将 名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸禄	兵士	鉄砲	
小田原	北条 氏康	36	12	12	0	0	10	0	当主
	大道寺 盛昌	48	7	7	13	3	5	0	
	遠山 綱景	34	9	3	12	2	5	0	
津久井	内藤 大和守	39	6	2	10	1	5	0	
玉縄	北条 綱成	36	12	4	16	4	10	0	
韋山	笠原 美作守	39	7	6	11	1	5	0	
三崎	富永 直勝	42	8	5	12	2	10	0	

駿 河							
今川 義元							
支配率	100%			23万石			
威信	10	CP	17		残高	100	
兵士数	60		武将数		7		
石高	初期値	23万石		町	初期値	30	
	最高値	25万石			最高値	60	
初期住民感情	65						



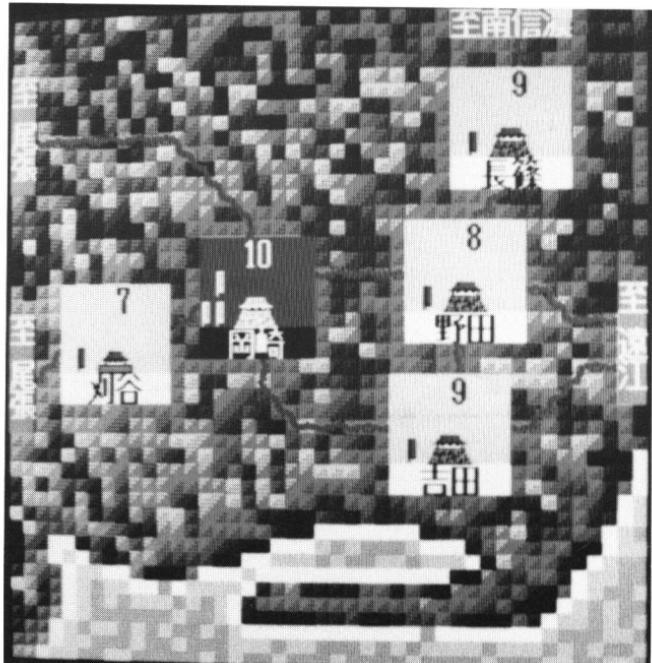
名称	武 将 名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
駿 府	今川 義元	32	6	16	0	0	15	0	当主
	今川 氏豊	27	1	6	0	0	5	0	世継5
	関口 氏広	36	2	3	12	3	5	0	
	瀬名 氏俊	28	4	4	15	3	5	0	
花 沢	鶴殿 長照	30	6	4	9	3	10	0	
興 津	安倍 元真	38	5	2	12	2	5	0	
深 沢	葛山 氏元	33	5	9	8	5	15	0	

遠江						
飯尾 賢連						
支配率	26%	6万石				
威信	3	CP	2	残高	15	
兵士数	15	武将数				1
石高	初期値 最高値	26万石 39万石	町	初期値 最高値	15 40	
初期住民感情		20				



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
浜松	飯尾 賢連	30	5	2	0	0	15	0	当主
掛川	朝比奈 泰能	46	6	3	0	0	20	0	独立
高天神	小笠原 氏清	31	6	2	0	0	15	0	独立
二俣	松井 宗信	51	4	5	0	0	15	0	独立

三 河					
松 平 親 乗					
支配率	22%		5万石		
威信	4	CP	5	残高	20
兵士数	30		武将数	3	
石高	初期値 最高値	27万石 42万石	町	初期値 最高値	15 45
初期住民感情	35				

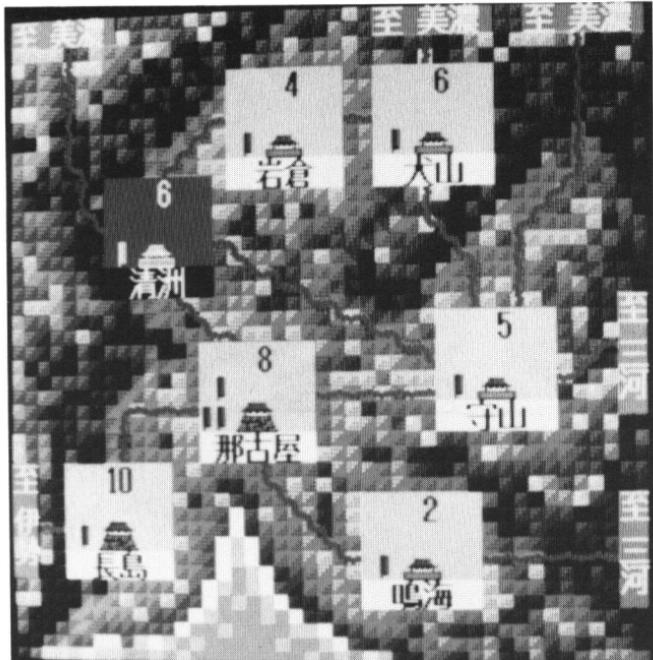


名称	武 将 名	年 齡	軍 事	政 治	忠 誠	俸 祿	兵 士	鐵 砲	
岡 崎	松平 親乗	31	4	5	0	0	10	0	当主
	酒井 正親	30	5	4	14	1	10	0	
	松井 忠次	29	6	3	15	1	10	0	
野 田	一向一揆	30	1	1	0	0	30	0	一揆
長 篠	菅沼 定村	31	4	2	0	0	10	0	独立
吉 田	一向一揆	30	1	1	0	0	30	0	一揆
刈 谷	水野 信元	29	7	5	0	0	20	0	独立

## 尾張

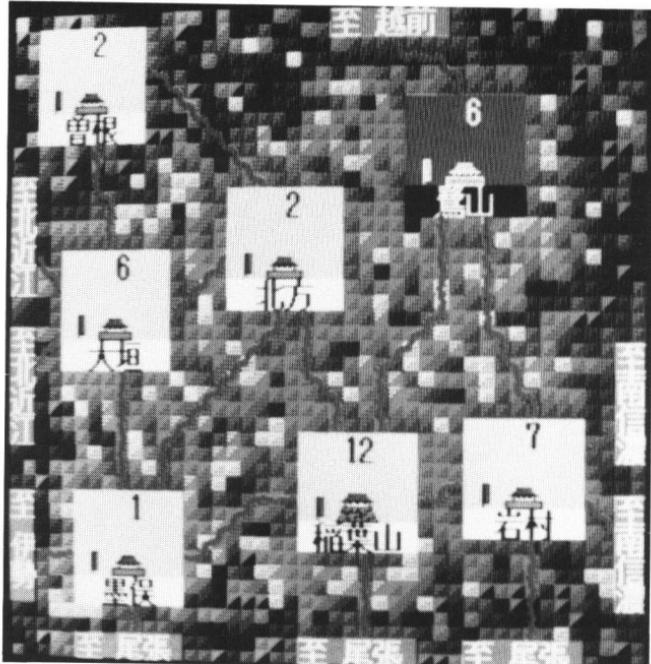
### 織田信長

支配率		18%			8万石	
威信		6	CP		14	残高 90
兵士数		35	武将数		3	
石高	初期値 45万石		町	初期値 30		
	最高値 66万石			最高値 60		
初期住民感情		55				



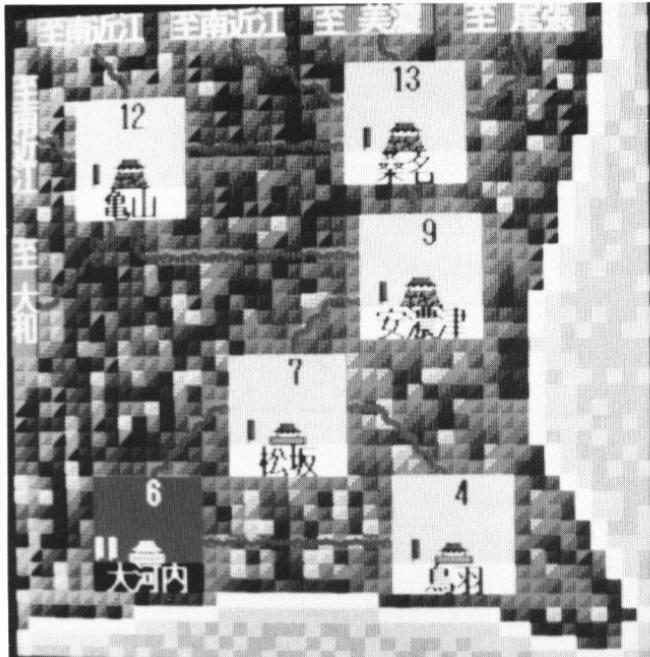
名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
那古屋	織田 信長	17	10	14	0	0	20	1	当主
	林 通勝	36	4	7	10	2	10	0	
	平手 政秀	59	3	9	16	1	10	0	
清洲	織田 信友	26	2	4	0	0	5	0	独立
岩倉	織田 信安	35	3	2	0	0	15	0	独立
守山	織田 信光	29	7	4	0	0	20	0	独立
犬山	織田 信清	19	4	2	0	0	10	0	独立
鳴海	山口 教継	46	2	3	0	0	5	0	独立
長島	一向一揆	30	1	1	0	0	20	0	一揆

美濃							
斎藤道三							
支配率 62%				25万石			
威信	5	CP		15	残高		26
兵士数	25		武将数			3	
石高	初期値 最高値		43万石 64万石	町	初期値 最高値		25 50
初期住民感情				40			



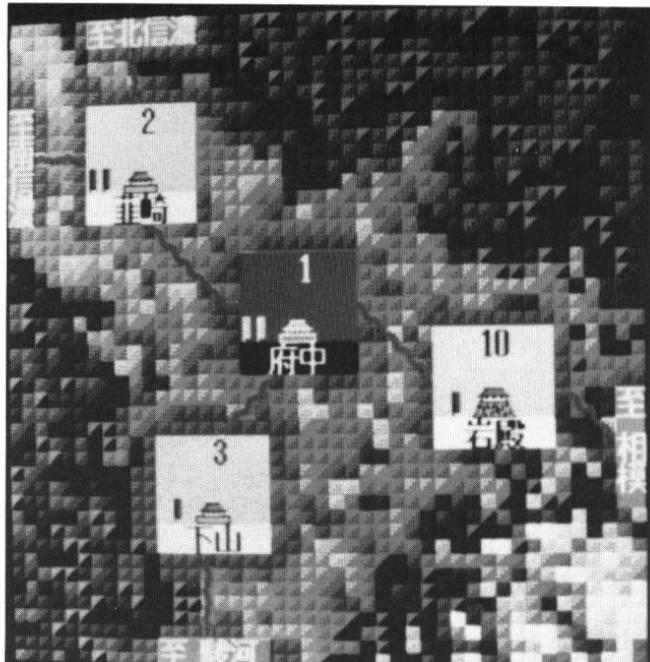
名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
鷲山	斎藤 道三	57	15	15	0	0	10	1	当主
稲葉山	斎藤 義龍	24	12	6	0	0	10	0	世継ぎ
岩村	明智 光安	35	5	5	5	5	5	0	
北方	安藤 守就	44	5	10	0	0	15	0	独立
曾根	稲葉 良通	36	10	5	0	0	15	0	独立
大垣	氏家 直元	36	9	5	0	0	10	0	独立
墓俣	蜂須賀 正勝	26	6	5	0	0	10	0	独立

伊勢						
北畠 晴具						
支配率	26%		15万石			
威信	8	CP	4	残高	15	
兵士数	15		武将数		3	
石高	初期値 最高値	40万石 68万石	町	初期値 最高値	30 60	
初期住民感情	35					



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
大河内	北畠 晴具	48	5	4	0	0	5	0	当主
	北畠 具教	24	6	4	0	0	5	0	世継ぎ
松坂	木造 具政	21	4	6	0	0	5	0	世継ぎ
桑名	一向一揆	30	1	1	0	0	20	0	一揆
亀山	関 盛信	29	4	4	0	0	15	0	独立
安濃津	長野 藤定	26	6	2	0	0	15	0	独立
鳥羽	九鬼 浄隆	21	4	2	0	0	15	0	独立

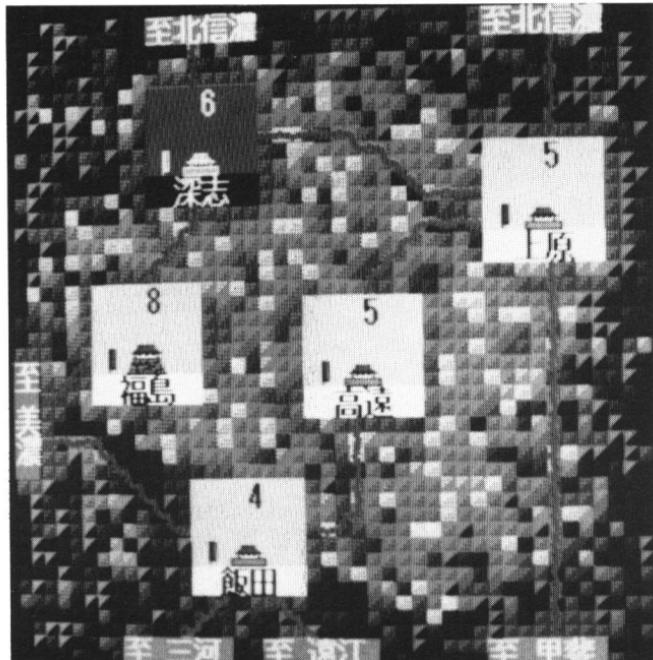
甲斐							
武田信玄							
支配率 100%				24万石			
威信	9	CP		16	残高		60
兵士数	50		武将数			6	
石高	初期値 最高値	24万石 28万石		町	初期値 最高値	30 50	
初期住民感情				55			



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
府 中	武田 信玄	30	10	15	0	0	10	0	当主
	武田 信繁	26	12	11	0	0	10	0	世継ぎ
韭 崎	飯富 虎昌	45	14	3	10	2	10	0	
	馬場 信春	36	9	11	15	1	5	0	
下 山	穴山 信友	47	6	10	9	2	5	0	
岩 殿	小山田 信有	32	12	6	10	4	10	0	

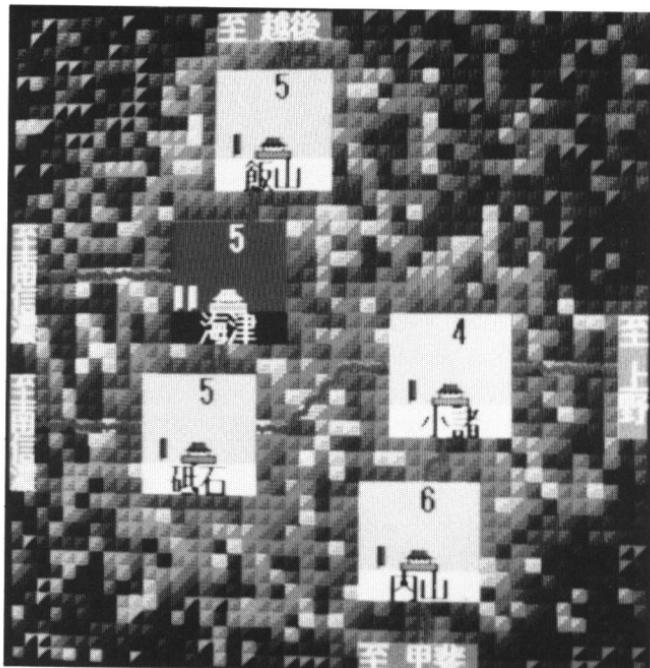
南信濃  
小笠原長時

支配率		21%	3万石		
威信	7	CP	4	残高	15
兵士数		10	武将数		
石高	初期値	15万石	町	初期値	5
	最高値	23万石		最高値	15
初期住民感情			40		



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸禄	兵士	鉄砲	
深志	小笠原 長時	37	8	4	0	0	10	0	当主
福島	木曾 義康	37	7	4	0	0	10	0	独立
飯田	小笠原 信貴	31	5	5	0	0	10	0	独立
高遠	保科 正俊	42	9	2	0	0	5	0	独立
上原	諏訪 賴豊	26	6	4	0	0	10	0	独立

北信濃							
村上義清							
支配率	40%		8万石				
威信	5	CP	7		残高	10	
兵士数	30		武将数		町	初期値	10
石高	初期値	20万石				最高値	25
	最高値	35万石					
初期住民感情				45			

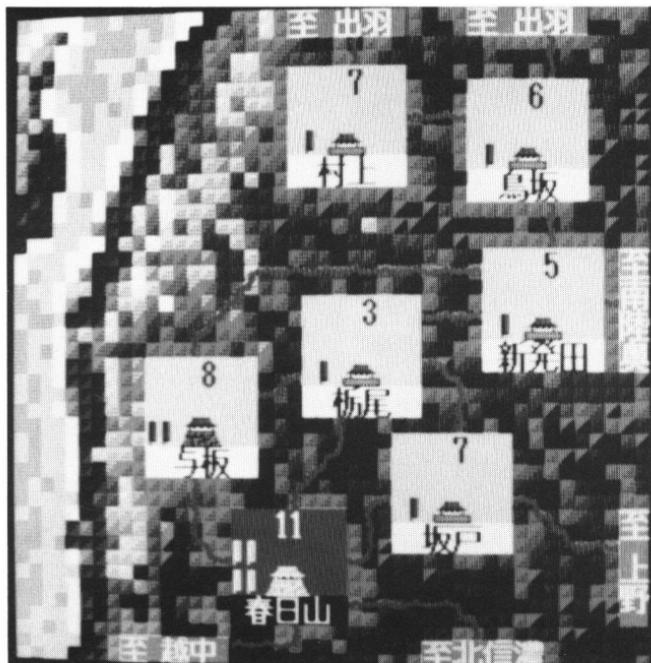


名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
海津	村上 義清	48	14	7	0	0	10	0	当主
	樂岩寺 光氏	47	9	2	6	2	10	0	
飯山	高梨 政頼	43	7	6	6	2	10	0	
砥石	屋代 政国	24	6	3	0	0	10	0	独立
小諸	相木 昌朝	45	4	3	0	0	10	0	独立
内山	蘆田 信守	23	8	2	0	0	10	0	独立

## 越後

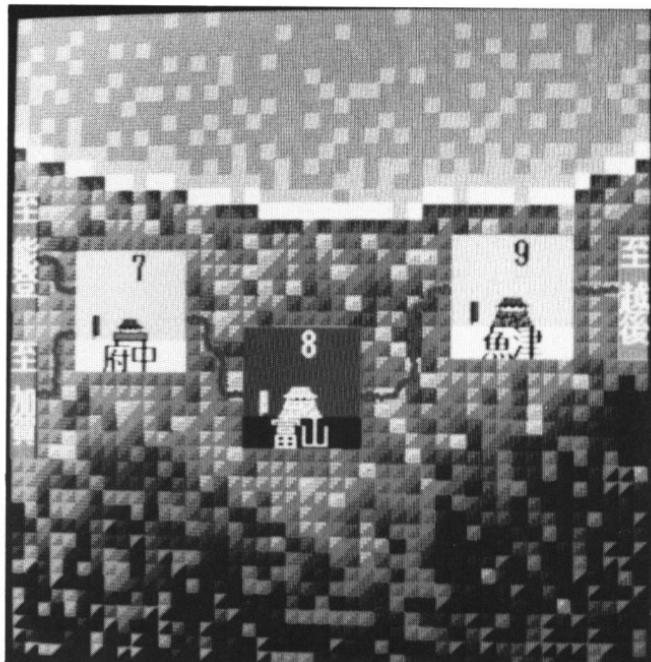
### 上杉謙信

支配率		45%	18万石		
威信	8	CP	8	残高	70
兵士数		50	武将数		
石高	初期値	41万石	町	初期値	30
	最高値	62万石		最高値	60
初期住民感情			40		



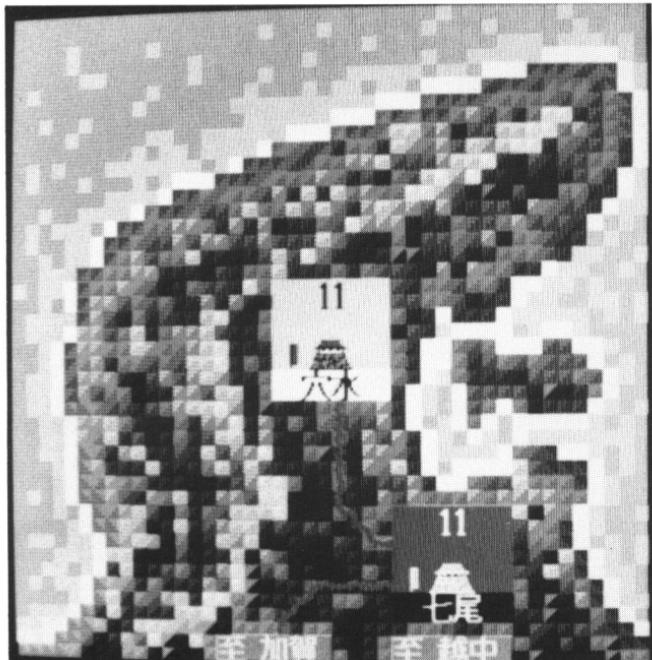
名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
春日山	上杉謙信	21	16	8	0	0	10	0	当主
	柿崎景家	25	15	1	9	2	10	0	
	宇佐美定満	50	3	13	13	2	10	0	
与板	直江実綱	44	8	6	14	2	5	0	
	吉江宗信	46	8	3	10	1	5	0	
柄尾	上杉景信	19	7	8	0	0	10	0	世継ぎ
坂戸	長尾政景	26	10	9	0	0	15	0	独立
新発田	新発田長敦	39	8	2	0	0	10	0	独立
鳥坂	中条藤資	58	8	5	0	0	10	0	独立
村上	色部勝長	43	9	4	0	0	10	0	独立

越 中								
神保 長職								
支配率 33%				6万石				
威信	4	CP	5	残高		5		
兵士数	10	武将数		1				
石高	初期値 最高値	21万石 43万石	町	初期値 最高値	25 50			
初期住民感情				30				



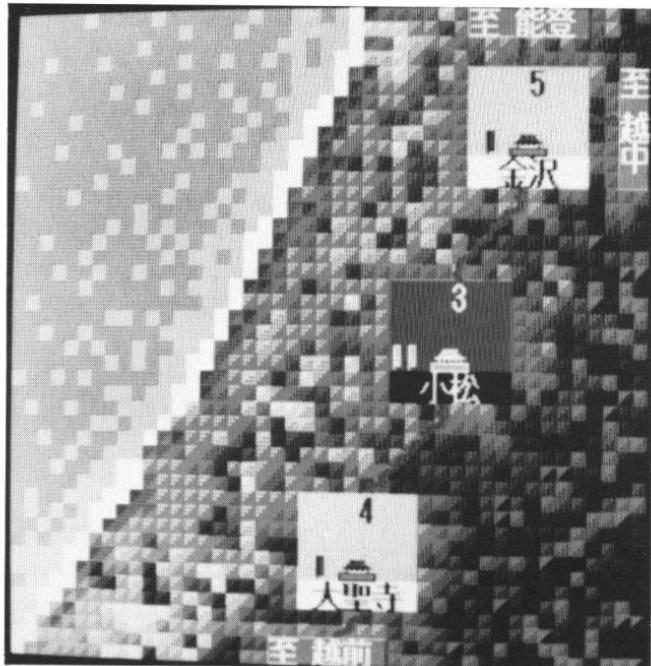
名称	武 将 名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
富 山	神保 長職	31	6	5	0	0	10	0	当主
府 中	一向一揆	30	1	1	0	0	20	0	一揆
魚 津	椎名 康胤	29	5	5	0	0	10	0	独立

能登												
畠山 義続												
支配率	50%	6万石										
威信	7	CP	5	残高		5						
兵士数	10	武将数				1						
石高	初期値 最高値	12万石 25万石	町	初期値	10							
				最高値	25							
初期住民感情	25											



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸禄	兵士	鉄砲	
七尾	畠山 義続	42	3	5	0	0	10	0	当主
穴水	一向一揆	30	1	1	0	0	20	0	一揆

加賀								
富樺 晴貞								
支配率	27%			5万石				
威信	5	CP	1	残高		7		
兵士数	15		武将数		2			
石高	初期値	21万石		町	初期値	20		
	最高値	43万石			最高値	45		
初期住民感情					10			

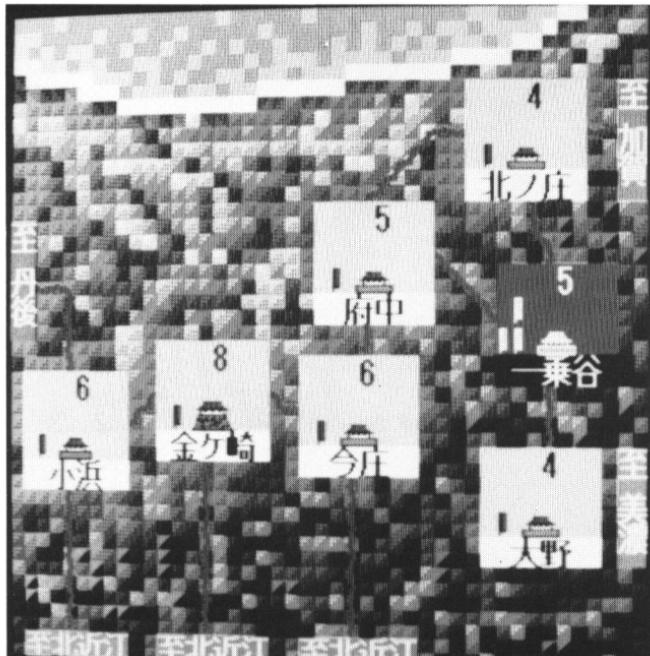


名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
小 松	富樺 晴貞	31	2	1	0	0	10	0	当主
	富樺 泰俊	40	1	2	9	5	5	0	
金 沢	一向一揆	30	1	1	0	0	50	0	一揆
大聖寺	一向一揆	30	1	1	0	0	50	0	一揆

## 越前

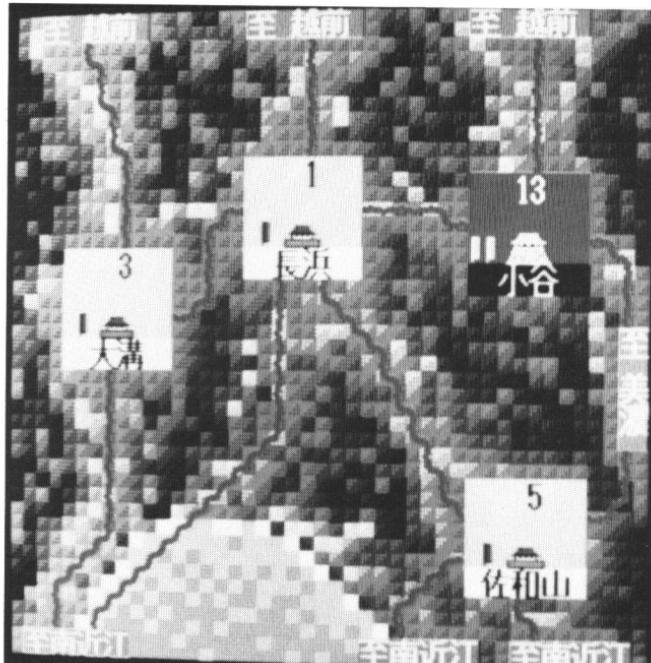
### 朝倉義景

支配率		61%			22万石	
威信	8	CP	4	残高	60	
兵士数		55	武将数		6	
石高	初期値	37万石	町	初期値	30	
	最高値	75万石		最高値	60	
初期住民感情			40			



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸禄	兵士	鉄砲	
一乗谷	朝倉 義景	18	1	4	0	0	10	0	当主
	朝倉 教景	74	11	6	10	5	10	0	
	朝倉 景連	32	7	5	10	4	10	0	
府 中	青木 景康	34	2	7	6	2	5	0	
天筒山	朝倉 景紀	41	7	2	10	3	10	0	
金ヶ崎	印牧 美満	46	5	6	8	2	10	0	
小浜	武田 義統	26	6	2	0	0	10	0	独立
北ノ庄	一向一揆	30	1	1	0	0	30	0	一揆
大野	一向一揆	30	1	1	0	0	40	0	一揆

北近江								
浅井 久政								
支配率 50%				12万石				
威信		4	CP		6	残高		22
兵士数		20	武将数		2			
石高	初期値		25万石		町	初期値		10
	最高値		35万石			最高値		20
初期住民感情					40			

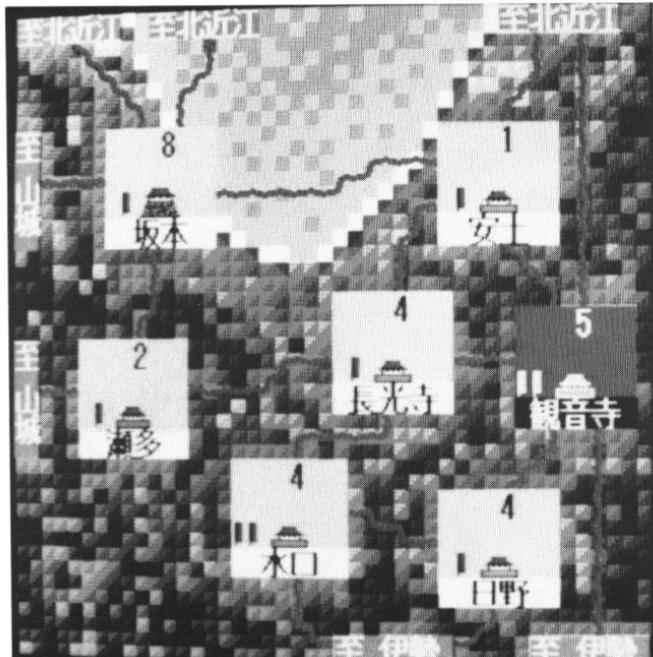


名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
小谷	浅井 久政	27	4	6	0	0	10	0	当主
	浅井 忠種	33	6	7	10	3	10	0	
長浜	赤尾 清綱	24	9	4	0	0	10	0	独立
佐和山	雨森 弥兵衛	46	7	6	0	0	10	0	独立
大溝	海北 綱親	50	11	3	0	0	10	0	独立

## 南近江

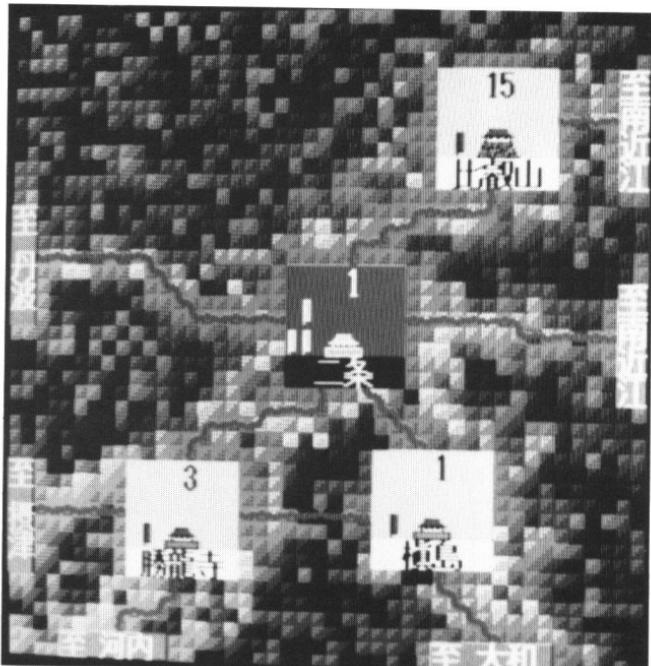
### 六角定頼

支配率	76%		30万石	
威信	8	CP	7	残高 50
兵士数	65		武将数	8
石高	初期値 40万石	町	初期値 30	
	最高値 55万石		最高値 50	
初期住民感情			30	



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
觀音寺	六角 定頼	57	7	7	0	0	10	0	当主
	六角 義賢	31	5	6	0	0	10	0	世継ぎ
安土	後藤 賢豊	38	5	5	7	4	10	0	
長光寺	進藤 賢盛	32	5	4	7	4	5	0	
水口	三雲 定持	38	6	3	8	3	10	0	
	山中 大和守	28	6	2	6	2	5	0	
日野	蒲生 定秀	43	6	7	5	5	10	0	
瀬多	山岡 景隆	26	5	3	7	3	5	0	
坂本	一向一揆	30	1	1	0	0	20	3	一揆

山 城									
足利 義輝									
支配率	21%			3万石					
威信	13	CP		3		残高		7	
兵士数	20			武将数			4		
石高	初期値	18万石			町	初期値	50		
	最高値	25万石				最高値	80		
初期住民感情	20								

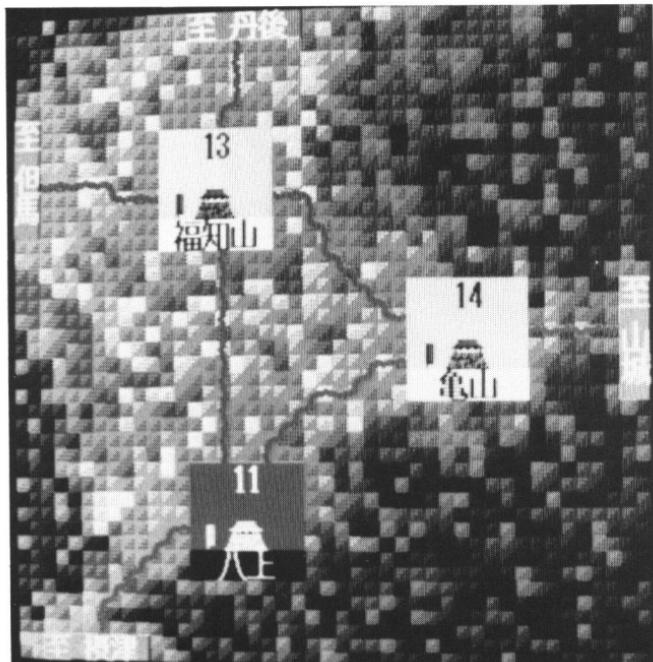


名称	武 将 名	年 齡	軍 事	政 治	忠 誠	俸 祿	兵 士	鐵 砲	
二 条	足利 義輝	15	7	3	0	0	5	0	当主
	京極 高吉	43	1	5	9	5	5	0	
	伊勢 貞孝	39	4	4	10	5	5	0	
横 島	三淵 晴員	51	6	5	9	5	5	0	
勝 龍 寺	岩成 友通	27	6	4	0	0	20	0	独立
比 叡 山	比叡山門徒	30	1	1	0	0	20	0	一揆

丹波

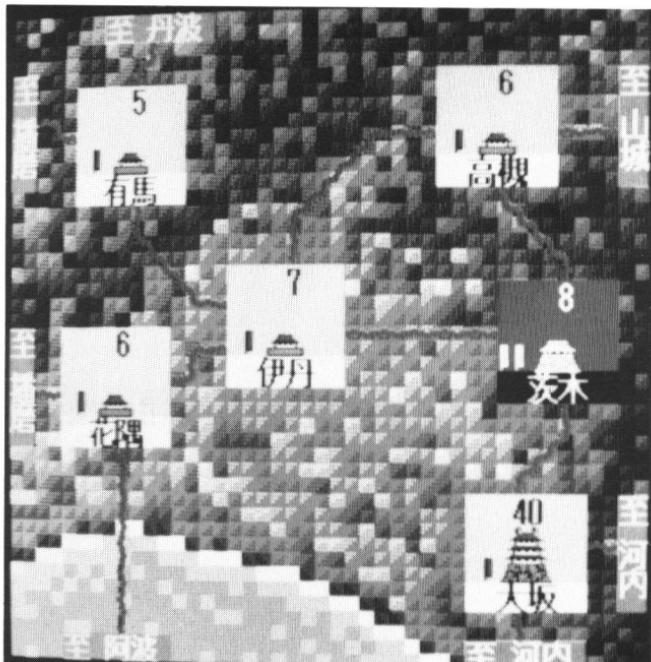
波多野晴通

支配率		29%		5万石			
威信		4		CP		5	残高 7
兵士数		10		武将数		1	
石高	初期値 18万石		町	初期値 20			
	最高値 26万石			最高値 40			
初期住民感情				25			



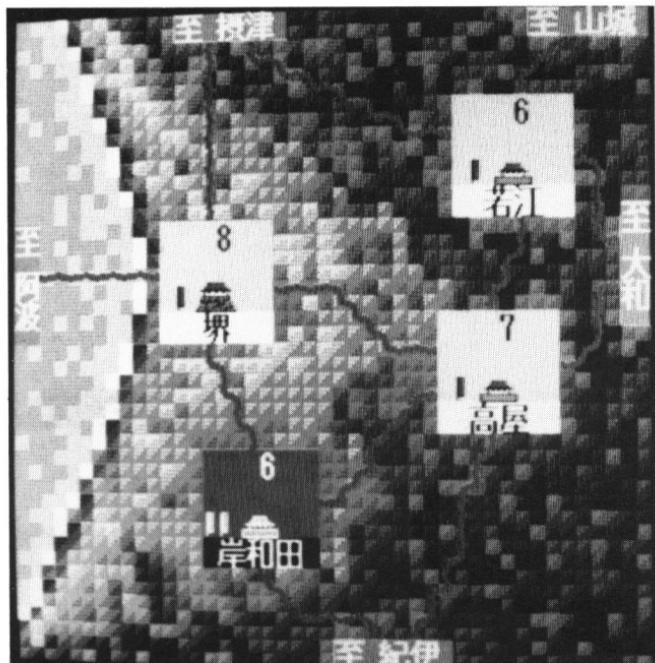
名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸禄	兵士	鉄砲	
八上	波多野 晴通	44	5	5	0	0	10	0	当主
福知山	赤井 家清	26	5	3	0	0	10	0	独立
龜山	蘆田 国住	17	4	2	0	0	10	0	独立

攝 津									
細川 晴元									
支配率	21%			6万石					
威信	12	CP		6	残高		15		
兵士数	30		武将数			3			
石高	初期値	29万石		町	初期値	35			
	最高値	42万石			最高値	65			
初期住民感情					20				



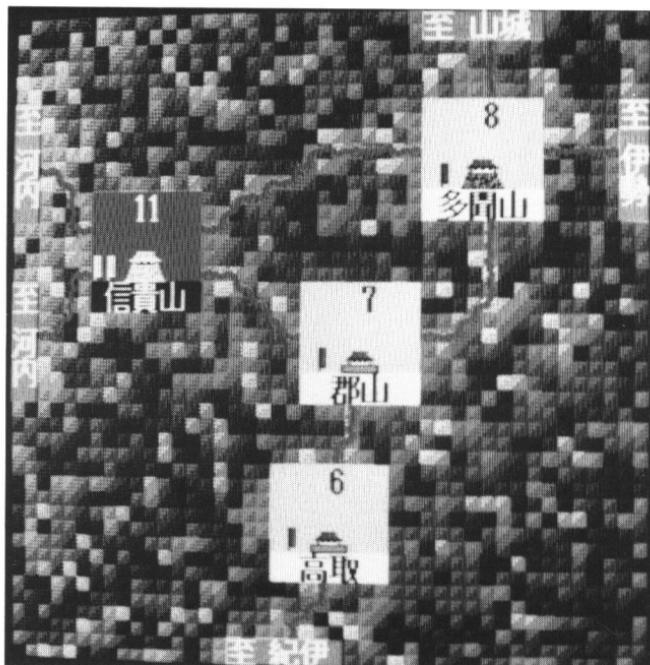
名称	武 将 名	年 齡	軍 事	政 治	忠 誠	俸 祿	兵 士	鉄 砲	
茨木	細川 晴元	38	4	6	0	0	10	1	当主
	香西 元成	34	6	5	6	2	10	0	
高槻	細川 元常	69	8	6	12	5	10	0	
伊丹	伊丹 親興	19	4	2	0	0	10	0	独立
有馬	池田 長正	26	5	2	0	0	10	0	独立
花隈	明石 祐行	32	5	1	0	0	10	0	独立
大坂	一向一揆	30	1	1	0	0	30	3	一揆

河 内								
三好 長慶								
支配率 100%				30万石				
威信	12	CP		10		残高 90		
兵士数	35			武将数 5				
石高	初期値 30万石	町		初期値 45				
	最高値 45万石			最高値 90				
初期住民感情				55				



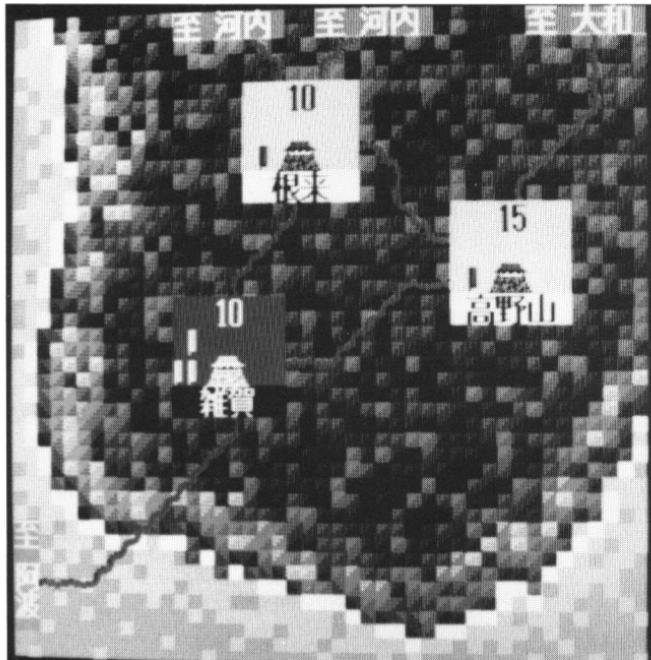
名称	武 将 名	年 齡	軍 事	政 治	忠 誠	俸 祿	兵 士	鐵 砲	
岸和田	三好 長慶	29	5	8	0	0	5	1	当主
	三好 長逸	26	4	6	10	3	5	0	
若 江	細川 氏綱	37	1	1	1	5	5	0	
堺	三好 康長	32	3	9	8	5	10	1	
高 屋	三好 義賢	24	8	7	0	0	10	1	世継ぎ

大和							
松永久秀							
支配率		57%		14万石			
威信		5		CP		11	
兵士数		30		武将数		3	
石高	初期値		25万石		町	初期値	
	最高値		49万石			最高値	
初期住民感情				25			



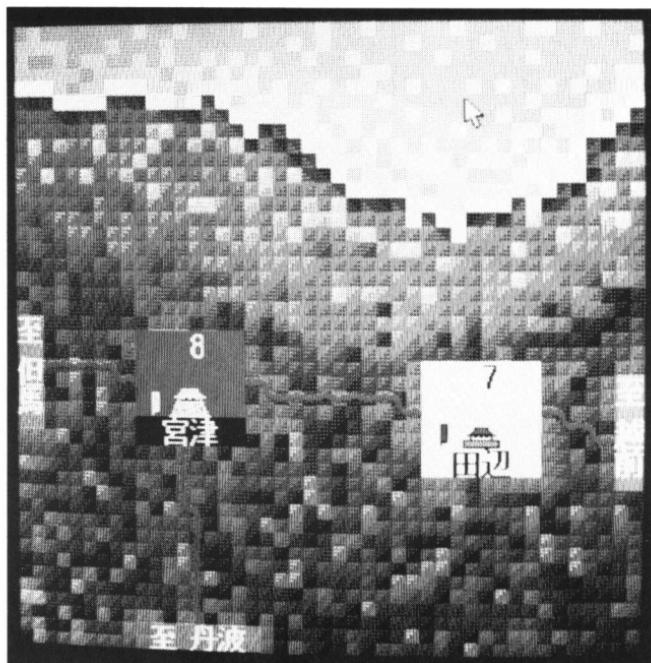
名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
信貴山	松永 久秀	42	7	11	0	0	10	2	当主
	細川 藤賢	34	2	5	5	5	10	0	
多聞山	松永 左門	19	5	6	0	5	10	0	世継2
郡山	筒井 順政	25	3	3	0	0	15	0	独立
高取	越知 家増	36	3	4	0	0	15	0	独立

紀伊						
畠山高政						
支配率			27%			
威信	6	CP	5	残高	7	
兵士数			武将数			
石高	初期値	19万石	町	初期値	10	
	最高値	28万石		最高値	20	
初期住民感情			15			



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
雜賀	畠山 高政	25	3	5	0	0	10	1	当主
	遊佐 長教	27	5	6	5	5	10	1	
	鈴木 佐大夫	26	7	3	7	2	10	1	
根来	一向一揆	30	1	1	0	0	30	3	一揆
高野山	一向一揆	30	1	1	0	0	30	3	一揆

丹後		一色 義幸	
支配率 52%		4万石	
威信	7	CP	5 残高 5
兵士数	10	武将数	1
石高	初期値 9万石	町	初期値 10
	最高値 13万石		最高値 25
初期住民感情		20	

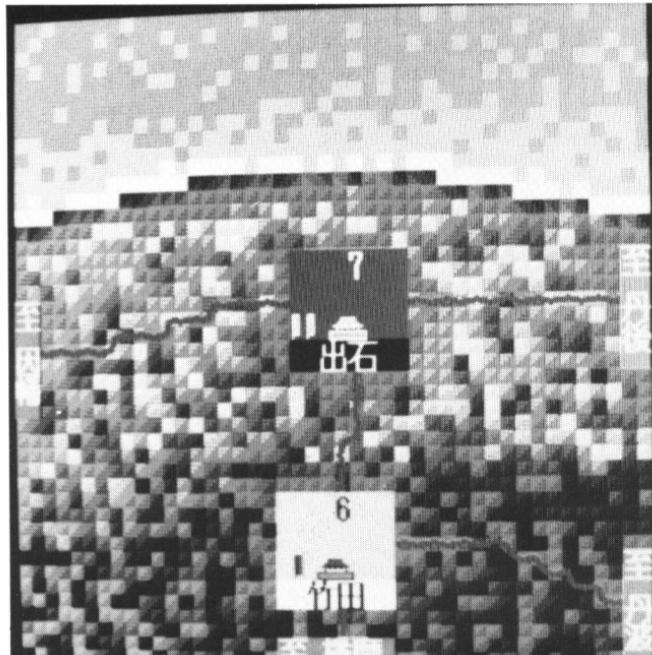


名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
宮津	一色 義幸	47	2	5	0	0	10	0	当主
田辺	逸見 昌経	41	4	3	0	0	10	0	独立

## 但馬

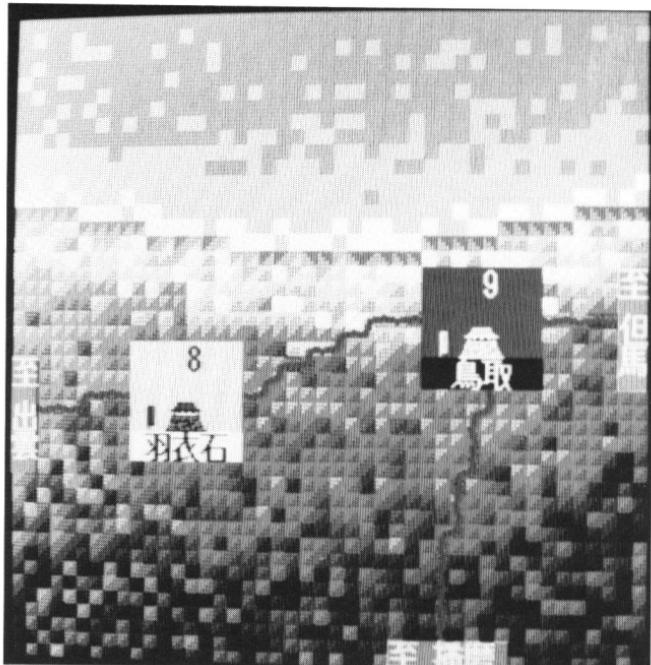
### 山名 祐豊

支配率	52%	8万石	
威信	6	CP	5 残高 7
兵士数	10	武将数 2	
石高	初期値 8万石	町	初期値 15
	最高値 12万石		最高値 30
初期住民感情 20			



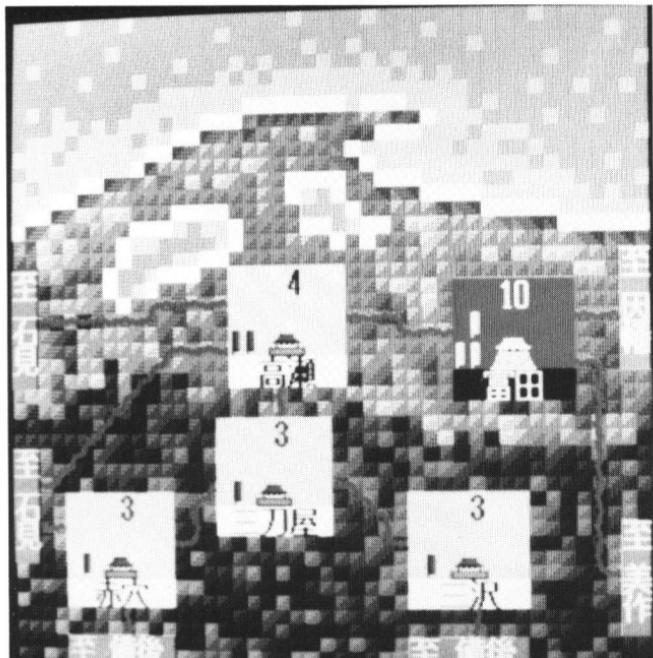
名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸禄	兵士	鉄砲	
出石	山名 祐豊	40	1	5	0	0	5	0	当主
	山名 豊弘	36	3	3	0	0	5	0	世継3
竹田	垣屋 光成	54	4	2	0	0	10	0	独立

因幡							
山名 豊定							
支配率	52%			7万石			
威信	7	CP		5	残高		7
兵士数	10		武将数		1		
石高	初期値 最高値		15万石 22万石		町	初期値 最高値	10 25
初期住民感情				20			



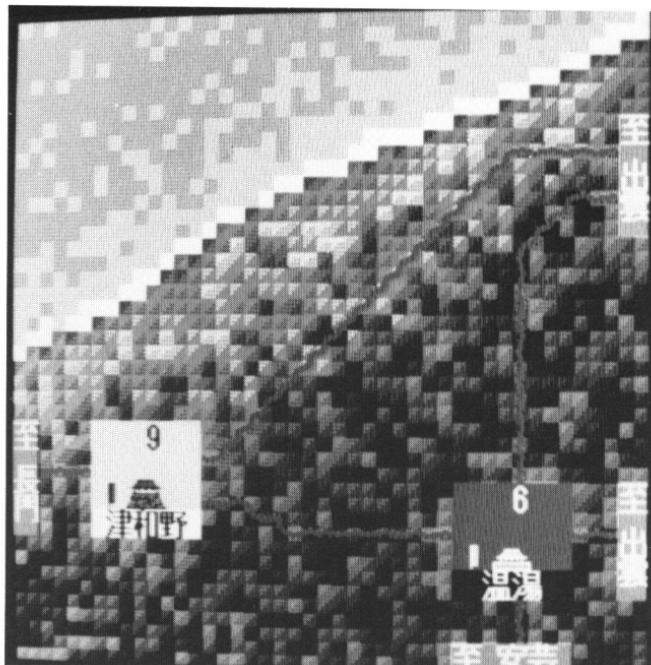
名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
鳥取	山名 豊定	39	3	5	0	0	15	0	当主
羽衣石	南条 宗元	30	5	2	0	0	10	0	独立

出雲										
尼子晴久										
支配率 100%				18万石						
威信	8	CP 6			残高 30					
兵士数	40	武将数 8								
石高	初期値 18万石	町	初期値 15							
	最高値 28万石		最高値 30							
初期住民感情				40						



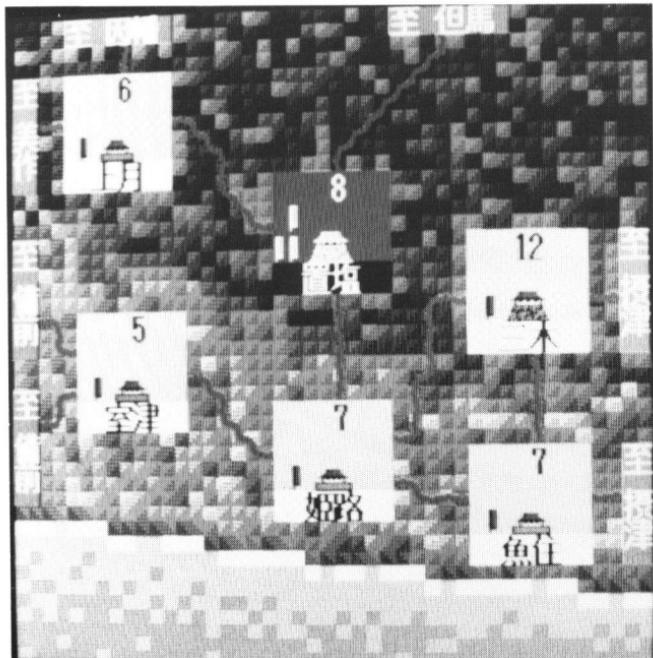
名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸禄	兵士	鉄砲	
富田	尼子 晴久	37	2	4	0	0	5	0	当主
	尼子 国久	61	10	8	16	5	5	0	
	尼子 誠久	32	9	5	16	4	5	0	
高瀬	宇山 久兼	35	4	7	12	2	5	0	
	本城 常光	27	9	1	5	2	5	0	
三刀屋	三刀屋 久祐	22	5	4	4	1	5	0	
赤穴	赤穴 久清	22	7	1	4	1	5	0	
三沢	三沢 為清	15	6	2	4	1	5	0	

石見							
小笠原 長雄							
支配率	42%			3万石			
威信	6	CP		3	残高		5
兵士数	5			武将数		1	
石高	初期値	9万石			町	初期値	25
	最高値	13万石				最高値	50
初期住民感情				25			



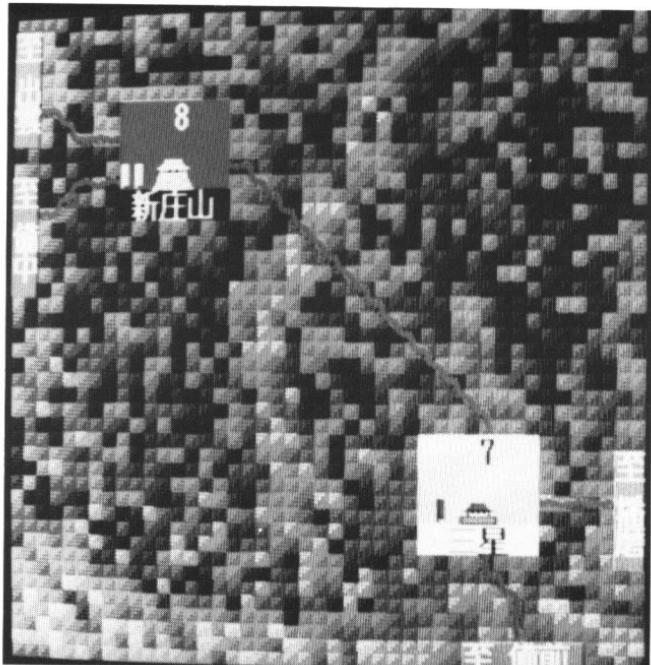
名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
温湯	小笠原 長雄	40	2	3	0	0	5	0	当主
津和野	吉見 正頼	39	5	2	0	0	10	0	独立

播磨						
浦上政宗						
支配率			17%	3万石		
威信	5	CP	5	残高	22	
兵士数		30	武将数			3
石高	初期値	22万石	町	初期値	25	
	最高値	40万石		最高値	50	
初期住民感情			30			



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸禄	兵士	鉄砲	
置塩	浦上 政宗	38	5	5	0	0	10	0	当主
	浦上 宗景	33	7	6	0	0	10	0	世継1
	浦上 国秀	28	6	4	0	0	10	0	世継3
三木	別所 村治	49	5	3	0	0	10	0	独立
上月	上月 陸奥守	39	2	2	0	0	10	0	独立
魚住	魚住 吉長	35	3	2	0	0	10	0	独立
室津	小寺 政職	46	4	1	0	0	15	0	独立
姫路	黒田 職高	27	5	8	0	0	10	0	独立

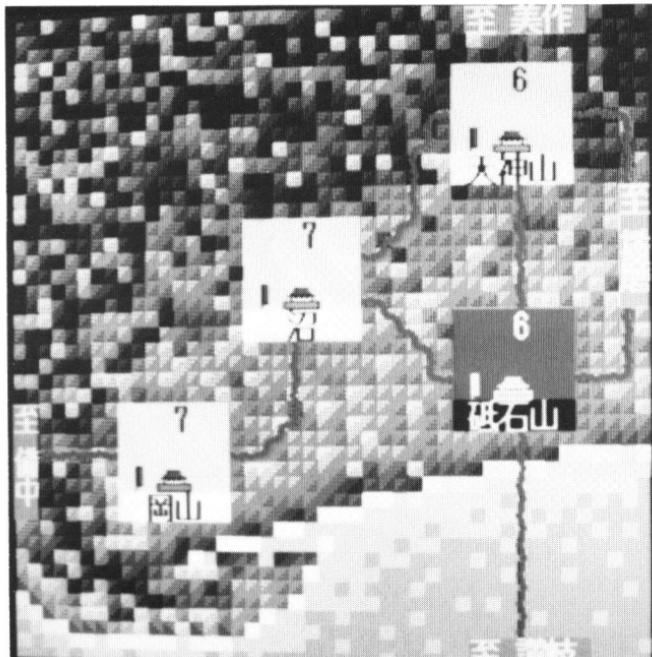
美作							
赤松 晴政							
支配率	52%			9万石			
威信	6	CP		4	残高		7
兵士数	15		武将数		2		
石高	初期値	17万石		町	初期値	10	
	最高値	26万石			最高値	20	
初期住民感情					30		



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
新庄山	赤松 晴政	39	2	4	0	0	10	0	当主
	赤松 政秀	27	5	1	10	2	5	0	
三星	後藤 勝基	32	4	4	0	0	10	0	独立

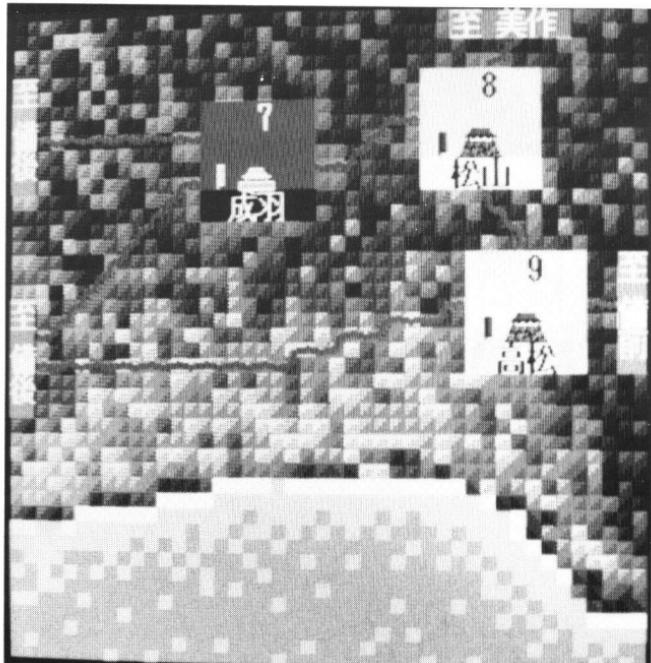
備 前  
宇喜多直家

支配率	23%	4万石
威信	5	CP 13 残高 40
兵士数	15	武将数 1
石高	初期値 20万石	町 初期値 20
	最高値 30万石	最高値 40
初期住民感情		40



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
砥石山	宇喜多 直家	22	8	13	0	0	15	0	当主
天神山	沼本 房家	19	7	1	0	0	10	0	独立
岡 山	金光 宗高	38	4	5	0	0	10	0	独立
沼	中山 信正	39	3	6	0	0	10	0	独立

備 中							
三村宗親							
支配率	30%			5万石			
威信	5	CP	4	残高	15		
兵士数	10			武将数	1		
石高	初期値	17万石	町	初期値	20		
	最高値	25万石		最高値	35		
初期住民感情				35			

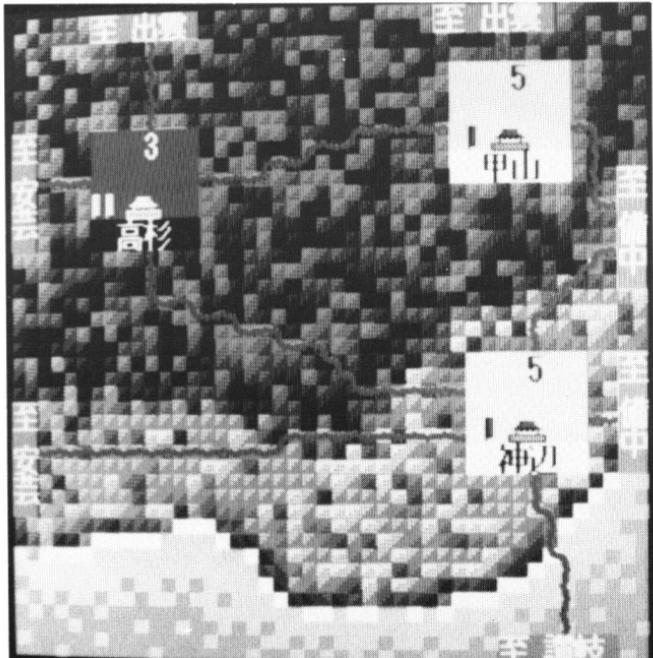


名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
成羽	三村 宗親	49	5	4	0	0	10	0	当主
松山	庄 高資	30	3	5	0	0	10	0	独立
高松	石川 久孝	31	3	4	0	0	10	0	独立

備後

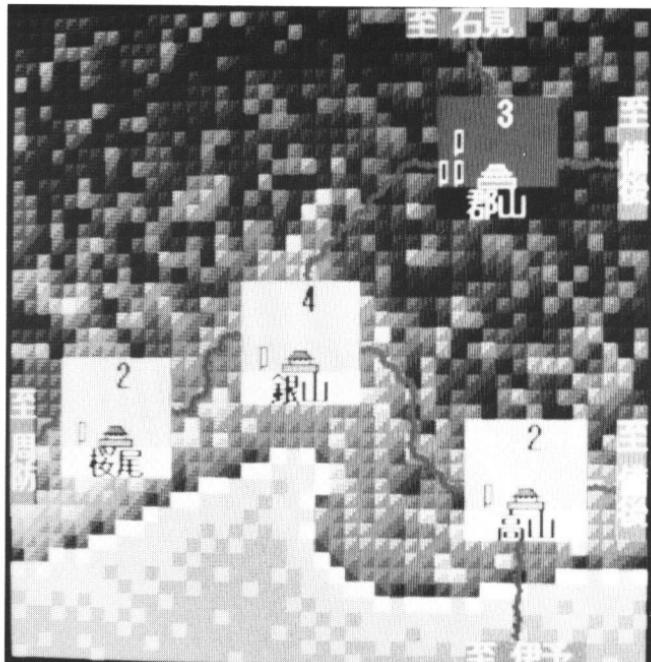
江田 豊前守

支配率		26%	4万石		
威信	3	CP	3	残高	7
兵士数		10	武将数		2
石高	初期値	17万石	町	初期値	20
	最高値	25万石		最高値	35
初期住民感情			35		



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸禄	兵士	鉄砲	
高 杉	江田 豊前守	32	2	3	0	0	5	0	当主
	祝 甲斐守	36	4	2	8	4	5	0	
甲 山	山内 隆通	22	6	4	0	0	15	0	独立
神 辺	杉原 理興	33	4	8	0	0	15	0	独立

安芸									
毛利元就									
支配率		100%			23万石				
威信		6		CP		15		残高	
兵士数		50		武将数		6			
石高	初期値		23万石		町	初期値		20	
	最高値		30万石			最高値		40	
初期住民感情					40				

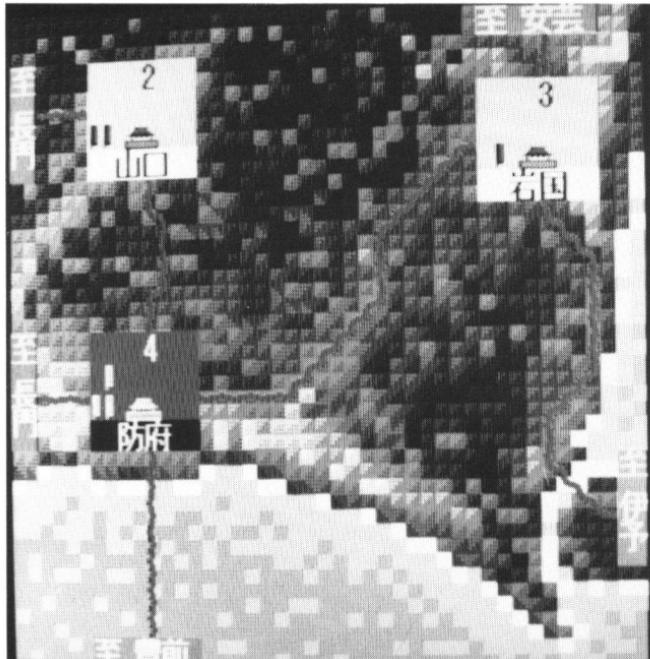


名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
郡山	毛利 元就	54	14	14	0	0	10	1	当主
	毛利 隆元	28	8	8	0	0	10	1	世継1
	福原 貞俊	31	9	7	15	2	5	0	
高山	小早川 隆景	18	9	11	16	5	10	0	
銀山	吉川 元春	21	11	7	16	5	10	0	
桜尾	桂 元純	26	7	6	12	3	5	0	

## 周 防

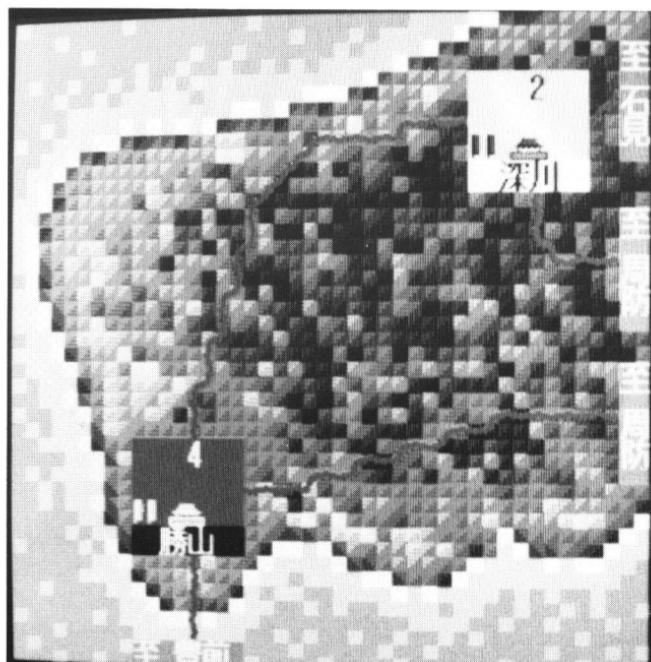
陶 晴 賢

支配率	100%		15万石	
威信	8	CP	6	残高 30
兵士数	55		武将数 6	
石高	初期値 最高値	15万石 24万石	町	初期値 最高値 13 50
初期住民感情			45	



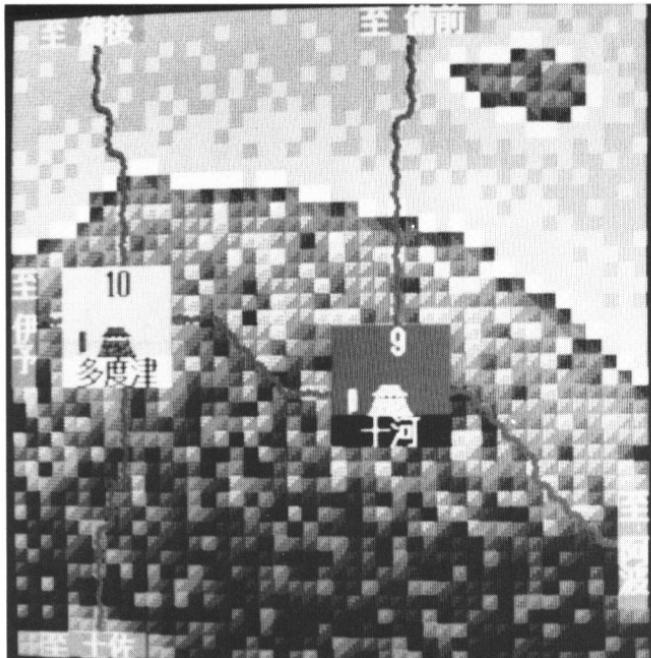
名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
防 府	陶 晴 賢	30	13	4	0	0	15	1	当主
	青景 隆著	27	4	3	9	3	5	0	
	陶 持長	54	3	4	5	5	5	0	
岩 国	江良 房栄	37	9	5	5	5	10	0	
山 口	宮川 房長	29	4	9	9	4	10	0	
	弘中 隆兼	33	7	3	9	4	10	0	

長門								
大内義隆								
支配率 100%				11万石				
威信	10	CP		4	残高		52	
兵士数	30	武将数			4			
石高	初期値 最高値	11万石 16万石		町	初期値 最高値	25 40		
初期住民感情					45			



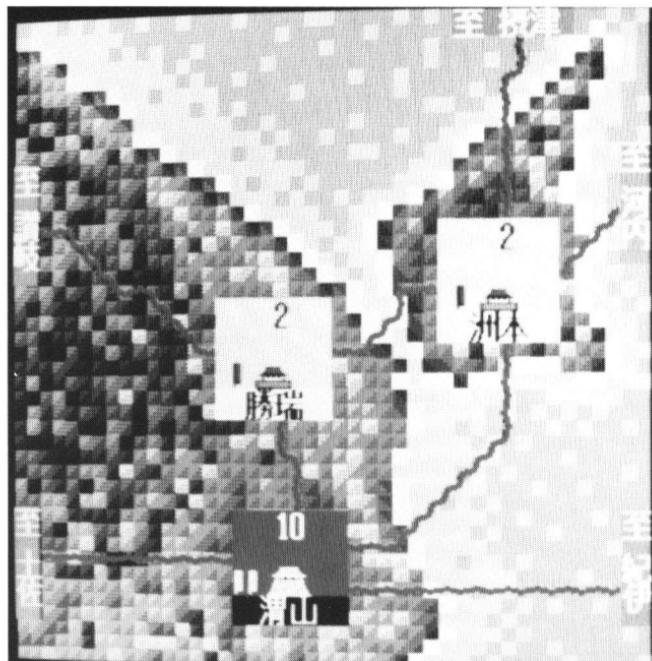
名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸禄	兵士	鉄砲	
深川	大内 義隆	44	2	2	0	0	10	1	当主
	杉 興運	36	2	6	8	8	10	0	
勝山	冷泉 隆豊	38	4	1	9	2	5	0	
	貫 隆仲	33	3	2	9	2	5	0	

講 岐	
十河 景滋	
支配率	47%
威信	7 CP 4 残高 15
兵士数	15 武将数 1
石高	初期値 10万石 町 初期値 15 最高値 15万石 最高値 30
初期住民感情	30



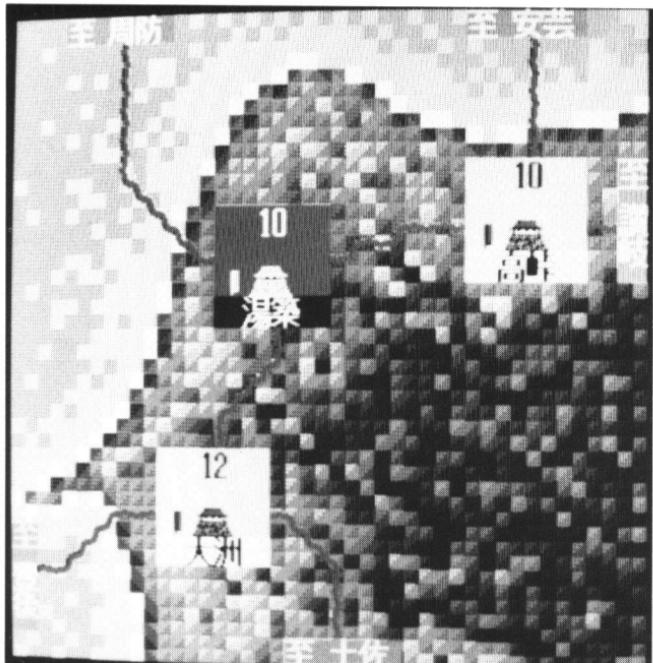
名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
十河	十河 景滋	48	5	4	0	0	15	0	当主
多度津	香川 元景	37	4	2	0	0	20	0	独立

阿波								
細川持隆								
支配率				60%				
威信		8	CP		4	残高		15
兵士数		2	武将数			2		
石高	初期値		19万石		町	初期値		20
	最高値		28万石			最高値		40
初期住民感情					25			



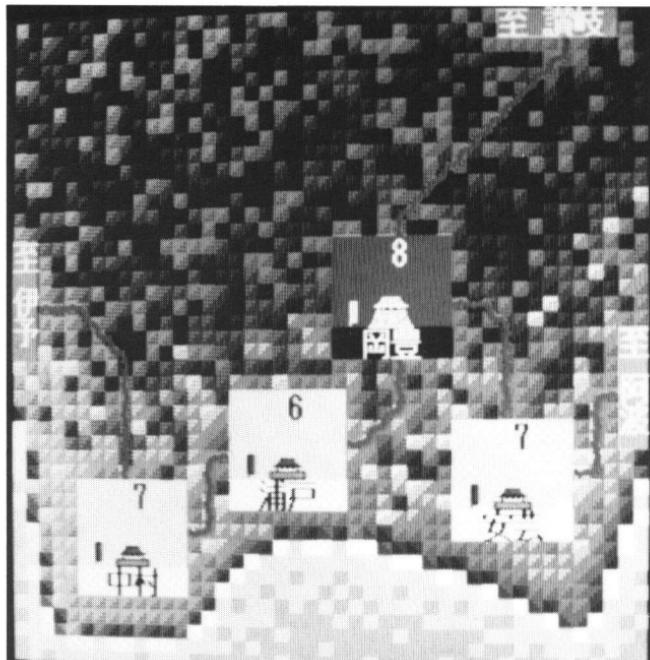
名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
渭山	細川 持隆	41	2	4	0	0	1	0	当主
	久米 義広	44	3	1	9	5	1	0	
勝瑞	足利 義維	43	1	2	0	0	5	0	独立
洲本	安宅 秀興	52	4	2	0	0	5	0	独立

伊予								
河野通直								
支配率				31%				
威信			6	CP			3	残高 15
兵士数				15			武将数 1	
石高	初期値 20万石			町	初期値 20			
	最高値 42万石				最高値 40			
初期住民感情					25			



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
湯築	河野 通直	43	4	3	0	0	15	0	当主
高峠	河野 通存	36	5	2	0	0	15	0	独立
大洲	宇都宮 豊綱	18	6	1	0	0	20	0	独立

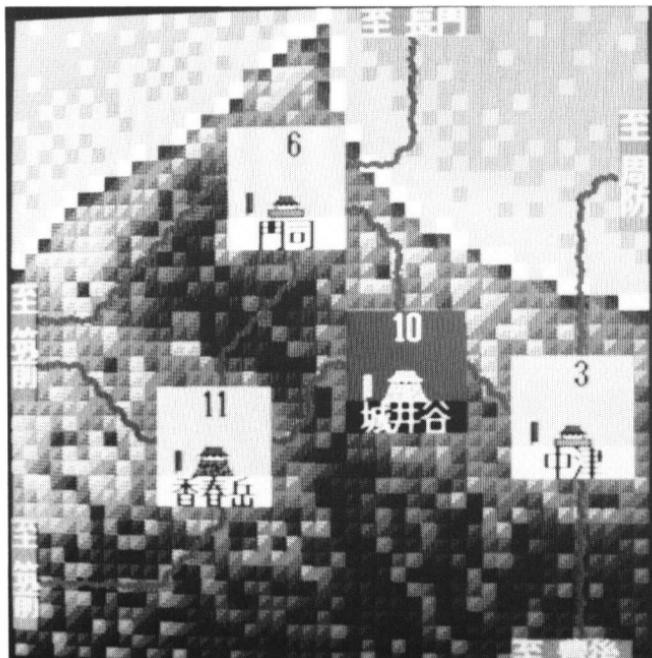
土 佐				
長宗我部 国親				
支配率	27%			4万石
威信	4	CP	7	残高 50
兵士数	10			武将数 1
石高	初期値 最高値	16万石 24万石	町	初期値 最高値 5 10
初期住民感情	40			



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸禄	兵士	鉄砲	
岡 豊	長宗我部 国親	47	6	7	0	0	10	0	当主
安 芸	安芸 国虎	40	8	1	0	0	10	0	独立
浦 戸	本山 茂辰	28	6	3	0	0	10	0	独立
中 村	一条 兼定	9	1	1	0	0	10	0	独立

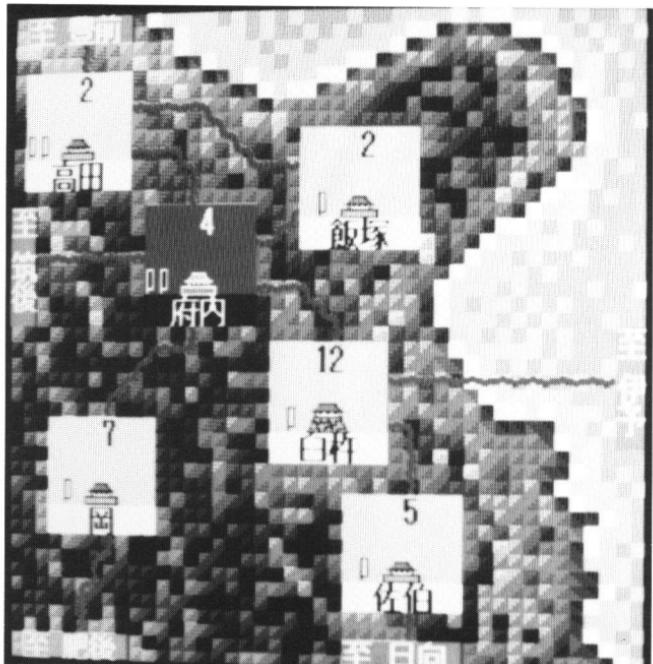
豊前  
宇都宮長房

支配率	31%	3万石	
威信	6	CP	4
兵士数	15	武将数 1	
石高	初期値	12万石	町 初期値 20
	最高値	21万石	
初期住民感情		30	



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
城井谷	宇都宮 長房	45	5	4	0	0	15	0	当主
香春岳	貫 隆資	24	3	1	0	0	15	0	独立
中津	赤尾 賢種	37	4	1	0	0	15	0	独立
門司	杉 重矩	57	5	6	0	0	15	0	独立

豊後									
大友宗麟									
支配率	100%			25万石					
威信	9	CP		12	残高		50		
兵士数	45		武将数		町	初期値	35		
石高	初期値 最高値		25万石 45万石			最高値	65		
初期住民感情			45						

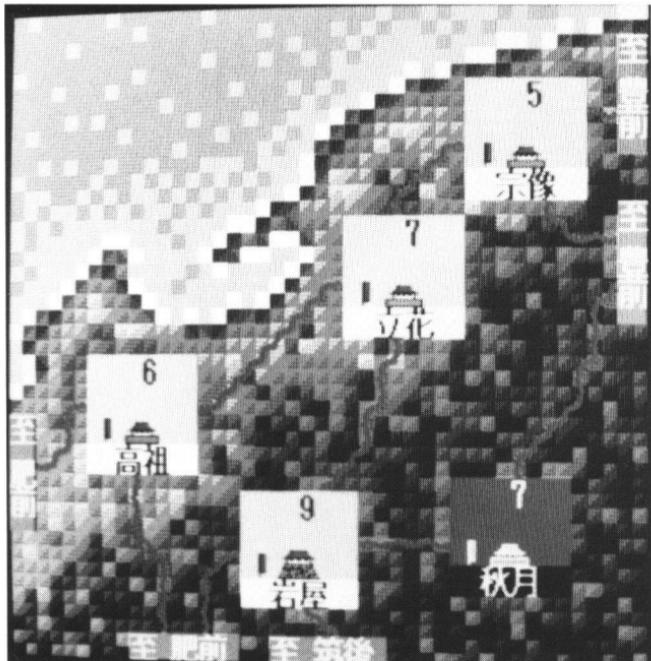


名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
府内	大友 宗麟	21	8	11	0	0	10	2	当主
	田北 鑑生	45	8	9	12	8	5	0	
高田	吉弘 鑑理	42	9	7	12	7	5	1	
	大内 輝弘	31	6	6	12	3	5	0	
臼杵	立花 道雪	38	15	8	16	6	5	1	
岡	志賀 親守	52	7	6	8	4	5	0	
佐伯	佐伯 惟教	52	11	4	10	5	5	0	
飯塚	田原 親宏	36	8	6	7	5	5	0	

### 筑前

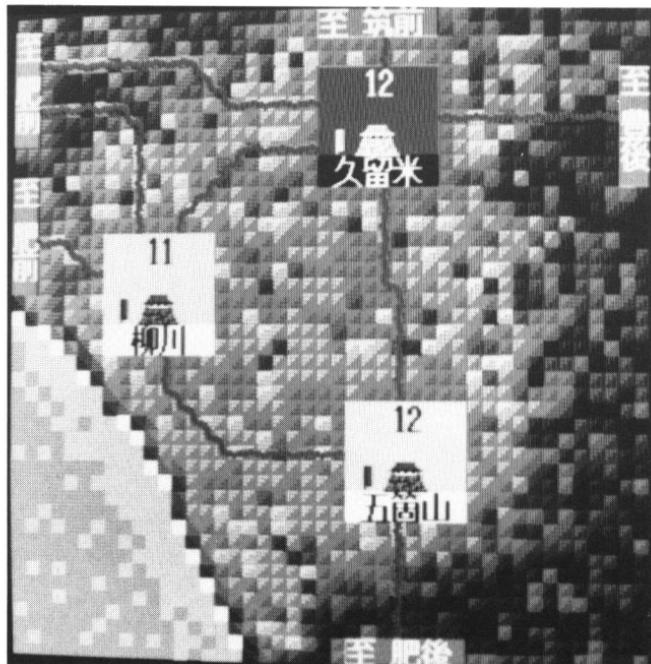
秋月文種

支配率		20%	6万石		
威信	4	CP	4	残高	10
兵士数		15	武将数		
石高	初期値	30万石	町	初期値	40
	最高値	54万石		最高値	75
初期住民感情			25		



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸禄	兵士	鉄砲	
秋月	秋月 文種	32	5	4	0	0	15	0	当主
立花	立花 鑑載	42	6	2	0	0	10	1	独立
岩屋	高橋 鑑種	21	6	3	0	0	10	1	独立
宗像	宗像 氏貞	19	3	5	0	0	10	0	独立
高祖	原田 隆種	38	4	1	0	0	10	0	独立

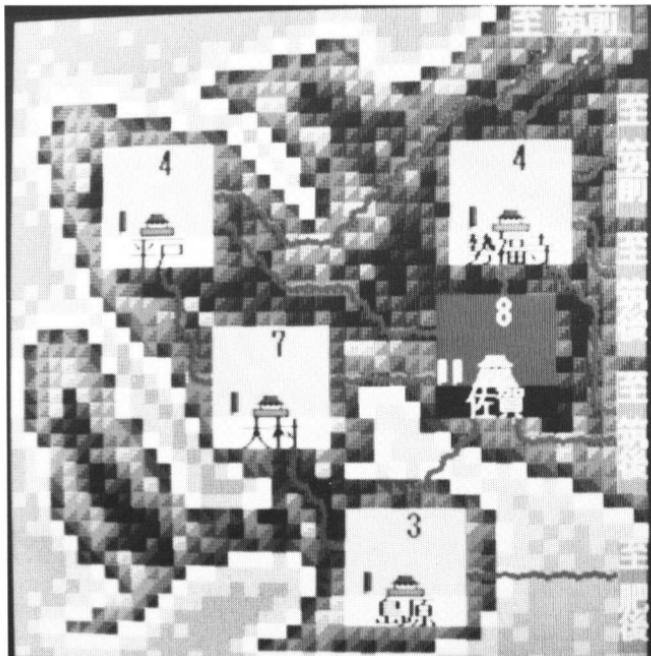
筑後 少弐時尚								
支配率	34%			6万石				
威信	5	CP		2	残高		7	
兵士数	15		武将数		1			
石高	初期値 最高値		20万石 38万石		町	初期値 最高値		15 30
初期住民感情		20						



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
久留米	少弐 時尚	25	2	2	0	0	15	0	当主
五箇山	筑紫 惟門	21	4	1	0	0	15	0	独立
柳川	蒲池 鑑盛	31	5	2	0	0	15	0	独立

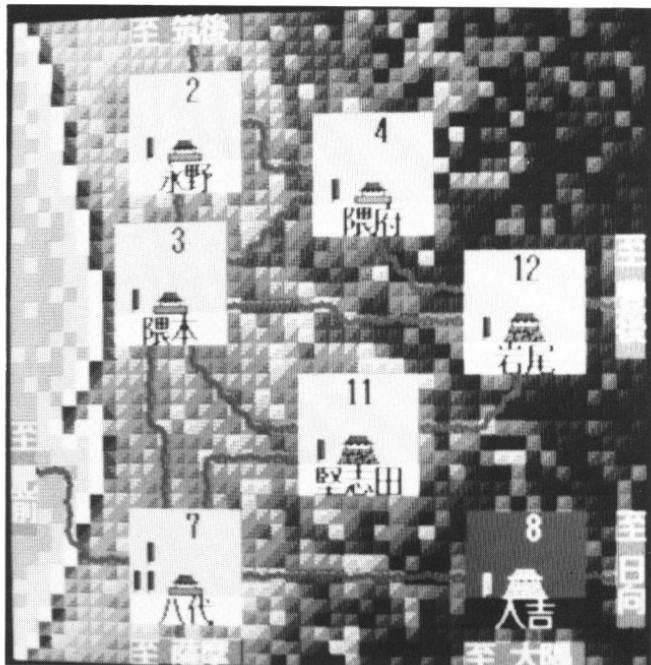
肥前  
龍造寺 隆信

支配率		27%	6万石	
威信	4	CP	7	残高 45
兵士数 20		武将数 1		
石高	初期値 25万石	町	初期値 25	
	最高値 46万石		最高値 60	
初期住民感情 45				



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
佐賀	龍造寺 隆信	22	13	7	0	0	20	2	当主
平戸	松浦 隆信	27	4	3	0	0	10	1	独立
大村	大村 純忠	19	3	4	0	0	10	1	独立
島原	有馬 義貞	30	9	7	0	0	15	1	独立
勢福寺	江上 武種	37	6	5	0	0	15	1	独立

肥後							
相良晴広							
支配率	31%			8万石			
威信	4	CP		4	残高		22
兵士数	30		武将数		4		
石高	初期値 最高値		26万石 52万石		町	初期値 最高値	
初期住民感情				15			

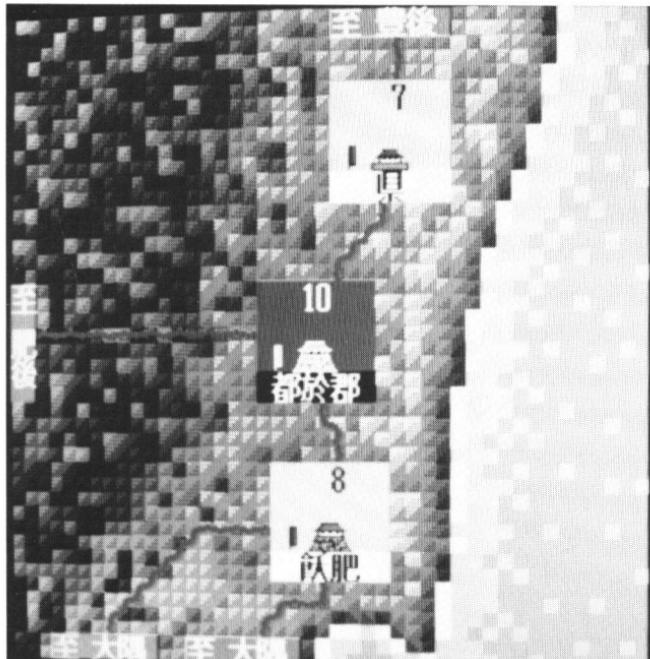


名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
人吉	相良 晴広	39	5	4	0	0	10	1	当主
八代	上村 賴孝	33	2	5	5	5	10	0	
	阿蘇 惟前	48	3	3	5	5	5	0	
	名和 行興	26	4	1	5	2	5	0	
隈本	菊池 義武	46	6	5	0	0	10	1	独立
隈府	赤星 親家	37	2	4	0	0	10	0	独立
永野	隈部 親永	31	4	3	0	0	10	0	独立
岩尾	阿蘇 惟将	27	4	7	0	0	10	0	独立
堅志田	甲斐 宗運	36	13	6	0	0	10	0	独立

## 日向

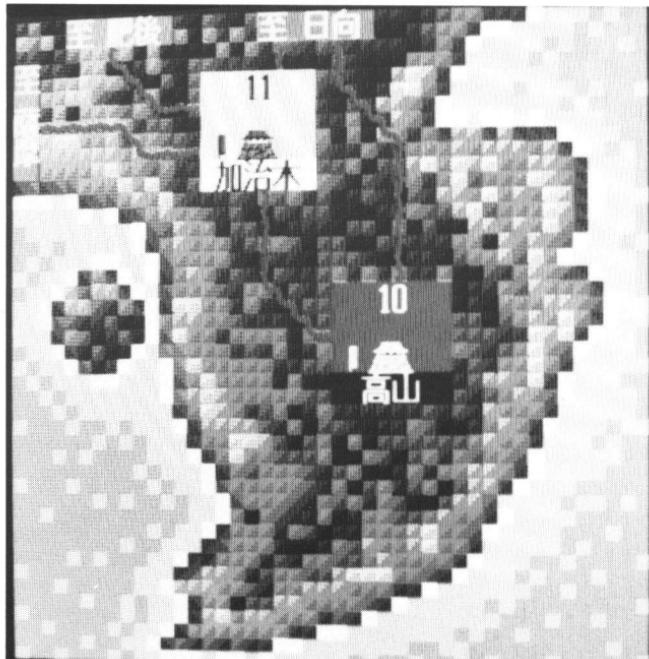
伊東義祐

支配率	70%	7万石	
威信	4	CP	5 残高 15
兵士数	20	武将数 2	
石高	初期値 10万石	町	初期値 10
	最高値 18万石		最高値 20
初期住民感情	35		



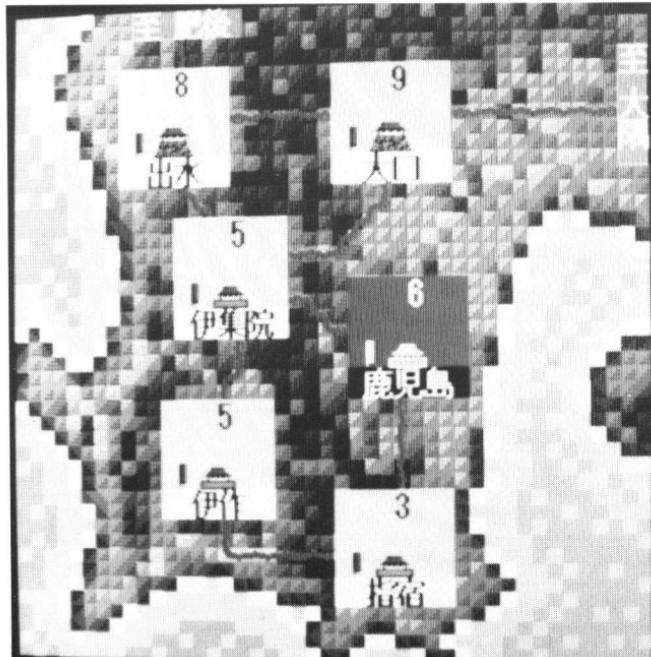
名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
都於郡	伊東 義祐	39	7	5	0	0	10	0	当主
糸肥	伊東 祐俊	31	6	1	9	3	10	0	
県	土持 親成	37	8	6	0	0	10	0	独立

大隅						
肝付 兼続						
支配率	100%			15万石		
威信	5	CP	8	残高		10
兵士数	20		武将数		2	
石高	初期値 最高値	15万石 27万石	町	初期値 最高値	10 20	
初期住民感情	15					



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
高山	肝付 兼続	40	5	6	0	0	10	1	当主
加治木	肝付 兼盛	18	6	5	5	5	10	1	

薩摩											
島津 貴久											
支配率	31%	7万石									
威信	7	CP		10	残高		50				
兵士数	20	武将数		2							
石高	初期値 最高値	23万石 35万石	町	初期値 最高値	15 30						
初期住民感情				45							



名称	武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
鹿児島	島津 貴久	37	6	10	0	0	10	2	当主
伊作	島津 忠将	32	11	4	16	5	10	1	
指宿	伊集院 忠倉	33	9	8	0	0	10	1	独立
伊集院	伊集院 忠朗	56	11	3	0	0	10	2	独立
出水	島津 実久	43	7	2	0	0	10	2	独立
大口	菱刈 隆秋	35	7	3	0	0	10	2	独立

## 足利將軍家の武将

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
細川 藤孝	27	6	9	13	5	1	0	
和田 惟政	29	7	6	9	5	1	0	
明智 光秀	33	10	10	9	5	1	0	

## 大名家指定の武将

### ●伊達氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
亘理 宗元	27	6	5	9	5	10	0	
伊達 輝宗	19	4	9	0	0	5	0	世継ぎ
伊達 政景	19	7	6	0	0	5	0	世継ぎ
石川 昭光	24	5	1	7	5	5	0	
伊達 政宗	14	8	12	0	0	10	3	世継ぎ
伊達 成実	14	10	5	0	0	10	2	世継ぎ

### ●葦名氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
葦名 盛興	14	6	5	0	0	1	0	世継ぎ
葦名 盛隆	14	6	3	0	0	1	0	世継ぎ
葦名 義広	14	4	6	0	0	1	0	世継ぎ

### ●最上氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
最上 義光	14	9	9	0	0	5	0	世継ぎ
中野 義時	19	6	4	0	0	5	0	世継ぎ
楯岡 光直	19	5	3	7	0	5	0	
最上 義康	14	5	5	0	0	5	1	世継ぎ
清水 義親	14	4	5	0	0	5	1	世継ぎ

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
最上 家親	14	4	6	0	0	5	1	世継ぎ

## ●佐竹氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
佐竹 義廉	33	6	7	14	5	10	0	
佐竹 義堅	30	7	4	15	5	10	0	
佐竹 義喬	19	5	8	14	5	10	0	
佐竹 義重	14	12	7	0	0	10	0	世継ぎ
佐竹 義斯	19	6	4	14	5	5	0	
佐竹 義久	19	9	3	15	5	5	0	
佐竹 義尚	14	6	6	0	0	5	0	世継ぎ
佐竹 義宣	14	8	3	0	0	5	1	世継ぎ
佐竹 義種	14	7	3	0	0	5	1	世継ぎ
佐竹 義憲	19	8	4	15	5	5	1	

## ●足利氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
足利 義氏	14	1	4	0	0	10	0	世継ぎ

## ●里見氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
里見 勝政	33	6	4	0	0	10	0	世継ぎ
里見 勝安	26	7	2	0	0	10	0	世継ぎ
里見 義頼	19	6	6	0	0	10	0	世継ぎ
里見 義康	14	5	4	0	0	10	0	世継ぎ

## ●宇都宮氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
宇都宮 国綱	14	2	5	0	0	10	1	世継ぎ

## ●山内上杉氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
上杉 憲重	14	2	4	0	0	5	0	世継ぎ
上杉 憲景	14	4	3	0	0	5	0	世継ぎ

## ●扇谷上杉氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
上杉 憲盛	23	2	3	0	0	5	0	世継ぎ
上杉 氏憲	14	4	2	0	0	5	0	世継ぎ

## ●北条氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
北条 氏政	19	4	8	0	0	10	0	世継ぎ
北条 氏繁	19	10	4	16	3	10	0	
北条 氏照	19	7	6	0	0	10	0	世継ぎ
北条 氏邦	19	6	7	0	0	10	0	世継ぎ
北条 氏規	19	5	7	0	0	10	0	世継ぎ
北条 氏直	14	5	4	0	0	10	2	世継ぎ

## ●今川氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
今川 氏真	19	1	8	0	0	10	0	世継ぎ
今川 長得	19	5	5	0	0	10	0	世継ぎ
今川 氏明	19	4	5	16	3	10	0	
今川 範以	19	3	6	0	0	10	0	世継ぎ
今川 高久	19	2	7	0	0	10	0	世継ぎ

## ●飯尾氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
飯尾 連龍	14	4	3	0	0	5	0	世継ぎ

## ●松平氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
徳川 家康	14	14	9	0	0	5	0	世継ぎ
松平 信康	14	12	7	0	0	5	0	世継ぎ
松平 秀康	14	10	6	0	0	5	0	世継ぎ
徳川 秀忠	14	6	8	0	0	5	0	世継ぎ

## ●織田氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
織田 信広	24	3	4	5	1	10	2	
織田 信行	17	5	8	0	0	10	1	世継ぎ
織田 信包	24	5	3	15	1	10	1	
織田 信治	24	4	2	14	1	10	1	
織田 秀信	14	4	1	0	0	10	1	世継ぎ
織田 信興	22	5	2	16	1	10	1	
織田 長益	24	2	5	16	1	10	1	
織田 長利	24	4	3	16	1	10	1	
織田 信忠	19	7	7	0	0	10	1	世継ぎ
織田 信雄	19	2	3	0	0	20	3	世継ぎ
織田 信孝	19	4	4	0	0	15	2	世継ぎ
津田 信澄	24	7	4	11	5	10	1	

## ●斎藤氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
長井 道利	37	7	8	0	0	5	0	世継ぎ
斎藤 長龍	19	6	5	0	0	10	0	世継ぎ
斎藤 龍興	12	5	1	0	0	5	0	世継ぎ

## ●北畠氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
北畠 具親	24	5	5	0	0	5	0	世継ぎ

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
北畠 具房	14	4	3	0	0	5	0	世継ぎ
北畠 具藤	14	5	2	0	0	5	0	世継ぎ

## ●武田氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
武田 信廉	24	6	6	0	0	10	0	世継ぎ
武田 義信	19	8	9	0	0	10	0	世継ぎ
武田 勝頼	19	15	7	0	0	5	0	世継ぎ
武田 盛信	24	10	1	16	2	5	0	
武田 信勝	14	8	4	0	0	5	0	世継ぎ

## ●小笠原氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
小笠原 信貞	30	7	3	0	0	5	0	世継ぎ
小笠原 貞種	24	6	6	0	0	5	0	世継ぎ
小笠原 賴貞	30	8	2	9	5	5	0	
小笠原 長隆	14	9	1	0	0	5	0	世継ぎ
小笠原 貞慶	19	5	7	0	0	10	2	世継ぎ
小笠原 長継	24	6	4	0	0	10	1	世継ぎ

## ●村上氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
村上 国清	14	8	5	0	0	10	0	世継ぎ

## ●上杉氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
長尾 景直	24	8	4	10	3	5	0	
上杉 景勝	14	9	5	0	0	10	1	世継ぎ
上杉 景虎	18	7	7	0	0	10	1	世継ぎ

## ●神保氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
神保 氏純	24	5	4	0	0	5	0	世継ぎ
神保 長住	19	5	5	0	0	5	0	世継ぎ
神保 長城	19	6	4	0	0	5	0	世継ぎ
神保 氏張	19	4	5	0	0	5	0	世継ぎ
神保 長国	19	4	4	0	0	5	0	世継ぎ

## ●畠山氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
畠山 義綱	19	4	3	0	0	5	0	世継ぎ
畠山 義慶	14	2	4	0	0	5	0	世継ぎ
畠山 義隆	14	3	3	0	0	5	0	世継ぎ

## ●朝倉氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
朝倉 景行	24	5	3	12	5	5	0	
朝倉 景健	19	6	2	0	0	5	0	世継ぎ
朝倉 景鏡	19	5	4	0	0	5	0	世継ぎ
朝倉 景綱	19	2	3	0	0	5	0	世継ぎ

## ●浅井氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
浅井 賴政	24	6	4	0	0	10	0	世継ぎ
浅井 秀政	24	5	5	0	0	10	0	世継ぎ
浅井 長政	14	13	6	0	0	10	0	世継ぎ

## ●六角氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
六角 義治	19	4	6	0	0	10	0	世継ぎ
六角 義定	19	5	4	0	0	10	0	世継ぎ

## ●波多野氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
波多野 元秀	19	3	4	0	0	5	0	世継ぎ
波多野 秀治	19	7	3	0	0	10	0	世継ぎ

## ●細川氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
細川 元定	24	6	4	8	2	10	0	
細川 昭元	14	2	6	0	0	10	0	世継ぎ
細川 元勝	14	4	3	0	0	10	0	世継ぎ

## ●三好氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
三好 政康	24	7	5	10	3	5	0	
安宅 冬康	24	6	7	14	3	5	0	
十河 一存	24	10	5	14	3	5	0	
三好 義興	14	2	4	0	0	5	0	世継ぎ
三好 長治	14	6	1	0	0	5	0	世継ぎ
十河 存保	14	9	3	12	2	5	0	
三好 義継	14	3	1	0	0	5	0	世継ぎ

## ●松永氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
松永 久通	19	4	8	0	0	5	1	世継ぎ

## ●畠山氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
畠山 昭高	24	2	5	0	0	5	1	世継ぎ

## ●一色氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
一色 義道	24	7	2	0	0	10	0	世継ぎ
一色 義清	24	6	3	0	0	5	0	世継ぎ
一色 義定	19	5	4	0	0	5	0	世継ぎ

## ●山名氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
山名 堯熙	19	2	4	0	0	5	0	世継ぎ
山名 堯政	14	3	3	0	0	5	0	世継ぎ

## ●山名氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
山名 豊成	19	3	4	0	0	5	0	世継ぎ
山名 豊数	19	3	3	0	0	5	0	世継ぎ
山名 豊国	19	4	3	0	0	5	0	世継ぎ

## ●尼子氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
尼子 義久	19	3	3	0	0	5	0	世継ぎ
尼子 倫久	19	3	2	0	0	5	0	世継ぎ
尼子 秀久	19	2	3	0	0	5	0	世継ぎ
尼子 勝久	14	5	4	0	0	5	0	世継ぎ

## ●浦上氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
浦上 清宗	14	3	4	0	0	5	0	世継ぎ

## ●赤松氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
赤松 義祐	19	3	4	0	0	5	0	世継ぎ

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
赤松 則房	14	2	3	0	0	5	0	世継ぎ
赤松 則英	14	3	2	0	0	5	0	世継ぎ

## ●宇喜多氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
宇喜多 春家	24	7	11	0	0	3	0	世継ぎ
宇喜多 忠家	24	8	7	0	0	2	0	世継ぎ
宇喜多 基家	19	5	7	0	0	5	1	世継ぎ
宇喜多 詮家	19	7	1	0	0	5	1	世継ぎ
宇喜多 秀家	14	6	4	0	0	10	3	世継ぎ

## ●三村氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
三村 家親	24	7	5	0	0	5	0	世継ぎ
三村 親成	24	5	7	0	0	5	0	世継ぎ
三村 元親	14	4	4	0	0	5	0	世継ぎ

## ●毛利氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
吉川 元長	14	9	6	16	5	10	0	
毛利 輝元	14	4	4	0	0	5	0	世継ぎ
毛利 元清	19	8	5	0	0	5	0	世継ぎ
繁沢 元氏	19	8	2	16	3	5	0	
毛利 元康	19	7	4	0	0	5	0	世継ぎ
吉川 広家	19	7	5	16	3	5	0	
小早川 秀包	19	7	3	16	2	5	0	
毛利 秀元	19	7	2	0	0	5	0	世継ぎ

## ●陶氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
陶 長房	14	6	4	0	0	5	0	世継ぎ

## ●大内氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
大内 義尊	14	1	1	0	0	5	0	世継ぎ

## ●細川氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
細川 真之	14	2	3	0	0	5	0	世継ぎ

## ●河野氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
河野 通政	19	3	3	0	0	10	0	世継ぎ
河野 通宣	19	6	2	0	0	10	0	世継ぎ
河野 通直	19	2	4	0	0	10	0	世継ぎ

## ●長宗我部氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
長宗我部 元親	14	9	9	0	0	20	0	世継ぎ
吉良 親貞	17	8	6	0	0	10	0	世継ぎ
長宗我部 親泰	19	7	6	0	0	10	0	世継ぎ
長宗我部 信親	14	10	7	0	0	5	1	世継ぎ
長宗我部 盛親	14	11	5	0	0	5	1	世継ぎ

## ●宇都宮氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
宇都宮 鎮房	19	11	3	0	0	5	0	世継ぎ
宇都宮 朝房	19	7	2	0	0	5	0	世継ぎ

## ●大友氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
大友 義長	19	5	6	0	0	5	0	世継ぎ
大友 義統	14	1	5	0	0	5	0	世継ぎ
大友 親家	14	4	2	0	0	5	0	世継ぎ
大友 親盛	14	2	4	0	0	5	0	世継ぎ

## ●秋月氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
秋月 晴種	19	5	3	0	0	5	0	世継ぎ
秋月 種実	19	7	5	0	0	5	0	世継ぎ
秋月 種冬	19	6	2	0	0	5	0	世継ぎ
秋月 元種	14	4	7	0	0	5	0	世継ぎ

## ●龍造寺氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
龍造寺 家就	24	9	6	0	0	10	1	世継ぎ
龍造寺 信周	19	9	4	0	0	10	1	世継ぎ
龍造寺 長信	19	7	5	0	0	5	1	世継ぎ
鍋島 直茂	24	13	13	0	0	10	1	世継ぎ
龍造寺 政家	14	8	3	0	0	5	1	世継ぎ

## ●相良氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
相良 義陽	19	7	4	0	0	10	2	世継ぎ
相良 長毎	14	6	9	0	0	10	2	世継ぎ

## ●伊東氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
伊東 義益	14	7	4	0	0	5	0	世継ぎ
伊東 祐兵	14	6	7	0	0	5	0	世継ぎ

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
伊東 義賢	14	7	2	0	0	5	0	世継ぎ
伊東 義勝	14	6	3	0	0	5	0	世継ぎ

## ●肝付氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
肝付 良兼	19	7	3	0	0	3	0	世継ぎ
肝付 兼亮	19	7	1	0	0	3	0	世継ぎ
肝付 兼護	19	6	3	0	0	3	0	世継ぎ

## ●島津氏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
島津 義久	19	9	12	0	0	10	1	世継ぎ
島津 尚久	24	8	5	16	3	10	1	
島津 義弘	19	14	7	0	0	10	1	世継ぎ
島津 歳久	19	11	11	16	5	10	1	
島津 義虎	19	13	1	12	5	10	1	
島津 家久	19	15	5	15	5	10	1	
島津 豊久	14	10	5	0	0	10	1	世継ぎ
島津 家久	14	7	7	0	0	10	1	世継ぎ

## 国指定の武将

## ●北陸奥

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
白石 宗利	28	5	1	10	2	10	0	
桑折 宗長	28	5	2	12	2	5	0	
遠藤 基信	31	1	8	13	1	1	0	
氏家 吉継	27	6	2	12	3	4	0	
大崎 義隆	23	7	3	10	10	10	0	
小山田 賴定	24	7	4	12	2	5	0	

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
鬼庭 綱元	24	6	7	13	3	5	0	
白石 宗実	24	8	3	11	4	10	0	
片倉 景綱	24	10	10	16	1	2	0	

## ●南陸奥

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
佐瀬 大和守	24	2	6	8	4	5	0	
平田 駿河守	24	3	5	8	3	5	0	
金上 遠江守	24	4	4	9	5	5	0	
松本 図書助	24	5	3	8	5	5	0	
猪苗代 盛国	24	4	2	5	10	15	0	
田村 清顕	19	3	7	1	6	10	0	
相馬 義胤	19	9	3	1	8	10	0	
大内 定綱	24	7	8	1	5	10	0	
結城 義親	24	4	6	6	6	10	0	
畠山 義継	24	3	3	5	5	5	0	
片平 親綱	24	7	4	1	5	10	0	
石川 彈正忠	24	7	1	3	1	5	0	
猪苗代 盛胤	19	6	1	9	5	10	1	

## ●出羽

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
氏家 守棟	24	4	7	8	3	5	0	
成沢 道忠	24	5	2	8	2	5	0	
楯岡 満茂	14	6	5	5	5	10	0	
延沢 満延	24	10	2	5	5	5	0	
氏家 光氏	19	6	6	7	3	5	0	
鮎延 秀綱	24	7	5	7	5	5	0	

## ●常陸

武將名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
江戸 通政	24	7	2	5	2	5	0	
大塚 親成	30	8	4	5	3	5	0	
江間 重氏	27	6	6	5	2	5	0	
小田 友治	24	5	4	5	5	10	0	
江戸 重通	24	4	3	4	5	10	0	
真壁 氏幹	24	10	2	5	5	10	0	
真壁 義幹	24	5	7	5	5	10	0	

## ●下総

武將名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
結城 晴朝	24	5	5	5	5	5	0	
千葉 清胤	19	5	3	3	3	5	0	
千葉 邦胤	19	4	4	3	3	5	0	
喜連川 国朝	19	2	2	3	3	5	0	
喜連川 賴氏	19	1	4	3	3	5	0	

## ●上総

武將名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
秋元 義久	30	3	1	5	1	5	0	
正木 憲時	24	6	4	5	1	5	0	
正木 時通	23	4	6	4	1	5	0	
正木 賴忠	19	4	5	6	1	5	0	

## ●下野

武將名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
大関 高増	27	3	2	5	5	5	0	
小山 秀綱	26	4	5	4	5	5	0	
芳賀 高継	25	3	6	9	5	5	0	
那須 資晴	19	6	3	1	10	20	2	

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
大田原 晴清	19	5	8	5	3	5	0	

## ●上野

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
倉賀野 直行	25	3	2	6	5	5	0	
長尾 景長	25	4	6	6	5	5	0	
金井 秀景	24	3	1	5	4	5	0	
長尾 豊長	24	6	4	4	4	5	0	
小幡 信貞	24	8	3	4	2	5	0	
長野 業盛	19	8	2	8	3	5	0	
由良 国繁	24	5	5	4	3	5	0	

## ●武藏

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
太田 輝資	27	6	7	6	5	5	0	
太田 氏資	19	7	6	3	3	5	0	
成田 氏長	24	5	3	5	3	5	0	
秋元 長朝	24	4	2	5	3	5	0	

## ●相模

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
松田 憲秀	27	4	13	14	5	10	0	
笠原 康勝	24	7	3	15	3	10	0	
清水 康英	25	6	6	15	4	10	0	
芳賀 康忠	25	6	7	14	5	10	0	
大道寺 政繁	28	7	12	15	5	10	0	
遠山 政景	28	8	4	15	3	10	0	
芳賀 氏統	29	7	2	14	3	5	0	
大道寺 直次	24	7	7	13	3	5	0	

## ●駿河

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
朝比奈 信置	24	6	5	6	5	10	0	
一宮 宗是	24	4	3	6	2	5	0	
蒲原 氏徳	24	4	1	6	2	5	0	
大原 資良	24	3	4	6	2	5	0	
庵原 将監	24	5	4	6	2	5	0	
三浦 義就	24	4	2	6	2	5	0	
由比 正純	24	3	1	6	1	5	0	
岡部 正綱	24	7	2	6	2	5	0	
岡部 元信	24	8	1	6	2	5	0	
御宿 政友	19	5	1	10	1	5	0	

## ●遠江

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
天野 景貫	27	6	5	6	2	5	0	
久野 宗能	28	3	3	6	3	5	0	
朝比奈 泰朝	25	7	2	7	2	5	0	
井伊 直親	24	6	6	6	5	5	0	
小笠原 長忠	24	8	2	8	2	5	0	
井伊 直政	19	8	7	12	1	1	0	

## ●三河

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
酒井 忠次	30	6	7	9	1	5	0	
青山 忠門	29	5	1	9	1	5	0	
大久保 忠世	27	9	4	11	1	5	0	
石川 家成	26	7	5	10	1	5	0	
石川 数正	26	9	8	9	1	5	0	
吉良 義安	26	3	2	7	1	5	0	
大久保 忠佐	26	10	1	11	1	5	0	

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
奥平 貞能	27	5	5	5	1	5	0	
吉良 義昭	24	4	1	1	1	5	0	
水野 忠重	26	6	3	9	1	5	0	
菅沼 定盈	25	6	1	5	1	5	0	
本多 忠勝	23	13	2	11	1	5	0	
榎原 康政	24	10	3	11	1	5	0	
青山 忠成	24	5	5	9	1	5	0	

## ●尾張

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
佐久間 盛重	30	9	4	12	2	10	1	
森 可成	29	7	3	12	1	10	1	
滝川 一益	28	9	8	11	1	10	1	
柴田 勝家	28	12	3	11	2	10	1	
佐久間 信盛	27	6	8	14	2	5	0	
平手 汎秀	26	8	2	14	1	5	0	
丹羽 長秀	24	8	8	12	1	5	0	
池田 恒興	24	6	3	13	1	5	0	
木下 秀吉	25	8	15	16	1	3	0	
前田 利家	24	6	8	12	1	4	0	
佐々 成政	24	11	1	11	1	4	0	
木下 秀長	24	4	12	12	1	4	0	
堀尾 吉晴	24	6	1	16	1	1	0	
山内 一豊	24	3	3	16	1	2	0	
浅野 長政	24	5	6	15	1	3	0	
前田 利益	24	6	5	8	1	3	0	
佐久間 盛政	24	10	1	8	1	5	0	
森 長可	19	8	2	8	1	5	0	
前田 利長	19	4	6	8	1	10	1	
加藤 清正	19	10	8	8	1	3	0	

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
福島 正則	24	11	1	8	1	3	0	
加藤 嘉明	24	8	2	8	1	2	0	
前田 利政	19	6	4	8	1	10	1	
浅野 幸長	14	9	3	15	1	5	1	

## ● 美濃

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
不破 光治	29	8	8	7	4	5	0	
金森 長近	29	3	6	5	1	5	0	
遠山 友忠	25	5	4	8	4	5	0	
坂井 政尚	25	8	6	5	3	5	0	
遠山 景任	24	5	4	8	4	5	0	
遠山 景行	25	4	6	8	2	5	0	
斎藤 利三	25	7	3	7	1	5	0	
加藤 光泰	24	6	2	6	1	5	0	
稻葉 重通	24	6	7	7	3	5	0	
竹中 重治	19	11	7	7	3	5	0	
明智 光忠	24	5	5	9	1	5	0	
竹中 重矩	19	7	5	7	2	5	0	
稻葉 貞通	24	7	4	7	4	5	0	
氏家 行広	27	8	4	8	4	5	0	
堀 秀政	24	9	3	12	3	5	0	

## ● 伊勢

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
神戸 具盛	24	4	3	2	3	5	0	
奥山 常陸介	30	7	1	10	1	5	0	
関 盛忠	24	5	1	5	2	5	0	
九鬼 澄隆	19	4	1	8	3	5	0	
九鬼 嘉隆	24	4	6	6	2	5	1	
九鬼 守隆	19	4	5	7	5	5	1	

## ●甲斐

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
真田 幸隆	38	6	13	13	2	10	0	
山本 勘介	29	7	12	15	1	5	0	
内藤 昌豊	29	9	11	14	1	5	0	
秋山 信友	28	8	8	16	2	5	0	
高坂 昌信	29	11	1	16	1	5	0	
山県 昌景	29	13	9	16	2	5	0	
板垣 信憲	30	7	8	5	2	10	0	
小山田 信茂	24	10	7	7	2	10	0	
穴山 信君	24	6	11	6	2	5	0	
真田 信綱	24	9	5	14	2	5	0	
土屋 昌次	24	10	5	14	2	5	0	
真田 昌幸	24	10	10	14	1	5	0	
大久保 長安	35	1	16	5	1	1	0	
真田 信幸	19	8	9	10	1	3	0	
真田 幸村	19	16	4	10	1	2	0	

## ●南信濃

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
諏訪 賴忠	27	6	4	4	3	5	0	
沢渡 盛方	26	5	2	5	2	5	0	
二木 重吉	26	6	6	6	3	10	0	
青柳 賴長	26	6	3	3	2	5	0	
木曾 義昌	24	8	5	4	8	10	0	
小笠原 信嶺	24	6	4	3	6	10	0	

## ●北信濃

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
須田 満親	24	8	7	5	5	5	0	
依田 信蕃	24	6	4	5	5	5	0	

## ●越後

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
北条 高広	33	11	1	9	5	10	0	
吉江 景資	25	8	1	12	3	10	0	
斎藤 朝信	24	7	6	12	4	10	0	
色部 顯長	24	7	3	6	3	10	0	
松本 景繁	24	7	4	11	5	5	0	
本庄 秀綱	24	6	2	13	5	5	0	
河田 長親	24	6	7	12	3	5	0	
本庄 繁長	19	8	8	1	10	15	0	
大熊 長秀	24	7	1	5	1	2	0	
山吉 豊守	24	8	4	12	5	10	0	
吉江 資堅	24	5	3	14	3	5	0	
柿崎 晴家	24	9	2	5	5	10	0	
遠山 直次	47	6	5	5	1	5	0	
直江 兼続	24	9	11	14	5	5	0	

## ●越中

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
石黒 左近	24	5	3	5	2	5	0	
椎名 重胤	24	3	4	5	2	5	0	

## ●能登

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
長 続連	30	5	5	5	5	5	0	
遊佐 続光	24	4	5	5	5	5	0	
神保 周防守	24	3	6	8	2	5	0	
長 綱連	24	6	4	5	5	5	0	
長 連龍	24	7	3	5	5	5	0	

## ●越前

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
前波 景当	26	7	4	9	3	5	0	
河合 吉統	25	4	7	8	3	5	0	
魚住 景固	24	6	5	7	2	5	0	
前波 吉継	24	7	3	7	2	5	0	
印牧 能信	24	8	1	9	2	5	0	

## ●北近江

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
阿閉 貞往	24	6	4	7	2	10	0	
磯野 員昌	24	10	2	7	2	10	0	
赤尾 清冬	24	7	1	9	2	5	0	
朽木 元綱	19	5	5	7	5	5	0	
阿閉 貞大	19	6	2	7	3	5	0	
藤堂 高虎	19	6	9	9	2	4	0	
石田 三成	19	6	15	16	1	2	0	
片桐 且元	24	5	4	16	1	2	0	

## ●南近江

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
青池 茂綱	24	6	4	6	5	10	0	
蒲生 賢秀	24	7	7	6	5	5	0	
仙石 秀久	22	6	7	13	1	5	1	
蒲生 氏郷	19	9	10	6	2	10	0	

## ●山城

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
三淵 藤英	24	5	4	10	3	5	0	
大谷 吉継	19	9	9	16	1	2	0	
細川 忠興	14	9	7	14	1	5	1	

## ●丹波

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
赤井 直正	24	9	4	8	2	5	0	
赤井 忠家	19	4	2	6	2	5	0	

## ●摂津

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
池田 勝正	24	6	2	6	5	10	0	
荒木 村重	24	7	4	5	2	5	0	
三好 政勝	24	6	5	5	3	5	0	
荒木 元清	24	5	3	5	1	5	0	
中川 清秀	24	6	1	6	1	5	0	
明智 秀満	24	7	4	12	1	5	0	
高山 重友	24	5	5	6	2	5	0	

## ●河内

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
津田 正時	24	2	6	6	2	2	0	
津川 義近	24	2	1	8	2	2	0	
東条 行長	24	2	3	7	1	2	0	
津川 義冬	24	2	5	8	1	2	0	
小西 行長	24	7	9	15	1	5	1	

## ●大和

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
越知 家高	19	3	1	5	5	10	0	
島 左近	19	10	1	8	4	5	0	
筒井 順慶	19	2	7	5	5	10	0	
筒井 定次	19	4	2	5	5	10	0	
筒井 定慶	19	1	4	5	5	10	0	

## ●紀伊

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
土橋 守重	24	7	2	6	1	10	2	
土橋 重治	24	6	3	6	1	5	1	
太田 定久	24	6	5	5	1	10	0	
津村 信秀	24	5	3	5	1	5	0	
鈴木 重秀	24	7	4	7	1	10	3	
太田 宗正	24	6	1	5	1	5	1	
鈴木 重朝	24	7	1	7	1	5	1	

## ●丹後

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
沼田 勘解由	24	3	5	3	5	5	0	

## ●但馬

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
山名 豊直	24	3	1	9	3	5	0	
塙治 周防守	24	6	1	9	2	4	0	

## ●因幡

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
福田 光信	24	3	1	7	1	3	0	

## ●出雲

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
立原 幸隆	24	5	7	7	5	10	0	
米原 綱寛	24	7	1	9	2	5	0	
立原 久綱	24	7	2	10	5	10	0	
秋上 久家	24	7	1	7	2	5	0	
山中 幸盛	19	8	3	10	2	2	0	
龜井 滋矩	19	7	4	8	2	2	0	

## ●石見

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
佐波 興連	24	6	3	3	9	9	0	
益田 藤兼	24	3	4	5	6	7	0	
福屋 隆兼	24	2	1	5	2	3	0	

## ●播磨

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
赤松 正澄	24	3	1	7	3	5	0	
赤松 政直	24	4	1	7	3	5	0	
赤松 政範	24	3	2	7	3	5	0	
別所 長勝	24	5	4	7	5	5	0	
別所 重宗	24	6	3	7	2	5	0	
黒田 孝高	24	8	13	5	3	10	0	
淡河 定範	24	4	2	7	1	2	0	
別所 長治	19	7	1	7	5	10	0	
黒田 長政	19	8	9	5	2	10	0	

## ●美作

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
原田 貞佐	24	4	1	4	1	4	0	
三浦 貞勝	24	6	2	6	2	10	0	

## ●備前

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
花房 正幸	27	8	3	9	1	5	0	
長船 貞親	24	4	7	9	1	5	0	
岡 利勝	24	5	7	10	1	5	0	
馬場 職家	24	7	4	9	1	5	0	
戸川 秀安	24	6	6	9	1	5	0	
明石 景親	47	6	5	7	1	5	0	

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
明石 景季	39	6	2	7	1	5	0	
明石 全登	22	9	4	7	1	5	0	
花房 職之	19	10	2	7	1	5	0	
江原 親次	24	4	2	7	1	5	0	
明石 景行	19	6	3	7	1	5	0	
明石 宣行	14	5	2	7	1	5	1	

## ●備中

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
石川 久智	24	4	7	9	5	10	0	
清水 宗治	24	7	4	7	4	10	0	

## ●備後

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
杉原 盛重	40	5	7	5	3	5	0	

## ●安芸

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
乃美 宗勝	25	6	6	12	3	5	0	
国司 元武	24	5	4	12	3	5	0	
村上 武吉	24	6	1	6	1	5	0	
吉川 経安	32	8	3	12	5	5	0	
宍戸 隆家	24	6	7	13	5	5	0	
吉川 経家	19	8	2	14	5	5	0	
福原 元俊	19	7	4	12	3	5	0	

## ●周防

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
問田 隆盛	24	4	2	8	4	5	0	
吉田 興種	24	5	4	5	4	5	0	

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
杉 隆泰	24	6	3	7	4	5	0	
小原 隆言	24	6	4	4	4	5	0	

## ●長門

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
内藤 隆春	24	4	6	8	1	5	0	
内藤 隆世	19	6	2	9	2	5	0	
佐波 隆秀	24	6	1	5	1	2	0	

## ●讃岐

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
高原 次利	24	2	4	6	2	4	0	
羽床 資載	24	3	3	6	3	3	0	

## ●阿波

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
麻植 持光	24	3	2	9	3	5	0	
原田 秀兼	24	2	3	6	2	3	0	
赤沢 宗伝	24	4	1	5	4	5	0	
船越 景直	24	5	1	5	1	3	0	

## ●土佐

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
久武 親信	24	7	2	14	1	5	0	
江村 親家	24	6	3	15	1	3	0	
福留 親政	24	10	1	15	1	5	0	
谷 忠澄	25	5	7	15	1	5	0	
久武 親直	24	4	6	15	1	5	0	
桑名 親勝	24	7	1	15	1	5	0	
桑名 一孝	24	8	2	15	1	10	0	

## ● 豊前

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
長野 種信	14	5	4	3	2	5	0	

## ● 豊後

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
一万田 鑑実	31	10	9	12	5	5	0	
志賀 鑑隆	28	7	3	9	2	5	0	
木付 鎮秀	29	9	4	12	5	5	0	
白杵 鑑続	29	5	12	12	5	5	0	
志賀 親度	29	6	6	7	2	2	0	
白杵 鑑速	25	7	10	12	5	5	0	
朝倉 一玄	24	6	1	9	1	2	0	
高橋 紹雲	19	14	6	15	4	5	0	
吉良 統栄	19	5	5	10	3	4	0	
立花 宗茂	14	15	2	15	3	3	0	
志賀 親次	19	12	1	12	2	2	0	

## ● 筑前

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
問註所 鑑豊	24	5	2	4	2	4	0	
赤司 資清	24	4	2	5	2	5	0	
宗像 氏貞	19	3	5	3	3	5	0	
問註所 統景	19	4	3	4	2	4	0	
原田 信種	14	5	4	5	4	5	0	

## ● 筑後

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
筑紫 広門	19	4	8	5	4	5	0	

## ●肥前

武將名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
江副 信英	26	4	9	7	1	10	0	
宇礼志野 直通	26	6	7	7	7	10	0	
枝吉 種淨	24	3	3	7	1	10	0	
百武 賢兼	24	11	2	9	2	10	0	
宇礼志野 通治	24	8	5	7	5	10	0	
太田 家豊	24	7	6	7	3	10	0	
倉町 信俊	24	6	4	8	2	10	0	
有馬 義純	19	8	5	5	5	10	0	
円城寺 信胤	24	10	6	7	3	10	0	
有馬 晴信	19	10	7	5	5	10	0	

## ●肥後

武將名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
犬童 賴安	33	10	5	10	5	10	0	
赤池 長任	27	12	1	7	5	10	0	
赤星 統家	27	10	1	5	5	5	0	
阿蘇 惟賢	26	2	3	5	3	5	0	
深水 賴方	27	5	10	10	5	5	0	
和仁 親実	24	9	2	5	2	10	0	

## ●日向

武將名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
北郷 時久	24	8	5	5	5	5	0	

## ●大隅

武將名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
伊地治 重興	27	6	3	6	4	6	0	
伊地治 重秀	24	5	5	7	4	5	0	
肝付 兼寛	19	6	4	8	4	7	0	

## ●薩摩

武将名	年齢	軍事	政治	忠誠	俸祿	兵士	鉄砲	
猿渡 信光	24	12	1	7	3	10	0	
新納 忠元	25	10	10	7	5	10	0	
山田 有信	24	11	4	7	6	10	0	
穎娃 久虎	19	13	1	9	7	10	0	
東郷 重位	24	8	1	8	3	10	0	



## 1. 大雪(春・冬)

大雪は東北と北陸にしか起きないローカルイベントである。発生確率は、春は東北25%、北陸50%で、冬は東北100%、北陸50%である。

大雪になると街道が不通になり、いっさいの領内移動と軍事作戦は実行できない。

## 2. 旱魃(夏)

地域単位で日本全国に発生する。確率は10%だが、発生すると決れば、複数の地域で発生することもある。このイベントの効果は、石高と町の規模の低下である。住民感情が下がらないだけましかもしれないが、国数が少ないときに起こると、かなり厳しいイベントではある。

## 3. 大雨(夏)

旱魃の裏返しのイベントなので、基本的には旱魃と同じである。地域単位で日本全国に発生するが、すでに旱魃が発生したターンには起こらない。

## 4. 台風(夏)

これも旱魃が発生したターンには起こらない。しかし、大雨の地域にさらに発生することはありうる。台風が発生するのは、関東、東海、近畿、四国、九州の5つの地方だけである。発生確率は5%だが、四国は10%で、九州は15%だ。九州の確率が高いのは、『天下統一』を東京支社でプログラムしたからだ、とする説もあるが定かではない。

台風が発生、つまり上陸すると、石高や町の規模はもちろん、城レベルまで低下する。その上、移動も合戦もできない。このゲームでもワースト5に入る凄惨なイベントである。まんがいち大雨と重なったときは、不幸としかいいようがないだろう。

## 5. 凶作(秋)

秋の収入が約20%減る。発生確率は東北で25%、それ以外は15%である。

## 6. 豊作(秋)

秋の収入が約20%増える。発生確率は50%である。

## 7. 飢饉(冬)

直前の秋のターンに凶作が発生していると、25%の確率で発生する。飢饉が起こると、石高と町の規模に加え、住民感情も低下する。

## 8. 山火事

確率は10%である。山火事が起こると石高が10%低下する。

## 9. 大地震

確率は10%である。大地震が起こると石高、町の規模、城レベルが10%程度低下する。

## 10. 疫病

確率は5%で、1ターンに1国だけで発生する。ただし、街道がつながっている国には、50%の確率で伝染する。疫病が発生、あるいは伝染した国では、石高、町の規模、兵士数が低下する。

## 11. 武将の謀反

小大名以上のレベルでなければ発生しない。発生確率は5%で、ひっかかると武将の忠誠チェックを行なう。ここで失敗すると、支配国の中で最も石高が高い国の最もレベルの高い空の城で独立武将となる。忠誠チェックは、忠誠の値が16だと100%成功するが、15から下は失敗の可能性がある。

## 12. 一揆

これも小大名以上で、国単位に発生するイベント。発生確率は住民感情が低いほど高くなる。発生した場合、石高、町の規模、城レベル、威信が低下する。ただし、誰も支配していない国では発生しない。

## 13. 一向一揆

小大名以上が支配する三河、尾張、伊勢、越中、加賀、越前、摂津、河内、紀伊の9カ国で発生する。発生確率は、一揆と同様に、住民感情が低いほど高く

なる。このイベントの特徴は、石高、町の規模、城レベル、住民感情が低下するだけでなく、一向一揆の軍勢が発生する点にある。一向一揆の軍勢は、最も多いときで13までしか出現しない。すべての一揆軍が発生しているときは、それ以上軍勢が出現することはない。また、発生した国に空の城がないときは、やはり発生しない。

## 14. 南蛮貿易

南蛮人が来ると、町の規模が大きくなり、そこにいる武将みんなに鉄砲を100挺ずつプレゼントしてくれる。ただし、住民感情が低下するので、はっきりいってかなり迷惑なイベントではある。筑後を除く九州全域と河内、周防、長門、土佐に発生するが、九州と河内は石高が低下しやすいし、土佐は貧しいし、この上住民感情まで下がってしまうと、ほとんど兵が集らない土地ばかりなのだ。発生確率が年代に対応しているのが、せめてもの救いであろう。序盤ではあまり起こらないイベントである。

## 15. 鉱山発見

このイベントも発生国が決っていて、北陸奥、南陸奥、出羽、常陸、下野、相模、駿河、美濃、甲斐、越後、但馬、因幡、出雲、石見、播磨、美作、備中、備後、長門、伊予、豊前、豊後、筑前、筑後、肥後、薩摩の26カ国で発生する。1%とかなりまれなイベントだが、なぜかまとまって起こる傾向が見られる。結果は町の規模の上昇だけなので、すでに上限に達していると、かなり空しいものがあるだろう。



## 16. 独立武将の臣従

このイベントは、小大名か戦国大名にしか起こらない。支配国か進出国に独立武将がいると、自分の家臣になる。ただし、総武将数が47人以下で、その国の城に1人ぶん以上の空きがなければならないから、めったに起こらないイベントといえるだろう。

## 17. 築城法の改善

このイベントが発生した大名家で、すべての城レベルが1増加する。豪族レベルでもないかぎり大勢に影響はないが、維持費で苦しんでいるときは非常に腹立たしいイベントである。発生確率は全体で20%なのでめったに起こらないが、どういうわけか他国にはよく起こるように見える。

## 18. 朝廷からの特使

威信が低いほど起り、現在の石高と威信から官位を決定して、自動的に規定の費用が消費される。朝廷からの特使といっても、余剰資金のある大名家に官位を押し売する、悪質なセールスマンのようなものだ。序盤はぜんぜん嬉しいイベントだが、任官による威信の上昇は、勝利条件達成の大前提である。威信が13以下では、全国を完全に征服しなければ勝てないからだ。なるべく当



りやすいように、残高に気を配っておいた方がよいだろう。

ところで、「守護」は幕府の官職である。本来は朝廷から授けられるものではない。朝廷の官位では、それに相当するものとして「守」がある。しかし、武家の任官は幕府の奏上がなければ行なわれるのが本筋である。そういう意味では、朝廷の官位や幕府の官職は、すべて幕府を通して行なわれるべきなのである。しかし、当時の幕府は非常に混乱しており、そのあたりは相当いい加減な形で処理されていた。しかも、13代将軍義輝は暗殺され、14代義栄は入府できず、15代義昭は流浪の身というぐあいで、諸大名は独自に朝廷と接触せざるをえなかったのである。

ゲームでは、「薩摩守」よりは「薩摩守護」の方が格好が良いし、「守」は各地で僭称されているからありがたみに欠ける、ということで「守護」を採用している。それに、足利義輝自身は山城の大名で、しかもすぐ滅びてしまう。それなのに幕府から官職を与えられるのも少し変なので、すべて朝廷からということで統一されているのだ。

## 19. 足利將軍家の一行

このイベントは、原則として、1566年の春に必ず起きることになっている。全国の大名家の総武将数を大名家順位の高い順にチェックし、45人以下の場合には、その大名家の威信が3上昇し、3人の武将が登場する。その時点での残高が半減 (!!) するので、状況によってはあまり嬉しくないイベントだが、スタート時の威信が低い大名家は、無理してでも受け入れておくべきだ。威信の上昇は計算できないだけに、チャンスがあったら確実にものにするべきだろう。なお、全国のどの大名家にも空きがないときは、このイベントは起こらない。

このとき登場する3人の武将は、それほど無茶苦茶に凄い能力ではない。明智光秀はかなりの水準だが、細川藤孝と和田維政は十人並である。あくまでもおまけなので、多くを期待しない方がよいだろう。

## 20. 武将の死亡、隠居

大名家に所属するすべての武将は、年齢が50歳以上になると病死、75歳以上になると隠居する可能性がある。この確率は年齢に応じて高くなる。病死と隠居の内容には、これといって大きな差があるわけではない。単なるメッセージ上のバリエーションである。

武将が病死、あるいは隠居すると、その跡継ぎが登場する。跡継ぎは姓と俸禄、兵士数、鉄砲数は引き継ぐが、年齢、忠誠は乱数で決定される。名前の方は、全武将データ（当主、世継ぎは除く）から乱数で選ぶ。このとき、選ばれた名前の武将データから、軍事と内政だけをそのまま引き写す。例えば、斎藤道三が病死し、跡継ぎの秀吉が登場したとしよう。すると、斎藤秀吉の軍事と内政は、木下秀吉のデータがコピーされるわけだ。名前と能力の関係を調べておけば、他家武将の死亡や跡継ぎのメッセージから、その能力を推測できるようになる。隣国の無能な武将が優秀な跡継ぎに恵まれたら、すかさずスカウトに向かうのもよいだろう。



# 著 者 紹 介

## 河合秀郎（かわい・ひでお）

東京都出身。

1983年以来、レックカンパニー（あの鈴木銀一郎氏と黒田幸弘氏が設立した伝説の会社）のテストプレイヤーとして、ゲーム製作に参加。'87年『武田騎馬軍団』（エポック社）のデベロップ、'88年『信玄VS謙信』（翔企画）のデザインなど、戦国時代のゲーム製作に多くたずさわっている。

今回の『天下統一』では、アシスタントデザイナーとして、武将のリサーチなどを担当した。

## ご注意

- (1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。
- (2) 本書についての電話によるお問合わせには一切応じられません。また、ゲームに関するお問合わせには一切応じられません。
- (3) 本書の一部又は全部について個人で使用するほかは、著作権上、(株)ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずに無断で複写、複製することは禁じられています。
- (4) 本文中の誤りや不備な点につきましては(株)ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、(株)システムソフトが関与するものではありません。

- 乱丁、落丁本はご面倒ですが弊社営業宛に御送付下さい。送料弊社負担にてお取替いたします。

## 天下統一ハンドブック

発行 1989年12月15日

1991年8月20日 第3刷発行

著者 河合秀郎

発行人 山本陽一

発行所 株式会社ビー・エヌ・エヌ

〒102 東京都千代田区麹町4-5 紀尾井町レジデンス5F

電話 営業部：03-3238-1323、1622(ダイヤルイン)

印刷所 東京音楽図書株式会社

製本 豊栄製本株式会社

表紙 デザイン 宇治 晶

図版提供 (株)システムソフト

本文 レイアウト 渡辺宏

イラスト 渡辺天留子

地図トレース 末広雄一郎

# 好評発売中!!

## BNNゲームハンドブック・シリーズ

ゲームハンドブックシリーズⅢ-⑩

ウルティマV ハンドブック

竹山正寿・岡田明美著  
予価一八〇〇円

ゲームに必要な情報を満載した大旅行記!!

ゲームハンドブックシリーズⅡ-①

ウルティマIV ハンドブック

竹山正寿・岡田明美著  
一六〇〇円

情報を旅行記の形式で完全掲載!! 探求の旅を満喫できます。

ゲームハンドブックシリーズⅢ-①

マイティアンドマジック2 ハンドブック

エイザーランターナ著  
ナル著  
一六〇〇円

前作をしのぐ構想のBOOK2  
を詳細に説明。

ゲームハンドブックシリーズⅡ-④

マイティアンドマジックハンドブック

エイザーランターナ著  
ナル著  
一六〇〇円

新世代のRPGの雄M&Mの広  
大な世界を征服!

ゲームハンドブックシリーズⅢ-⑨

ウイザードリイ5 ハンドブック

竹山正寿著  
一八〇〇円

シナリオ#5を徹底完全解析。デ  
タと攻略法、満載。

ゲームハンドブックシリーズⅢ-③

ウイザードリイ4 ハンドブック

竹山正寿著  
一六〇〇円

シナリオ#4を読者のレベルに合わ  
せて完全解説。

ゲームハンドブックシリーズⅡ-②

ウイザードリイ3 ハンドブック

エイザーランターナ著  
ナル著  
一六〇〇円

初心者から上級者まで役にたつシ  
ナリオ#3の完全解説。

ゲームハンドブックシリーズ④

ウイザードリイ2 ハンドブック

BNN第二企画部編  
一〇五〇円

シナリオ#2の全情報を明快に解  
説。ファン必携。

ゲームハンドブックシリーズ①

ウイザードリイハンドブック

バグ・ニューズ監修  
一三〇〇円

ウイザードリイの楽しさをまるごと  
一冊に。完全マップなど情報を満載。

上記価格には消費税が含まれています。また、定価は予告なく変更されることがあります。

お問い合わせ先:03(3238)1622 (株)ビー・エヌ・エヌ営業部まで

# 好評発売中!!

## BNNゲームハンドブック・シリーズ

ゲームハンドブックシリーズⅢ-⑫  
**ボピュラスハンドブック**

成美 隆著  
一八〇〇円

天地創造の醍醐味を余すことなく、データ、戦略を完全チェック！

ゲームハンドブックシリーズⅢ-⑯  
**シユヴァルツシルトハンドブック**

茂木昌夫著  
一六〇〇円

シユヴァルツシルトの第1部、第2部を徹底解析。データ満載！

ゲームハンドブックシリーズⅢ-⑤  
**シムシティハンドブック**

真留木優著  
一六〇〇円

都市計画、マップ別攻略法、新規マップ製作法など詳細に解説。

ゲームハンドブックシリーズⅢ-③  
**天下統一ハンドブック**

河合秀郎著  
一六〇〇円

戦略、戦術、データ満載で勝つた一冊!!

ゲームハンドブックシリーズⅣ-①  
**大戦略Ⅲ'90ハンドブック**

野俣周紀・山本泰之著  
二〇〇〇円

ゲームにあわせてパワーアップ!! 戦闘のノウハウ、マップ別攻略法など、豊富な内容で迫ります。

ゲームハンドブックシリーズⅢ-④  
**SUPER大戦略ハンドブック**

野俣周紀・山本泰之著  
一六〇〇円

121種の兵器イラスト、入門から上級までの戦略、戦術を紹介。

ゲームハンドブックシリーズⅡ-④  
**大戦略IIハンドブック**

BNN第二企画部編  
一六〇〇円

フルカラーマップ、隠しコマンドも網羅。必携の一冊。

ゲームハンドブックシリーズ②  
**大戦略ハンドブック**

BNN企画部編  
一六〇〇円

マップ・兵器・戦術をイラスト満載で収録。

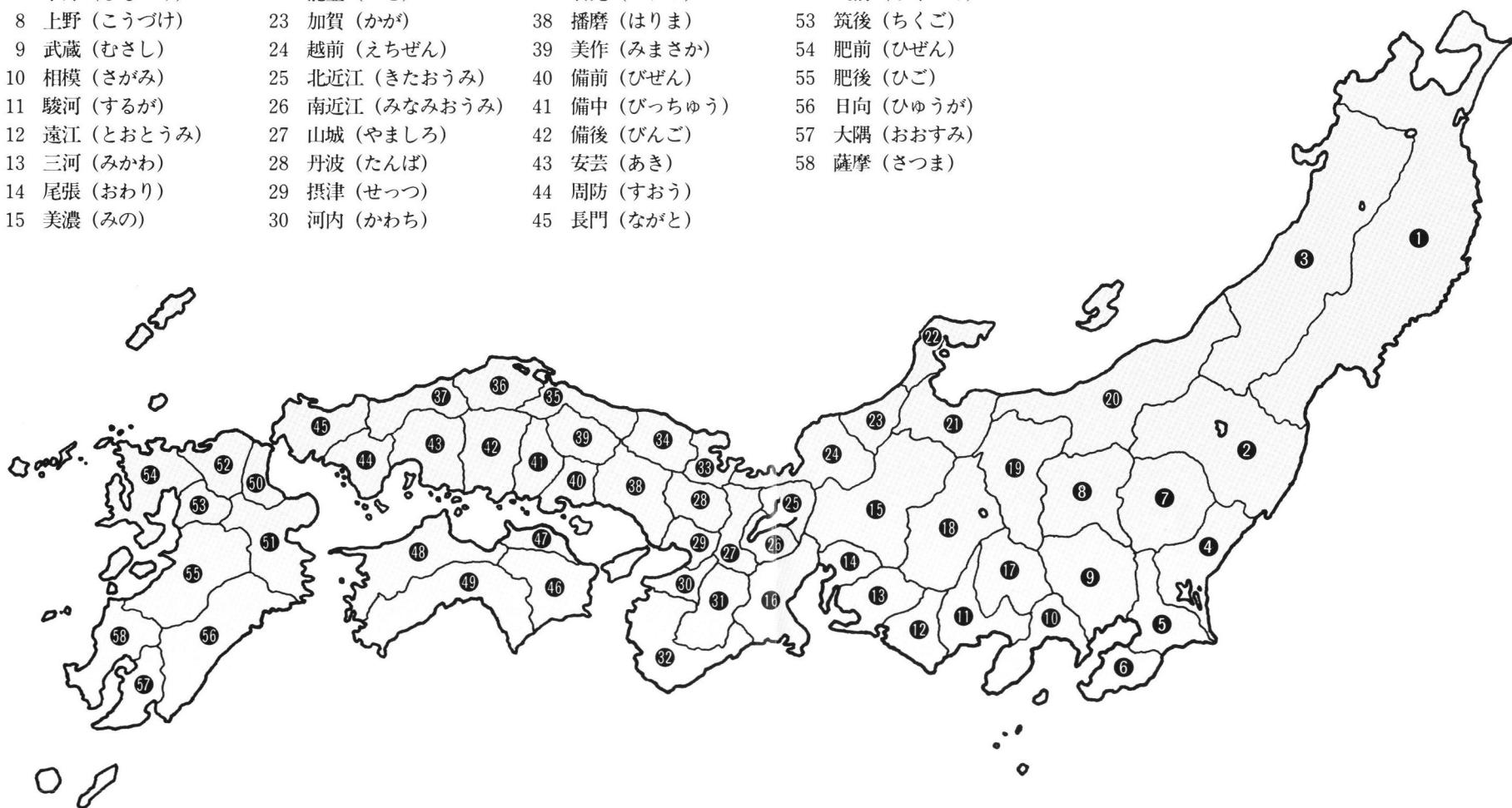
ゲームハンドブックシリーズ②  
**大戦略ハンドブック**

一六〇〇円

上記価格には消費税が含まれています。また、定価は予告なく変更されることがあります。  
お問い合わせ先:03(3238)1622 (株)ビーエヌエヌ営業部まで

# 『天下統一』国名一覧

- |               |                 |               |              |
|---------------|-----------------|---------------|--------------|
| 1 北陸奥 (きたむつ)  | 16 伊勢 (いせ)      | 31 大和 (やまと)   | 46 講岐 (さぬき)  |
| 2 南陸奥 (みなみむつ) | 17 甲斐 (かい)      | 32 紀伊 (きい)    | 47 阿波 (あわ)   |
| 3 出羽 (でわ)     | 18 南信濃 (みなみしなの) | 33 丹後 (たんご)   | 48 伊予 (いよ)   |
| 4 常陸 (ひたち)    | 19 北信濃 (きたしなの)  | 34 但馬 (たじま)   | 49 土佐 (とさ)   |
| 5 下総 (しもうさ)   | 20 越後 (えちご)     | 35 因幡 (いなば)   | 50 豊前 (ぶぜん)  |
| 6 上総 (かずさ)    | 21 越中 (えっちゅう)   | 36 出雲 (いずも)   | 51 豊後 (ぶんご)  |
| 7 下野 (しもつけ)   | 22 能登 (のと)      | 37 石見 (いわみ)   | 52 筑前 (ちくぜん) |
| 8 上野 (こうづけ)   | 23 加賀 (かが)      | 38 播磨 (はりま)   | 53 筑後 (ちくご)  |
| 9 武藏 (むさし)    | 24 越前 (えちぜん)    | 39 美作 (みまさか)  | 54 肥前 (ひぜん)  |
| 10 相模 (さがみ)   | 25 北近江 (きたおうみ)  | 40 備前 (びぜん)   | 55 肥後 (ひご)   |
| 11 駿河 (するが)   | 26 南近江 (みなみおうみ) | 41 備中 (びっちゅう) | 56 日向 (ひゅうが) |
| 12 遠江 (とおとうみ) | 27 山城 (やましろ)    | 42 備後 (びんご)   | 57 大隅 (おおすみ) |
| 13 三河 (みかわ)   | 28 丹波 (たんば)     | 43 安芸 (あき)    | 58 薩摩 (さつま)  |
| 14 尾張 (おわり)   | 29 摂津 (せつつ)     | 44 周防 (すおう)   |              |
| 15 美濃 (みの)    | 30 河内 (かわち)     | 45 長門 (ながと)   |              |





No  
絶対禁止



Safe  
絶対平気



No  
ヤギに食べさせては  
いけない。



No  
絶対禁止

**BNN**  
Bug News Network



Attention  
注意

株式会社ビー・エヌ・エヌ

ISBN4-89369-100-7 C3055 P1600E

定価1,600円(本体1,553円)