KOEI®

全彩印刷

首批贈送《三國志V》
插畫明信片乙套
數量有限

三國志 VI

攻略集



編輯製作
Style Game Magazine
新遊戲時代誌

Shibusawa Kou 編
蘇竑嶂 譯

KOEI

三國志 VI

攻略集

Shibusawa Kou／編著
蘇竑崢／翻譯
林秋芬・張淑雲／整理編輯

第三波資訊股份有限公司 發行

三國志Ⅵ攻略集

目錄

序之卷◆三國志Ⅵ的天、地、人 ——— 3

三國圖像 4

天時 10

地利 12

人和 14

一般劇本解說 16

短劇本解說 50

專欄●享受短劇本的樂趣！ 64

天之卷◆創造躍馬中原的時刻 ——— 65

適才適用 66

理想與主義 68

收攬人心 70

聚集人才 72

鞏固收入的基礎 74

戰備的整頓工作 76

出征的準備工作 78

掌握他國的動向 80

野戰致勝論！ 82

如何攻城掠地！ 84

單槍匹馬瓦解敵陣！ 86

獲得至高的權威！ 88

兵臨海角天涯之地 90

講談●東漢、三國時期的官位與爵位 92

地之卷◆瞭解中國全土的地形 ——— 97

都市資料概論 98

都市資料一覽 99

講談●三國志中的女性 150

人之卷◆全部登場武將資料一覽 ——— 155

人才正是一切的根源 156

武將資料一覽表 158

三國志武將能力評分表 188

序【之卷】

三國志Ⅵ的天、地、人

長久以來一直漫遊於歷史王道上的三國志系列，依然不斷地進行演化成長，像這次《三國志Ⅵ》的主題就是以「天、地、人」為發端。本章將分別就這三個主題陳述的各種嶄新設定，以及總數多達十四篇的劇本，為各位做詳細的介紹。

章武三年（公元二二三年）春天，
於永安城病危的劉備，
自成都召來丞相諸葛亮
以託付後事。

劉備：「君才十倍曹丕，
必能安國，終定大事。
若嗣子可輔，輔之；
如其不才，君可自取。」

諸葛亮聞畢、淚眼縱橫應道：

「臣敢竭肱股之力，效忠貞之節，
繼之以死。」

～蜀書・諸葛亮傳





建安五年（公元二百年）冬天。
曹操與袁紹之間的決戰「官渡之戰」演變成長期持久戰。
情勢不利的曹操遂親自率兵
襲擊袁紹的糧秣囤積基地烏巢，但因兵力不足而陷於苦戰。
此時又傳來後方袁紹援軍的輕騎兵逼近的情報，
近臣乃大聲疾呼：

「賊騎將近，速分兵拒之。」

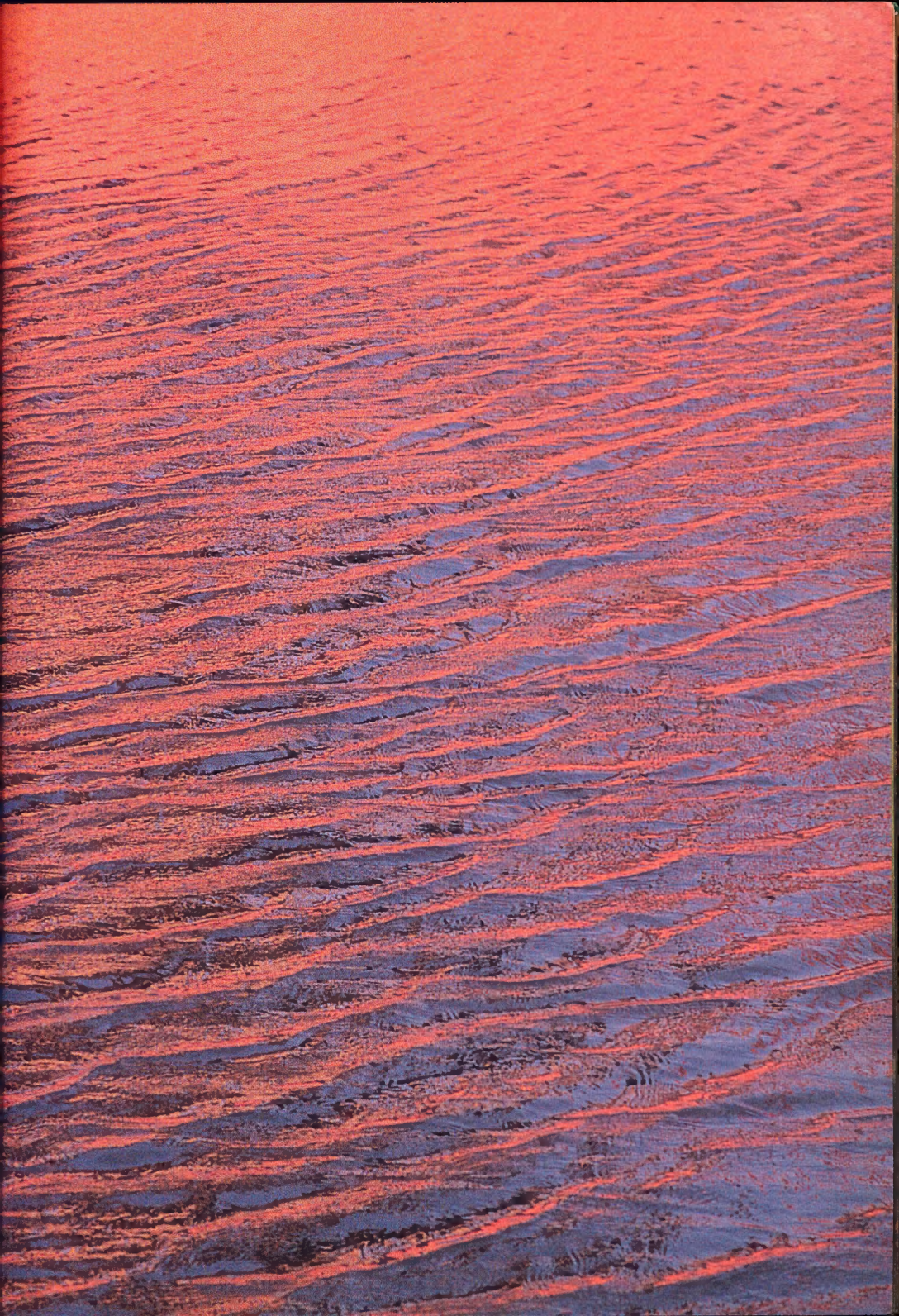
曹操卻喝斥道：

「今唯眼前之敵！」

說完便率先衝入敵陣，
將士們更無不奮力殺敵，終於擊潰了袁軍。
此役之後，袁紹滅亡，
而華北終歸曹操之手。

～魏書・武帝紀





威鎮三江（長江下游）、名聞四海，
素有「江東小霸王」之稱的孫策，
趁著袁術與曹操在華北相爭之際，
正謀劃奇襲許都奪回獻帝的計策，
卻遭到刺客的襲殺。
臨終之際，孫策將張昭等近臣召來身旁：

「中國將亂，
若與吳越之眾，
持三江之固守，
足伺天下。
公等善輔弟！」

此後、遵奉孫策遺言，
以年輕的孫權為中心領導的吳國，
便以長江的天險據守，培養實力，
等待躍馬中原的時日到來。

〈吳書・孫破虜討逆傳〉



●獲得天時的群雄有如翱翔蒼穹的龍之怒吼。任憑是何等英雄、豪傑與謀士，都只能臣服在他的面前。

劇本片頭



每個劇本都準備了一段劇本片頭，它簡單描述著群雄究竟處於何種狀態下，正打算對何人進行征討等等情勢。只要看過這些片頭，就可以完全了解劇本剛開始時呈現的歷史狀態！

想要更瞭解「三國志」，並且更加投入情感享受整個遊戲，這些片頭是非看不可的。

各種事件

當玩家正打算對外用兵的時候，有時天災就會突如其來地降臨。據史實記載，曹操和呂布也曾經因為蝗害的緣故，雙方被迫休兵。

遊戲中也會發生這種因為大自然意志的影響，使得玩家不得不更改戰略的事，其中也會發生像豐收這樣令人欣喜的事件。

當然歷史事件更是枚不勝舉，只是不知道各位玩家能夠看到多少？





天時

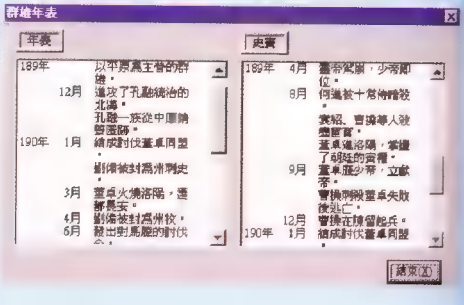
在群雄們爭霸的三國時代，許多故事都在這些英雄身上發生。

這些代表他們曾經存在的證據，都一一刻劃在歷史之中。

刻劃歷史

附有年表功能的《三國志VI》，可以讓玩家保留自己攻防的足跡。當然不僅是群雄，連武將個人的歷史也可以被記錄起來。

有關史實記載的年表，也可以同自己的記錄並列對照。玩家只要一面比照兩者的異同，就可以和自己仰慕的群雄採取同樣的路線，朝著統一中國的目標邁進。



握天時



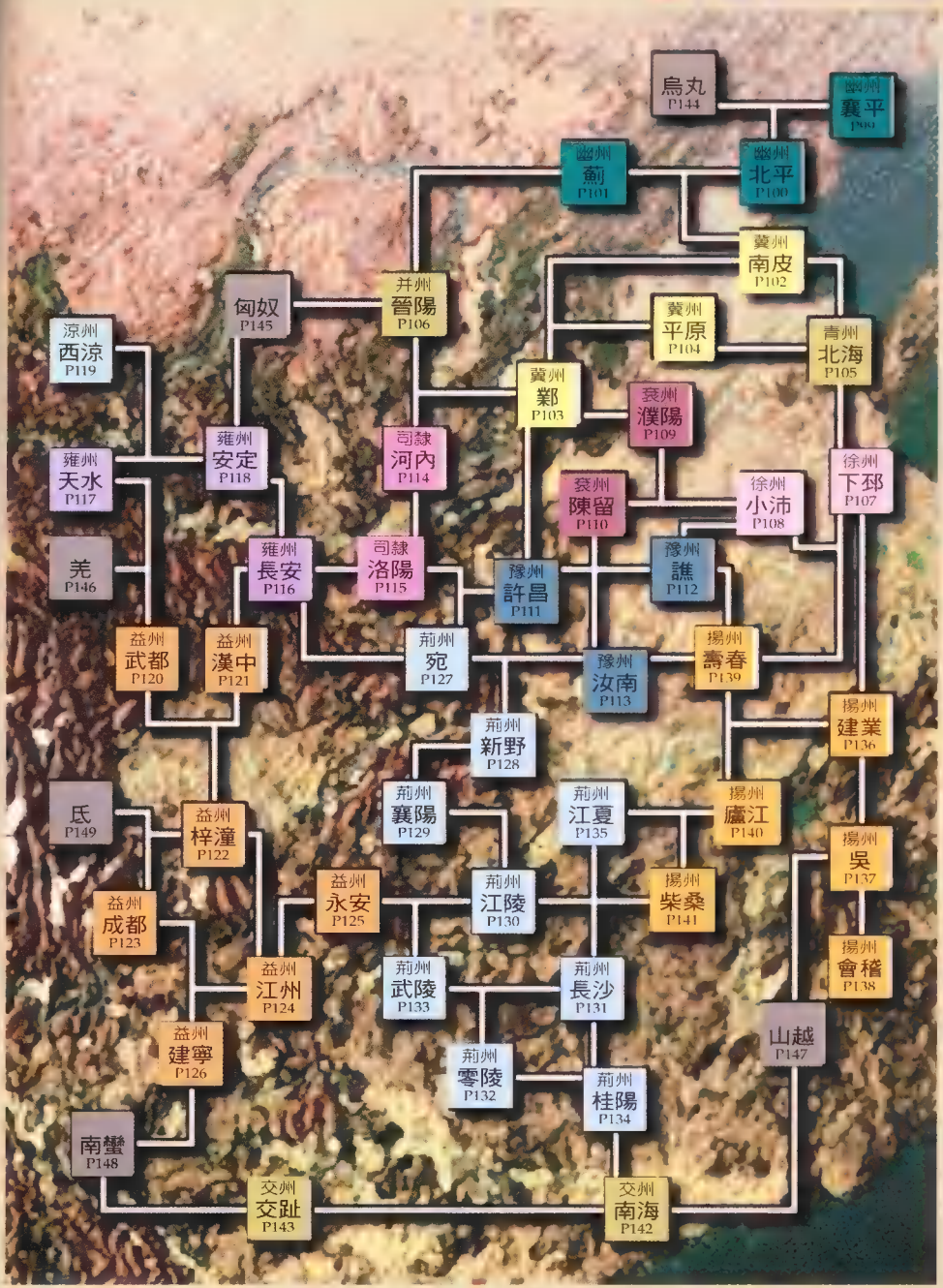
想要掌握時勢，除了奉戴擁有莫大影響力與大義名份的天子東漢獻帝以外，實在別無他法。只要能夠擁護東漢皇帝，就可以執行許多特殊的指令。屆時玩家就可以掌握「天時」，朝統一中國的目標邁進。

多線結局

玩家麾下的部將數與群雄是否臣屬我方等要素，當然會與整個結局有關，但是其中最具影響的條件，則是玩家本身是否已經稱帝。也就是說不能只是擁戴皇帝，而應該是自行稱帝成為「天時」！



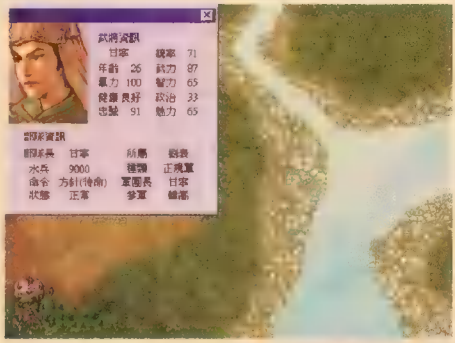
●中國全土鳥瞰圖



●《三國志 VI》中共有51個都市。只要能夠把握都市間相鄰的關係，應該就可以順利地擴展版圖。都市名稱下的數字，代表本書針對都市介紹的頁數。

地利

有人煙的地方，就有城鎮。
有戰鬥的地方，就有戰場。
死於戰場上的，究竟是夢想、富貴、還是死亡呢？
能夠掌握難得的地利，就能邁向霸主之路。



取得地利立於優勢！

在廣大的戰場上，有無數的勢力不斷地展開死鬥。如果能夠因應充滿山岳地形、寬廣原野與河川占有大半的戰場，以適合該戰場作戰的兵種進行主力部隊的編組，勝利的果實自然會落在我們的手中。相反地、如果不能取得地利，就很難取得勝利的戰果。

攻城掠地！

既然攻下城鎮是遊戲的主要目標，自然免不了進行攻城戰。此時只要擊殺擒服敵軍的統帥或佔領政廳，就可以獲勝。當然，守軍也會拼死一戰，由城牆上放箭射擊而來，城池的周圍甚至還設有陷阱。

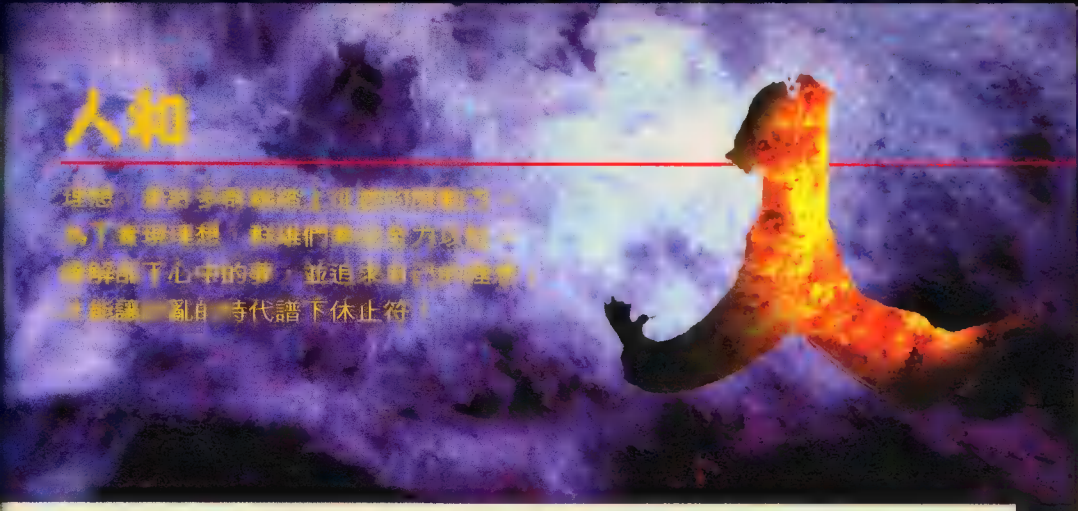


藉交易都市增加收入！

以下都市從交易中獲利：

上平	黃金181	朔北交易
薊	黃金183	朔北交易
晉陽	黃金207	朔北交易
西涼	黃金242	絲綢之路交易
成都	黃金218	南中交易
交阯	黃金258	南海交易

只要掌控襄平、北平、薊縣、晉陽、南海、交阯、西涼、成都這些都市的任何一個，就可以和中國以外的國家進行交易並取得額外的收入。如果玩家擁有與這些都市相鄰的都市，可以將他們列為優先攻擊的目標。只要能夠儘早統治這些都市，就可以在收入上拉開與其他群雄間的差距。

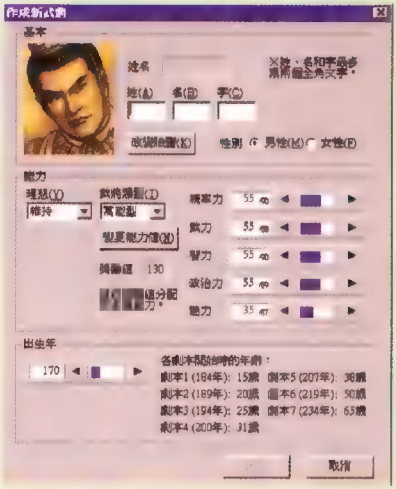


以自己設定的新武將統一中國

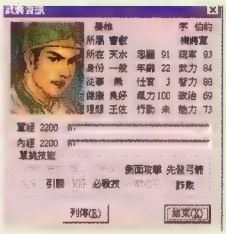
三國志系列中教人熟悉的「新武將・新君主」系統，至今依然健在。玩家當然可以運用自己設定的武將統一全國。

其中還可以跟史實武將建立血緣關係，當玩家選擇部下較少的群雄時，就可以創造直系的子息，讓遊戲更容易進行。

此外還可以設定人物的字號，讓人對新武將產生更濃厚的親近感。



武將擁有理想與主義

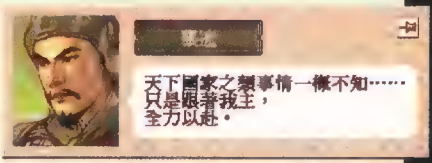


《三國志VI》中，每位武將都擁有龐大的屬性資料，其中尤其值得大書特書的就是「理想」與「主義」。也就是說，每個人都擁有個人的思想。

根據思想的不同，每個人的行動模式也會隨之改變，使得各武將的個性更為豐富突出！

武將可以向君主建言

執行「會見」的指令，君主就可以同部將們交談。如果能夠仔細聆聽部將們日常的想法並實踐，他們必然會更加竭盡忠誠地為主君效命。





●群雄單騎殺入戰場，麾下的部將則追隨而來。在廣大的中國大陸縱橫馳騁的群雄，必須擁有吸引人脈的能力。

單打獨鬥一決勝負！



提到戰術性變得更高的《三國志VI》單挑模式，其作戰方式就是玩家可以自行下達指令。也就是說，必殺技是否能夠一擊成功，完全看玩家的手腕。

此外單挑的勝負也會左右戰局。只要讓武力高強的武將率兵作戰，就可以只靠部將的活躍攻城掠地。

並非只有漢人！

居住在遼闊中國大陸上的民族，並非只有漢人而已。分佈在北方、南疆、西陲的六個異族，正是阻擾中原群雄統一的另一因素。

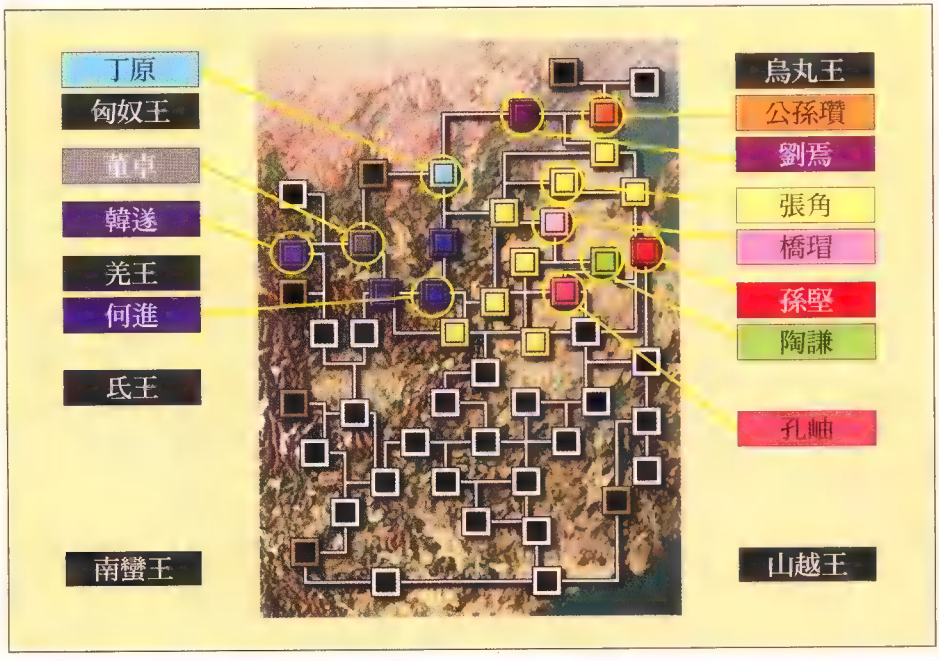
如何與這些擁有精兵悍將的異族往來應付，必然會成為各位玩家統一中國的重要關鍵。



劇本一
AD 184 年

支配佔將近半數的空白都市，將是奪取霸權的捷徑！

黃巾之亂



大漢帝國已有日落西山之兆

大漢帝國雖然誇稱擁有四百年榮華的歷史，然而由於宮中一群稱為十常侍的宦官掌握了實權，地方官吏又橫徵暴斂巧取豪奪，使得百姓窮困潦倒。這個時候出現的救世主就是大賢良師張角。

開創所謂太平道教派的張角，藉著行醫的機會吸收信教的百姓，不多久底下的信徒便聚集膨脹為數十萬眾。後來張角終於採納了部下的建言，決心起義打倒漢朝。於是在西元一八四年的時候，率領信徒起兵叛亂。這就是中國歷史上最大的農民叛亂一史稱「黃巾之亂」的由來。

由此擴展的叛變如星火燎原般地蔓延至全國各地，狼狽不堪的朝廷除了命大將軍何進展開討伐之外，同時敦請各地的郡守、州刺史進行叛亂的鎮壓行動，並自民間募集鄉勇義軍。因此展開行動的人正是袁紹、曹操、劉備、孫堅、公孫瓚等人，這就是他們日後成為群雄的背景。

之後，這些群雄便進而為長達百年的動亂時代揭開了序幕。

張角



以先發制人的方式不斷進攻

群雄	張角
官位	無
軍師	張寶
金	6020
軍糧	6650
總兵	1166
人德	40
武將	19
主營	平原

由於領地內各都市的治安都很高，因此徵募兵員並不成問題。招募軍隊完成後，就可以攻向濮陽的橋瑁、譙縣的孔岫與小沛的陶謙，首先拿下他們。另一方面、位於主營平原的兵力，則可以移往南皮，消滅北平的公孫瓚、劉焉與丁原等人。但是這些群雄和中原的小勢力比較起來，會有點棘手，最好先進行戰爭前的準備工作。只要「埋伏」「攏絡」「煽動」等計謀成功的話，作戰就會變得較為輕鬆。

此外、如果領地被其他群雄奪取的情形很嚴重的話，就表示麾下武將的人數已經不足了。玩家如果想要跟擁有許多賢能部將的何進一爭雄長，一定要招攬部將。此時可以將適於「錄用」的人才置於主營，讓他們隨時都能夠進行「搜索」「錄用」的人事工作。

關鍵人物



周倉

周倉生得體格壯碩、高大魁梧，黃巾之亂被平定之後，曾經一度淪為山賊，因為偶然的際遇結識關羽而成為其手下。關羽死後，他也仰慕其德追隨其後而自盡。

董卓仲穎



兵行險著急攻匈奴

群雄	董卓
官位	州刺史
軍師	李儒
金	3110
軍糧	3060
總兵	70
人德	60
武將	6
主營	安定

扮演董卓可以驟然攻下韓遂，但是兵力消耗的同時，將有被何進趁虛而入的危險。因此斟酌整個局勢靜待其變，等到何進擴大領土之後，就可以進取長安。

如果陷入膠著狀態，也可以採取非死即生的戰略急攻匈奴，再回頭攻打丁原。

何進遂高



提昇內政值再進行戰爭

何進雖然擁有規模龐大的都市，但是開發和商業的數值都非常低。在這樣的狀態下開戰的話，對剛開始的情勢或許有利，然而不可否認的是必然會逐漸陷入窘境。因此首先可以分派王允、張讓、鍾繇、蔡邕等政治能力高的部下，進行提昇內政的工作。何進的最大特徵就是麾下擁有許多日後成為群雄的部將這一點，也就是與人互動的適性層面較為寬廣。進行武將的搜索與錄用時，即使軍師認為可能會失敗，因更換執行武將而成功的例子還是很多。

另外、由於何進一開始就擁有大司馬的官位，自然可以給予部將較群雄更高的將軍職位。換句話說，也就是因為可以動員並集中大規模的兵力，只要能夠預先充實支撐軍事的經濟力量，就能夠輕易地攻打張角。

群雄	何進
官位	大司馬
軍師	曹操
金	6870
軍糧	5410
總兵	473
人德	80
武將	22
主營	洛陽

關鍵人物



盧植子幹

他是公孫瓚與劉備一起師事的儒學者。劉備後來曾經一度投靠公孫瓚，就是因為這求學時期的因緣。當董卓廢謫少帝時，唯有他一人力諫此事，可說是一位忠誠的人物。

孫堅文台



採取南下政策擴展領土

孫堅麾下部將頗多，只要一座都市持續配屬三名部將的話，就可以不斷地向南奪取空白的都市。至於眼中釘的陶謙，可以先做為抵擋何進與張角用的肉盾，最好別正面衝突將其消滅。如果玩家見到何進與張角相鬥露出疲態的時候，就可先擊滅逐漸弱勢的一方。

群雄	孫堅
官位	無
軍師	程普
金	3520
軍糧	4210
總兵	120
人德	60
武將	7
主營	下邳

丁原建陽



當心呂布遭他人挖角

麾下只有兩名部將的丁原，實在很難照心中所想的方式進行領土的經營。雖然依賴呂布單挑的能力擊敗劉焉，進而獲得劉備、關羽、張飛的機會很高，但相對的風險也很大。最好還是強化與何進之間的同盟關係，儘速攻入張角的領地較為有利。

群雄	丁原
官位	州刺史
軍師	張遼
金	3450
軍糧	3230
總兵	87
人德	60
武將	3
主營	晉陽

其他的群雄

劉焉帳下擁有忠誠度高達一〇〇的劉備、關羽、張飛三人，若是讓此三人預先埋伏至其他相鄰都市的話，應該效果不錯。畢竟相鄰的丁原與公孫瓚的部將原本就不多。至於公孫瓚的話，若能錄用領地附近的田豐與程昱，事態將較為有利。而孔岫本身沒有部將，可說是一切煩惱的根源。不過因為兵力較周圍小勢力來得多一點，只要能夠錄用部將，總還有辦法可想。尤其附近鄰接著空白都市，等於是替城防打了一針強心劑。相反地，橋瑁就被堵得水泄不通，若是被張角攻打進來，根本沒有退路可言，因此必須儘早奪取譙縣。對於位於小沛的陶謙來說，不僅是張角，相鄰的孫堅也是個威脅，最好能夠確保由壽春往揚州方向的退路，會比較安全。同樣的情況，韓遂最好也在董卓攻來之前進攻益州。但不管如何，只要張角活著一天，就不可能完成全國的統一。不過假以時日，張角的壽命還是有終了的一天，在這天來臨之前，就好好的守住主營吧！



韓遂文約

●他和馬騰義結金蘭，共同對抗董卓與曹操。後來因為這個因緣，而與馬騰之子馬超共擊曹操，但卻中了賈詡的離間之計，不得不降於曹軍。



橋瑁元偉

●他是橋玄的侄子，演義中姓「喬」，正史記載為「橋」。反董卓聯盟瓦解之後，就被與其不和的劉岱所殺。

劇本二 AD 189 年

東漢王朝已經猶如風中殘燭，必須阻止董卓的暴政！

董卓的野心



暴虐之王君臨洛陽

動搖大漢帝國根基的黃巾之亂，終於因為教祖張角的病死而暫告平息。然而同時宮中宦官與外戚之間的權力鬥爭卻再度引爆。西元一八九年靈帝駕崩之後，何進即因為捲入後繼者之爭而遭到十常侍暗殺，最後連十常侍也被以袁紹為首的官吏悉數斬殺殆盡，朝廷可謂一片慘象。此時趁虛而入的，就是涼州刺史董卓。

因握有北方騎兵軍團如此強大的軍事力量，而得以執朝廷之牛耳的董卓，立即著手謀劃廢立少帝。他首先攏絡天下無雙的猛將呂布，肅清反對派的份子，繼而擁立獻帝，並自任相國之職，統治了洛陽城。

然而散居各地的群雄，豈有放任董卓專橫無道之理。就在曹操飛檄各地的號召之下，孫堅、公孫瓚、劉備等人組成了反董卓聯盟，眾人公推袁紹為盟主，開始朝著洛陽進軍。為了對抗反董卓勢力，董卓採納了李儒的建言，放火焚燒洛陽城，強迫君臣百姓遷都長安。

董



卓仲穎

採行能夠活用初期優勢的戰略

群雄	董卓
官位	丞相
軍師	李儒
金	4190
軍糧	3910
總兵	566
人德	45
武將	26
主營	洛陽

領地的洛陽與長安人口眾多，此外商業鼎盛，因此進行「徵兵」或金錢收入的時候，應該比較沒有後顧之憂。不過開發值不高，必須配置政治能力較高的部將在「內政」的開發上。另外、董卓一開始就立於丞相之位，因此最好給予麾下武將高階的將軍職位。

不過，擁有獻帝雖然能夠進行「謁見」的指令，其實已很難再獲取更高的爵位，因此面臨部將解任的難題也隨之增加，擁戴皇帝反倒不見其利。

由於帳下擁有呂布、華雄、樊稠、張遼等猛將，加上李儒與賈詡等人才也十分豐富，因此如何活用這個利點也是關鍵。剛開始的攻擊目標，可以鎖定有許多優秀在野武將的許昌，並且在曹操的勢力抬頭之前予以擊潰。

關鍵人物



賈詡文和

曾經對路上襲擾的盜賊謊稱「自己是權勢者的親戚」，因而逃過一劫；董卓被殺之後，卻對各將主張「現在逃的話，將會遭到追擊，反而應該回頭攻打長安」，可說是一位臨機應變的謀士。

馬



騰壽成

消滅韓遂納為軍師

群雄	馬騰
官位	州刺史
軍師	馬岱
金	3310
軍糧	3230
總兵	134
人德	70
武將	2
主營	西涼

既然缺乏人才的困境難以解決，乾脆冷不防地消滅韓遂吧。若能在戰後處理的時候，收容他做為軍師的話，攻略應該會比較容易點。不過真正的戰爭，可得等待長子馬超登場後再談。如果在此之前擴充領土太快，將會引發與異族、董卓相接鄰的危險。

曹



操孟德

首要步驟為攻佔濮陽

不論由劇情的發展或地理的位置看來，都可說是打倒董卓的急先鋒。不過和夏侯惇、夏侯淵這些傾向軍事作戰的武將相比，內政人員的數量顯然不足，因此確保人才可謂當務之急。這點可先將在野的毛玠、蔡伏於汝南的董昭、壽春的劉曄納入帳下，以便充實內政，翌年則應該可以在陳留發現典韋。有關戰略方面，翌年一月將會發生反董卓聯盟的歷史事件，遊戲開始後必須率先攻下濮陽，以便在朝廷一月的評定中受封為州牧，如此方為上策。畢竟沒有官位的話，是無法任命麾下武將為將軍的。此後，就可以利用同盟的優勢，專心對付董卓。由於眼前的敵人十分強大，最好能錄用荀彧、荀攸及郭嘉等軍師級的人才。

群雄	曹操
官位	無
軍師	陳宮
金	3490
軍糧	3480
總兵	105
人德	70
武將	10
主營	陳留

關鍵人物



夏侯淵妙才

善於電光火石般的快速作戰，軍中有言「三日五百里、六日千里」。其功勳可謂枚不勝數，尤其對於平定漢中有莫大的貢獻，而被拔擢為征西將軍。後來在定軍山被黃忠斬殺。

劉



焉君郎

評定神閒地安步當車

由於身邊已有繼承人劉璋，如果緩步攻堅的話，玩來可說非常輕鬆。特別是捲入戰爭的機會不多，若由一開始等待經過個十年，就會有賢能的在野武將逐一登場。不過在此之前，還是會因為缺乏人才而感到頭痛，因此有空的話，就讓黃權等人偶爾在成都進行搜索吧。

群雄	劉焉
官位	州牧
軍師	劉璋
金	4170
軍糧	4850
總兵	281
人德	70
武將	12
主營	成都

孫堅文台



善用地利的優勢

群雄	孫堅
官位	州刺史
軍師	程普
金	3820
軍糧	3890
總兵	106
人德	70
武將	7
主營	長沙

周遭只有劉表這個敵人，因此一開始應該活用這個地利才是。由於部將人數頗多，可以先攻佔空白都市的桂陽與零陵以擴展領土。這些都市納入統治之後，首先必需提高治安。畢竟開發與商業即使提昇了，一旦治安惡化，居民還是會發動暴亂，屆時反而無法取得充分的收入。孫堅帳下的武將雖然優秀，但是缺乏適合內政的人物，這可謂一大煩惱。劇本開始後，在長沙可以找到韓浩，繼續搜尋的話，還可以找到黃忠、韓玄等人。不過，他們和孫堅彼此的適性並不好，如果忠誠度難以提昇的話，就賜予寶物看看吧。另外、廬江可以找到周泰，到了西元一九三年，應該還可以發現周瑜。等到部將人數到齊，荊州南部的統治權也穩定之後，就可以陸續對劉表展開攻勢，朝江東方向侵略。

關鍵人物



黃蓋公覆

自孫堅舉兵以來，就跟隨在旁的吳國砥柱。赤壁之戰中，曾經與周瑜演出苦肉計，讓曹操誤信其投降的意圖而得以接近船艦，最後果真成功地燒盡了曹操的水軍。他最擅長的是一條鐵鞭。

袁術公路



儘量遠離董卓

群雄	袁術
官位	州刺史
軍師	袁胤
金	3410
軍糧	3830
總兵	121
人德	70
武將	5
主營	宛

麾下武將的能力不但不高，人才的錄用也經常不盡人意，唯一的優勢就是宛縣眾多的人口。由於和最大敵人董卓之間兵力相差過於懸殊，因此當下與其強化軍事力量，倒還不如專心致力於內政。當董卓轉戰各地，兵力分散之際，屆時或許才是北上的機會吧？

劉備玄德



務必採行同盟策略

群雄	劉備
官位	無
軍師	關羽
金	3240
軍糧	3660
總兵	72
人德	70
武將	4
主營	平原

是否參加反董卓聯盟成了一開始的關鍵。如果參加的話，周圍就會完全形成同盟勢力，眼前只需要致力內政即可。如此一面充實地利、一面搜尋在野武將以強化陣容的方式雖然不壞，但是若能獨自與袁紹結為不戰同盟的話，戰略的範圍將會更為寬廣。只是袁紹此人不易說服，交涉的時候最好留意。

雖然身邊擁有像關羽、張飛這樣的猛將，但是人才與兵力都過少，因此人才的錄用與軍備的強化，都是不可或缺的。剛開始出現於平原的四名在野武將中，只有廖化最容易錄用，其餘三人可以不用急著招攬，反倒應該先搜尋錄用長沙的黃忠、與北海的太史慈。此外玩家心中掛念的趙雲，應該可以在西元192年的晉陽找到。等到戰力充足之後，就可以對鄴展開攻勢。

關鍵人物



關羽雲長

諸葛亮曾經稱讚他是五虎將中首屈一指的將領，尤其他會默讀春秋左傳，可說是智勇雙全的武將。只是美中不足的是自尊心過高，因而觸怒孫權，招來殺身之禍。

劉表景升



確保人才是先決要件

群雄	劉表
官位	州牧
軍師	蒯越
金	3720
軍糧	3800
總兵	189
人德	70
武將	7
主營	襄陽

由於人才不足，與其擴展領土，反倒應以確保人才為先決要務。主營的襄陽本身生產力就很高，即使部將稍微增加，還是能夠維持下去才對。但由於攻佔江夏與武陵的時候，無法避免與孫堅衝突，因此在此之前，最好與劉焉同盟，解除後顧之憂較好。

袁紹本初



儘早攻擊弱勢的群雄

袁紹在這個劇本之中，擁有與周遭群雄相當大差距的壓倒性軍事力量，因此突然採取攻勢的做法並不壞，尤其把矛頭指向劉備尤其有意思。除了因為他是相鄰群雄之中兵力最少的勢力之外，一旦讓他形成氣候的話，也會造成威脅。如果能夠因此俘虜關羽、張飛的話，還是有錄用的可能性。孔融、公孫瓚、劉虞等人當然可以毫無疑問地打倒，但若因此一口氣擴大領土，反倒會給其他群雄可趁之機，因此應採行蠶食的戰略。

統治冀州之後，可以執行「會見」的指令看看，部將應該會進言就任冀州牧，此時可以在朝廷評定之際成為州牧。如此一來，就可以任命部將更高的將軍位子。像顏良、文醜、審配、張郃等適合作戰的武將，就讓他們晉升以便率領更多的兵士。

群雄	袁紹
官位	州刺史
軍師	田豐
金	4520
軍糧	4330
總兵	253
人德	70
武將	12
主營	南皮

關鍵人物



田豐元皓

曾經在曹操離開許昌時建議奇襲、並對官渡之戰建議採行持久戰等確實的策略，可惜未受到採納。最後被以為是在嘲笑自己的袁紹所斬，可說是悲劇性的軍師。

劉虞伯安



和袁紹結盟必須小心謹慎

如果進佔晉陽的話，只會增加被日後併吞河內的董卓攻打的危險性，因此開始的時候，應該率先提昇主營的生產力。此外若能與袁紹同盟的話，應可免除眼前的最大危機。除此以外，也可以謀劃消滅公孫瓚的策略，但是絕不可應袁紹之邀，共同攻打公孫瓚。

群雄	劉虞
官位	州牧
軍師	魏攸
金	3050
軍糧	3250
總兵	71
人德	70
武將	3
主營	薊

韓遂



讓馬騰臣服於己吧

攻佔空白都市，只會招來被董卓攻打的機會，因此首先應該攻擊馬騰，增加麾下的武將。如果能夠單挑擊敗馬岱，即使敵眾我寡也可以致勝。尤其當馬騰納入自己的帳下後，日後馬超就會成為自己的部下，在此之前也只有等待一途了。

群雄	韓遂
官位	無
軍師	程銀
金	2870
軍糧	3770
總兵	96
人德	70
武將	4
主營	天水

公孫瓚



等候趙雲的出現

首要工作為增強騎兵，以速戰速決的方式解決劉虞，如此方為上策。之後就可以錄用劉虞的部下，確保內政人員的存在。如果不參加反董卓聯盟的話，就會與袁紹產生正面的劇烈衝突，但若能忍辱負重等待趙雲的登場，就有一線生機。

群雄	公孫瓚
官位	州刺史
軍師	公孫越
金	2890
軍糧	3440
總兵	91
人德	70
武將	6
主營	北平

孔融



如果幸運之神站在我方的話

麾下雖然只有武安國一人，但在野有管亥，並且埋伏著太史慈與周倉等人。因此在參加反董卓聯盟這個確保安全的集團之際，只要幸運地能夠搜索錄用這些人的話，局勢就不同了。但如果幸運不是接二連三而來，屆時恐怕很難倖存。

群雄	孔融
官位	州刺史
軍師	武安國
金	3860
軍糧	3750
總兵	85
人德	70
武將	2
主營	北海

陶謙 謙恭祖



陶謙	群雄
州牧	官位
陳珪	軍師
3160	金
3110	軍糧
184	總兵
70	人德
8	武將
下邳	主營

徐州猛將為當務之急

領地並未遭到來自董卓的直接威脅，可說是陶謙的一大強心劑。尤其周遭都是像建業、廬江、壽春這樣的大都市，最好運用這優良的地理條件，儘早加以佔領。眼前有關內政擔任官方面，並沒有人才缺乏的疑慮，倒是適於作戰的武將，必須儘速搜索錄用。快馬加鞭吧！

其他的群雄

弱小群雄共通的初期戰略，大都是避免成為強大群雄的標的。例如河北弱勢群雄的威脅就是袁紹，如果雀屏中選被袁紹盯上的話，恐怕就難以存活下來了。因此儘速與袁紹結盟，使其將攻擊目標轉向其他群雄，誠可謂當務之急。幸而劇本剛開始的時候，很快地就會發生反董卓聯盟成立的事件，若能善加利用這點，就可以在同盟的期間提昇國力。對於韓馥、橋瑁、孔岫等人而言，曹操和袁紹一樣，可說是令人感到害怕的對象。雖然劇本剛開始時的曹操並不是很強大，但由於部將優秀，轉眼就會伸展為勢力龐大的群雄。其中處境最為艱難的，大概就是位於河內的王匡了。由於他和洛陽的董卓相鄰，因此遭到董卓攻打時，大家都會覺得無以為怪。因此扮演王匡的話，應該率先奪取晉陽做為退路。此外這些群雄的共同弱點都是麾下武將十分缺乏，部將人數越少，能夠執行的指令也會變得有限。因此最初應該優先進行的工作，當然就是「錄用」和「搜索」在野武將了。



王匡公節

●從Ⅲ代以來不斷搖身蛻變，如今竟然一躍成為群雄。他曾經在成立反董卓聯盟的時候，提議推舉盟主一事。後來一馬當先攻打虎牢關，為呂布所敗。



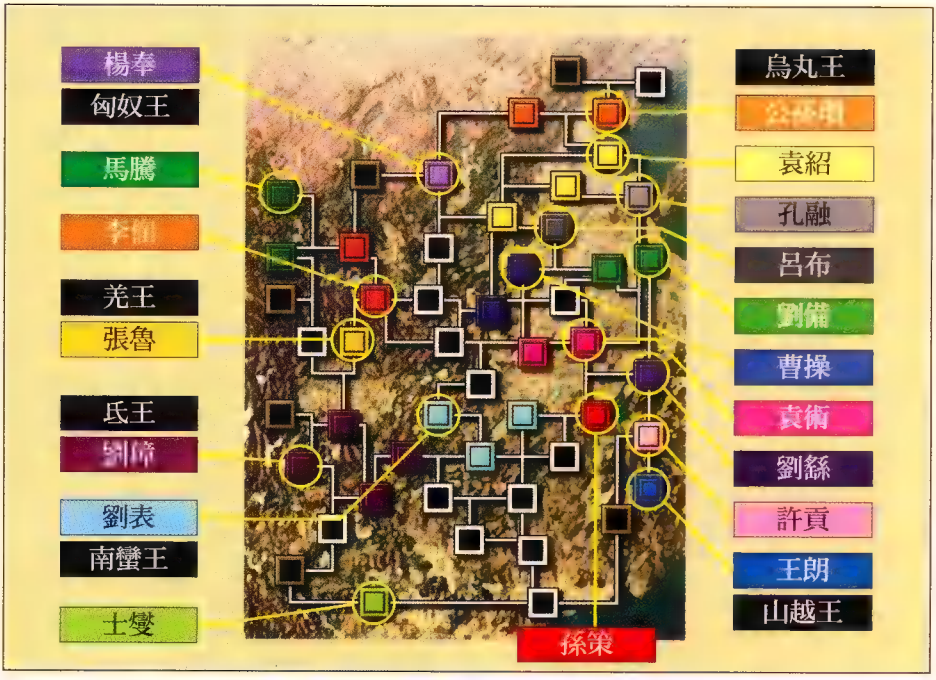
韓馥文節

●由於他和公孫瓚敵對，於是轉而與袁紹結盟。演義中描述他被袁紹騙取了領地，但是事實的真相是他為了保全性命，才自動獻出領地。

劇本三
AD 194 年

戰亂的狂瀾席捲著中國。唯有儘速壓制中原才是邁向統一之路！

群雄割據



群星齊聚蒼天

享盡榮華富貴的董卓，在憂心其暴虐的司徒王允計謀下，死於肱股之臣呂布之手。然而呂布也遭到李傕為首的董卓軍餘孽反擊，在無法力守的情況下棄城，竟而不知流落何方。朝綱在李傕一派的暴政下變得更為紊亂，至此漢室的威信已經完全掃地。

另一方面，因為心懷鬼胎而解散反董卓聯盟的群雄們，則逐一返回了根據地，開始進行國力的強化。其中兗州的曹操與冀州的袁紹，麾下所聚集的武將、參謀最為優秀，因而逐漸地架構為精悍的軍團。

就在這樣的局勢下，西元一九四年發生曹操之父遭徐州牧陶謙部將殺害的事件。曹操軍乃揭起「報仇雪恨」的旗幟，蜂擁殺進了徐州，此時曹操後方留守的兗州突然被呂布趁虛而入，曹操遂退兵而去。就這樣、馳赴徐州救援的劉備，便在陶謙臨終之前的請願下，繼任了州牧的寶座，成為一國之主。

曹



操孟德

征討李傕擁戴獻帝

群雄	曹操
官位	州牧
軍師	郭嘉
金	3910
軍糧	4430
總兵	346
人德	70
武將	24
主營	陳留

從群雄割據的狀態下，逐漸嶄露頭角進而脫穎而出的就是曹操，不過此時的他尚未取得壓倒性的優勢。和劇本二不同的是，曹操麾下的軍師與文官型的武將，已經變得較為充足了。因此只要在進行作戰之前，利用他們執行「煽動」與「埋伏」等計謀，就可以讓戰爭的損害降至最低。就眼前的敵人而言，呂布可說首當其衝，不過此時不消滅他也許較為有利。只要放任呂布活著一天，袁紹的目標就會轉而投向他，這樣袁軍就不會攻打過來了。趁此之際，可以先攻取空白都市的宛縣，進而奪取李傕的長安，此為最理想的狀態。若能一舉攻下長安，就能夠擁立獻帝，並獲得官位的封賞，如此麾下武將的將軍職位便會隨之提昇，對往後戰爭的進展將大為有利。

關鍵人物



夏侯惇元讓

曹操舉兵之初便隨軍征討的肱股之臣。據說他在和呂布軍隊作戰的時候，遭到曹性射瞎左眼，沒想到他竟然大喊「身體髮膚受之父母，怎敢毀棄」，就拔出眼珠子自己吃掉了。

馬



騰壽成

讓敵人主動攻來也是一計

群雄	馬騰
官位	州牧
軍師	韓遂
金	3250
軍糧	3220
總兵	227
人德	70
武將	9
主營	西涼

這個劇本馬超將會加入帳下。不過由於進佔武都的話，就會遭到張魯或劉璋其中之一的攻擊，因此首先攻擊李傕的領地安定較為有利。如果有人佔領了武都的話，就同這個群雄結盟，專心致力於長安的攻略。此時可以故意讓對方先攻打過來，採取消耗長安士兵的作戰策略。

劉備玄德



首先朝南方擴展勢力

群雄	劉備
官位	州牧
軍師	陳群
金	3310
軍糧	3740
總兵	212
人德	70
武將	12
主營	下邳

整體戰力雖然僅處於中上程度，但受惠於地利之便，一開始就沒有與袁紹、曹操、李傕等強大群雄衝突的顧忌。周遭最近的強敵也只有袁術一人，與其發動戰事，倒不如使用計謀削弱其實力，因此首要目標應該是建業的劉繇。只要奪取建業，之後就可以朝廬江與吳兩地擴大領土。

不過絕不能乘勝追擊，侵入劉表的領地範圍。大體上說來，此時的呂布與孔融應該已遭到他國消滅，使得我方領地與曹操、袁紹形成接壤的狀態。因此反而應該與同是漢皇室的劉表與劉璋等人結盟，共同與中原的曹操、袁紹、袁術作戰。從長期的戰略眼光來看，這可說是較為有利的選擇。如果攻擊敵對心理較低的群雄，只會到處樹敵罷了。

關鍵人物



陳群長文

中國考選官吏時沿用許久的九品中正制度範本，就是他所制定的。雖然他是魏國的名將，但在這個劇本中，隸屬劉備的麾下。由於本身擔任的職位是軍師，要留意他國的挖角。

劉璋季玉



進佔荊州方為上策

群雄	劉璋
官位	州牧
軍師	張松
金	4410
軍糧	5230
總兵	508
人德	70
武將	14
主營	成都

善用地利之便，緩步擴展領土方為上策。首先與劉表結盟，從武陵開始進佔荊州南部的空白都市。交阯的士燮不過是武將數只有兩人的弱小勢力，即使領地與其相鄰，也不會造成威脅。只要錄用人才方面進展順利，應該可以在中國南部開闢一片廣大的領土。

孫策伯符



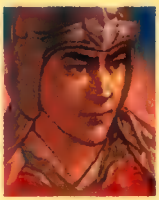
最大的敵人來自貧乏

喜好東吳的玩家期待的「小霸王」終於在這個劇本中，以群雄的角色登場了。上自軍師周瑜，下自文武眾臣，人數不僅增加且素質精良。附帶一提的是，在野武將尚有周泰，只要讓孫策錄用他，就可以更加強化吳軍的陣容。但是相反地，兵力卻呈現排名倒數一二的窘狀。由於主營的廬江也不能稱為土地豐饒的都市，因此只能依靠剛開始的金錢與軍糧，讓統率力優秀的武將執行「徵兵」指令，儘速整頓軍備鞏固城防。

相鄰的群雄之中，與北方的袁術尚有同盟關係，但東方的劉繇擁有不可輕忽的戰力，與西方的劉表則處於一觸即發的緊張狀態。另外沒有官位也是孫策的另一個弱點，想要擺脫這個致命傷，應該採取進佔揚州或荊州的整體戰略才是上策。

群雄	孫策
官位	無
軍師	周瑜
金	2950
軍糧	3590
總兵	51
人德	60
武將	12
主營	廬江

關鍵人物



周瑜公瑾

五官端正俊麗，因而獲得美周郎的稱號。他與孫策同年，分別娶了小喬大喬兩姊妹，而成為連襟。周瑜於孫策死後轉仕孫權，並在赤壁之戰中擔任孫劉聯軍的總司令官，最後擊敗曹操的大軍。

張魯公祺



與李傕結盟以逸待勞

漢中由於治安良好，因此可把重點放在開發與商業上。如果要進攻武都的話，將會與馬騰、李傕、劉璋等其中一人為敵，基本上應該是劉璋的機會最大，所以最妥當的方式還是同李傕結盟。武將張衛雖然武力位居帳下之首，但是六十四的武力還是上不了檯面，因此必須儘快挖掘人才。

群雄	張魯
官位	無
軍師	閻圃
金	4560
軍糧	4700
總兵	203
人德	60
武將	5
主營	漢中

呂布



最大的煩惱在於沒有官職

呂布最大的煩惱在於沒有官職，如果像張遼、陳宮這樣有能的人才，無法被任命為將軍的話，就不適用於進行作戰。執行「會見」指令時，有時部下會建議就任州刺史，因此可以多執行幾次。若想要確實獲取官位，只有攻打陳留成為州牧，或由李傕手中奪回獻帝二途。但不論如何，呂布想要擴展自己的領地，勢必要與曹操一戰。當然以正攻法的戰略是很難縮短跟曹軍之間的兵力差距的，因此必須做好呂布親自出馬單挑的心理準備，並儘早發動戰爭方為上策。畢竟周遭的袁紹與曹操，還是會施展「謠言」等計謀對付我方。屆時若因此發生民變等動亂，就絲毫沒有發動戰爭的餘力了，所以一定要在這之前先發制人。

群雄	呂布
官位	無
軍師	陳宮
金	2950
軍糧	3360
總兵	101
人德	50
武將	10
主營	濮陽

關鍵人物



陳宮公台

最初是與曹操共同行動的，後來見到他殘暴的一面，便轉而成為呂布的軍師。他曾經時時給予呂布明確的建言，可惜不被採納，最後為曹操所敗。曹操對於陳宮被處死的事，還感到相當的惋惜。

劉表



消滅孫策

首先於襄陽徵兵，並由江陵運送兵士前往江夏，再晉升甘寧、蘇飛的將軍職位，與黃祖共討盧江的孫策，如此方為上策。但敵軍主力為水軍，所以必須進行陸戰。若能大舉錄用孫策的部將，就運用這些人才合併南荊州的空白都市吧。

群雄	劉表
官位	州牧
軍師	蒯越
金	4790
軍糧	4050
總兵	442
人德	70
武將	11
主營	襄陽

公孫瓚伯珪



趙雲是棟樑砥柱

與其和強敵袁紹力搏，不如先行征討楊奉，不過即使得到晉陽之地，轄下領地受到袁紹威脅的危境還是沒有改變。因此、不如花費所有金錢徵募騎兵，以速戰速決的方式急襲南皮方為上策。附帶一提的是，出兵之前別忘了將趙雲的將軍職位晉升為威東將軍。

群雄	公孫瓚
官位	州牧
軍師	趙雲
金	3060
軍糧	3550
總兵	192
人德	70
武將	6
主營	北平

袁紹本初



擊滅呂布強化麾下的陣容

與其攻打孔融，不如將南皮與平原的兵力移往鄴縣征討呂布，可謂善策。若能俘虜張遼、高順、陳宮等優秀的武將並納為麾下部將的話，無異如虎添翼。此外由於相鄰的曹操敵意並不高，與其南下用兵，還不如以解決北方威脅為先決條件。

群雄	袁紹
官位	州牧
軍師	田豐
金	4560
軍糧	4900
總兵	359
人德	70
武將	22
主營	南皮

李傕



攻打洛陽不如併吞宛縣

人德過低可說是一大瓶頸，幸而官位頗高、麾下武將能力優異，加上長安人口眾多土地富庶，安定又可以徵調騎兵，從這些點來看，可說充份具備了以朝廷中央的名義競逐霸權的實力。如果要攻佔空白都市的話，與其佔據化為焦土的洛陽，不如先進佔宛縣來得好，屆時或許可以成為打倒曹操的右翼前線吧？

群雄	李傕
官位	丞相
軍師	賈詡
金	4180
軍糧	3800
總兵	441
人德	35
武將	12
主營	長安

袁術公路



矛頭指向江東的弱小勢力

由於領地與曹操、劉備接壤，想要北上逐鹿中原的條件相對變得嚴苛起來，如果不想受限於汝南的維持局面，倒不如掉頭過來併吞江南的弱小勢力，反為上策。首先如何運用同盟關係中的孫策，將是一大關鍵，當然也可以採取突然毀約，再速攻廬江的策略。

群雄	袁術
官位	州牧
軍師	袁胤
金	3100
軍糧	3140
總兵	263
人德	70
武將	5
主營	壽春

王朗景興



剛開始的敵人只有許貢

從地理上的條件來看，一開始必須征討的對象只有許貢一人。幸而與擁有兩名部將的王朗相較之下，沒有部將的許貢顯然處於劣勢，因此最好速戰速決。另外、剛開始的時候，玩家很難錄用在野的武將董襲，倒不如優先準備攻打東吳。

群雄	王朗
官位	州刺史
軍師	虞翻
金	2780
軍糧	3650
總兵	107
人德	70
武將	3
主營	會稽

劉繇正禮



善加活用太史慈

在袁術攻打過來之前，必須率先消滅孫策，強化武將陣容才行。以武力高達八十九自誇的太史慈當然是戰爭的焦點，但還是不能太過自信。畢竟他的統率力只有六十五，在率兵作戰的戰場上，也同一般武將無異。因此要活用武力高的武將，唯有進行單挑一途。如果能夠藉此打倒孫策的話，作戰就容易多了。

群雄	劉繇
官位	州刺史
軍師	太史慈
金	3920
軍糧	3780
總兵	119
人德	70
武將	6
主營	建業

孔融文舉



正攻法將會自取滅亡

孔融給人的感覺，好像是那種等著部將離去、進而自滅的群雄。因此他的攻略方式不僅要積極錄用在野武將，攏絡挖角其他群雄麾下不滿情緒高漲的武將，也是不可或缺的手段。另外或許只有採取跟劉備結盟共同防禦、再趁他兵力逐漸消耗的時候趁虛而入這樣的狡猾戰略，才能夠倖存下來吧。

群雄	孔融
官位	州刺史
軍師	無
金	3050
軍糧	3960
總兵	88
人德	70
武將	1
主營	北海

其他群雄

這個劇本之中，看起來最容易陷入苦戰的就是楊奉和許貢。身邊擁有良將徐晃的楊奉，因為沒有官位在身，而無法給予許晃將軍之職，著實令人洩氣。主營的晉陽又跟袁紹、公孫瓚這樣的強鄰接壤，可說充滿了危機。不管如何，先把空白都市的河內佔據下來，或許還能夠確保一條退路吧。反觀周遭空白都市都沒有的許貢，連個部將都沒有，簡直處於無法動彈的狀態。唯一的希望就是像凌操、董襲這樣的武將有時會經過自己的領地，如果發現他們的話，一定要想辦法錄用。

至於眼前沒有任何迫切的危機、將來也沒有莫大展望的，大概就是士燮了。雖然士燮有南蠻為後盾，劉璋也幾乎不可能攻打過來，加上荊州方面都盡是空白都市，可說佔盡了地利，然而在野武將卻很少路經交阯這個偏遠之地。因此如果不能大量發掘人才的話，即使附近空白的都市再多，也難以進佔獲取收入。



許貢

●吳郡太守。他曾經秘密修書給曹操，建議召喚孫策到許都賜予恩寵，再限制其行動的自由。結果這件事被孫策得知，最後為其所殺。



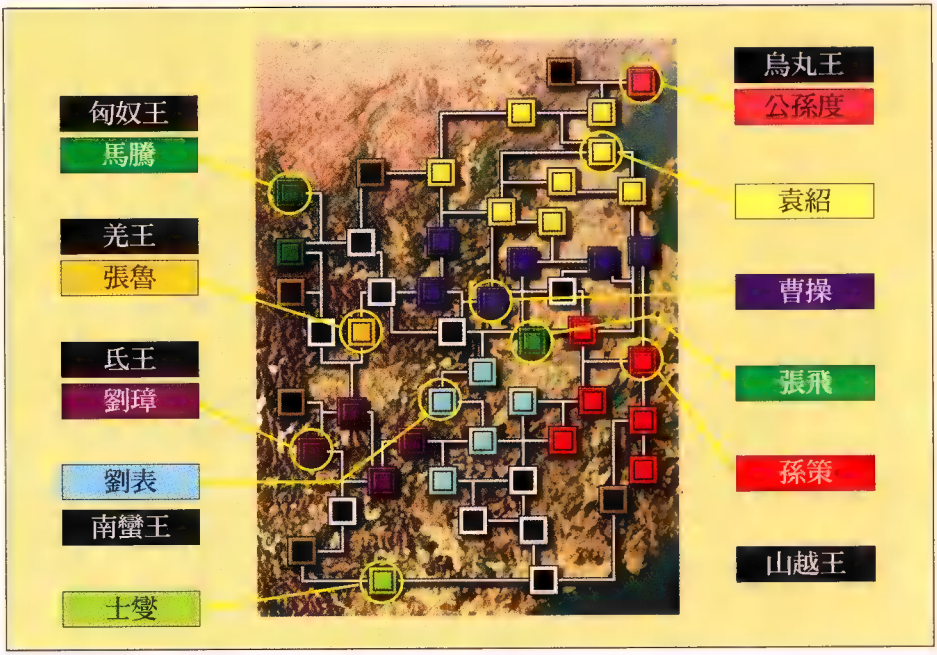
楊奉

●他曾經是李傕的部將，因為不滿待遇而叛亂。後來與曹操交戰，因為徐晃的叛離而落敗，因而一度跟隨呂布，最後被關羽、張飛斬殺。

劇本四
AD 200 年

曹袁雙雄河北爭霸，志同道合的夥伴如今勢同水火！

河北爭亂



曹操與袁紹一決雌雄

將呂布趕出兗州的曹操將獻帝奉迎至許都，因而獲得了大義名份，終於展開統一中國的大業。及至呂布、袁術等曾經被視為強敵的群雄滅亡之後，曹操可說壓制了整個中原。然而有個人卻開始憎恨一手掌握朝廷權力的曹操，毫無疑問的就是漢獻帝。

於是接獲「誅滅曹賊」這樣來自獻帝密詔的車騎將軍董承，便暗中聯絡劉備、馬騰等人，開始策劃暗殺曹操的陰謀。然而這個計畫卻意外地曝光，董承因而被曹操謀殺。劉備也因為鎮守的徐州遭到攻陷，與義弟關羽張飛兩人失散，不得不轉而投靠北方袁紹的陣營。

當時袁紹已經消滅宿敵公孫瓚，統一整個河北，正是雄心飛揚士氣高昂的時刻，就兵力方面而言，也以壓倒性優勢凌駕曹軍之上。於是袁紹乃下定決心，要與曹操直接對決，因而揭開了爭奪大陸霸權的征戰序幕。

另一方面、孫堅的遺孤孫策正把中央的戰圈拋諸腦後，企圖於遙遠的江南之地建立一個南方的王國。

曹操孟德



採取兵分兩路夾擊的戰術

群雄	曹操
官位	司空
軍師	荀彧
金	8120
軍糧	8300
總兵	782
人德	70
武將	47
主營	許昌

曹操雖然獲得了仰慕已久的關羽，並且擁戴獻帝而身居司空之位，但是與周遭群雄的關係反而惡化，形成強鄰環伺的局面。其中最強大的敵人自然還是袁紹，因為他一開始的總兵力就十分驚人。因此當務之急便是強化所有統治都市的城防軍備、並重新調度將士的配置。另外為了不斷地擴充軍備競賽，充實財政的措施也是不可或缺的。由於這個劇本文官武將的人才都十分充足，因此端視玩家如何活用這些人才。至於對抗袁紹的第一戰，可將攻擊目標設在與河內接壤的晉陽，若能在此地聚集足夠的騎兵，再揮兵攻陷鄴縣的話，就可以使濮陽孤立無援。同時若能由北海直衝南皮，當然可以讓袁紹陷於形同滅亡的局面；然而為了免除孫策自背後襲擊的威脅，最好還是對劉表下達討伐吳國的命令以便牽制孫策。

關鍵人物



荀彧文若

他就是向曹操建言奉迎天子以掌控主導權的著名幕僚，其論點更在日後的官渡之戰中獲得明證。然而由於反對曹操覬覦帝位的作法，導致雙方不和，最後自殺而死。

孫策伯符



首先攻打小沛

群雄	孫策
官位	州牧
軍師	周瑜
金	6420
軍糧	7070
總兵	704
人德	70
武將	28
主營	建業

就軍事力量而言，並不輸給曹操，可以採用先發制人的策略，攻打守兵較少的小沛。一旦成功的話，很容易就可以再攻下補給線中斷的下邳。另一方面，若能調度南部的武將併吞自長沙到南荊州的空白都市，大概就沒什麼好怕的了。

張飛翼德



同盟戰線不可或缺

由於被曹操與孫策夾在中間，簡直無法動彈，因此不論是與其中任何一方結盟，都是不可或缺的策略。由於汝南是個在野武將時常經過的都市，因此每個月別忘了確認在野武將的情報。很可惜的是，這個劇本將不會發生與劉備、關羽重逢的歷史事件，因此只有努力讓他們再度成為夥伴了。

群雄	張飛
官位	無
軍師	孫乾
金	3310
軍糧	3650
總兵	77
人德	50
武將	7
主營	汝南

馬騰壽成



最好以長安為根據地

如果漫不經心地經營內政的話，有朝一日曹操就會打到門前，因此最好以快攻的方式奪取長安，之後再網羅賢能的部將並集中兵力，如此就能夠以長安為據點，阻撓曹操的西進。當然若能與劉璋、張魯結盟的話，攻略將會更為輕而易舉。

群雄	馬騰
官位	州牧
軍師	龐德
金	3460
軍糧	3430
總兵	248
人德	70
武將	13
主營	西涼

袁紹本初



壽命將是最大的天敵

由於不論是官位、財力、兵力都遠遠在曹操之上，只要將北方集結的騎兵移往最前線的話，勝利的戰果應該是可期的。然而袁紹即將到來的壽限卻令人忐忑不安，最好能夠儘早進行決戰。另外、襄平的公孫度雖然處於同盟的關係，但相對的敵意也高，千萬不可大意。

群雄	袁紹
官位	大司馬
軍師	田豐
金	9360
軍糧	10070
總兵	1259
人德	70
武將	29
主營	南皮

劉表景升



持續地搜索人才

陣營雖然鬧人才荒，但荊州還埋藏著許多尚未發現的武將，因此一有空就執行「搜索」的指令吧。就戰爭面而言，如果能夠動用的只有甘寧與蔡瑁兩人，實在說不過去，最好把埜伏於長沙的黃忠找出來。另外宿敵孫策一直對我方虎視眈眈，對曹操的防範也不能夠怠忽。

群雄	劉表
官位	州牧
軍師	蒯越
金	5870
軍糧	6370
總兵	697
人德	70
武將	16
主營	襄陽

其他群雄

這個劇本最辛苦的大概就是公孫度了，因為如果不跟袁紹作戰的話，根本不可能擴展領地。就理論上來說，可以趁著袁紹被曹操攻擊、進而消耗戰力的時候趁虛而入，不過如果過於謹慎的話，屆時手中的兩三個都市都會與曹操的領地接壤。因此有時候反倒應該冒險，整體上可說是難度屬於A級的群雄。

和公孫度相較之下，中國西南部的群雄，倒是可以穩定地開展大業，尤其劉璋更是可以安步當車地提昇自己的國力。由於這是劉備入蜀之前的劇本，益州自然埋藏著許多日後支撐蜀國中樞的賢能武將。

不過和劉璋相較之下，張魯又顯得危險多了，他的領地不但較少，部將也不多，而且又距離曹操很近，因此最好能夠先跟曹操結盟。此外最沒有壓力的大概就是南海的士燮了，不過仔細觀察的話，就會發現除了本身的領地以外，其他地方都在群雄的統治下，其實也是動彈不得的。



士燮威彥

●交阯太守。因為施政良善而受到民眾的仰慕。他曾經補註春秋，也可說是個有教養的學術家，後來臣屬於孫權，官拜左將軍。



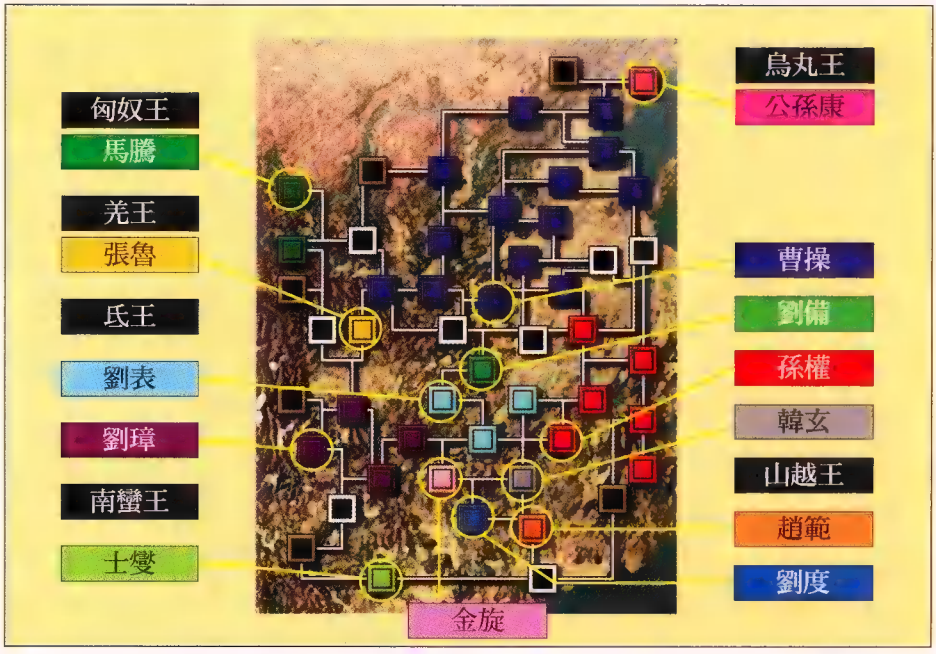
公孫度升濟

●曾經一度擔任遼東太守，他以勢力無法上達中央為由，進而討伐烏丸、高句麗等國家，建立了獨立的勢力。公孫淵就是他的孫子。

劇本五
AD 207 年

臥龍與鳳雛

蟄伏的劉備是否能夠延攬臥龍與鳳雛呢？



曹操成為五原的霸主

西元二〇〇年，於官渡之戰中統率十萬大軍、竟慘敗於曹操之手的袁紹，兩年後乃鬱鬱而終。因為袁紹的猝死，使得爭奪袁家後繼者寶座的長子袁譚、三子袁尚形成對立，進而發展至袁紹陣營一分為二的地步。

曹操當然不能錯過這個大好良機，於是著手消滅袁家的策略。他先在二〇五年斬殺袁譚於南皮，兩年後又接著征討袁熙、袁尚兄弟藏身的烏丸族，使得曾經以勢力遍佈四海自誇的袁家終告滅亡。此時的中原、河北已經再也沒有曹操的敵人，阻擋在曹操霸業之前的，只剩下荊州的劉表，與承襲孫策之後的孫權兩人而已。

在此之前，得以和關羽張飛等人重逢的劉備，在官渡之戰失利之後，離開了袁紹的陣營，後來成了劉表的食客。劉備雖然因為劉表的一番好意，授予新野城以守備荊州，但是新野正位居對曹軍的最前線，面對曹操即將轉而南進的今日，矛頭指向劉備一事已成了時間早晚的問題。

曹操孟德



首先擒服劉備

群雄	曹操
官位	丞相
軍師	賈詡
金	12920
軍糧	13920
總兵	2430
人德	60
武將	56
主營	許昌

由於襄平的公孫康已經臣服於己，研判對方毀約攻打我方的可能性應該不高，因此可以無視其存在，作戰的對象倒是可以設定為劉備與張魯。如果想要儘快統一全國，當然可以採取優先消滅強敵孫權的戰略，但是以安全路線來思考，還是逐一消滅弱小群雄來得妥當。那麼張魯當然可以輕易打倒，只是無法獲得有能力的武將，以強化我軍的陣容；反觀劉備這方面，麾下就聚集了許多吸引人的人才。也許戰後處理的過程中，願意加入我方的武將並不多，但是只要將他們俘虜起來，總還有讓他們成為部下的可能性。消滅劉備之後，就可以將士兵與武將移往長安，陸續攻佔張魯、馬騰、劉璋的領地。如此逐漸地擴展領土，孫權便再也不是可怕的敵人了。

關鍵人物



張遼文遠

懷才不遇、始終侍奉像丁原、董卓、呂布這樣的主子。後來歸屬曹操並說服關羽加入曹營。他曾經在合肥的戰役中，以僅僅八百騎大破孫吳的十萬大軍，表現十分活躍。

馬騰壽成



提昇生產力是為關鍵

群雄	馬騰
官位	州牧
軍師	龐德
金	3250
軍糧	3800
總兵	292
人德	70
武將	13
主營	西涼

如何提昇生產力可謂當務之急。遊戲一開始後，如果執行「會見」指令，部下會建議在天水徵兵，這點要特別留意。如果漫不經心地答應的話，徵募騎兵所需的金錢就會浪費。因此有關增加步兵這部份，可以等到攸關收入的財政體制健全之後再說。

劉備玄德



延攬臥龍與鳳雛

群雄	劉備
官位	州刺史
軍師	孫乾
金	3450
軍糧	3960
總兵	138
人德	70
武將	12
主營	新野

從這個劇本開始，趙雲加入我方陣容，另外徐庶也蟄伏於新野，此時可以不管軍師的建言，派遣關羽前往新野搜索，此外應該還可以發現鄧芝才對。至於標題所提到的那兩個人，龐統隱居於江夏，諸葛亮則要等到公元二〇八年的時候，才會在襄陽找到。無論如何，一定要排除萬難延攬臥龍與鳳雛這兩名軍師。附帶一提的是，襄陽是個埋藏著馬良、馬謖、向朗、向寵、楊儀等人才的寶庫，可經常加以搜索。由於曹操視劉備為眼中釘，未來的衝突是必然的。雖然曹軍的戰力已經分散各地，但光靠新野的兵力實在難以對付，因此應該採取侵佔劉表的領地、逐一攻打荊州以獲取實利，或是全軍揮兵北上佔領空白都市的美學戰略，至於選擇哪一種戰略，全憑玩家的選擇。

關鍵人物



趙雲子龍

原本是公孫瓚的部將，後來仰慕劉備的人品而改仕。他的戰功頗多，曾經在長阪坡單騎救了阿斗（日後的劉禪）。在遊戲中的各項能力都十分優異，可說是相當好用的部將。

劉璋季玉



由武陵往南荊州攻略

群雄	劉璋
官位	州牧
軍師	張松
金	5490
軍糧	6660
總兵	708
人德	70
武將	21
主營	成都

首先在梓潼配置一定程度的兵力，張魯就應該不會攻打過來。趁此之際，可以將成都、江州的將軍與士兵聚集到永安，採取攻佔武陵的態勢。只要能夠奪取這個地方，就可以逐一消滅長沙、桂陽、零陵及南荊州其他弱小勢力，進而擴大己方的補給線。

孫



權仲謀

統一麾下的兵種

東吳領地內的各都市分別配置有步兵、水軍兩種編制，這樣的情況在進行戰爭的時候，便難以編組部隊。因此首先應該執行「移動」「將兵」等指令，將步兵與水軍統一整合。其中步兵可以配置在北部的壽春及建業，水軍則可以配置在南部的廬江與柴桑。「移動」之前、若能在治安較高的都市先行徵兵，效率將會更為良好。

由於麾下擁有周瑜及陸遜兩位軍師級人物，加上呂蒙以下諸多優良的部將，可說具備著凌駕曹操、劉備的人才實力，其中尤其以魯肅最為珍貴。由於他的統率力高達九〇，既可以從事戰爭，政治力又高，連攻打下來的都市內政也可以交給他負責。像這樣只要能夠適才適用地活用武將，短期間內必然可以擴大自己的勢力。

群雄	孫權
官位	州牧
軍師	張昭
金	7440
軍糧	8490
總兵	846
人德	70
武將	43
主營	柴桑

關鍵人物



陸遜伯言

他原本只是個默默無名的青年，因為呂蒙的薦舉而擔任攻打荊州的重責大任。後來他果然施展綿密的戰略欺騙關羽，進而奪取了荊州。當因為關羽之死憤怒異常的劉備率領大軍攻打吳國的時候，也是遭其火攻才被擊退的。

劉



表景升

錄用人才之事不可怠忽

能夠逐一錄用於荊州陸續登場的優秀在野武將，可說是一大優勢，因此一定要每個月都確認領地內在野武將的狀況，否則恐怕敵不過劉備與孫權的積極挖掘。至於戰略方面，與曹操結盟共同對抗劉備，應該是初期最佳的策略。

群雄	劉表
官位	州牧
軍師	蒯越
金	4780
軍糧	5240
總兵	483
人德	70
武將	20
主營	襄陽

張魯公祺



善加運用這位優秀的群雄

除了武力之外，張魯的能力可說十分優異。不但錄用、計謀、外交這些指令都很容易成功，連戰爭也可以派上用場。如果能夠與曹操結盟，就可以專心對付劉璋。不過千萬要留意，不要讓自己使用過度，以免重要的場合到來時，卻處於無法動彈的窘狀。

群雄	張魯
官位	州刺史
軍師	閻圃
金	4260
軍糧	4820
總兵	278
人德	60
武將	5
主營	漢中

士燮威彥



和孫權結盟較為輕鬆

士燮動彈不得的情況仍然不改，雖然主營的交阯不論在收入、交易方面都很正常，但是想要問鼎中原實在太偏遠了。因此無論如何，只有想辦法衝出南海，席捲荊州南部，進而打倒和自己相同等級的群雄一途。此時如果繼續北上的話，將會遭遇敵人的增援部隊，因此與孫權之間的結盟是不可或缺的。

群雄	士燮
官位	州刺史
軍師	士壹
金	4120
軍糧	3970
總兵	121
人德	70
武將	2
主營	交阯

公孫康



等待河清水淨之日的到來

由於和曹操有臣屬的同盟關係，因此暫時還不須擔心有被消滅的疑慮，不過這麼一來將無法擴充領地。但是若能仰賴天壽的到來，等到魏將陸續死去、守備較為薄弱的時候，就可以改採公孫淵統一全國的長遠策略。只是就算不須花費百年的光陰，還是得等個五十年吧。

群雄	公孫康
官位	州牧
軍師	公孫恭
金	3030
軍糧	3540
總兵	125
人德	70
武將	2
主營	襄平

韓玄



倚仗老將的活躍

此時的韓玄處於臣屬劉表的狀態，因此自然無法進行軍事行動與外交活動。尤其魏延還是劉表的部將，麾下只有老將黃忠一人。由於長沙本身不僅和劉表的領地接壤，也和孫權相鄰，因此可說是處於相當艱苦的處境。最好見機行事自行獨立，讓黃忠進行外交、人才錄用與軍事方面的事宜，除此別無他法。

群雄	韓玄
官位	無
軍師	黃忠
金	3060
軍糧	3060
總兵	106
人德	50
武將	2
主營	長沙

其他群雄

南荊州的群雄都臣屬於劉表，而且任何一個都是屬於部將數一二人、兵士數也不過一百程度的弱小勢力。包含上面提到的韓玄，如果玩家選擇這四個人進行遊戲的話，將會被限制得相當難受。即使向劉表宣告獨立，由實力相差懸殊的背景條件看來，也可以得知採取主動攻擊的不利因素。因為如果玩家趁著劉表遭到其他群雄攻擊而戰力消耗的時候攻打他，不久一樣會被曹操或孫權這樣的強敵消滅的。

就地理的條件看來，較為有利的只有趙範，因為他至少還有個空白都市南海相接壤。為了確保退路並且增加收入，一定要儘早加以合併。反倒處境最艱難的，將是位於激戰地區最近的金旋，因為無論是劉表、劉璋、孫權，都有可能攻打過來，因此同盟事宜勢在必行。若就未來的發展性考量的話，應該斷然和孫權結盟，但是他決不會這麼輕易首肯，說服的過程大概不輕鬆。至於處於中間地帶的劉度，也是處於模稜兩可的局面，能否闖出荊州端看玩家的策略。



趙範

●桂陽太守。他向劉備軍投降之後，曾經接待身為指揮官的趙雲。席間他突然慫恿趙雲接納寡居的兄嫂，而被趙雲予以斥退。



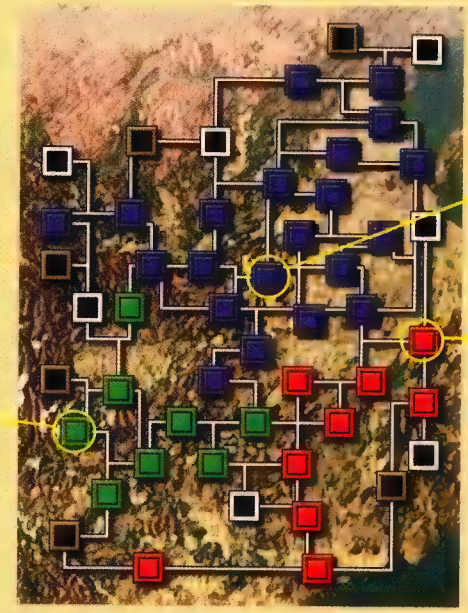
劉度

●零陵太守。由於過分相信麾下的邢道榮而與劉備交戰，最後知道自己無法戰勝諸葛亮的計策與張飛趙雲的武勇，只好投降。

劇本六
AD 219 年

三國時代到來！與異族的往來將成為統一大陸的關鍵！？

漢中王劉備



劉備入蜀志在中原

公元二〇八年，在赤壁之戰中讓曹操慘敗的孫權，展現出與曹操爭霸的態勢。而以三顧茅廬之禮迎納諸葛亮為軍師的劉備，也在曹操撤退之際攻下了兵力薄弱的荊州四郡，開始朝諸葛亮提出「天下三分之計」的大方向進展。

日後眼見擊破西涼馬超的曹操進軍漢中、因而感到畏懼的益州牧劉璋，遂派遣了使者張松向劉備求援。然而張松看破了凡庸的劉璋，心中反倒希望奉迎劉備為蜀國的新主人，答應張松請願的劉備遂以救援的名義前往蜀國，展開了侵略的行動。前後費時三年的光陰，終於讓蜀地納入自己的掌握中。自與關羽張飛結義起兵以來，實際上已過了三十餘年的歲月。

不久劉備為了進取漢中而與曹軍交戰，幸有賴黃忠、趙雲等猛將的奮戰，最後得以勝利收場。為了對抗登上魏王寶座的曹操，劉備也自稱漢中王。自此中國大陸上魏、吳、蜀三國鼎立的時代於是到來。

曹操 孟德



眼前之敵是劉備

不論如何、首要的任務就是將空白都市的下邳攻下。如此一來、對付孫權的防備工作，就只需要交由下邳、壽春兩座都市負責即可。

不過盡可能不要跟孫權引起衝突，反倒應該專心對付劉備，讓主力部隊前往西線的戰場，並運用外交手段懷柔孫權。

群雄	曹操
官位	王
軍師	司馬懿
金	20660
軍糧	23100
總兵	3872
人德	45
武將	62
主營	許昌

劉備 玄德



招降南蠻武將以充實陣營

首先不斷地以外交攻勢避免與兩雄產生衝突，並驅使成都、江州、梓潼、建寧的士兵與將領，對南蠻展開攻勢。戰事順利的話，應該可以大量錄用武力高的武將，以充實蜀國的陣容。如此一來、還可以從交阯進攻孫權的領地，可說是一石二鳥之計。

群雄	劉備
官位	王
軍師	諸葛亮
金	12380
軍糧	14430
總兵	1475
人德	60
武將	78
主營	成都

孫權 仲謀



首先併吞空白都市

首先進佔空白都市的零陵、會稽、下邳等地之後，就把兵力集中於下邳，由曹操防守最為薄弱的北海與小沛開始攻擊。出征之前，記得要將主力的陸遜與朱桓兩人晉升至還是空白的衛將軍與征南將軍，以便能夠率領更多的士兵。

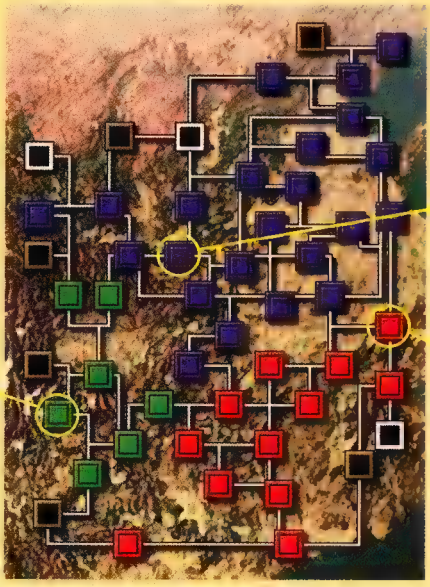
群雄	孫權
官位	公
軍師	呂蒙
金	13280
軍糧	14170
總兵	1509
人德	60
武將	50
主營	建業

劇本七

AD 234 年

曹操劉備已故，群雄的爭戰終於漸入佳境！

星落五丈原



天下奇才病逝戰場

公元二二〇年曹操病死後，繼位的曹丕接受了漢獻帝的禪讓，即位為魏帝，漢朝自此終告結束。得知此一情事的劉備也自行稱帝，國號立為蜀漢，讓天下周知自己才是漢室的正統後繼者。

在此前一年、鎮守荊州的關羽與魏軍交戰之際，背後遭到來自呂蒙襲擊而敗死。志在復興漢室的劉備遂為了奪回攻略中原據點的荊州，親率大軍出兵東吳。然而連戰皆捷的劉備，完全無視東吳的求和請願，最後在夷陵之戰中遭到陸遜大敗，從此一蹶不振病逝於白帝城。

受託於劉備完成復興漢室的夢想與輔佐嗣子劉禪的，就是丞相諸葛亮。他首先征討南蠻，斷絕了後顧之憂，繼而為了完成劉備未了的心願，舉兵攻打魏國。然而在第五次挑起北伐的戰役時，卻病逝在與司馬懿對陣的五丈原，從此一去不復返。

曹

叡元仲



與孫權媾和

雖然在質與量方面，都凌駕於其他二雄，但若同時與二雄挑起爭戰，可謂不智，首先應該還是以打倒劉禪為目標吧。讓統率力高的部將前往西部戰線，至於壽春、下邳兩地，只要留守足夠的兵力防備，孫權應該就不會毫不考慮地攻打過來了吧。

群雄	曹叡
官位	皇帝
軍師	司馬懿
金	26760
軍糧	30580
總兵	3812
人德	75
武將	65
主營	洛陽

劉

禪公嗣



將星已殞

此時諸葛亮、五虎將均已亡故，只有漢中的姜維可倚仗。但若由漢中攻打長安的話，誠可謂有勇無謀之舉。最好還是讓兵士與統率力高的武將前往武都，優先攻打天水方為上策。此外如果能夠與孫權結為同盟的話，就可集中兵力與曹叡作戰。

群雄	劉禪
官位	皇帝
軍師	蔣琬
金	13790
軍糧	16430
總兵	1330
人德	75
武將	48
主營	成都

孫

權仲謀



英雄尚在

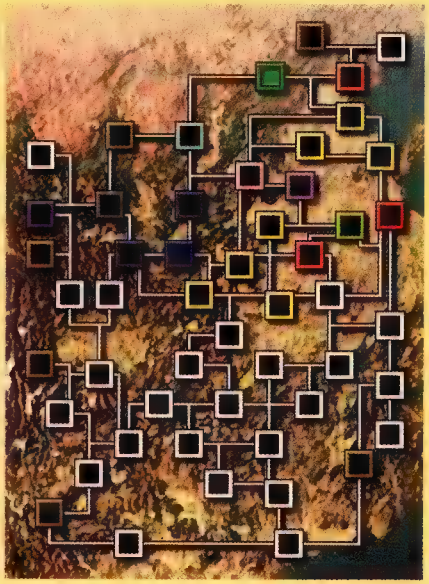
下邳、壽春、襄陽等曹叡的領地都配置了許多兵士，如果強行攻打的話，將會受到嚴重的打擊，因此還是應該攻擊部將數與質量都大幅下滑的劉禪。南蠻異族雖然是個難纏的對手，不過採取由交阯攻入南蠻→建寧→成都的侵略路線，也是蠻有挑戰性的策略。

群雄	孫權
官位	皇帝
軍師	陸遜
金	13640
軍糧	22670
總兵	1948
人德	75
武將	38
主營	建業

劇本一 AD 184年

義勇軍初陣





群雄：劉備玄德

期間：184年2月～184年7月

勝利條件

①於戰場上擒獲程遠志、並予以斬殺

②取得薊縣、南皮兩地

敗北條件

①劉備死亡

官位	無
軍師	關羽
金	3100
軍糧	3280
總兵	80
人德	50
武將	4
主營	薊

三兄弟名震天下

公元一八四年、以改朝換代為目的而引發的黃巾之亂，從洛陽到偏遠的幽州都被它的動亂所震懾。為了鎮壓叛亂，幽州刺史劉焉遂在街頭張貼布告募集鄉義勇軍。這時候、有三個流露出憂國之情的年輕人就站在這布告前。

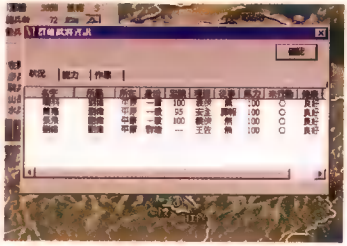
那就是身上流著漢高祖劉邦血緣的劉備，與名喚[illegible]羽、張飛的大漢。志同道合的這三個人就這樣在桃園中交杯結義為兄弟，相互誓言此生將奉獻於救國的大業。

不久劉備揭竿舉兵號召義勇，許多仰慕其仁德的人紛紛從鄰近的村子聚集而來。率領這批義軍出仕劉焉的劉備，他的第一個任務就是征討盤據幽州南方的黃巾賊。黃巾賊見到劉備軍寡兵弱將的陣容不禁起了輕侮之心，豈料在採取正面攻擊的作戰中，關羽單騎殺入敵陣，將敵將程遠志一刀斬於馬下。

如此輝煌的戰果添飾了義勇軍的首役，三兄弟的威名也因此遠播中原。

騎兵將是勝負的關鍵

遊戲中的每個短劇本都設有時間限制，可說絲毫沒有緩步整頓內政的餘裕，只有被迫採取進行短期決戰的策略可行，尤其是這個時限只有六個月的劇本，更沒有必要整頓內政。因此率領軍隊出戰的劉備、關羽、張飛三人，必須極力避免消耗他們的氣力，這點非常重要。



●麾下雖然只有少數精銳，但可以關羽張飛的武力做為武器，運用單挑戰術討伐黃巾賊。

首先玩家該做的第一件事就是「徵兵」。因為被列為攻擊目標的南皮，一開始就駐紮了將近三百的部隊，想要擊敗這種差距的兵力，關鍵就在於採用其他兵種，也就是騎兵的數量。所幸敵軍的兵種都是步兵，只要我方擁有強大破壞力的騎兵，對戰局的發展將極為有利。薊縣一開始便駐屯了步兵三十騎兵五十，由於每次能夠徵兵的數目取決於執行武將的統率力，因此先讓張飛徵募五十單位的騎兵吧。此時身為義軍的劉備自然沒有官銜，關羽、張飛兩人能夠統御的兵士數最多也不過五十，因此只能讓他們各帶滿五十單位的騎兵。不過礙於金錢、軍糧的數量有限，無法讓劉備本人也率領騎兵，只好在隔月派關羽徵召步兵，讓劉備帶著一百單位的步兵出戰。另外、薊縣與周遭群雄都處於友好關係的狀態，應該不用顧慮薊縣會遭到攻打，如果玩家真的放心不下的話，就派簡雍出使跟他們結盟吧。

當玩家攻打南皮時，敵方的守軍應該會親臨戰場迎擊，不過敵將程遠志將不會以隊長的身分出戰，而是擔任統帥管亥的參軍職務。此時三人可以集中全力攻打敵軍的主營並加以佔據。當然有時候會有其他張角轄下的增援部隊會前來救援，但這些都可以不用管它。如果運氣不壞的話，應該可以將程遠志與管亥一網打盡才是。

如果讓對方逃走了，就繼續追擊進入攻城戰的階段。南皮此地由於治安很高，城門的防禦力自然很堅固。如果三個人不集中攻打一個城門（通常應該是北門）加以突破的話，就會有戰敗的危險。一旦突破城門之後，接著只要佔領政廳或擊敗敵軍的統帥就可以獲勝。

程遠志



●黃巾賊的大將。只要能夠斬殺這傢伙，這個短劇本就會結束。當然最好能在單挑時予以斬殺，不過……。

簡雍憲和



●和劉備是同鄉之誼，是最初的參謀。諸葛亮擔任軍師之後，便退居使者或文官的身分，為劉備做出許多貢獻。

張飛翼德



●三國志屈指第一的猛將。日後因為對部下的言行過於粗暴，結果被范疆、張達暗殺。

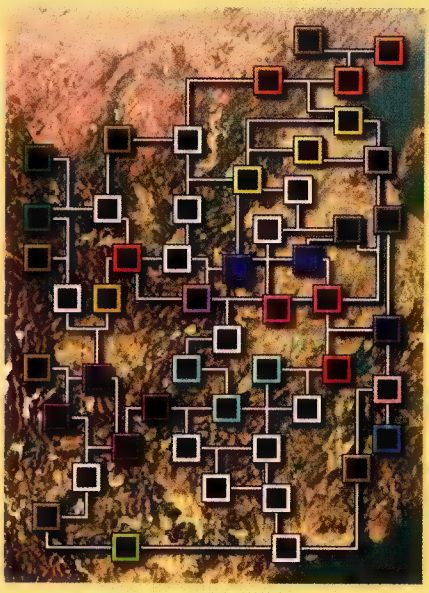
關羽雲長



●因為一拂長鬚而被稱為「美髯公」。中國至今還以他為商業之神祭祀著。

劇本二 AD 196年
呂布討伐戰





群雄：曹操孟德

期間：196年10月～198年9月

勝利條件

①於戰場上擒獲呂布、並予以斬殺

②取得包含小沛、下邳、壽春等12座都市

敗北條件

①曹操死亡

②失去獻帝

官位	州牧
軍師	郭嘉
金	4820
軍糧	4940
總兵	346
人德	70
武將	28
主營	許昌

孤狼之將斃於徐州

曾經兩度殺害主子丁原、董卓的呂布，對企圖稱霸中原的曹操而言，他那無與倫比的驍勇與虎狼之性，都讓曹操感到呂布是個不能置之不理的極端危險人物。

呂布在與曹操爭奪兗州的戰事中失敗之後，就流落投靠當時成為徐州牧的劉備。然而呂布還是反叛了劉備，趁著劉備遠征之際奪取了下邳城。

曹操於是迎納駐紮於小沛的劉備加入自己的陣營，展開消滅呂布的計畫。就在這段期間，劉備又再度遭受呂布的襲擊，曹操遂下定決心，發兵攻打徐州。

得知曹操來襲的呂布斥退軍師陳宮出城迎戰的提議，轉而據守下邳城，憑恃著自己的武勇長期抗戰。雙方的爭戰持續長達三個月，曹操遂採納荀攸的計策改採水攻的戰術，導致城內守軍決裂。最後在侯成等人的背叛之下，呂布成了曹軍的俘虜。然而不管呂布如何向曹操求饒乞降，猛將終究還是化為刑場的朝露消逝無蹤。

最強的敵人將是呂布與劉備的同盟

這是個充滿緊張氣氛的劇本。由於呂布不僅擁有凌駕曹操的兵士數，而且還迎納劉備為客將，因此麾下的關羽、張飛再加上自己，武力一百以上的武將就有三人，可說是曹操眼前最強的敵人。此外勝利條件中的第②項要求佔領十二座都市，使得完成①討伐呂布的難度變得更高，因為佔領小沛與下邳的結果，同時也意味著呂布的滅亡。由於曹操本身只有二座都市，所以必須要在兩年內佔領其他十座都市，這麼一來，除了必須將呂布、袁術等勢力勦清，並進佔周遭的空白都市以外，還必須與袁紹結為不戰同盟，這一點尤其會成為是否能夠攻打洛陽、或影響與李傕之間關係的重要關鍵。李傕本來對曹操的敵意就很高，所以為了維持足以對抗李傕的守軍兵力，勢必得撥出一部份的軍力。因此就時限的觀點考量的話，最好把握重點比較容易擊敗呂布。



●不可過分投入戰爭而忘了固守主營。如果獻帝被其他群雄奪走，就萬事休矣。

乍見下很強的呂布，其弱點就在於官位很低，陳宮、高順、張遼、陳珪四人雖然分別擔任偏將與裨將，但沒有官銜的劉備三兄弟，就最多只能率領五十單位的士兵。另外一點就是呂布統治的都市人口過少，尤其總兵力已經到達最高的六一九階段，想要徵兵是不可能的。加上呂布人德太低，並不容易錄用新的人才，這些都是很容易列舉出來的弱點。

也就是說，曹操的陣營雖然在質的方面略遜一籌，但是在武將與兵士數方面卻有壓倒性的優勢。本身官職為州牧的曹操，還可以藉著謁見獻帝的機會，給予部下更高的將軍職位，武力不足的方面，也可以藉由曹操賞賜身上的寶物加以改善。另外若能確保金錢與軍糧的收入，想要聚集一千單位的士兵並非夢想。只要能夠與處於友好關係的袁紹結盟，再攻打陳留、濮陽，陸續擴展支撐財政的基礎，才是封殺呂布的正確策略。即使守備薄弱的都市被呂布攻佔，只要切斷呂布中間的都市，斷絕供需即可。此外如果戰況陷入膠著狀態，還可以施展計謀動搖其內部，並同時給予其他群雄官位，發出討伐呂布的敕命，這也是削弱對方的一個手段。

徐晃公明



●關羽包圍樊城的時候，率領援軍前往救援曹仁。是一位智勇兼備的名將。

典韋



●曹操的禁衛隊長。張繡反叛曹操之際，他為了掩護曹操逃走阻擋追兵，最後挺立於地戰死。

程昱仲德



●曾經在官渡之戰中施展十面埋伏之計重創袁紹軍。他同時也是在赤壁之戰中識破黃蓋計策的謀士。

郭嘉奉孝

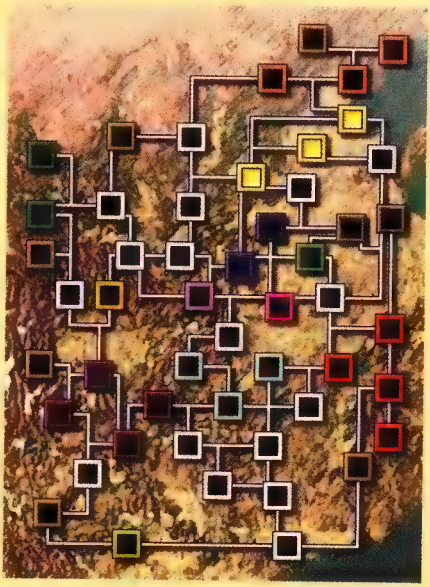


●他是曹操最信賴的軍師。曾經在對抗呂布與袁紹的戰役中貢獻良多，可是卻在38歲的英年病逝。

劇本三 AD 197年

河北的統一





群雄：袁紹本初

期間：197年1月～199年12月

勝利條件

①於戰場上擒獲公孫瓚、並予以斬殺

②取得襄平、北平、薊縣、南皮、鄴縣、平原、北海、晉陽。

③獲得司空以上的官位

敗北條件

①袁紹死亡

官位	五官中郎將
軍師	田豐
金	4560
軍糧	4990
總兵	360
人德	70
武將	23
主營	南皮

袁紹統一河北

反董卓聯軍解散之後，袁紹更進一步地鞏固了冀州地區的地盤；另一方面，公孫瓚則放逐了州牧劉虞，企圖將幽州納入自己的掌中，最後雙雄於公元一九二年，於界橋引發了激烈的衝突。起因是袁紹原先答應割讓領地給予幫助自己奪取冀州的公孫瓚，然而袁紹事後卻片面毀約。

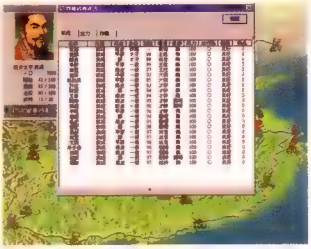
界橋之戰最後在不分勝敗的情況下，因為敕命的調停而結束。然而兩人既已成為勢不兩立的敵人，此後便只有深陷泥淖般的長期抗戰一途。其時公孫瓚為了對抗戰力遠勝自己的袁紹，遂在幽州南部建構了巨大要塞，並且運來數年份的軍糧，打算與袁紹長期對峙，使得戰線呈現膠著狀態。

但是到了公元一九九年、袁紹陣營終於打破了這樣的均勢。袁軍藉由挖掘地道的戰術，直接將兵員派往敵方的城內作戰，公孫瓚在這樣的戰術下也無計可施，最後不得不敗退城樓，殺死家人並自刎而死。就這樣將幽州納入自己統治下的袁紹，成了距離一統天下之路最近的群雄。

究竟敵人是公孫瓚還是曹操

如果能夠佔領劇本指定的都市，達成勝利的條件，那麼敵人自然是公孫瓚。但若想要獲取官位達成勝利條件，敵人就變成擁戴獻帝的曹操。玩家究竟著眼於哪個勝利條件，將使得短劇本三的戰略產生重大的變化。

首先我們將就消滅公孫瓚這個條件來為各位解說。在一般劇本中，不論國力、兵力都和袁紹有相當大差距的公孫瓚，此時卻成了不可小覷的強敵。



●戰術理論講究攻擊敵人的弱點。因此可以「埋伏」的戰略消滅公孫瓚。

不僅擁有的都市數超過袁紹，兵士數更是超過一倍，而且其中強大的騎兵還佔了大多數。不過兩者差異最大的地方在於武將的人數，公孫瓚麾下有六名部將，但只有趙雲最為可靠；相對的、袁紹麾下不僅聚集了顏良、文醜為首的有能部將，可以徵募的兵士數也遠在公孫瓚之上。不過想要跟公孫瓚一決雌雄，還是得仰賴騎兵不可。如此一來，便非得攻打薊縣不可了。由於公孫瓚的領地呈現東西一直線延展的走向，因此只要先攻下薊縣便可以孤立晉陽，接下來再全力攻打北平。由於袁紹位居五官中郎將，能夠給予部將較高的將軍職位，因此可以讓率領更多騎兵的強力部將集中在一起。至於攻打薊縣的兵力，可以在邊防安全的平原上徵兵，再移動過去。

若是採取和曹操對決的策略，雙方勢力可說不相上下，雖然兵士數與人才方面略遜一籌，但可借助騎兵的威力補強，因此還是免不了攻打薊縣。如果戰況順利攻下了許都，袁紹要晉升到司空的官位，還是得覲見獻帝四次才行。由於每次謁見獻帝必須花費五十點的氣力，假設最初一次謁見時的氣力是一百點，就恢復的速度考量的話，整個過程也要花費整整一年的時間，也就是說，兩年內攻佔許昌成了絕對的必要條件。此外玩家還得面對解僱有能的部將、移轉主營等無理要求與難題，並加以解決不可。尤其如果主營被群雄攻佔，獻帝也會被帶走，因此必須小心謹慎地採取萬全之計以策安全。

張郃雋艾



●曾向袁紹建言馳赴烏巢救援，結果被斥退，後來因為郭圖的讒言感到自身的危險，遂投靠了曹操。

文醜



●曾經於討伐公孫瓚時表現傑出的勇將。他曾經要為顏良報仇，最後反而死於關羽之手。

顏良



●從討伐董卓的時期開始就跟隨袁紹，立下許多戰功。攻打劉延之際，在白馬城被關羽斬殺。

沮授

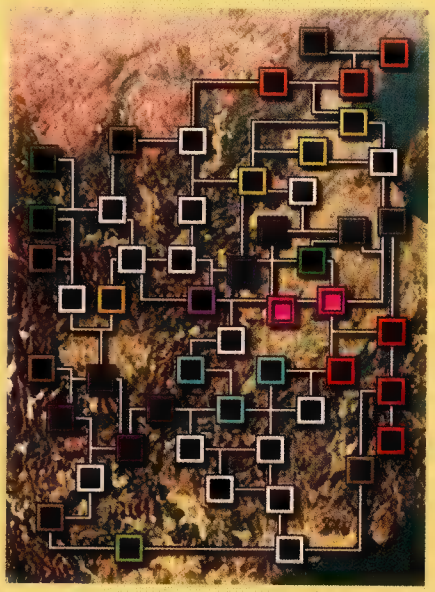


●曾經向袁紹建言「奉戴天子」，官渡之戰時，並曾預言曹操攻擊烏巢的事。

劇本四 AD 197年

皇帝袁術





群雄：袁術公路

期間：197年3月～201年2月

勝利條件

①建築皇帝的都城，並且保有四座都市

敗北條件

①袁術死亡

官位	皇帝
軍師	袁胤
金	5150
軍糧	6900
總兵	524
人德	40
武將	7
主營	壽春

玉璽導致梟雄的滅亡

身為名門袁家一員的袁術，與庶兄袁紹共同參加誅殺十常侍、反董卓聯盟之後，返回故鄉汝南養精蓄銳。曾經是同盟關係的孫堅因為大意陣亡，使得孫堅的軍團被袁術吸收，袁術也因此成為號稱江南最大的群雄勢力。

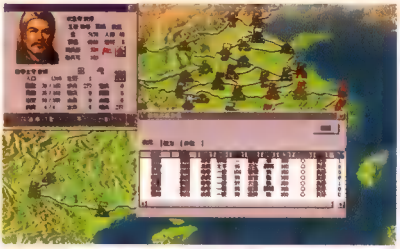
此時為袁術帶來契機的，便是孫堅的長子孫策。孫策為了說服袁術借兵，乃將父親的遺物．傳國玉璽質押給袁術。

獲得玉璽的袁術最後斥退家臣的勸諫，在公元一九七年即位於壽春，並營建雄偉壯麗的皇宮，耽溺於荒淫奢侈的浮華生活。

然而就在袁術譖稱皇帝的同時，也意味著與奉迎獻帝的曹操、同出漢室一族的劉備與劉表、要求歸還玉璽的孫策等人形同敵對關係。因此一手獨力抗衡諸雄征討的袁術帝國，不到三年就瓦解了。袁術最後在逃往袁紹轄下的冀州途中，也因為疲憊憂心而吐血暴斃。

一切都需要錢

不愧是自稱皇帝的角色，一開始袁術的實力就超越他人許多，想要統治四座都市自然易如反掌，不過袁術和曹操、劉備、孫策這些周遭的群雄，可說都是處於敵對狀態。尤其麾下部將只有六個人，根本沒有適合外交的人才，因此想要同呂布、劉表這些敵意沒那麼高的群雄締結友好關係，也處於無法動彈的局勢。此外由於人德過低，錄用人才也不盡人意，因此眼前只能運用這些不能稱為優秀武將的部將。而現有的兩座都市人口又不多的情況下，總體兵士數的上限也快到達這一點，也成了軍備的瓶頸。綜合這些條件判斷，時間拖得越久，國力就會越加貧瘠，因此有效地採用初期建議的快攻戰略，將會是邁向勝利的條件。何況袁術再怎麼說也是皇帝，也就是說可以任命部將擔任最高職位的大將軍，使其能夠帶領二百單位的兵士。原本戰場上的優劣就是看哪一方能夠集結較多的兵力，換句話說就是大多取決於雙方將軍位階的高低。因此只要把位階較高的將軍職位給予袁術麾下兩張王牌／紀靈、楊奉的話，就可以利用他們的兵力壓倒周遭的群雄，並且負責帝國的防禦。



●只有這麼點人力、物資與資金，想要獲取兩萬金實在很難。

不過這個短劇本裡還有一個攻略重點，那就是「賺取金錢」。由於勝利條件中的國都建設，必須以能夠建設國都的都市（詳見第八八頁）為主營，而且如果沒有金兩萬的話，會見部下的時候就不會出現建設國都的建議。雖然袁術本身的主營壽春已經是可以建設國都的都市，但是從開始建設到完成，必須經過六個月的時間，也就是說必須在公元二〇〇年中以前儲備兩萬的資金。只是方纔也曾經提到過，由於根本沒有施行內政的時間，本身也沒有執行內政的人才，因此必須盡可能奪取像許昌、建業、許都這樣人口稠密土地豐饒的都市才行。如果真的無法忍受嚴重的人才荒，就事先在新武將設定的模式中，設定可以馬上登場的袁術直系血親，這種違規的做法也是可以列入考慮的。

楊奉



●袁術麾下的第二張王牌，統率力僅略遜於紀靈。總之給予較高的將軍位階，一定不會錯。

張勳



●袁術自稱皇帝後，就晉升為大將軍。在人才不足的袁術軍中，活躍的場合也隨之增加了。

袁胤



●袁術的姪子。他曾經擔任丹陽太守，但被孫策趕走。本身雖然不適合戰鬥，但是內政可以有所發揮。

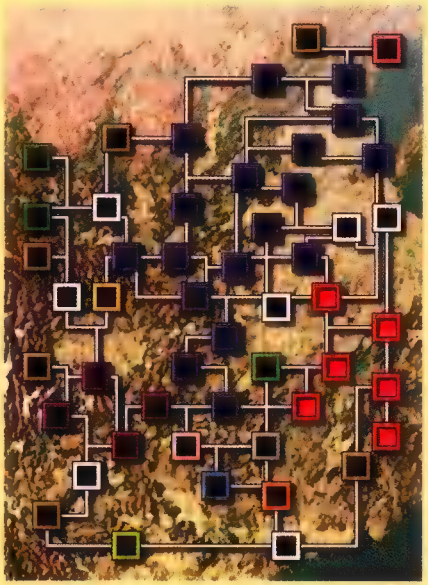
紀靈



●曾經與關羽交鋒、最後不分勝負的猛將。手中持有「三尖刀」的物品。

劇本五 AD 208年 赤壁之戰





群雄： 孫權仲謀

期間：208年9月～209年8月

勝利條件

①佔據江陵

②於戰場上擒獲曹操、並予以斬殺

敗北條件

①孫權死亡

官位	州牧
軍師	周瑜
金	7470
軍糧	8520
總兵	816
人德	70
武將	45
主營	柴桑

美周郎粉碎曹操野心

公元二〇八年七月、曹操為了儘早完成統一中國的霸業，遂號令全軍攻打荊州。面對開始南下的曹軍，荊州州牧劉表剛剛去世，繼位的劉琮決定全面投降。而原本是荊州客將的劉備，則在長阪坡遭到曹軍的追擊，所幸有賴趙雲、張飛的奮戰，好不容易才逃過劫難撤往江夏。

曹操還沒決定對荊州進一步的處置，就派遣使者前往統治東吳的孫權處，勸告他投降。孫權乃召集群臣商討降服曹軍或抗戰到底，結果大多數的重臣都傾向於降曹論，就在此時，諸葛亮和孫權的謀士魯肅一同出現了。因為如果孫權投降的話，劉備的性命就等於結束。最後孫權在諸葛亮的說服之下，決心與曹操一決死戰，遂任命都督周瑜為統帥。

此時曹軍號稱八十萬大軍，而周瑜率領的兵力才僅僅三萬。但是這個不利的因素最後也在周瑜施展火攻的計略下瓦解，孫劉聯軍終於擊敗了曹操。乘勝追擊的周瑜又進佔了江陵，阻擋了曹操統一全國的野心。

一個月結束赤壁之戰的方法？

如果只是要達成勝利條件「奪取江陵」，那麼攻略就很簡單，只要在遊戲開始後的下一個月，派兵攻佔就會結束這個劇本。首先依會稽→吳→建業→廬江→柴桑的順序，將都市的全體士兵移動過去。雖然劇本中孫權在各都市都有多位武將坐鎮，並且可以讓統率力較高的武將進行「徵兵」再移動他們，不過目前還沒這個需要。



●主力武將最好能夠給予較高的將軍位階，兵力過少的話，根本無法作戰。

不過由於整體水軍未達三八〇，因此必須事先在柴桑徵兵。接著再讓柴桑四名統率力最高的武將晉升，給予最高階的將軍職位，使其能夠配備九十五單位的水軍，孫權則自己帶領二百步兵（水軍當然也行），一口氣攻向江陵。曹操此地的兵力大約是四百左右，孫權則不到六百。此時敵軍應該會出城迎戰，但由於從柴桑往江陵的戰場屬於沼澤地帶，因此水軍具有壓倒性的優勢。雖然敵軍都是步兵，而且還有可能增援前來，玩家倒可以不管這些，只要派四名部將朝曹操大本營殺去就可以了。進入攻城戰後，最好集中兵力攻打東門，此時就算敵軍再度派遣增援部隊前來，也無須感到驚慌，畢竟佔領政廳已經是早晚的問題。

如果玩家對這樣的戰果還不滿足，亦可挑戰難度更高的「於戰場上擒獲曹操，並予以斬殺」這個勝利條件。想要確實地擒獲曹操，必須讓他無法由戰場撤退，也就是說事先攻打他背後的都市，切斷其補給路線。

只要能夠集中江南的所有兵力，由壽春攻佔汝南與新野，將位於前線的曹操與主營的聯絡切斷，那麼曹操也只有等著歸西的份了。就算曹操更換了主營所在，也會因為襄陽、江陵處於被包圍的狀態，而形同甕中之鱉。

至於孫權做為戰鬥主力的人員，像周瑜、陸遜、魯肅、太史慈、甘寧等人，都分散在各個都市，因此調動這些將兵重編也需要一個月的時間。如果不想等曹操出牌再採取行動，倒是可以採用閃電作戰。只是孫權本身的官位並不高，能夠任命的將軍位階也有上限，如果真的有必勝的把握，可以等到柴桑駐兵整合完畢之後，由孫權親自出馬攻擊，勝算會比較高。

程普德謀



●出仕孫家三代的肱股之臣。曾經在孫策遭到暴徒襲擊、即將喪命的時候，救了孫策一命。

魯肅子敬



●曾經向孫權上奏「二分天下」之計。本家非常富庶，曾經在資金方面援助過孫策與周瑜。

甘寧興霸



●原本是海盜出身，早年在劉表帳下，因為不滿自己的際遇而投降孫權。是一位性格豪放磊落的猛將。

太史慈子義

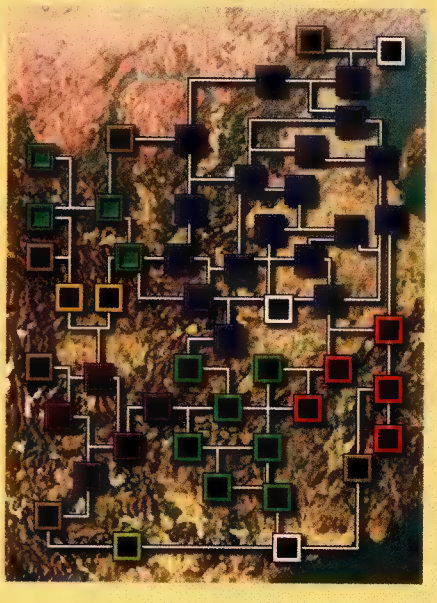


●投降孫策之際，曾經離營前往尋找失散的士兵。眾人都以為他逃走了，結果他果然遵守約定回到軍中。

劇本六 AD 211年

馬超的復仇





群雄：馬超 孟起

期間：211年4月～212年3月

勝利條件

①於戰場上擒獲曹操、並予以斬殺

②佔據長安、洛陽、許昌

敗北條件

①馬超死亡

官位	州牧
軍師	韓遂
金	5430
軍糧	7880
總兵	589
人德	60
武將	10
主營	長安

西涼錦馬超力挑奸雄

公元二〇〇年、以董承為主謀的暗殺曹操計畫，遭到許昌曹操的發覺，進而引發一陣肅清的狂瀾。倖免於難未受波及的馬騰一回到西涼後，便加緊軍隊的操演以備來日與曹操一戰。

轉眼之間來到二一一年、馬騰被任命為宮中的禁衛警備，不疑有詐的他便留下長子馬超駐守西涼，再次踏上返回都城的旅程。不料整個事件竟然是個陷阱，最後馬騰一族全部遭到被曹操斬首的命運。

得知這個噩耗的馬超嚎啕大哭，誓言要為父親報仇雪恨。於是聯合了父親的盟友韓遂猛攻長安。相對的曹操則親自率兵出戰，但是在初次接觸的時候就喫了敗仗，自此雙方展開一進一退的攻防拉鋸戰。

不久、曹操的參謀賈詡建議採用離間之計，並成功地使得馬超與韓遂之間產生了裂痕。於是韓遂乃向曹操投降，驍勇的馬超也因為戰力折損一半而不敵曹操，最後流落漢中投靠張魯。

以騎兵軍團展開進擊！

這個劇本和先前的短劇本五一樣，以奪取勝利條件指定的三座都市較為容易。首先以接力的方式將後方都市的守軍移動到長安，再以攻打洛陽→許昌的方式逐一攻佔即可。不過最重要的前提還是必須確保騎兵的供給，畢竟曹軍的兵士數並非寡兵弱將，武將的將軍位階也很高，因此想要擊倒這樣的戰力，能夠橫掃中原軟腳步兵的西涼鐵騎，絕對是不可或缺的。



●由於此役為短期決戰，因此必須將兵力集中在前線，最好要有捨棄後方都市的心理準備。

馬超轄下的所有都市中，能夠徵募騎兵的雖然有西涼與安定，但是這兩處都只有太守駐防。因此必須將天水的所有武將移往該處，負責運輸騎兵以及擔任保衛長安的任務。所幸周遭群雄的敵意都是零，至少不需擔心他們會突然攻打過來，即使靠近張魯領地的天水，因守備薄弱而遭到攻擊也不需太在意，因為畢竟玩家進行這個劇本的時間只有一年而已。既然麾下的武將數不多，自然不能讓武將被牽制在戰略價值低的都市，使得玩家的努力屆時都成為泡影。與其如此倒不如有所覺悟，等到曹操攻打過來時，再出潼關迎擊。

馬超軍的主力在於馬超本人及馬岱、龐德，也許再加上個韓遂一起攻打洛陽也不錯。攻勢剛開始之際，要讓全部的將領都率領騎兵是很難的，但是至少馬超要率領二百單位騎兵，另外再讓某個人率領九十五單位才行。這麼一來，進行野戰的時候，馬超自然不可能留在大本營，而必須以前鋒的姿態進行作戰。另外、不管是攻打洛陽或襲擊許昌，守軍應該都會出城迎戰，只要讓騎兵將他們打得落花流水體無完膚，敵軍的守備軍自然就會銳減。此外進行攻城戰的時候，預期還會有敵軍增援部隊前來，屆時再臨機應變善加利用馬超的武力吧。

不過想要達成「於戰場擒獲曹操、並予以斬殺」這個條件，實在很難。不管由時間限制、武將人數或地理條件等因素來看，想要攻打曹操的主營許都背後使其孤立無援，都應該是不可能的。既然如此、也只有趁攻打許都的時候拿下他。此時除了守衛軍糧的部隊以外，最好把部隊都派去緊密地攻打曹操，然後再動動腦筋，想辦法用負傷的方式引誘他進行單挑。

楊秋



●西涼帳下八將之一。「帳下八將」聽起來好像很酷，但是遊戲裡一點用處也沒有。

程銀



●他是西涼的帳下八將之一，曾隨馬超一起攻佔長安。後來敗於曹操之手因而戰死。

龐德令明



●潼關敗北之後就投降了魏國。與關羽對戰時，為了表示自己的忠誠，還準備棺材一起出戰。

馬岱

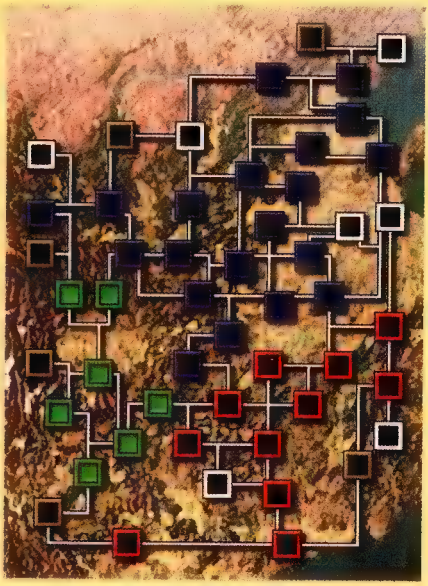


●馬岱並非只是一介武勇的莽夫，他在蜀國征討南蠻與北伐的時候，經常是諸葛亮商討大計的對象。

劇本七 AD 227年

出師表





群雄：諸葛亮孔明

期間：227年3月～230年2月

勝利條件

①佔據包含長安、漢中、成都等12座都市

②於戰場上擒獲曹叡、並予以斬殺

敗北條件

①諸葛亮死亡

②成都不再是國都

官位	丞相
軍師	馬謖
金	9970
軍糧	8340
總兵	1453
人德	90
武將	56
主營	成都

以三顧茅廬之禮迎納孔明為軍師，並結為魚水之交的劉備，於臨死的病榻之前，對諸葛亮如此交付了遺言「若嗣子不才、君可自取」。諸葛亮聞畢涕淚縱橫，誓言繼承劉備的遺志，與魏國作戰到底。

自此與東吳結為同盟展開征討南蠻的諸葛亮，終於在公元二二七年的時候，向後主呈上出師表，舉兵進行討魏的北伐作戰。隨軍出征的武將以趙雲為首，尚有魏延馬謖、馬岱、王平等將領，集結於漢中的蜀軍遂以長安為目標展開了進擊。首先將天下要衝攻下之後，將西方的領地納入蜀國的版圖，再與魏國進行決戰，這就是諸葛亮的戰略。

結果第一次的北伐因為馬謖違反了軍令而告失敗。但是諸葛亮的鬥志並不因此而衰減，到了公元二二八年，他又再度起兵北伐，開始了此後長達七年的魏蜀交戰。然而魏國的智將司馬懿，卻在此時出現於諸葛亮眼前，企圖阻撓蜀國的北伐。

北伐的關鍵

這個劇本最讓人感到驚訝的是群雄並非劉禪，而是諸葛亮這一點。由於諸葛亮本身和劉禪的能力簡直有如天壤之別，既然身為群雄，就能夠率領最大的兵力，尤其讓諸葛亮親自做為先鋒進行北伐的話，玩家一定會認為達成勝利條件應該很簡單。

但是很可惜的是，群雄指令只能在主營執行，另外如果成都不再是國都的話，遊戲就會自動結束，想要移轉主營恐怕是不可能的。因此做法上應該是將諸葛亮留在主營，讓麾下的武將攻打魏國才是。武將當中最值得信賴的人當然是趙雲，不過他已經是七十歲的高齡，最好還是讓魏延、李嚴、孟獲、王平等人晉升到上階的將軍職位，使其能夠率領更多的兵力。不過即使如此，人才不足的感覺還是很強烈。若依照史實的說法，倒是可以從魏國把姜維拉攏過來，但是很可惜的是，即使讓諸葛亮親自出馬，也相當難以勸服對方。總之不論如何，一開始也只有利用現有的武將，重新加以調配兵力了。此時可以從安全地帶的梓潼和江州徵兵，再送往最前線。

另外勝利條件中還包含了維持眼前的所有都市，因此損失任何一座都市都會使得達成目標的進展大為後退。由於蜀國目前和東吳保持著同盟關係，因此必須繼續維持下去，以免對方攻打過來，除此之外，也要小心避免因為拉攏對方武將，而導致其敵意昇高。只要能夠保持和平的局面，就可以將東南部的將士投入西北部戰線。最初列為攻擊目標的將是長安，因為只要攻下這個地方，無論哪個勝利條件都可以達成，況且只要長安在我方的支配下，漢中就沒有被攻佔的疑慮。等到長安被攻下之後，接著就攻打洛陽。由於曹叡親自坐鎮此地，運氣好的話，只要擒獲曹叡予以處斬，自然可以達成勝利條件。不過如果讓曹叡逃走的話，千萬不可以深入敵境。與其深追敵將，不如由長安攻打安定，緊接著攻下天水，最後只要佔領空白都市的西涼，達成勝利條件要求佔領的都市總數，攻略上反而比較簡單。

此外，如果劇本中執行「謁見」的話，劉禪就會現身。偶爾向他請安問好，感覺上也蠻不錯的吧。



●蜀國架構老齡化，補充人才為當務之急。尤其馬謖的建言實在不可聽信，最好能找到新的軍師。

祝融夫人



●南蠻王孟獲之妻。早先曾經打得蜀將落花流水，經過諸葛亮用計七擒七縱之後，終於降服。

張苞



●曾經在關羽、張飛的復仇戰中，和關興相互爭功，經過劉備曉諭之後，結為義兄弟。

魏延文長



●繼五虎將之後的猛將，由於一副反骨之相而被諸葛亮疏遠。諸葛亮死後，果然謀反。

馬謖幼常



●諸葛亮之所以揮淚斬馬謖，就是因為他鎮守街亭時違反軍令，敗給張郃的緣故。

享受短劇本的樂趣！



●如果玩家想扮演諸葛亮，完成劉備的遺志，那就玩短劇本七吧。

統一中國全土、讓和平的時代再度降臨……。

這可說是《三國志》系列中代代傳承下來的遊戲進行目的。然而三國時代的群雄之中，應該有不少人並未具備如此長遠的眼光吧？

此外像曹操、劉備、孫權這樣抱持著遠大理想的群雄，有時也會陷入必須解決眼前的目標、才能夠繼續下去的狀況吧？

《三國志VI》導入的短劇本，就是在這樣的想法下重現於玩家眼前的。

在短劇本之中，玩家可以扮演諸葛亮、馬超這種通常是其他群雄麾下的部將、而非玩家能夠選擇的人物來進行遊戲。另外遊戲的過關條件和一般劇本中「統一中國」相比，也較容易達成。

只是由於短劇本大都設定著過關期限，事實上有時候想達成目的是非常困難的。不過玩家絲毫不需花費很多時間在冗長的建國過程，內政與外交也只需要接觸到某種程度，因此可以專心一意地達成過關條件。

這種做法可說將過去系列中講求「一切以內政為重」的概念完全顛覆，並且給予玩家和過去系列、一般劇本完全不同的感覺，進而產生另一種非玩不可的趣味。而且藉由短劇本的過關流程，也許還可以發現適用於一般劇本的嶄新攻略方式。

在所有的短劇本當中，也有過關條件呈現多數的。玩家當然只需要達成其中一個條件就可以，不過隨著玩家達成條件的不同，結局也會跟著改變，因此希望各位能夠努力奮戰，看到所有的結局。

天【之卷】

創造躍馬中原的時刻

對立志要平息紛亂如麻的亂世、因而奮起的英雄而言，本身不僅要知天命，更要努力孕育飛躍的時機。這一章將為各位解說構成《三國志VI》主體的國政、軍議與戰鬥部份的概略，以及關於政戰雙略的基本思考方式。

適才適用



總數達五二〇名的登場武將，各自具有獨特的個性。靈活運用其個性，便是統一天下的捷徑。藉以判斷武將個性的資料，則是武將所擁有的能力值。那麼何種能力與何種指令相關連呢？玩家首先要把握的就是這一點。

瞭解部將的能力

能夠靈活運用屬下的能力，是成為優秀群雄的第一要件。因此身為群雄，必須掌握麾下部將究竟適合哪一方面的工作才行。

已經邁入系列第六作的《三國志VI》中，每個武將都擁有龐大的個人資料，感覺上好像有點不容易掌握重點的樣子。在此，希望玩家們能夠先瀏覽左頁的表格，此處已將武將具有的基本能力、以及與其相關的指令列為一覽表。其中每一種能力都區分為細部的指令，但大致說來政治力與內政有關，統率力與武力和戰爭有關，智力與計略有關，而魅力則與人事關係相結合。所以看起來雖然複雜，事實上玩家應該可以明白這些和過去的系列做法都是一樣的。

不過其中也有像武力關係「治安」、魅力關係「徵兵」這種乍看下毫無關連的能力，居然會影響執行指令成效的例子。因此只要能夠瞭解這一方面的結構，就能夠讓屬下發揮最大的能力。

留意武將的氣力

遊戲開始後，如果統治都市的治安數值很低，就必須先將治安值予以提昇。此時最好讓統率力不僅優異、武力也很高的部將予以執行，效果會較為良好。

在此需要留意的是，武將在執行各種指

●武將能力與對應指令

指令 / 能力	內政			軍事			外交		人事		計略			
	開墾	農業	治安	徵兵	訓練	配備	全部	搜索	錄用	罷免	策反	煽動	混亂	流言
統率	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	
武力	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	
智力	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	○	
政治	○	×	×	×	×	○	○	×	×	○	○	×	○	
魅力	×	×	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×	○	
人德	—	—	○	—	—	○	○	○	○	—	—	—	—	

※實行指令的時候，能力值的高低只會影響和成果、效率、成功準確率等因素有關的指令。因此像「移動」「諜報」「任免」這些指令，在此便不予以說明。

※「統率」～「魅力」都屬於武將的能力，「人德」則屬於執行武將隸屬的群雄。

※依群雄人德的不同，「徵兵」後治安下滑的幅度也不同。

※「外交」除了與執行者的能力有關之外，與對方的敵意也有關係。至於「毀約」則與能力值無關。

※從事「內政」時，如果是以複數的武將同時進行的話，最好讓相同理想或主義的武將一起工作，效果會比較好。

※執行「搜索」「錄用」時，如果武將擁有「交涉」的特殊能力，成功率會較高。

※「錄用」武將時，附帶的條件也會影響成功率。

※「計略」除了考慮執行者的能力值以外，其成效也會因該對象與目標城市的狀態而產生不同的效果。

●耗費氣力一覽表

指令	內政	軍事		移動		外交		人事		任免	計略	特別			
副指令	全部	徵兵	徵兵以外	全部	毀約	毀約以外	寶物	寶物以外	全部	全部	交易	會見	遷都	官爵／謁見
耗費氣力	20	30	40	25	0	40	0	30	0	40	20	5	0	50



當敵軍攻打過來時，氣力為0的武將可以出戰迎擊敵人，但是不能出兵救援相鄰的都市，這點請注意。

令的時候，都會耗費「氣力」值這一點。例如先前提到的「治安」（其他的內政也是一樣），每個月的執行都必須耗費二十點氣力值。

如果玩家只是要求效率的話，讓統率力、武力均高的武將長期從事這個工作，治安當然會不斷快速上昇。然而擁有這種優異能力的武將，同時也是適合作戰的。由於每個月武將能夠恢復的氣力值最高也只有二十點（這方面受到武將的健康狀態或不滿情緒等因素左右），因此一旦要進行戰爭時，必須避免因為氣力不足而無法出戰的窘迫事態。

總而言之，《三國志Ⅵ》中所謂的適才適用，並非只是純粹地運用武將以追求效率的提昇而已。例如像關羽這樣的萬能型武將，讓他從事任何工作當然都可以做得很好，然而給予其他能力也不差的武將工作，也是很重要的。能夠給予各武將最合適的任務與工作，才能夠更為接近統一中國的大道。

理想與主義



《三國志Ⅵ》中新導入的武將資料「理想」與「主義」，事實上在各種情況下，與遊戲的進行都有深遠的關係。那麼、這兩項屬性究竟會產生什麼影響呢？在此將為各位解說如何運用這兩項屬性。

懷有理想的武將們

《三國志Ⅵ》中登場的每個武將都擁有自己的夢，這些夢正是命中註定生於亂世的他們所抱持的理想，它同時也是將無法以數值衡量的情感加以表現的個性來源。抱持相同理想的人們能夠相互理解對方的感受，自然而然會孕育出志同道合的同伴意識。

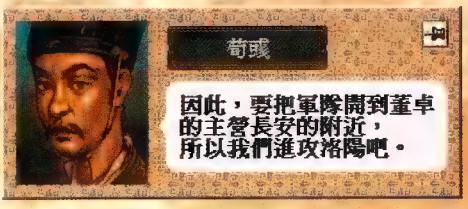
例如執行「錄用」的時候，派遣相同理想的武將前往遊說，成功率會比較高。另外執行「內政」的時候，如果讓多數的武將一起從事一項工作，懷有相同理想的武將們組成的團隊，也會有比較良好的效率。尤其能力不佳的武將，若能夠與相同理想的夥伴一起工作，將可發揮超乎實力的表現。

另外基本上、讓每個武將執行各種指令，都會使得該武將的不滿度上下起伏，這方面的詳細資料將會在第七十頁說明。即使是相同的指令，也會因為理想的不同而產生上下變動，或產生相異的波動幅度。「會見」武將的時候，建言的方向也會因理想而異，有時候甚至還會發生相同理想的武將形成小團體派別的情況。不論是哪個武將，都希望能夠實現自己的夢想，才跟隨眼前的君主。如果玩家被迫於環境的需要，不得不做出無視武將理想的事情，便必須致力於安撫這些心懷怒意的武將情緒。

●主義與理想

主義	理想	大義名份	身份財產	目的與特徵	代表性武將
禮儀主義	王佐	○	×	以自己所屬勢力統一全國為目標 希望能夠擁立皇帝	劉備、諸葛亮、趙雲、黃忠、孫堅、陸遜、魯肅 姜維、孔融、盧植、黃蓋、田豐、馬騰、王允
	大義	○	×	以統治都市的安定繁榮為目標 希望施行良政、重視濟助人民	韓遂、荀攸、劉禪、馬超、陳群、樂進、文欽 黃權、太史慈、尹默、王甫、孫乾、徐盛、紀靈
	才幹	○	×	希望能夠活用自己的能力	陳琳、張苞、劉度、陳震、郭攸之、吳蘭、張紹 趙廣、郭圖、李肅、陸凱、劉岱、楊修、胡班
中庸主義	割據	×	○	希望擴展統治地盤、 期待安定繁榮	孫權、劉表、劉璋、張松、陳宮、沮授、張繡 金旋、周魴、韓當、王朗、陶謙、滿寵、孟達
	維持	×	○	安定統治區域、維持勢力均衡	張魯、韓玄、文聘、吳懿、劉曄、虞翻、張翼 韓浩、夏侯玄、桓範、李恢、王累、高幹、呂凱
	安全	×	○	尋求自己所在地區的安定	張昭、簡雍、韓馥、橋瑁、夏侯恩、郭奕、曹豹 楊松、胡車兒、黃皓、蔡和、車冑、夏侯楙
霸權主義	霸權	×	○	企圖統一全國、使君主稱帝即位	曹操、周瑜、董卓、孫策、呂布、袁紹、夏侯淵 司馬懿、程普、張角、魏延、郭嘉、呂蒙、法正
	征服	×	○	以擴展統治地區為目標、 喜好戰爭謀略	司馬師、于禁、王雙、曹真、蔡瑁、楊奉、孫桓 周泰、曹彰、曹叡、夏侯威、各異族的國王
	出世	×	○	希望活用自己的能力， 出世的願望強烈	華雄、顏良、文醜、甘寧、趙廣、張讓、兀突骨 程遠志、雷銅、潘璋、劉循、劉封、陳式、管亥
個人主義	義俠	×	×	希望為自己青睞的人展現自己的能力	關羽、張飛、關平、周倉、徐庶、夏侯惇、典韋 徐晃、龐德、凌統、祖茂、高順、各異族的國王

※ ○代表「重視」、×表示「不拘泥」。
※ 代表性的武將以劇本一的資料為基準。
※ 除了上述資料以外，還有抱持「隱遁」理想的武將。



執行「會見」，武將會基於理想提出具體的建議。

何謂主義？

那麼何謂主義呢？就是「生存的方針」，換言之也可稱之為「原則」。

雖然遊戲中不能由屬性直接確認武將的主義，但從上面的表格就可以看出武將的理想可以被分類為三種主義。

那麼主義究竟在哪一方面和遊戲的進行有關連呢？其實玩家只要把它當作理想同樣看待就行了。如執行「內政」的時候，即使沒有三個抱持相同理想的部將，只要讓主義相同的屬下一起工作，雖然無法達到相同理想時的效果，但還是可以提昇效率。那麼完全只錄用同一種理想與主義的武將建立國家，不就好了嗎？答案是否定的。由於這些人對指令的好惡非常明顯，因此越是重要的都市，越是需要多種理想的武將駐防。

此外像「錄用」「搜索」等指令，不僅和理想主義的適性相關而已，同時這些也是只能在主營才能施行的指令。也就是說，位於主營的部將本身具有的理想主義，最好能夠越多樣化越好，如此才能招攬各種人才。

收攬人心



「不滿度」是一項無法於武將資料中窺知的隱藏屬性。當武將進行各種工作時，不滿度就會上下浮動。但是並非讓武將從事可以降低不滿度的工作，武將不平的情緒就會恢復。那麼究竟該怎麼做，武將的不滿度才會下降呢？

如何提昇忠誠度

忠誠度低的武將不僅有背叛的疑慮，也具有被其他群雄挖角的危險。

《三國志Ⅵ》這一代中，能夠賜予部將以提昇忠誠度的，只有寶物一項而已。但是寶物既然有限，最好還是使用在提昇武將能力的用途上。

那麼該怎麼提昇武將的忠誠度呢？

其實部將本身具有一項無法於能力值得知的「不滿度」資料，當不滿度低的時候，忠誠度自然就會提昇，不滿度變高，忠誠度就會徐徐下降。也就是說，想要高度保持武將的忠誠度，只要壓抑武將的不滿度就可以了。

能夠確實有效平息武將不滿度的最快方式，還是賜予寶物一途。然而由於群雄以外的武將最多只能持有一個同樣效果的寶物，因此如果將效果較差的寶物給予已經擁有用途相同寶物的武將，將會帶來反效果。

此外第二個方式就是「會見」。當群雄親切地接見部下並與其交談時，部下的不滿情緒就會稍微下降。此時如果部下提出具體的指令請求執行，並且加以採納的話，效果會變得更好。其實最有效但也是最難的方式，還是讓部下從事和理想相符的工作。這種做法對抱持王佐、割據、霸權等比較單純理想的人而言，效果會非常良好，不過要切記的一

●武將的理想與不滿度的變化傾向（執行主要施政指令時）

理想	指令		王佐	大義	才幹	割據	維持	安全	霸權	征服	出世	義俠
內政			—	—	—	◎	○	▽	—	—	—	▽
軍事			—	—	—	×	●	▲	◎	○	▽	▽
移動			—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
外交	毀約以外		◎	○	▽	◎	○	▽	—	—	—	▽
人事	搜索・錄用		◎	○	▽	—	—	—	—	—	—	▽
	寶物	授予	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	▽	○	▽
		沒收	●	●	●	●	●	●	●	●	×	▲
任免	將軍	階級上昇	*	*	*	▽	▽	▽	▽	▽	○	▽
		階級下降	*	*	*	●	●	●	●	●	×	▲
	軍師・太守・	任命	*	*	*	▽	▽	▽	▽	▽	○	▽
	謀報官	解任	*	*	*	●	●	●	●	●	×	▲
計略	埋伏以外		×	●	▲	—	—	—	◎	○	▽	▽
	埋伏		◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
特殊	交易		*	*	▽	*	*	▽	*	*	▽	▽
	會見		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

※◎表下降值大、○表中等、▽表小幅；×表上昇值大、●表中等、▲表小幅。
—表示沒有變化、＊表示沒有變化，或是變動幅度非常小。
※有關寶物與將軍位階方面，影響的幅度越大，變動就會越大。

●寶物一覽表

寶物名稱	種類	效果	忠誠度UP級數	能力UP級數	單挑作戰	寶物名稱	種類	效果	忠誠度UP級數	能力UP級數	單挑作戰
孫子兵法	書物	智力UP	A	S	—	青釭劍	武具	武力UP	A	A	—
兵法二十四編	書物	智力UP	A	A	—	方天畫戟	武具	武力UP	A	A	—
春秋左氏傳	書物	智力UP	B	A	—	青龍偃月刀	武具	武力UP	B	A	—
六韜	書物	智力UP	B	B	—	蛇矛	武具	武力UP	B	A	—
孟德新書	書物	智力UP	C	C	—	鐵脊蛇矛	武具	武力UP	B	B	—
史記	書物	智力UP	D	C	—	雌雄一對劍	武具	武力UP	B	B	—
遁甲天書	奇書	政治力UP	A	S	—	古錠刀	武具	武力UP	C	B	—
太平要術書	奇書	政治力UP	B	B	—	三尖刀	武具	武力UP	C	B	—
太平清領道	醫書	傷病回復	D	—	—	雙鐵戟	武具	武力UP	D	C	—
青囊書	醫書	傷病回復	D	—	—	大斧	武具	武力UP	D	C	—
西蜀地形圖	地圖	統率力UP	D	C	—	鐵鞭	武具	武力UP	D	C	—
平戀指掌圖	地圖	統率力UP	D	C	—	鐵蒺藜骨朵	武具	武力UP	D	C	—
赤兔馬	名馬	移動力UP	S	—	—	流星鎚	武具	武力UP	D	—	暗器
的盧馬	名馬	移動力UP	A	—	—	短戟	武具	武力UP	D	—	暗器
爪黃飛電	名馬	移動力UP	A	—	—	飛刀	武具	武力UP	D	—	暗器
絕影	名馬	移動力UP	A	—	—	手戟	武具	武力UP	D	—	暗器
七星寶刀	武具	武力UP	S	D	—	袖箭	武具	武力UP	D	—	暗器
倚天劍	武具	武力UP	A	S	—	玉璽	玉璽	魅力UP	—	S	—

※級數中以S級最具效果，D效果最低。
※名馬的移動力只有在戰場上才會產生影響。
※單挑作戰表示持有該項寶物後，能夠採取的作戰方式。

評定的影響力

當玩家執行「會見」的時候，有時候會有部將提議召開「評定」會議。事實上這個時候，參加會議的武將與不參加會議但抱持著同樣理想的武將，其不滿度都會下降。當會議中的主張分為兩派時，被採用一方的不滿度必然會大幅下降，持反對意見的一方也會稍微下降。也就是說，評定會議上給予更多理想者發言的機會，是非常重要的。不過有關後繼者的評定則不在此限，特別是不平之聲高漲的武將帶頭起鬨，形成派別爭鬥的時候，此時不被採用的一方，其不滿的程度將會大幅昇高，這點請特別留意。

點就是，必須讓他們時常做些比較無謂的工作。

聚集人才

不論群雄擁有多麼優秀的能力，光靠一個人的力量是無法統一廣大的中國的。平日若能尋找人才，充實帳下的陣容，這樣才有希望一統天下。接著就要為各位解說尋找人才以及讓武將成長的方法。



尋找在野武將並予以錄用

先前在第六十六頁的地方，已經同各位講述過給予部將合適的工作以提昇其能力這一點，但若不談能力的話，首先該做的應該是增加部將數吧。想要增加麾下的部將，共有三種方法：一是錄用在野武將，二是從其他群雄的陣營中挖角，最後便是戰勝敵方時錄用俘虜。

下一頁的表格介紹的就是每個劇本開始時，主要登場的在野武將，希望玩家一定要率先錄用，充實自己的陣容。不過此處介紹的並非尚未發現或尚未登場的武將，而是已經被發現的在野武將。另外由於劇本六、七開始時，都沒有在野武將出現，因此請玩家不要忘了執行「搜索」指令，把在野的人才找出來。

至於拉攏其他群雄麾下的部將，也可以積極地進行。這點只要看「情報」的「武將情報」，哪些武將是忠誠度較低的，就可以一目瞭然。此外有時候會有他國的武將帶著書信通過自己的領地，這些人大多是其他群雄派遣來挖角的使者，只要檢查書信的內容，就可以知道對方想要拉攏的對象是誰。

俘虜最多只能關一年

戰勝時擄獲的武將，有的人可以當場錄用，也有的相當冥頑不靈，不過只要將他們俘虜起來，還是有錄用的可能性。不過俘虜的期間最多只有一年，這期間

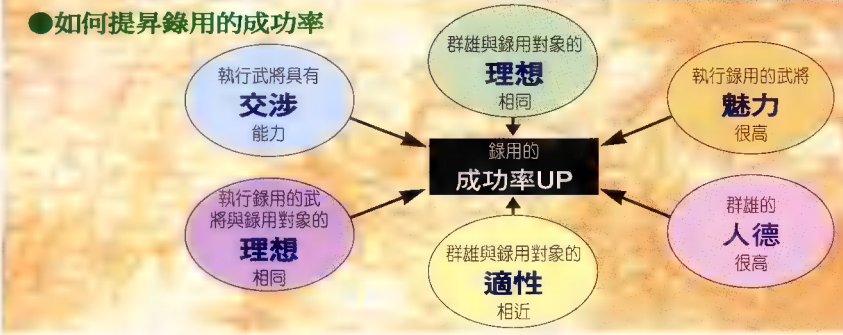
●遊戲開始時劇本一～五的在野武將

劇本	武將名
劇本一	賈詡、顏良、嚴顏、荀彧、荀攸、徐榮、曹豹、陳武、程昱、田疇、田豐、傅巽、武安國、逢紀、劉度、田楷
劇本二	尹默、何儀、管亥、韓浩、龔都、許貢、公孫度、崔琰、蔣義渠、蔣欽、辛毗、荀彧、淳于瓊、荀攸、徐晃 董襲、裴元紹、傅巽、卞喜、毛玠、劉度、劉辟、廖化、凌操、呂範、李異、徐邈
劇本三	伊籍、尹默、何儀、龔都、許靖、金旋、公孫度、周泰、蔣欽、向朗、薛綜、張允、張燕、董襲、徐邈 裴元紹、傅彤、卞喜、劉賢、劉度、劉辟、廖化、凌操、呂曠、呂翔、張嶷
劇本四	伊籍、尹默、王伉、王甫、王朗、郭攸之、鞏志、許靖、金旋、徐盛、薛綜、張燕、趙累、陳群、陳武、董允 傅彤、鮑隆、孟達、雷薄、劉賢、劉度、呂凱、呂義、李恢
劇本五	王伉、王修、王平、王甫、郭攸之、郭淮、高定、胡班、謝旌、趙累、陳式、陳震、董允、潘濬 傅士仁、傅彤、雷薄、廖化、廖立、呂凱、呂義、李恢

●武將能力的成長型（智力、武力）

大致的傾向		大約的高峰年齡	代表性的武將
神童型	十幾歲的時候就展現高度的能力，到二十歲時發揮最大的能力。 可以長期維持能力的高峰期。	20～60歲	諸葛亮、姜維、程昱 龐統、孔融、鄧艾、華歆
麒麟兒型	十幾歲的時候，能力比他人高，完全發揮實力要等到三十歲後。 能力的高峰期雖然長，但沒有神童型那麼久。	30～50歲	孫堅、太史慈、甘寧、呂布 關羽、袁紹、魯肅、馬良
一般型	能力穩定向上發展，到三十五歲前後才能發揮實力。 能力的高峰期很短，大約十年。這種類型佔絕大多數。	35～45歲	夏侯惇、沙摩柯、鍾會 祝融夫人、諸葛誕、呂蒙
早熟型	十幾歲的時候，能力一口氣向上發展，二十歲時達到頂點。 和神童型雖然類似，但是高峰期較短，晚年的境遇落差很大。	20～35歲	荀彧、郭嘉、周瑜、馬超 關興、孫策、曹丕、馬謖
晚成型	能力的成長非常緩慢，高峰期到來的時候，已經過了四十歲。 高峰期當然很短，但是晚年的境遇落差幅度很小。	45～60歲	曹操、趙雲、陸遜、劉備 張遼、司馬懿、黃忠

●如何提昇錄用的成功率



如果不能錄用的話，只有予以斬殺或任其逃生。但若經過一年還是無法錄用，由於這樣的人根本不會成為自己的部將，也許殺了會比較好。

不過玩家可以參考上方這份「提昇錄用成功率」的表格，其中載明了適用於在野、他國部將、俘虜等各種人才的錄用方法，如果想要提高攏絡人才的效率，最好仔細觀看一下。

磨練武將

鍛鍊武將可以使其成長，進而獲得更優異的能力，不過每個武將的能力都有最大值，沒辦法再往上延伸。當玩家發現過去系列中一向擁有高能力值的武將，此時卻一副差強人意的模樣，就是因為他們還沒成長到高峰期。

每個武將都被區分為五種「成長類型」，依據成長類型的不同，能力高峰期來臨的年齡也相異，想要瞭解哪個武將是什麼類型，可以由行旅的口中得知。

由於武將主要是藉執行工作獲取經驗的方式成長，因此對於喜好的武將，就可以給予任務加以鍛鍊。

鞏固收入的基礎

光是擁有優秀的武將，還是無法終止戰亂。對群雄而言，確保金錢與軍糧才是施政的基礎與展望天下的跳板。因此請各位對本項內政常規的做法銘記於心，以確立穩定的財政。



內政採取分層負責制

施政的基礎在於內政，這可說是歷史戰略遊戲的根本精神。如何藉由勢力範圍的經營，建構躍馬中原的環境，都和內政完善與否息息相關。《三國志Ⅵ》的內政主要以分為「開發」「商業」「治安」三部門、並任命負責人員執行的方式進行。是否能夠適才適用安排這些人事運作，當然會直接考驗玩家對政略的敏銳度，不過當玩家統治數個都市時，還是應該優先經營主營，接下來才該集中開發上限值較高的都市。如果評定會議中，有人提出遷都的建議時，最好將能夠建設國都的都市列為遷都的優先考量。換句話說，這麼做不但符合議題，又可以優先開發上限值高的都市，執行起來可說是一箭雙鵰的效果。附帶一提的是，左頁的表格將《三國志Ⅵ》登場的五十一座都市中、各項屬性值最突出的都市揭露開來，在此僅供玩家參考。

掌握都市的特性

像薊縣、西涼、南海這種邊境都市，雖然每個季節都會藉由交易獲得臨時收入，但是整體經營相當艱難的缺點，還是沒有改變。因此戰略上較重要的據點，應該是經常存在著商人的都市，例如洛陽、長安、許昌、成都、建業、南皮、下邳、襄陽、交阯這些都市，可惜的是它們大都集中在中原。但若能夠擁有其中一座都市的話，只要補給線不被切斷，主營都可以自由進行交易。況且只靠經常性的金錢與軍

●都市資料等級表

●人口等級

＜最佳＞

1	洛陽	3840
2	許昌	3460
3	南皮	2750
4	成都	2600
5	襄陽	2590
6	南蠻	2530
	漢中	2530
8	長沙	2460
9	匈奴	2390
10	羌	2320
	建業	2320
12	長安	2300
13	宛	2200
14	鄴	2140
15	梓潼	1970
16	建寧	1930
	交阯	1930
	平原	1930
	零陵	1930
20	江陵	1860

＜最差＞

1	北海	810
2	晉陽	830
3	小沛	880

●開發上限等級

＜最佳＞

1	許昌	200
2	建業	200
3	成都	180
4	長安	180
5	鄴	180
6	下邳	180
7	洛陽	160
8	襄陽	160
9	江陵	160
10	陳留	160
11	壽春	160
12	濮陽	160
13	會稽	160
14	小沛	160
15	南皮	140
16	長沙	140
17	宛	140
18	吳	140
19	江州	140
20	汝南	140
21	河內	140
22	北平	140
23	薊	140

＜最差＞

1	零陵	60
2	交阯	60
3	桂陽	60
4	南海	60
5	武陵	60

●商業上限等級

＜最佳＞

1	洛陽	200
2	長安	180
3	許昌	160
4	建業	160
5	成都	160
6	鄴	160
7	襄陽	160
8	壽春	160
9	南皮	160
10	宛	160
11	北海	160
12	下邳	140
13	汝南	140
14	薊	140
15	譙	140
16	江陵	120
17	陳留	120
18	濮陽	120
19	小沛	120
20	河內	120
21	柴桑	120
22	江夏	120
23	廬江	120
24	晉陽	120

＜最差＞

1	零陵	40
	武陵	40

●治安度等級

＜最佳＞

1	鄴	98
2	南皮	95
	汝南	95
4	平原	94
5	北海	93
6	許昌	92
7	陳留	91
8	宛	90
9	洛陽	85
10	下邳	83
11	長安	82
12	羌	80
	氐	80
	山越	80
	匈奴	80
	南蠻	80
	烏丸	80
18	安定	79
19	小沛	78
20	北平	77

＜最差＞

1	漢中	50
	江州	50
3	永安	51
	南海	51

糧收入的話，有時候整年都會受限於這些條件，而無法如願地採取某些行動，如果能夠賣糧換取金錢，能夠活動的範圍自然就寬廣多了。

重視治安以確保收入來源

由於「開發」與糧食增產、「商業」則與金錢收入有直接關連，因此玩家每每將重心都放在這兩方面，但其實內政最需要重視的應該是「治安」。治安度較低的都市，不但容易發生百姓暴動，也很容易成為他國施展計謀的標的，尤其是與鄰國接觸的都市、特別是剛剛於戰勝後新佔領的都市，更是要留意。相反的、治安度較高的都市不僅中計的成功率很低，有時候還會有人口從周遭都市遷徙進來。既然眾多人口是增強軍備的重點，想要以此做為躍馬中原的礎石，就必須以提昇治安度為最優先的課題。此時可以讓政治力較低、但統率力與武力均高的武將擔任治安官，另外「開發」與「商業」則適合派遣政治力與統率力均高的武將負責。整體收入的基礎就是應該像這樣適才適用地加以鞏固才是。

戰備的整頓工作



在這物質與精神方面都已經陷入長期混亂的亂世，沒有實力的正義猶如虛無的空談。群雄為了能夠在亂世倖存下來，或為了讓整個中國恢復和平，也為了實現自身的夢想，都必須充實軍備不可。

軍事的基本要務為徵兵

當所轄領地已經鞏固確保收入的礎石後，就可以開始準備軍事工作了。其中基本的做法就是增加兵士數，也就是必須進行「徵兵」。不過如此一來，將會一口氣消耗現有的金錢與軍糧，況且基於都市人口比例的設定，可擁有的總兵力也有上限，想要如願地大幅擴展軍備，事實上有其困難。如果玩家本身並未擁有數座都市，但卻處於可佔領周遭空白都市的地理位置，最好在佔領各都市並加以經營之後，再將勢力範圍內的士兵集中移動到可以做為進攻據點的都市，如此方為上策。由於移動士兵時，至少都需要一位武將同行，一般做法都是讓預定出征的武將與士兵同往進攻據點的都市，不過如果部將中有些人很少被分配工作的話，倒是可以專門用來運輸士兵。

此外《三國志VI》因都市結構的不同，可以就左頁刊載表格的內容，進行特殊兵種的徵兵，這點可說是重視地方特性所產生的設定。例如經濟發展較為有利的中原就只能徵募步兵，貧瘠的北方則可徵募騎兵，江南可以徵水軍，異族根據地則可以徵募各種異族兵。一般而言，具有特性的兵種雇用價格都比較高，但由於威力都比普通的步兵強大，因此最好能夠在財政允許的狀態下，多加徵募這些特別的軍種，屆時必然能夠在戰場上展現強大的破壞力。

●兵士的種類

	徵募兵士1所需		可徵募的都市	備考
	金	糧食		
步兵	10	10	異族根據地以外的所有都市	徵兵價格低廉，是做為基礎兵力的等級。 位於城牆時的攻擊力不可小覷。
騎兵	30	30	襄平、北平、薊 晉陽、西涼、安定	在平地上以擁有步兵兩倍的攻擊力自誇。 在森林、山地的防禦力較低，為其弱點。
山岳軍	20	20	武都、漢中、梓潼 成都、永安、江州 建寧	在森林、山地的攻擊力與防禦力均優異。 在其他地形的話，能力與步兵相同。
水軍	20	20	建業、吳、會稽 廬江、柴桑、交趾 南海、江夏、長沙	在水上可以發揮其他兵種兩倍以上的攻擊力與防禦力。 在其他地形的話，能力與步兵相同。
鐵騎	50	50	烏丸、匈奴、羌	攻擊力更勝於一般的騎兵。 不過防禦力和騎兵相同。
山越	40	40	山越	攻擊力更勝於一般的山岳軍。 不過防禦力和山岳軍相同。
蠻兵	20	20	南蠻、氐	攻擊力更勝於一般的步兵。 不過防禦力和步兵相同。

●陷阱的種類

	效果	可以設置的地形
火計	對士兵、軍糧庫造成打擊。	草地、森林、橋樑
水計	對士兵、士氣造成打擊。並且破壞橋樑。	水上、橋樑
落石	對士兵、士氣造成打擊。並且破壞橋樑。	山地
陷阱	對士兵、士氣造成打擊。	平地、草地
伏兵	對士兵、士氣造成打擊。	森林

調整防衛體制

當玩家接壤的都市中，存在著關係險惡的強敵時，遭到對方攻打的可能性便很高。尤其兵力處於極端劣勢的時候，便不得不做據城固守的最壞打算。此時當然可以藉由徵兵與移動將士來強化守城的防備，並採取移動武力高的武將前往該地防守的必要手段，但若想要盡可能讓戰況導入有利的局面，這時候便可以考慮設置陷阱。

遊戲中登場的陷阱共有附表中舉出的五種，其中火計、陷阱等設置金額較其他來得便宜，特徵則是給予敵人士氣的打擊較少。由於一座都市最多可設置十個陷阱，若能讓擁有特殊能力「兵法」的人設置，價格會比較低廉。至於埋設陷阱的地點，可以依照都市之間的位置關係，預設敵人出現的方向，再加以平均設置。附帶說明的是，城池在畫面右上方的位置相當於北方，因此玩家可以預設由出現地點到城門的最短路徑，於途中埋設陷阱，在此建議可沿著街道或於城池的角落附近設置。

出征的準備工作



在這個敵人的敵人可能還是敵人的時局下，一刻都不能大意，因為三國時代正如一個前門有虎、後門有狼的局勢。因此為了確保玩家後方的安全，在此將為各位傳授能夠削弱眼前強敵的外交與計謀的基本。

施展外交手腕以換取安全保障

一如先前內政項目中敘述過的，能夠稱霸中原的人便可一統天下，以《三國志VI》這樣的概念思考的話，唯有強化與周遭勢力之間的外交關係，才是擴展勢力不可或缺的要素。尤其是像一些中小勢力的群雄，不管是為了開疆闢土，或是為了確保背後的安全，又或是當強敵入侵之際能夠請求外援，都必須與有實力的群雄結盟，這點就戰略上來說是很重要的。相反的、如果玩家扮演的是擁有強大勢力的角色，還是可以透過外交手段強迫弱小的群雄臣屬於我方，因此所謂外交無用論的說法，在此是不適用的。附帶一提的是，有關進行外交時所附帶的交涉條件，可以在會見長於外交的武將時，獲得明確的建言，這一點還請加以活用。

削弱敵人的計謀

由於這次《三國志VI》設計成讓玩家能夠品味「以柔克剛」的戰爭精髓，使得計謀的重要性也隨之大增。為了擺脫初期設定的戰力差距，以閃電攻勢打倒擁有強大軍事力量的對手，只要事先施以計謀，就可以獲得非凡的效果。特別是當玩家希望在初期就速戰速決時，使用「流言」「煽動」「埋伏」可說最具成效。就整體來說，當對象都市的治安度越高，計謀就越難成功，因此可以事前屢屢對戰略目標的都市施展「流言」的指令。另外、若能以「煽動」和

●計謀一覽表

計謀名稱	內容	指令細節
攏絡	中計的武將可以在戰場上予以攏絡策反。	執行武將的智力越高，對象的忠誠度越低，還有對象與其群雄的適性越差、義理越低，那麼成功的機會就越大。但是對於和群雄有血緣關係、或忠誠度100的武將絕對無效。
策反	中計的武將勢必會自行獨立成為群雄。	執行武將的智力、政治力越高，對象的忠誠度越低，還有對象的義理越低、野心越高，就越容易成功。但是對於和群雄有血緣關係或忠誠度100的武將絕對無效。
煽動	成功的話，該都市的治安度會下降，居民還會在發生戰爭時引發暴亂。	執行武將的政治力與智力越高，目標都市的治安度越低，就越容易成功。
流言	成功的話，中計的都市治安度以及該都市的武將忠誠度，還有統治該都市的群雄人德都會一起下降。	執行武將智力越高，對象群雄的人德越低，還有目標都市的治安越低，就越容易成功。
埋伏	將忠誠度100的武將送往其他群雄統治的都市下。如果順利被錄用的話，就可以在戰場上背叛對方。此時對該都市使用其他計謀，也較容易成功。	執行武將的能力越優異，就越難成功或被錄用，即使被錄用，六個月後就會自動返回。



如果擁有智力高的部將，就可以在出戰前施展謀略。如果沒有，也可以利用「埋伏」的指令，將多餘的部將送往周遭的都市下。



如果能夠順利結為同盟的話，就可以專心致力於進攻的準備。對於中小勢力而言，外交可說尤其重要。

遠征目標的住民約定內應的話，屆時進入攻城戰後，將可以降低城門的防禦度與所有敵軍的士氣。如果此時敵軍內部有我方先前以「埋伏」指令潛入的部將，因為兵力差距帶來的不利因素也可以略微減少。此外還有「策反」「攏絡」等指令，必須等到敵方武將不滿度增高的遊戲中段過程，執行的成功率才會較高，這點還請留意。

確保行動力

武將執行外交與計謀時，將會耗費四十點氣力。雖然進行防衛戰時，氣力〇的武將還是可以出戰，但是想要攻打他國時，氣力一定要有四十點才行。由於武將每個月恢復的氣力為二十點，因此若想讓氣力降為〇的武將出兵，就得讓他在不工作的情況下休息兩個月。

從這個觀點來看，確保優秀武將的行動力，便是戰略的基本原則。尤其是在集中進行出征與人才錄用的年初年末時期，必須避免因為氣力不足而無法從事上述行動，因此最好在入秋之後，就臨機應變解除施政擔任官的工作，使其能夠充份休養。

掌握他國的動向



所謂「知己知彼，百戰不殆」，就是古人對於強調情報在戰爭中的重要性，所說的金玉良言。在此將為各位介紹《三國志Ⅵ》的情報概要，以及如何採取讓敵人由強轉弱的戰略性中央突破策略。

以情報力拉開戰力差距

想要在進攻敵人領地、或當敵軍攻打我方領土時掌握更為有利的戰況，高度的情報力是不可或缺的。一般而言，情報力的高低乃依任命的諜報官能力而異，當我方情報力佔上風時，便可以在野戰中出城迎擊來襲的敵軍部隊。相反的，缺乏情報的群雄，就只有面臨遭到他國兵臨城下的突然危境。由於進行城池的防衛戰時，將會使得內政經營的都市資源受損，因此最好能夠盡量避免防城戰。反之如果是我方攻打敵城的時候，便可以一口氣進入攻城戰的模式，想要擊破敵軍堅固的城門，也有更多充裕的時間。所以不論攻或守，情報力較高的一方勢必較為有利。

由於《三國志Ⅵ》的戰爭模式可以由兩座都市一起攻打同一座敵城，因此便可採用其他轄城增援、或同盟勢力的助攻部隊等多樣的戰略進行攻城戰。另外進行防城戰的時候，也可以在軍事會議階段，由接壤同盟勢力的轄城出動援軍部隊，或者向同盟國請求援軍，情報力的存在可說充份運用了相鄰關係的利點。尤其當其他群雄轄下的強力武將來援時，必然可減輕我軍的損傷，因此玩家平日能否掌握周遭勢力的狀況，將是重要的關鍵。

切斷補給線的戰略

先前也提到過的，以寡擊眾可說是《三國志Ⅵ》主張的美學，而這方面不僅表現

●如何於情報戰掌握先機

坐擁優秀的武將	和武將諜報能力相關的計有智力、政治力、以及特殊能力「諜報」。擁有優秀武將的群雄，情報戰的表現自然較傑出。
任命三位諜報官	諜報擔任官最好任命諜報能力優秀的武將擔任。群雄勢力的情報力將依擔任官的諜報能力與擔任官的人數決定。
以優秀武將為統帥	任命統率力高、並具有特殊能力「都督」的武將為統帥，敵軍較不容易研判我方的舉動。
以少數精銳作戰	軍團的總兵力越少，敵人越無法研判我軍的企圖。



總之擁有優秀諜報能力的部隊，才是提高情報力的最佳方法。

補給線遭到切斷的都市，插在都市的軍旗將會垂頭不振。



在戰術上，同時也表現在戰略的行動上，著眼點就在於轄城與主營之間的補給線上。

我們知道群雄勢力下的各都市，都是相互連接在一起的，換句話說，只有在與主營取得聯繫的狀態下，各都市才能夠自由行動。但是如果連接各城的交通要衝都市失陷的話，那些被孤立於主營之外的都市，實際上已陷入無法動彈的窘境。此時如果遭到攻擊，勢必無法獲得來自主營的軍糧供應，為了避免士氣完全瓦解，便只有採行速戰速決的方式應戰。

如此說來，玩家選擇攻擊的目標就不限於軍事防備較薄弱的都市了，反倒是連接敵軍各都市的交通要衝，在戰略目標上擁有較高的價值。

這種採取戰略性的中央突破戰法，正是《三國志VI》富饒趣味之處，也是嶄新的系統設定。至於無數的外交計謀行動，以及含有多樣豐富色彩的單挑作戰，都不過是為了實現這樣的戰略所執行的手段罷了。因此與其割據於邊境的一隅，倒不如進軍多事之秋的中原，如此方為邁向統一大陸之路的捷徑。

野戰致勝論！

不論攻打他國或進行防守，如果無法於野戰取得勝利，便很難再談其他的了。雖然戰爭不可能達到百戰百勝的境界，但若能通曉理論，獲勝的機會就會確實提昇。在此就為各位解說有關野戰的理論吧。



各個擊破的良機

攻打其他群雄的都市時，大多數都會先由都市近郊的戰場展開迎擊戰。對於攻擊的一方來說，野戰將成為成敗的重要關鍵。

《三國志Ⅵ》設定的戰爭模式中，將野戰與攻城戰合併計算在三十回合以內，在此期間內勢必要分出勝負不可。如果在野戰花費太多的時間，就很難在剩餘的時間內，贏得攻城戰的勝利。不過由於敵軍會留下防衛城池的兵力才出城迎擊，對於戰力分散的散的敵軍應該很容易各個擊破。因此玩家一定要靈活運用這個特徵，使得戰況對我方有利，才能夠在野戰中取勝。

通常野戰獲勝的條件不外乎擊潰敵軍統帥，讓對方士氣降為〇，或者是攻擊的一方佔領了敵方的大本營等等。由於攻方必須守護大本營的軍糧庫，相對的守方卻沒有攜帶軍糧上戰場的必要，因此只有設置大本營做為統帥指揮部。照常理說來，成為最重要據點的軍糧庫與大本營，由統帥親自鎮守的情形佔了絕大多數，既然如此，只要將統帥擒獲或是逼迫統帥撤退，都可說是取勝的最快捷徑。

然而如果敵軍統帥不但非常難纏，雙方兵力也在伯仲之間或略遜的狀態下，還有另一個手段就是朝「敵方士氣降為〇」的目標進行作戰。

部隊士氣除了隨回合下降以外，每回合損傷的兵力大於敵方、或是拒絕敵方單挑

●兵種與地形效果的關係

地形 \ 兵種		平地	草地	森林	道路	矮丘	山中	水上	高山	黑地	城牆	城內	政廳	樓梯	稻田	村鎮	橋樑	城門
步兵	消耗機動力	8	8	9	7	9	10	11	9	9	7	8	8	7	8	8	7	8
	攻擊力	3	3	4	3	4	5	4	2	2	6	3	3	4	3	3	3	3
	防禦力	2	2	3	2	3	4	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
騎兵	消耗機動力	6	6	7	5	8	9	10	10	8	×	7	8	×	6	6	5	6
	攻擊力	6	6	4	6	5	4	3	2	2	×	5	5	×	6	6	6	5
	防禦力	3	3	2	3	3	2	1	1	1	×	2	2	×	3	3	3	2
山岳兵	消耗機動力	8	8	9	7	7	8	9	9	9	7	8	8	7	8	8	7	8
	攻擊力	3	3	5	3	6	7	5	2	2	6	3	3	4	3	3	3	3
	防禦力	2	2	4	2	4	5	4	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
水軍兵	消耗機動力	8	8	9	7	9	10	11	7	9	7	8	8	7	8	8	7	8
	攻擊力	3	3	4	3	4	5	4	2	2	6	3	3	4	3	3	3	3
	防禦力	2	2	3	2	3	4	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2
輜重兵	消耗機動力	8	8	9	7	9	10	11	9	9	7	8	8	7	8	8	7	8
	攻擊力	4	4	5	4	5	6	5	2	2	6	4	4	5	4	4	4	4
	防禦力	2	2	3	2	3	4	3	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
騎馬兵	消耗機動力	6	6	7	5	8	9	10	10	8	×	7	8	×	6	6	5	6
	攻擊力	7	7	5	7	6	5	4	2	2	×	6	6	×	7	7	7	6
	防禦力	3	3	2	3	3	2	1	1	1	×	2	2	×	3	3	3	2
山越兵	消耗機動力	8	8	9	7	7	8	9	9	9	7	8	8	7	8	8	7	8
	攻擊力	4	4	6	4	7	8	6	2	2	6	4	4	5	4	4	4	4
	防禦力	2	2	4	2	4	5	4	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2

※各部隊不論兵種，每回合大約恢復60點機動力（依據武將的能力及行軍方式的不同，多少有些差異），通過各地形時則耗費「消耗機動力」。×表示無法進入的地形。
※「消耗機動力」是以晴天時的狀態估算的，因此下雨或豪雨的時候，濕地還要追加3點、其他地形則追加1點到消耗機動力上。

的時候，都會下降一定的幅度。其中當部隊被敵方殲滅、或是軍糧被奪走的時候，下降的幅度會更大。尤其軍糧告罄時，此後的士氣就會開始快速地下滑。因此迎擊敵軍的時候，以火箭或火計對付軍糧庫守軍的話，應該蠻有意思的。相對的、攻方則必須死守軍糧庫，以各個擊破的方式消滅敵軍，讓對方的士氣下降。

善加利用地形效果

當我方以寡擊眾或是為了想保留足夠的兵力攻城時，是否能夠配合兵種屬性善加利用戰場的地勢與地形效果，可說非常重要。有關各戰場的地形，還請玩家自行閱覽九十九頁以後的說明，至於地形效果請看上方的表格。例如騎兵雖然在平地上，比步兵擁有更大的優勢，然而在森林與山地時，卻只能發揮一半的戰力。至於在水面上時，可說沒有兵種可以敵得過水軍，即使對方的兵力在我軍數倍以上，也充份存有擊退來犯者的可能性。想要扭轉不利的戰況，就必須這樣子運用地形地利，這才是於野戰中致勝的最高意境。

如何攻城掠地！



於野戰中擊敗敵軍後，接著就會展開攻城戰。即使玩家在野戰中獲勝，卻在攻城時功虧一簣，還是沒有什麼意義的。因此必須謹慎地攻打城池，直到最後一刻都不可大意。

讓參軍隨行作戰

前赴戰場不可忘記的一件重要的事，就是讓「參軍」隨同作戰。

如果身邊沒有參軍，在戰場上就無法使用「參軍」的指令，尤其作戰前若曾經施展「攏絡」「埋伏」「煽動」等計謀，卻因為沒有參軍隨行而無法運作，一切計謀就會變得沒有意義。因此如果希望這些計謀能夠發揮莫大的效果，絕對不可忘記帶著參軍一同作戰。

此外在進行攻城戰時，只要有參軍在一旁，就可以搜索城池周圍事先設下的各種陷阱。因此不管是野戰或特別是攻城戰，參軍的存在可說是不可或缺的。

以政廳為攻擊目標

關於攻城戰方面的勝利條件，基本上和野戰是相同的。不過攻方的條件還會加入「佔領政廳」這一項。

其實為了殲滅敵軍統帥而損兵折將，倒不如佔領政廳，效果還來得好，因此攻城時就可以將方針設定為「衝進城內佔領政廳」。此時雖然必須留下部隊看守軍糧，不過和野戰不同的是，敵軍只要不開城門衝殺過來，就可以離開軍糧庫，在一定的範圍內採取誘敵的舉動。如果敵人不會因此衝出城外奪佔軍糧的話，就可以毫無顧忌地派遣所有部隊衝進城內攻佔政廳。

●參軍指令一覽表

叛變	前提是埋伏武將必須被錄用。如果對象是攏絡的武將，則參軍的智力與戰況將攸關成功與否。有時候因為距離對象較遠，需要較多的時間才會反應。
煽動	讓先前承諾內應的住民依照約定引發暴亂，使得都市治安度、城門防禦度、及所有敵軍部隊的士氣下降。
偽令	散佈假傳令使敵軍部隊陷入混亂，成功與否受參軍與敵軍武將的智力影響。若對象距離較遠就會較費時。另外、執行期間的攻擊力、防禦力都會下降。
撤除	搜索附近的陷阱並加以解除。若不執行這個指令，採用臨戰的行軍方式也可以發現陷阱，但準確率較低。另外、執行期間的攻擊力、防禦力都會下降。
輔佐	交由參軍自行判斷戰況。一般都會採取觀望姿態以見機行事，不過有時候遭遇敵軍部隊時，也會主動施展讓敵軍陷入混亂等計謀。



想要執行「叛變」「煽動」等指令，參軍是不可或缺的。



佔據政廳的瞬間，已經決定了攻方的勝利。

另外由於守備軍大多一開始就佈防在城牆上，所以只要攻方部隊靠近城池，城牆上的守軍就會放箭集中攻擊。

此時攻方可以指定欲攻打的「城門」，並且同時攻打數個城門以混淆敵軍耳目。附帶一提的是，城門與政廳的防禦度是依都市規模（等於城池規模）與治安度而定的，這點請留意。

守備軍如何應戰？

當我方進入防守態勢時，首先必須讓部隊駐防在城牆上待命，一旦城門快被攻破時，再迅速地趕往政廳加緊防禦。如果還可以趁隙衝過敵軍的包圍，還可以進而奪取對方的軍糧。

有關攻城戰方面，若能活用地形效果，將對戰況相當有利。如果從攻方部隊的配置地點到城池之間的地帶，屬於我方兵種擅長的地形，也可以派遣守城部隊出城攻擊，阻擋敵軍的攻勢。特別是遭到對方大軍壓境時，即使死守城池也難以取勝，此時採用地形地利的掩護手段出城迎戰，也可以說是一種戰術。

單槍匹馬瓦解敵陣！



《三國志Ⅵ》的單挑作戰，與過去的系列有所不同。不但光憑武力難以獲勝，單挑的勝負結果也會對戰況造成莫大影響。唯有確實掌握「方針」與「作戰」，才能在激戰中贏取勝利！

單挑並非只是戰場上的光芒

「單挑」經常被稱為戰場之光，不過在《三國志Ⅵ》中，用戰場之光還不足以完全形容它。尤其單挑有時候還可能左右戰局，成為戰場勝敗的重要因素。

也就是說，於單挑中失敗的武將所統轄的士兵，將會在勝負分曉的時候四處逃散。另外統帥進行單挑被對方擊殺的瞬間，也決定了整個戰局的勝負。想要一口氣扳回劣勢，除了這個方法之外，再也沒有其他的戰術了。

洞察敵人的能力

那麼怎麼樣才能夠在單挑作戰中取勝呢？這一點只能運用武力高的部將力拼而已。當玩家感到我方兵力似乎略居敵軍下風時，就可以命令武力高的部將執行「追擊」中的「單挑」指令，目標則選定武力比自己略遜的敵方武將。對敵人而言，單挑雖然是一種維護榮譽的象徵，但如果因此戰敗就失去全盤作戰的意義，因此如果兩者武力相差太多，對方很可能不會輕易上鉤。

不過依據武將性格的不同，有時武力低的武將也會不知天高地厚地接受挑戰，歷史上有許多具有莽撞蠻幹傾向的武將，就是這個樣子。另外趁著敵軍陷入混亂的當頭下挑戰書，此時不管武力的高低，對方都會被迫接受單挑的挑戰。

●單挑作戰的方針一覽表

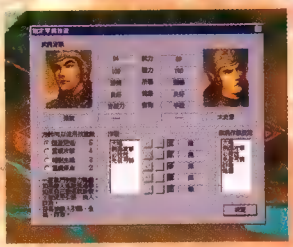
方針名稱	方針內容	撤退條件	敵將撤退時	作戰數
捨身攻擊	持續作戰直到體力用盡。 無法使用換人、引誘、詐敗。	絕不撤退	追擊＋弓箭	5
重視攻擊	體力低於20就撤退。	體力剩20	追擊	4
絕對生擒	體力低於30就撤退。 只能使用大喝、生擒、暗器、引誘。	體力剩30	追擊	3
重視保命	體力低於50才撤退。 無法使用必殺技、一擊必殺、先發弓箭、暗器。	體力剩50	不追擊	2

●單挑作戰一覽表

作戰名稱	作戰內容	代表性武將
大喝	成功的話，敵將會落馬遭到生擒。對武力較差的武將有效。	張飛、孫堅
生擒	成功率依敵將的體力而定。會被必殺技抵消。	馬超、典韋
暗器	可抵消一擊必殺。若於第二回合以後使用，會被側面攻擊抵消。	太史慈、王雙
引誘	體力夠多的話可以逃走，雙方進而打成平手。會被必殺技抵消。	張遼、呂蒙
換人	撤退並換手，此時其他武將會接棒單挑敵將。	夏侯霸、陸遜
說服	說服敵將使其退回所屬陣營。	曹操、周瑜
造謠	對敵將散佈謠言，使其退回陣營。	鄧艾、文欽
一擊必殺	以第一擊打倒敵將。但會被先發弓箭、側面攻擊、暗器抵消。	呂布、關羽
側面攻擊	抓住敵人攻擊的空隙予以反擊。可抵消暗器、一擊必殺、必殺技。	孫策、徐晃
必殺技	會被側面攻擊抵消，但可抵消生擒、引誘、詐敗。	夏侯淵、甘寧
先發弓箭	只能在第一回合使用，可以抵消一擊必殺。	趙雲、姜維
詐敗	假裝撤退，若敵將追趕上來就回頭放冷箭。會被必殺技抵消。	黃忠、龐德



因為身上持有的物品而能採用的作戰，只有「暗器」。不過它和一般作戰學會的方式不太一樣，如果身上失去這項物品，就無法再使用該作戰。



依據採用「方針」的不同，能夠進行的「作戰」回合數也相異。若能針對武將擁有的「作戰」數制定方針，也許會比較有利。

善加活用方針與作戰

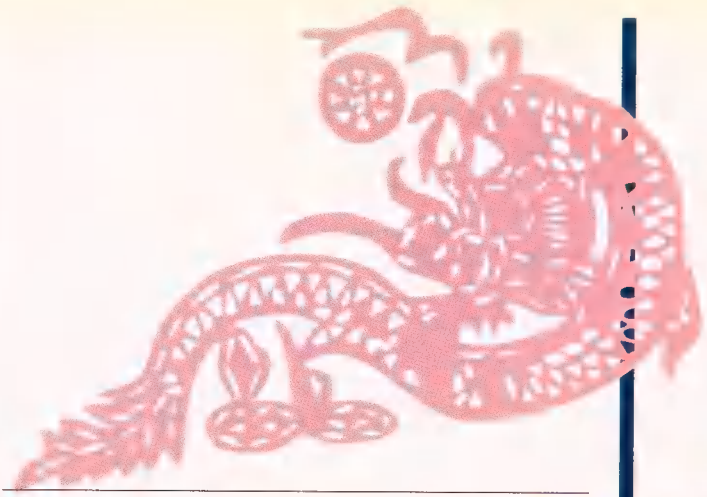
單挑作戰並非武力較高，就一定會獲勝。有時候武將會在意想不到的情況下受傷，或是遭到意外的一擊而落敗。相反的，如果能夠打倒武力比自己高的武將，感覺上將是非常痛快的一件事。

有關單挑的作戰與方針請見上表，究竟單挑是以什麼樣的方針在進行，其後都附有作戰的說明。例如「必殺技」不敵「側面攻擊」，每一種作戰都有其特徵。此外單挑能夠取決的方針，將依武將的能力而定，此時若能先行瞭解敵將具有的作戰能力，再依其特性下達指示，獲勝的機率就會提高許多。

如果能夠像這樣活用單挑作戰，日後擴大版圖的工作一定會輕鬆不少的。

雖然想要迫使統帥接受單挑是件很難的事，但若依武將性格及戰況的不同，還是有機會跟對方短兵相接的。此時若能打倒對方主帥，將可以最小兵力獲得最大的勝利。

獲得至高的權威！



劉備因為高唱恢復漢室的主張，因而旗下聚集了許多賢士，這是眾所周知的。三國雖然是東漢末年的戰亂時代，東漢王朝的威信也早已一敗塗地，但是招牌再爛好歹還是塊招牌，所以玩家們應該善加利用皇室的權威才對。

擁戴皇帝

雖然皇室威信早已一敗塗地，但是對於當時處於東漢王朝末期的群雄而言，皇帝依然是能夠使其行動正當化的大義名份。

特別在遊戲中，若能擁立獻帝的話，經過「謁見」的指令就可以獲取高官爵位，有了官位就可給予麾下部將更高的將軍位階（如此就能率領更多的兵士）。而為了擁立皇帝，必須取得皇帝所在都市的統治權不可（而於勢力地圖上確認皇帝的存在）。另外、如果已經有群雄擁立皇帝，只要攻下對方的主營，同時也可以將皇帝奪取過來。

自己稱帝

其實玩家也可以奪取皇帝的帝位，自行即位登基，此時所有的將軍職位都可以自由地任隨調配。即使當不成皇帝，只要官爵能夠晉升至王的地步，也可以任意地編組大軍，進行大規模的作戰。

有關稱王或稱帝的方式，請參考左頁的表格，在此需要注意的是，若以「被身為皇帝的群雄封王」以外的方法稱王稱帝，中間還必須經過「評定」會議的過程。因此玩家此時最好不要從事其他雜務，專心執行「會見」的指令就可以了。

當玩家「謁見」皇帝時，如果不接受皇帝提出的要求，不僅皇帝的人德會下

●謁見時東漢皇帝的要求一覽表

要求	內容	容易被要求的情況
遷都	要求轉移主營（主要由長安遷往長安）。	統有洛陽、長安，但目前的主營尚未成為「國都」。
獻金	要求貢獻朝廷一筆金錢。	當擁有的金錢在3000以上時。
同盟	要求與其他群雄結盟，消弭戰禍。	當眼前還有其他群雄尚未「同盟」時。
賜官	要求賜給其他群雄官位。	較群雄爵位為低的官位出缺時。
建設國都	要求建設國都。	擁有20000以上的資金，且主營是可以建設國都（洛陽、長安、建業、成都、許昌、鄴、壽春）的地方。
解僱武將	要求解僱麾下的武將。	當麾下有武將懷有「霸權」的理想時。
下令討伐	要求在六個月內攻下其他群雄的都市。	有其他群雄並未與擁立皇帝的群雄建立「同盟」「從屬」的關係時。

●官位一覽

名稱	種類	名額	人德
州刺史	地方官	不限	1
州牧	〃	不限	1
羽林中郎將	中央官	1人	2
虎賁中郎將	〃	〃	2
北中郎將	〃	〃	3
南中郎將	〃	〃	3
右中郎將	〃	〃	4
左中郎將	〃	〃	4
五官中郎將	〃	〃	5
衛尉	〃	〃	6
執金吾	〃	〃	6
光祿勳	〃	〃	7
司空	〃	〃	8
司徒	〃	〃	8
太尉	〃	〃	9
大司馬	〃	〃	10
丞相	〃	〃	12
公爵	爵位	不限	13
王爵	〃	不限	14
皇帝	帝位	不限	—

●稱王的三種方法

狀況	條件
尚無其他稱王或稱帝的群雄出現	群雄本身擁立皇帝，本身則以晉升至「公」或「丞相」的官位。 身為丞相而皇帝人德未滿10時。 身為公爵而皇帝人德未滿20時。
自行稱王	有其他已經是王爵卻未擁立皇帝的群雄存在時。或者有身為皇帝的群雄存在，東漢皇帝則已禪讓告終。
被身為皇帝的群雄封王	身為皇帝的群雄賜予其他群雄「官爵」。

●稱帝的三種方法

狀況	條件
接受東漢皇帝的禪讓	擁立東漢皇帝。 群雄現有的官位是「王爵」。 皇帝的人德是0。 主營是國都。
自行稱帝（1）	並未擁立東漢皇帝。 有其他迫使皇帝禪讓的群雄出現。 群雄現有的官位是「王爵」。 群雄的人德在20以上。
自行稱帝（2）	群雄本身擁有玉璽。 並未擁立東漢皇帝。 群雄現有的官位並非皇帝或王爵。 群雄的人德在20以上。

降，連玩家自己的人德也會跟著下滑，這一點請留意。

建設國都

玩家由都市上也可以獲得權勢，尤其是擁有巨大都市俾倪四方的群雄，在氣勢上更是壓倒各方英雄豪傑。

每座都市都有其既定的四段等級，也就是所謂的「都市等級」。當等級越高時，其防禦度就會越高，而原則上都市的等級是不會更動的。不過在此有個例外，那就是被建設為國都的都市，將會進化為第五等級。

想要建設國都，首先必須擁立東漢皇帝、或是群雄本身就是皇帝，此外擁有的金額必須在二萬以上，主營並且需是可建設國都的大都市（洛陽、長安、建業、成都、許昌、鄴、壽春）。

只要上述條件齊全的話，經由「謁見」或「會見」的方式，就會得到建言。雖然建設國都需要花費六個月的時間以及兩萬資金，不過還是有其價值的。

因此不管玩家利用的是皇帝或是國都，只要善加運用就能夠統一中國。

兵臨海角天涯之地



異族並非首次於VI代中出現，但是《三國志VI》卻設定了多達六種異族，可說是前所未有之舉。如果不能妥善應付這群率領精悍兵種的異族，便難以統一中國。

不可小覷的存在勢力

《三國志VI》中最大的特徵之一，就是異族的加入。整個遊戲共計有烏丸、山越、匈奴、羌、氐、南蠻等全部六種設定登場。他們最大的不同點就在於麾下統率的軍隊兵種，以及各具異族特色的武將面貌。

這些位於大陸邊界地帶的異族，時常會出其不意地攻打群雄與其相鄰的都市。他們部隊不能光用「強」來形容，只能說是「超強」。即使我方派出名將迎擊應戰，也不見得有必勝的把握，倒是先做好戰敗的心理準備是不會錯的。

各位可以從左頁的表格中清楚地了解，異族本身並未具有擴展領土的野心。當他們攻打都市後就會撤離，使其成為空白都市。因此當我方擁有數座都市時，即使有一座城池遭異族攻打失陷，還是可以先行撤退，待來日再行反攻。但由於群雄無法對異族施展外交或計謀等手段，因此一開始只有一塊領地，卻不幸與異族接壤的玩家，最好趁著異族還沒意氣勃發出兵攻打之際，先將其他都市攻佔下來，除此別無生機。

死不了的武將

異族的帳下經常有稱為「××武將」的部將存在，這種將領稱為「一般異族武將」，他既不會對玩家下戰書單挑，即使被斬殺還是會陸續不斷地出現。這是由於這些夷狄之區都是尚未開發的地方，因此不

●異族的特性

寡欲	不會擴展勢力範圍。即使攻下鄰近的都市，也會加以捨棄，使其成為空白都市。
只會動武	群雄無法對異族施展「外交」「計謀」等手段。另外進行交戰的時候，一般異族將領既不會戰敗被俘，也不會接受單挑。
力量無限	經常保有同等數量的兵力。
絕不滅亡	異族決不會滅亡，而且即使加以征服，有時候也會再獨立。當該都市沒有武將，兵力為零的時候，或者當主營與其之間的補給線中斷，就很容易獨立。即使留守士兵與將領駐防，尤其群雄人德越低就越容易獨立。

※所謂一般異族武將，就是指沒有固有名詞的異族武將，也就是像「烏丸王」「烏丸武將」這種說法。

異族名稱	兵種	主要的一般武將	相鄰	歷史相對的時空關係
烏丸	鐵騎兵	蹋頓、烏延 王同、丘力居 骨進、閻柔	北平 襄平	屬於中國北部（現河北、遼寧一帶）的異族，以騎兵為主力。東漢時經常作亂侵略，後來被曹操平定，納入自己的軍團下。
山越	山越兵	潘臨、尤突 費棧、黃亂	南海 吳	主要居住於中國南方（現湖南、江西、浙江、福建一帶）山岳地帶的異族。他們平日耕植於谷地，並懂得以銅鐵製作武器與農具。
匈奴	鐵騎兵	軻比能、劉豹 於夫羅、去卑 呼廚泉	晉陽 安定	中國北方（現內蒙古、山西、陝西一帶）的異族。其強大勢力曾經凌駕大漢帝國，分裂為南北分支後就勢衰了。遊戲中登場的是南匈奴。
羌	鐵騎兵	越吉、俄何燒戈 雅丹、徹里吉 迷當大王、柯吾	武都 天水	主要分佈於中國西部（現甘肅、青海、四川一帶）的異族，或是以遊牧為主的藏系民族，曾經多次於東漢末年造反作亂。
氐	蠻族兵	阿貴、千萬 苻健、強端	成都 梓潼	主要分佈於中國西部（現甘肅、青海、四川一帶）的異族，屬於藏系，以勇猛善戰知名。
南蠻	蠻族兵	兀突骨、沙摩柯 祝融夫人、木鹿大王 朵思大王、孟獲	交趾 建寧	分佈於中國西南方（現雲南、貴州一帶）的異族統稱，也叫做西南夷。劉備死後，曾經對蜀國發動叛亂，被諸葛亮平定。

為了兵員必須加以佔領

此外就如同表格中所註明的，一旦我方加以佔領，有朝一日異族還是會再起兵造反爭取獨立。特別是在後半段劇本的攻略上，如果採取越過南蠻進攻的路線將會有所風險，因為一旦南蠻獨立，造成補給線中斷的可能性就會很高。

如此說來，與異族交戰不是毫無益處可言嗎？其實倒也不盡是如此。如果玩家能夠將異族都市納入自己的統治下，就可以徵召強悍的兵種，屆時其他群雄麾下的一般步兵，根本就不是對手了。

像這樣勉強與異族交戰，感覺上似乎沒有什麼利益，但若玩家國力相當充足，還是可以試著攻打看看的，畢竟能夠獲得強力兵種這一點，就師出有名了。

論是群雄或是整個漢民族，都並不瞭解異族人有哪些將領。因此成為不死之身的這些異族武將，雖然能力無法成長，但取而代之的反而是高度的統率力與強大的武力。況且、他們所率領的兵種又強悍，可說是不可小覷的一股勢力。

東漢、三國時期的官位與爵位

金子　隆

東漢、三國中央最高長官的變遷

中國歷代王朝的官僚機構所列舉的官職名目，可說相當艱澀難懂。為什麼呢？因為即使是同樣職務性質的官職，也會經常被數度更名；另外還有些官名雖然名稱不變，經過改朝換代之後，也使其職務內容產生根本的變化。例如王爵與公爵也會因時代的不同，使其地位與價值產生相當的變動。在此，就先以東漢、三國時代的職務內容為基準，為各位解說官職與爵位的制度。

東漢中央政府的最高長官共有太尉、司徒、司空三人，統稱為「三公」。其中列為首席的太尉擔任軍事職務，第二位的司徒負責民政與人事，第三位的司空則專門輔佐司徒。三公之下還設有稱之為「九卿」的九位大臣，分別掌管政治的各大部門。九卿分別是太常（負責禮儀、相當現在的教育部長）、光祿勳（皇帝身邊的警戒護衛）、衛尉（宮中警備）、太僕（管理皇帝的車馬行程）、廷尉（擔任司法工作，相當相在的司法部長）、大鴻臚（負責接待外國朝貢使者，相當現在的外交部長）、宗正（掌管皇族的名簿）、大司農（負責財政，相當現在的財政部長）、少府（負責宮內衣食起居事宜）這九個人。當時三公九卿經常與皇帝一起隨行，並決定東漢的國家政策。也就是說，三公九卿就是中央政府正式的行政中樞。

然而實際上，此時政治的實權曾經一度轉移至尚書這樣的官職身上。原本尚書不過是皇帝身邊一名小小祕書罷了，但隨著皇帝將自己的意圖直接反映於政治的過程，使其權力逐漸大增。所以東漢雖然有三公的官制，但若無法兼任尚書的權限，就無法掌握政務實權，形同有名無實。例如東漢以司徒聞名的王允，就是因為本身兼任了尚書的長官「尚書令」，才能夠完全掌控民政的施為。不過儘管有名無實，三公本身的價值還是很高的，進而賣官時的價位也就相對高額。東漢靈帝（公元一六八～一八九年在位）因為昏庸無能，就曾經有過數次賣官之舉，當時曹操的父親曹嵩也耗費了一億錢買下太尉的官職。

一方面，為了設置較有名無實的三公更為高階的官位，使其就任成為名符其實的

最高權力者，遂出現許多新的嘗試。例如董卓就任相國後，便君臨三公之上，他焚燒洛陽城後遷都長安，繼而更名為太師，都顯示出其名實較三公更為有力。另外曹操將司徒更名為丞相、司空改稱御史大夫之後，自己也就任了丞相之位。這種更名的舉動，其中也包含改變有名無實的三公給予眾人印象的意圖。

經過東漢末年董卓與曹操等進行的嘗試，以及接下來三國時代的行政改革之後，中央最高長官的制度變得更加完備。當時共有丞相（魏國是相國）、太傅、太保、大司馬、大將軍等五人做為中央政府的最高長官，並且設置於三公之上。但是這五種官職並非同時設置，此外魏、蜀、吳相互的差異也很大。後來就任大司馬、大將軍的人當中，也有專門負責原本職務的軍事面，而不參與國家施政作為的。

首先魏國將太尉、司徒、司空定為常設職務，於明帝（公元二二六登基～二三九年）在位期間負責內政的職務。然而明帝死後，太尉司馬懿與大將軍曹爽遂位居三公之上，形成兩人專擅政務的局面。當司馬懿於公元二四九年發動政變打倒曹爽之後，就以太傅的職務獨攬政權。繼司馬懿之後的長子司馬師日後也擔任大將軍、繼任的其弟司馬昭最初雖然是大將軍，但滅蜀之後便晉昇為相國，較其父兄更為專擅獨斷。

接下來談論到的是蜀國，起初就任司徒的只有許靖，司空則並未設置，因此三公幾乎並不存在。諸葛亮於二二一年擔任丞相之職後，一直到二三四年病逝，實際上實施的可說是獨裁政權。諸葛亮的後繼者蔣琬最初曾經擔任大將軍，後來晉昇為大司馬，也是一手掌握了政務，蔣琬死後則改由費禕繼任大將軍並職掌政權。然而日後姜維雖然也擔任了大將軍，政治的實權卻已被宦官黃皓掌握於手中。

吳國最初也並未設置三公，而由顧雍、陸遜、步騭等陸續擔任丞相治理政事。皇帝孫權駕崩後，即位的皇帝孫亮還年少，遂由身為太傅的諸葛恪獨攬政權。後來身為皇族的孫峻發動政變扳倒諸葛恪，進而晉昇丞相掌握政治的實權。繼孫峻之後的堂兄孫綝，最初也是以大將軍之職專擅朝政，甚至逼迫孫亮退位改由孫休登基，後來他晉昇丞相之位後，卻被孫休所殺。日後能夠在東吳執政權之牛耳的實力派，遂從此不再出現，並且改以丞相執政為主。

就像上述一般，三國中不論哪個國家，都是以丞相、太傅、大將軍、大司馬等官職為執政的最高長官，以取代過去的太尉、司徒與司空。

近臣 光祿勳與中郎將

就日本天皇的體制而言，目前的日本也沒有相當九卿中「光祿勳」與「衛尉」這種官職的部長，而且就職務性質而言，也相當難以區別。此外不在九卿官職之中，但屬於同格的官職「執金吾」，其職務內容也同光祿勳、衛尉頗為類似，在此將就此三種官職的異同詳細說明。

首先要談論的執金吾相當於首都防衛總司令，因此平日便率領軍隊駐紮於首都。東漢末年袁紹等人對宮中宦官大肆屠戮之後，由丁原出任執金吾的職位。當時由西涼趕來洛陽的董卓，由於身邊只有三千多兵力，遂藉丁原義子呂布之手殺了丁原，

趁機奪取其兵力，獨攬了首都的軍事權。「三國演義」雖然描述董卓非常渴望能夠將呂布納入帳下，史實則記載董卓覬覦的是隸屬執金吾指揮下的首都警備部隊。

接著要談的衛尉，則是稱為皇宮警備隊長的官職。中國城市大多是以城牆構築圍建起來的，不過首都中還有再以內牆建造隔開的皇宮存在，例如日本的平城京與平安京就是模仿這樣的結構加以建造。衛尉既然負責皇宮的警備事務，自然也率領著軍隊。東漢末年歸順曹操的馬騰就曾經就任衛尉一職，後來因為長子馬超在西涼起兵造反，最後被曹操滿門抄斬。

至於光祿勳則是皇帝身邊的近臣，也是負責護衛皇帝的工作。不過和率領軍隊的執金吾與衛尉相較，光祿勳並無所屬的軍隊，相對的則是服侍於皇帝跟前，統率著當時以例行公事隨行皇帝的近侍「郎官」。郎官可說是高級軍官預備軍的漢代精英集團，他們附屬在皇帝身旁，衍生出私下的主從關係，並依能力的高低，可再出任更高的官職。像曹操、袁紹、袁術等人，都是由郎官的經歷展開日後的霸業。

郎官實質上還分屬至幾個部署當中，各部署的指揮官是稱為「中郎將」的官職，其中以五十歲以上的郎官所隸屬的五官中郎將為最高階，未滿五十歲的郎官則分屬左右中郎將，階級緊接其後。公元二二一年、曹操的次子曹丕擔任五官中郎將，並兼任了副丞相的職位，可說是唯一的例外。另一方面、隸屬虎賁中郎將指揮下的虎賁郎，則因為身為警備軍官、禁衛軍之故，大多是性質強烈善於武勇的壯漢。袁紹殺入宮中斬殺宦官之際，就是由當時的虎賁中郎將袁術率領部下進行大規模屠殺的。此外、還有隸屬羽林中郎將指揮下的羽林郎，因為身為侍衛兵而性質強悍，但是僅限於涼州、并州等出身的人可以擔任，涼州之虎董卓最初的官職就是羽林郎。

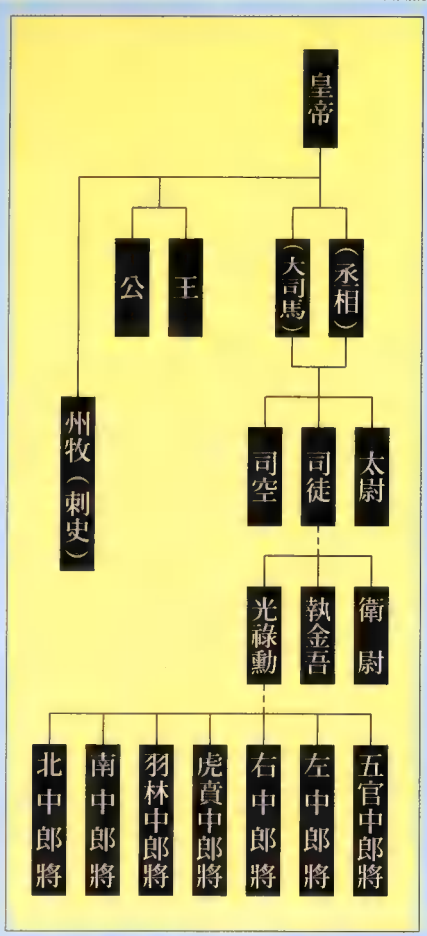
然而當黃巾之亂爆發之後，中郎將也隨之增加了新的任務於職責之中。當時朝廷就曾經派遣左中郎將皇甫嵩、與右中郎將朱雋率兵前往鎮壓黃巾賊。此時中郎將已經由統率皇帝身邊的高級官僚預備軍的既定職務，轉而變化為遠征軍的司令官了。

原本遠征軍的司令官都應該賜予「○○將軍」這樣的將軍稱號，但是東漢末年群雄割據前的當時，將軍的地位非常崇高，因此為了代替將軍的稱號，才給予階級較低的中郎將職稱吧。事實上、平定黃巾之亂立下汗馬功勞之後，皇甫嵩被任命為左車騎將軍，而朱雋也晉昇至右車騎將軍。

此外黃巾之亂發生之際，朝廷又設置了東、西、南、北四方位的中郎將（四中郎將），盧植就曾經出任北中郎將負責追討張角，直到他失勢之後，董卓又以東中郎將的身分參加了遠征。四中郎將的職務也如同遠征軍的司令官一樣，就像三國時代各自任命所謂征北將軍、征東將軍等職務，只是以中郎將代替罷了。後來這四中郎將的制度被曹操政權整合過後，及至魏晉時期才發展完備。曹操就曾經以程昱為東中郎將，負責鎮守兗州以防備東方徐州的劉備。後來曹操又以三子曹彰為北中郎將，遠赴北方征討異族烏丸；關羽包圍樊城的曹仁（當時任征南將軍）之時，曹操則以四子曹植為南中郎將，命其前往救援曹仁。因此、就像上述的例子所敘述的，

四中郎將的職務性質就是負責各方位的軍區司令官，不過就像南中郎將曹植與征南將軍曹仁之間的關係一樣，中郎將雖然也是具有方位軍事管轄權的將軍，但是一般說來，其階級還是較同方位的將軍為低。

有時候中郎將也會和其他中郎將一起統稱為「雜中郎將」，並授予軍區司令官的職權，就像將軍也會被賜予稱號似乎很強的「××將軍」一樣，中郎將中也有這種賜予各種雜號稱謂的雜中郎將，這一點尤其在東吳孫策、孫權時代的政權最為發達。為何這麼說呢？孫策和討逆將軍孫權兩人在赤壁之戰前，不過是被稱為討虜將軍的雜號將軍，如果想要賜予部下將軍的稱號，部下就會跟自己同階級，因此只好給予中郎將的職稱。赤壁之戰當時，孫權就曾經授予周瑜建威中郎將、程普盪寇中郎將的職務。赤壁之戰勝利之後，東吳進而平定了荊州，孫權才剛昇格為代理車騎將軍的職位，就把周瑜昇為偏將、程普昇為裨將，使其就任最低階級的將軍。另外劉備政權於赤壁之戰後，也初次採用任命諸葛亮為軍師中郎將的一般做法，此後並任命了諸多雜中郎將。



地方官 州刺史與州牧

接下來我們再來談談地方官的官職。東漢全國行政區共分為十三州，州下設郡、郡下則置縣。不過身為郡長官的郡太守，以及身為縣長官的縣令、縣長，都只是治理郡縣的民政官，相對的身為州長官的州刺史，不過是負責監察郡太守的監察官，地位也比郡太守來的低下。

及至公元一八八年，經由劉焉的建言，州刺史更名為州牧，位階與郡太守同格，可說進行了一次使州刺史轉變為治理州郡的職務改革。此後州的長官就以州刺史、州牧兩種名稱一起混用，職務性質則沒有差別，同樣都是治理整個州的民政官。不過改革成立之後，就官職形式上的地位來看，州牧還是在州刺史之上。例如陶謙原本是徐州刺史，因為致力貢獻財貨予朝廷，遂晉昇為州牧兼領安東將軍，並且被封為溧陽侯。劉表最初也是荊州刺史，後來拉攏李傕、郭汜，才得以晉昇為荊州牧

兼鎮南將軍，並受封為成武侯。像這樣由刺史晉昇為州牧的情況，被賜予將軍稱號並受封為侯的例子可說不少。此外、呂布自劉備手中奪走徐州後，也自稱徐州刺史，並曾經要求朝廷授予州牧的職位，但遭到曹操否決。

統治者、皇帝與王公

最後將就帝位與爵位做簡單的說明。中國歷史上目前得以確認為最古老王朝的是殷朝，當時推翻殷商的周統治者就已經稱為王了。周王隨後論功行賞，又賜予功臣族人與各地豪強領土並加封為諸侯，此時給予諸侯的爵位則計有公、侯、伯、子、男五個等級。及至周朝式微之後，擁有強大實力的諸侯便相互展開爭戰。到了戰國時代（公元前四〇三～前二二一年），有實力的諸侯就各自稱王了。

日後統一中國的秦始皇，為了給予無上尊嚴的統治者新的稱呼，就以新的皇帝稱謂取代舊日的王。秦始皇並未加封諸侯，而是以絕對權力者的姿態君臨天下，然而隨著他的死，各地也相繼爆發了叛亂事件，藉此抬頭的劉邦後來再度統一了中國大陸，建立了西漢王朝。雖然西漢的統治者也稱為皇帝，但推究秦朝失敗的原因，還是將族人功臣加封各地為侯。當時西漢的諸侯名稱只有王、侯兩種稱呼，有的王爵甚至統有數郡的廣大領地，侯爵則以一個縣為單位。起初功臣也被列封為王，但是後來基於「非劉氏者不王」的劉邦遺訓，遂改為只有劉氏一族封王。東漢雖然也承襲了這個制度，不過和西漢相較之下，此時諸侯的領地已經變得很小。王的領土最多也不過一郡，甚至還有許多侯爵封至縣下的鄉與鄉下的亭（例如關羽受封為漢壽亭侯，漢壽就是一個亭，也就是說不過是以一個聚落為領地罷了）。

曹操考慮奪取東漢政權自立時，曾經思及將近四百年的大漢帝國威信業已深植，因此無法唐突稱帝。而且本身並非劉氏，如果稱王的話，必然會招來世人的反對。因此最後他參考周朝五爵的制度，自封為王以下侯以上的公。公元二一三年、曹操正式晉昇為魏公，其領地多達十郡，比其他王侯統有的還要寬廣，階級在王侯之上的事實已經很明顯了。公元二一六年、曹操又從魏公這個既成的事實再次飛躍晉昇為魏王，登上皇帝之位就只差一步了。到了公元二二〇年曹操死後，曹丕先繼任為魏王，並越過了最後一道倫理的防線，迫使東漢獻帝禪讓帝位，登基成為魏文帝，完成了從大漢帝國邁向魏國的朝代交替。像這樣迎奉前代的皇帝做為大義名份，並在這道護身符下，如同幼蟲蠶食般地成長，由公國發展為王國，最後再破繭而出變為成蟲，以建立新的王朝，這種改朝換代的形式，曹操與曹丕可說是始作俑者。甚至直到北宋，中國歷代王朝主要都還是以這種形式不斷地進行朝代替換。

（金子　隆）

地【之卷】

瞭解中國全土的地形

做為戰略經營的基礎，並衍生無數舞臺演出的戰場《也就是都市城池，若將《三國志Ⅵ》中登場的異族都市涵括在內計算的話，總計共有五十一座都市。本章將就各都市的攻城戰地圖與各項資料，以歷史及遊戲設計特徵等角度，為各位詳加介紹。

都市才是一切的根源

即使擁有軍事力，如果沒有足以支持軍事力的經濟力量，平常無法維持國家營運，更遑論靈活利用。因此不論是金錢、權力、名聲，這所有一切的根源就在都市。讓我們來壓制所有的都市吧！

《三國志Ⅵ》中共有五十一座都市，其中有六座都市是異族的主營。

在「地」之卷這部份，我們將介紹所有五十一座都市的富饒度與連接路線關係，就每個都市為各位詳細解說。

在都市名稱下方的「人口」「開發」「商業」「治安」，是採劇本一至劇本六開始進行時的平均數值，一切都是以此做為相對比較的基礎。其中最高等級為S、最低則為D。

「徵兵可能」表示可在該都市徵募的兵種。

另外以都市俯瞰圖為中心擺設的欄位，則會顯示與該都市相連的所有都市。都市名稱下方的「攻」「迎」則代表戰場的地勢。其中「攻」代表攻打對方都市時，守方迎戰我方的野戰場地勢；「迎」則表示迎擊攻打過來的敵軍時，進入的野戰場地勢。若是三國志迷們熟悉的戰場，會以（）的記號標示其名稱。

至於都市資料一覽表的「開發、商業值」欄位中，以／記號區隔開來的分母數值，則代表上限值。例如「治安」的上限，一律是一百。

●注音符號快速檢索都市資料表

ㄅ～ㄈ		
北平	幽州	P.100
北海	青州	P.105
平原	冀州	P.104
濮陽	兗州	P.109
ㄉ～ㄌ		
氐		P.149
天水	雍州	P.117
南皮	冀州	P.102
南蠻		P.148
南海	交州	P.142
零陵	荊州	P.115
廬江	揚州	P.140
洛陽	司隸	P.115
ㄍ～ㄏ		
桂陽	荊州	P.134
會稽	揚州	P.138
河內	司隸	P.114
漢中	益州	P.121
ㄐ～ㄒ		
薊	幽州	P.101
交趾	交州	P.143
建業	揚州	P.136
建寧	益州	P.126
晉陽	并州	P.106
江陵	荊州	P.130
江夏	荊州	P.135
江州	益州	P.124
譙	豫州	P.122
羌		P.146
西涼	涼州	P.119
下邳	徐州	P.107
小沛	徐州	P.108
新野	荊州	P.128
襄平	幽州	P.99
襄陽	荊州	P.129
許昌	豫州	P.111
匈奴		P.145
ㄓ～ㄙ		
柴桑	揚州	P.141
陳留	兗州	P.110
長沙	荊州	P.131
長安	雍州	P.116
成都	益州	P.123
壽春	揚州	P.139
山越		P.147
汝南	豫州	P.113
梓潼	益州	P.122
一～ㄦ		
鄴	冀州	P.103
烏丸		P.144
吳	揚州	P.137
武都	益州	P.142
武陵	荊州	P.133
宛	荊州	P.127
永安	益州	P.125
安定	雍州	P.118

幽州
1

襄平

東北端的袋狀都市

東漢幽州遼東郡的首府所在。

遼東太守公孫度趁東漢末年戰亂之際，於襄平自立，此後其子公孫康、其弟公孫恭繼承太守的地位，形式上雖然臣屬於魏國，事實上勢力早已伸展至遼東半島，遂以遼東王的身分君臨此地。

公孫康之子公孫淵自叔父手中奪走太守的寶座之後，便明目張膽地露出反魏的姿態，於公元二三七年擊敗魏國幽州刺史毋丘儉，並自稱為燕王。然而翌年魏國派遣前來討伐的司馬懿所率領的討伐軍，很快地就包圍了襄平城，最後擊敗公孫淵平定了遼東。

◆

劇本一至三、以及劇本六為空白都市。劇本四、五則如史實記載一般，由公孫一族君臨此地，是能夠進行朔北貿易的地方（劇本七無法進行）。

由於相連都市只有北平與烏丸，乍看下似乎是適合發展內政的都市，但是同時它也是經常會受到烏丸威脅的不佳地點。此外朔北交易雖然頗吸引人，但城市重要度較低。



46.烏丸

攻 平原地形（白狼山）
迎 平原地形

2.北平

攻 平原地形
迎 平原地形

人口	D
攻擊	C
防禦	D
速度	C
兵種	步兵 騎兵

	支配勢力		人口	農發	商業值	技術	武將數	兵士數						
	群雄	太守						步兵	騎兵	山岳	水軍	弩兵	戰騎兵	工兵
劇本一	–	–	1120	28／120	28／80	53	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本二	–	–	1180	29／	29／	57	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本三	–	–	1250	35／	35／	54	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本四	公孫度	公孫度	1330	41／	42／	75	2	21	80	–	–	–	–	–
劇本五	公孫康	公孫康	1430	47／	45／	79	2	49	76	–	–	–	–	–
劇本六	–	–	1540	51／	49／	60	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本七	曹叡	公孫淵	1800	60／	56／	77	5	75	115	–	–	–	–	–

幽州 2

北平

面對烏丸族的最前線都市

此處為東漢幽州右北平郡，位於烏丸的勢力範圍內。

東漢末年的時候，右北平烏丸的首領烏延自稱汗魯王。公元一八七年，張純與烏丸的丘力居聯手殺害右北平太守等人起兵作亂，公孫瓚奉命討伐追擊張純。經幽州牧劉虞下令，公孫瓚遂率領步騎協同的一萬名部隊，鎮守右北平防範烏丸。

日後擊敗公孫瓚、取得幽州統治權的袁紹則賜予烏延單于的稱號，改採懷柔的政策。

劇本四以後，周遭都市也會逐漸被特定群雄壓制，因此就戰略上而言，可說是面對烏丸的最前線都市。

能夠進行朔北交易的利點雖然引人，但是資金大部份用於徵募士兵防備烏丸，反倒令人覺得可惜。如果經濟力尚有餘裕，並且沒有意圖與烏丸正面交鋒，倒是可以放任北平成為空白地，做為兩者間的緩衝地帶。



46.烏丸
攻 平原地形（白
迎 平原地形

1.襄平
攻 平原地形
迎 平原地形

3.薊
攻 平原地形
迎 平原地形（易京）

4.南皮
攻 平原地形
迎 平原地形（易京）

人口	D
農業	B
商業	C
治安	B
徵兵地區	步兵 騎兵

	支配勢力		人口	耐久值	城壁值	防衛	武將數	兵士數						
	開始時	終了時						步兵	騎兵	山岳	水軍	攻城兵	弓騎兵	海賊兵
劇本一	公孫瓚	公孫瓚	940	19／140	23／100	77	5	20	71	–	–	–	–	–
劇本二	公孫瓚	公孫瓚	990	19／	26／	88	6	16	75	–	–	–	–	–
劇本三	公孫瓚	公孫瓚	1040	26／	29／	85	4	20	84	–	–	–	–	–
劇本四	袁紹	審配	1100	27／	37／	78	1	18	90	–	–	–	–	–
劇本五	曹操	曹休	1180	34／	30／	70	2	40	62	–	–	–	–	–
劇本六	曹操	公孫恭	1260	40／	36／	78	2	40	81	–	–	–	–	–
劇本七	曹叡	徐邈	1460	49／	40／	78	2	31	61	–	–	–	–	–

幽州
3
薊

人口 E
開發 B
商業 B
治安 B
武將可能 步兵 騎兵

曾經是燕國故都的城市

東漢幽州刺史的施政所在，與幽州廣陽郡的首府，也就是幽州的中心區域。

此處也是戰國七雄之一的燕國故都，相當於現在中國首都的北京一帶。曹魏時期似乎經常以此地做為征北將軍的駐地。

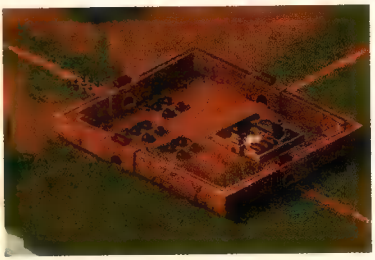
東漢末年、幽州牧劉虞曾經赴任該地，一面對烏丸宣揚德義，一面施行良政。當公孫瓚於界橋敗於袁紹之手後，便在薊城東南方構築一座小城，和劉虞展開對峙。雙方交戰結果劉虞戰敗，最後於薊城的市場梟首示眾。

乍看下似乎不是重要的都市，但是如果勢力發展到某種程度，在戰略上還是具有連接薊與晉陽補給線的重要意義，並成為連接東北地區與中央地帶的路徑之一。

此地擁有幽州三都市中最大的城市規模，並可進行朔北交易，即使儘早攻下也不會有什麼損失。

8.晉陽
攻 平原地形
迎 平原地形

2.北平
攻 平原地形（易京）
迎 平原地形



4.南皮
攻 平原地形
迎 平原地形

	支配勢力		人口	開發值	商業值	治安	武將數	兵士數						
	城主	太守						步兵	騎兵	山岳	水軍	蠻族兵	戰騎兵	山越兵
劇本一	劉焉	劉焉	1000	16／140	34／140	53	5	45	30	–	–	–	–	–
劇本二	劉虞	劉虞	1040	18／	36／	80	3	30	41	–	–	–	–	–
劇本三	公孫瓚	田楷	1080	19／	40／	81	2	18	70	–	–	–	–	–
劇本四	袁紹	袁熙	1180	25／	50／	80	2	40	52	–	–	–	–	–
劇本五	曹操	郭嘉	1250	31／	44／	71	3	44	52	–	–	–	–	–
劇本六	曹操	楊祚	1320	38／	49／	73	2	42	54	–	–	–	–	–
劇本七	曹叡	陳矯	1490	50／	53／	86	2	44	30	–	–	–	–	–

冀州
4
南皮

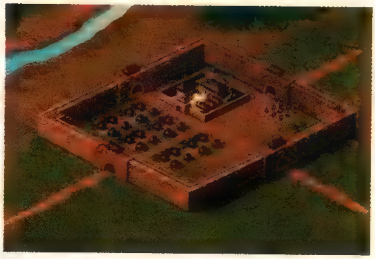
東北地區最重要的都市

東漢冀州渤海郡的首府。即使到了魏晉，仍然是渤海郡的行政中心所在。

渤海郡在東漢的時候，曾經是擁有百萬以上人口的大郡。公元一八九年，被董卓任命為渤海太守的袁紹應曹操的檄文，於南皮舉兵揭起打倒董卓的大旗。從此以來渤海便成為袁氏的重要據點，袁紹於官渡戰敗憤死後，則成為長子袁譚的根據地。趁袁氏內亂首先擊破袁尚、並進而攻下鄴城的曹操，於公元二〇五年接著包圍南皮展開攻擊，最後獲勝利斬殺了袁譚與其參謀郭圖，完成平定冀州的大業。◆

此地為東北地區的中心都市。除了相鄴都市多達五個之外，人口也是周遭最高等級的，當然開發與商業的上限值也很高。此外都市規模達到第三級，經常有商人在此進出交易。

由於張角與袁紹都是擁有龐大勢力與背景的群雄，如果玩家扮演其周遭相鄰的角色，他們必然會成為最大的阻礙。不過同樣的若能壓制南皮的話，經營東北將更為輕而易舉。



3.薊
攻 平原地形
迎 平原地形

2.北平
攻 平原地形（易京）
迎 平原地形

5.鄴
攻 平原地形（界橋）
迎 平原地形

6.平原
攻 平原地形
迎 平原地形

7.北海
攻 平原地形
迎 平原地形

人口	A
開發值	B
商業值	B
治安	A
武將數	步兵

	支配勢力		人口	開發值	商業值	治安	武將數	兵士數						
	群雄名	太守						步兵	騎兵	山兵	水軍	弓兵	輕騎兵	山越兵
劇本一	張角	程遠志	2750	32／140	61／160	95	2	250	–	–	–	–	–	–
劇本二	袁紹	袁紹	2890	33／	59／	81	12	253	–	–	–	–	–	–
劇本三	袁紹	袁紹	3040	42／	65／	83	9	148	–	–	–	–	–	–
劇本四	袁紹	袁紹	3230	48／	77／	84	7	307	–	–	–	–	–	–
劇本五	曹操	曹純	3460	41／	63／	74	2	192	–	–	–	–	–	–
劇本六	曹操	張燕	3710	47／	64／	77	2	198	–	–	–	–	–	–
劇本七	曹叡	滿寵	4310	56／	66／	83	2	82	–	–	–	–	–	–

冀州
5
鄴

曹操統一華北的據點都市

東漢冀州刺史的行政所在，也是冀州魏郡的首府。

袁紹自公元一九一年由韓馥手中奪取冀州牧的官職後，就以鄴做為主營所在。袁紹死後，也成為後繼者袁尚的主營。

公元二〇四年袁尚發兵攻打平原的袁譚，曹操則包圍只剩下審配留守的鄴城，最後以水攻的計策加以攻陷。此後鄴城便成為晉昇冀州牧的曹操統一華北的主營，他並於二一〇年在此地建造了銅雀台。

後來曹操以鄴城此地做為魏國的國都，於二一三年晉昇為魏公，又於二一六年被封為魏王。◆

此地是幽州、冀州、青州等東北地區中最大的都市。都市規模竟達四級，治安從一開始的時候就很高，此點也是相當引人的地方。

不過由於本身相連的其他都市多達六座，如果以此地進行遊戲的話，靈活巧妙的外交手段將是致勝的關鍵。附帶一提的是，官渡就在鄴城的南側，當玩家由此攻打許昌遭敵軍迎擊時，就成了「官渡之戰」了。



8.晉陽
- 買 平原地形（壺關）
- 連 平原地形

4.南皮
- 買 平原地形
- 連 平原地形（界橋）

16.河內
- 買 平原地形
- 連 平原地形

6.平原
- 買 平原地形
- 連 平原地形（界橋）

13.許昌
- 攻 平原地形（官渡）
- 連 平原地形

11.濮陽
- 攻 平原地形（白馬）
- 連 平原地形

	人口	B
	技術	A
	治安	B
	城防	A
	訓練	步兵

	主要執政		人口	城防值	治安度	市民	人材數	兵士數						
	內政官	太守官						步兵	騎兵	山兵	水軍	衝車隊	投石隊	
劇本一	張角	高昇	2140	35／180	40／160	98	2	141	—	—	—	—	—	—
劇本二	韓馥	韓馥	2250	30／	38／	75	4	118	—	—	—	—	—	—
劇本三	袁紹	顏良	2370	37／	42／	81	6	90	—	—	—	—	—	—
劇本四	袁紹	文醜	2520	43／	52／	74	6	241	—	—	—	—	—	—
劇本五	曹操	田疇	2700	46／	45／	79	2	163	—	—	—	—	—	—
劇本六	曹操	曹丕	2890	58／	75／	88	6	265	—	—	—	—	—	—
劇本七	曹叡	夏侯玄	3360	71／	80／	90	2	80	—	—	—	—	—	—

冀州
6
平原

與劉備淵源頗深的小都市

東漢青州平原郡的首府。到了魏晉則轉屬冀州，領域也受到變更，但首府仍然是平原縣。

曾經在公孫瓚帳下立下戰功的劉備為了牽制袁紹，而被任命為平原的代理縣令，後來更晉昇為平原郡的長官。劉備日後就是從此地出兵救援徐州牧陶謙的。

後來平原也納入了袁氏的統治範圍。袁紹死後，袁譚據守平原，幾度守住了成為袁紹繼承人的弟弟袁尚的攻擊。然而曹操攻陷鄴城後，袁譚便不戰而逃棄守平原，並退入南皮做最後的頑抗。◆

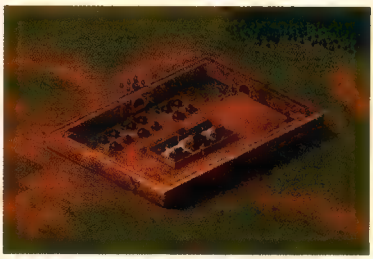
劇本二的時候是群雄劉備的主營據點。想必有許多玩家一定會不加思索地就選擇耳熟能詳的劉備、關羽、張飛等人。

此地治安度雖高，但開發商業值較低，都市的規模只達一級，像這樣沒多大吸引力的都市，周遭尚有三座都市相鄰，是連接北海與鄴城的必經路徑，因此勢必會成為東北勢力攻打鄴城時的重要據點。

人口 C
開墾 C
商業 C
治安 A
出現武將 步兵

4.南皮
攻 平原地形
避 平原地形

7.北海
攻 平原地形
避 平原地形



5.鄴
攻 平原地形（界橋）
避 平原地形

	支配勢力		人口	開墾值	商業值	治安	出將數	出士官						
	所屬君主	太守名						步兵	騎兵	山賊	水賊	黃巾兵	山賊兵	
劇本一	張角	張角	1930	42／100	38／100	94	3	190	—	—	—	—	—	—
劇本二	劉備	劉備	2030	40／	39／	72	5	72	—	—	—	—	—	—
劇本三	袁紹	袁譚	2130	44／	43／	79	7	121	—	—	—	—	—	—
劇本四	袁紹	沮授	2260	50／	49／	82	2	221	—	—	—	—	—	—
劇本五	曹操	王粲	2420	42／	42／	71	2	120	—	—	—	—	—	—
劇本六	曹操	閻圃	2590	47／	48／	79	1	218	—	—	—	—	—	—
劇本七	曹叡	王基	3010	53／	53／	83	2	92	—	—	—	—	—	—

青州
7

北海

治安良好讓人心安的都市

隸屬東漢的青州渤北海國，首府為劇縣。

公元一八九年、被董卓任命為行政首長的孔融，修復此地遭到青州黃巾賊蹂躪破壞的市容，並且修建學塾施以善政。日後他於郡內的都昌遭到黃巾賊管亥的包圍，遂派遣太史慈向劉備求援，最後因為劉備援軍的到來才逃過一劫，這段逸話可說最為有名。

公元一九六年、袁譚攻擊北海。孔融隻身逃離此地，北海遂納入袁譚的統治下。

公元一九八年、打敗呂布的曹操為了與袁紹對決，便任命孫觀為太守坐鎮此地防範袁軍，並任命臧霸為青州刺史，將攻打袁譚領地的任務委任於他。

開發商業值的上限很高，城市規模高達三級，相鄰都市僅有三座也相當引人，人口過少是其不利之處。

此地由強大勢力的群雄統治的情況較多，劇本二～三則是弱小群雄的孔融主營。由於北海是連接冀州與徐州的交通要道，因此捲入戰火不過是時間早晚的問題，不過在野潛伏的太史慈與周倉若能拔擢的話，也許還有希望吧？



4.南皮
攻 平原地形
迎 平原地形

9.下邳
攻 平原地形
迎 平原地形

6.平原
攻 平原地形
迎 平原地形

人口 E
C
B
治安 A
步兵

	主配能力		人口			治安		兵數						
劇本一	張角	張寶	810	36／120	32／160	93	3	80	—	—	—	—	—	—
劇本二	孔融	孔融	850	35／	33／	83	2	85	—	—	—	—	—	—
劇本三	孔融	孔融	890	39／	38／	89	1	88	—	—	—	—	—	—
劇本四	袁紹	袁譚	950	46／	47／	88	4	100	—	—	—	—	—	—
劇本五	曹操	臧霸	1020	50／	45／	78	3	94	—	—	—	—	—	—
劇本六	曹操	臧霸	1090	48／	51／	78	2	101	—	—	—	—	—	—
劇本七	曹叡	呂虔	1260	57／	55／	84	2	64	—	—	—	—	—	—

并州
8

晉陽

對抗北方異族的防衛據點都市

東漢并州刺史的行政中心，也曾經是并州太原郡的首府。它也是戰國七雄中的趙國早先做為國都的所在，位置相當於現在山西省會的太原一帶。從西漢到東漢，可說一直做為對抗北方遊牧民族侵擾的防衛據點。

袁紹稱霸河北之後，派遣外甥高幹前往晉陽治理并州。曹操攻陷鄴城後，高幹也隨著請降，就這樣被任命為并州刺史。

但是當高幹聽說曹操出兵征討烏丸的時候，又趁機舉兵叛亂，最後於公元二〇六年為曹軍所敗，并州至此終告平定。

從資料上看來，晉陽屬於各項屬性都相當平均的都市，其好處在於可進行朔北交易。不過麻煩的是此處與匈奴接壤，所以交易的優點也相形失色了。

但再怎麼說，此處連接薊城的路線畢竟還是連接中央與東北地方的重要路徑，因此它的重要性就在於勢力能夠由此大幅延伸。

◆



47.匈奴
攻 平原地形
避 平原地形

3.薊
攻 平原地形
避 平原地形

16.河內
攻 平原地形
避 平原地形（壺關）

5.鄴
攻 平原地形
避 平原地形（壺關）

	E
	C
	C
	B
	步兵 騎兵

	支配勢力		人口	開墾值	商業值	治安	徵兵數	兵士數						
	群雄名	太守名						步兵	騎兵	弓兵	水軍	特殊兵1	特殊兵2	特殊兵3
劇本一	丁原	丁原	830	38／100	43／120	72	3	20	67	－	－	－	－	－
劇本二	－	－	870	42／	41／	61	－	－	－	－	－	－	－	－
劇本三	楊奉	楊奉	910	45／	44／	75	2	20	71	－	－	－	－	－
劇本四	袁紹	高幹	970	51／	50／	70	3	12	80	－	－	－	－	－
劇本五	曹操	張燕	1040	53／	43／	73	2	40	61	－	－	－	－	－
劇本六	－	－	1110	55／	47／	62	－	－	－	－	－	－	－	－
劇本七	－	－	1290	60／	51／	67	－	－	－	－	－	－	－	－

徐州
9

下邳

連接南北沿岸的都市

東漢、魏晉時期徐州下邳國的首府。

公元一九四年陶謙死後，統治徐州的劉備便以下邳為主營。但後來與袁術於淮陰對峙的時候，因為下邳守將曹豹的叛變，使得呂布佔據了此城。雖然雙方曾經一度和解，呂布隨後卻又攻擊劉備，將之擊敗並佔領徐州，進而以下邳為主城。

曹操消滅呂布之後，劉備殺害徐州刺史車冑奪取了徐州，並派遣關羽防守下邳。不過在曹軍的猛攻之下關羽被俘，下邳與徐州便這樣納入曹操的統治範圍。

◆

就地理位置而言，此地是連接北（青州、冀州等）與南（揚州）的重要地點，可說是相當重要的戰略據點。

人口雖然稀少，但是開發商業的上限值頗高，都市規模也有三級。商人經常往來此地，埋藏的人才也很豐富，可說是非常值得經營的都市。



10.小沛
- 城 平原地形
- 道 平原地形

7.北海
- 城 平原地形
- 道 平原地形

41.壽春
- 城 平原地形
- 道 平原地形

38.建業
- 城 湖沼地形
- 道 平原地形

	人口	開發度	治安度	兵糧	兵士數
					D
					A
					B
					A
					步兵

	太守名	人口	開發度	治安度	兵糧	兵士數	步兵	弓兵	騎兵	水軍	衝車	投石	工兵
劇本一	孫堅	1430	51／180	42／140	83	7	120	–	–	–	–	–	–
劇本二	陶謙	1500	49／	43／	78	4	121	–	–	–	–	–	–
劇本三	劉備	1580	24／	38／	91	7	124	–	–	–	–	–	–
劇本四	曹操	1680	29／	42／	80	5	126	–	–	–	–	–	–
劇本五	–	1800	37／	48／	67	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本六	–	1930	44／	52／	65	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本七	曹叡	2240	58／	60／	86	2	154	–	–	–	–	–	–

徐州
10

小沛

劉備三番兩次駐紮的都市

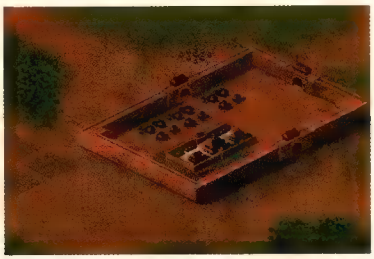
小沛為東漢豫州沛國的沛縣。由於為了區分沛國（沛郡），故以「小」字稱呼。漢高祖劉邦於沛縣舉兵反秦，遂而稱為沛公之逸聞最為有名。不過小沛卻不是沛國或豫州的首府。

或許因為此地位於面對曹操的最前線位置，因此小沛遂成為與劉備淵源頗深的都市。一度投靠陶謙之下的劉備，後來就被任命為豫州刺史，駐紮於小沛。和呂布議和之後也曾經一度駐防於此地，弒殺車冑從曹操手中奪取徐州之後，也是駐屯於小沛。

不過到了公元二〇〇年，劉備終於為曹操所敗，逃往袁紹的陣營尋求庇護。◆

城池的規模只有一級，開發與商業值則意外地高。

相鄰都市共有五座，周遭大多是不容小覷的群雄，想要順利地展開攻略，必須考驗玩家的外交手腕。劇本三的時候，呂布將會在濮陽登場，玩家必須特別留心。



12.陳留
攻 平原地形
迎 平原地形

11.濮陽
攻 平原地形（定陶）
迎 平原地形

14.譙
攻 平原地形
迎 平原地形

41.壽春
攻 平原地形
迎 平原地形

9.下邳
攻 平原地形
迎 平原地形

人口	E
開墾	B
商業	C
治安	B
徵兵可能	步兵

	支配勢力		人口	開墾值	商業值	治安	太守數	兵士數						
	君主	太守						步兵	騎兵	山越	水軍	豪族兵	黃巾兵	山賊兵
劇本一	陶謙	陶謙	880	30／160	31／120	78	4	85	—	—	—	—	—	—
劇本二	陶謙	曹豹	930	31／	32／	71	4	63	—	—	—	—	—	—
劇本三	劉備	關羽	980	19／	27／	88	5	88	—	—	—	—	—	—
劇本四	曹操	夏侯淵	1040	19／	33／	75	7	85	—	—	—	—	—	—
劇本五	—	—	1110	29／	40／	66	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本六	曹操	曹洪	1190	38／	48／	78	3	91	—	—	—	—	—	—
劇本七	曹叡	夏侯威	1380	50／	54／	87	3	128	—	—	—	—	—	—

兗州
11
濮陽

呂布與曹操展開對峙的都市

東漢、魏國時的兗州東郡首府。

東郡太守橋瑁曾一度參加反董卓聯軍，後來遭兗州刺史劉岱殺害。繼任的東郡太守王肱由於無法守住黑山賊的侵襲，遂由曹操親自出陣於濮陽擊敗反賊。

公元一九一年，曹操被袁紹任命為東郡太守，遂以此地為最初的主營。到了青州黃巾賊降服後的一九四年，曹操出兵攻打陶謙之際，陳宮竟反叛曹操奉迎呂布進入兗州。呂布當時駐紮於濮陽與曹操展開對峙，但因蝗害為禍甚烈糧食歉收，兩軍遂分別退兵。

◆

就這個都市的重點而言，還是劇本三呂布登場的時候最有意思。當時此地被曹操（陳留）、袁紹（鄴）、劉備（小沛）等具有實力的群雄包圍，舞臺可說壁壘分明，因此希望玩家能夠充份表現一番。

此外當鄰接都市攻打此地使得我方被迫迎擊應戰時，也會出現有名的古戰場。例如由鄴城攻打過來會出現「白馬之戰」，由小沛、陳留攻打過來則是「定陶之戰」。



5.鄴
攻 平原地形
迎 平原地形（白馬）

10.小沛
攻 平原地形
迎 平原地形（定陶）

12.陳留
攻 平原地形
迎 平原地形（定陶）

	太守	人口	開發值	商業值	治安	訓練	兵數						
							步兵	騎兵	山兵	水軍	輕裝兵	輕騎兵	山砲兵
劇本一	橋瑁	橋瑁	1020	18／160	30／120	70	2	90	–	–	–	–	–	–
劇本二	橋瑁	橋瑁	1070	19／	31／	80	1	102	–	–	–	–	–	–
劇本三	呂布	呂布	1120	19／	33／	71	10	101	–	–	–	–	–	–
劇本四	袁紹	顏良	1190	26／	41／	77	4	98	–	–	–	–	–	–
劇本五	曹操	曹洪	1280	30／	47／	80	3	124	–	–	–	–	–	–
劇本六	曹操	賈逵	1370	40／	53／	81	2	136	–	–	–	–	–	–
劇本七	曹叡	賈逵	1590	51／	59／	90	2	147	–	–	–	–	–	–

兗州
12

陳留

曹操為了征討董卓而舉兵的都市

東漢兗州陳留郡的首府。

公元一八九年，從董卓帳下逃出的曹操回到了陳留，他散盡家產招兵買馬，進而舉兵討伐董卓。

當時陳留太守張邈是曹操的至友，也是立即率先加入反董卓聯軍的人物。但是一九四年的時候，曹操發兵攻打陶謙之際，張邈卻與陳宮等人舉兵謀反背叛曹操，奉迎呂布進入了兗州。

不過曹操翌年就奪回了兗州諸城，張邈則在前往袁術陣營求援的途中，被部下所殺，於是陳留與兗州就這樣納入曹操的統治下。◆

如史實記載的一般，劇本二以後都是在曹操的勢力範圍下（劇本七是曹叡）。而且這個地區附近的都市幾乎都是處於這樣的狀態，都市相連的關係也很複雜，共有五座都市相鄰。

相反地，此處也同樣具有很難被切斷補給線的存在意義，可說是補給線難以切斷的地區。



13.許昌
攻 平原地形
迎 平原地形

11.濮陽
攻 平原地形（定陶）
迎 平原地形

15.汝南
攻 平原地形
迎 平原地形

14.譙
攻 平原地形
迎 平原地形

10.小沛
攻 平原地形
迎 平原地形

	D
	B
	C
	A
	步兵

	主要能力		人口	開墾率	商業率	士氣	起始月	兵士數						
	都市長	太守長						合計	騎兵	山賊	水軍	豪族兵	戰車兵	山賊兵
劇本一	張角	張梁	1370	38／160	33／120	91	3	122	—	—	—	—	—	—
劇本二	曹操	曹操	1440	39／	34／	91	10	105	—	—	—	—	—	—
劇本三	曹操	曹操	1510	45／	38／	80	13	141	—	—	—	—	—	—
劇本四	曹操	曹洪	1600	49／	42／	80	10	144	—	—	—	—	—	—
劇本五	曹操	程昱	1720	56／	46／	88	4	165	—	—	—	—	—	—
劇本六	曹操	劉曄	1840	64／	54／	84	2	172	—	—	—	—	—	—
劇本七	曹叡	孫禮	2140	69／	60／	91	2	192	—	—	—	—	—	—

豫州
13

許昌

曹操的軍事據點都市

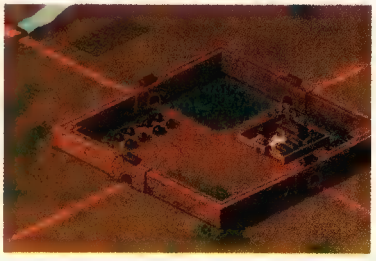
隸屬東漢的豫州潁川郡，原本被稱為許縣。

公元一九六年，奉迎獻帝的曹操基於東漢首都洛陽荒廢，為了獨佔獻帝這個大義名份，遂以許縣為新的國都。同年曹操又在許都一帶展開屯田兵制，使得日後的軍糧徵收更容易取得。此地直到袁紹被滅為止，一直是曹操的主營。附帶一提的是，曹操將主營轉移至鄴城之後，獻帝仍然一直居住許都，直到東漢滅亡為止。

曹丕於公元二二〇年即位為魏文帝後，翌年聽從「魏以許昌」的預言，遂將許縣改名為許昌。

◆

都市規模起初為四級，人口與開發的上限值則異常地高。此地人才也相當豐富，從劇本四～五，一開始就是帝都，當然此地也是商人經常聚集的地方。如果說「奪取此地便可君臨天下」一點也不為過，許昌無疑將是最重要的都市，不過劇本三的時候，此地竟然還是空白都市，不知誰才能夠有幸奪取此地！



17.洛陽
攻 平原地形（虎牢關）
迎 平原地形

5.鄴
攻 平原地形
迎 平原地形（官渡）

29.宛
攻 平原地形
迎 平原地形

12.陳留
攻 平原地形
迎 平原地形

15.汝南
攻 平原地形
迎 平原地形

14.譙
攻 平原地形
迎 平原地形

	A
	A
	B
	B
	步兵

	張角	管亥	3460	43／200	40／160	92	2	142	–	–	–	–	–	–
劇本二	–	–	3640	41／	38／	53	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本三	曹操	夏侯惇	3830	44／	44／	78	11	205	–	–	–	–	–	–
劇本四	曹操	曹操	4070	56／	68／	89	12	225	–	–	–	–	–	–
劇本五	曹操	曹操	4360	70／	77／	89	12	401	–	–	–	–	–	–
劇本六	曹操	曹操	4670	78／	88／	88	4	359	–	–	–	–	–	–
劇本七	曹叡	司馬昭	5420	89／	96／	93	4	289	–	–	–	–	–	–

豫州
14
譙

曹操一族的出身地

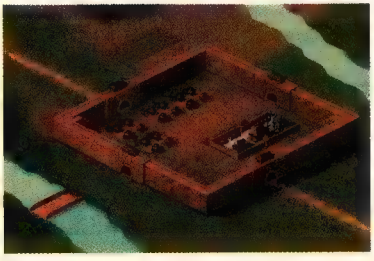
東漢豫州刺史的行政中心，隸屬豫州沛國。魏晉時期不再是刺史的行政中心，但取代成為豫州譙郡的首府。公元一九〇年時、豫州刺史孔岫曾經於此參加反董卓聯軍。

譙是曹操的出身地，也是同為一族的曹氏與夏侯氏的故鄉，因此在魏國時期成為五都之一（其餘的四都是長安、許昌、鄴、洛陽）。

曹操於赤壁戰敗後，便在譙大舉訓練水軍，並前往對東吳的最前線合肥。此後譙便成為對吳遠征的重要據點，扮演著魏國水軍根據地的角色。◆

此處雖然離許昌不遠，都市的戰略性卻大幅滑落。都市規模雖然只有二級，不過其他屬性則在全國的標準左右。

此地在劇本一與二是孔岫的主營。但由於麾下沒有武將，相鄰都市又多達五個，因此所處位置似乎早晚會被其他群雄取代。建議玩家最好先下手為強！



12.陳留
攻 平原地形
迎 平原地形

10.小沛
攻 平原地形
迎 平原地形

13.許昌
攻 平原地形
迎 平原地形

15.汝南
攻 平原地形
迎 平原地形

41.壽春
攻 湖沼地形
迎 平原地形

	D
	C
	B
	A
	步兵

	支配勢力		人口	物資值	商業值	治安	武將數	兵士數						
	都督名	太守名						步兵	騎兵	山砲	水軍	重裝兵	重騎兵	山越兵
劇本一	孔岫	孔岫	1290	19／120	35／140	71	1	142	–	–	–	–	–	–
劇本二	孔岫	孔岫	1360	17／	36／	70	1	119	–	–	–	–	–	–
劇本三	–	–	1430	20／	40／	62	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本四	–	–	1520	32／	49／	72	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本五	曹操	曹仁	1630	39／	53／	84	4	150	–	–	–	–	–	–
劇本六	曹操	牛金	1750	45／	63／	88	2	160	–	–	–	–	–	–
劇本七	曹叡	劉曄	2030	51／	68／	89	3	110	–	–	–	–	–	–

豫州
15

汝南

東漢時期文化最發達的都市

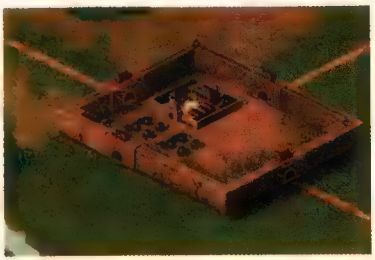
汝南郡在東漢時期擁有兩百萬以上的人口，曾經是東漢第二大郡。由於許劭（許子將）與堂兄許靖在此地舉行「汝南月旦評」的人相鑑識活動，使其成為文化最發達的地區。

此地也是袁紹、袁術等袁氏一族的出身地。但是後來經過黃巾之亂後而荒廢，即使張角滅亡後，此地仍然存在著劉辟等汝南黃巾賊的餘孽。官渡戰役之際，劉辟打算與袁紹相呼應，袁紹遂派遣劉備和劉辟一同前往許都一帶作亂，破壞曹軍的後方安全。

◆

汝南最值得注意的一點就是都市連接關係的複雜度。乍看下似乎不如想像中的複雜，其實竟然相鄰了六座都市。因此最好謹慎地認清各勢力的連動關係。

當群雄由汝南攻打新野進入迎擊戰時，有名的博望坡就會成為戰場。此地屬於森林與河川交錯的地形，如果過分輕敵進攻的話，兵種將被迫無法有效發揮戰力，這點還請注意。



29.宛
攻 平原地形
迎 平原地形

13.許昌
攻 平原地形
迎 平原地形

30.新野
攻 平原地形（博望坡）
迎 平原地形

12.陳留
攻 平原地形
迎 平原地形

41.壽春
攻 湖沼地形
迎 平原地形

14.譙
攻 平原地形
迎 平原地形

	人口	商業值	治安	武將數	兵力數						
劇本一	1240	53／140	29／140	95	2	121	–	–	–	–	–	–
劇本二	1300	47／	30／	69	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本三	1370	51／	36／	80	2	146	–	–	–	–	–	–
劇本四	1450	54／	39／	71	7	77	–	–	–	–	–	–
劇本五	1550	61／	44／	67	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本六	1660	64／	49／	87	2	130	–	–	–	–	–	–
劇本七	2030	51／	68／	89	3	110	–	–	–	–	–	–

司隸
16

河內

此地不是越南的河內

東漢司隸部河內郡，魏晉時期河內郡則隸屬司州。

公元一九〇年、河內太守王匡參加了反董卓聯軍，但是遭到董卓軍擊敗，不得不逃回故鄉。後來被董卓任命為河內太守的張楊，於一九六年獻上糧食出迎當時由長安逃脫出來的獻帝，並護衛一行人前往洛陽。後來張楊被部將楊醜所殺，張楊的部將眭固繼而殺死了楊醜，進而與袁紹聯手。

於是曹操便派遣史渙、曹仁擊敗眭固，將河內郡納入自己的統治下。◆

這個都市雖然平凡，但由於與鄴城、洛陽相距頗近，因而成為戰略的重要據點。

當群雄由鄴城或晉陽出兵攻打河內時，即使遭到守軍迎擊也不需擔心，因為地形均為平地。如果從洛陽攻打來時，戰場的地形就會變得較為複雜。

相反地、若由此地攻打洛陽遭到守軍迎擊時，就會成為「壺關之戰」。



8.晉陽
攻 平原地形（壺關）
迎 平原地形

5.鄴
攻 平原地形
迎 平原地形

17.洛陽
攻 平原地形
迎 平原地形

人口	D
開發	B
商業	C
治安	B
徵兵對象	步兵

	主將能力		人口	開發值	商業值	治安	武將數	兵士數						
	好感者	其他者						步兵	騎兵	山賊	水軍	黃巾賊	黃巾力士	山越兵
劇本一	何進	皇甫嵩	1040	32／140	33／120	70	3	100	—	—	—	—	—	—
劇本二	王匡	王匡	1090	34／	37／	87	1	103	—	—	—	—	—	—
劇本三	—	—	1150	38／	40／	58	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本四	曹操	毛玠	1220	43／	48／	71	4	80	—	—	—	—	—	—
劇本五	曹操	曹真	1310	50／	51／	78	5	121	—	—	—	—	—	—
劇本六	曹操	曹植	1400	55／	56／	80	2	128	—	—	—	—	—	—
劇本七	曹叡	董昭	1620	60／	60／	88	2	134	—	—	—	—	—	—

司隸
17

洛陽

命運悲慘的夕陽帝都

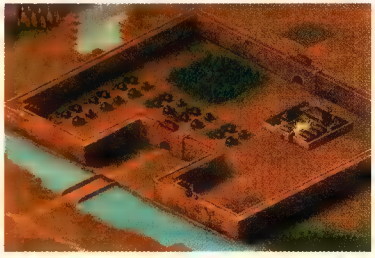
洛陽是東漢的首都。公元一九〇年為了避開反董卓聯軍的進擊，董卓下令焚燒洛陽城的宮殿，強行遷都長安。到了一九六年、獻帝雖然逃出長安來到洛陽，此地也因為長期荒廢殘破不堪，而不得不遷都至許縣（日後的許昌）。

公元二一九年、曹操為了征討關羽駐屯洛陽，翌年見到東吳送來的關羽首級後，不久就死於洛陽。曹丕經由獻帝禪讓取得帝位之後，便在洛陽建築宮殿，做為魏國的國都。

◆

人口在劇本一中也超過三十八萬人，劇本六則到達六十萬人。雖然此地是商人經常交易的繁華首都，但是在遊戲中卻經歷了殘酷的命運。

劇本一與二時，雖然是皇帝所在的帝都，但是劇本二一開始就會發生董卓強行遷都的事件，使得洛陽立即化為一片焦土。劇本三、四一開始雖然還是焦土，不過到了劇本七就再度成為「帝都」了。



18.長安
攻 平原地形（潼關）
迎 平原地形（函谷關）

16.河內
攻 平原地形
迎 平原地形

29.宛
攻 平原地形
迎 平原地形（函谷關）

13.許昌
攻 平原地形
迎 平原地形（虎牢關）

	S
	B
	A
	C
	步兵

	勢力		人口					兵士數						
	都市名	太守名						步兵	騎兵	弓兵	戟兵	槍兵	騎馬兵	工兵
劇本一	何進	何進	3840	22／180	101／200	85	11	243	–	–	–	–	–	–
劇本二	董卓	董卓	4040	25／	109／	66	15	328	–	–	–	–	–	–
劇本三	–	–	2250	16／	54／	50	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本四	曹操	夏侯惇	3510	19／	66／	78	9	122	–	–	–	–	–	–
劇本五	曹操	于禁	3840	24／	71／	70	3	240	–	–	–	–	–	–
劇本六	曹操	曹彰	5190	26／	75／	78	4	301	–	–	–	–	–	–
劇本七	曹叡	曹叡	6020	31／	90／	97	5	348	–	–	–	–	–	–

雍州
18

長安

被董卓軍隊蹂躪的的都城

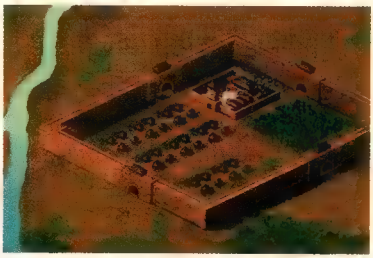
西漢的首都，東漢則是司隸部京兆尹的行政所在。到了魏晉時代也是雍州刺史的行政中心。公元一九〇年時，因為董卓的戰略，曾經一度成為東漢的首都。

王允與呂布暗殺董卓之後，李傕與郭汜等人伺機奪回了長安，並大肆屠殺百姓以報董卓被殺之仇。但由於李傕與郭汜兩人為了長安主導權發生爭端，市容遂因此遭到破壞蹂躪。

公元二一一年，曹操平定關中之後，命令夏侯淵駐守長安以防範關中情勢。爾後長安則成為魏國對蜀國的防衛根據地，由曹真與司馬懿在此駐防。◆

乍看下屬於擁有最高規模等級的都市，不過和洛陽相比，人口顯然成長較慢。不過比起化為「焦土」的洛陽，在所有劇本中都相當安定的長安，可說更適合做為主營據點。

此外在劇本三的時候，李傕曾經一時擁戴獻帝。



20.安定
攻 山岳地形
迎 山岳地形

17.洛陽
攻 平原地形（函谷關）
迎 平原地形（潼關）

23.漢中
攻 山岳地形（斜谷）
迎 平原地形（五丈原）

29.宛
攻 平原地形
迎 平原地形（武關）

	勢力		人口	菲徭值	開墾	治安	將數	所有數						
	斜線七	人一七						步兵	騎兵	山岳	水軍	攻城兵	特殊兵	山岳兵
劇本一	何進	朱雋	2300	21／180	88／180	82	8	130	–	–	–	–	–	–
劇本二	董卓	李儒	2420	26／	96／	67	11	238	–	–	–	–	–	–
劇本三	李傕	李傕	4540	25／	100／	75	5	360	–	–	–	–	–	–
劇本四	–	–	3700	29／	92／	57	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本五	曹操	夏侯惇	3900	31／	87／	70	8	361	–	–	–	–	–	–
劇本六	曹操	曹休	3110	36／	87／	73	4	292	–	–	–	–	–	–
劇本七	曹叡	夏侯霸	3610	40／	89／	93	4	302	–	–	–	–	–	–

人口	B
菲徭	A
治安	A
武將	B
所有兵種	步兵

雍州 19

天水

受到異族威脅的邊境都市

天水為魏國的雍州天水郡，東漢時期稱為涼州漢陽郡，首府為冀縣，西晉則轉屬於新設的秦州。

公元二一二年，馬超殺害涼州刺史韋康，並以冀縣為據點。韋康的部將楊阜、姜敘等人攻擊馬超，梁寬與趙衢等人則趁馬超出城之際，將城門關閉起來，使得馬超陷入進退兩難的窘境，最後不得不敗走逃往張魯陣營。

到了二二八年，諸葛亮第一次北伐時，曾經攻下了天水郡，此時冀縣出身的姜維因遭到天水太守馬遵懷疑與蜀國通諜，結果叛離魏國投入諸葛亮的帳下。

身處邊境、都市規模既低，戰略性也不高。不過由於和異族羌相鄰，即使能夠向南（武都）、朝北（安定）進攻，來自背後異族威脅的窘態還是依然不變。

若能攻下羌並且連結西涼、天水、羌與武都的話，當然是最理想的情況，只是實際上還是很難做到的，不過遷都的話倒也是個辦法。



21.西涼
攻 山岳地形（狹道）
迎 山岳地形

20.安定
攻 山岳地形（街亭）
迎 山岳地形

48.羌
攻 平原地形
迎 山岳地形（祁山）

22.武都
攻 山岳地形
迎 山岳地形（祁山）

人口	開發值	商業值	治安	武將數
D	C	C	C	步兵

	劇本設定		人口	開發值	商業值	治安	武將數	兵士數						
	初期君主	初期太守						步兵	騎	山	弓	衝車	投石	山岳兵
劇本一	韓遂	韓遂	1080	26／100	19／100	75	3	68	–	–	–	–	–	–
劇本二	韓遂	韓遂	1140	30／	25／	77	4	96	–	–	–	–	–	–
劇本三	馬騰	韓遂	1200	33／	29／	76	8	92	–	–	–	–	–	–
劇本四	馬騰	韓遂	1270	34／	33／	78	7	101	–	–	–	–	–	–
劇本五	馬騰	韓遂	1360	40／	38／	81	4	135	–	–	–	–	–	–
劇本六	曹操	張郃	1460	48／	42／	77	3	144	–	–	–	–	–	–
劇本七	曹叡	郭淮	1690	59／	47／	84	4	148	–	–	–	–	–	–

雍州
20

安定

連接邊境與中央的都市

安定是東漢的涼州安定郡。

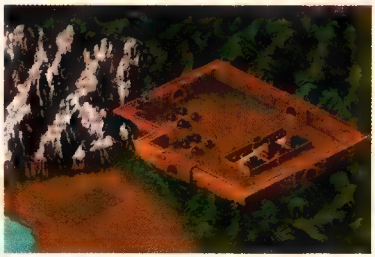
公元二一三年、正值曹操整頓十四州，將全國重新劃分為九州的時候，從此便隸屬雍州。此後到了魏晉時期，安定郡仍然屬於雍州管轄。

公元二一一年九月、曹操擊敗馬超等關中軍閥聯軍，其中楊秋便是逃入安定。翌月曹操包圍了安定，楊秋只好出降，於是曹操就留下楊秋駐屯安定以安撫百姓。

後來二二八年諸葛亮展開第一次北伐的時候，就曾經與安定郡呼應，使其一度反叛脫離魏國。◆

這個與大都市長安相鄰的城市，規模等級卻低得教人難以相信，不過此地是由東攻打西涼、天水時的重要都市，也是由西北攻打長安時的重要據點。

除此以外、野戰的地形易於防守，能夠徵募騎兵也是引人之處。不過由於和匈奴相鄰，千萬不可大意。



21.西涼
攻 山岳地形（狹道）
迎 山岳地形（街亭）

47.匈奴
攻 平原地形
迎 山岳地形

19.天水
攻 山岳地形
迎 山岳地形（街亭）

18.長安
攻 山岳地形
迎 山岳地形

人口	D
資金	C
農業	C
治安	D
適合兵種	步兵 騎兵

	主將能力		人口	開墾值	耐久值	治安	城防值	兵士數						
	新主公	太守名						正規	騎兵	工兵	弓兵	衝車兵	戰騎兵	山岳兵
劇本一	董卓	董卓	1010	29／120	26／100	79	6	20	50	–	–	–	–	–
劇本二	–	–	1060	33／	27／	52	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本三	李傕	張濟	1110	38／	32／	70	4	10	71	–	–	–	–	–
劇本四	–	–	1180	43／	38／	56	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本五	–	–	1270	48／	42／	54	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本六	曹操	徐邈	1360	54／	45／	78	3	22	100	–	–	–	–	–
劇本七	曹叡	朱靈	1580	60／	50／	80	2	20	127	–	–	–	–	–

涼州
21
西涼

到哪都是異族

所謂西涼，應是「演義」中的筆誤。

此地為董卓的根據地，也是馬騰、馬超父子舉兵的地區，正確的名稱應該稱為「涼州」。現在相當於甘肅省武威縣，元朝時稱為西涼州，明朝則曾經設涼州衛於此地。因此「三國演義」的作者大概誤以為涼州就是西涼，就因此以西涼稱之吧。

此地於東漢時期曾經設置過武威郡的首府姑臧縣，東漢的涼州首府則非此地，而是漢陽郡隴縣（現在甘肅省張家川回族自治區附近，位於馬謖所敗的街亭南方）。

◆

此地位於西北邊陲，都市規模不但很小，而且相鄰的兩座都市，不論哪一方都與異族相連接，補給線很容易遭到切斷，因此即使能夠維持下來，還是處於相當嚴苛的環境。此地雖然有絲路交易，並且可以徵募騎兵，但是並不具有急於佔領的戰略價值。

相反的，由於此處遠離群雄割據的中央地帶，倒是個滿適合閉關自守的都市。



19.天水
現 山岳地形
迎 山岳地形（狹道）

20.安定
現 山岳地形（街亭）
迎 山岳地形（狹道）

	D
	C
	C
	B
	步兵 騎兵

	都督騎士		人口	開發值	商業值	治安	城壁	兵士數						
	初期名	下一任												
劇本一	–	–	1270	41／100	40／100	58	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本二	馬騰	馬騰	1340	44／	45／	68	2	30	104	–	–	–	–	–
劇本三	馬騰	馬騰	1410	50／	49／	74	4	24	111	–	–	–	–	–
劇本四	馬騰	馬騰	1500	55／	54／	80	6	26	121	–	–	–	–	–
劇本五	馬騰	馬騰	1610	61／	58／	92	9	11	146	–	–	–	–	–
劇本六	–	–	1730	68／	60／	60	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本七	–	–	2010	64／	61／	67	–	–	–	–	–	–	–	–

益州
22

武都

歷史上攻打漢中的重要據點

武都為東漢的涼州武都郡，首府為下辨。武都郡內有一條可以迂迴秦嶺，由關中出漢中的路徑。

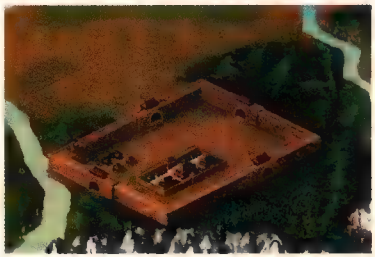
公元二一五年，曹操為了攻打漢中的張魯，就利用這條通路行軍，於武都郡河池擊敗了王竇茂率領的一萬多部隊，進而兵臨漢中。

公元二一八年，進軍漢中的劉備分別派遣吳蘭、雷銅分批駐紮於下辨，卻完全遭到曹洪殲滅的命運。及至二二九年諸葛亮第三次北伐的時候，他又派遣陳式攻打武都郡，並佔領了通往漢中的迂迴路徑。

◆

除了攻打西涼與天水，以及打算對漢中發動輪番攻擊以外，武都還沒重要到需要立即佔領的地步。雖然此地可以徵募山岳兵，但同樣的成都與漢中也可以徵召，因此實在沒有理由需要立即攻打下來。

也正因為如此，從劇本一～六一直是空白都市。與其將它納入自己的統治範圍，還不如當做與羌族之間的緩衝地帶比較妥當。



48.羌
平原地形
山岳地形

19.天水
山岳地形（祁山）
山岳地形

24.梓潼
山岳地形（劍閣）
山岳地形

23.漢中
平原地形（陽平關）
山岳地形

	E
	C
	C
	D
	步兵 山岳

	勢力		人口	農業值	商業值	治安	武將數	兵士數						
	群雄名	太守名						步兵	騎兵	山岳	水軍	劉族兵	懶騎兵	山越兵
劇本一	–	–	940	35／100	19／100	55	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本二	–	–	990	41／	19／	53	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本三	–	–	1040	44／	23／	51	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本四	–	–	1100	47／	26／	52	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本五	–	–	1180	49／	29／	57	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本六	–	–	1270	51／	32／	61	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本七	劉禪	王平	1480	61／	40／	90	6	20	–	100	–	–	–	–

益州
23

漢中

魏蜀兩國衝突的最前線都市

漢中為東漢的益州漢中郡，是高祖劉邦創業之處。

東漢末年五斗米教的教主張魯曾經佔領漢中，建立了一個宗教王國。公元二一五年、張魯遭到曹操軍的攻擊而出降，曹操遂命夏侯淵鎮守此地。但是到了二一九年的時候，劉備擊敗夏侯淵佔據漢中，為了對抗晉昇魏王的曹操，劉備也效法劉邦的故事即位為漢中王，展現了統一中國的企圖心。

此後劉備曾經任命魏延為漢中太守鎮守此地，到了二二七年、完成雲南遠征的諸葛亮駐紮於漢中，便以此地做為北伐的軍事根據地。

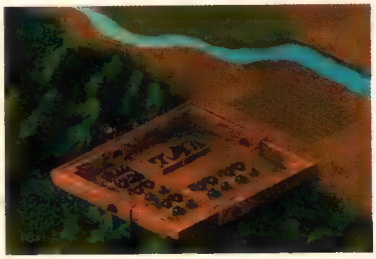
◆

此地是做為長安前進基地的重要都市。都市規模自然無庸置疑，而且可以徵募山岳兵，做為覬覦蜀地的據點可說是相當有利的都市（劇本六以後在蜀國的勢力範圍下）。

雖然漢中在三國志中不過是舞臺的一隅，但是附近卻有許多有名的戰場。例如由武都或梓潼進攻遭到迎擊時，會出現「陽平關之戰」；由長安進攻則是「斜谷之戰」，相反地若是攻打長安遭到迎擊時，就會變成「五丈原之戰」等等，可說是熱度頗高的都市。

22.武都
攻 山岳地形
迎 平原地形（關平關）

18.長安
攻 平原地形（五丈原）
迎 山岳地形（斜谷）



24.梓潼
攻 山岳地形（劍閣）
迎 平原地形（關平關）

人口	A
開發值	C
商業值	C
治安	A
武將數	步兵 山岳

	主管勢力		人口	開發值	商業值	治安	武將數	兵士數						
	君主名	太守名						步兵	騎兵	山岳	水軍	蠻族兵	蠻騎兵	山岳兵
劇本一	—	—	2530	19／120	32／100	50	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本二	—	—	2660	25／	37／	56	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本三	張魯	張魯	2800	34／	44／	96	5	100	—	103	—	—	—	—
劇本四	張魯	張魯	2970	46／	55／	94	5	104	—	140	—	—	—	—
劇本五	張魯	張魯	3180	60／	62／	95	5	110	—	168	—	—	—	—
劇本六	劉備	魏延	3410	63／	67／	85	14	112	—	156	—	—	—	—
劇本七	劉禪	吳懿	3960	74／	80／	98	9	72	—	160	—	—	—	—

益州
24

梓潼

由成都至漢中的動脈都市

梓潼為東漢益州廣漢郡梓潼縣。

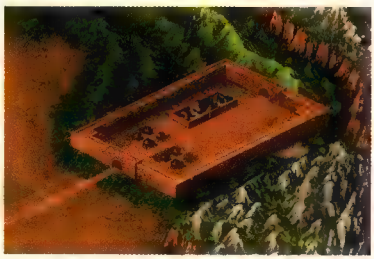
據說劉備平定蜀地之際，劉璋麾下的梓潼令王連依然緊閉城門拒絕出降。劉備有感其義，於是便不加以強攻。蜀地平定後的公元二一七年，劉備在廣漢郡的北部設立了梓潼郡，並以梓潼縣為首府。到了二三一年諸葛亮第四次北伐之際，因怠忽運送軍糧職責而遭到免職的李嚴，便是被流放至此的。

梓潼郡內有從成都通往漢中的蜀國大動脈通過，蔣琬駐紮的涪城、姜維據城死守的劍閣等地，都是隸屬於梓潼郡。

◆

此地是位於蜀地與漢中武都方面聯絡路線上的重要都市。即使武都與漢中都在蜀國的統治下，一旦梓潼遭到敵軍攻陷，補給線就會遭到切斷。此時想要由成都經江州、永安建立通往漢中的補給線，可就難上加難了（如果辦得到，天下就在眼前了）。

因此尤其是扮演蜀國的時候，此地可說是絕不能失陷的重要都市。



22.武都
攻 山岳地形
迎 山岳地形（劍閣）

23.漢中
攻 平原地形（陽平關）
迎 山岳地形（劍閣）

51.氐
攻 平原地形
迎 山岳地形

25.成都
攻 平原地形（綿竹關）
迎 山岳地形

26.江州
攻 平原地形
迎 山岳地形

人口	C
資金	C
糧食	C
武器	C
迎擊	步兵 山岳

	太守	軍師	人口	資金	糧食	武器	迎擊	步兵	騎兵	山岳	水軍	攻城兵	弩兵	山越兵
劇本一	—	—	1970	17／120	18／100	54	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本二	—	—	2070	19／	19／	59	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本三	劉璋	張任	2180	26／	26／	78	3	68	—	106	—	—	—	—
劇本四	劉璋	吳懿	2310	28／	29／	78	4	72	—	126	—	—	—	—
劇本五	劉璋	李嚴	2480	33／	33／	78	6	72	—	120	—	—	—	—
劇本六	劉備	張飛	2660	40／	38／	81	9	82	—	116	—	—	—	—
劇本七	劉禪	張翼	3090	74／	80／	98	3	24	—	117	—	—	—	—

益州
25

成都

與異族相鄰的蜀地都市

成都為東漢益州蜀郡的首府，後來經益州牧劉焉重新設置為益州首府，繼劉焉之後的劉璋也是以成都為首府。

公元二一一年、對張魯深感棘手的劉璋迎接劉備入蜀準備對付張魯，不料翌年劉備卻背叛劉璋展開平定蜀地的作戰。及至二一四年終於包圍成都，劉璋只得出降。

公元二二一年、劉備即位為蜀國的皇帝後，將成都立為國都，直到二六三年劉禪投降鄧艾為止，此地一直是蜀國的都城。

不過成都只是蜀國的內政中心，軍事的根據地主要還是在漢中。

◆

不愧是蜀國的主營，這個地區可說是上限值與等級異常高的都市，不僅商人經常在此出沒，也可以進行南中交易，是個具有開發內政價值的都市。

不過從魏吳蜀三國的形勢看來，主營與異族直接相連的都城，也唯有成都而已。因此必須盡可能早日壓制羌族，使其缺點轉為優點。



51.氐
壞 平原地形
迎 平原地形（綿竹關）

24.梓潼
壞 山岳地形
迎 平原地形（綿竹關）

26.江州
壞 平原地形
迎 平原地形

28.建寧
壞 山岳地形
迎 平原地形

人口	C
統率	A
武勇	B
智力	B
相性	步兵 山岳

	支配勢力		人口	開墾值	商業值	治安	武將數	兵士數						
	群雄名	太守名						步兵	騎兵	弓兵	水軍	蠻族兵	鐵騎兵	山岳兵
劇本一	—	—	2600	43／180	38／160	57	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本二	劉焉	劉焉	2730	50／	42／	79	6	57	—	104	—	—	—	—
劇本三	劉璋	劉璋	2870	54／	49／	80	5	57	—	104	—	—	—	—
劇本四	劉璋	劉璋	3050	60／	56／	81	5	61	—	180	—	—	—	—
劇本五	劉璋	劉璋	3270	68／	60／	81	4	64	—	181	—	—	—	—
劇本六	劉備	劉備	3510	80／	70／	90	14	72	—	165	—	—	—	—
劇本七	劉禪	劉禪	4080	94／	82／	95	10	111	—	155	—	—	—	—

益州
26

江州

連接永安與成都的重要都市

東漢益州巴郡的首府，自古以來就是長江上游的中心地之一，現在則相當於重慶一帶的位置。

當劉備展開平定蜀地的作戰之後，率領援軍而來的張飛便在江州生擒了劉璋麾下的巴郡太守嚴顏。張飛因為感佩嚴顏寧死不屈的態度，遂親自釋放奉為上賓。

公元二二一年、劉備展開征討東吳的復仇戰，張飛原本約定於江州會合，不料出發前卻被屬下張達、范疆暗殺。另外反對征討東吳的趙雲，也並未參與此次戰役，而被留置在江州接應。

◆

對蜀國而言，江州位於對東吳最前線都市永安與成都之間的連接位置。

如果東吳從交趾突破南蠻進入蜀地並攻下了江州，永安的補給線就會遭到切斷，最後兵不血刃地攻下永安，成都也將赤裸裸地暴露於敵人眼前。雖然實際上並非如此輕而易舉，不過這樣的戰略倒是可以激起玩家挑戰的熱情。



25.成都
- 攻 平原地形
- 迎 平原地形

24.梓潼
- 攻 山岳地形
- 迎 平原地形

27.永安
- 攻 山岳地形
- 迎 山岳地形

28.建寧
- 攻 山岳地形
- 迎 平原地形

人口	D
開發值	B
商業值	C
治安	B
武將數	步兵 山岳

	主角	副將	人口	開發值	商業值	治安	武將數	兵數						
								步兵	騎兵	山岳	水軍	蠻族兵	戰象兵	山賊兵
劇本一	－	－	1270	20／140	17／100	50	－	－	－	－	－	－	－	－
劇本二	劉焉	吳懿	1340	28／	19／	73	4	15	－	10	－	－	－	－
劇本三	劉璋	吳懿	1410	33／	25／	77	3	17	－	30	－	－	－	－
劇本四	劉璋	嚴顏	1500	39／	27／	75	3	11	－	40	－	－	－	－
劇本五	劉璋	嚴顏	1610	45／	31／	81	7	10	－	71	－	－	－	－
劇本六	劉備	李恢	1730	49／	39／	84	4	42	－	78	－	－	－	－
劇本七	劉禪	陳到	2010	58／	48／	94	4	42	－	78	－	－	－	－

益州
27

永安

吳蜀對峙時期始終無法攻陷的都市

永安為東漢益州巴郡魚復縣。公元二〇一年、劉備從巴郡分出巴東郡，魚復縣則轉而隸屬該地。

公元二二二年、於夷陵之戰大敗而返的劉備逃進此地，魚復從此改稱永安。翌年劉備將遺子劉禪託孤於諸葛亮，結束了充滿波折的一生。

此後李嚴即駐守永安，負責防衛東吳的重責。諸葛亮展開北伐之前的二二六年，將李嚴由永安調職江州擔任內政工作，並以陳到替代前往永安防守。永安至今仍以別稱的白帝城而聞名。◆

永安在劇本七中，是蜀國對東吳的最前線。由於兩側的江陵與武陵將此地圍拱成蓋狀的形勢，因此在戰略上擁有極為高度的重要性。

此處的野戰場隸屬山岳地帶，若能運用山岳兵以活用地利，應該不會輕易地遭到敵軍突破。若能於永安防堵東吳的侵略，也可以趁此之際北上，由漢中攻打長安。因此對蜀國而言，此地是絕不可輕言罷手的都市。

26.江州
- 攻 山岳地形
- 迎 山岳地形

32.江陵
- 攻 湖沼地形（夷陵）
- 迎 山岳地形



35.武陵
- 攻 湖沼地形
- 迎 山岳地形

人口	C
治安	C
商業	C
武將	B
兵種可能	步兵 山岳

	主將	副將	人口	發值	商業值	治安	武將數	兵士數 步兵	騎兵	山岳				
劇本一	–	–	1770	21／100	26／100	51	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本二	劉焉	嚴顏	1860	27／	31／	77	2	25	–	70	–	–	–	–
劇本三	劉璋	嚴顏	1960	30／	35／	73	3	21	–	105	–	–	–	–
劇本四	劉璋	張任	2080	35／	38／	82	3	23	–	113	–	–	–	–
劇本五	劉璋	孟達	2230	44／	44／	78	5	26	–	164	–	–	–	–
劇本六	劉備	李嚴	2390	50／	50／	83	11	26	–	164	–	–	–	–
劇本七	劉禪	張嶷	2770	62／	63／	98	9	26	–	161	–	–	–	–

益州
28

建寧

建寧隸屬蜀國的益州建寧郡，東漢時期的名稱為益州郡。

益州南部諸郡於劉備死後，相繼發動叛亂。益州郡的豪族雍闓就是遭受東吳交趾太守士燮的煽動舉兵叛亂的，他將太守張裔流放至東吳，佔據了整個郡。因此諸葛亮於公元二二五年展開雲南的遠征，但是還未到達之前，雍闓就已經伏誅，取而代之的是一位名叫孟獲的叛亂中心份子。最後諸葛亮演出七擒七縱的心理戰，終於使其心服口服，自此叛亂平定，益州郡也更名為建寧郡。

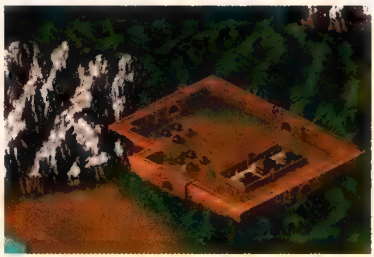
◆

劇本五為空白都市，到了劇本六與劇本七，則分別為劉備麾下的雍闓與孟獲擔任太守。有名的劇情就這樣完全搬上遊戲舞臺，可說相當令人欣喜。

雖然此地是蜀國對南蠻的最前線都市，但若南蠻的舉動不是很礙眼，倒是可以任它成為空白都市以做為緩衝地帶。

此外附帶一提的是，建寧只有劇本七才能進行絲路交易。

諸葛亮征討雲南的舞臺



25.成都
攻 平原地形
迎 山岳地形

26.江州
攻 平原地形
迎 山岳地形

50.南蠻
攻 山岳地形
迎 山岳地形

人口	C
開發值	C
商業值	C
治安	C
出兵可能	步兵 山岳

	支配武將		人口	開發值	商業值	士氣	兵糧	存士數						
	群雄	太守						步兵	騎兵	山岳	水軍	衝車兵	戰鬥兵	山岳兵
劇本一	–	–	1930	14／120	17／100	52	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本二	–	–	2030	19／	25／	56	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本三	–	–	2130	25／	25／	58	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本四	–	–	2260	25／	29／	58	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本五	–	–	2420	31／	33／	54	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本六	劉備	雍闓	2590	39／	40／	76	5	40	–	92	–	–	–	–
劇本七	劉禪	孟獲	3010	50／	55／	90	7	200	–	64	–	–	–	–

荊州
29
宛

袁術極盡奢華終得報應的都市

宛城是東漢荊州南陽郡的首府，南陽郡在東漢時代曾是擁有人口兩百四十萬的最大郡邑，同時也是東漢的建國者光武帝劉秀的出身地。

公元一八九年，袁術從董卓帳下逃離至南陽郡，翌年即參加了反董卓聯軍。一方面孫堅自長沙北上，向南陽太守張咨索糧未果，遂將其殺害。繼任其後的南陽太守袁術則極盡奢華之能事，毫無止盡地苛徵稅賦。及至一九三年，袁術攻打陳留遭到曹操所敗，才逃往壽春。

宛城被洛陽與許昌相夾，感覺上並不突出，但是都市規模卻在水準以上。◆

從劇本三～五，因為微妙的勢力均衡，使得此地成為空白地。由於周遭盡是足以覬覦的強力群雄勢力，因此宛城究竟花落誰家，可說不容輕易斷言。不過如果輕易佔據這座空白都市將會導致兵力分散，因此必須謹慎。



18.長安
寶 平原地形（武關）
道 平原地形

17.洛陽
寶 平原地形（函谷關）
道 平原地形

30.新野
寶 平原地形（博望坡）
道 平原地形

15.汝南
寶 平原地形
道 平原地形

13.許昌
寶 平原地形
道 平原地形

人口	B
騎馬	B
弓箭	B
治安	B
初期兵種	步兵

	太守勢力		人口	城防值	商業值	治安	民忠值	初期兵力						
	君主名	太守名						步兵	騎兵	弓兵	水軍	槍兵	戟兵	兵器兵
劇本一	張角	廖化	2200	40／140	43／160	90	2	120	–	–	–	–	–	–
劇本二	袁術	袁術	2310	42／	42／	78	5	121	–	–	–	–	–	–
劇本三	–	–	2430	47／	48／	60	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本四	–	–	2580	50／	47／	52	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本五	–	–	2770	49／	49／	63	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本六	曹操	滿寵	2970	52／	51／	70	2	201	–	–	–	–	–	–
劇本七	曹叡	黃權	3450	58／	56／	78	2	208	–	–	–	–	–	–

荊州
30

新野

劉備與諸葛亮相遇的都市

此處隸屬東漢荊州的南陽郡新野縣

新野位於荊州牧劉表勢力範圍的最北方，於公元二〇一年逃至劉表帳下的劉備便曾經駐防於此，被任命防備曹操的最前線。劉備就是在駐防新野的時期，認識徐庶與諸葛亮的。

公元二〇三年、曹操展開荊州的遠征時，劉備被迫不得不捨棄新野，長途跋涉逃往劉琦駐守的夏口。後來整個荊州被三國瓜分，新野則成為魏國荊州刺史的行政所在。西晉時南陽郡南部分出了義陽郡，新野從此成為其首府。

◆

荊州是位於連接長安與洛陽路線上的都市，它與南方接壤的襄陽一線相連，若能壓制兩側的都市，便能夠創造出有利的戰略形勢。

此地雖然是東吳進入中原相當好的路徑，但是劇本六與七中，曹操完全壓制了新野與襄陽，想要加以突破並非易事。



29.宛
攻 平原地形
避 平原地形（博望坡）

15.汝南
攻 平原地形
避 平原地形（博望坡）

31.襄陽
攻 平原地形
避 平原地形

人口	C
糧食	D
農業	D
治安	B
兵員	步兵

	主角能力		人口	糧食值	耕作值	治安	武將數	兵士數						
	君主名	太守名						步兵	騎兵	山岳	水軍	弩兵	劍兵	山岳兵
劇本一	—	—	1690	33／80	29／80	63	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本二	—	—	1780	35／	30／	70	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本三	—	—	1870	36／	33／	59	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本四	劉表	蒯良	1980	41／	36／	68	2	82	—	—	—	—	—	—
劇本五	劉備	劉備	2120	49／	43／	99	12	138	—	—	—	—	—	—
劇本六	曹操	夏侯惇	2270	47／	48／	73	5	172	—	—	—	—	—	—
劇本七	曹叡	賈充	2630	56／	51／	81	3	192	—	—	—	—	—	—

荊州
31

襄陽

戰略上也非常重要的荊州首府

此地是東漢荊州南郡的襄陽縣。

公元一九〇年，孫堅擊殺了荊州刺史王叡，繼任的劉表遂成為荊州刺史。劉表入主荊州之後，首先降服了江夏盜賊張虎、陳生，並以襄陽為新的首府。日後孫堅攻打劉表曾經圍困襄陽，但是最後卻意外戰死。

荊州的戰亂平息之後，劉表即著手興辦學塾、尋求高士名儒並撫慰百姓。及至二〇八年劉表死後，後繼者的劉琮在曹軍抵達襄陽之際便出降。平定荊州的曹操又新設襄陽郡，並以襄陽縣為郡邑。

◆

襄陽與新野同樣是荊州連接中原的路徑上，具有重要戰略性質的都市。光是做為荊州的州邑，都市的規模就很高了，況且相鄰都市只有兩座，也易於從事內政。

在劇本六中，襄陽與劉備統治下的江陵、孫堅統治下的三座都市（江夏、柴桑、長沙）接壤。可說位於一個象徵「三國志」舞臺的巧妙位置。



	方針戰力		人口	軍隊強	武將強	士氣	忠誠	兵士數						
	我軍君	太守君						步兵	騎兵	山賊	弓兵	襲擊兵	戰車兵	山越兵
劇本一	–	–	2590	51／160	56／160	61	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本二	劉表	劉表	2720	49／	57／	81	5	122	–	–	–	–	–	–
劇本三	劉表	劉表	2860	51／	63／	81	3	183	–	–	–	–	–	–
劇本四	劉表	劉表	3040	56／	74／	83	4	208	–	–	–	–	–	–
劇本五	劉表	劉表	3260	69／	80／	91	10	160	–	–	–	–	–	–
劇本六	曹操	曹仁	3500	71／	78／	76	5	301	–	–	–	–	–	–
劇本七	曹叡	夏侯惠	4060	79／	81／	82	3	337	–	–	–	–	–	–

荊州
32

江陵

關羽痛失的戰略據點都市

江陵是東漢荊州南郡的首府。

公元二〇八年曹操平定荊州後，便由江陵出兵攻打孫劉聯軍，結果於赤壁戰敗。曹操雖然留下曹仁力守江陵，但是曹仁在不敵周瑜猛攻之下敗走，周瑜則取而代之成為南郡太守駐屯於江陵。

周瑜死後，孫權將荊州借予劉備，劉備入蜀後便任命關羽防守江陵。但就在關羽攻打曹仁據守的樊城之際，南郡太守糜芳卻中了呂蒙的計策投向東吳，此後江陵便成為東吳荊州的首府。◆

如果由江陵打通襄陽、新野，那麼到宛、汝南就成了一直線的路徑。因此為了取得其優越的戰略位置，勢必會不斷演出熾熱的爭奪戰。

在劇本六中，劉備麾下的關羽擔任此地的太守，並與襄陽的曹操部隊以及江夏、柴桑、長沙的孫權部隊相互凝視對陣。到了劇本七的時候，關羽已經死亡，江陵則落入孫權的統治下。



31.襄陽
攻 平原地形
迎 平原地形（當陽）

37.江夏
攻 湖沼地形（赤壁）
迎 湖沼地形

27.永安
攻 山岳地形
迎 湖沼地形（夷陵）

43.柴桑
攻 湖沼地形（赤壁）
迎 湖沼地形

35.武陵
攻 湖沼地形
迎 湖沼地形（夷陵）

33.長沙
攻 湖沼地形
迎 湖沼地形

	主角部隊		人口	開發值	商業值	治安	武將數	兵種數							
	劉備方	孫吳方						步兵	騎兵	弓兵	水軍	騎馬兵	騎馬弓兵	工兵
劇本一	--	--	1860	19／160	36／120	67	--	--	--	--	--	--	--	--
劇本二	劉表	蒯良	1960	19／	37／	70	3	67	--	--	--	--	--	--
劇本三	劉表	蔡瑁	2060	27／	40／	80	4	128	--	--	--	--	--	--
劇本四	劉表	蔡瑁	2190	28／	47／	82	3	150	--	--	--	--	--	--
劇本五	劉表	蔡瑁	2350	39／	53／	80	6	167	--	--	--	--	--	--
劇本六	劉備	關羽	2520	42／	56／	88	10	216	--	--	--	--	--	--
劇本七	孫權	徐盛	2930	48／	65／	84	5	228	--	--	--	--	--	--

荊州
33

長沙

赤壁戰後劉備領有的水軍都市

也就是東漢、吳國、西晉時期的荊州長沙郡。首府的臨湘則相當於現在的湖南省會長沙市。

公元一八七年，長沙盜賊區星舉兵叛亂，孫堅隨即被任命為長沙太守，擔任討伐的工作。及至一九〇年、參加了反董卓聯軍的孫堅由長沙北上，開始往洛陽進擊。

日後荊州牧劉表擊敗了長沙太守張羨，曾經平定了荊州。但赤壁之戰後，劉備降服了長沙太守韓玄，不僅統有長沙並且收服了老將黃忠。

到了漢中攻防戰展開的二一五年，經過與東吳再次協議劃分荊州，長沙此後遂成為東吳的領土。◆

長沙的都市規模在標準以上，能夠徵募水軍也是引人之處。不過相鄰都市多達六座，可說相當考驗戰略著眼與外交手腕。

就地形方面而言，一般予人的印象介於蜀地山岳地形與河川地形的中間地帶，因而展開迎擊戰時，會進入河川地形戰鬥；若由此地攻打桂陽與武陵時，則會在山岳地帶遭到守軍部隊迎擊。此外攻打江夏與柴桑時，野戰場將會是赤壁。



35.武陵
攻 山岳地形
迎 湖沼地形

32.江陵
攻 湖沼地形
迎 湖沼地形

34.零陵
攻 平原地形
迎 湖沼地形

37.江夏
攻 湖沼地形（赤壁）
迎 湖沼地形

36.桂陽
攻 山岳地形
迎 山岳地形

43.柴桑
攻 湖沼地形（赤壁）
迎 湖沼地形

	支配勢力 群雄者	支配勢力 太守	人口	開發值	農業值	忠誠	武將數	兵士數 步兵	騎兵	弓兵	水軍	攻城兵器	運輸隊	工兵
劇本一	–	–	2460	21／140	32／100	68	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本二	孫堅	孫堅	2590	23／	31／	85	7	16	–	–	90	–	–	–
劇本三	–	–	2720	26／	37／	64	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本四	–	–	2890	34／	45／	61	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本五	韓玄	韓玄	3100	42／	48／	68	2	20	–	–	86	–	–	–
劇本六	孫權	甘寧	3320	45／	56／	81	7	56	–	–	110	–	–	–
劇本七	孫權	孫韶	3850	55／	64／	85	3	30	–	–	121	–	–	–

人口 B
開發值 B
農業值 C
忠誠 B
兵士數 步兵 水軍

荊州
34

零陵

因荊州劃分左右搖擺的都市

亦即東漢、東吳、西晉時期的荊州零陵郡。不過首府並非零陵縣，而是泉陵縣。

赤壁戰後，劉備降服了零陵太守劉度，並領有此地。

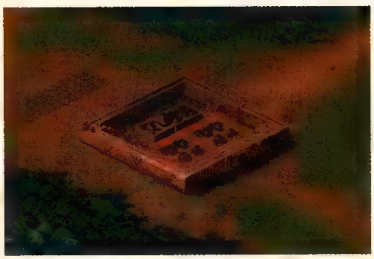
公元二一五年時，由於劉備對歸返荊州問題一直沒有承諾，呂蒙遂開始攻打荊州南部。當時蜀國只有零陵太守郝普堅決據守城池抗戰到底，但是在呂蒙散佈援軍將不會前來的假情報之下，郝普終於受騙出降。

不過在同年吳蜀兩國重新劃分荊州的協議上，零陵郡又歸還了蜀國。結果到了二一九年，呂蒙擒獲關羽平定荊州之後，零陵郡還是成了東吳的領土。

◆

零陵郡不僅都市規模小，也很難讓人聯想到零陵在戰略上，是否有必須奪取的理由。也正因為如此，從劇本一～四以及劇本六中，零陵一直是空白地。

雖說如此，佔領零陵的風險還是很低的。如果玩家選擇劉焉或劉表進行遊戲，在武將數方面保有餘裕的話，還是有將其納入統治範圍的價值。



35.武陵
攻 山岳地形
迎 平原地形

33.長沙
攻 湖沼地形
迎 平原地形

36.桂陽
攻 山岳地形
迎 平原地形

人口	C
開發	D
商業	E
治安	C
徵兵可能	步兵

	支配勢力		人口	開發值	商業值	治安	武將數	兵士數						
	群雄名	人物名						步兵	騎兵	山岳	水軍	蠻族兵	鐵騎兵	山越兵
劇本一	–	–	1930	18／60	17／40	54	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本二	–	–	2030	20／	19／	57	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本三	–	–	2130	25／	28／	55	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本四	–	–	2260	30／	30／	60	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本五	劉度	劉度	2420	40／	37／	71	3	104	–	–	–	–	–	–
劇本六	–	–	2590	48／	39／	60	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本七	孫權	丁奉	3010	56／	39／	87	2	101	–	–	–	–	–	–

荊州
35

武陵

攻打永安時不可或缺的都市

也就是東漢、東吳、西晉時期的荊州武陵郡。

此地原本是被稱為武陵蠻（五谿蠻）的異族居住的地方。赤壁之戰後、劉備攻打武陵太守金旋並加以擊殺，劉備遂領有此地。

公元二一九年呂蒙擒獲關羽平定了荊州之後，武陵郡也跟著成為東吳的領土。到了二二一年、劉備展開對東吳的復仇戰時，曾經派遣馬良前往武陵招撫當地的武陵蠻與蜀軍相互呼應，進而對東吳發動叛亂。

但由於劉備在夷陵慘遭大敗，這個企圖也終歸失敗，不過此後武陵蠻仍然幾度對東吳發起叛亂的舉動。

從劇本一～三都一直是空白地。就這個地區的一般標準來看，都市的規模較低。

不過由於此地連接吳蜀對峙的永安與江陵防線，在戰略上是很重要的都市。尤其想要攻下倚恃地形堅守的永安，由江陵與武陵展開波段的輪番攻擊是不可或缺的。



27.永安
攻 山岳地形
迎 湖沼地形

32.江陵
攻 湖沼地形（夷陵）
迎 湖沼地形

34.零陵
攻 平原地形
迎 山岳地形

33.長沙
攻 湖沼地形
迎 山岳地形

人口	E
開發	D
商業	E
治安	C
最好可徵	步兵

	支配者		人口	開發值	商業值	治安	武將數	兵士數						
	群雄名	太守						步兵	騎兵	山岳	水軍	異族兵	劉騎兵	山賊兵
劇本一	–	–	940	16／60	19／40	53	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本二	–	–	990	19／	25／	40	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本三	–	–	1040	19／	25／	54	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本四	劉表	文聘	1100	24／	32／	78	3	126	–	–	–	–	–	–
劇本五	金旋	金旋	1180	31／	39／	74	2	107	–	–	–	–	–	–
劇本六	劉備	糜芳	1270	40／	39／	75	11	114	–	–	–	–	–	–
劇本七	孫[illegible]	孫桓	1470	49／	39／	86	3	87	–	–	–	–	–	–

荊州
36

桂陽

往交州的出入口都市

隸屬東漢、東吳、西晉時期的荊州桂陽郡。

赤壁之戰後、劉備降服桂陽太守趙範領有此地，並以趙雲為太守。據說當時趙範的兄嫂尚在寡居，是一位非常美麗的婦人。當趙範打算將她嫁給有同宗之誼的趙雲時，趙雲卻以「我們既是同宗，你的兄嫂亦即我的兄嫂」為由堅辭這樁美事。

公元二一五年、桂陽在呂蒙對荊州南部的攻略下落入東吳的統治範圍，同年進行的荊州重新劃分協議中並予以承認。

◆

對於被山越與南蠻等異族相夾的交趾與南海而言，若不採取突破異族都市而進入中原的策略，勢必只有途經桂陽一途。也就是說桂陽是控制交州的要地。

當玩家由北方攻打時，如果山越與南蠻還存在，只要將桂陽攻打下來，補給線便會遭到切斷，使得南海與交趾坐以待斃。如此先行削弱其戰力，就可以輕易地攻下這兩座都市了。



34.[illegible]
平原地形
山岳地形

33.長沙
山岳地形
山岳地形

44.南海
山岳地形
山岳地形

人口	C
[illegible]	D
[illegible]	E
[illegible]	C
[illegible]	步兵

	支配勢力		人口	[illegible]	都業	[illegible]	[illegible]	兵士數						
	[illegible]	[illegible]						[illegible]	[illegible]	[illegible]	水軍	[illegible]	[illegible]	[illegible]
劇本一	—	—	1600	17／60	24／60	56	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本二	—	—	1680	19／	25／	58	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本三	—	—	1770	26／	28／	57	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本四	—	—	1880	26／	34／	58	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本五	趙範	趙範	2020	34／	40／	78	2	105	—	—	—	—	—	—
劇本六	孫權	韓當	2170	40／	44／	85	3	128	—	—	—	—	—	—
劇本七	孫權	程秉	2520	45／	49／	84	3	102	—	—	—	—	—	—

荊州
37

江夏

孫堅仇敵黃祖治理的都市

江夏亦即東漢的荊州江夏郡，其原本的首府在西陵。

劉表麾下的黃祖擔任江夏太守後，便駐防於沙羨縣的夏口。被孫策兄弟認定為殺父仇人的黃祖，於一九九年在沙羨遭到孫策大敗，接著又無法抵擋孫權連番數次的攻擊，終於在二〇八年被擊殺。

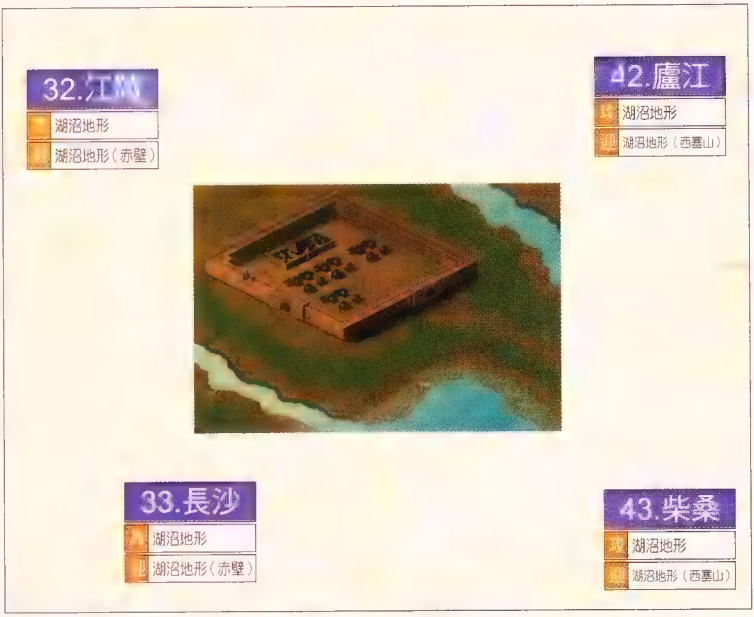
此後劉表的長子劉琦便成為繼任的江夏太守前往夏口，並出迎當時自新野逃難而來的劉備主從一行。

夏口在赤壁大戰之際雖然一度隸屬劉備，戰後則劃歸東吳，程普並奉命前往該地赴任江夏太守之職。另一方面、曹魏也以安陸為首府另置江夏郡，從此魏國與東吳的江夏郡便分立而治。

◆

從劇本三到五，江夏一直是由劉表麾下的黃祖擔任太守治理的。如果玩家選擇孫權的話，不論就戰略或劇情因素，劉表都會是優先列為攻擊對象的群雄。

由於江夏周遭地形盡是河川，若由長沙與零陵攻打此地並遭到守軍迎擊，就會以赤壁為野戰場。



	主要將才		人口	統率	武勇	知力	政治	兵士數						
	君主	軍師												
劇本一	–	–	1250	26／120	26／120	58	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本二	–	–	1310	28／	27／	67	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本三	劉表	黃祖	1380	32／	30／	70	4	51	–	–	80	–	–	–
劇本四	劉表	黃祖	1460	35／	40／	71	4	11	–	–	120	–	–	–
劇本五	劉表	黃祖	1560	41／	45／	75	4	54	–	–	102	–	–	–
劇本六	孫權	陸遜	1670	47／	49／	72	8	30	–	–	128	–	–	–
劇本七	孫權	朱桓	1940	52／	60／	79	3	46	–	–	138	–	–	–

揚州
38

建業

無話可說的東吳主營都市

建業是東吳的首都，也就是現在江蘇省的省會南京，東漢時期則是揚州丹陽郡秣陵縣的一部份。

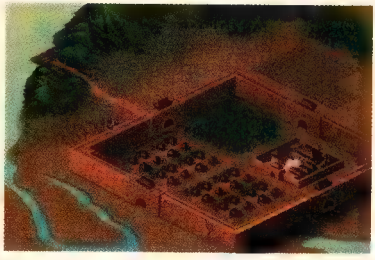
公元二一一年孫權以秣陵為根據地，翌年便在此地建築石頭城，並將秣陵改名為建業。

後來為了平定荊州，孫權曾一度遷都離開建業，直到二二九年登上皇位之後，又再度遷都回到建業。此後除了二六五年至二六六年的短暫時期之外，直到二八〇年東吳滅亡為止，建業始終保持首都的地位。

即使到了西晉，建業也依然是揚州刺史的行政中心，東晉建國之後則再度成為首都，並改名為建康。◆

此地是揚州最大的都市，商人自然經常在此交易。不過像這樣條件優越的都市，在劇本一與二中，卻還是空白都市，實在是暴殄天物。不過這當然是因為當時的局勢尚未開展，使得群雄自然無暇攻下此地。

到了劇本五的時候，建業成為孫權的領地，劇本五以後則成為主營所在（劇本五是以柴桑為主營）。



41.壽春
攻 平原地形（合肥）
迎 湖沼地形（濡須口）

9.下邳
攻 平原地形
迎 湖沼地形

42.廬江
攻 湖沼地形
迎 湖沼地形（濡須口）

39.吳
攻 湖沼地形
迎 湖沼地形

人口	B
商業	A
農業	B
治安	B
徴兵可能兵種	步兵 水軍

	支配勢力		人口	開發值	商業值	治安	武將數	兵士數						
	群雄色	太守色						步兵	騎兵	山賊	水軍	鐵炮兵	弓兵	工兵
劇本一	–	–	2320	25／200	60／160	62	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本二	–	–	2440	27／	57／	60	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本三	劉繇	劉繇	2560	34／	58／	79	6	34	–	–	85	–	–	–
劇本四	孫策	孫策	2720	37／	60／	80	6	26	–	–	80	–	–	–
劇本五	孫權	張紘	2920	44／	65／	82	6	30	–	–	138	–	–	–
劇本六	孫權	孫權	3130	56／	85／	83	9	61	–	–	201	–	–	–
劇本七	孫權	孫權	3630	68／	94／	96	6	67	–	–	252	–	–	–

揚州
39
吳

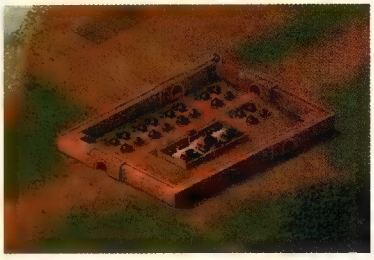
連接會稽的唯一都市

此地是東漢、東吳、西晉時期揚州吳郡的首府。春秋時代則是強大的吳國曾經設置國都的地方，相當於現在的蘇州。直到十九世紀中葉被上海搶走繁榮的地位前，吳郡一直是江南三角洲地帶最大的經濟都市。

公元一九四年孫策展開江東的平定戰，翌年朱治擊敗吳郡太守許貢，取而代之成為吳郡太守，許貢則逃至吳郡豪族嚴白虎的帳下尋求庇護。孫策首先平定了會稽，緊接著又擊敗嚴白虎，平定了整個江東。此後直到二〇九年，吳郡一直是孫策與孫權的主營。◆

吳郡除了是以山越為屏障的防衛性都市，同時也是與會稽相鄰的唯一都市。其開發值最高可達一四〇，因此雖然身旁的異族有點麻煩，但就戰略與經濟的角度看來，都是不容忽視的重要據點。

如果玩家任由吳郡成為空白地，以做為與山越之間的緩衝地帶，則同時開發值達一六〇的會稽也將無法充份活用。因此吳郡可說是務必攻下的重要都市。



38.建業
攻 湖沼地形
迎 湖沼地形

40.會稽
攻 湖沼地形
迎 湖沼地形

49.山越
攻 山岳地形
迎 湖沼地形

	D
開發	B
商業	C
城壁	B
徵兵可能	步兵 水軍

	支配勢力		人口	開發值	商業值	城壁	武將數	兵士數						
	群雄名	太守名						步兵	騎兵	山岳	水軍	攀族兵	蠻族兵	山越兵
劇本一	–	–	1770	34／140	46／100	54	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本二	–	–	1860	35／	47／	59	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本三	許貢	許貢	1960	38／	49／	71	1	40	–	–	78	–	–	–
劇本四	孫策	許貢	2080	44／	53／	70	4	40	–	–	82	–	–	–
劇本五	孫權	蔣欽	2230	46／	55／	80	5	22	–	–	62	–	–	–
劇本六	孫權	孫靜	2390	50／	59／	87	6	102	–	–	92	–	–	–
劇本七	孫權	孫朗	2780	55／	67／	94	2	62	–	–	92	–	–	–

揚州
40

會稽

與吳郡相連的袋狀都市

此地隸屬東漢、東吳、西晉時期揚州的會稽郡。首府山陰在春秋時代，曾是霸主越王勾踐建立國都的地方，亦即現在的紹興。

公元一九三年、王朗以會稽太守的身分赴任該地並施行善政，但是一九六年敗於企圖統治江東的孫策之手，雖然一度逃往東冶（現在的福建省福州），最後還是再度遭到擊敗，最後出降東吳。

孫策由袁術的羽翼下獨立之後，自任為會稽太守，翌年並獲得曹操正式的承認。孫策死後、孫權雖然接獲曹操任命為會稽太守，但是他卻自己留在吳郡，派遣顧雍前往會稽郡加以治理。◆

揚州的都市群大多具有一項特點，那就是雖然人口不多，但是開發與商業的上限值卻頗高，會稽也是其中之一。

由於相鄰的都市只有吳郡，倒是沒有敵情的壓力。如果玩家由此地展開的話，除了首先攻下吳郡別無他法，因此可說是有點挑戰刺激性的獨特都市。



人口	E
農地	B
商業	C
防衛	B
適性	步兵 水軍

	君主勢力		人口	開墾值	商業值	治安	武將數	資金數						
	君主名	太守名						預算	輸送	土木	土壘	開墾費用	商業費用	治安費用
劇本一	–	–	970	24／160	22／100	65	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本二	–	–	1020	26／	24／	57	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本三	王朗	王朗	1070	29／	25／	73	3	52	–	–	55	–	–	–
劇本四	孫策	孫靜	1140	35／	30／	81	3	92	–	–	30	–	–	–
劇本五	孫權	孫靜	1220	41／	33／	81	6	60	–	–	36	–	–	–
劇本六	–	–	1310	48／	41／	65	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本七	–	–	1520	52／	46／	67	–	–	–	–	–	–	–	–

揚州
41

壽春

實力派群雄爆發衝突的據點都市

壽春是東漢揚州刺史的行政所在。

公元一九三年，為曹操所敗的袁術逃入壽春，他首先殺了揚州刺史陳溫，進而統治了揚州。繼任的揚州刺史劉繇則畏於袁術的戰力，結果未能進入壽春。

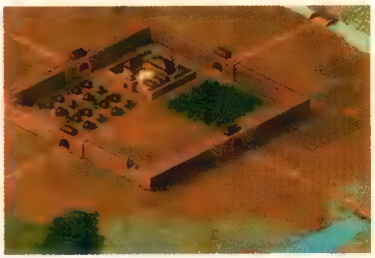
公元一九七年袁術於壽春僭稱皇帝，最後由於不斷過著浮華奢侈的生活，使得袁術軍一蹶不振，相繼為呂布與曹操所敗，到了一九九年，袁術於投奔袁紹途中，憤死於壽春近郊。

及至三國時代，壽春成為揚州刺史的行政所在，揚州的軍區司令官也駐防於此。後來毋丘儉、諸葛誕等人都是在壽春舉兵揭起反司馬氏大旗的。

◆

壽春是位於由東吳進入北部、中原交叉路口的重要都市。由於相鄰都市有六座，同時也是群雄勢力屢屢更換的激戰場所。

雖然從劇本一到三都是空白地，不過在劇本三的時候，曹操、劉備與孫策等群雄便是以壽春為中心展開勢力的對峙，因此壽春可說處於相當刺激的局勢。



15.汝南
- 平原地形
- 湖沼地形

14.譙
- 平原地形
- 湖沼地形

42.廬江
- 湖沼地形
- 平原地形（合肥）

10.小沛
- 平原地形
- 平原地形

38.建業
- 湖沼地形（濡須口）
- 平原地形（合肥）

9.下邳
- 平原地形
- 平原地形

人口	D
開發	B
商業	B
治安	B
徵兵可	步兵

	君臨勢力		人口	開發值	商業值	治安	武將數	兵士數						
	開始之時	結束之時						步兵	騎兵	山岳	水軍	弩兵	戰鬥兵	山賊兵
劇本一	－	－	1230	17／160	18／160	67	－	－	－	－	－	－	－	－
劇本二	－	－	1290	19／	19／	70	－	－	－	－	－	－	－	－
劇本三	袁術	袁術	1360	23／	25／	72	3	117	－	－	－	－	－	－
劇本四	孫策	孫權	1440	35／	30／	81	6	138	－	－	－	－	－	－
劇本五	孫權	程普	1540	40／	34／	88	7	152	－	－	－	－	－	－
劇本六	曹操	張遼	1650	49／	40／	80	4	164	－	－	－	－	－	－
劇本七	曹叡	毋丘儉	1910	60／	54／	80	4	182	－	－	－	－	－	－

揚州

42

廬江

建業與江夏、柴桑連結的生命線都市

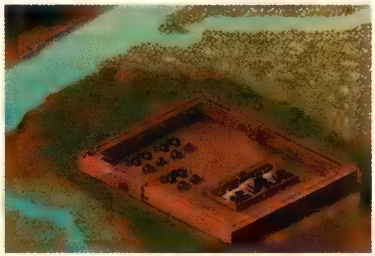
亦即東漢揚州的廬江郡，十來歲的孫策與周瑜相會的地方，就在首府的舒縣。

公元一九四年，孫策和袁術約定攻下廬江後，由孫策擔任太守，然而事成之後，袁術卻以劉勳為廬江太守，為此感到相當失望的孫策，遂展開江東的平定戰。

公元一九九年袁術死後，麾下部將與奇珍異寶皆落入劉勳之手，因此孫策便引誘劉勳離開廬江，趁其不在之際攻下此地。由於這場戰役，使得孫策得以迎娶大喬，而周瑜則迎娶小喬為妻。◆

廬江直到劇本二都還是空白地，劇本三以後則成為孫策兄弟的統治範圍。

雖然廬江在資料屬性方面沒有特殊的地方，但是在建業與江夏、建業與柴桑的連接路線上，卻處於重要的位置。如果在劇本六中，廬江被壽春的曹操軍攻下的話，從江夏、柴桑到交趾的等都市的補給線就會遭到切斷的命運。



人口	D
農地	C
商業	C
治安	B
徵兵適性	步兵 水軍

37.江夏
攻 湖沼地形（西塞山）
迎 湖沼地形

41.壽春
攻 湖沼地形（合肥）
迎 湖沼地形

43.柴桑
攻 湖沼地形
迎 湖沼地形

38.建業
攻 湖沼地形（濡須口）
迎 湖沼地形

	支配勢力		人口	農地價值	商業價值	治安	武將數	兵士數						
	建業E	人吉E						步兵	騎兵	山越兵	水軍	蠻族兵	徵騎兵	山越兵
劇本一	–	–	1120	15／120	17／120	59	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本二	–	–	1180	18／	18／	54	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本三	孫策	孫策	1240	20／	27／	80	12	21	–	–	30	–	–	–
劇本四	孫策	黃蓋	1320	26／	30／	78	4	25	–	–	75	–	–	–
劇本五	孫權	周瑜	1410	38／	36／	81	8	39	–	–	101	–	–	–
劇本六	孫權	孫桓	1510	42／	39／	85	3	30	–	–	111	–	–	–
劇本七	孫權	孫登	1750	48／	41／	90	4	42	–	–	108	–	–	–

揚州
43
柴桑

重現赤壁之戰的水軍都市

隸屬東漢揚州的預章郡柴桑縣。

柴桑是在孫策的江東平定戰中，被納入其統治勢力下的。由於此地位於對江夏的最前線，公元二〇六的時候，江夏太守黃祖就曾經命部將鄧龍率領士兵數千人襲擊柴桑，所幸周瑜將之擊退，並生擒了鄧龍。

公元二〇八年、曹操降服劉琮平定了荊州之後，孫權便以柴桑為主營，窺視整個局勢的發展。就在此時諸葛亮前往柴桑締結了孫劉的同盟關係，共同合力擊敗了曹操的大軍。此後柴桑依然是東吳重要的水軍據點之一。

◆

柴桑在劇本四中隸屬孫策，劇本五則在孫權的統治下。當我們提及孫權的主營，每每會聯想到建業，不過在劇本五中，東吳的主營不是建業而是柴桑。

當守軍迎擊由長沙、江陵進擊而來的敵軍時，戰場就會成為赤壁。由於這幾個都市都是可以徵募水軍的都市，因此屆時能夠觀賞到大規模的水軍部隊相互作戰的盛況，也是一種樂趣。



人口	C
防衛	C
商業	C
治安	B
戰鬥習慣	步兵水軍

	支配勢力		人口	農業值	商業值	治安	武將數	兵士數						
	劉璋氏	孫策氏						步兵	騎兵	山越	水軍	黃蓋兵	青騎兵	山越兵
劇本一	–	–	1720	19／120	21／120	60	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本二	–	–	1810	18／	26／	50	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本三	–	–	1900	27／	28／	58	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本四	孫策	韓當	2020	28／	34／	74	5	20	–	–	96	–	–	–
劇本五	孫權	孫權	2170	42／	48／	83	8	20	–	–	186	–	–	–
劇本六	孫權	程普	2330	46／	61／	81	6	38	–	–	184	–	–	–
劇本七	孫權	陸凱	2710	52／	63／	86	3	100	–	–	101	–	–	–

交州
44

南海

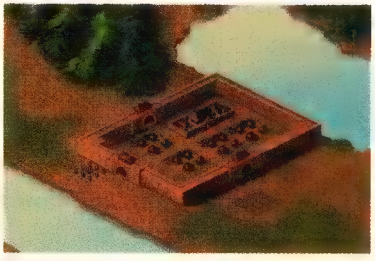
被異族相夾的南方都市

此地為東漢交州的南海郡，首府番禺相當於現在的廣東省會廣州。直到十九世紀繁榮的盛況轉移至香港為止，此地一直是以身為中國最大港或世界最大貿易港之一而繁華鼎盛。

公元二一〇年、孫權任命步騭擔任交州刺史，展開交州的經營。步騭首先斬殺了蒼梧太守吳巨，進而收服交州實力份子士燮，並將行政所在轉移至番禺。

及至二二〇年、呂岱取代步騭擔任交州刺史，此後更加專注經營此地。日後東吳在交州東部新設廣州，南海遂成為首府，西晉時期則依然承襲這個架構。

南海可說是處於非常特殊位置的都市。由於它處在兩側受山越、南蠻相夾的直線路徑上，如果不能突破異族都市，能夠與中原都市取得聯繫的都市就只有桂陽了。此外都市規模很低，乍看下似乎不是很好的都市，但其實此地可以進行南海交易。雖說如此、如果因此將寶貴的兵力與武將派遣至此地，那就太不合適了。想要攻打這個地方，還是事前仔細盤算利害得失之後，再採取行動吧。



45.交趾
攻 山岳地形
避 山岳地形

36.桂陽
攻 山岳地形
避 山岳地形

49.山越
攻 山岳地形
避 山岳地形

人口	D
特産	D
馬産	E
治安	C
官兵可能	步兵 水軍

	支配勢力		人口	開墾値	商業値	治安	武將數	官兵數						
	最強者	太守名						步兵	騎兵	山兵	水軍	蠻族兵	觀騎兵	山越兵
劇本一	—	—	1080	13／60	44／80	41	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本二	—	—	1130	16／	47／	48	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本三	—	—	1190	22／	49／	44	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本四	—	—	1260	27／	50／	50	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本五	—	—	1350	30／	52／	54	—	—	—	—	—	—	—	—
劇本六	孫權	虞翻	1450	32／	55／	68	3	106	—	—	—	—	—	—
劇本七	孫權	張溫	1680	39／	58／	83	1	58	—	—	50	—	—	—

交州
45

交趾

由此越過南蠻便是蜀國主營

隸屬東漢交州的交趾郡，首府的龍編相當於現在越南首都河內的近郊。

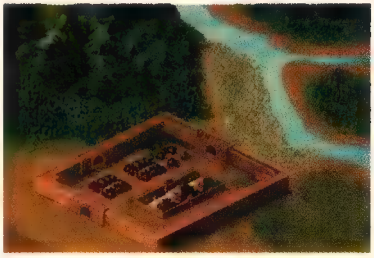
公元一八〇年就任交趾太守的士燮，任命自己的兄弟擔任交州內其他郡太守的職務，名目上取代了交州刺史，並以交州的實力派君臨此地。

及至二一〇年，孫權派遣步騭擔任交州刺史之後，士燮雖然納入其統治下，實質上還是繼續統治著交趾郡。公元二二六年士燮死後，其子士徽發動了叛亂，但遭到東吳平定，最後士燮一族被消滅，交趾則受東吳直轄。

◆

交趾雖然比南海處於更無法動彈的狀態，不過它也是可以進行南海交易的都市。

此地於劇本六之後，隸屬於孫權的統治範圍下，也是隔著南蠻與蜀國主營相對的最前線都市。在此建議玩家務必嘗試的是，首先由交趾攻下南蠻，並於南蠻都市補充南蠻兵之後，一口氣攻下建寧兵臨成都城下。這樣的作戰雖然很難，但是一旦成功的話，玩家會有很高的成就感。



50.南蠻
攻 平原地形
迎 山岳地形

44 南海
攻 山岳地形
迎 山岳地形

	支配勢力		人口	開發值	商業值	治安	武將數	主要						
	群雄名	太守名							騎兵		水軍			
劇本一	–	–	1930	18／60	47／60	54	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本二	–	–	2030	17／	51／	51	–	–	–	–	–	–	–	–
劇本三	士燮	士燮	2130	25／	54／	78	2	56	–	–	50	–	–	–
劇本四	士燮	士燮	2260	29／	59／	79	2	56	–	–	51	–	–	–
劇本五	士燮	士燮	2420	33／	57／	82	2	61	–	–	60	–	–	–
劇本六	孫權	士燮	2590	39／	59／	72	5	132	–	–	–	–	–	–
劇本七	孫權	士徽	3010	45／	59／	77	3	61	–	–	102	–	–	–

異族
46

烏丸

人口	B
統率	E
武勇	E
治安	C
特殊能力	鐵騎

曹操親自平定的異族

北方的遊牧民族之一。

東漢末年以幽州遼西、遼東屬國、右北平等三郡的烏丸族最為強大，他們甚至曾經一度各自稱王。

公元一八七年、遼西烏丸的首領丘力居與張純起兵叛亂。丘力居死後、由外甥的蹋頓統率三郡的烏丸族，進而與袁紹結盟聯手，獲得了單于的稱號。

及至二〇五年、袁尚與袁熙兄弟逃至蹋頓的領地尋求庇護。為了消滅袁氏餘孽，曹操便以張遼為先鋒遠赴烏丸展開征討，並且於白狼山大破烏丸，斬殺了蹋頓。

此後曹操將降服的烏丸移往內地定居，做為騎兵的精銳部隊加以活用。

烏丸是北方的異族都市，相鄰的都市只有襄平與北平。由於烏丸旗下的鐵騎兵威力極為強大，因此遊戲開始的時候，如果與烏丸硬碰硬的話，將會受到致命打擊的極大損害。尤其在劇本四與五時，烏丸族帳下計有十一名武將，因此並非值得積極交戰的對手。



	支配勢力		人口	開發值	都市值	治安	武將數	兵士數						
	城主名	太守名						步兵	騎兵	山岳	水軍	蠻族兵	鐵騎兵	山越兵
劇本一	烏丸王	烏丸王	1550	10／40	10／40	80	7	－	－	－	－	－	300	－
劇本二	烏丸王	烏丸王	1650	10／	10／	80	8	－	－	－	－	－	300	－
劇本三	烏丸王	烏丸王	1760	10／	10／	80	9	－	－	－	－	－	300	－
劇本四	烏丸王	烏丸王	1900	10／	10／	80	11	－	－	－	－	－	300	－
劇本五	烏丸王	烏丸王	2070	10／	10／	80	7	－	－	－	－	－	300	－
劇本六	烏丸王	烏丸王	2260	10／	10／	80	8	－	－	－	－	－	300	－
劇本七	烏丸王	烏丸王	2450	10／	10／	80	5	－	－	－	－	－	300	－

異族
47

匈奴

遊戲中指的是南匈奴

北方遊牧民族之一。

公元前兩世紀，匈奴曾經以壓倒西漢戰力的武力自豪，但後來卻因為內部紛爭而相繼衰微。

公元四十八年，匈奴分裂為南北兩大分支，南匈奴後來降服於東漢，並被移居至并州、涼州等地，負責防禦北方。

及至一八八年，趁著東漢末年戰亂之際，南匈奴於扶羅單于與白波賊等寇擾河東與河內，並從此定居於司隸部河東郡的平陽，日後消滅西晉的就是其子孫。

不過在魏國的時期，南匈奴還是被剝奪了自治權，隸屬於漢人的管轄之下。◆

匈奴是連接晉陽與安定的異族，可徵募鐵騎兵。

不過玩家可不要以為異族不過是軍隊比較強大，就予以輕視。實際上匈奴、羌、南蠻等異族都擁有與長安相當的人口（因此與其說是都市，不如說是全族人口）。因此做為兵員的補充基地是綽綽有餘的。如果玩家能夠自由操控這樣的都市，就再也沒有比這更令人快慰的事了。



	人口	A
		E
		E
		C
		鐵騎

	支配勢力		人口	開發值	商業值	治安	武將數	士兵數						
	群雄名	太守名						步兵	騎兵	弓兵	水軍	衝車兵	鐵騎兵	山越兵
劇本一	匈奴王	匈奴王	2390	10／40	10／40	80	7	－	－	－	－	－	300	－
劇本二	匈奴王	匈奴王	2560	10／	10／	80	7	－	－	－	－	－	300	－
劇本三	匈奴王	匈奴王	2740	10／	10／	80	8	－	－	－	－	－	300	－
劇本四	匈奴王	匈奴王	2970	10／	10／	80	7	－	－	－	－	－	300	－
劇本五	匈奴王	匈奴王	3260	10／	10／	80	6	－	－	－	－	－	300	－
劇本六	匈奴王	匈奴王	3570	10／	10／	80	8	－	－	－	－	－	300	－
劇本七	匈奴王	匈奴王	3810	10／	10／	80	5	－	－	－	－	－	300	－

異族
48

羌

不時發動叛亂的遊牧民族

隸屬藏系遊牧民族之一。

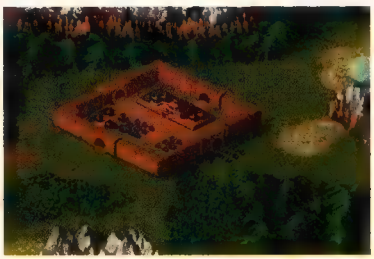
東漢以後，羌族趁著局勢大亂之際大舉侵入了涼州領域並定居下來，一度開始與漢人雜居。當時羌族與當地的豪族聯手，或是獨力舉兵發動叛亂，讓東漢政權困擾不已。

到了公元一八四年，異族中有位叫做北宮伯玉的人物聯合了漢人的邊章與韓遂，夥同先零羌發起了叛亂。叛亂的領導份子不斷地更替，最後以馬騰、馬超父子兩人為首，此後羌族更是經常與其聯手，共同加入叛亂的行列。

◆

羌是與天水、武都相鄰的異族，該地可以徵募鐵騎兵。雖然從劇本一到五只有五位武將，但是到了劇本六會增加到十一名，這點還請注意。

就馬騰與馬超本身的主營西涼而言，不論往哪個方向行動都會與異族接觸，其中向天水移動就會與羌族接觸，若由天水再往武都前進，還是會與羌族接觸。



19.天水
山岳地形（祁山）
平原地形

22.武都
山岳地形
平原地形

	人口	E	E	C	鐵騎
	A				

	統率者	太守	人口	物資數	資源者	內政	訓練數	兵士數						
								步兵	騎兵	山岳	弓箭	鐵騎兵	運輸兵	山地兵
劇本一	羌王	羌王	2320	10／40	10／40	80	5	–	–	–	–	–	300	–
劇本二	羌王	羌王	2490	10／	10／	80	5	–	–	–	–	–	300	–
劇本三	羌王	羌王	2670	10／	10／	80	5	–	–	–	–	–	300	–
劇本四	羌王	羌王	2900	10／	10／	80	5	–	–	–	–	–	300	–
劇本五	羌王	羌王	3180	10／	10／	80	5	–	–	–	–	–	300	–
劇本六	羌王	羌王	3480	10／	10／	80	11	–	–	–	–	–	300	–
劇本七	羌王	羌王	3700	10／	10／	80	12	–	–	–	–	–	300	–

異族
49

山越

擁有強大山越兵的山地民族

山越是以揚州的山岳地帶為主營的異族。

尤其大多分佈於丹陽、會稽、預章、鄱陽等郡。山越十分勇猛且善於山地作戰，他們也會利用由居住的山中出產的銅鐵，加以鑄造自給自足，並曾經屢屢襲擊漢人居住的聚落。

因此陸遜便向孫權表示若不平定山越，東吳將難以經營北方，於是他親自率領軍隊討平了山越，他並以強健者為兵士，以老弱者為農，如此共得數萬精兵。此後吳國仍然時時征討山越，以便不斷地開發江南。

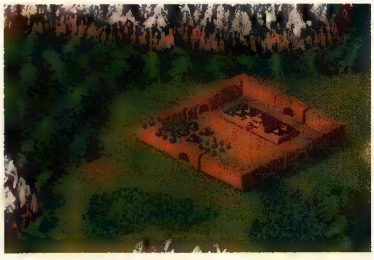
◆

山越是東吳與南海相鄰的異族。

此地能夠徵募的是強悍的山越兵，從都市名稱可以看出此地召募兵種的都市，也只有山越而已，因此可說是相當寶貴的戰力。

如果玩家以東吳進行遊戲的話，越早攻下山越越為有利，這點將是不爭的事實。不過如果進入適合山地作戰的迎擊戰場，勢將免不了一場苦戰。

39.吳
攻 湖沼地形
迎 山岳地形



44.南海
攻 山岳地形
迎 山岳地形

	B
	E
	E
	C
	山越

	主和部隊		人口	騎馬率	弓箭率	士氣	攻城數	兵士數						
	敵軍王	主守王						步兵	騎兵	山岳	水軍	重裝兵	弓騎兵	山越兵
劇本一	山越王	山越王	1630	10／40	10／40	80	6	—	—	—	—	—	—	300
劇本二	山越王	山越王	1760	10／	10／	80	6	—	—	—	—	—	—	300
劇本三	山越王	山越王	1900	10／	10／	80	8	—	—	—	—	—	—	300
劇本四	山越王	山越王	2080	10／	10／	80	8	—	—	—	—	—	—	300
劇本五	山越王	山越王	2300	10／	10／	80	8	—	—	—	—	—	—	300
劇本六	山越王	山越王	2540	10／	10／	80	7	—	—	—	—	—	—	300
劇本七	山越王	山越王	3610	10／	10／	80	7	—	—	—	—	—	—	300

異族
50

南蠻

諸葛亮平定的雲南民族

所謂南蠻也就是指南方的異族，東漢時代則專指荊州南部的異族。

其中最大的一支稱為武陵蠻，此外尚有長沙蠻與零陵蠻等異族。而遊戲提到的南蠻則是位於益州，也就是歷史上所稱的西南夷。

公元二一三年劉備死後，益州南部諸郡相繼舉兵造反，當時越雋的夷王高定也參加了叛亂的行動。

不過諸葛亮遠征雲南之後，西南夷的叛亂事件並非就此平息，公元二三三年南夷的首領劉胄就曾經再次叛亂。

◆

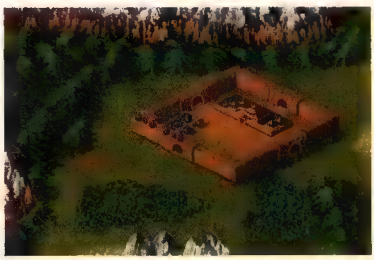
南蠻是建寧與交趾相鄰的異族，此地與山越呈現相夾南海與交趾的形勢。至於能夠徵募的兵種則是強悍步兵的蠻族兵。

南蠻人口既多、地形又險惡，而且武將精悍防禦堅強。雖然由交趾通過南蠻就可進攻蜀地，不過輕易攻打南蠻很容易就會鎩羽而歸，最好謹慎行事。

人口	A
防御	E
機動	E
防壓	C
弱點	蠻兵

28.建寧

- 攻 山岳地形
- 迎 山岳地形



45.交趾

- 攻 山岳地形
- 迎 山岳地形

	南蠻勢力		人口	建築數	同盟數	士氣	忠誠度	初期軍						
	統治者	太守名						步兵	騎兵	山兵	弓兵	衝車兵	輜重兵	山岳兵
劇本一	南蠻王	南蠻王	2530	10／40	10／40	80	5	–	–	–	–	300	–	–
劇本二	南蠻王	南蠻王	2680	10／	10／	80	5	–	–	–	–	300	–	–
劇本三	南蠻王	南蠻王	2840	10／	10／	80	5	–	–	–	–	300	–	–
劇本四	南蠻王	南蠻王	3050	10／	10／	80	5	–	–	–	–	300	–	–
劇本五	南蠻王	南蠻王	3310	10／	10／	80	6	–	–	–	–	300	–	–
劇本六	南蠻王	南蠻王	3580	10／	10／	80	17	–	–	–	–	300	–	–
劇本七	南蠻王	南蠻王	3990	10／	10／	80	5	–	–	–	–	300	–	–

異族
51

氐

壓迫蜀國主營成都的異族

氐族是隸屬藏系的異族之一。

東漢時代的時候，氐族居住於涼州與益州，風俗雖然與羌族類似，不過較善於農耕。

公元二二一年、馬超舉兵叛亂對抗曹操之際，氐族中的興國氐與百頃氐等部族，也加入了馬超的行動。

進入三國時代後，由於氐族居住地介於魏蜀兩國邊界，因此時常被捲入兩國之間的戰火。到了公元三〇四年時，氐族的酋長李雄便趁著西晉內亂之際，發兵攻打成都進而稱帝，建立了所謂成漢。李雄並以劉禪的曾孫劉玄為安樂公，繼任劉禪的爵位。

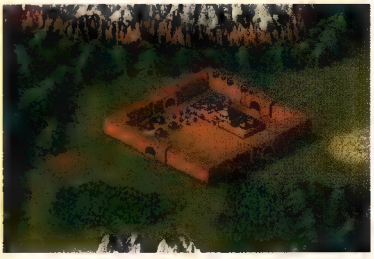
◆

氐族是成都與梓潼相鄰的異族，其都市可徵募蠻族兵（強悍的步兵）。

魏吳蜀三國之中，主營與異族相接觸的也只有這個都市而已，因此對蜀國而言，氐族的存在就像眼中釘肉中刺一樣。不過氐在異族之中的勢力還算是較小的，因此如果能夠儘早予以攻下，接下來的進展將會較為輕鬆。

24.梓潼

山岳地形
平原地形



25.成都

平原地形（綿竹關）
平原地形

	主要勢力		人口	徵兵率	徵募率	金錢	糧食	兵士數						
	市區內	城外						步兵	騎兵	山賊	水賊	蠻族兵	蠻族兵	山賊兵
劇本一	氐王	氐王	1380	10／40	10／40	80	6	—	—	—	—	300	—	—
劇本二	氐王	氐王	1450	10／	10／	80	6	—	—	—	—	300	—	—
劇本三	氐王	氐王	1520	10／	10／	80	6	—	—	—	—	300	—	—
劇本四	氐王	氐王	1610	10／	10／	80	7	—	—	—	—	300	—	—
劇本五	氐王	氐王	1730	10／	10／	80	8	—	—	—	—	300	—	—
劇本六	氐王	氐王	1860	10／	10／	80	7	—	—	—	—	300	—	—
劇本七	氐王	氐王	2160	10／	10／	80	6	—	—	—	—	300	—	—

人口 D
E
E
C
蠻兵

三國志中的女性



世界上像中國歷史這樣因為擁有各式各樣的女性，而綻放出璀璨光芒的歷史，可說相當罕見。

其中有像妲己與楊貴妃一般的傾國美女，有呂后與武則天那樣的女中豪傑，也有西施與王昭君這樣以悲劇收場的主角，此外因為本身的睿智貞節而流傳千古的民間女性，更是不勝枚舉。所謂「女子隻手半邊天」，中國的歷史確實有一半是由女性支撐起來的。那麼在造就出無數英雄豪傑的三國時代裡，究竟又孕育了什麼樣的女性呢。

與曹操離異的女子

建安二年（公元一九七年），曹操在宛城遭到張繡的奇襲而大敗，當時長子曹昂、姪子曹安民還有護衛長典韋為了保護他離去，先後戰死。而因為這次的敗戰，使曹操失去另一位最親密的人，那就是元配丁夫人。

據後人的推測，丁氏很可能是曹操還待在故鄉那段每日遊手好閒的時期，所迎娶的妻子。當時曹操雖然才氣煥發，不過卻也是曾經闖入舉辦婚禮的鄉人家中搶走新娘、因而惡名昭彰的素行不良青年。也許正因為想要讓這樣的兒子定下心來，曹操的父親才讓他成婚的吧。由於曹操的母親也姓丁，因此丁氏很可能也是母親娘家的族人。不論如何，這位女子後來成為與曹操共度無名時代，結縭二十年的糟糠妻。

然而不巧的是這位丁夫人始終膝下猶虛，因此她便以勝過對親生子的母愛，灌注在早年喪母的曹昂身上，將之扶養成人。如此無比鍾愛的獨子，卻因為讓出自己的座騎幫助父親逃走而戰死，而且整個敗戰的起因還是因為丈夫在宛城將張濟美麗的遺孀弄到手中，因而神魂顛倒鬆懈了警戒心，才導致這件悲劇發生。

中國人過去強調夫唱婦隨。東漢末年也是個女子必須壓抑自己的情感、任何再不合理的事也必須遵從丈夫意見方為婦德的時代。但是丁夫人卻為此感到震怒。

「我的孩子被殺了，你卻一點也不在乎！」

丁氏如此號泣怒罵，讓曹操更為畏懼退縮。曹操雖然讓她返回娘家以平復心情，但還是未能獲得她的諒解。最後曹操親自前來迎接她，丁氏依然默默地低頭織布。

「難道妳就不能原諒我嗎？」曹操說。

在前來迎接丁氏返回家門的前年，曹操奉迎獻帝來到許縣，成為其保護者，並且因此晉昇為司空兼車騎將軍，成為天下霸主的基石可說正一步步確實地鋪設之中。如此鴻運當頭的他，於今卻站在冥頑地背對自己的妻子身後，輕撫著她的背再三苦勸。

「難道我們真的就這樣分手了嗎？」

這是悄然立於門前的曹操最後所說的話。即使如此，丁氏還是沒有抬起頭來。

最後曹操終於離去，丁夫人遂被休妻，不過事實上應該是丁夫人休了曹操才對。即使是得到天時的曹操，對她而言也不過是個「丈夫」而已。不管他是什麼樣的權力者，不管他有什麼樣的才能與野心，都沒有見到孩子因自己而死，卻毫不在意的道理。即使有朝一日成了偉大的人物，也不過是譙縣的無賴罷了，想必她的心中正是如此的想法。

而丁夫人便是貫徹了身為人妻與人母的立場，敢於挑戰男人至上的理論。

由於這樣率直卻健康的情感，對於一個得到權勢者的妻子而言，並不十分合適，因此曹操與丁夫人離異之後，便選擇為他生下四個孩子、雖是藝伎出身卻謹言慎行、萬事以夫君的意見為主的卞夫人為正室。不過感覺敏銳的曹操，應該瞭解丁夫人的想法是正確的。

曹操於晚年的時候，曾經嘆息地說道：「我的一生雖然沒有任何遺憾，但若死後被曹昂問起『我的母親身在何方』的話，教我該如何回答才好？」

總之，丁夫人可說是曹操為了自己的野心，不得不捨棄的具體表徵。

傾國的袁氏遺孀

三國志中的女主角貂蟬，可說是眾所周知的架空人物。當時的確存在一位與呂布私通的董卓侍女，因而成為兩人日後反目的因素之一，不過我們並不認為她會採取像貂蟬那樣積極的行動。

那麼實際上存在的女性之中，誰才能被稱為代表三國時代的女性呢？此時大家的腦海大概會聯想到冰肌玉膚的劉備之妻甘夫人，或是曾經被認為是赤壁之戰主因之一的二喬吧，只是這些女子的真實面貌還是不夠具體。如果想要選擇一位名符其實的美女，還是只有甄夫人最具資格吧。

甄夫人是曹丕之妻、魏明帝曹叡之母，她也是曹植筆下「洛神賦」中，被半神話的絕世美女。實際上她在三國志的后妃傳中，走過了一段最為稱奇的命運之路。

甄夫人自幼好學聰明謹慎，其美貌更是世所罕見。後來她雖然因為貌美嫻淑而嫁給袁紹的次子袁熙，建安九年（公元二〇四年）八月卻因為鄴城的淪陷而成為曹軍的俘虜，並被曹丕迎娶為妻。甄夫人雖然較曹丕年長五歲，卻深得其寵愛，兩人之間並育有一男一女，其中的男孩就是日後的魏明帝。



然而有關曹叡的出生，卻始終埋藏著一個謎。

根據三國志魏書明帝紀詳實的記載，曹叡是景初三年（公元二三九年）正月，以三十六歲的英齡駕崩的。不過在裴松之的註解之中，卻指出由卒年反向推算的話，曹叡應該生於建安九年才是。而曹丕得到甄夫人的時候，已經是建安九年八月的事了。

其實女子到生產前都沒有被察覺已經懷孕的例子，還是存在的。也許年僅十八歲的曹丕就是未能發覺甄夫人有孕在身，才娶她為妻的吧。

結果生下來的長子雖然深受祖父曹操的疼愛，曹丕卻相當地討厭他。此外甄夫人雖然深獲寵幸，也不吝於與他人分享自己的丈夫，總是熱心地鼓勵丈夫臨幸其他的女子，對婆婆卞夫人的孝行也顯得過分關懷。據說有次卞夫人隨同曹操出征，甄氏竟為了牽掛婆婆的身體而每日以淚洗面。回到家中的卞夫人知道這樣的事情後，分外感嘆再也沒有如此盡孝的媳婦了。

聰明的甄夫人必然為了能夠在魏國的宮中獲得他人更多的寵愛，而過著細心入微明哲保身的生活。即使是封為皇后一事，她也認為自己不相稱而再三推辭。如果真的是因為自己生下的男孩是曹家仇敵後代的關係，甄氏的這種舉動的確是可以被理解的。

事實上曹操娶何氏與尹氏等寡婦為妾時，也將她們前夫的孩子帶回宮中養育，並經常帶在身邊加以疼愛。因此即使曹叡真的是袁家的遺腹子，當時曹氏也已經建立了不可動搖的政權，尤其曹叡若是曾經被自己消滅的友人袁紹之孫，以詩人曹操的個性來看，大概也不忍心加以殺害吧。

不過為此心力交瘁的甄夫人最後還是未能親眼目睹愛子的登基，而在曹丕接受漢獻帝禪讓的翌年，被丈夫下令處死。處刑的原因似乎是甄夫人日漸失寵，因而口出怨言所致。當時，曹丕的寵愛的確已經完全轉移至年輕貌美的郭夫人身上。

據說甄夫人死時披頭散髮，口中並且被塞滿了糟糠，以如此令人無法從昔日恩寵聯想的悲慘姿態下葬。

而甄氏的遺孤曹叡雖然睿智英明，並且奉身為皇后卻膝下無子的郭夫人為義母，直到曹丕陷入病危狀態即將崩殂的前夕，還是未能被立為世子。

然而或許是甄夫人生前的努力有了回報吧，曹叡最後還是因為具有優異的資質，或是本身的確是曹丕之子的緣故，終於登上了魏國國君的帝位，只是曹魏的血統卻未能延續至下一代。原來有一位應該生於太和五年（公元二三一年）的太子殷，曾幾何時竟然消失了蹤影，從此身分不明的曹氏子息就被置於宮中撫養，以做為未來的繼承人。

事情的真相至今還是個謎，但曹叡死後、失去健全血統繼承的曹魏政權因而瞬間崩潰瓦解，卻是不爭的事實。

曹叡本人最後似乎也因為受到母親之死的陰影折磨，逐漸地失去精神上的平衡。這一點可從他以母親被殺的方式處死義母郭夫人，追贈甄夫人皇后的諡號，並重用甄氏一族，接著又效法父親的做法，為了自己的愛妾殺害無辜的皇后等事實看出端倪。實際上從曹叡掌權的時代開始，魏國的前途就已經籠罩著陰霾了。

由此看來也許甄夫人才是魏國滅亡的遠因吧，然而她並未犯下什麼過錯，而且即使曹叡果真是袁熙的遺腹，從自幼耳濡目染儒教的甄夫人立場來看，突然現身奪佔他人妻女為己有的曹丕才是無道之徒。因此即使她是為了自己的將來著想，才留下前夫袁氏的骨肉，想必任憑是誰也都難以責怪。

最後的皇后

建安十八年（公元二一三年）身為魏公的曹操將三個女兒曹憲、曹節、曹華送往宮中，做為獻帝的妃子，據說其中的曹華還未成年，因此推斷三人大概都是十幾歲的少女。翌年三人雖然封為貴人，該年卻發現伏皇后與父親伏完將軍企圖殺害曹操的陰謀。



早在建安五年（公元二〇〇年）的時候，就曾經發生過董貴妃因為父親密謀暗殺曹操而被連座處分的事件，其中董貴妃雖然早已有孕在身，還是遭到處死。當時伏皇后就是為了這件事修了書信給父親，指摘曹操殘忍無道的可誅行跡，如今這件事卻被曹操發現。最後伏皇后一族以及兩位尚幼的太子，就這樣遭到了殺害。

東漢既已失去了繼承人，翌年被封為新皇后的就是曹操之女曹節。

如此一來，大概有許多人會馬上聯想這是野心家曹操為了讓自己的女兒當皇后，以外戚的身分進一步強化權力，才殺害當時成了阻礙的伏皇后吧！因為事實上皇后本身並未犯下足以致死的罪過。那麼在父親陰謀下成為新皇后的曹節，又是扮演著什麼樣的角色呢？

建安二十五年（公元二二〇年）、曹丕逼迫獻帝接受了禪讓，東漢王朝自此終於滅亡，當時據推測大約是二十歲出頭的曹節居然對兄長的篡位非常激怒。即使稍後要求她繳出皇后印綬的使者前來，都遭到曹節斷然的拒絕。據說最後在使者屢屢前來、不得不死心的情況下，曹節將印綬摔在地板上，伏地哭喊著「為何天不助我？」。此時周遭侍臣全都伏地不起，無人能夠仰視曹節的面容。

畢竟昔日因父親之命莫名當上皇后的懵懂少女，已經成長為真正的東漢皇后了。

被廢去皇后之位的曹節並未因此離開丈夫的身邊，從此成為山陽夫人隨著劉協前往任地，為丈夫送終之後尚且潔身守節，並一直活到景元元年（公元二六〇年）。死後被追贈穆后的諡號，其遺體則以東漢皇后之禮合葬於獻帝的禪陵。根據諡號的解釋，「穆」是贈予「布德執義」的人所用的。

身為東漢末代皇帝的獻帝，母親在懂事之前就遭到殺害，直到中平六年（公元一八九年）九歲登基之後，依然成為董卓與曹操的傀儡，嚐盡了歷史上天子未有過的辛酸苦楚，加以愛妃、心腹、皇后、子息都遭到殺害，最後甚至成了亡國的天子。不過在平均年齡都只有活到三十歲左右的東漢皇帝中，獻帝卻能夠以簡直可稱為奇蹟的五十八歲安享天年。想來他與年輕的曹節相互扶持，必然渡過了一段平靜安寧的晚年。

獻帝雖然被曹操奪走了許多心愛的東西，但最後留在身邊最寶貴的卻是曹操的女兒，這不正可稱為一段頗為諷刺的佳話嗎？

在戰亂日以繼夜的殺伐時代，女性的姿態似乎失去了光彩，然而這並不意味著女性便不具有意識，或對歷史未曾有過貢獻。

畢竟經過男人的爭鬥之後、遭到踐踏蹂躪卻無法以武力治癒恢復的事物，都是由女性們默默一肩承擔下來的。

（森下　翠）

人【之卷】

全部登場武將資料一覽

人之卷講述的是支撐鉅細靡遺的《三國志Ⅵ》世界、個性豐富的武將們。其實能夠助長天鳴地動的原動力，還是追求夢想的人們具有的力量。因此本章將舉公開《三國志Ⅵ》所有五二〇位武將的基本資料，讓各位眼睛為之一亮。

人才正是一切的根源

不管是在遊戲或真實的世界中，驅動都市、時代與世界的原動力都是「人」。這一章「人之卷」便是將包含異族武將在內的五百名以上登場人物，以資料表格的型態整理而成。

遊戲雖然共有超過五二〇人以上的人物，但並不會一口氣全部登場。從劇本一到七大約經過了五十年的歲月，以當時的背景考察的話，也就是經過兩個世代的時間。因此依各時期的進行，與玩家挑選的角色一起存在於同時期的武將，大約有二百五十人左右。

雖然人數上減少了一半，但是想要掌握這些角色，就已經是相當困難的事了。

在此希望各位能夠活用由一五八頁開始的武將資料一覽表（表格的運用方式請參考下頁），此處完全揭露了掌握武將能力、想法、身分立場時所需的重要情報。

登場人物之中，有關皇帝與行旅之人的資料則一如下表所載。至於皇帝在遊戲中扮演的角色功能，還請參考八十八頁的解說。

因此即使角色登場時期不同，不論是誰都會被安置在與時代變遷偏離不遠的定位上，這一點或許會讓玩家覺得劇本設定頗為類似。

有關一覽表中的特殊能力方面，在此再做補充的說明。

所謂特殊能力就是當執行武將

●武將以外的登場人物

姓名		說明
	靈帝	劇本一中受何進擁立。公元一八九年死後，改由少帝繼位。當然自劇本二以後就不再登場了。
	少帝	只登場於劇本一。當遊戲中發生董卓擁立獻帝登基的歷史事件後，少帝就會遭到廢位，改由獻帝繼位。
	獻帝	劇本二一開始就登上皇位。劇本二受董卓擁立、劇本三是李傕、劇本四～六是曹操，劇本七則是由曹叡擁立。
	華佗	據說是連外科手術都很擅長的天才名醫。他會送給群雄「青囊書」，可以讓都市中患病的武將完全治癒，有時候也會告訴玩家當時的局勢。
	司馬徽	人稱水鏡先生，就是他向劉備說明軍師的必要性，使其延攬諸葛亮與龐德的。有時候也會告訴玩家尚未發掘的武將，以及麾下武將的不滿情形。
	許劭	亦即許子將，他是曾經說過曹操為「治世能臣、亂世奸雄」的人物鑑定家。平時也會告訴玩家尚未發掘的在野武將，以及麾下武將的成長類型。
	于吉	是一位仙人，據說死後作祟殺了害死自己的孫策。他會送給群雄「太平清領道」，讓都市中患病的武將完全治癒，有時候也會告訴玩家當時的局勢。
	左慈	玩弄曹操於股掌的神仙。他會給予群雄「遁天行書」，告訴玩家麾下武將所討厭的對象姓名，有時候也會告訴玩家當時的局勢。
	管輅	曹操重用的占卜師。他會告訴玩家都市現役武將的壽命，並施展延命術。有時候也會告訴玩家當時的局勢。
	紫虛上人	預言龐德之死的仙人。他會告訴玩家都市中埋伏或被攏絡、以及行將叛變的武將，有時候也會透露武將的壽命，或告訴玩家當時的局勢。
	南華老仙	授予張角三卷天書的仙人。他會送給群雄「太平要術之書」，有時候則會治癒都市中患病的武將，或告訴玩家世上的局勢。

●武將資料一覽表說明

項目		說明
武將姓名		表示武將的姓名與字。至於只有特定姓名的異族武將雖然有多位登場，其本身的資料屬性並無變化，因此各異族僅介紹一位。
資料	統率力	武將所持統率力的上限值。三國志VI中，能力值雖然會依年齡、經驗、成長類型而有所變動，但不會超過這個上限值。
	武力	武將擁有的武力上限值。除了戰爭之外，也和內政的治安有關。
	智力	武將擁有的智力上限值。能否擔任軍師、以及戰爭時策略是否能夠成功，都和此有關。
	政治力	武將所持的政治力上限值。與內政外交有相當大的關係。
	魅力	武將擁有的魅力上限值。與外交人事有相當大的關係。
夢想		武將在劇本中所抱持的夢想。想要有效率的運用武將，就必須加以把握此設定。有時候隨著遊戲的進展，理想也會跟著改變。
主義		以代號簡稱武將的理想所隸屬的主義。 「禮」＝禮教主義／「中」＝中庸主義／「霸」＝霸權主義／「無」＝沒有主義
劇本		表示各劇本開始時，武將所處的位置與狀況。依時期的不同，有些武將不會登場，有些則已經死亡。
	未登場	表示劇本開始時不登場，到了一定的年齡才會出現。
	未發現	表示雖已登場，但還沒有被人發現。由於尚未被發掘出來，所以無法錄用，必須先進行搜索以期發現人才。
	在野	表示已經登場於都市中，玩家不須再加搜索。如果武將出現在所轄的都市裡，就可以立即予以錄用。
	群雄／都市名	表示群雄及其所在地。所在地則依各劇本開始的地點為準。
	所屬群雄／都市名	除了上述資料以外，劇本開始時就登場的武將（現役武將）。所屬群雄與都市名則是劇本開始時的資料。
特殊能力		各劇本開始時、武將所具有的能力。
單挑作戰		各劇本開始時、武將進入單挑模式後可採取的作戰。有時候武將會在單挑時學會新的作戰。請參考87頁。

本身擁有這項能力時，就可以提昇工作的效率。

特殊能力共有「兵法」「交涉」「諜報」「武勇」「都督」，各自擁有下列的特徵。

兵法：表示兵法心得之有無。可以降低設置陷阱時的費用，擔任參軍時也很有效果。

交涉：相當有利於搜索與錄用武將。

諜報：表示諜報能力之有無。與搜索武將也有相當的關係。

武勇：表示武勇之有無。對於單挑作戰相當有利。

都督：特別指統率能力，適合擔任軍團指揮或太守。

通常會見武將時，如果有部將提出「請交給屬下負責」的建議時，這些人大多都擁有該方面的特殊能力。這大概就是因為人們都會非意識地產生自負的心理作用吧？畢竟武將也是人。

特殊能力雖然不是萬能的，不過想要能夠善於運用武將的能力，這些都是必須加以掌握的重點，希望各位能夠加以參考。

第十五關	第十六關	第十七關	特殊能力	專挑作戰	武將名
未登場	曹操／北平	曹叡／襄平	武勇	生擒・先發	卑衍
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・一擊・詐敗	卞喜
趙範／桂陽	死亡	死亡		生擒・詐敗	鮑隆
孫權／壽春	孫權／廬江	孫權／江陵	交涉・謀報	說服・造謠	步騭
死亡	死亡	死亡		生擒・先發	裴元紹
在野	劉備／武陵	孫權／武陵		一擊・側面	潘濬
孫權／壽春	孫權／柴桑	死亡	武勇	大喝・先發	潘璋
死亡	死亡	死亡	武勇	一擊・詐敗	潘鳳
山越王／山越	山越王／山越	山越王／山越		生擒、詐敗	潘臨
未發現	劉備／漢中	劉禪／江州	謀報	生擒・造謠	龐義
未發現	死亡	死亡	兵法・謀報・都督	生擒・引誘・換人・造謠	龐統
馬騰／西涼	曹操／鄴	死亡	兵法・武勇・都督	大喝・側面・必殺・先發・詐敗	龐德
未登場	未登場	未登場		生擒・側面	濮陽興
馬騰／天水	死亡	死亡		生擒・詐敗	馬玩
馬騰／西涼	死亡	死亡	武勇	大喝・一擊	馬休
未登場	未登場	曹叡／河內		一擊	馬鈞
未登場	未發現	死亡		一擊・詐敗	馬遵
未登場	劉備／永安	死亡	兵法・謀報	引誘・造謠	馬謖
馬騰／西涼	劉備／永安	劉禪／漢中	武勇	一擊・側面・先發・詐敗	馬岱
未登場	未登場	劉禪／永安	都督	換人・側面・詐敗	馬忠
孫權／壽春	孫權／長沙	死亡	武勇	生擒・先發	馬忠
馬騰／西涼	劉備／梓潼	死亡	武勇・都督	大喝・生擒・一擊・側面・必殺	馬超
馬騰／西涼	死亡	死亡	武勇	一擊・詐敗	馬鐵
群雄／西涼	死亡	死亡	武勇	大喝・生擒・一擊	馬騰
未登場	劉備／江陵	死亡	交涉	說服・詐敗	馬良
劉備／新野	劉備／成都	死亡	謀報	造謠・一擊	糜竺
劉備／新野	劉備／武陵	死亡		一擊	糜芳
未登場	南蠻王／南蠻	死亡		生擒・一擊	忙牙長
未登場	未登場	羌王／羌	武勇・都督	大喝・詐敗	芒中
未登場	死亡	死亡	謀報	造謠・詐敗	穆順
未登場	南蠻王／南蠻	死亡	兵法	引誘・一擊	木鹿大王
曹操／北海	曹操／宛	曹叡／南皮	交涉・謀報	說服・造謠	滿寵
未登場	羌王／羌	羌王／羌		生擒・先發	迷當大王
曹操／河內	死亡	死亡		一擊・詐敗	毛玠
未登場	南蠻王／南蠻	劉禪／建寧	武勇・都督	大喝・換人・一擊・側面	孟獲

武將	能力					理想	正義	劇本別 所屬／所在			
卑衍	66	65	53	52	52	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
卞喜	65	65	27	39	26	安全	中	張角／平原	在野	在野	曹操／陳留
鮑隆	53	74	20	31	28	安全	中	未登場	未登場	未發現	在野
步騭	58	28	77	78	69	維持	中	未登場	未登場	未登場	未發現
裴元紹	45	69	33	37	25	才幹	禮	張角／平原	在野	在野	未發現
潘濬	41	22	67	79	19	安全	中	未登場	未登場	未登場	未發現
潘璋	66	74	35	33	41	出世	霸	未登場	未登場	未發現	孫策／廬江
潘鳳	61	75	17	36	20	出世	霸	未發現	韓馥／鄴	死亡	死亡
潘臨	38	68	31	39	44	安全	中	山越王／山越	山越王／山越	山越王／山越	山越王／山越
龐義	25	33	59	74	64	安全	中	未登場	未登場	未登場	未發現
龐統	86	41	97	89	80	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
龐德	76	90	67	58	70	義俠	無	未登場	未登場	未登場	馬騰／西涼
濮陽興	58	51	71	79	67	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
馬玩	49	64	26	21	18	安全	中	未登場	未登場	馬騰／天水	馬騰／天水
馬休	71	60	32	27	59	大義	禮	未登場	未登場	馬騰／西涼	馬騰／西涼
馬鈞	33	38	80	90	43	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
馬遵	45	63	62	59	67	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
馬謖	73	64	82	74	63	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
馬岱	77	79	49	45	71	大義	禮	未登場	馬騰／西涼	馬騰／西涼	馬騰／西涼
馬忠	67	62	51	37	56	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
馬忠	61	68	51	50	34	出世	霸	未登場	未登場	未發現	孫策／吳
馬超	78	97	40	36	85	大義	禮	未登場	未登場	馬騰／西涼	馬騰／西涼
馬鐵	70	60	31	34	55	大義	禮	未登場	未登場	未登場	馬騰／西涼
馬騰	80	87	56	55	84	王佐	禮	未發現	群雄／西涼	群雄／西涼	群雄／西涼
馬良	57	25	87	93	82	王佐	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
糜竺	26	30	65	76	78	王佐	禮	陶謙／小沛	陶謙／小沛	劉備／小沛	張飛／汝南
糜芳	58	65	37	18	19	霸權	霸	未登場	陶謙／小沛	劉備／小沛	張飛／汝南
忙牙長	29	64	20	35	17	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
芒中	47	77	56	39	59	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
穆順	17	21	68	71	23	王佐	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
木鹿大王	58	71	65	31	37	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
滿寵	79	40	78	79	86	割據	中	未登場	未登場	曹操／許昌	曹操／許昌
迷當大王	64	75	32	15	36	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
毛玠	46	56	56	81	65	大義	禮	未發現	在野	曹操／陳留	曹操／河內
孟獲	78	92	50	21	81	王佐	禮	未登場	未登場	未登場	未登場

			特殊能力	事件介紹	武將名
劉璋／永安	劉備／漢中	死亡	都督	換人・造謠・先發・詐敗	孟達
未登場	南蠻王／南蠻	劉禪／建寧	武勇	大喝・生擒・一擊	孟優
未登場	未登場	劉禪／永安		一擊・詐敗	樊建
死亡	死亡	死亡		生擒・先發	樊稠
未登場	劉備／成都	劉禪／成都	交涉・謀報・都督	換人・說服・造謠	費禕
山越王／山越	死亡	死亡		側面・先發	費棧
劉璋／永安	劉備／永安	劉禪／永安	交涉	說服・先發	費詩
未登場	劉備／漢中	死亡	武勇	側面・詐敗	馮習
曹操／許昌	死亡	死亡	謀報	生擒・造謠	伏完
未登場	氐王／氐	氐王／氐		一擊	苻健
孫權／吳	孫權／吳	孫權／江陵		一擊・先發	傅嬰
在野	劉備／武陵	死亡		側面・詐敗	傅士仁
未登場	未登場	未登場	武勇	生擒・先發	傅僉
劉表／江夏	曹操／壽春	死亡	交涉	說服・側面	傅巽
在野	劉備／江州	死亡	武勇	大喝・側面	傅彤
死亡	死亡	死亡	兵法・都督	引誘・換人	逢紀
劉璋／永安	劉備／漢中	死亡	兵法・謀報	引誘・造謠・詐敗	法正
未登場	南蠻王／南蠻	劉禪／建寧	交涉	生擒・說服	帶來洞主
未登場	南蠻王／南蠻	死亡		生擒・詐敗	朵思大王
群雄／氐	群雄／氐	群雄／氐			氐王
氐王／氐	氐王／氐	氐王／氐			氐武將
孫權／會稽	孫權／江夏	孫權／零陵	謀報・都督	換人・造謠・先發・詐敗	丁奉
死亡	死亡	死亡	都督	生擒・側面・詐敗	丁原
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・生擒・一擊・必殺	典韋
在野	劉背／漢中	劉禪／武都	交涉	說服・先發	董允
未登場	未登場	劉禪／梓潼	都督	生擒・側面	董旻
孫權／吳	死亡	死亡	武勇	大喝・先發	董襲
曹操／許昌	曹操／北海	曹叡／河內	兵法	引誘・詐敗	董昭
死亡	死亡	死亡	都督	生擒・換人・先發	董承
死亡	死亡	死亡	武勇	生擒・一擊・先發・詐敗	董卓
南蠻王／南蠻	南蠻王／南蠻	死亡		一擊・詐敗	董荼那
死亡	死亡	死亡		生擒・先發	董旻
劉璋／永安	劉備／成都	劉禪／成都	謀報	生擒・造謠	董和
未登場	未登場	曹叡／長安	兵法	生擒・引誘・側面・先發	鄧艾
劉璋／成都	死亡	死亡		生擒・一擊	鄧賢
未發現	劉備／梓潼	劉禪／漢中	交涉・都督	換人・說服	鄧芝

武將	能力					理想	主義	劇本別 所屬／所在			
孟達	70	66	72	58	16	割據	中	未登場	未登場	未發現	在野
孟優	63	79	26	21	65	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
C											
樊建	28	31	68	67	63	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
樊稠	67	77	21	19	25	割據	中	未發現	董卓／洛陽	李傕／長安	死亡
費禕	72	26	73	97	80	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
費棧	42	71	44	37	47	才幹	禮	未登場	未登場	山越王／山越	山越王／山越
費詩	18	36	61	71	54	才幹	禮	未登場	未登場	劉璋／梓潼	劉璋／成都
馮習	36	64	44	34	53	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
伏完	42	21	74	65	84	王佐	禮	未發現	董卓／洛陽	李傕／長安	曹操／許昌
苻健	39	71	45	36	39	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
傅嬰	61	60	59	53	52	維持	中	未登場	未登場	未登場	未發現
傅士仁	54	59	51	49	14	出世	霸	未發現	未發現	未發現	未發現
傅僉	61	74	45	50	62	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
傅巽	24	43	68	78	59	安全	中	在野	在野	劉表／江陵	劉表／武陵
傅彤	58	69	69	63	68	大義	禮	未登場	未登場	在野	在野
逢紀	68	52	80	69	58	霸權	霸	在野	袁紹／南皮	袁紹／南皮	袁紹／鄴
法正	81	29	93	83	64	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未發現
G											
帶來洞主	40	65	24	41	30	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
朵思大王	61	72	67	58	40	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
氐王	80	80	50	50	50	征服	■	群雄／氐	群雄／氐	群雄／氐	群雄／氐
氐武將	80	80	50	50	50	義俠	無	氐王／氐	氐王／氐	氐王／氐	氐王／氐
丁奉	70	77	64	77	69	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
丁原	64	77	58	52	78	王佐	禮	群雄／晉陽	死亡	死亡	死亡
典韋	61	96	34	20	50	義俠	無	未登場	未登場	曹操／陳留	死亡
董允	64	26	78	89	73	王佐	禮	未登場	未登場	未發現	在野
董旻	66	50	76	74	62	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
董襲	53	64	32	40	43	出世	霸	未登場	在野	在野	孫策／會稽
董昭	46	46	62	78	58	霸權	霸	未發現	未發現	袁紹／鄴	曹操／陳留
董承	75	66	65	59	77	王佐	禮	何進／長安	董卓／洛陽	李傕／長安	死亡
董卓	87	91	54	13	64	霸權	霸	群雄／安定	群雄／洛陽	死亡	死亡
董荼那	51	71	27	24	21	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
董旻	52	65	49	22	31	安全	中	董卓／安定	董卓／洛陽	死亡	死亡
董和	48	64	53	74	43	大義	禮	未登場	劉焉／成都	劉璋／江州	劉璋／永安
鄧艾	94	82	92	85	74	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
鄧賢	65	59	61	65	66	出世	霸	未登場	未登場	劉璋／成都	劉璋／成都
鄧芝	74	51	80	82	87	割據	中	未登場	未登場	未登場	未登場

			特殊能力	單挑作戰	武將名
未登場	未登場	未登場	武勇	生擒・詐敗	鄧忠
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・詐敗	鄧茂
未登場	未登場	未登場	兵法・都督	引誘・換人・詐敗	杜預
未登場	孫權／建業	孫權／建業		生擒・先發	太史亨
孫權／廬江	死亡	死亡	武勇	大喝・側面・必殺・先發・詐敗	太史慈
孫權／吳	孫權／長沙	死亡		生擒・一擊	譚雄
死亡	死亡	死亡		一擊・詐敗	田楷
未登場	未登場	曹叡／北平		生擒・側面	田續
曹操／鄴	死亡	死亡	謀報	造謠・先發	田疇
死亡	死亡	死亡	謀報	造謠・詐敗	田豐
未登場	未登場	孫權／桂陽		一擊・側面	滕胤
死亡	死亡	死亡	交涉	說服・先發	陶謙
未登場	未登場	未登場		一擊・先發	陶濬
未登場	未登場	孫權／長沙		先發・詐敗	唐咨
死亡	死亡	死亡		生擒・一擊	躍頓
曹操／譙	曹操／譙	曹叡／壽春		側面・詐敗	牛金
死亡	死亡	死亡	兵法	引誘・先發	禰衡
群雄／南蠻	群雄／南蠻	群雄／南蠻			南蠻王
南蠻王／南蠻	南蠻王／南蠻	南蠻王／南蠻			南蠻武將
曹操／陳留	死亡	死亡	都督	換人・先發・詐敗	樂進
未登場	未登場	曹叡／宛		一擊・先發	樂綝
劉璋／江州	死亡	死亡	武勇	一擊・先發	雷銅
在野	死亡	死亡		生擒・側面	雷薄
未登場	孫權／建業	死亡	兵法	引誘・詐敗	駱統
孫權／會稽	孫權／江夏	死亡	武勇	大喝・一擊・詐敗	李異
在野	劉備／江州	死亡	交涉	說服・先發	李恢
死亡	死亡	死亡	謀報・都督	造謠・一擊・先發	李惟
劉璋／梓潼	劉備／永安	死亡	兵法・武勇・都督	引誘・換人・先發	李嚴
死亡	死亡	死亡	兵法・謀報	引誘・造謠	李儒
死亡	死亡	死亡	交涉	說服・詐敗	李肅
曹操／南皮	死亡	死亡	交涉・謀報・都督	換人・造謠・側面	李典
未登場	未登場	劉禪／永安		生擒・先發	李豐
未登場	孫權／長沙	孫權／柴桑		生擒・側面	陸凱
未登場	未登場	未登場	謀報・都督	換人・造謠	陸抗
孫權／建業	孫權／長沙	死亡	交涉	說服・先發	陸績

武將	能力					理想	正義	劇本別　所屬／所在			
鄧忠	60	82	55	46	61	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
鄧茂	43	74	19	22	34	征服	霸	張角／南皮	死亡	死亡	死亡
杜預	88	80	84	81	77	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
太史亨	51	69	50	36	44	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
太史慈	71	97	65	58	70	大義	禮	未登場	未發現	劉繇／建業	孫策／建業
譚雄	52	77	19	28	20	出世	霸	未登場	未登場	未發現	孫策／吳
田楷	61	59	51	43	56	安全	中	在野	公孫瓚／北平	公孫瓚／薊	死亡
田續	66	57	49	31	29	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
田疇	69	67	51	62	71	義俠	無	在野	劉虞／薊	未發現	袁紹／鄴
田豐	81	41	96	83	74	王佐	禮	在野	袁紹／南皮	袁紹／南皮	袁紹／南皮
滕胤	34	42	68	78	64	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
陶謙	51	32	61	67	75	割據	中	群雄／小沛	群雄／下邳	死亡	死亡
陶濬	64	57	50	38	23	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
唐咨	59	56	45	48	42	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
蹋頓	59	71	31	24	35	維持	中	未登場	未登場	未登場	烏丸王／烏丸
牛金	63	77	37	33	46	大義	禮	未登場	未登場	未發現	曹操／下邳
禰衡	77	31	95	87	20	隱遁	無	未登場	未登場	未發現	死亡
南蠻王	80	80	50	50	50	征服	霸	群雄／南蠻	群雄／南蠻	群雄／南蠻	群雄／南蠻
南蠻武將	80	80	50	50	50	義俠	無	南蠻王／南蠻	南蠻王／南蠻	南蠻王／南蠻	南蠻王／南蠻
樂進	73	67	56	48	70	大義	禮	未發現	曹操／陳留	曹操／許昌	曹操／陳留
樂綝	45	52	33	22	37	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
雷銅	70	77	45	37	50	出世	霸	未登場	未登場	未登場	劉璋／梓潼
雷薄	54	54	33	33	15	維持	中	未發現	袁術／宛	袁術／壽春	在野
駱統	57	44	69	77	75	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
李異	55	75	20	24	26	征服	霸	未登場	在野	孫策／廬江	孫策／吳
李恢	67	50	79	79	74	維持	中	未登場	未登場	劉璋／成都	在野
李傕	56	77	43	15	14	霸權	霸	董卓／安定	董卓／長安	群雄／長安	死亡
李嚴	80	84	81	48	78	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
李儒	64	22	90	81	35	霸權	霸	董卓／安定	董卓／洛陽	死亡	死亡
李肅	27	45	67	69	46	才幹	禮	何進／長安	董卓／長安	死亡	死亡
李典	75	68	82	61	65	王佐	禮	未登場	曹操／陳留	曹操／陳留	曹操／陳留
李豐	59	56	62	68	58	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
陸凱	66	30	72	91	77	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
陸抗	95	69	94	87	86	王佐	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
陸績	44	29	73	70	66	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場

劇本五	劇本二	劇本一	特殊能力	單挑作戰	武將名
孫權／會稽	孫權／江夏	孫權／建業	兵法・交涉・謀報・都督	引誘・換人・說服・造謠	陸遜
未登場	未登場	劉禪／成都		生擒・一擊	劉永
死亡	死亡	死亡	交涉	說服・一擊	劉焉
劉表／襄陽	死亡	死亡	都督	換人・詐敗	劉琦
死亡	死亡	死亡	都督	生擒・換人	劉虞
劉度／零陵	劉備／武陵	劉禪／江州	交涉	說服・側面	劉賢
未登場	劉備／武陵	劉禪／成都	都督	換人・先發	劉循
群雄／成都	劉備／武陵	死亡		詐敗	劉璋
未登場	未登場	未登場		側面・先發	劉諶
未登場	未登場	群雄／成都	交涉	說服・側面	劉禪
劉表／襄陽	死亡	死亡		生擒・詐敗	劉琮
死亡	死亡	死亡	都督	生擒・換人	劉岱
群雄／零陵	死亡	死亡	都督	換人・詐敗	劉度
劉璋／江州	劉備／武陵	死亡	交涉・謀報	說服・造謠	劉巴
群雄／新野	群雄／成都	死亡	交涉・武勇・都督	大喝・引誘・側面	劉備
群雄／襄陽	死亡	死亡	兵法	引誘・一擊	劉表
匈奴王／匈奴	匈奴王／匈奴	死亡	交涉	說服・一擊	劉豹
死亡	死亡	死亡	武勇	生擒・詐敗	劉辟
劉備／新野	劉備／漢中	死亡	武勇	生擒・先發	劉封
死亡	死亡	死亡	交涉	說服・一擊	劉繇
曹操／北平	曹操／陳留	曹叡／譙	兵法・謀報	引誘・造謠	劉曄
未登場	未登場	未登場		側面・詐敗	劉理
未登場	未登場	孫權／桂陽	都督	生擒・換人	留昭
死亡	死亡	死亡		一擊・先發	呂威璜
在野	劉備／建寧	死亡	兵法・謀報	引誘・造謠	呂凱
在野	劉備／漢中	劉禪／永安		生擒・詐敗	呂義
曹操／陳留	曹操／長安	曹叡／北海	都督	一擊・先發	呂虔
死亡	死亡	死亡		側面・詐敗	呂曠
死亡	死亡	死亡		生擒・詐敗	呂翔
孫權／廬江	孫權／建業	死亡	交涉・謀報	說服・造謠	呂範
死亡	死亡	死亡	武勇・都督	大喝・生擒・一擊・側面・必殺・先發・詐敗	呂布
孫權／壽春	孫權／建業	死亡	兵法・謀報・武勇・都督	大喝・引誘・造謠	呂蒙
在野	劉備／江陵	劉禪／武都	武勇・都督	大喝・側面・先發	詐敗 廖化
在野	劉備／武陵	死亡	兵法	引誘・先發	廖立
馬騰／天水	死亡	死亡		生擒・詐敗	梁興
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・一擊・側面	凌操
孫權／柴桑	孫權／建業	孫權／武陵	武勇・都督	大喝・生擒・側面	凌統
未登場	曹操／劇	曹叡／襄平	交涉	說服・詐敗	倫直

武將	能力					理想	主義	劇本別 所屬／所在			
名	統率	武力	智力	政治	魅力			一般	普通	困難	超難
陸遜	98	68	98	93	94	王佐	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
劉永	38	28	64	73	80	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
劉焉	60	40	74	81	89	割據	中	群雄／蜀	群雄／成都	死亡	死亡
劉琦	57	18	73	70	80	王佐	禮	未登場	未登場	未登場	劉表／襄陽
劉虞	68	34	72	63	93	王佐	禮	何進／洛陽	群雄／薊	死亡	死亡
劉賢	32	56	55	68	69	安全	中	未登場	未發現	在野	在野
劉循	67	61	54	44	75	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
劉璋	38	31	63	55	87	割據	中	劉焉／蜀	劉焉／成都	群雄／成都	群雄／成都
劉諶	63	46	70	44	88	王佐	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
劉禪	24	17	21	23	92	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
劉琮	22	26	61	75	76	割據	中	未登場	未登場	未登場	未登場
劉岱	61	57	62	19	27	才幹	禮	未發現	未發現	死亡	死亡
劉度	35	33	68	70	71	才幹	禮	在野	在野	在野	在野
劉巴	47	32	70	71	61	大義	禮	未登場	未登場	劉璋／永安	劉璋／江州
劉備	85	75	70	78	99	王佐	禮	劉焉／蜀	群雄／平原	群雄／下邳	袁紹／南皮
劉表	71	57	71	79	87	割據	中	何進／長安	群雄／襄陽	群雄／襄陽	群雄／襄陽
劉豹	75	55	71	61	81	安全	中	未登場	未登場	匈奴王／匈奴	匈奴王／匈奴
劉辟	63	71	23	33	37	出世	霸	張角／汝南	在野	在野	張飛／汝南
劉封	60	65	62	40	70	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
劉繇	23	22	48	67	68	安全	中	未發現	未發現	群雄／建業	死亡
劉曄	40	29	79	76	77	維持	中	未登場	未發現	曹操／許昌	曹操／許昌
劉理	26	29	63	70	79	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
留略	67	63	61	46	48	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
呂威璜	42	62	38	30	29	征服	霸	未登場	未登場	未登場	袁紹／濮陽
呂凱	51	42	67	77	68	維持	中	未登場	未登場	未發現	在野
呂義	65	72	67	53	48	才幹	禮	未登場	未登場	未發現	在野
呂虔	44	68	29	64	53	出世	霸	未登場	未登場	曹操／陳留	曹操／陳留
呂曠	60	67	27	31	30	維持	中	未發現	未發現	在野	袁紹／北海
呂翔	62	68	26	28	28	維持	中	未登場	未發現	在野	袁紹／北海
呂範	43	34	71	77	73	割據	中	未登場	在野	孫策／廬江	孫策／柴桑
呂布	74	100	29	17	81	霸權	霸	丁原／晉陽	董卓／洛陽	群雄／濮陽	死亡
呂蒙	92	78	93	81	82	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	孫策／柴桑
廖化	67	58	60	52	67	義俠	無	張角／宛	在野	在野	未發現
廖立	65	41	84	68	47	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
梁興	52	68	17	25	58	安全	中	韓遂／天水	韓遂／天水	馬騰／天水	馬騰／天水
凌操	67	80	44	49	52	才幹	禮	未登場	在野	在野	孫策／建業
凌統	71	78	58	55	63	義俠	無	未登場	未登場	未登場	未登場
倫直	44	58	63	60	56	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場

孫權／廬江	死亡	死亡	交涉・謀報・都督	說服・造謠	魯肅
死亡	死亡	死亡	都督	換人・側面・先發	盧植
未登場	曹操／許昌	死亡	兵法	引誘・詐敗	郭奕
曹操／劇	死亡	死亡	兵法・交涉・謀報	引誘・說服・造謠	郭嘉
死亡	死亡	死亡		一擊・詐敗	郭汜
死亡	死亡	死亡	謀報	造謠・先發	郭圖
在野	劉備／永安	劉禪／永安		側面	郭攸之
在野	曹操／天水	曹叡／天水	武勇・都督	生擒・換人・側面	郭淮
未登場	未登場	未登場		生擒・側面	關彝
劉備／新野	劉備／江陵	死亡	兵法・武勇・都督	大喝・生擒・一擊・側面・必殺	關羽
未登場	劉備／江陵	死亡	武勇	大喝・一擊・側面・先發・詐敗	關興
未登場	劉備／江陵	劉禪／漢中	武勇	生擒・一擊・側面	關索
未登場	未登場	未登場		一擊・詐敗	關統
劉備／新野	劉備／江陵	死亡	武勇	大喝・生擒・側面	關平
死亡	死亡	死亡	武勇	生擒・先發・詐敗	管亥
劉表／江夏	孫權／長沙	死亡	武勇	大喝・側面・必殺・先發・詐敗	甘寧
未登場	死亡	死亡		一擊・先發	耿紀
金旋／武陵	劉備／武陵	死亡		生擒・詐敗	鞏志
死亡	死亡	死亡	武勇	一擊・側面	龔都
死亡	死亡	死亡	交涉	生擒・先發	高幹
死亡	死亡	死亡	武勇・都督	生擒・側面・詐敗	高順
未登場	劉備／成都	劉禪／武都		生擒・一擊・先發	高翔
死亡	死亡	死亡		生擒・一擊・先發	高昇
在野	劉備／建寧	劉備／建寧		側面・詐敗	高定
劉璋／梓潼	死亡	死亡		一擊・先發	高沛
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・側面・詐敗	高覽
死亡	死亡	死亡		生擒・詐敗	公孫越
未登場	未登場	曹叡／襄平	武勇	大喝・一擊・側面	公孫淵
公孫康／襄平	曹操／北平	死亡	兵法	生擒・引誘・先發	公孫恭
群雄／襄平	死亡	死亡		一擊・詐敗	公孫康
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・一擊・側面・詐敗	公孫瓚
死亡	死亡	死亡		一擊・側面	公孫續
死亡	死亡	死亡	都督	生擒・換人・先發	公孫度
死亡	死亡	死亡		生擒・先發	公孫範
烏丸王／烏丸	烏丸王／烏丸	死亡		側面・詐敗	骨進
孫權／建業	孫權／柴桑	孫權／零陵	交涉	生擒・說服	顧雍

武將	能力					性格	主義	劇本別 所[illegible]／所在			
名	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]			劇本一	劇本二	劇本三	劇本四
魯肅	90	42	94	94	90	王佐	禮	未登場	未登場	未登場	未發現
盧植	91	54	80	74	85	王佐	禮	何進／洛陽	董卓／洛陽	死亡	死亡
郭奕	40	29	80	76	29	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
郭嘉	47	23	99	92	80	霸權	霸	未登場	未發現	曹操／陳留	曹操／許昌
郭汜	58	67	31	14	37	霸權	霸	董卓／安定	董卓／長安	李傕／長安	死亡
郭圖	63	67	81	45	39	才幹	禮	未發現	袁紹／南皮	袁紹／南皮	袁紹／濮陽
郭攸之	37	22	71	74	64	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	在野
郭淮	77	75	71	71	70	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
關[illegible]	48	60	58	38	67	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
[illegible]羽	96	98	80	72	96	義俠	無	劉焉／劇	劉備／平原	劉備／小沛	曹操／許昌
關興	69	84	72	44	73	義俠	無	未登場	未登場	未登場	未登場
關索	69	85	67	29	74	義俠	無	未登場	未登場	未登場	未登場
關統	49	63	60	37	67	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
關平	77	80	70	55	71	義俠	無	未登場	未登場	未登場	未登場
管亥	66	90	35	23	39	出世	[illegible]	張角／許昌	在野	死亡	死亡
甘寧	78	95	71	36	70	出世	霸	未登場	未登場	劉表／江夏	劉表／江夏
耿紀	28	36	74	72	69	王佐	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
鞏志	57	54	64	62	41	大義	禮	未發現	未發現	未發現	在野
龔都	26	73	19	40	36	才幹	禮	張角／汝南	在野	在野	張飛／汝南
高幹	60	57	51	32	65	維持	中	未登場	袁紹／南皮	袁紹／南皮	袁紹／晉陽
高順	79	82	65	45	71	義俠	無	未發現	未發現	呂布／濮陽	死亡
高翔	41	40	38	55	38	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
高昇	42	73	24	14	24	出世	霸	張角／鄴	死亡	死亡	死亡
高定	67	65	55	44	64	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
高沛	53	56	28	45	42	維持	中	未登場	劉焉／江州	劉璋／永安	劉璋／梓潼
高覽	72	67	59	39	62	出世	霸	未發現	袁紹／南皮	袁紹／鄴	袁紹／鄴
公孫越	47	63	46	49	58	征服	[illegible]	公孫瓚／北平	公孫瓚／北平	死亡	死亡
公孫淵	74	79	64	22	79	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
公孫恭	68	41	75	43	71	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
公孫康	64	72	61	55	71	征服	霸	未登場	未登場	未登場	公孫度／襄平
公孫瓚	61	87	67	54	77	霸權	霸	群雄／北平	群雄／北平	群雄／北平	死亡
公孫續	60	76	41	45	67	征服	霸	未登場	未登場	公孫瓚／北平	死亡
公孫度	62	72	41	41	69	征服	霸	未登場	在野	在野	群雄／襄平
公孫範	61	67	61	60	61	出世	霸	公孫瓚／北平	公孫瓚／北平	公孫瓚／北平	死亡
骨進	49	61	23	24	49	出世	霸	未登場	未登場	未登場	烏丸王／烏丸
顧雍	57	21	79	83	79	出世	霸	未登場	未發現	未發現	孫策／柴桑

			特殊能力	單挑作戰	武將名
劉表／襄陽	曹操／襄陽	死亡	交涉・謀報	說服・造謠	蒯越
劉表／江陵	死亡	死亡	兵法・謀報	引誘・造謠	蒯良
未登場	羌王／羌	羌王／羌		生擒・先發	柯吾
未登場	烏丸王／烏丸	死亡		側面・先發	軻比能
孫權／廬江	孫權／柴桑	孫權／廬江	交涉・謀報	說服・造謠	闞澤
死亡	死亡	死亡	交涉	生擒・說服	孔岫
曹操／許昌	死亡	死亡	交涉	說服・詐敗	孔融
未登場	未登場	未登場			華歆
孫權／壽春	曹操／鄴	死亡	謀報	造謠・詐敗	華歆
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・一擊・側面・詐敗	華雄
死亡	死亡	死亡	武勇	生擒・先發	何儀
死亡	死亡	死亡	都督	換人・詐敗	何進
劉表／襄陽	劉備／成都	死亡		側面・先發	霍峻
未登場	未登場	劉禪／永安	都督	換人・詐敗	霍弋
曹操／陳留	曹操／洛陽	死亡	謀報・武勇・都督	生擒・側面・先發・詐敗	郝昭
孫權／會稽	孫權／吳	死亡	都督	生擒・換人・先發	賀齊
群雄／長沙	死亡	死亡	謀報	造謠・一[redacted]	韓玄
曹操／長安	死亡	死亡		生擒・一擊	韓浩
馬騰／天水	死亡	死亡	交涉・都督	換人・說服・詐敗	韓遂
劉表／襄陽	曹操／襄陽	死亡	謀報	造謠・一擊	韓嵩
死亡	死亡	死亡		生擒・側面	韓暹
死亡	死亡	死亡		一擊・先發	韓忠
孫權／柴桑	孫權／桂陽	死亡	兵法	生擒・側面・詐敗	韓當
死亡	死亡	死亡		一擊・詐敗	韓馥
未登場	未登場	曹叡／洛陽	兵法	引誘・一[redacted]	桓範
孫權／廬江	死亡	死亡	武勇	大喝・生擒・側面・必殺	黃蓋
劉璋／成都	劉備／成都	曹叡／宛	都督	生擒・換人	黃權
未登場	未登場	未登場		一擊	黃皓
劉表／江夏	死亡	死亡		生擒・先發	黃祖
韓玄／長沙	劉備／成都	死亡	武勇・都督	大喝・一擊・必殺・先發・詐敗	黃忠
未登場	山越王／山越	山越王／山越		側面・詐敗	黃亂
曹操／河內	死亡	死亡		一擊・側面	侯成
死亡	死亡	死亡	謀報・都督	換人・造謠・側面	皇甫嵩
死亡	死亡	死亡		生擒・一擊・詐敗	胡車兒
未登場	未登場	曹叡／天水		生擒・一擊・先發	胡遵
在野	劉備／江陵	劉禪／江州		一擊・詐敗	胡班
未登場	未登場	未登場	都督	換人・一擊・先發	胡[redacted]

武將	能力					理想	上義	劇本別 所屬／所在			
一											
蒯越	26	30	84	78	69	維持	中	何進／洛陽	劉表／襄陽	劉表／襄陽	劉表／襄陽
蒯良	41	28	81	82	71	安全	中	未發現	劉表／江陵	劉表／江陵	劉表／新野
柯吾	44	61	41	31	57	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
軻比能	58	83	32	25	35	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
闞澤	62	44	79	81	72	維持	中	未登場	未登場	孫策／廬江	孫策／廬江
孔伷	64	35	78	62	41	才幹	禮	群雄／譙	群雄／譙	死亡	死亡
孔融	63	48	85	75	71	王佐	禮	何進／長安	群雄／北海	群雄／北海	曹操／許昌
厂											
華歆	37	27	75	67	58	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
華歆	18	43	75	91	23	出世	霸	未發現	董卓／長安	孫策／廬江	孫策／建業
華雄	68	88	24	21	32	出世	霸	董卓／安定	董卓／洛陽	死亡	死亡
何儀	49	68	25	17	20	出世	霸	張角／許昌	在野	在野	死亡
何進	49	69	37	70	92	王佐	禮	群雄／洛陽	死亡	死亡	死亡
霍峻	76	69	73	57	68	出世	霸	未登場	未登場	未登場	劉表／新野
霍弋	67	60	67	49	63	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
郝昭	89	81	86	82	80	大義	禮	未登場	未登場	未登場	曹操／洛陽
賀齊	74	73	64	47	61	才幹	禮	未登場	未登場	未發現	孫策／會稽
韓玄	43	61	20	21	24	維持	中	未發現	未發現	未發現	未發現
韓浩	60	73	45	80	68	維持	中	未發現	在野	曹操／許昌	曹操／陳留
韓遂	66	76	77	63	78	大義	禮	群雄／天水	群雄／天水	馬騰／天水	馬騰／天水
韓嵩	21	25	70	82	33	才幹	禮	未發現	劉表／江陵	劉表／江夏	劉表／江夏
韓暹	39	62	35	21	28	出世	霸	未發現	未發現	曹操／許昌	死亡
韓忠	41	66	29	17	22	安全	中	張角／陳留	死亡	死亡	死亡
韓當	68	67	64	50	67	割據	中	孫堅／下邳	孫堅／長沙	孫策／廬江	孫策／柴桑
韓馥	66	59	42	63	65	安全	中	未發現	群雄／鄴	死亡	死亡
桓範	20	25	81	65	61	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
黃蓋	78	85	69	80	79	王佐	禮	孫堅／下邳	孫堅／長沙	孫策／廬江	孫策／廬江
黃權	76	46	77	74	72	大義	禮	未登場	未發現	劉璋／成都	劉璋／成都
黃皓	15	17	48	79	17	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
黃祖	56	65	25	45	52	安全	中	未發現	劉表／襄陽	劉表／江夏	劉表／江夏
黃忠	84	94	67	73	80	王佐	禮	未發現	未發現	未發現	未發現
黃亂	29	70	25	22	49	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
侯成	56	62	33	45	31	征服	霸	未發現	未發現	呂布／濮陽	曹操／小沛
皇甫嵩	83	63	73	78	84	王佐	禮	何進／河內	董卓／長安	未發現	死亡
胡車兒	35	76	61	21	43	安全	中	未登場	未登場	李傕／安定	死亡
胡遵	67	60	46	54	60	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
胡班	61	58	46	51	54	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	曹操／河內
胡奮	71	60	61	36	54	割據	中	未登場	未登場	未登場	未登場

劇本五	劇本六	劇本七	特殊能力	單挑台詞	武將名
匈奴王／匈奴	匈奴王／匈奴	死亡	武勇	大喝・詐敗	呼廚泉
曹操／河內	曹操／濮陽	曹叡／濮陽	交涉	說服・側面	賈逵
曹操／平原	曹操／鄴	死亡	兵法・交涉・諜報	引誘・說服・造謠・先發	賈詡
未登場	未登場	曹叡／新野	兵法・諜報	引誘・造謠	賈充
未登場	曹操／安定	曹叡／襄平		詐敗	賈範
劉備／新野	劉備／成都	死亡	交涉	說服・先發	簡雍
未登場	未登場	劉禪／漢中	兵法・武勇・都督	引誘・側面・必殺・先發・詐敗	姜維
死亡	死亡	死亡	武勇・都督	大喝・一擊・側面	紀靈
未登場	南蠻王／南[illegible]	死亡	武勇	大喝・生擒・先發	金環三結
群雄／武陵	死亡	死亡	諜報	造謠・詐敗	金旋
未發現	劉備／梓潼	劉禪／成都	諜報	造謠・一擊	蔣琬
曹操／譙	死亡	死亡		一擊	蔣幹
死亡	死亡	死亡	都督	換人・先發	蔣義渠
孫權／吳	孫權／柴桑	死亡	武勇	大喝・生擒・側面・先發・詐敗	蔣欽
未登場	曹操／壽春	曹叡／許昌	交涉・諜報	說服・造謠	蔣濟
未登場	未登場	未登場		一擊・先發	蔣舒
死亡	死亡	死亡	兵法・諜報	引誘・造謠・側面	沮授
死亡	死亡	死亡	兵法	引誘・一擊	丘力居
群雄／羌	群雄／羌	群雄／羌			羌王
羌王／羌	羌王／羌	羌王／羌			羌武將
死亡	死亡	死亡	交涉	說服・一擊	橋瑁
死亡	死亡	死亡	交涉	說服・一擊	橋玄
氐王／氐	氐王／氐	死亡	武勇	大喝・詐敗	強端
匈奴王／匈奴	匈奴王／匈奴	死亡		生擒・詐敗	去卑
未登場	劉備／成都	劉禪／成都		一擊	譙周
劉璋／江州	劉備／江州	死亡		生擒・一擊	秦宓
未登場	未登場	未登場		生擒・側面	全禕
未發現	孫權／建業	孫權／廬江	都督	換人・側面・先發	全琮
未登場	未登場	孫權／廬江		生擒・詐敗	全端
氐王／氐	死亡	死亡		一擊・先發	千万
未登場	未登場	曹叡／小沛	武勇	一擊・先發	夏侯威
曹操／長安	死亡	死亡	武勇	大喝・一擊・必殺・先發・詐敗	夏侯淵
曹操／許昌	死亡	死亡		生擒・先發	夏侯恩
未登場	未登場	曹叡／長安	兵法	生擒・詐敗	夏侯和
未登場	未登場	曹叡／襄陽	兵法	引誘・側面	夏侯惠

武將	能力					傾向	忠義	劇本別 所屬／所在			
名	統率	武力	智力	政治	魅力			劇本一	劇本二	劇本三	劇本四
呼廚泉	77	75	65	58	84	征服	霸	匈奴王／匈奴	匈奴王／匈奴	匈奴王／匈奴	匈奴王／匈奴
賈逵	55	55	74	76	67	才幹	禮	未登場	未登場	未發現	曹操／洛陽
賈詡	69	30	94	94	66	割據	中	在野	董卓／長安	李傕／安定	曹操／洛陽
賈充	50	25	87	89	43	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
賈範	58	48	73	61	77	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
簡雍	31	33	70	78	55	安全	中	未發現	劉備／平原	劉備／小沛	袁紹／南皮
姜維	95	90	94	79	80	王佐	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
紀靈	76	81	33	41	35	大義	禮	未發現	袁術／宛	袁術／汝南	死亡
金環三結	46	76	17	23	18	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
金旋	55	49	36	42	45	割據	中	未發現	未發現	在野	在野
蔣琬	70	55	86	96	82	割據	中	未登場	未登場	未登場	未發現
蔣幹	19	20	70	19	42	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	曹操／下邳
蔣義渠	68	59	34	47	62	大義	禮	未發現	在野	袁紹／平原	袁紹／譙陽
蔣欽	64	66	67	53	63	大義	禮	未登場	在野	在野	孫策／壽春
蔣濟	30	33	84	88	57	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
蔣舒	44	48	35	25	15	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
沮授	82	54	88	85	79	割據	中	未發現	韓馥／鄴	袁紹／鄴	袁紹／平原
丘力居	51	72	49	32	60	安全	中	烏丸王／烏丸	烏丸王／烏丸	烏丸王／烏丸	烏丸王／烏丸
羌王	80	80	50	50	50	征服	霸	群雄／羌	群雄／羌	群雄／羌	群雄／羌
羌武將	80	80	50	50	50	義俠	無	羌王／羌	羌王／羌	羌王／羌	羌王／羌
橋瑁	59	58	61	43	60	安全	中	群雄／濮陽	群雄／濮陽	死亡	死亡
橋玄	50	18	60	74	77	才幹	禮	橋瑁／濮陽	死亡	死亡	死亡
強端	41	73	43	21	31	才幹	禮	氐王／氐	氐王／氐	氐王／氐	氐王／氐
去卑	51	71	40	49	59	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
譙周	22	26	81	66	57	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
秦宓	36	27	76	68	65	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	劉璋／江州
全禕	74	69	62	39	63	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
全琮	79	77	74	65	75	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
全端	64	73	61	40	60	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
千万	31	78	42	28	21	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
夏侯威	73	76	71	66	73	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
夏侯淵	79	90	58	56	82	霸權	霸	未發現	曹操／陳留	曹操／許昌	曹操／小沛
夏侯恩	49	51	39	57	45	安全	中	未登場	未登場	曹操／陳留	曹操／下邳
夏侯和	77	61	80	75	73	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
夏侯惠	76	66	78	76	73	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場

			特殊	單挑作戰	武將名
未登場	未登場	曹叡／鄴	交涉	說服・詐敗	夏侯玄
曹操／長安	曹操／新野	死亡		一擊・側面	夏侯尚
曹操／長安	死亡	死亡		生擒・側面・詐敗	夏侯德
曹操／長安	曹操／新野	死亡	兵法・武勇・都督	大喝・一擊・側面・必殺・詐敗	夏侯淳
未登場	未登場	曹叡／長安	武勇・都督	換人・側面・詐敗	夏侯霸
曹操／長安	曹操／長安	死亡		先發	夏侯楙
群雄／匈奴	群雄／匈奴	群雄／匈奴			匈奴王
匈奴王／匈奴	匈奴王／匈奴	匈奴王／匈奴			匈奴武將
未登場	未登場	未登場		生擒・先發	許儀
死亡	死亡	死亡		先發・詐敗	許貢
劉璋／梓潼	劉備／梓潼	死亡	謀報	造謠・一擊	許靖
曹操／許昌	曹操／襄陽	曹叡／汝南	武勇	大喝・生擒・一擊・側面・必殺	許褚
死亡	死亡	死亡		生擒・先發	許攸
劉度／零陵	死亡	死亡	武勇	大喝・一擊・先發	邢道榮
未登場	未登場	未登場		生擒・一擊	邵正
在野	孫權／柱陽	死亡		生擒・側面・先發	謝旌
曹操／許昌	死亡	死亡	兵法・交涉・謀報	引誘・說服・造謠	荀彧
曹操／長安	死亡	死亡	交涉・謀報	說服・造謠	荀攸
未發現	劉備／永安	劉禪／武都	都督	換人・側面・詐敗	向寵
未發現	劉備／漢中	劉禪／永安		一擊・詐敗	向朗
死亡	死亡	死亡	都督	換人・先發・詐敗	徐榮
曹操／洛陽	曹操／小沛	死亡	武勇	大喝・側面・必殺・先發・詐敗	徐晃
未登場	未登場	曹叡／天水	都督	側面・先發	徐質
未發現	曹操／小沛	死亡	兵法・交涉・武勇	大喝・引誘・說服	徐庶
孫權／廬江	孫權／建業	孫權／江陵	兵法・謀報・都督	生擒・引誘・造謠・側面	徐盛
曹操／晉陽	曹操／安定	曹叡／北平	交涉	說服・先發	徐邈
曹操／濮陽	曹操／濮陽	曹叡／壽春	交涉	說服・側面	辛毗
死亡	死亡	死亡	交涉	生擒・先發	辛評
未登場	未登場	未登場	交涉	一擊・側面	薛瑩
孫權／吳	孫權／長沙	孫權／長沙	交涉	說服・一擊	薛綜
死亡	死亡	死亡		一擊・先發	周昕
未登場	未登場	未登場	武勇	側面・先發・詐敗	周旨
劉備／新野	劉備／江陵	死亡	武勇	生擒・一擊・側面	周倉
孫權／廬江	孫權／江夏	死亡	兵法・武勇	大喝・生擒・一擊・必殺・先發	周泰
未發現	孫權／南海	孫權／柴桑	交涉・謀報	說服・造謠	周魴
孫權／廬江	死亡	死亡	兵法・謀報・都督	換人・造謠・側面	周瑜
未登場	未登場	曹叡／平原	兵法	引誘・先發・詐敗	州泰

武將	能力					理想	主義	劇本別 所屬／所在			
夏侯玄	57	23	75	95	80	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
夏侯尚	67	62	71	45	60	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
夏侯德	67	64	39	50	57	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
夏侯淳	88	92	71	84	82	義俠	無	未發現	曹操／陳留	曹操／許昌	曹操／洛陽
夏侯霸	78	88	69	79	74	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
夏侯楙	38	33	37	34	39	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
匈奴王	80	80	50	50	50	征服	霸	群雄／匈奴	群雄／匈奴	群雄／匈奴	群雄／匈奴
匈奴武將	80	80	50	50	50	義俠	無	匈奴王／匈奴	匈奴王／匈奴	匈奴王／匈奴	匈奴王／匈奴
許儀	31	74	47	42	44	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
許貢	65	63	59	56	74	維持	中	未發現	在野	群雄／吳	孫策／吳
許靖	18	29	74	79	59	才幹	禮	未登場	董卓／長安	在野	在野
許褚	57	98	27	21	67	征服	霸	未登場	未登場	未發現	曹操／許昌
許攸	47	47	57	76	38	才幹	禮	未發現	未發現	袁紹／南皮	袁紹／鄴
邢道榮	49	78	23	30	35	出世	霸	未登場	未發現	未發現	未發現
邰王	38	25	75	63	68	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
謝旌	67	71	20	34	23	安全	中	未登場	未登場	未登場	未發現
荀彧	54	29	97	93	92	王佐	禮	在野	在野	曹操／陳留	曹操／許昌
荀攸	73	41	90	91	80	大義	禮	在野	在野	曹操／陳留	曹操／洛陽
向寵	76	42	73	75	74	王佐	禮	未登場	未登場	未發現	未發現
向朗	51	27	77	67	63	大義	禮	未登場	未發現	在野	未發現
徐榮	47	63	33	51	40	安全	中	在野	董卓／洛陽	死亡	死亡
徐晃	79	89	68	59	67	義俠	無	未登場	在野	楊奉／晉陽	曹操／許昌
徐質	55	73	34	53	60	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
徐庶	90	70	96	81	83	義俠	無	未登場	未登場	未發現	未發現
徐盛	83	76	83	73	76	大義	禮	未登場	未登場	未登場	在野
徐邈	51	41	72	81	70	維持	中	未登場	在野	在野	曹操／洛陽
辛毗	47	28	74	85	80	才幹	禮	未登場	在野	袁紹／平原	袁紹／濮陽
辛評	68	51	75	69	78	王佐	禮	未發現	韓馥／鄴	袁紹／平原	袁紹／晉陽
薛瑩	46	23	64	77	64	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
薛綜	27	33	67	79	63	維持	中	未登場	未發現	在野	在野
卜											
周昕	48	66	29	43	22	才幹	禮	未發現	未發現	王朗／會稽	死亡
周旨	52	77	47	35	34	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
周倉	42	79	30	30	54	義俠	無	張角／北海	未發現	未發現	未發現
周泰	74	88	60	57	67	征服	霸	未發現	未發現	在野	孫策／廬江
周魴	56	36	76	75	57	割據	中	未登場	未登場	未登場	未發現
周瑜	97	73	97	86	98	霸權	霸	未登場	未登場	孫策／廬江	孫策／建業
州泰	62	55	61	57	61	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場

劉禪日	劉表人	劉璋亡	特殊能力	戰鬥作戰	武將名
未登場	未登場	孫權／江夏		一擊・側面	朱異
孫權／會稽	孫權／江夏	孫權／江夏	兵法・都督	引誘・側面・先發・詐敗	朱桓
未登場	孫權／吳	孫權／吳	都督	生擒・換人	朱據
死亡	死亡	死亡		側面・詐敗	朱雋
孫權／柴桑	孫權／江夏	死亡	武勇	生擒・先發	朱然
孫權／柴桑	孫權／江夏	死亡		生擒・側面・詐敗	朱治
曹操／洛陽	曹操／安定	曹叡／安定		一擊・先發	朱靈
未登場	南蠻王／南蠻	劉禪／建寧	武勇	大喝・側面	祝融夫人
未登場	未登場	未登場	兵法・謀報	引誘・造謠・先發・詐敗	鍾會
曹操／長安	曹操／洛陽	死亡	謀報	造謠・一擊	鍾繇
未登場	孫權／長沙	孫權／江夏	兵法・謀報	引誘・造謠	諸葛恪
孫權／建業	孫權／桂陽	孫權／建業	謀報・都督	生擒・換人	諸葛瑾
未登場	劉備／成都	劉禪／成都		生擒・一擊	諸葛均
未登場	未登場	未登場	武勇	大喝・詐敗	諸葛尚
未登場	未登場	未登場		一擊・側面	諸葛靚
未登場	未登場	未登場	兵法・都督	生擒・引誘・側面	諸葛瞻
未登場	未登場	曹叡／下邳	都督	一擊・側面・先發	諸葛誕
未登場	劉備／成都	死亡	兵法・交涉・謀報・都督	引誘・換人・說服・造謠	諸葛亮
未登場	未登場	未登場		側面・詐敗	石苞
未發現	劉備／永安	劉禪／武都		生擒・一擊	卓膺
劉備／新野	劉備／成都	死亡	謀報・武勇・都督	一擊・側面・必殺・先發	趙雲
未登場	未登場	劉禪／漢中		側面・先發	趙廣
死亡	死亡	死亡		生擒・詐敗	趙弘
未登場	未登場	劉禪／漢中		一擊・詐敗	趙統
在野	劉備／江陵	死亡		生擒・先發	趙累
群雄／桂陽	死亡	死亡	兵法	引誘・先發	趙範
劉表／江陵	死亡	死亡	都督	生擒・側面	張允
死亡	死亡	死亡		生擒・側面	張英
張魯／漢中	死亡	死亡	武勇	大喝・生擒	張衛
曹操／譙陽	曹操／南皮	曹叡／南皮	都督	一擊・側面・先發	張燕
馬騰／天水	死亡	死亡		生擒・詐敗	張橫
未發現	孫權／南海	孫權／南海	交涉・謀報	說服・造謠	張溫
未登場	未登場	未登場	交涉・謀報	說服・造謠	張華
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・生擒	張闓
死亡	死亡	死亡	兵法・謀報・都督	引誘・造謠	張角
未登場	未登場	孫權／江陵	交涉	說服・一擊	張休
未登場	劉備／建寧	劉禪／永安	交涉・謀報	生擒・說服・側面・先發	張嶷
死亡	死亡	死亡	交涉	說服・詐敗	張鈞

武將	能力					理財	主義	劇本別 所屬／所在			
名	統率	武力	智力	政治力	魅力			劇本一	劇本二	劇本三	劇本四
朱異	61	55	61	41	37	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
朱桓	84	86	74	72	77	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
朱據	73	71	72	49	65	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
朱雋	82	75	65	77	83	王佐	禮	何進／長安	董卓／長安	李傕／長安	死亡
朱然	73	72	51	26	62	割據	中	未登場	未登場	未登場	未登場
朱治	58	55	56	47	65	安全	中	孫堅／下邳	孫堅／長沙	孫策／廬江	孫策／柴桑
朱靈	56	58	36	34	29	出世	霸	未登場	未登場	未發現	曹操／洛陽
祝融夫人	59	87	25	18	65	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
鍾會	84	58	93	84	76	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
鍾繇	16	20	74	95	54	維持	中	何進／長安	董卓／長安	李傕／長安	曹操／小沛
諸葛恪	61	53	92	80	72	王佐	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
諸葛瑾	60	42	88	94	89	王佐	禮	未登場	未登場	未登場	未發現
諸葛均	59	45	74	65	67	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
諸葛尚	52	75	71	34	71	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
諸葛靚	56	57	54	54	65	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
諸葛瞻	73	52	76	68	80	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
諸葛誕	79	79	73	72	81	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
諸葛亮	97	55	100	98	98	王佐	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
石苞	71	63	59	66	65	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
卓膺	63	60	57	48	52	安全	中	未登場	未登場	未發現	未發現
趙雲	95	98	87	74	90	王佐	禮	未登場	未登場	公孫瓚／北平	未發現
趙廣	65	67	54	48	64	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
趙弘	52	66	42	18	22	維持	中	張角／陳留	死亡	死亡	死亡
趙統	65	64	55	50	66	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
趙累	49	37	60	68	68	大義	禮	未登場	未發現	未發現	在野
趙範	58	40	63	61	51	維持	中	未發現	未發現	未發現	未發現
張允	67	59	60	65	49	征服	霸	未發現	未發現	在野	劉表／襄陽
張英	55	65	40	47	48	才幹	禮	未發現	未發現	劉繇／建業	死亡
張衛	65	70	29	37	64	大義	禮	未發現	劉焉／成都	張魯／漢中	張魯／漢中
張燕	78	66	47	43	73	安全	中	未登場	未登場	在野	在野
張橫	53	67	25	35	22	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	馬騰／天水
張溫	21	30	69	68	67	割據	中	未登場	未登場	未登場	未登場
張華	49	24	86	85	61	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
張闓	48	69	19	33	19	安全	中	張角／宛	陶謙／下邳	在野	死亡
張角	93	25	93	80	99	霸權	霸	群雄／平原	死亡	死亡	死亡
張休	42	35	70	79	70	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
張嶷	72	67	73	76	75	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
張鈞	23	34	67	68	66	大義	禮	何進／長安	死亡	死亡	死亡

劇本五	劇本六	劇本七	特殊能力	單挑作戰	武將名
死亡	死亡	死亡		生擒・側面	張勳
未登場	曹操／壽春	曹叡／	武勇	一擊・側面	張虎
曹操／許昌	曹操／天水	死亡	武勇・都督	大喝・側面・必殺・先發・詐敗	張郃
孫權／建業	死亡	死亡	交涉・謀報	說服・造謠	張紘
死亡	死亡	死亡		生擒・側面	張濟
死亡	死亡	死亡	兵法	生擒・詐敗	張繡
劉璋／成都	死亡	死亡	交涉・謀報	說服・造謠	張松
孫權／柴桑	孫權／建業	孫權／建業	交涉・謀報	說服・造謠	張昭
未登場	劉備／梓潼	劉禪／梓潼	交涉	生擒・說服・一擊	張紹
死亡	死亡	死亡	謀報	造謠	張讓
劉璋／江州	死亡	死亡	兵法・謀報・都督	生擒・側面・先發・詐敗	張任
未登場	未登場	曹叡／許昌	交涉	說服・一擊	張節
未登場	未登場	未登場	都督	換人・說服	張梯
死亡	死亡	死亡		生擒・先發	張邈
劉備／新野	劉備／梓潼	死亡	武勇・都督	大喝・生擒・一擊・側面・必殺	張飛
未登場	未登場	未登場		生擒・先發	張布
未登場	劉備／梓潼	死亡	武勇	大喝・一擊・側面・先發・詐敗	張苞
死亡	死亡	死亡	兵法・武勇	大喝・先發	張寶
未發現	劉備／永安	劉禪／梓潼		生擒・側面・詐敗	張翼
死亡	死亡	死亡	兵法・武勇	大喝・一擊	張梁
曹操／譙	曹操／壽春	死亡	兵法・武勇	大喝・引誘・先發・詐敗	張遼
群雄／漢中	曹操／譙	曹叡／譙	謀報	造謠・一擊	張魯
死亡	死亡	死亡		生擒・一擊・詐敗	車冑
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・側面・先發	淳于瓊
馬騰／天水	死亡	死亡		生擒・一[redacted]	成宜
死亡	死亡	死亡	兵法	生擒・引誘	單經
死亡	死亡	死亡		生擒・先發	陳橫
死亡	死亡	死亡	兵法・交涉・謀報	引誘・說服・造謠	陳宮
曹操／河內	曹操／宛	曹叡／蒯		側面・先發	陳矯
曹操／許昌	曹操／洛陽	曹叡／許昌	交涉・謀報	說服・造謠	陳群
在野	死亡	死亡	兵法・交涉・謀報	引誘・說服・造謠	陳珪
未登場	未登場	曹叡／汝南	都督	生擒・先發	陳震
未登場	未登場	未登場	謀報	造謠・詐敗	陳壽
在野	劉備／漢中	死亡		生擒・一擊	陳式
在野	劉備／漢中	劉禪／成都	交涉	生擒・先發	陳震
未登場	未登場	曹叡／下邳	都督	生擒・換人・詐敗	陳泰
在野	死亡	死亡	兵法	引誘・先發	陳登

武將	能力					性格	主義	劇本別 所屬／所在			
張勳	67	61	60	45	59	安全	中	未發現	袁術／宛	袁術／汝南	死亡
張虎	56	62	54	50	63	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
張郃	83	91	63	57	69	出世	霸	未登場	袁紹／南皮	袁紹／平原	袁紹／鄴
張紘	25	21	85	97	82	王佐	禮	未登場	未登場	未登場	孫策／壽春
張濟	70	65	59	70	71	割據	中	未發現	董卓／洛陽	李傕／長安	死亡
張繡	71	72	69	63	75	割據	中	未發現	董卓／洛陽	李傕／安定	曹操／洛陽
張松	49	28	93	88	44	割據	中	未登場	未登場	劉璋／成都	劉璋／成都
張昭	42	24	91	99	80	安全	中	未登場	未登場	未登場	孫策／壽春
張紹	51	44	71	66	68	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
張讓	21	16	48	96	19	出世	霸	何進／洛陽	死亡	死亡	死亡
張任	83	82	74	60	76	大義	禮	未登場	劉焉／永安	劉璋／梓潼	劉璋／永安
張節	26	19	53	64	68	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
張悌	74	49	61	77	75	割據	中	未登場	未登場	未登場	未登場
張邈	79	51	48	46	68	割據	中	未發現	曹操／陳留	呂布／濮陽	死亡
張飛	79	99	48	24	43	義俠	無	劉焉／蜀	劉備／平原	劉備／下邳	群雄／汝南
張布	63	66	51	74	29	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
張苞	69	85	49	43	53	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
張寶	78	81	76	41	91	霸權	霸	張角／北海	死亡	死亡	死亡
張闓	75	68	63	60	68	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
張梁	68	81	68	42	88	征服	霸	張角／陳留	死亡	死亡	死亡
張遼	89	93	83	75	81	義俠	無	丁原／晉陽	董卓／洛陽	呂布／濮陽	曹操／陳留
張魯	76	44	80	74	95	維持	中	未發現	劉焉／成都	群雄／漢中	群雄／漢中
車冑	55	66	62	65	54	完全	中	未發現	未發現	曹操／許昌	死亡
淳于瓊	72	67	60	62	66	割據	中	何進／長安	在野	袁紹／南皮	袁紹／南皮
成宜	45	64	22	34	38	才幹	禮	未登場	未登場	未發現	馬騰／天水
單經	68	61	68	51	56	征服	霸	公孫瓚／北平	公孫瓚／北平	公孫瓚／薊	死亡
陳橫	38	58	47	40	49	出世	霸	未發現	未發現	劉繇／建業	死亡
陳宮	77	51	90	74	65	割據	中	未發現	曹操／陳留	呂布／濮陽	死亡
陳矯	21	25	67	80	69	維持	中	未登場	未發現	曹操／許昌	曹操／河內
陳群	60	38	87	99	78	大義	禮	未登場	未登場	劉備／下邳	在野
陳珪	22	19	71	80	78	割據	中	陶謙／小沛	陶謙／下邳	劉備／下邳	曹操／小沛
陳蘭	62	70	62	52	51	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
陳壽	25	29	83	80	57	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
陳式	47	68	52	49	20	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
陳震	58	38	64	74	32	才幹	禮	未登場	袁紹／南皮	袁紹／鄴	袁紹／南皮
陳泰	79	76	70	72	64	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
陳登	64	62	71	76	75	割據	中	未登場	未登場	劉備／下邳	曹操／小沛

劇本一	劇本二	劇本三	特殊能力	單挑作戰	武將名
劉備／新野	劉備／永安	劉禪／江州	武勇・都督	大喝・先發	陳到
孫權／壽春	死亡	死亡	武勇	大喝・一擊・詐敗	陳武
曹操／北海	死亡	死亡		生擒・一擊	陳琳
曹操／陳留	曹操／新野	死亡	兵法・謀報	引誘・造謠	程昱
死亡	死亡	死亡	武勇	生擒・先發	程遠志
馬騰／天水	死亡	死亡		生擒・詐敗	程銀
孫權／壽春	孫權／柴桑	死亡	武勇・都督	大喝・生擒・側面・必殺	程普
未登場	曹操／新野	曹叡／濮陽	兵法	引誘	程武
孫權／建業	孫權／吳	孫權／柱陽	交涉	說服・詐敗	程秉
未登場	羌王／羌	羌王／羌		生擒・一擊	徹里吉
群雄／山越	群雄／山越	群雄／山越			山越王
山越王／山越	山越王／山越	山越王／山越			山越武將
士燮／交趾	孫權／交趾	死亡		生擒・一擊	士壹
未登場	孫權／交趾	孫權／交趾	武勇	大喝・側面	士徽
未登場	孫權／交趾	孫權／交趾		一擊・詐敗	士匡
未登場	孫權／交趾	孫權／交趾		一擊・先發	士祗
群雄／交趾	孫權／交趾	死亡	交涉	說服・詐敗	士燮
未發現	劉備／武陵	死亡	武勇	大喝・一擊・先發・詐敗	沙摩柯
未登場	未登場	未登場		一擊・先發	沈瑩
未登場	劉備／漢中	曹叡／新野		生擒・詐敗	申儀
未發現	劉備／漢中	曹叡／新野		生擒・一擊	申耽
死亡	死亡	死亡	都督	換人・側面・先發	審配
死亡	死亡	死亡		生擒・側面	笮融
曹操／北海	曹操／北海	死亡	武勇	大喝・生擒・詐敗	滅霸
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・一擊・側面	祖茂
曹操／劇	死亡	死亡		一擊・詐敗	崔琰
劉表／江凌	死亡	死亡		生擒・一擊	蔡和
劉表／江陵	死亡	死亡		一擊・詐敗	蔡勳
劉表／江陵	死亡	死亡		一擊・先發	蔡中
劉表／江陵	死亡	死亡	謀報・都督	換人・造謠・詐敗	蔡瑁
死亡	死亡	死亡	交涉・謀報	說服・造謠	蔡邕
未登場	未登場	未登場		詐敗	岑昏
未登場	未登場	未登場	都督	換人・先發	曹宇
未登場	未登場	群雄／洛陽	兵法	側面・詐敗	曹叡
未登場	未登場	未登場		一擊・先發	曹奐

武將	能力					理想	主義	劇本別 所屬／所在			
七											
陳到	71	85	70	23	76	大義	禮	未登場	未登場	劉備／下邳	張飛／汝南
陳武	62	74	59	57	68	才幹	禮	在野	未發現	劉繇／建業	在野
陳琳	50	28	82	75	50	才幹	禮	何進／河內	袁紹／南皮	袁紹／南皮	袁紹／平原
程昱	80	39	90	90	73	霸權	霸	在野	未發現	曹操／許昌	曹操／小沛
程遠志	41	74	38	20	36	出世	霸	張角／南皮	死亡	死亡	死亡
程銀	53	62	26	37	33	才幹	禮	韓遂／天水	韓遂／天水	馬騰／天水	馬騰／天水
程普	81	64	76	76	83	霸權	霸	孫堅／下邳	孫堅／長沙	孫策／廬江	孫策／建業
程武	54	38	74	73	47	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
程秉	22	25	67	67	69	維持	中	未登場	未登場	未發現	未發現
徹里吉	77	74	28	21	53	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
十											
山越王	80	80	50	50	50	征服	霸	群雄／山越	群雄／山越	群雄／山越	群雄／山越
山越武將	80	80	50	50	50	義俠	無	山越王／山越	山越王／山越	山越王／山越	山越王／山越
士燮	59	44	68	63	61	維持	中	未發現	未發現	士燮／交趾	士燮／交趾
士徽	67	71	61	39	70	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
士匡	57	49	66	61	61	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
士祇	61	49	70	65	69	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
士燮	63	61	71	69	74	安全	中	未發現	未發現	群雄／交趾	群雄／交趾
沙摩柯	61	85	18	18	40	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
沈瑩	53	72	51	41	61	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
申儀	55	61	51	55	50	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
申耽	56	58	57	57	53	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
審配	75	66	68	85	74	霸權	霸	未發現	袁紹／南皮	袁紹／鄴	袁紹／北平
廿											
笮融	62	59	21	71	39	出世	霸	未登場	未登場	劉繇／建業	死亡
臧霸	44	78	43	35	72	割據	中	未登場	未登場	呂布／濮陽	曹操／許昌
祖茂	71	68	71	54	76	義俠	無	孫堅／下邳	孫堅／長沙	死亡	死亡
卅											
崔琰	43	54	67	65	66	大義	禮	未發現	在野	袁紹／平原	袁紹／鄴
蔡和	56	47	49	43	24	安全	中	未登場	未登場	未登場	劉表／江陵
蔡勳	65	58	46	37	31	安全	中	未發現	劉表／江陵	劉表／江凌	劉表／江陵
蔡中	58	43	55	40	26	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
蔡瑁	79	69	68	78	59	征服	霸	未發現	劉表／襄陽	劉表／江陵	劉表／江陵
蔡邕	21	17	89	84	70	王佐	禮	何進／洛陽	董卓／長安	死亡	死亡
岑昏	15	16	44	75	17	割據	中	未登場	未登場	未登場	未登場
曹宇	67	55	67	75	80	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
曹叡	57	55	82	76	94	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
曹奐	34	24	42	51	80	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場

劉本紀	劉永紀	劉上紀	特殊能力	關羽作戰	武將名
未登場	未登場	曹叡／洛陽	謀報	造謠・詐敗	曹義
曹操／北平	曹操／長安	死亡	都督	生擒・先發	曹休
未登場	未登場	未登場		生擒・先發	曹訓
曹操／濮陽	曹操／小沛	死亡	武勇	一擊・側面	曹洪
死亡	死亡	死亡		生擒・一擊	曹昂
曹操／南皮	死亡	死亡		一擊・先發	曹純
曹操／許昌	曹操／洛陽	死亡	武勇・都督	大喝・一擊・側面	曹彰
未登場	曹操／河內	死亡		詐敗	曹植
曹操／河內	曹操／汝南	死亡	都督	生擒・換人・先發	曹真
曹操／譙	曹操／襄陽	死亡	武勇・都督	大喝・生擒・側面・詐敗	曹仁
死亡	死亡	死亡		一擊・先發	曹性
群雄／許昌	死亡	兵法・謀報・都督		引誘・換人・造謠・側面	曹操
未登場	未登場	曹叡／洛陽	都督	一擊・側面	曹爽
曹操／許昌	曹操／鄴	死亡	謀報・都督	換人・造謠・先發	曹丕
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・先發	曹豹
未登場	未登場	未登場		一擊・詐敗	曹芳
未登場	未登場	未登場		生擒・側面	曹髦
未登場	曹操／鄴	死亡		側面・詐敗	曹熊
未發現	曹操／許昌	曹叡／洛陽	兵法・謀報・都督	引誘・換人・造謠・側面	司馬懿
未登場	未登場	未登場	武勇	大喝・一擊・先發	司馬炎
未登場	未登場	曹叡／小沛	兵法・都督	引誘・換人	司馬師
未登場	未登場	曹叡／許昌	兵法・都督	引誘・換人	司馬昭
未發現	曹操／襄陽	曹叡／鄴		一擊	司馬孚
未登場	未登場	曹叡／天水	兵法・謀報	引誘・造謠	司馬望
未登場	未登場	未登場		一擊	司馬攸
曹操／許昌	死亡	死亡		一擊・先發	司馬朗
死亡	死亡	死亡		一擊・詐敗	宋憲
劉表／江夏	孫權／江夏	死亡	都督	生擒・側面	蘇飛
未登場	未登場	未登場		一擊・先發	孫異
未登場	未登場	未登場		生擒・一擊	孫和
未登場	孫權／廬江	孫權／武陵	兵法・都督	引誘・側面・先發	孫桓
未登場	未登場	未登場		一擊・詐敗	孫休
孫權／柴桑	死亡	死亡		生擒・先發	孫匡
未登場	未登場	未登場	武勇	側面・詐敗	孫歆
群雄／柴桑	群雄／建業	群雄／建業	兵法・交涉	生擒・引誘・側面	孫權
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・側面・必殺・先發・詐敗	孫堅
劉備／新野	死亡	死亡	交涉・謀報	說服・造謠	孫乾

武將	能力					忠誠	兵種	劃末別 年齡／所在			
姓名	統率	武力	智力	政治	魅力			劃末別	年齡	所在	
曹義	64	57	71	70	66	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
曹休	75	71	70	61	72	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
曹訓	67	63	30	46	62	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
曹洪	72	69	44	64	72	霸權	霸	未登場	曹操／陳留	曹操／陳留	曹操／陳留
曹昂	44	65	62	45	84	王佐	禮	未登場	未登場	曹操／陳留	死亡
曹純	66	57	72	72	71	征服	霸	未登場	曹操／陳留	曹操／陳留	曹操／許昌
曹彰	75	88	37	25	83	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
曹植	19	19	90	66	94	王佐	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
曹真	82	67	65	56	75	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
曹仁	74	79	62	55	70	霸權	霸	未登場	曹操／陳留	曹操／陳留	曹操／下邳
曹性	44	69	51	66	37	安全	中	未登場	未登場	呂布／濮陽	死亡
曹操	100	80	95	98	97	霸權	霸	何進／洛陽	群雄／陳留	群雄／陳留	群雄／許昌
曹爽	68	62	31	71	67	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
曹丕	72	69	75	86	95	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
曹豹	34	70	16	14	16	安全	中	在野	陶謙／小沛	陶謙／小沛	死亡
曹芳	50	20	31	60	74	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
曹髦	53	32	30	35	79	割據	中	未登場	未登場	未登場	未登場
曹熊	59	27	44	69	83	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
之											
司馬懿	98	67	98	90	79	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
司馬炎	92	78	72	42	91	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
司馬師	87	64	91	85	80	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
司馬昭	93	63	84	91	81	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
司馬孚	55	31	73	82	78	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
司馬望	71	61	65	81	69	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
司馬攸	62	45	79	70	93	王佐	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
司馬朗	25	32	63	90	79	大義	禮	未登場	未登場	未發現	曹操／陳留
宋憲	42	63	41	51	27	安全	中	未發現	未發現	呂布／濮陽	曹操／洛陽
蘇飛	67	63	49	30	71	大義	禮	未登場	未登場	劉表／江夏	劉表／江夏
孫異	57	62	57	55	71	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
孫和	35	25	71	61	77	王佐	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
孫桓	79	65	70	62	78	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
孫休	63	43	64	70	85	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
孫匡	63	54	58	72	75	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
孫歆	66	63	33	32	37	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
孫權	90	77	83	78	96	割據	中	未登場	未登場	孫策／廬江	孫策／壽春
孫堅	96	95	76	59	96	王佐	禮	群雄／下邳	群雄／長沙	死亡	死亡
孫乾	42	33	73	75	85	大義	禮	未登場	陶謙／小沛	劉備／下邳	張飛／汝南

			特殊能力	戰鬥作戰	武將名
未登場	未登場	未登場		生擒・一擊	孫皓
死亡	死亡	死亡	兵法・武勇・都督	大喝・側面・必殺・先發・詐敗	孫策
未登場	未登場	未登場		一擊・先發	孫秀
未登場	未登場	未登場	武勇	大喝・一擊	孫峻
孫權／柴桑	孫權／廬江	孫權／長沙	兵法	引誘・一擊	孫韶
孫權／會稽	孫權／吳	死亡		生擒・先發	孫靜
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・側面	孫仲
未登場	未登場	未登場	武勇	大喝・一擊	孫綝
未登場	未登場	孫權／廬江		生擒・先發	孫登
孫權／柴桑	死亡	死亡	都督	側面・先發	孫瑜
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・詐敗	孫翊
未登場	未登場	未登場	交涉	說服・一擊	孫亮
曹操／薊	曹操／南皮	曹叡／陳留	武勇	大喝・一擊・側面	孫禮
孫權／柴桑	孫權／吳	孫權／吳		一擊・先發	孫朗
劉表／襄陽	劉備／江陵	死亡	謀報	生擒・造謠	伊籍
未登場	未登場	劉禪／漢中		生擒・一擊	尹賞
未登場	未登場	曹叡／薊		側面	尹大目
劉璋／永安	劉備／成都	劉禪／成都		一擊	尹默
未登場	未登場	未登場		一擊・詐敗	閻宇
烏丸王／烏丸	烏丸王／烏丸	死亡	武勇	大喝・先發	閻柔
張魯／漢中	曹操／平原	死亡	交涉	生擒・說服	閻圃
未登場	羌王／羌	羌王／羌	都督	生擒・換人・詐敗	雅丹
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・一擊・側面・必殺	顏良
劉璋／江州	劉備／永安	死亡	交涉・武勇	說服・側面・先發・詐敗	嚴顏
死亡	死亡	死亡		先發・詐敗	嚴綱
孫權／柴桑	孫權／柴桑	孫權／柴桑	謀報	造謠・一擊	嚴畯
死亡	死亡	死亡		生擒・一擊・先發	嚴政
山越王／山越	死亡	死亡	都督	生擒・換人	尤突
未登場	未登場	未登場	兵法・謀報・都督	引誘・換人・造謠・側面	羊祜
劉璋／梓潼	死亡	死亡		生擒・詐敗	楊懷
未發現	劉備／梓潼	劉禪／漢中	謀報	造謠・先發	楊儀
曹操／鄴	死亡	死亡	交涉・謀報	引誘・側面	楊修
馬騰／天水	曹操／陳留	曹叡／安定		一擊・詐敗	楊秋
張魯／漢中	死亡	死亡	謀報	造謠・詐敗	楊松
未登場	曹操／薊	曹叡／襄平		生擒・一擊	楊祚
張魯／漢中	死亡	死亡	謀報	造謠・一擊	楊柏
死亡	死亡	死亡	交涉	說服・詐敗	楊彪

武將	能力					理想	主義	劇本別 所屬・所在			
孫皓	20	78	67	13	80	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
孫策	96	96	78	64	97	霸權	霸	未登場	未登場	群雄／廬江	群雄／建業
孫秀	67	57	59	75	68	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
孫峻	59	69	51	61	32	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
孫韶	76	80	68	74	78	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
孫靜	59	56	62	62	62	維持	中	孫堅／下邳	孫堅／長沙	孫策／廬江	孫策／會稽
孫仲	53	63	24	27	26	安全	中	張角／鄴	死亡	死亡	死亡
孫綝	49	71	40	17	25	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
孫登	52	39	77	71	91	割據	中	未登場	未登場	未登場	未登場
孫瑜	77	60	67	58	79	征服	霸	未登場	未登場	未登場	孫策／壽春
孫翊	65	78	60	30	66	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
孫亮	24	23	79	71	94	割據	中	未登場	未登場	未登場	未登場
孫禮	64	64	69	68	66	安全	中	未登場	未登場	未登場	曹操／小沛
孫朗	27	54	28	64	65	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
伊籍	55	27	77	87	77	割據	中	未登場	未發現	在野	在野
尹賞	30	32	42	72	39	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
尹大目	62	49	69	77	43	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
尹默	19	28	73	87	38	大義	禮	未登場	在野	在野	在野
閻宇	58	51	18	52	19	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
閻柔	59	75	51	41	64	出世	霸	未登場	未登場	烏丸王／烏丸	烏丸王／烏丸
閻圃	33	35	77	88	72	維持	中	未發現	劉焉／成都	張魯／漢中	張魯／漢中
雅丹	40	74	61	54	27	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
顏良	73	93	36	23	56	出世	霸	在野	袁紹／南皮	袁紹／鄴	袁紹／濮陽
嚴顏	72	84	67	64	77	王佐	禮	在野	劉焉／永安	劉璋／永安	劉璋／江州
嚴綱	57	65	44	41	33	才幹	禮	公孫瓚／北平	公孫瓚／北平	死亡	死亡
嚴畯	44	24	71	73	69	才幹	禮	未登場	未發現	未發現	未發現
嚴政	31	68	49	15	15	出世	霸	張角／北海	死亡	死亡	死亡
尤突	39	64	48	20	41	安全	中	未登場	未登場	山越王／山越	山越王／山越
羊祜	91	69	80	79	83	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
楊懷	60	67	40	37	46	出世	霸	未登場	劉焉／江州	劉璋／梓潼	劉璋／梓潼
楊儀	67	56	71	75	33	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
楊修	18	31	91	82	47	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	曹操／下邳
楊秋	51	67	16	24	23	征服	霸	未登場	韓遂／天水	馬騰／天水	馬騰／天水
楊松	15	35	34	65	18	安全	中	未登場	未登場	張魯／漢中	張魯／漢中
楊祚	68	54	60	42	20	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
楊柏	55	54	53	34	17	安全	中	未登場	未登場	張魯／漢中	張魯／漢中
楊彪	17	31	72	76	72	大義	禮	何進／洛陽	董卓／洛陽	李傕／長安	死亡

劇本一	劇本六	劇本七	特殊能力	單挑作戰	武將名
未登場	南蠻王／南蠻	劉禪／建寧		大喝・詐敗	楊鋒
死亡	死亡	死亡	武勇	側面・詐敗	楊奉
未登場	未登場	孫權／江陵		一擊・先發	韋昭
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・一擊	烏延
群雄／烏丸	群雄／烏丸	群雄／烏丸			烏丸王
烏丸王／烏丸	烏丸王／烏丸	烏丸王／烏丸			烏丸武將
劉表／襄陽	死亡	死亡		側面・詐敗	王威
死亡	死亡	死亡	謀報	造謠・詐敗	王允
未登場	曹操／天水	曹叡／平原		側面・先發	王基
未登場	未登場	未登場		一擊・詐敗	王頎
死亡	死亡	死亡	交涉	生擒・側面	王匡
未登場	未登場	曹叡／長安		一擊・側面	王經
在野	劉備／江州	死亡		側面・詐敗	王伉
未登場	未登場	未登場	都督	生擒・換人・一擊・先發	王渾
曹操／平原	死亡	死亡	交涉	說服・詐敗	王粲
在野	曹操／河內	曹叡／北海		先發	王修
未登場	未登場	未登場		生擒・詐敗	王戎
未登場	未登場	曹叡／壽春	兵法・都督	引誘・一擊・側面・先發	王濬
未發現	曹操／長安	死亡	武勇	生擒・一擊・側面	王雙
未登場	未登場	曹叡／小沛	都督	換人・詐敗	王昶
死亡	死亡	死亡		生擒・先發	王同
在野	劉備／漢中	劉禪／武都	都督	換人・側面・詐敗	王平
在野	劉備／武陵	死亡		側面・先發・詐敗	王甫
劉璋／梓潼	死亡	死亡		一擊	王累
曹操／濮陽	曹操／汝南	死亡	謀報	造謠・詐敗	王朗
未登場	未登場	曹叡／壽春	都督	一擊・側面・先發	毋丘儉
劉表／襄陽	劉備／漢中	死亡	武勇・都督	一擊・側面・必殺	魏延
死亡	死亡	死亡		生擒・側面・先發	魏續
死亡	死亡	死亡	交涉	說服・詐敗	魏攸
劉璋／梓潼	劉備／梓潼	劉禪／漢中	兵法	側面・先發・詐敗	吳懿
未登場	未登場	曹叡／汝南	交涉	說服・側面	吳綱
未登場	曹操／許昌	曹叡／陳留	兵法	引誘・詐敗	吳質
未登場	未登場	未登場	都督	生擒・換人・一擊	吾彥
未發現	劉備／永安	死亡		側面・先發	吳班
劉璋／江州	死亡	死亡		生擒・側面・詐敗	吳蘭
未登場	南蠻王／南蠻	死亡	武勇	大喝・一擊・側面	兀突骨
未登場	未登場	未登場		一擊	万彧

武將	能力					性格	主義	劇本別 所屬／所在			
楊鋒	57	64	36	36	26	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
楊奉	62	78	61	29	71	征服	霸	未登場	董卓／長安	群雄／晉陽	死亡
韋昭	39	24	82	68	61	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
烏延	36	70	31	24	60	征服	霸	未登場	烏丸王／烏丸	烏丸王／烏丸	烏丸王／烏丸
烏丸王	80	80	50	50	50	征服	霸	群雄／烏丸	群雄／烏丸	群雄／烏丸	群雄／烏丸
烏丸武將	80	80	50	50	50	義俠	無	烏丸王／烏丸	烏丸王／烏丸	烏丸王／烏丸	烏丸王／烏丸
王威	59	60	68	54	36	安全	中	未登場	未登場	未登場	劉表／武陵
王允	16	18	77	96	85	王佐	禮	何進／洛陽	董卓／洛陽	死亡	死亡
王基	76	62	70	53	60	維持	中	未登場	未登場	未登場	未登場
王頎	60	57	44	35	35	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
王匡	72	67	54	64	71	維持	中	何進／河內	群雄／河內	死亡	死亡
王經	55	47	65	77	72	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
王伉	51	43	60	69	66	大義	禮	未登場	未登場	未登場	在野
王渾	69	32	68	80	49	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
王粲	28	28	78	80	67	安全	中	未登場	未登場	未發現	未發現
王修	34	34	67	66	67	才幹	禮	未登場	未登場	袁紹／南皮	袁紹／北海
王戎	62	41	77	63	61	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
王濬	81	83	76	64	77	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
王雙	58	89	15	26	31	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
王昶	74	57	52	40	60	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
王同	44	68	41	25	58	征服	霸	烏丸王／烏丸	烏丸王／烏丸	烏丸王／烏丸	烏丸王／烏丸
王平	77	76	71	61	71	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
王甫	47	34	75	73	74	大義	禮	未登場	未發現	未發現	在野
王累	40	28	76	89	69	維持	中	未登場	未登場	未發現	未發現
王朗	49	29	51	73	65	割據	中	陶謙／小沛	陶謙／下邳	群雄／會稽	在野
毋丘儉	72	68	77	61	67	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
魏延	78	94	62	38	57	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	未發現
魏續	57	59	41	41	30	安全	中	未發現	未發現	呂布／濮陽	曹操／河內
魏攸	53	69	71	53	54	才幹	禮	未發現	劉虞／薊	死亡	死亡
吳懿	75	72	74	74	73	維持	中	未登場	劉焉／江州	劉璋／江州	劉璋／梓潼
吳綱	47	37	61	72	72	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
吳質	43	37	69	84	68	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
吾彥	71	60	52	56	66	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
吳班	70	66	45	58	66	才幹	禮	未登場	未登場	未發現	未發現
吳蘭	67	75	42	52	48	才幹	禮	未登場	劉焉／江州	劉璋／江州	劉璋／永安
兀突骨	77	92	15	15	36	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
万彧	64	47	64	66	57	割據	中	未登場	未登場	未登場	未登場

			特殊能力	單挑作戰	武將名
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・先發	武安國
未登場	未登場	未登場	兵法・武勇	大喝・一擊・詐敗	文鴦
未登場	未發現	曹叡／襄陽	兵法・謀報	生擒・造謠・先發	文欽
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・必殺・先發・詐敗	文醜
劉表／襄陽	曹操／新野	曹叡／襄陽	都督	生擒・詐敗	文聘
曹操／洛陽	曹操／鄴	死亡	都督	換人・先發・詐敗	于禁
未登場	未登場	孫權／建業		一擊・詐敗	于詮
未登場	羌王／羌	死亡	武勇	生擒・先發・詐敗	越吉
死亡	死亡	死亡		側面	袁胤
死亡	死亡	死亡		側面・先發	袁熙
死亡	死亡	死亡		一擊・側面・先發	袁術
死亡	死亡	死亡	都督	換人・先發・詐敗	袁紹
死亡	死亡	死亡	武勇	大喝・一擊・先發・詐敗	袁尚
死亡	死亡	死亡		生擒・一擊・詐敗	袁譚
死亡	死亡	死亡		生擒・先發	於夫羅
孫權／建業	孫權／南海	死亡	交涉	說服・詐敗	虞翻
未發現	劉備／建寧	死亡		一擊・先發	雍闓
未登場	南蠻王／南蠻	死亡		側面・先發	阿會喃
氐王／氐	死亡	死亡		一擊	阿貴
未登場	未登場	羌王／羌		生擒・詐敗	俄何燒戈
未登場	羌王／羌	羌王／羌	武勇	大喝・詐敗	蛾遮塞
未登場	劉備／建寧	劉禪／建寧	交涉・武勇	大喝・一擊	鄧煥

武將	能力					理想	主義	劇本別 所屬／所在			
武安國	51	73	18	21	19	才幹	禮	在野	孔融／北海	死亡	死亡
文鴦	71	91	46	44	57	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
文欽	76	77	43	40	43	大義	禮	未登場	未登場	未登場	未登場
文醜	72	94	25	20	65	出世	霸	未發現	袁紹／南皮	袁紹／北平	袁紹／鄴
文聘	70	77	43	71	66	維持	中	未登場	未登場	劉表／襄陽	劉表／武陵
于											
于禁	80	74	71	41	75	征服	霸	未發現	未發現	曹操／許昌	曹操／陳留
于詮	63	55	41	40	45	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
越吉	59	77	18	16	24	征服	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
袁胤	41	34	60	65	65	霸權	霸	未發現	袁術／宛	袁術／壽春	死亡
袁熙	69	57	72	67	75	割據	中	未登場	未登場	未登場	袁紹／薊
袁術	77	59	71	13	90	霸權	霸	何進／洛陽	群雄／宛	群雄／壽春	死亡
袁紹	85	67	76	59	96	霸權	霸	何進／洛陽	群雄／南皮	群雄／南皮	群雄／南皮
袁尚	54	72	68	36	81	霸權	霸	未登場	未登場	未登場	袁紹／南皮
袁譚	67	59	55	38	78	王佐	禮	未登場	未登場	袁紹／平原	袁紹／北海
於夫羅	78	80	61	49	81	征服	霸	匈奴王／匈奴	匈奴王／匈奴	匈奴王／匈奴	死亡
虞翻	23	42	73	81	74	維持	中	未發現	未發現	王朗／會稽	孫策／壽春
雍闓	58	67	51	34	45	安全	中	未登場	未登場	未發現	未發現
阿											
阿會喃	50	74	30	21	18	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
阿貴	36	74	36	29	27	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	氐王／氐
俄											
俄何燒戈	53	75	15	27	21	安全	中	未登場	未登場	未登場	未登場
娥遲塞	36	73	33	25	51	出世	霸	未登場	未登場	未登場	未登場
鄂煥	54	82	55	21	59	才幹	禮	未登場	未登場	未登場	未登場

三國志Ⅵ武將能力評分表

這是以武將能力的上限值為基準所製作的評分表。「總合」是以五項能力合計之後所得的評價。

智力

最好的10名

1	諸葛亮	100
2	郭嘉	99
3	司馬懿	98
	陸遜	98
5	周瑜	97
	荀彧	97
	龐統	97
8	徐盛	96
	田豐	96
10	曹操	95
	禰衡	95
12	賈詡	94
	姜維	94
	陸抗	94
	魯肅	94
16	鍾會	93
	張角	93
	張松	93
	法正	93
	呂蒙	93
21	諸葛恪	92
	鄧艾	92

平均武將

許貢	59
高覽	59
石苞	59
孫秀	59
張濟	59
陳武	59
傅嬰	59
龐義	59
夏侯淵	58
關彝	58
孫匡	58
丁原	58
凌統	58

最差的10名

1	王雙	15
	俄何燒戈	15
	兀突骨	15
4	曹豹	16
	楊秋	16
6	金環三結	17
	梁興	17
	潘鳳	17
9	越吉	18
	沙摩可	18
	武安國	18
	閻宇	18

武力

最好的10名

1	呂布	100
2	張飛	99
3	關羽	98
	許褚	98
	趙雲	98
6	太史慈	97
	馬超	97
8	孫策	96
	典韋	96
10	甘寧	95
	孫堅	95
12	魏延	94
	黃忠	94
	文醜	94
15	顏良	93
	張遼	93
17	夏侯惇	92
	兀突骨	92
	孟獲	92
20	張郃	91
	藁卓	91
	文鴦	91

平均武將

袁術	59
袁譚	59
韓馥	59
魏統	59
笮融	59
蔣義渠	59
張允	59
鄧賢	59
傅士仁	59

最差的10名

1	岑昏	16
	張讓	16
3	黃皓	17
	蔡邕	17
	劉禪	17
6	王允	18
	橋玄	18
8	曹植	19
	張節	19
	陳珪	19
	劉琦	19

統率力

最好的10名

1	曹操	100
2	司馬懿	98
	陸遜	98
4	周瑜	97
	諸葛亮	97
6	關羽	96
	孫堅	96
	孫策	96
9	姜維	95
	趙雲	95
	陸抗	95
12	鄧艾	94
13	司馬昭	93
	張角	93
15	司馬炎	92
	呂蒙	92
17	羊祜	91
	盧植	91
19	徐庶	90
	孫權	90
	魯肅	90

平均武將

王威	59
橋瑁	59
祝融夫人	59
諸葛均	59
曹熊	59
孫峻	59
孫靜	59
唐咨	59
躡頓	59
李豐	59
士燮	59
閻柔	59

最差的10名

1	黃皓	15
	岑昏	15
	楊松	15
4	王允	16
	鍾繇	16
6	穆順	17
	楊彪	17
8	華歆	18
	許靖	18
	費詩	18
	楊修	18

總合

最好的20名

1	曹操	470
2	周瑜	451
	陸遜	451
4	諸葛亮	448
5	趙雲	444
6	關羽	442
7	姜維	438
8	司馬懿	432
9	孫策	431
	陸抗	431
11	鄧艾	427
12	呂蒙	426
13	孫權	424
14	孫堅	421
	張遼	421
16	徐庶	420
17	郝昭	418
18	夏侯惇	417
19	司馬昭	412
20	杜預	410
	魯肅	410

平均武將

	賈充	294
	士匡	294
	虞翻	293
	張飛	293
	王允	292
	蔣濟	292
	張勳	292
	張邈	292
	傅僉	292
	凌操	292
	李儒	292

最差的10名

1	曹豹	150
2	忙牙長	165
3	蔣舒	167
	岑昏	167
	楊松	167
6	韓玄	169
7	蔣幹	170
8	韓忠	175
9	黃皓	176
10	高昇	177
	劉禪	177

魅力

最好的20名

1	張角	99
	劉備	99
3	周瑜	98
	諸葛亮	98
5	曹操	97
	孫策	97
7	袁紹	96
	關羽	96
	孫權	96
10	曹丕	95
	孫堅	95
	張魯	95
13	曹叡	94
	曹植	94
	孫亮	94
	陸遜	94
17	司馬攸	93
	劉虞	93
19	何進	92
	荀彧	92
	劉禪	92

平均武將

	鄂煥	59
	許靖	59
	蔡瑁	59
	張勳	59
	馬休	59
	傅巽	59
	去卑	59
	芒中	59
	華歆	58
	公孫越	58
	董昭	58
	逢紀	58
	梁興	58
	李豐	58
	王同	58

最差的10名

1	傅士仁	14
	李傕	14
3	嚴政	15
	蔣舒	15
	雷薄	15
6	曹豹	16
	孟達	16
8	黃皓	17
	岑昏	17
	芒牙長	17
	楊柏	17

政治力

最好的20名

1	張昭	99
	陳群	99
3	諸葛亮	98
	曹操	98
5	張紘	97
	費禕	97
7	王允	96
	蔣琬	96
	張讓	96
10	夏侯玄	95
	鍾繇	95
12	費詩	94
	諸葛瑾	94
	魯肅	94
15	荀彧	93
	馬良	93
	陸遜	93
18	郭嘉	92
19	華歆	91
	司馬昭	91
	荀攸	91

平均武將

	袁紹	59
	徐晃	59
	孫堅	59
	董承	59
	馬遵	59
	吳班	58
	孫瑜	58
	太史慈	58
	朵思大王	58
	龐德	58
	孟達	58
	呼廚泉	58

最差的10名

1	孫皓	13
	董卓	13
	袁術	13
4	郭汜	14
	高昇	14
	曹豹	14
7	嚴政	15
	迷當大王	15
	李傕	15
	兀突骨	15

◆参◆考◆文◆獻◆

本書內容係參考自下列圖書

・班固　『漢書』(中華書局)

・小竹武夫　『漢書』(筑摩書房)

・范曄　『後漢書』(中華書局)

・陳壽　『三國志』(中華書局)

・今鷹真等　『三國志』(筑摩書房)

・房玄齡等　『晉書』(中華書局)

・司馬光　『資治通鑑』(上海古籍出版社)

・杜佑　『通典』(中華書局)

・車吉心主　『中國皇后全傳』(山東教育出版社)

・熊芳等　『後漢書三國志補表三十種』(中華書局)

・張可禮　『三曹年譜』(齊魯書社)

・高島俊男　『三國志・人物縱橫談』(大修館書店)

・貝塚茂樹等　『中國の歷史 第1卷 原始から春秋戰國』(講談社)

・西鳥定生　『中國の歷史 第2卷 秦漢帝國』(講談社)

・川勝義雄　『中國の歷史 第3卷 魏晉南北朝』(講談社)

・歷史讀本スペシャル『三國志群雄データファイル』(新人物往來社)

・歷史群像シリーズ『三國志 上卷 曹操・劉備・孫權、天下への大計』(學習研究社)

・『アジア歷史事典』(平凡社)

即將上市！

《三國志Ⅵ》戰術應用集

想知道如何活用《三國志Ⅵ》中的各項屬性資料嗎？

《三國志Ⅵ》戰術應用集能讓你茅塞頓開！

群之卷◆有人材錄用、單挑必勝法、新武將登錄、異族的攻略法等許多實用法則。

雄之卷◆有117個野戰場及36項寶物的詳細分析。

英之卷◆針對遊戲中所有的歷史事件一一解說。

傑之卷◆剖析所有武將的登場時間、能力上限等究極資料。





《三國志 VI》攻略集

原　　著：Shibusawa Kou
譯　　者：蘇竑嶂
發 行 人：王振容
發 行 所：第三波資訊股份有限公司
地　　址：台北市信義區信義路五段18號B1
電　　話：（02）8780-3636　（07）225-4886
客服電話：（02）8780-3636 轉 501
授權出版：KOEI CO., LTD.
印　　刷：秋雨印刷股份有限公司
郵政劃撥帳號：0706767-7
帳戶：第三波資訊股份有限公司
建議售價：280元
1998年09月初版
出版登記證：局版台業字第3010號
ISBN：957-23-0661-8

著作權所有，侵權必究！

本書內容

序之卷

三國志VI的天、地、人
一般劇本及短劇本解說。

天之卷

創造躍馬中原的時刻
由內到外的人材應用、收入來源、
出征注意事項等的介紹與說明。

地之卷

瞭解中國全土的地形
51座都市概論及都市資料一覽表。

人之卷

全部登場武將資料一覽
武將資料一覽表及三國志武將能力
評分表。

本書係由KOEI CO.,LTD.授權第三波資訊[illegible]有限公司翻譯
著作[illegible]KOEI CO.,LTD.所有
• KOEI為光榮公司[illegible]商標
• 其他相關[illegible]商標為各該公司所有
• 本產品只[illegible]在中華民國地區銷售
不得轉售外銷至其他地區

KOEI®

書號：6601.05601.010
ISBN：957-23-0661-8 定價：280元

9 789572 306611 00280

[illegible]輯製作
Style Game Magazine
[illegible]
發行
第三波

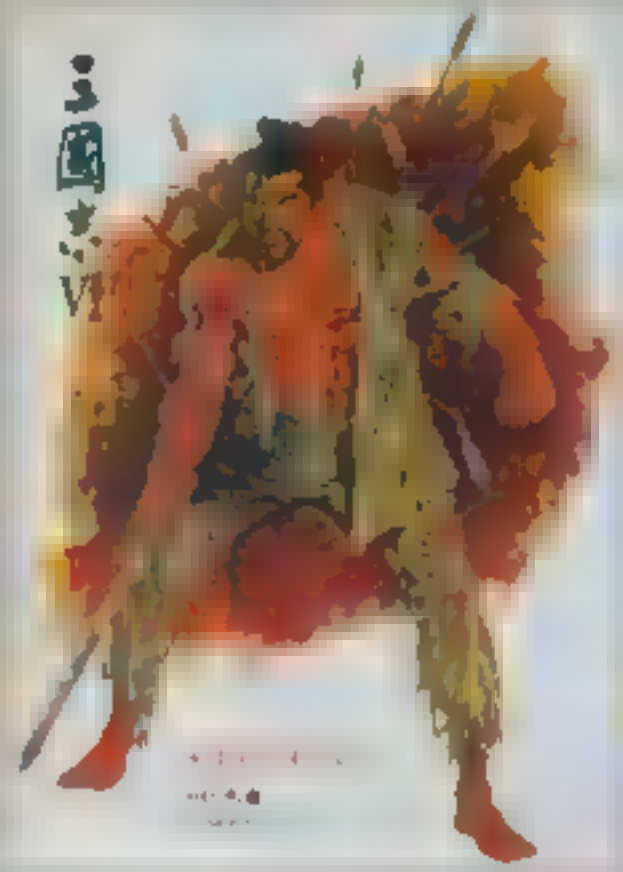
三國志 VI

攻略集

玩家俱樂部攻略叢書系列

B0056

第三波


三國志VI


三國志VI


三國志VI


三國志VI



三國志

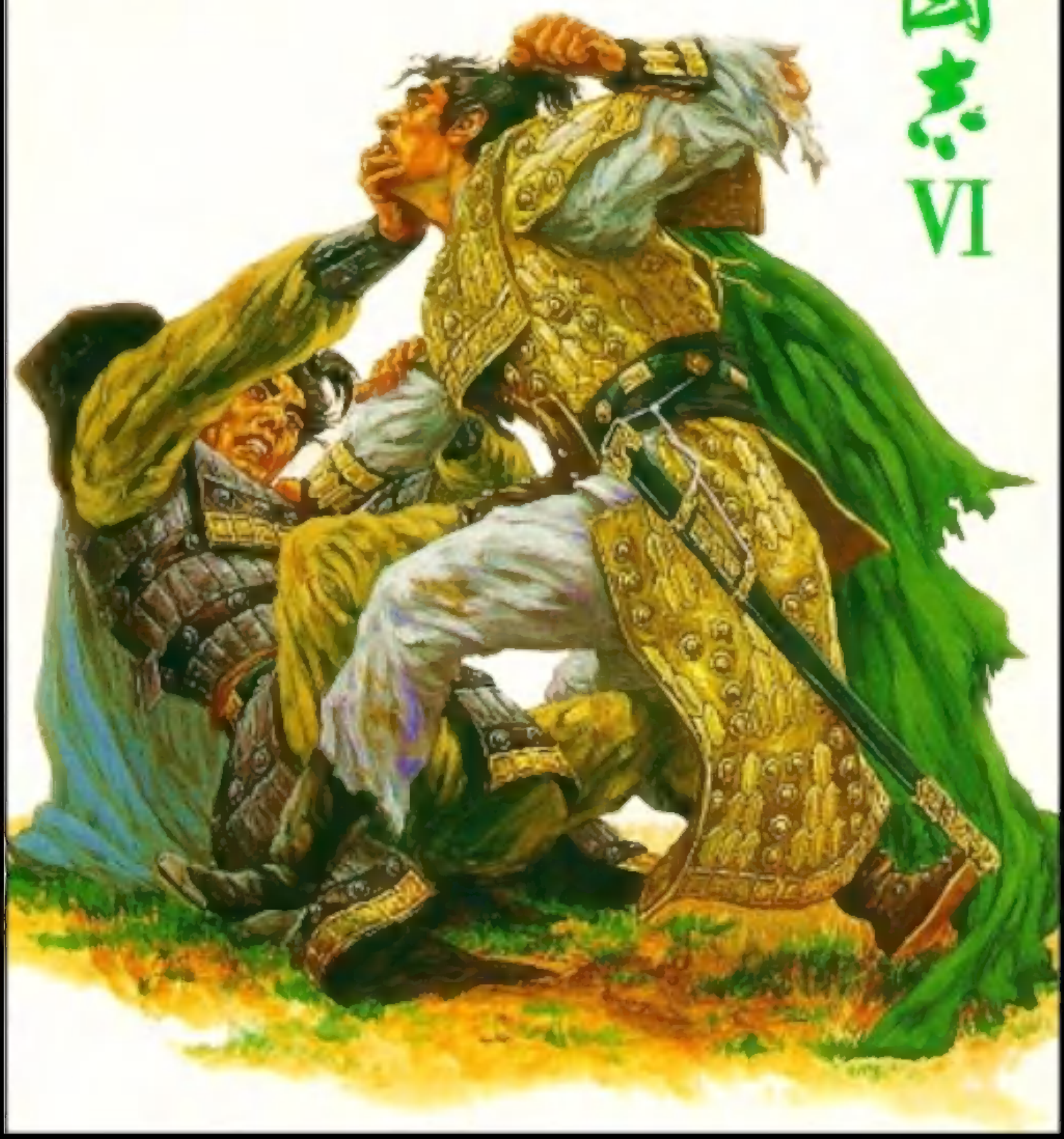
VI



七面門陣字為者典

太史慈初臨軍陣

三國志 VI




三國志
VI
趙子龍威噗姜維的本領

三國志 VI

許褚卸甲戰馬超

