



歴史シミュレーションゲーム

# 『水滸伝』<sup>®</sup>

天命の誓い

## 操作ガイド



# 『水滸伝・天命の誓い』とは



『水滸伝・天命の誓い』は、十二世紀の中国大陸、宋を舞台に、108人の豪傑たちが活躍する物語『水滸伝』をベースにしています。宦官の悪政によって衰退の一途をたどる宋国で、ゆえあって世間からはじき出された好漢たちが、宮廷を牛耳る奸臣に立ち向かいます。プレイヤーは、好漢のひとりとなり、各地の無頼漢を仲間に迎えて勢力を広げ、朝廷の高官・高俵に対抗して暴れまわり、人気を高めていきます。



1989年発売。

本作のプレイヤー（好漢）は無頼漢で、ゲームの目的は、政府の高官である高俵の打倒である。全国を統一しなくても勝利する点が『信長の野望』シリーズなどとは異なる。好漢は、戦闘に敗れても、捕まらなければ新しい「ねぐら」を探してやり直すこともできる。好漢は疲れると「なんだか力が出ないな」とぼやくし、頼んだ仕事を断ってきたりする。高俵を倒すための条件である「人気」アップの条件が、領民の信頼を表す共鳴度や虎退治だったりするのも、他のシリーズとは異なる本作の魅力である。



悪徳高官である高俵は賄賂を要求してくることも



定期的に休息して体力を回復しておくのが必須



領地を荒らす虎などを退治すると人気上がる

## 目次

はじめにお読みください …………… 3  
ユーザーサポート、基本的な操作を記載しています

プレイングマニュアル …………… 6  
プレイングマニュアルの抜粋です

# はじめにお読みください

## ゲームを始める前に

インストール、アンインストールの方法については、下記URL のリンク先をご覧ください。

うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、起動画面の「はじめに」からReadmeを開き、「トラブルシューティング」をご確認ください。

Steam®版ゲームインストール方法

<http://www.gamecity.ne.jp/steam/install.html>

## PDFマニュアルをご覧ください

◆ このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。

◆ 一部の表記、画面写真が、本製品と異なる場合があります。

※ Windows は、米国Microsoft Corporation の米国またはその他の国における登録商標または商標です。

※ Steam は、Valve Corporation の米国またはその他の国における登録商標または商標です。

## ユーザーサポート

「製品が動作しない」「何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった」など、本製品に関するご質問・お問い合わせは、下記WEBサポートまでお寄せください。

※お手数ですが、お問い合わせの前に、「使用許諾契約書」の内容をよくご確認ください。本製品の「使用許諾契約書」はSteamストアページより確認できます( [http://store.steampowered.com/eula/521680\\_eula\\_0](http://store.steampowered.com/eula/521680_eula_0) )。

### ユーザーサポートにお問い合わせの前に

ご使用のパソコンの環境や情報を「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」にてご確認ください。

「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」は以下のURL から無料でダウンロードできます。

<http://www.gamecity.ne.jp/products/ksv/ksv.htm>

### WEBサポート

<http://www.gamecity.ne.jp/support/>

※WEBサポートでは、上記ページ下段の「メールフォームへ」とお進みください。

### ご注意

- 攻略法やデータなど内容に関するご質問には、お答えいたしかねます。
- 誠に勝手ながら本製品のサポートは発売日より3年間とさせていただきます。あらかじめご了承くださいようお願い申し上げます。
- お買い間違いによる交換等は、一切いたしておりません。

新製品のご案内(ホームページ) <http://www.gamecity.ne.jp/>



アンケートにご協力ください

アンケートにお答えいただくと、もれなく電子マネー“GCコイン”をプレゼント！  
くわしくは起動画面の「製品アンケート」より myGAMECITY ポイントサービスの詳細をご確認ください。

©2017 コーエーテックモゲームス All rights reserved.

## ゲームを起動する



ゲームを起動します。

read.meファイルを起動します。  
read.meファイルには、オンラインユーザー登録などについて説明があります。

本製品のオンラインユーザー登録、アンケートにはシリアル番号が必要になります。

シリアル番号の入手方法は、【はじめに】で表示されるread.meファイルをご確認ください。

## ゲームの始め方

- ・このゲームはすべてキーボードで操作します。マウス操作には対応していません。
- ・キーを入力するときは半角、小文字で入力してください。

ゲームを起動し、「ゲーム開始」をクリックします。

- ① オープニングの途中で[space]を押すと、メニュー画面が表示されます。
- ② 新しくゲームを始めるときは[1]を押して「1:新しくゲームを始める」を選び、初期設定を行います。初期設定では、以下を設定します。

シナリオ	1～4。シナリオ1ではほとんどの好漢が逃亡中で領土がない状態です。
プレイ人数	0～7。最大人数はシナリオによります。0を選ぶとデモプレイになります。
キャラクター	選べる好漢はシナリオによります。
プレイヤーの能力	[space]を押して体力、腕力、技能、知力を設定します。
レベル	コンピュータの強さです。レベルは1～5で、数字が大きいくほど強くなります。

- ③ 続きから始めるときは[2]を押して「2:セーブしたところから再開する」を選びます。

## ゲームの操作

ゲーム起動、終了以外の操作は、[Y]、[N]、[Enter]、テンキーの[0]～[9]を使用します。

### ◎MAIN画面

テンキーで実行したい命令の番号を入力し、[Enter]を押します。

何も入力せずに[Enter]を押すと、命令一覧が表示されます。

実行するかどうか確認された場合は、実行するなら[Y]または[0]を押します。

実行しない場合は[N]または[Enter]を押します。

### ◎HEX画面

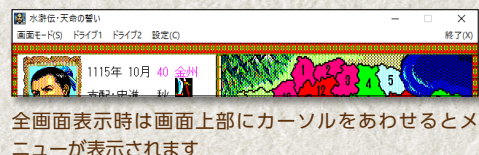
部隊の配置場所または移動先を選ぶときは、テンキーの[1][2][3][7][8][9]を使用します。

配置場所を決定するときは[0]を押します。

命令を出すときは、テンキーで実行したい命令の番号を入力します。

## メニューの操作

画面モードの切り替えやディスクの仮想的な入れ替えは、メニューから操作します。



画面モード	ゲームの画面をウィンドウ表示と全画面表示で切り替えます。クリックするたびに切り替わります。[Alt]+[Enter]で切り替えることもできます。
ドライブ1・ドライブ2	本製品はWindows上に仮想環境を作り、オリジナル版の動作を忠実に再現しています。そのため、「ディスク入れ替え」が必要になることがあります。プレイ中、「セーブディスクをドライブ2に入れ、リターンキーを押して下さい」などと表示されたら「ドライブ2」をクリックして、メニューから該当のディスクを選んでください。
設定	ゲームの環境設定を行います。テンキーのない機種をご使用の場合、テンキーの代用とするキーを設定できます。
終了	ゲームを終了します。セーブはされません。 ※必ず各タイトルごとの終了コマンドを実行してから選んでください。

※ディスク入れ替えを要求されたとき以外は、「ドライブ1」「ドライブ2」のコマンドを操作しないでください。ゲームが進行不能になることがあります。

## テンキーがない機種の操作

本製品ではコマンドの実行やカーソル移動のために、テンキーを使用します。

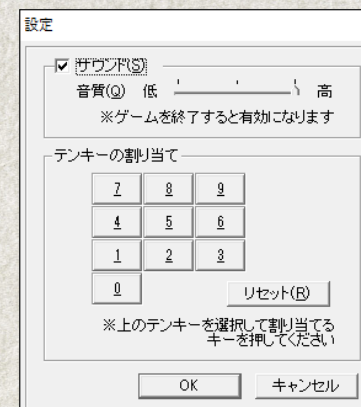
ノートパソコンなど、テンキーのない機種をご使用の場合は、[Num Lock]を押して文字キーの一部をテンキーとして使うか、メニューの「設定」でテンキーの代わりにするキーを設定します。

設定は以下のように行います。

- ①メニューの「設定」をクリックします。設定ダイアログボックスが表示されます。
- ②「テンキーの割り当て」で設定する数字をクリックします。
- ③その数字に割り当てるキーをキーボードで押します。
- ④[OK]をクリックすると、割り当てを確定します。

たとえば「1」をクリックして、[M]を押すと、ゲーム中は[M]を押したとき「1」を押したことになります。

※[Y][N]はゲーム中で使用するキーなので、割り当てないようにご注意ください。



## BGM・効果音の再生をやめるには

BGMや効果音は、鳴らさないように設定できます。

- ①メニューの「設定」をクリックします。設定ダイアログボックスが表示されます。
- ②「サウンド」のチェックボックスをクリックし、チェックを外します。
- ③[OK]をクリックします。
- ④ゲームを終了し、再起動します。

※ゲームを再起動すると設定が有効になります。

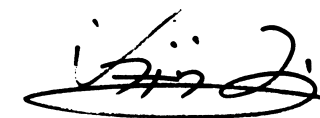
## はじめに

「水滸伝」は中国四大奇書の一つで、幾世紀にわたって語り継がれ、現代もなお人気ある悪漢小説です。北宋時代、梁山泊という山と水の峯に豪傑たちがより集って冒険を繰り広げる物語は、日本でも滝沢馬琴の「南総里見八犬伝」を通じて多くのファンを得ていることと思います。その面白さをそのままシミュレーションゲーム「水滸伝・天命の誓い」にしました。

シミュレーションの伝統を踏まえながら、これまでの光栄歴史三部作と異なるのは、全領土の統一をめざすのではなく、あくまで敵を倒すことを目的としていることです。そのためゲームの進行中に「天子の勅令」を受けなければ最終目的にたどりつけない、という条件を設けました。また、主人公が街に出かけて他のキャラクターを仲間に加えたり、「義兄弟の契り」を結んだりしながらゲームを進めていくという、ロールプレイング的要素を加味しています。義兄弟のそれぞれに、その個性に合った命令を与えて連携プレイさせることができるのです。ここであえて個性と言うのは、キャラクターが能力とは別にそれぞれ性格を持っていて、愛すべき人物、憎らしい奴など実に人間くさく様々だからです。その個性にあなたの個性を重ねてプレイするなら、ゲームは一層楽しいものになるでしょう。さらにHEX戦では、新鮮な要素が幾つか目をひくはずで、悠久の大地に河は流れ、冬の吹雪は湖を凍らせ、妖術は稲妻を喚びます。戦術の巧拙に関わらずワクワクするシーンが展開されるに違いありません。もちろんグラフィックスやサウンドイフェクトのセンスが光るところでもあります。

冒険活劇の生き生きと元気よい楽しさを思いきり盛り込み、新しいシミュレーションゲームと自負できるものに仕上げました。ただ単に歴史を再現するのではなく、物語を復唱するのではなく、自ら歴史を、物語を生きる愉悦を、あなたのものとして感じて欲しいと思います。

髙橋光栄ゼネラル・プロデューサー：シブサワ・コウ



## I ゲームを始める前に

ゲームの概要  
ゲームの勝敗  
キーの使い方  
BGM等の制御

### 1、ゲームの概要

#### (1) ストーリー

『水滸伝・天命の誓い』は、108人の豪傑たちの物語『水滸伝』を題材にしたシミュレーションゲームです。時は西暦1100年代、舞台は中国大陸。すなわち、徽宗皇帝の御代、宣和年間の北宋です。風雅を好む皇帝のもと奸臣たちがはびこり、遼や金など外敵の脅威を受け、すでに宋国は衰退の一途をたどっています。とりわけ皇帝の寵を受けた高官高俅は、栄華をほしいままに悪政を行なっています。一方で義に寄り忠に集う好漢たちがおり、いずれもゆえあって高俅の官軍に追われる身です。プレイヤーはそんな好漢の一人になり、各地に存在する無頼漢たちを仲間に加え、高俅を斬るために立ち上がるのです。

スタートはシナリオによって1101年から1105年ですが、どの場合も金国が侵入してくるまでには決着をつけねばなりません。

#### (2) 基本用語

マニュアルを読みゲームを始める前に、知っておいてほしい用語があります。

府州：マップでは49に分割され、その1つ1つを府州と呼びます。

領土：誰かが統治している府州を領土と呼びます。

好漢：ゲームの主人公。プレイヤーがその1人を選択して担当します。

(複数いて、シナリオによって選べる好漢が異なります。またプレイヤーが選択できない好漢もあります)

無頼漢：好漢の配下の者。

首領：無頼漢で、府州を統治している者。

寵臣：ゲームの敵役。高俅のことです。

官吏：寵臣の配下（無頼漢と対の関係にある）。

高官：官吏で、府州を統治している者（首領と対の関係にある）。

人物：誰の配下でもなく、無頼漢や官吏になる可能性がある者。

強者：好漢・無頼漢（首領）と寵臣・官吏（高官）の総称。

小者：強者に直属する兵士。

### 2、ゲームの勝敗

#### (1) ゲームの目的

本ゲームの最終目的は各シナリオを通じてただ一つ、仇敵高俅を斬り、徽宗皇帝の憂いを絶つことです。全49府州を統一支配することではありません。

ただし、高俅の本拠地に攻め込むためには、皇帝の勅令を受けなければなりません。人気（→14ページ参照）が250以上になった状態で、新年を迎えると、徽宗皇帝から勅令がくだされます。

勅令は人気が250未満になっても取り消されませんが、その好漢が逃亡中の状態になると取り消されてしまいます。

#### (2) ゲームオーバーになるケース

次の場合、ゲームオーバーとなります。

- ・あなたの選んだ好漢が死んでしまった場合。
- ・あなたが選んだ好漢が捕虜か罪人になった場合。
- ・あなたが選んだ好漢以外の好漢が高俅を倒したとき。
- ・金国が侵入してきたとき。

マルチプレイのときは、プレイヤー全員がゲームオーバーとなるまでゲームは続行します。プレイヤーが途中で抜けた場合は、その担当キャラクターをコンピュータが後継し、ゲームが続けられます。

## II ゲームの開始と終了

初期設定  
セーブ・再開・終了する

### 1、初期設定

ゲーム起動後、オープニングの途中で [Space] を押すと、メニュー画面が表示されます。「1：新しくゲームを始める」を選び、初期設定を行います。

#### (1) シナリオ選択

次の4つのシナリオから好きなものを1つ選びます。

シナリオ1：林冲 高俅の手先を斬り逃亡すること

(1101年スタート。選択できる好漢は、林冲、武松、魯智深、楊志、史進)

シナリオ2：宋江 誤って閻婆惜を殺害すること

(1103年スタート。選択できる好漢は、宋江、晁蓋、林冲、武松、魯智深、楊志、史進)

シナリオ3：宋江 反詩を吟じ捕らえられること

(1104年スタート。選択できる好漢は、晁蓋、魯智深、史進、李俊、李逵)

シナリオ4：晁蓋 史文恭の毒矢に当り戦死すること

(1105年スタート。選択できる好漢は、宋江、魯智深、史進、李応)

シナリオの番号をテンキーで押してから、それでよければ [RET] を押します。番号を変えたいときには [RET] を押す前なら、[DEL] 等で訂正することができます。

シナリオは『水滸伝』の話にそって年代順に構成されています。シナリオ1では、ほとんどの好漢がまだ逃亡中で、自分の領土を持っていませんから、まず領土作りから始めなければなりません。シナリオ4ではすでに充実した領土を持っていて、すぐに戦争を始められますが敵も強くなっています。番号が大きいほど難しいというわけではないのです。



### Ⅲ 基本ルール

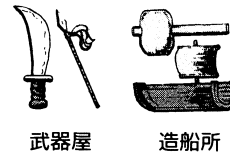
MAIN画面  
ゲームの流れ  
キャラクター要素  
府州の要素  
イベント

#### 1、MAIN画面

通常の画面は、次の①～⑤のエリアで構成されています。好漢が逃亡中のときは、②の表示が変わります。



- ①西暦、月、季節：現在の年月と季節が表示されます。  
府州：49の府州のうち、現在地を示します。  
武器屋や造船所がある府州はマークが表示されます。  
支配：その府州を支配している者の名前です。  
統治：支配者の配下で、その府州を統治している者。  
統治者がいない府州は「空白地」と表示されます。



- ②府州の状態を表示します。  
リターンキーを押すと、コマンド名の一覧に切り替わります。

10

0を入力してリターンキーを押すと、コマンド一覧からもとの表示に戻ります。  
好漢が逃亡中の場合は、ここにその名前と顔が表示されます。

- ③地図：49の府州が支配者ごとに塗り分けられています。  
薄い緑色；統治者のいない空白地  
赤色；高俵の支配している領土  
その他の色；それぞれ別の支配者のいる領土を表わします。  
領土を持ったら自分の色を確認してください。  
コマンド《出向》を選ぶと、街のグラフィックに切り替わります。  
④コマンド等ゲーム進行上のメッセージが表示されます。  
⑤静止画・アニメ等が表示されます。静止画・アニメは表示しないようにもできます（→6ページ）。

#### 2、ゲームの流れ

『水滸伝・天命の誓い』は、1年を12カ月に分け、春（3～5月）夏（6～8月）秋（9～11月）冬（12～2月）の四季を設定してあります。ゲームのスタートはいずれのシナリオも1月からです。

ゲームがスタートするとMAIN画面（→10ページ）が表示され、毎月1回ずつ、すべての統治者に戦略命令出しの順が回ってきます。プレイヤーが命令を出せるのは、プレイヤーが選んだ好漢が直接統治している領土と、その好漢の義兄弟が統治している領土です。プレイヤーが逃亡中で領土を持っていないときも、毎月1回命令出しの順番が回ってきます。プレイヤーの順番になると「○○殿、ご命令を」と表示されますから、最初のコマンド（→20ページ）を出してください。以後、1カ月に1つずつランダムに命令出しの順番が回ってきます。

もし戦争（→22ページ）に突入すると、画面はHEX画面に、コマンドは戦争コマンドに替わります。守備側から始めて、1日に強者1人あたり1つずつ命令を出していきます。戦争は1カ月以内に勝敗が決定します。戦後処理をして、MAIN画面（通常コマンドまたは逃亡コマンド）に戻ります。

この繰り返しで互いに領土を拡張、勢力を増してゲームが進行していきますが、その間にあらかじめ定められたいろいろなイベント（→18ページ）処理が行なわ

11

### Ⅲ 基本ルール

れます。毎年の年齢増加や毎月の物価の変動、洪水・豪雪などの天災、配下の離反や暴動などがあります。

人気を250以上にした状態で、新年を迎えると、皇帝から勅令がくだり高俵の本拠地に攻め込む条件が整います。高俵を倒せばついにゲームは終わりです。

#### 3、キャラクター要素

##### (1) 各値の意味と見方

『水滸伝・天命の誓い』ゲーム中には、255人のキャラクターが登場し、それぞれが次の要素を備えています。ゲームの進行につれて、その数値は変化していきます。キャラクター個々のデータはコマンド《情報》で見ることができます。関連コマンドについては、IVコマンド（→20ページ）を参照してください。

要素名	意味
名前	固有の名前
年齢	その人の歳
身分	地位または職業
所属	誰の配下か
小者	直属の兵士数
操舵	船を自在に操る能力
船	船を持っているかどうか
体力	現在の体力
腕力	力の強さ
技量	武器を操る腕
知力	頭の良さ
忠義	忠義を重んじる度合
仁愛	仁愛を重んじる度合
勇気	勇気を重んじる度合
人気	その人の持つ人気
忠誠度	所属する好漢または龍臣に対する忠誠度

##### [名前]

あらかじめ決められています。

##### [年齢]

毎年1月に1つずつ歳をとります。寿命は設定されていませんが、金国が侵入するまでに決着をつけなくてはならないことを忘れないでください。

##### [身分]

27種類の身分があります。

プレイヤー側の身分は好漢・首領・無頼漢に分けられ、さらに好漢は義兄弟の契りを結んでいる場合は義兄と義弟の身分関係があります。高俵の側にも、龍臣・高官・官吏の3段階があります。

その他に無頼漢候補や官吏候補として大勢の人物がおり、府州間を移動している者と、定住している者とは大別されます。移動する者としては、獵師、力士、武芸者、旅商人、旅芸人、無法者、道士、浪人がいます。定住する者としては、僧侶、漁師、人夫、医者、商人、居酒屋、職人、学者、長者、若旦那、小娘、芸妓、捕虜・罪人がいます。定住する者でもまれに移動することもあります。

この身分は登用し易さに影響し、好漢にとっては無法者や捕虜は仲間にし易く、立派な職業についている人は仲間にしにくいようです。

##### [所属]

誰の配下かを表わします。配下を持てるのは、好漢と龍臣（高俵）だけです。

##### [小者] 最大100

直属の兵士の数です。兵士はコマンド《軍備》で雇い、配下に配分します。HEX画面での兵士総数は兵士マークの横に表示されます。

##### [操舵]

船を操れる能力を櫓のマークまたは○印で表わしています。この能力を持っているかどうかは、あらかじめ決められています。操舵能力があると、川や湖での戦闘に有利です。



##### [船]

船を持っていると船のマークまたは○印で表示されます。船を持っていないと、戦争のとき川や湖に入れません。船はコマンド《出向》の造船所で買うことができ、また《製造》で造ることもできます。



### Ⅲ基本ルール

【体力】 最大100

現在の体力を表わします。体力が低いということは疲れていることを意味します。命令を実行するのに必要で、低下すると命令を拒否ようになります。体力が上限よりも低い場合、毎月5ずつ自然回復し、コマンド《休養》で10回復することができます。

【腕力】 最大100

力の強さを表わします。主に奉仕および戦争に影響します。経験値が100になるごとに1上がります。

【技量】 最大100

武器を操る腕を表わします。主に狩猟に影響します。経験値が100になるごとに1上がります。

【知力】 最大100

戦術を成功させる頭の良さを表わします。調達・外交・金品の移動に影響します。経験値が100になるごとに1上がります。

【忠義】 最大100

忠誠・礼節を重んじる度合を表わします。主に仲間を加えるとき（→26ページ）に影響します。忠義が高いと訓練の成果が上がり、宴会の効果が低くなります。

【仁愛】 最大100

弱者に対する優しさを表わします。主に仲間を加えるときに影響します。仁愛が高い統治者は優しすぎるため、1月の収入（→18ページ）や調達の成果は少なくなります。

【勇気】 最大100

危険に立ち向かう度合を表わします。主に仲間を加えるときに影響します。勇気が高いと狩猟の成果がよく、不戦同盟は結びにくくなります。また、一騎討ちを断るのが難しくなります。

【人気】 最大999

好漢のみ表示されます。人材登用に必要で、失敗すると下がることがあります。領土を増やし、その領土の共鳴度を40以上にすると12上昇しますが、40未満になると12低下します。また、獣退治に成功することによっても上昇します。

【忠誠度】 最大100

配下のみ表示されます。その者が所属している者に対する忠誠心を表わします。低いと離反が起きます。命令実行の承諾に影響します。義兄弟（→28ページ）にすると最大の100になり、下がることはありません。

#### （2）相性について

忠義・仁愛・勇気の3要素は精神を表わすデータで、そのうち最高の要素がキャラクターの性格になります。キャラクター同士の相性は、性格の比較によって決まります。このとき、配下の方の性格を基準にして、所属する強者の同じ要素が上回っていれば相性がよく、低ければ相性が悪いことになります。

例えば、林冲（忠義100・仁愛61・勇気80）の配下に、花栄（忠義91・仁愛72・勇気84）がいた場合、花栄の性格（最高の要素）である忠義を林冲の忠義と比べると、林冲の方が上なので、相性がよく上下関係はうまくいきます。また、扈三娘（忠義70・仁愛72・勇気59）の場合は仁愛を比べ、林冲の方が低いので、相性が悪く忠誠度が低下しやすくなります。

義兄弟にすると、仲間にするとき、塞に迎えるときも、同様に相性が影響します。

#### 4、府州の要素 各値の意味と見方

MAIN画面に表示される要素には、以下のものがあります。これらの数値は、領土の状態を表わしています。適切な命令を出すために、常に領土の状態を把握しておきましょう。関連するコマンドについては、IVコマンド（→20ページ）を参照してください。

### Ⅲ基本ルール

要素名	意味
府州	その府州の番号と地名
造船所	その府州に造船所があるかどうか
武器屋	その府州に武器屋があるかどうか
金	現在手持ちの金
食糧	現在手持ちの食糧
鉄	現在手持ちの鉄
毛皮	現在手持ちの毛皮
物価	その府州の現在の物価
強者	その府州にいる強者の数
小者	その府州にいる兵士数の合計
武装	小者の武装度
訓練	小者の訓練度
人物	その府州にいる人物の数
城	その府州にある城の数
共鳴	住民の支配者に対する共鳴度
治水	その府州の治水度
肥沃	その府州の肥沃度
繁栄	その府州の繁栄度

#### 【造船所】

その府州に造船所があるかどうかを示します。造船所のない府州では船を買うことができません。

#### 【武器屋】

その府州に武器屋があるかどうかを示します。武器屋のない府州では武器を買うことができません。

#### 【金】 最大9999

共鳴度40以上の領土では毎年1月に収入があります。その額は繁栄度・共鳴度と統治者の仁愛によります。また毎月、配下の無頼漢に分け前を与えます。このとき金が足りないと忠誠度が下がってしまいます。コマンド《狩猟》で得た毛皮・

食糧を売ったり、コマンド《調達》によって臨時収入を得ることもできます。

#### 【食糧】 最大9999

共鳴度40以上の領土では毎年1月に収入があります。その量は肥沃度・共鳴度と統治者の仁愛によります。コマンド《狩猟》でも獲得することができます。また、コマンド《出向》の雑貨屋で売買することができます。毎月、小者に分け与えるので、足りないと小者の数が減ってしまいます。

#### 【鉄】 最大999

コマンド《製造》で武器を作るのに必要です。コマンド《調達》で入手します。

#### 【毛皮】 最大999

コマンド《狩猟》で手に入れます。コマンド《出向》の雑貨屋で売買できます。

#### 【物価】 最大100

府州内での食糧・毛皮・武器・船・小者の相場を示します。50が基準で毎月変動します。

#### 【強者】 最大 城の数×5

府州内にいる強者（→5ページ）の数を示します。コマンド《出向》の「仲間にする」などで増やすことができます。

#### 【小者】 最大 強者数×100

府州内の強者が持つ小者数の合計を示します。コマンド《軍備》のく雇い入れで増やすことができます。

#### 【武装】 最大100

小者がどれだけ武装されているかを示します。数値が高いほど戦争に有利です。コマンド《出向》で武器を買うこと、コマンド《製造》で武器を造ることによって上がります。小者がいないときには0で、上げることもできません。

#### 【訓練】 最大100

小者がどれだけ鍛えられているかを示します。高いほど戦争に有利です。コマンド《訓練》によって上がります。小者がいないときには0で、上げることもできません。

#### 【人物】 最大35

府州内にいる人物（→5ページ）の数を示します。身分（→13ページ）によって移動しているので、増えたり減ったりします。

## Ⅲ基本ルール

### 【城】 最大7

府州内にある城の数を示します。城の数×5がその府州の強者数の上限です。

### 【共鳴】 最大100

住民の支配者に対する共鳴の程度を示します。40～55のとき暴動(→19ページ)が起こるおそれがあります。コマンド《奉仕》やコマンド《施し》の住民によって上がります。

### 【治水】 最大100

治水の程度を示します。コマンド《奉仕》の治水によって上昇します。この値が高いと洪水(→19ページ)を回避できます。洪水が起こるとさらに低下します。

### 【肥沃】 最大100

土地の豊かさを示します。毎年の食糧の収入に影響します。コマンド《奉仕》の開墾によって上昇します。洪水・豪雪(→19ページ)が起こると低下します。

### 【繁栄】 最大100

経済的繁栄の程度を示します。毎年の金の収入に影響します。コマンド《奉仕》の開墾によって上昇します。疫病・洪水が発生すると低下してしまいます。

## 5、イベント

ゲームの進展につれて、季節行事や天災・突発事件などが起こり、さまざまな影響を及ぼします。このようなイベントの処理は、次のように行なわれる時期が定められています。

### (1) 毎年行なわれる処理

毎年1月に行なわれます。

収入：共鳴度が40以上の領土では、金・食糧が住民から徴収されます。

府州の要素の低下：武装度・訓練度・治水度・肥沃度・繁栄度・共鳴度が自然低下します。

年齢増加：毎年1月に1つ歳をとります。

忠誠度低下：首領・高官の忠誠度が、所属する好漢、寵臣(高俵)との相性に

じて低下します。無頼漢・官吏の忠誠度が、同じ領土の統治者との相性に

に応じて低下します。

### (2) 季節ごとに行なわれるイベント

毎季節の初め、3・6・9・12月に行なわれます。

洪水：夏には川が氾濫して、洪水の被害を受ける地域があります。治水度・肥沃度・繁栄度が低下し、物価は上がります。

豪雪：冬には雪のため道路が不通になって、移動不可能になる地域があります。被災地は《移動》や《戦争》ができません。肥沃度・共鳴度が低下し、物価は上がります。春になると、また移動が可能になります。

疫病：季節は決まっていますが、疫病が発生すると、繁栄度・共鳴度・体力が低下し、小者数が減ります。物価は上がります。

祭り：春と秋に住民が踊り狂います。この原因と影響については現在のところ不明です。

出現：熊・虎・豹・狼が現れ暴れることがあります。獣が出現した府州の統治者は、その季節が終わるまでの間、退治する機会を持ちます。コマンド《戦争》の《退治》を実行すると人気が上がりますが、大怪我することもあります。実行しないで見過ごすと人気下がってしまうことがあります。

### (3) 毎月行なわれるイベント

毎月初めに行なわれます。

物価変動：物価が変わり、食糧・毛皮・武器・船・小者の相場に影響します。

支出：金・食糧は、配下の無頼漢と小者に与えるため減少します。このとき金・食糧が足りないと、無頼漢の忠誠度・小者数が下がります。

疲労回復：体力が自然に回復します。

暴動：領土の住民の共鳴度が40から55のとき起こることがあります。金品を与えて鎮めることもできますが、失敗すると死人が出ることもあります。

離反：配下の無頼漢の忠誠度が低いと所属を離れていきます。

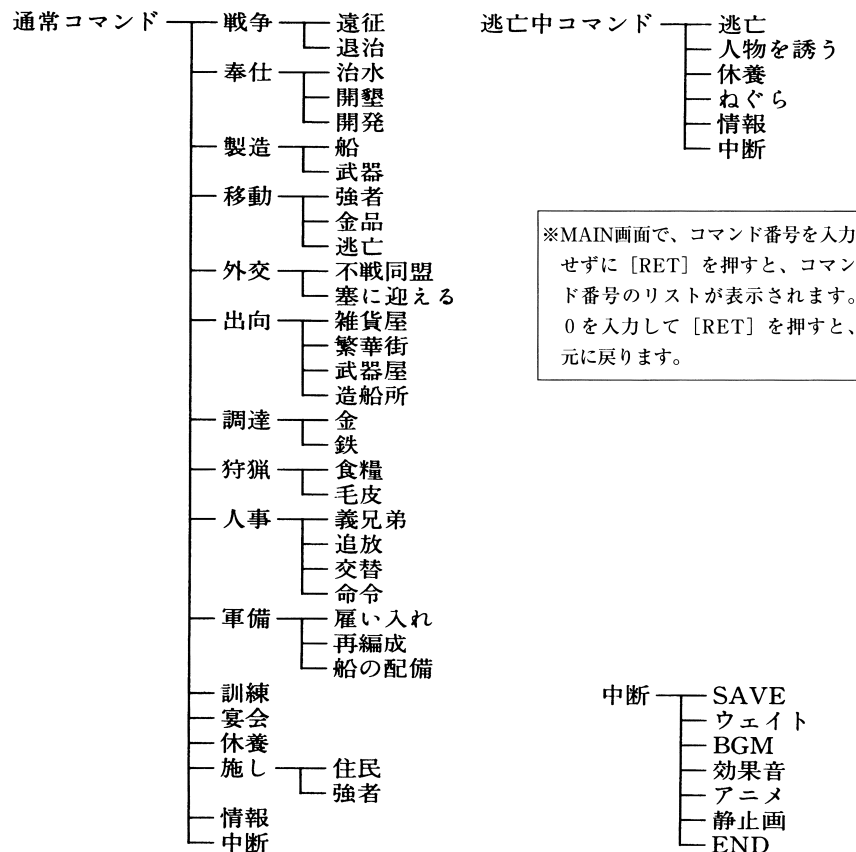
この他にもありますが、あえて紹介しません。プレイヤー自身で体験してみてください。

## IV コマンド

コマンド表  
 入カルール  
 通常コマンド  
 逃亡中コマンド

### 1、コマンドの種類と関連

MAIN画面での命令には、通常コマンドと逃亡中コマンドがあります。



20

### 2、コマンド入力のルール

#### (1) 入力の順番

コマンド入力の機会は、空白地を除くすべての府州に毎月やって来ます。ただし、その順番は、ランダムに決められるので月ごとに変わります。

プレイヤーは、自分の担当する好漢に対して、通常・逃亡中にかかわらず、毎月1つ命令を出すことができます。また、義兄弟が自分と別の府州にいる場合は、その府州に対しても、毎月1つ命令を出すことができます。その他の配下の府州には、コマンド《人事》の《命令》で間接的に命令を出すことができます。

#### (2) 入力方法

コマンドはテンキーで選び、[RET]で決定します。

サブコマンドがある場合も同様に決定していきます。金の量など数値を入力するには、テンキーを使い、[DEL]で訂正、[RET]で決定します。また、コマンドの実行者を選ぶ際など、名前が一覧で表示されているとき1画面に表示できない場合は、0を入力して[RET]で次ページに移ります。

MAIN画面上では、[RET]でコマンド一覧表を見ることができ、0を入力して[RET]で府州の状態の表示に戻ることができます。

#### (3) 命令実行者

コマンドを選んだら、誰に実行させるのかを決めます。好漢自身でも配下の無頼漢でも構いませんが、コマンド内容によっては、ある程度の能力を必要とするものがあります。詳しくはコマンド各説を見てください。

命令を実行するには体力が必要で、体力が足りないと拒否する場合があります。その命令を実行するのに使われる体力は、コマンド各説で、コマンド名の横に体力-○と記しました。

命令実行者には、コマンド内容や成果に応じて、その能力に経験値が与えられます。コマンド名の横に経験+○と記しました。経験値が100になると対応する能力が1上がり、再び0から経験値を増やしていきます。

21

## IV コマンド

### 3. コマンド各説 条件と影響

#### (1) 通常コマンド

通常、MAIN画面で実行できるコマンドには、以下のものがあります。そのときの好漢・府州の状態によっては、実行できない場合もあります。

#### 〈1. 戦争〉

遠征または退治をします。

〈遠征〉 体力-10

自分の領土を増やすため、隣接する他者の領土に攻め込むのが遠征です。遠征先の府州が同盟国の場合は遠征できません。また自分の領土や遠征先が豪雪（→19ページ）のときも遠征できません。遠征には、金と食糧が必要です。

以上の条件が整い、〈遠征〉を選んだら、

①まず、誰を遠征に参加させるかを決めます。必ずしも統治者自身が参加する必要はありません。強者は最大10人まで参加させることができますが、保有する軍資金の多寡にもよります。軍資金は小者100人を持つ強者1人あたり約34必要と考えればよいでしょう。参加を決めた強者には\*マークがつけられますが、同じ強者を二度入力すると、参加をとりやめたこととなります。最大数である10人未満で遠征する場合は、参加者を決定した時点で、リターンキーを押してください。

②次に、どの領土に攻め込むか決め、府州の番号をテンキーで入力します。不戦同盟を結んでいる好漢とその配下の首領の領土には攻め込みません。

③それから、持っていく食糧の量を決めます。「どれだけ持っていきますか(○-○)?」と聞かれますから、○~○の範囲内の数値を入力します。

④最後にすべてOKが確認してきますから、よかったらYキーを押します。Nキーを押すとコマンド待ちの状態まで戻ります。

統治者が遠征に参加したとき留守を預かる府州では、残った無頼漢の中で能力・忠誠度の高い者が自動的に統治者になります。

以上で、敵が逃げなければ戦争状態に突入し画面はHEXに切り替わります。以降は、V戦争（→33ページ）を参照してください。

〈退治〉 体力-15 腕力・技量経験+50

領地内で暴れる獣をやっつけることです。ただし、いつでも退治ができるわけではなく、獣が出現した季節の間に限られています（イベント→18ページ）。

誰に退治させるかを決めると、画面はMAINのままですが、すぐに退治が始まります。

結果は、その強者の腕力・技量と直属の小者の数、獣の手強さなどにより異なります。獣は強い順に、熊・虎・豹・狼の4種類です。見事に撃退成功することもあるれば、逆に殺されてしまうこともあります。成功の度合によって、人気が1~5上がります。退治に行った強者が死ぬと人気下がってしまうことがあります。

#### 〈2. 奉仕〉 体力-15 腕力経験+10

治水・開墾・開発をします。

〈治水〉

領土内の治水工事を行ない洪水を防ぎます。治水度がすでに100に達しているときは、それ以上できません。その成果は、実行した当人の腕力によって異なります。また統治者の仁愛に応じて住民の共鳴度が上がります。

〈開墾〉

領土内の耕作地作りを行ない食糧の収入を増やします。肥沃度がすでに100に達しているときは、それ以上できません。その成果は、実行した当人の腕力によって異なります。また統治者の仁愛に応じて住民の共鳴度が上がります。

〈開発〉

領土内の町造りを行ない金の収入を増やします。繁栄度がすでに100に達しているときは、それ以上できません。その成果は、実行した当人の腕力によって異なります。また統治者の仁愛に応じて住民の共鳴度が上がります。

#### 〈3. 製造〉

自分たちで使う船や武器を造ります。

〈船〉 体力-15 技量経験+15 知力経験+10

船を数隻造ります。その領土内のすべての強者がすでに船を持っているときは、それ以上造れません。それなりの技術を持った強者と金が必要です。

①誰に造らせるか決めますが、操舵能力のある技量70以上の者に限られます。

## Ⅳ コマンド

②物価に応じた金が必要で、「何隻造りますか(1-○)?」と聞かれますから、1-○の範囲内で数値を入力してください。

③能力と造る数に応じた材料費が示されますから、よかったらYキーを押します。とりやめたいときはNキーを押すと、コマンド待ちの状態まで戻ります。

④造った船をそれぞれ誰に与えるか決めます。船を持っていると、戦争のとき川や湖に入ることができます(→34ページ)。

〈武器〉 体力-15 技量経験+10 知力経験+10

武器を造ると、武装度が上がります。武装度がすでに100に達しているときは、それ以上造ることはできません。それなりの技術を持った強者と、材料の鉄が必要で、鉄はコマンド《調達》で集められます。

①誰に造らせるのか決めますが、技量60以上・知力50以上の強者に限られます。

②使う鉄の量を決め、テンキーで入力します。

できあがる武器の量は、技術者の能力と材料の量によって決まります。

### 〈4. 移動〉

好漢・無頼漢が隣接府州に移動したり、領土間で金品を輸送したりします。ただし、豪雪で移動できない場合があります。

統治者が、好漢か義兄弟かによって入力方法が違いますので、気をつけてください。

〈強者〉 体力-10 知力経験+7

強者を隣接する府州に移動し、その首領を助けたり、経験を積ませたりします。空白地に移動すると自動的に自分の領土になります。統治者が移動した場合、移動先の統治者と移動元の新統治者は、好漢、義兄、義弟、能力と忠誠度が高い者の優先順で決まります。

移動の際、金・食糧も同時に持って行けます。

①好漢の場合は、どこからどこへ移動するのか、府州の番号を入力します。義兄弟の場合は、移動先のみ入力します。

②誰を移動するのか決めます。移動先の府州の城数とすでにいる強者の数によって移動できる強者数が違います。城×5が強者数の上限です。

移動者の決定・とりやめの方法は、〈遠征〉と同様です(→22ページ)。

③金・食糧をどれだけ持っていかを決めます。

〈金品〉 体力-10 知力経験+15

金・食糧・鉄・毛皮を他の府州に移動します。金品の移動は隣接していなくても行なえます。

①好漢の場合は、どこからどこへ移動するのか、府州の番号を入力します。義兄弟の場合は移動先のみ入力します。

②誰に輸送させるのか決めます。輸送者の知力によって無事届く量が違います。

③金・食糧・鉄・毛皮の順にどれだけ輸送するか決めます。

〈逃亡〉 体力-15 人気低下

好漢が現在いる領土を捨てて、隣接する他府州に移動することです。配下がいれば9人まで連れていくことができます。他者の領土に逃げ込むこともできます。人気は持っている領土数に左右されるので、領土を失った分だけは確実に下がります。逃亡中の好漢は、実行できるコマンドに制約を受けます(→31ページ)。

### 〈5. 外交〉

不戦同盟を申し入れたり、仲間に迎え入れたりします。実行できるのは好漢自ら統治している領土だけです。

〈不戦同盟〉 体力-25 交渉成立のとき知力経験+45 不成立のとき+18

他の好漢と不戦同盟を結ぶため、使者をたて金を持たせます。有効期間は3年間で、1月になると有効期間が1年減ります。

①どの好漢に申し込むのか決めます。すでに不戦条約締結中の好漢に再度申し込むと、有効期間が最大の3年に戻ります。

②誰を使者にたてるか決めます。

③必要な金が示されますから、よかったらYキーを押します。金は100以上必要で、使者の知力によって決定します。足りないとコマンド待ちに戻ります。

④成否は両領土間の小者数のバランス、好漢の勇気によって決まります。

同盟を申し込まれたときは、Y/Nで諾否を答えます。

〈塞に迎える〉 体力-25 交渉成立のとき知力経験+60 不成立のとき+23

他の好漢をその配下の無頼漢ともども仲間に加えることです。

①どの好漢に申し込むか、表示される一覧から選びます。領土を2つ以上持って



## Ⅳ コマンド

いる好漢、他のプレイヤーが担当している好漢には申し込めません。また、相手の好漢の配下が多くて、最大強者数内におさまらない場合もできません。

②誰を使者にたてるか決めます。

③申し込むのに必要な金が表示されますから、よかったらYキーを押します。金は200以上必要で、使者の知力によります。足りないと、コマンド待ちに戻ります。

④成否は、両好漢の人気的高低、相性によります。受け入れられると、強者の数に応じた路銀を交渉相手の好漢が要求してきます。よかったらYキーを押します。金が足りないと、コマンド待ちの状態まで戻ります。

### 《6. 出向》 体力-10

雑貨屋・武器屋・造船所・繁華街のうちどこに行くのか選びます。1回の命令で店と街を何度も行き来でき、すべての用が済んだら〈1:塞に戻る〉を選んでください。0を入力してリターンキーを押すと府州と好漢の状態が表示されます。

#### 〈雑貨屋〉

どの府州にもあり、食糧・毛皮の売買ができます。価格は物価によって変動します。売買する数量をテンキーで入力し、リターンキーで決定します。

#### 〈繁華街〉

どの府州にもあり、仲間を加えたり、占いをしたり、噂話を聞いたりできます。

「仲間にする」は人物を配下に加えます。このコマンドを実行できるのは、寵臣、好漢と義兄弟だけです。成否は好漢の人気と、実行者と相手の相性(→15ページ)によります。ある義兄弟のときは失敗しても、別の義兄弟が誘うと成功するということがあります。要は、誘う好漢(義兄弟)の精神要素の高さです。失敗すると人気下がることがあります。

「可能性を占う」で、仲間に加えられる可能性を見ます。占い1回につき金1が必要で、表示された候補者一覧から誰について占うか選ぶと、評価が3段階に分けて示されます。

「噂話を聞く」では、仲間に加えることができそうな人物を知ることができます。ランダムに選んだ7人の名前・所在・身分の他、全部で何人いるかが示されます。噂1回につき金10が必要です。人物はその身分によっては府州間を移動しているため、重要な人物を仲間に加えるチャンスを逃さないようにしたいもので

す。噂はあくまで噂なので間違うこともあります。

#### 〈武器屋〉

武器を売っていますが、武器屋のない府州もあります。また小者を雇っていないと相手にしてもらえません。武器を買うと武装度が上がりますが、武装度がすでに100のときはそれ以上買えません。価格は物価によって変動します。

#### 〈造船所〉

船を買えますが、造船所のない府州もあります。領土内のすべての人物が船を持っているときは、それ以上買えません。価格は物価によって変動します。船を買ったら、誰に与えるか決めます。

### 《7. 調達》

金や鉄を調達します。統治者の仁愛が高いと、調達量が少なくなります。

#### 〈金〉 体力-15 技量経験+5

成功のとき知力経験+13 不成功のとき知力経験+10 共鳴度低下

領土内から臨時に金を徴収します。成果は、実行者の知力・技量と統治者の仁愛によります。すでに金が9999に達しているときはできません。

#### 〈鉄〉 体力-15 技量経験+5

成功のとき知力経験+13 不成功のとき知力経験+10 共鳴度低下

領土内から鉄を集めてきます。成果は、実行者の知力・技量と統治者の仁愛によります。すでに鉄が999に達しているときはできません。

### 《8. 狩猟》

狩猟をして食糧や毛皮を手に入れます。ただし冬は狩猟ができません。統治者の勇気が高いと収穫量が多くなります。

#### 〈食糧〉 体力-20 技量経験+15

領土内で狩りをして、食糧を手に入れます。すでに食糧が9999に達しているときはできません。成果は、実行者の技量と統治者の勇気によります。

#### 〈毛皮〉 体力-20 技量経験+15

領土内で狩りをして、毛皮を手に入れます。すでに毛皮が999に達しているときはできません。成果は、実行者の技量と統治者の勇気によります。

## IV コマンド

### 〈9. 人事〉

配下の無頼漢に対し、義兄弟の申し入れ、人事異動（追放・交替）、領土統治の命令をします。このコマンドは好漢しか実行できません。

#### 〈義兄弟〉

領土内の無頼漢と義兄弟の契りを結びます。ゲームレベルに応じて最大9人までつくることができますが、無頼漢の忠誠度が95以上でなければなりません。成否は、人気と相性によります。成立すると、年齢の高い方が義兄、低い方が義弟になります。また、忠誠度が最高の100になり、低下することはありません。

義兄弟が別の領土にいると、好漢と同様に毎月1回の通常コマンドと、HEX戦での戦闘コマンドを発令できます。義兄弟が捕虜・罪人になったときは義兄弟の関係はなくなります。

#### 〈追放〉

領土内の無頼漢（義兄弟を含む）を追放します。追放された者は他の府州に移り、無法者となります。仲間を追放するのですから人気下がることがあります。

#### 〈交替〉

領土の統治者を交替させます。どの領土の統治者を交替するのか府州の番号を入力し、誰を新たな統治者にするか決めます。なお、このコマンドはコマンド回数に数えませんが、

#### 〈命令〉

自分がいない領土の統治者に方針を伝えます。どの統治者に送るかを決め、方針は「内政重視」「領土拡大」「委任」の3つから選びます。このコマンドは統治者が義兄弟の領土へはできず、また、コマンド回数に数えませんが、

「内政重視」は他府州に攻め込まず、好漢のいる府州へ余った金・食糧を送ります。

「領土拡大」は空白地があれば移動するなどして領土を拡大させます。

「委任」はすべて任せます。

### 〈10. 軍備〉

雇い入れ・再編成・船の配備をします。

#### 〈雇い入れ〉

小者を雇い入れます。価格は物価に連動しています。

#### 〈再編成〉

各強者の持つ小者の数を変更します。

#### 〈船の配備〉

船の持ち主を変更します。

### 〈11. 訓練〉 体力-10 腕力・技量経験+11

小者を訓練し、訓練度を上げます。小者が0のときは訓練できません。訓練度がすでに100のときはそれ以上できません。訓練度が高いほど戦争に有利になります。成果は、実行者の腕力・技量と統治者の忠義によります。

### 〈12. 宴会〉

祝い事や送迎会、配下の労をねぎらったり、なにかと理由をつけて宴会を開きます。別にわけもなく宴会してもいいのですが、その結果なにかいいことがあるかどうか、は知りません。宴会をするには、もちろん金が必要です。基本的には強者1人につき金10が必要ですが、物価により変動します。忠義の高い統治者は堅苦しいためか、うまく宴会が仕切れません。

### 〈13. 休養〉

たくさん仕事をすると疲れますから、適度に休養をとりましょう。何もしないで1ターンを過ごすと、体力を10回復できます。体力を回復しておかないと、命令は拒否するし、いざ戦争というとき大変です。

### 〈14. 施し〉

#### 〈住民〉

住民に食糧を施すと共鳴度が上がります。1度に施す食糧は最大で食糧1000です。統治者の仁愛が高いと、上昇幅が大きくなります。共鳴度が40~55のとき、暴動が起こることがあります。

#### 〈強者〉

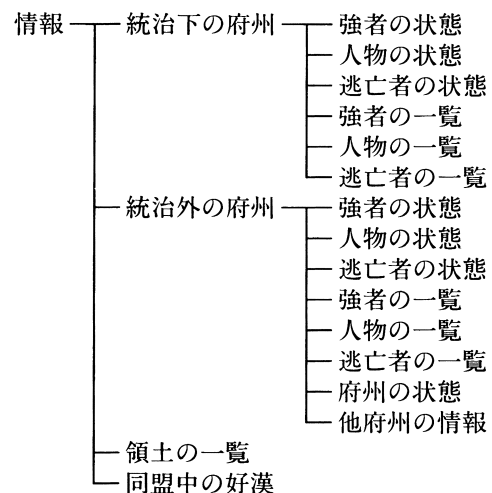
強者に金を施すと忠誠度があがります。1度に施す金は最大で100です。上昇幅は相手との相性に影響されます。忠誠度が低いと、強者が去って行きます（→19

## Ⅳ コマンド

ページ参照)。義兄弟は忠誠度が変わらないので施す必要がありません。

### 〈15. 情報〉

各府州の強者・人物・逃亡者の状態や一覧、領土の一覧、同盟中の好漢を見ることができます。このコマンドでは、リターンキーを押すと前の選択肢に戻ります。また、サブコマンド（統治下の府州など）入力待ちのときにリターンキーを押すと、情報コマンドが終了となります。



〈統治下の府州〉

統治下の府州の強者・人物・逃亡者の状態と一覧を見ます。

- ①どの項目を見るか決めます。
- ②状態を選んだ場合、誰を見るか決めます。その顔と詳しい要素が表示されます。その後、他の人を見るか、他の項目に移るか決めます。
- ③一覧を選んだ場合、領土内のすべての人について主要要素の一覧表が表示されます。

コマンド回数には数えません。

〈統治外の府州〉

統治外の府州の状態、強者・人物・逃亡者の状態と一覧を見ます。どの府州を見るか番号をテンキーで入力します。以下〈統治下の府州〉と同様に操作します。

コマンド1回分で、幾つでも見れます。ただし、自分の配下の領土を見るときはコマンド回数に数えず、それ以外はコマンド1回になります。

〈領土の一覧〉

好漢の持っているすべての領土の府州データを見ます。

コマンド回数には数えません。

〈同盟中の好漢〉

同盟を結んでいる好漢と有効期間を見ます。

コマンド回数には数えません。

### 〈16. 中断〉

BGM等を制御したり、ゲームを中断するためのコマンドです。詳しくは、それぞれ、Iの4、制御について（→6ページ）、IIの2、ゲームをセーブ・再開・終了する（→9ページ）をご覧ください。

#### 〈2〉逃亡中のコマンド

逃亡中は、実行できるコマンドが以下の6つに制限されます。コマンド《ねぐら》で居所を定めると逃亡中でなくなり、通常コマンドモードに替わります。

#### 〈1. 逃亡〉 体力-15

隣接する他府州に逃げ込みます。配下の無頼漢を9人まで連れていくことができますが、忠誠度が下がることがあります。シナリオ1の好漢たちは皆、スタート時、逃亡中です。

#### 〈2. 人物を誘う〉

その府州にいる人物を仲間に誘い入れます。通常コマンド《出向》の〈繁華街〉で仲間を加える（→26ページ）のと同じです。ただし、捕虜・罪人は仲間にできません。相手の能力に比べて好漢の人氣が低いと断られるので、高望みはしないことです。

## Ⅳ コマンド

### 〈3. ねくら〉

好漢が逃亡をやめ、居所を定めるコマンドです。もし空白地であれば、そのままその府州の統治者になります。他者の領土であれば、戦争になります（→33ページ）が、共鳴度が40以上の領土の場合、このコマンドを実行することができません。

〈4. 休養〉 通常コマンドと同じです（→29ページ）。

〈5. 情報〉 通常コマンドと同じです（→30ページ）。  
自分の状態を見たいときは〈統治下の府州〉を選びます。

〈6. 中断〉 通常コマンドと同じです（→6、9ページ）。

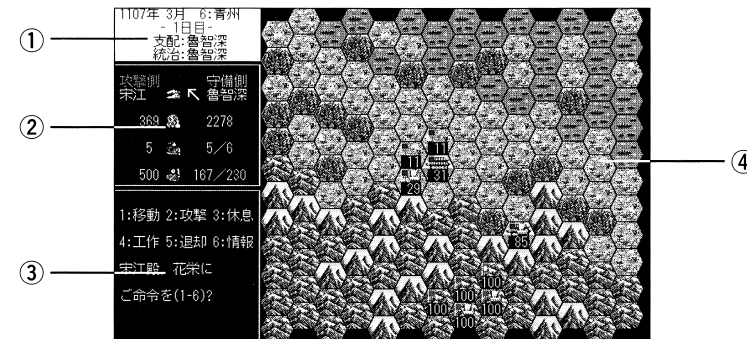
## V 戦争

HEXと地形  
部隊配置  
戦闘開始  
勝利条件  
戦後処理  
戦闘コマンド

### 1. HEX

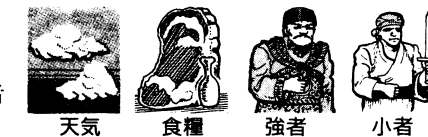
#### (1) HEX画面の表示

他者の領土に攻め込むか、逆に攻め込まれて戦争状態に入った場合（→22ページ）、MAIN画面からHEX画面に切り替わります。



①西暦年月・府州名、戦争経過日数・  
統治者名が表示されます。

②風向・天気、攻撃守備の食糧・強者  
数・小者数が表示されます。



③コマンド名とメッセージが表示されます。

コマンド《情報》を使うと、情報欄に切り替わります。




④戦場となる府州の地形がHEXで表示されます。1 HEXには1部隊しか入れません。強者1人とその直属の小者を合わせて1部隊とします。



## V 戦争

### (2) 地形

地形は府州ごとに特徴があり、それにあつた戦術が求められます。嶮山・山・森林・平地・城・川・湖・沼・氷の9種からなり、それぞれ戦闘に影響します。季節によって一部が変わります。

部隊ごとに機動力を持っていますが、地形によって進入するのに必要な機動力は違ってきます。

- |    |   |  |
|----|---|--|
| 嶮山 |    | 進入できない山です。ここでは戦闘が行なわれません。防壁として利用できます。このHEXを越えて〈飛び道具〉は使えません。  |
| 山  |    | 進入できます。防衛効果が高く、守備に大変有利です。必要機動力 5   |
| 森林 |   | 守備に有利ですが、〈火計〉には弱いです。必要機動力 4  |
| 平地 |  | 基準となる地形です。必要機動力 3  |
| 城  |  | 防衛効果が高く、守備の拠点となります。守備側はこのHEXをすべてとられると負けです。必要機動力 4  |
| 川  |  | 船を持つ人物だけが進入可能です。流れがあり、戦闘に影響します。詳しくは35ページを見てください。川以外のHEXからこのHEXに入ると機動力が残っていてもそこで止まります。必要機動力 操舵有り 4 無し 8 |
| 湖  |  | 普段は船を持つ部隊だけが進入できます。流れはありません。冬には凍るので、船を持たない部隊も進入できるようになります。守備効果はあまりよくありません。必要機動力 操舵有り 4 無し 8            |

- |   |   |  |
|---|---|--|
| 沼 |  | 通常の部隊が進入できます。冬には凍ります。守備効果が悪く、戦闘に不利です。必要機動力 5 |
| 氷 |  | 冬には湖と沼が凍り、氷上を船を使わず移動できます。平地よりやや不利です。必要機動力 4  |

### (3) 川HEXについての補足

川の流れは、画面の左上から右下または下に向かっていて、1日ごとに処理されます。流れから受ける影響は、以下の通りです。

#### ①川に流されてHEX画面から外に出ってしまったとき

統治者が流されると戦争は流された統治者側の負けで、戦後処理に移ります(→37ページ)。

流された統治者は、隣接府州に自分の領土もしくは空白地があればそこに行き、なければ無法者(好漢の場合は逃亡中)になります。統治者以外の強者は、戦争に勝てば、その府州に戻ってきます。負ければ、隣接府州で、その所属している好漢の配下に加わります。それ以外の場合は、どこかの府州で無法者になります。ただし、義兄弟は例外で、その好漢が逃亡中でもそこに加わります。

#### ②川HEXにいる場合の移動

操舵能力がないと移動に失敗する確率が高く、失敗すると機動力が残っていても移動終了になってしまいます。

#### ③船が撃破・焼失したとき (この③のルールは湖でも同様に適用されます)

操舵能力があり隣接HEXに移動可能な陸地があれば、上陸することができますが、操舵能力がないと上陸できない場合があります。上陸できないと流されてしまいます。体力・小者とも減ります。流されたときの処理は①と同じです。

## 2、部隊配置と戦闘開始

他者の領土に攻め込むときはコマンド《戦争》を選び、どの府州を攻めるか決めます。攻め込まれた場合は、戦うか逃げるかを決め、逃げるとしたらどこにするか決めます。戦う場合は、参加させる強者を最大で10人選びますが、統治者自

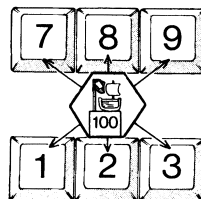
## V 戦争

身が参加する必要はありません。戦争モードに入ると、HEX画面になります(→33ページ)。HEX戦になったら、まず、部隊配置をします。

### (1) 部隊配置

守備側から部隊を配置します。配置可能なHEXは府州No.が出てるところに限られ、これを守備側出現ポイントと呼び、各府州に20カ所あります。1 HEX内に2つ以上の部隊を配置することはできません。

テンキーの1・2・3・7・8・9を使って部隊を動かし、配置したいHEX上にきたら0キーで決定します。テンキーは右図のように各方向に対応しています。



守備側の全部隊の配置が済んだら、次に攻撃側の配置を行ないます。攻撃側の出現ポイントも府州No.で示され、すべての府州に、隣接府州に応じて各々10カ所あります。

### (2) 戦闘開始

守備側から命令を出します。テンキーで戦闘コマンドの数字を選びます。各部隊が順に1つずつ出していく、全部隊の命令を出し終わったら、今度は攻撃側が同様に命令を出します。以上が1日分の戦闘で、この1日を1ターンと呼びます。1ターンごとに、天気が変わり、火災による延焼・鎮火の状況が変わり、火のついているHEX上にいる小者数・体力が減り、川が流れ、食糧が減ります。

統治者が参加しているときには、必ず最後にコマンド出しの順が回ってきます。何ターンか繰り返して、戦闘開始から30日以内に勝敗が分かれます。

## 3、勝利条件

次のどれかを満たせば勝利が決定します。“捕らえる”とは、白兵戦または一騎討ちで相手の体力を0にすることです。

### (1) 攻撃側の勝利

- ・城をすべて占領する。
- ・相手の食糧が0になる。
- ・相手の部隊(参加待ちの部隊は除く)を全滅させる。
- ・相手の統治者を隣接する府州に退却させる。
- ・相手の統治者が川に流されて、HEX画面の外に出る。
- ・相手の統治者を捕らえる。

### (2) 守備側の勝利

- ・戦争開始後30日間守りきる。
- ・相手の食糧が0になる。
- ・相手の部隊を全滅させる。
- ・相手の統治者を退却させる。
- ・相手の統治者が川に流されて、HEX画面の外に出る。
- ・相手の統治者を捕らえる。

攻撃側・守備側ともに統治者が戦闘に参加している必要はありません。

## 4、戦後処理

勝敗が決まったら、それぞれ次の処理をしてMAIN画面に戻ります。

### (1) 攻撃側が勝ったとき

戦場となった府州は攻撃側の領土となり、新領土の統治者は好漢、義兄、義弟、最も能力の高い者の優先順で決まります。もし生け捕りにした敵がいれば、その処置を決めます。仲間に入れる・捕虜にする・逃がす・処刑する、の4つから選びます。

### (2) 守備側が勝ったとき

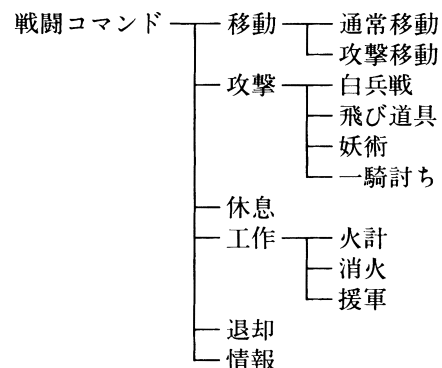
領土はもとのままです。もし生け捕りにした敵がいればその処置を決め、MAIN画面に戻ります。

## V 戦争

### 5、戦闘コマンド

HEX画面での命令を戦闘コマンドといい、以下のものがあります。

#### (1) コマンドの種類



#### (2) 命令出しのルール

自分の担当する軍の各部隊に対して毎日1つずつ命令を出すことができます。その部隊が実行できるサブコマンド（通常移動など）は白字で、実行できないものは赤字で表示されます。

攻撃を受けると、通常は、まず小者が減っていき、小者が0になると強者の体力が減っていきます。体力が0になると敵に捕らえられてしまうことがあります。画面上では、小者がいる間は小者数が白字で、小者がなくなると体力が赤字で表示されます。体力5は小者1に相当しています。

各説で、コマンド名の横に体力○と記したのは、その命令を実行するのに使われる体力です。体力が10未満の場合、身動きがとれません。また、経験+○と記したのは、命令実行した者に与えられる経験値です。経験値が100になると、体力が1上がり、再び0から経験値を増やしていきます。

#### (3) コマンド各説

##### 《1. 移動》

通常移動と攻撃移動があります。

〈通常移動〉 体力-1

進入可能なHEX上を、機動力に応じて移動できます。敵部隊に隣接すると機動力が残っていても、そのHEXで止まります。ただし、隣接した敵部隊の4倍以上の小者を持っている部隊はこの制約を受けません。

〈攻撃移動〉 体力-1

1回の命令で、移動したうえ、攻撃できます。敵部隊に隣接すると、《攻撃》に移ります。ただし、通常移動よりも移動可能距離は短くなります。

##### 《2. 攻撃》

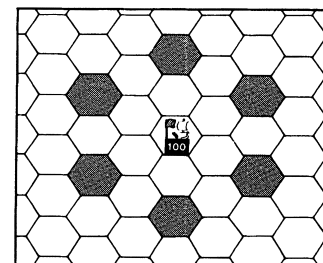
白兵戦・飛び道具・妖術・一騎討ちの4種類があります。

〈白兵戦〉 体力-2 腕力経験+1

隣接する敵部隊を攻撃します。船を撃破することもあります。

〈飛び道具〉 体力-1 技量経験+1

1 HEX先の敵部隊に攻撃を加えます。図の中央のHEXから攻撃できるのは斜線のHEXです。ただし、間に嶮山HEXがある場合は使えません。これを使うには技量60以上が必要で、使用回数が武装度によって限られています。技量が85以上の強者は、通常のダメージに加えて、敵の強者の体力に直接ダメージを与えることもあります。

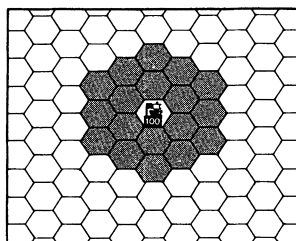


## V 戦争

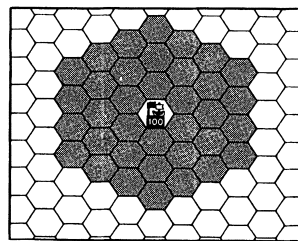
〈妖術〉 体力-20 知力経験+5

限られた範囲内のHEXにいる敵部隊をすべて攻撃します。図の中央のHEXから攻撃できるのは斜線のHEXです。知力80以上・残りの体力50以上が必要です。効果は主に知力によりますが、敵の知力が高いと失敗することもあります。成功すると、小者・体力同時にダメージを与え、数ターン命令を出せなくさせることができます。ただし、曇りの日にしか使えません。

80≦知力<90の場合



90≦知力の場合



〈一騎討ち〉 体力-5 腕力・技量経験+15

回避された場合 体力-4 腕力・技量経験+5

隣接する敵部隊の強者に対して一騎討ちを挑みます。応戦か回避かは相手に委ねられますが、条件によっては回避できないこともあります。城に籠っている敵に対しては使えません。また、小者をたくさん持っている敵に挑むと、一騎討ちが始まる前に小者が邪魔するため、体力が減ってしまいますので、気をつけてください。どちらかの体力が0になるまで続けられ、体力が0になったとき捕らえられます。

自分より腕力の強い相手に勝つと、腕力が1上がり、技量の高い相手に勝つと技量が1上がります。

〈3. 休息〉

何もしないで1ターンを過ごします。体力が40未満の強者に限って体力が2回復します。

〈4. 工作〉

火計・消火・援軍の3種類があります。

〈火計〉 体力-1 知力・技量経験+1

隣接HEXに火をつけます。知力60以上が必要で、季節・地形と、そのHEXに敵部隊がいるときは、その強者の知力に影響されます。ついた火は、時とともに天気・風向・季節により延焼したり自然鎮火したりします。時には船が焼失することもあります。雨や雪の日には使えません。

〈消火〉 体力-1 技量・知力経験+1

自分のいるHEXと隣接HEXの火を消します。技量40以上が必要で、成否は季節・地形・技量によります。

〈援軍〉

守備側の部隊のみ、発令できます。戦争に参加していない人物を新たに投入し、出現ポイントに配置します。コマンド1回につき1人呼ぶことができます。

〈5. 退却〉

戦場を捨てて、隣接府州へ部隊を引き揚げます。守備側の部隊は隣接府州ではなく戦場で待機（参加待ち）することもできます。この場合、退却してから1週間は、その強者を援軍として呼ぶことはできません。退却中に捕らえられることもあります。統治者が隣接府州へ退却すると戦争は終了し、戦後処理（→37ページ）に移ります。

〈6. 情報〉

自軍と敵軍の人物データを見ることができます。自軍についてはコマンド回数に数えず、敵軍についてはコマンド1回分に数え、何人も見ることができます。（→30ページ参照）守備側の強者一覧では、参加待ちの強者は水色で、戦場に出ている強者は白色で、区別して表示されます。



## Ⅵ ゲームのヒント

### 1. 初めてプレイする人のために

シナリオ1から始めるとしたら、好漢は林冲を選ぶとよいでしょう。初期設定基本値の範囲が高くバランスのとれたキャラクターです。シナリオ2なら林冲・楊志・晁蓋が無難なところ。唯一逃亡中でない史進もよいかもしれません。すぐに戦争をしたい人は、シナリオ3の晁蓋、シナリオ4の宋江を選んでください。領土も配下も充実していて、多少の戦略ミスをして大丈夫でしょう。

しかしながら、『水滸伝・天命の誓い』では自分で気に入った好漢を選ぶのが一番です。武芸の腕で決めるもよし、人柄で決めるもよし、名前や顔で選んでも構わないと思います。好漢たちの個性がそのままこのゲームの魅力でもあるのですから。それぞれに異なる活躍を見せてくれるはずですし、その成長ぶりもあなたの思い入れ次第で違ってくるのではないのでしょうか。ぜひ、あなたなりのやりかたを見つけてください。

以下に紹介するゲームの進行例2つは、あくまでもシミュレーションゲームは初めてという人のためのものです。

#### (1) シナリオ1 林冲を選んだ場合

さて、ゲームスタート時あなたは逃亡中で、1人の小者も持たず、No.23の開封府に存在しています。まず追手を逃れて安全な府州に《逃亡》します。途中で、No.30の潁州にいる孟康を仲間にするといでしょう。統治者になったとき配下の無頼漢が少ないと淋しいのでもう1人か2人《人物を誘って》仲間にしておきましょう。他者と隣接していない府州まで《逃亡》を続け、安全な府州を《ねぐら》にしたなら、12月までに共鳴度を40以上にすることを目標に、コマンドを実行します。たとえば《狩獵》をして食糧を得、住民へ《施し》をします。命令をこなすと体力が低下しますから、何回か《休養》をとることも忘れずに。

40以上になると、1月には収入があります。その府州にいる無法者たちが、配下にしてくれと志願してくることもあるでしょう。配下にしたばかりの無頼漢は忠誠度が低いので、金を《施し》ておきます。当面の仕事は、手に入れた領土を充実させることです。

《奉仕》と《施し》を繰り返しながら、領土に力をつけ、配下を増やしていきま

す。配下を養えるだけの収穫・収入が得られるようになったら、外に目を向ける時期です。

領土拡大に備えて、一刻も早く《軍備》をしなければなりません。小者を雇い入れ、武装・訓練度を上げます。本拠地が整ったら、隣接する空白地に配下を移動して治めさせ、領土を増やしましょう。領土が増えると人気が上がります。《出向》で、仲間を加えやすくなります。このあたりで、みどころのある人物を無頼漢に加え、義兄弟にしたいところです。

ここまで幸運にも敵の攻撃を受けずにきたら、いよいよ他者の領土に攻め込みます。最初は必ず自分より小者の少ない府州を狙ってください。水軍の有無も確かめましたか？ 配下の無頼漢の能力に合わせた戦術を考えてください。《妖術》《飛び道具》《火計》をうまく使い分けましょう。最初の戦いに勝ったら次は、武器屋と造船所のある府州を手に入れましょう。

こうして領土を増やしていくと、人気も上がり、高俵側から攻め込まれることが多くなってきます。高俵の隣接府州には強い無頼漢を揃え、小者も500は置きたいところです。当分は真っ向から渡り合おうと考えずに、まず官吏を捕らえて配下に加えていくことです。高俵の領土から離れた府州は《命令》の《内政重視》で、供給府州にします。このときうまく領土の経営ができるように、ある程度精神の高い者に治めさせます。

人気が250を超えると、勅令が下って、事態は急を告げます。なすべきことはもう高俵を斬ることだけです。

#### (2) シナリオ3 晁蓋を選んだ場合

すでに20人ほどの無頼漢を配下に持っていますが、最初の数ターンは、やはり《奉仕》をし、《軍備》をします。空白地を埋め、人気を上げながら、林冲・呉用・花榮などと、早めに《義兄弟》になっておきましょう。他の無頼漢の領土は軽く攻めて、捕らえ、仲間を増やします。《命令》を活用し、自らは高俵の領土に遠い府州で最強の軍備を整え、とって返して、高俵の領土のうち江南の3国を次々落とします。ついで梁山泊の10・20府州を手に入れ、高俵の本拠地周辺を義兄弟で固めます。勅令が下ったらいよいよ高俵に決戦を挑みます。