

編輯製作
Style Game Magazine
新遊戲時代

SHIBUSAWA KOU 著
蘇竑嶂 譯



三國志 VII 攻略集

原著／SHIBUSAWA KOU
譯者／蘇竑嶂
整理編輯／
林秋芬・史意青・謝淑英

第三波
Style Game Magazine 新遊戲時代
KOEI™

嶄新的《三國志》世界



可別以為《三國志Ⅶ》只是單純的《三國志》系列新作，接下來就為各位介紹《三國志Ⅶ》大幅進化的部份。

或為 君主 或為 隱士——

可以扮演620名武將！

黃巾之亂後、加速了東漢帝國走上衰亡之路的腳步。在這個與死亡咫尺相隔的亂世中，世人或化身英傑頭角崢嶸、或捨棄塵世遁為隱士、甚或無所依藉徬徨而死——

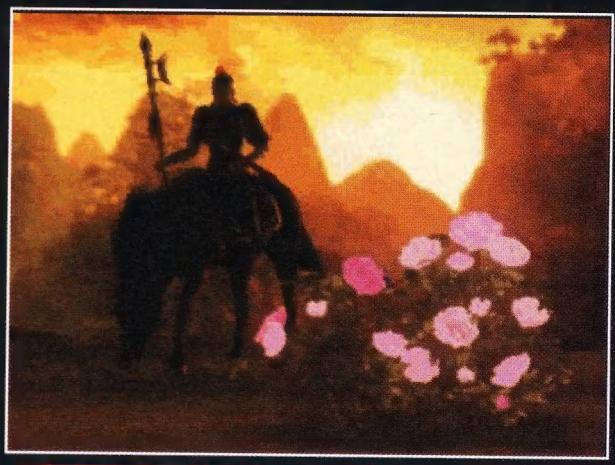
在這樣一個以東漢末年為舞臺的《三國志Ⅶ》中，玩者將得以扮演登場的所有武將。若包含新武將，其總數可達６２０人！當然、前作無法扮演的異族武將也是可以扮演的。



由於各武將有出生年與壽命的限制，因此並非所有劇本均可選擇全部的武將。儘管如此、龐大的陣容依然引人矚目。



新武將已經可以進行更細部的設定。除了能力值以外、所有絕技均可調整。



武將的眼前，開展著無限的可能。

5種身分制度

此外包含了君主、太守、軍師、一般、在野等5種身分，也隨著新機制導入於遊戲中。如此一來、玩者可自由扮演君主朝統一中國之路邁進，亦可身為一介在野之士悠然享受日常的清閒。這樣就應該可以了解扮演的自由度如何寬廣了吧。



武將均設定有細部的個性，可從其他武將口中得知這些性格。

玩家既可扮演猛將呂布打倒反董卓聯軍，亦可扮演諸葛孔明輔佐劉備登上皇帝的寶座。隨著扮演角色的不同，玩家也得以實現各種歷史的如果論。也就是說在這樣詭譎多變的時代中，玩家終於可以親手實現武將們心中的夢想以及未竟的遺志了。

還可以扮演這樣的角色呢



司馬徽



祝融

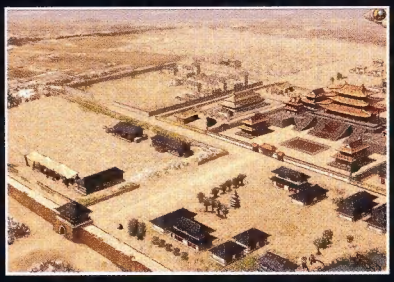


趙雲



王允

增加了地方色彩的都市——



美麗的都市全景。若能提昇＜開發＞與＜商業＞值，尚可進一步發展。



檢視都市情報，可確認該都市的都市特性與特產。

都市特性與特產

登場都市總數為54座，這點幾乎與前作無異。不過除了設定資料更細之外，各都市於《三國志Ⅶ》中的特徵也同時更為鮮明。使都市特性更為明顯的主要因素，就在於「都市特徵」與「特產」的導入。

都市因為各自特性的不同，可區分為大都市、港灣都市、遊牧都市、學術都市、一般都市等5種類型。此外並配合地域的特性，設定了馬、藤蔓等特產，屆時便可派遣對應了這些特產的騎兵、藤甲兵等兵種出戰。在「都市特性」與「特產」的組合下，每座都市的特徵就猶如北平這種衍生出強悍騎兵部隊的遊牧都市一般鮮明。想必這種含有重要目的的都市爭奪戰，將會不斷地出現在《三國志Ⅶ》中吧。

掌握都市特性


遊牧都市


港灣都市


大都市


一般都市


學術都市



誰能一統中國君臨天下呢？

幾多心願 幾多未來——

多重結局衍生出無數夢想



除了扮演君主這樣的角色外，玩家亦可身為軍師或麾下的一員武將，輔佐自己信賴的君主統一天下。

在《三國志Ⅶ》中既然可以扮演君主以外的角色，當然也看得到君主以外的結局。如果扮演的是軍師、太守或一般武將，只要幫助君主一統天下，即可看到結局。即使身為在野武將，只要有任何一方的勢力統一天下，亦可觀看自己的結局。



結局的最後，還會訴說該員武將的人生。

理想與心願可以承繼

在《三國志Ⅶ》中，當軍師、太守或一般武將壽終正寢時，有時候其他武將會主動繼承其遺志。如同君主傳承國家予繼承人一般，武將們亦可傳承遺志予接班人。當然繼承之餘，玩家依然可以扮演該角色。亦即可以更換周瑜、魯肅、呂蒙、陸遜這樣的接班人，使其繼續輔佐東吳。

三國志 VII 攻略集……目錄

嶄新的《三國志》世界 ……2
第一章　劇本徹底分析 ……7
第二章　所有身分的對應攻略法 ……37
攻略步驟 0　導入
了解三國志VII的流程 ……38
各身分攻略法
以在野之身生存於亂世！！ ……40
構築在野身分的勢力 ……42
以一般武將生存於亂世！！ ……44
一般武將也能出人頭地！ ……46
以軍師之身生存於亂世！！ ……48
利用軍師的地位獨立 ……50
以太守之身生存於亂世！！ ……52
太守的箇中樂趣・獨立 ……54
以君主之身生存於亂世！！ ……56
君主的極致在於委任 ……58
攻略步驟 1　個人
霸業由人際關係開始 ……60
藉由自我鍛鍊成為真正的豪傑 ……62
特技為致勝的關鍵 ……64
特技內容解說 ……66
名聲是成長的指標 ……70
諸神肯定的霸主明證・聖痕 ……72
攻略步驟 2　內政
奠定國家建設的基礎 ……74
把握都市的特性 ……76
攻略步驟 3　外交
透過同盟利用其他勢力 ……78
以計謀逼使他國陷於困境 ……80
取得官位與爵位 ……82
了解武將的地位 ……84
官位與將軍席位對照表　階級表 ……85
物品一覽 ……86
第三章　作戰的致勝方程式 ……97
作戰奧祕之 1　由出征到獲勝 ……98
作戰奧祕之 2　開戰前夕的準備 ……100
作戰奧祕之 3　強化軍隊的裝備 ……102
作戰奧祕之 4　善加運用兵種 ……104
作戰奧祕之 5　攻防作戰的演練 ……106
作戰奧祕之 6　謹慎選擇策略 ……108
作戰奧祕之 7　野戰的必勝戰術 ……128
作戰奧祕之 8　單挑必勝法 ……132
作戰奧祕之 9　宰制城池的攻防 ……134
作戰奧祕之 10　克敵致勝後的處置事宜 ……136
策略與計謀一覽 ……110
必修！三十二計解說 ……111
活用！十六計解說 ……122
徹底解析野戰的舞臺 ……138
第四章　資料一覽 ……159
都市資料一覽 ……160
名勝古蹟一覽 ……189
武將資料一覽 ……190
武將能力排行榜 ……203
都市數值排行榜 ……206

水鏡先生的名勝古蹟尋幽錄 ……36.96.158

第一章

劇本徹底分析



太史慈、字子勇，是個身高七尺七的大漢，據說善於射藝。一度是劉繇部將的他，因為與孫策單打獨鬥的機緣，日後歸其麾下。

劇本 01 A.D.189

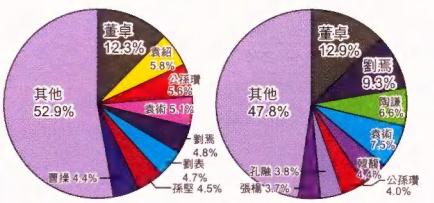
漢室衰微　豺狼當道

劇本最大的特徵在於可選擇的96名武將中，有23名君主這個突破常規的設定。



初期勢力比較圖

我們用圖表來比較各君主於劇本開始時的兵力與國力吧。此時所謂的國力，是指＜開發＞、＜商業＞、＜治安＞、＜防禦＞的總和數值。



History 東漢殘破、董卓專橫

因宦官亂政而敗壞朝綱的東漢，未能憑藉朝廷之力自行鎮壓黃巾之亂，遂命令地方勢力展開討伐，然而結果卻使其成為獨立自主的勢力。其代表人物就是率領精悍的騎兵軍團進駐洛陽、乃至為所欲為一手操縱皇帝的董卓……



若有意與袁紹、曹操、劉備、孫堅等人對立，就必須趁劇本開始後不久、戰力尚未充實之際予以消滅。

董卓的陣營雖然人材濟濟，卻基於姻親之緣任用無能的武將為太守，因此必須儘速任命有能者擔任新太守才行。



除董卓外起跑點均相同

這是個以大家耳熟能詳的局勢所展開的劇本。日後各自建立大國的曹操、劉備、孫氏（孫堅）等人，此時只領有一座都市而已，故可充份體驗這種白手興家的箇中樂趣。

如果玩家有意緩步耕耘家園，建議選擇劉表與劉焉等人。其領地距離戰況激烈的中原頗為遙遠，故可悠閒地整頓內政，並逐步擴展領土。當然扮演袁紹、陶謙、袁術這些即將由歷史劇場翩然下臺的君主、其歷劫餘生的玩法也是饒富趣味的。

對自己的經營手腕有信心的玩家，倒是可以扮演孔融、孔宙、韓馥、劉虞等角色，試著突破困境。

董卓雖然是劇本中最大的勢力，可惜來日無多。因此扮演董卓麾下時，可執行針對繼承人之爭的〈反叛〉或〈獨立〉等指令，挑戰多樣化的玩法。

●各勢力資料

君主名	官位	名聲	根據地	都市數	武將數	總兵力
曹操	—	10000	陳留	1	11	28000
劉備	—	2000	平原	1	4	15000
孫堅	—	12000	長沙	1	7	29000
馬騰	—	6000	武威	1	2	22000
劉焉	州牧	12500	成都	3	11	31000
董卓	丞相	15000	洛陽	3	35	79000
劉表	州牧	8000	襄陽	2	14	30000
袁紹	右中郎將	14000	南皮	1	19	37000
袁術	北中郎將	10000	宛	1	17	33000
劉虞	州牧	13000	薊	1	4	24000
韓遂	—	7000	西平	1	3	24000
公孫瓚	州刺史	10000	北平	1	6	36000

君主名	官位	名聲	根據地	都市數	武將數	總兵力
孔融	州刺史	10000	北海	1	2	26000
陶謙	州牧	6000	下邳	2	9	28000
公孫度	—	4000	襄平	1	2	25000
韓馥	州牧	1000	鄴	1	4	23000
劉岱	州刺史	8000	濮陽	1	3	20000
孔宙	州刺史	8000	譙	1	2	20000
王匡	—	8000	河內	1	2	24000
鮑信	—	6000	城陽	1	2	24000
張楊	—	8000	上黨	1	3	22000
張燕	—	5000	晉陽	1	8	23000
士燮	—	2000	交阯	1	3	20000

君主 可選擇的武將有23人

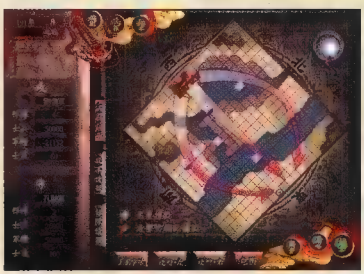


公孫瓚

以北方的騎兵軍團問鼎中原

當玩家扮演劇本1中公孫瓚與袁紹以外的角色時，可能很快就會見到「公孫瓚被袁紹滅亡」的訊息。這是因為劇本一開始時，公孫瓚軍的兵力雖然優於袁紹，卻由於麾下部將的質與量均遠遜於袁紹，優勢隨即反轉直下的緣故。

因此玩家必須趁著劇本開始後尚處於優勢之際，立即〈徵兵〉攻打南皮，並採用〈包圍〉做為野戰的作戰方針。如此一來、即使不須與坐鎮後方的袁紹部隊短兵相接，亦可獲勝。



如此寡兵竟有10支部隊，這表示袁紹以外的其他部隊兵力應該很少。那就採用＜包圍＞戰術一網打盡吧！

由於袁紹以外的各部隊兵力最多只有2000，是以統率的武將〈武力〉再高，也誠然不足為懼。即便進入攻城戰，此時城池的〈防禦〉也偏低，只需執行〈總破門〉，便可輕易攻陷。雖然戰後錄用袁紹的所有武將有實際上的困難，不過只要於隔月後陸續錄用這些淪為在野身分的武將，應可充份強化陣容。

一旦擊倒了袁紹，周遭便無強敵可言。屆時即可針對公孫度、劉虞、孔融、鮑信、劉備等人，予以各個擊破。

太守 可選擇的武將有6人



牛輔

洗雪身為姻親太守的恥辱

長安太守如此重責大任，卻交付給能力值頗低的牛輔。因此為了保住太守的寶座，至少應該先加以〈鍛鍊〉一番，屆時再利用長安優渥的物資進兵安定、漢中也不遲。

此後便可擔任統帥出兵宛城，親手開創自己的新天地。

焦點太守	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲	麾下武將	旗下兵力
牛輔	董卓	長安	162	1500	9	12000
陳珪	陶謙	小沛	243	2000	3	8000
劉良	劉表	江陵	246	100	3	8000
嚴顏	劉焉	江州	245	0	2	7000
龐義	劉焉	梓潼	247	0	2	10000

※「能力值總和」意指武力、智力、政治、魅力的總和。

以曹軍首任軍師之名為誓

軍師 可選擇的武將有3人



陳宮

倘若曹操實在無意佔領許昌，就提議〈出征〉吧，因為許昌是在野武將的寶庫。只要於陳留與許昌執行〈探訪〉，應可尋獲荀彧、郭嘉等優秀的人材。

此時〈錄用〉一事可委由曹操親自執行，陳宮則應專心〈鍛鍊〉智力，免得軍師的寶座被新人奪走。

焦點軍師	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲
陳宮	曹操	陳留	247	0
逢紀	袁紹	南皮	224	1000
李儒	董卓	洛陽	217	1500

首先由強化馬氏軍團著手

一般 可選擇的武將有131人



馬超

馬騰軍的狀況是很嚴苛的。統轄都市僅有1座，且只有一位君主外加一名部將。麾下的部將既少，執行任何事自然不利。而且君主本人又無法親自前往領土外的地方尋找在野武將，所以就輪到馬超表現了。此時應積極地〈探訪〉其他都市，陸續增加部將，屆時再發揮馬氏軍團本色不遲。

焦點一般	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲
馬超	馬騰	武威	236	0
于禁	鮑信	城陽	257	0
韓浩	王匡	河內	287	0
許靖	孔宙	譙	255	2000
呂布	董卓	洛陽	174	2000

朝陷阱專家的目標邁進

在野 可選擇的武將有35人



荀彧

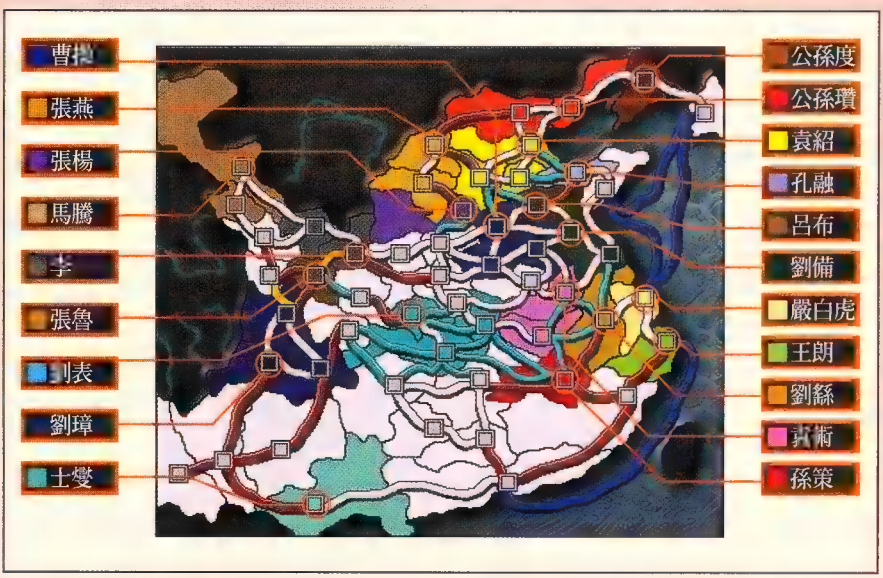
正由於群雄割據，因此在野武將的需求量也大。如果扮演的是擁有軍師適性的荀彧，就試著前往劉備屢屢受到攻擊的平原〈仕官〉吧。由於能夠佈下〈陷阱〉的只有防衛軍的參軍，故可充份享受身為強大君主的部將時、難能體驗得到的樂趣。

焦點在野	所屬都市	能力值總和	重點
荀彧	許昌	311	智力97首屈一指
程昱	陳留	310	總和能力與荀彧匹敵
黃忠	襄陽	247	在野老將正值壯年
張紘	下邳	252	素有名望的二張之一

劇本 02 A.D.194

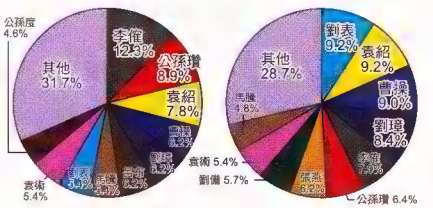
天下騷亂　群雄逐鹿

董卓暴斃、飛將呂布猶如脫韁野馬！擁有壓倒性力量的勢力已然消逝，登場武將也隨之劇增，可說是個選擇範圍大幅擴增的劇本。



初期勢力比較圖

與董卓勢力擠壓群雄的劇本 1 不同的，此劇本並不存在特別強大的勢力。就兵力而言，李傕軍雖然突出，但國力最高的三國在地利上更勝一籌。



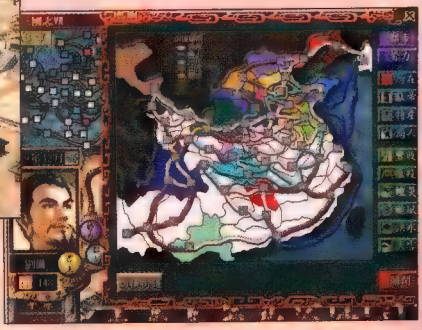
＜兵力比較＞　＜國力比較＞

History 董卓憤死、群雄抬頭

在王允的連環計之下，董卓遭到呂布的暗殺。結果呂布隨著部份武將逃至濮陽，剩餘的武將們則凝聚在長安的李傕號召下。就在群雄割據一時的中原被曹操逐步平定的同時，邊境地區的張魯、劉繇、嚴白虎等地方領主也陸續地抬頭了。



武將不足的君主想要生存，其捷徑就在於利用＜搜索＞與＜錄用＞聚集優秀的在野武將於帳下。



強大君主已經擁有支配數座都市的實力。其餘的君主大概只能爭奪複賽出線的機會吧？

戰火已經蔓延至整個中國

河北的袁紹開始伸展勢力，與宿敵公孫瓚展開對峙。中原方面、合併了許昌與譙的曹操則成為強大的勢力。劉備雖然被逐出平原，不過獲得了陶謙讓與的2座都市，過去文官不足的煩惱，也因為糜竺、孫乾、陳登等人納為部下而得以消解。至於受到這些勢力包圍的呂布，想必會不斷面臨艱苦的防衛戰。

此外、南方的孫策將根據地遷移至柴桑，日益接近激戰區。袁術的根據地也變為壽春，且由於劉繇、嚴白虎、王朗等據地舉兵的新勢力加入戰圈，緊張的氣氛可說更為高漲。

西方也由於漢中張魯的登場，使得劇本1中原本專心致力於內政的劉璋（劉焉），必須開始留意軍備的整頓。至於漢中本身，也和糾結了董卓殘部的李傕勢力接壤。

全國各地的君主呈現戰火一觸即發的配置，這就是劇本2的特徵。

●各勢力資料

君主名	官位	名聲	根據地	都市數	武將數	總兵力
曹操	州牧	13000	陳留	3	26	40000
劉備	州牧	4000	小沛	2	11	20000
孫策	—	1000	柴桑	1	15	15000
馬騰	州牧	8000	武威	2	8	35000
劉璋	州牧	3000	成都	3	12	40000
李傕	丞相	11000	長安	2	16	80000
劉表	州牧	9000	襄陽	3	19	35000
袁紹	右中郎將	14500	南皮	3	25	50500
袁術	北中郎將	13000	壽春	2	9	35000
張魯	—	3000	漢中	1	5	15000
呂布	—	10000	濮陽	1	9	40000
公孫瓚	州牧	12000	北平	2	6	58000

君主名	官位	名聲	根據地	都市數	武將數	總兵力
孔融	州刺史	10500	北海	1	2	26000
王朗	州刺史	3000	會稽	1	4	15000
公孫度	—	5000	襄平	1	3	30000
嚴白虎	州牧	1000	吳	1	2	15000
劉繇	州刺史	3000	建業	1	5	20000
張楊	—	8500	河內	1	4	30000
張燕	—	5500	晉陽	2	8	30000
士燮	—	2500	交阯	1	5	20000

北上西進悉聽尊便

君主 可選擇的武將有20人



孫策

以這個劇本而言，扮演部將優秀、戰略自由度高的孫策是很有意思的。

劇本1的孫堅初期能夠交戰的對手，僅有劉表一人而已；到了劇本2，除了戰略上可與劉表爭奪荊州以外，尚可採取擊倒劉繇與袁術、向北擴張領土，進而與劉備、曹操相爭的戰略。

當然最踏實的做法，還是打倒劉表併吞荊州與揚州吧。這是因為曹操、袁紹、劉備等人相互牽制，無法如孫策一般急速擴展領土之故。不過此時北上與強大勢力的君主爭鋒，在戰略上也有利點。這是由於隨著時間的進展，這些強大的君主有可能成為難以輕易消滅的龐大勢力。此外若能錄用彼等優秀的的麾下武將，孫策軍的陣容也得以更為充實。

由於進軍至建業需要耗費相當的時日，一旦讓位於下邳與小沛的劉備先行加強防備，戰事將相形棘手。不過此時只要消滅吳郡的嚴白虎，便可由海上出兵城陽與樂浪。因此防備來自海上通路的軍事行動，也是『Ⅶ代』的一大特徵。



基於未來漫長戰事的考量，最宜打倒形同甕中鱉的劉繇，如此兵力消耗較少。

留意周遭都市的動向

太守 可選擇的武將有14人



關羽

下邳雖然少有機會遭到攻打，不過小沛會頻頻遭到來自曹操、呂布等勢力的攻擊。此時應事先〈徵兵〉並〈訓練〉，做為派遣援軍的準備。此外建業的劉繇會數次遭到孫策的攻打，故可頻頻對建業施以〈諜報〉，待兵力與防禦降低後，早孫策一步予以攻佔。

焦點太守	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲	麾下武將	旗下兵力
關羽	劉備	下邳	341	400	3	6000
淳于瓊	袁紹	平原	198	2500	3	7500
曹仁	曹操	許昌	275	800	4	9500
黃祖	劉表	江夏	239	500	2	6000
嚴顏	劉璋	江州	245	500	2	10000

活用龐大的兵力

如果一味攻佔空白都市，李傕軍將會更形劣勢。這是因為空白都市的〈內政〉數值低，需要較長的時間經營之故。反觀逐一擊倒其他君主擴張領土的曹操等人，不僅可以取得業已開發的都市，尚可經由戰後錄用增加部將。因此賈詡的工作便是敦促李傕與其他君主交戰。

軍師 可選擇的武將有7人



賈詡

焦點軍師	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲
賈詡	李傕	長安	307	1500
田豐	袁紹	南皮	278	2000
周瑜	孫策	柴桑	353	0
陳宮	呂布	濮陽	253	500
荀彧	曹操	陳留	311	500

成為無敵武將的左右手

袁紹、曹操、劉備等勢力會數度進犯濮陽而來。進入防衛戰後，可採迂迴戰術繞至敵軍背後，奪回遭到攻佔的軍事據點。由於君主呂布無懼於敵軍的圍攻，因此不會輕易被打倒。只要張遼能夠持續佔領攻方的軍事據點，一旦敵軍士氣降為0，就會全軍敗走。

一般 可選擇的武將有153人



張遼

焦點一般	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲
張遼	呂布	濮陽	332	500
趙雲	公孫瓚	北平	315	100
周倉	張燕	晉陽	172	300
太史慈	劉繇	建業	275	500
張飛	劉備	小沛	191	300

無盡的荒野正等待著你

空白都市頗多的劇本2中，以在野武將〈舉兵〉也是一趣。其中的鍾繇可說是能力發展均衡、適合擔任君主的武將。若於荊州南部一帶設立根據地，相較於中原的弱小君主，可說更為有利。此外〈舉兵〉前可在許昌〈探訪〉，事先招攬武將。

在野 可選擇的武將有21人



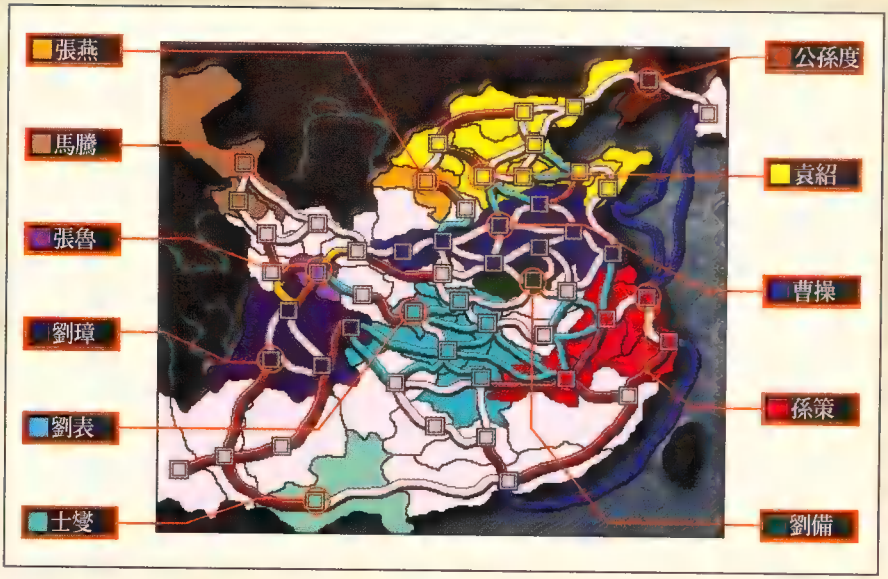
鍾繇

焦點在野	所屬都市	能力值總和	重點
鍾繇	許昌	323	所有能力將近80的能人
周昕	會稽	281	會在劇本3死去
禰衡	北海	171	尖酸大王目前流浪中
郭嘉	許昌	283	終於登場的青年天才

劇本 03
A.D.200

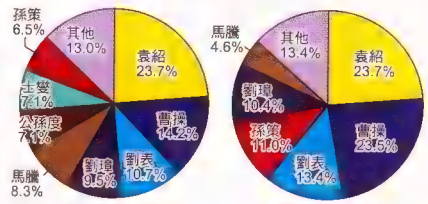
鐵騎渡河　官渡大戰

曹操一口氣擴展了勢力，並於首役戰勝了袁紹。就在袁曹之爭激烈化之際，孫策與劉表等人也虎視眈眈覬覦著中原……



初期勢力比較圖

君主人數減少至11人，勢力之間的優劣勢可謂壁壘分明。其中孫策、劉表、劉璋等人雖然也鞏固了地盤，不過依然可清楚看出袁紹、曹操具有壓倒性的優勢。



History 袁紹對曹操的攻勢感到焦躁

由於顏良與文醜被斬殺於白馬之役，袁紹軍與曹操軍的氣勢頓時逆轉。為了進一步逼困袁紹，曹操又不斷發兵侵擾官渡。另一方面、孫策在長江以東建立地盤，人稱「江東小霸王」。此外劉備則與離散一時的關羽及張飛重逢於汝南。



痛失顏良與文醜的袁紹軍，不擅於捉對廝殺。如果對方主動要求單挑，還是加以拒絕，以策安全。



曹操陣營在所轄都市與武將的質量方面均無話可說，唯有三方面均遭到敵方圍困的地理條件，是其困擾之處。

袁曹對立有機可乘？

袁紹與曹操這兩大勢力將中原一分為二。儘管袁紹在國力與兵力上略勝一籌，然而實際上身邊網羅了諸多智將與猛將的曹操，反倒處於絕對有利的局面。

另外緊接於曹操之後、同樣受惠於諸多優秀部下的孫策，只需於建業防範曹操的攻勢，

同時入侵劉表領地即可。

劉備在部下方面雖佳，處境卻相當艱困。或許正因為擁有優秀的部將，方能守住根據地，然而想要擴展領地，還是必須採取破釜沈舟的行動。

馬騰部將的〈政治〉既然偏低，就應該忽略內政，會同韓遂、馬超、龐德諸將攻佔空白都市的長安。

相較於都市數、武將偏少的劉表，則應痛下覺悟捨棄一座都市，使武將集中起來，同時一定要錄用蟄伏於領地內的諸葛亮與司馬徽。與其佔有一座城池，相信諸葛亮本身的存在是更為重要的。

至於劉璋，可先消滅張魯再攻打劉表。基於日後〈同盟〉的考量，可事先提昇與曹操之間的〈友好度〉。

此外張燕的部份，可令其〈搜索〉上黨，應可發現劉備與呼廚泉，不過遭到曹操與袁紹夾困的現狀，未免過於艱困。此時可先變賣軍糧換取金錢，於悉數〈領出〉所有金額後下野為宜。日後再招聘劉豹等人前來零陵一帶〈起義〉，反倒相對輕鬆。這種做法對於同樣是弱小君主的公孫度，應該都是可行的。

●各勢力資料

君主名	官位	名聲	根據地	都市數	武將數	總兵力
曹操	司空	14000	陳留	8	44	60000
劉備	州刺史	6000	汝南	1	13	15000
孫策	州牧	10000	吳	4	36	27300
馬騰	州牧	8500	武威	2	13	35000
劉璋	州牧	5000	成都	4	18	40000
劉表	州牧	10000	襄陽	5	24	45000
袁紹	大司馬	15000	鄴	8	25	100000
張魯	—	4000	漢中	1	5	20000
公孫度	州牧	5000	襄平	1	3	30000
張燕	—	6000	上黨	1	1	20000
士燮	—	4000	交阯	1	7	30000

君主 可選擇的武將有11人



袁紹

萬般準備就緒後再戰曹操

眼前處於白馬之役後的狀態，大將文醜與顏良雙雙戰死。儘管與曹操同樣擁有8座都市，麾下武將卻約莫只有對方半數。如果以這種情況開戰，必然會陷入苦戰。因此必須竭力避免與曹操交鋒，於強化鄴城、北海、城陽各地防禦的同時，首先征討公孫度。這是因為此地的君主與麾下武將均是戰鬥派成員，擒獲後便可納入帳下。緊接著只要與孫策結為同盟，即可消弭樂浪、城陽兩地遭到吳郡攻打的疑慮，以便全軍投入與曹操之間的戰事。此外上黨的張燕雖可輕易消滅，然而一旦攻佔上黨，便有多處與曹操領地接壤，因此留下它做為緩衝地帶方為上策。

出兵攻打陳留與濮陽的攻擊部隊，可調集君主袁紹、審配、張郃等武力較高的武將，及田豐、沮授等智力優秀的智將，全力投入總動員作戰。至於攻打下邳的部份，只能仰賴孫策派遣來的增援部隊，盡力一搏而已。當然相較於攻勢，東線戰場反倒採取守勢為宜。畢竟麾下武將的素質水平較低，必須竭力避免同時開闢戰場。



如果曹軍前來進犯，可[illegible]回遭到攻佔的軍事據點，打擊敵軍的＜士氣＞。若與其正面交鋒，反倒會處於壓倒性的劣勢。

太守 可選擇的武將有25人



嚴顏

招攬人材也是太守的職責

永安的武將並不多，只憑楊懷、高沛二人是難以戰勝敵手的。因此首先應該藉由〈探訪〉與〈推舉〉增加武將，及至戰力準備就緒，再攻打江陵。

不過一旦被提拔為江陵太守，就無法再過問永安的人事。屆時如果永安失陷，江陵就會孤立，因此必須事先做好萬全準備。

焦點太守	君主名	所屬都市	能力總和	名聲	擅下武將	旗下兵力
嚴顏	劉璋	永安	245	1500	2	8500
陳登	曹操	下邳	307	2000	4	3000
荀彧	曹操	許昌	311	2000	7	6000
程昱	曹操	濮陽	310	1500	2	2000
程普	孫策	柴桑	306	2500	4	6600

擊敗劉備是問鼎天下的捷徑

軍師 可選擇的武將有5人



周瑜

首先應該讓君主與主力部隊移往建業，合併空白都市的壽春，隨後再攻打汝南的劉備。劉備雖然只坐擁1座都市，麾下卻擁有關羽、張飛等優秀的武將。一旦被他入主荊州，勢必會成為比劉表更難纏的強敵，因此必須在此之前趁早予以擊潰。

焦點軍師	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲
周瑜	孫策	柴桑	353	2500
沮授	袁紹	鄴	270	5000
郭嘉	曹操	陳留	283	2000
蒯越	劉表	襄陽	260	2000
閻圃	張魯	漢中	261	1000

猛士用武之地何在？

一般 可選擇的武將有148人



甘寧

本身是劉表軍的戰鬥要員，邁向太守的道路卻相當艱險。若有意一統天下，如同史實般歸附孫策方為捷徑。

如果玩家具有挑戰精神，就試著為孱弱的劉表軍撐起一片天吧。雖然一般職務難以提昇名聲，倒是可以藉由武術大會贏取，相信甘寧應該是每戰必勝的。

焦點一般	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲
甘寧	劉表	江夏	270	100
徐晃	曹操	陳留	290	1000
關羽	劉備	汝南	341	2000
太史慈	孫策	建業	275	1000
法政	劉璋	成都	315	100

拯救劉備脫離困境！

在野 可選擇的武將有35人



諸葛亮

如果玩家有心助劉備一臂之力，就趕緊前往汝南〈仕官〉吧。因為躊躇不前的話，劉備多半會先行滅亡。由於作戰時必然會被任命為參軍，因此可活用眾多特技。等到被任命為軍師後，就透過〈提案〉建議劉備先行攻打劉表的領地吧。

焦點在野	所屬都市	能力值總和	重點
諸葛亮	襄陽	353	臥龍終於現身！
軻比能	樂浪	249	與生俱來的鐵騎兵
于吉	吳	234	通曉<占卜><醫術>
華佗	柴桑	236	擁有神醫之稱的名醫
孟獲	雲南	210	可於南蠻獲得象兵

劇本 04 A.D.207

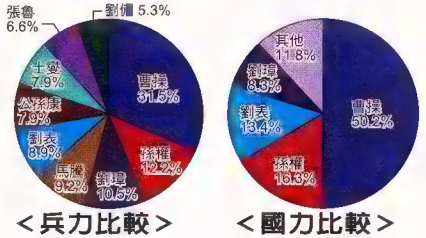
臥龍施計、火燒赤壁

連袁紹都消滅的曹操，如今其勢力已經遠遠凌駕其他君主。此時終於登場的諸葛亮與龐統，真的能夠改變這時代的趨勢嗎？



初期勢力比較圖

壓制中原的曹操在兵力與國力上，均凌駕其他勢力。能夠抗衡的僅有孫權、劉表、劉璋等人，不過合三者之力，依然不敵曹操。



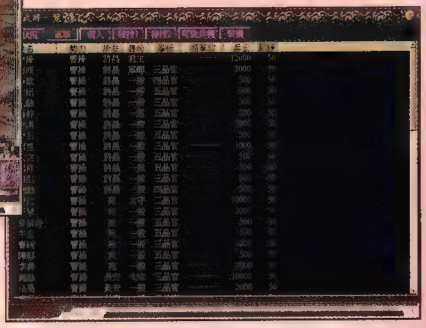
＜兵力比較＞　＜國力比較＞

History 荊州在曹操的威脅下動搖了

消滅了宿敵袁紹的曹操，緊接著決定南征。屯軍新野的劉備雖然迎納徐庶為軍師，企圖與曹操對決，奈何投靠的劉表陣營中，抱持投降論調者佔了泰半。另一方面、孫權試圖藉由外交途徑找出生機，怎耐部下的意見也分裂為主戰論與主和論——。



將如此眾多的武將閒置於並未與敵對勢力接壤的許昌，無疑是一種浪費。應該適才適用更換駐地，有效地活用珍貴的人才。



徐庶終於加入長年鬧軍師荒的劉備軍，而且是個＜武力＞達84的「戰鬥軍師」。這個對付曹操的王牌可得好好珍惜。

曹操一人獨大的時代降臨

此劇本泰半的弱小君主都已遭到淘汰。其中曹操支配著約莫半數的都市、總兵力更高達第2勢力的孫權兩倍以上，是為最具實力的勢力。如果玩家扮演的是曹操，可將許昌的武將調往能夠出兵的都市。相反地、如果有意扮演孫權對抗曹操，便可由根據地的建業發兵攻打下邳。

至於其他君主，狀況可謂艱苦無比。

劉備方面可先讓關羽、趙雲、徐庶等人徵滿士兵後，再發動戰爭。正由於麾下武將素質比起他國毫不遜色，因此積極地採取軍事行動更形重要。

劉表在這個劇本中雖然最容易上手，問題卻在於壽命所剩無幾。

馬騰方面雖可攻打長安，不過此地有鍾繇、徐晃、張郃等人駐守，戰來相當棘手。因此必須事先充份〈鍛鍊〉軍隊才行。

反觀劉璋，倒是讓人想要尋求〈武力〉較高的部將。同樣地、士燮的部將〈武力〉也偏低，因此與其和其他勢力交戰，不如佔領空白都市，專心於內政為宜。

公孫康方面，可趁北平、薊、南皮的駐守武將較少之際，採取先發制人的攻勢。不過由於麾下部將僅有一人，萬一戰後錄用遭到拒絕，日後的戰事會非常艱苦。

至於張魯可預先準備防衛戰，先行藉由〈鍛鍊〉提昇〈武力〉。畢竟過於期待自始跟隨自己的部將戰鬥力，還是有些強人所難的。

●各勢力資料

君主名	官位	名聲	根據地	都市數	武將數	總兵力
曹操	丞相	15000	許昌	21	64	120000
劉備	州刺史	8000	新野	1	15	20000
孫權	州牧	6000	建業	8	43	46500
馬騰	州牧	9000	武威	2	13	35000
劉璋	州牧	6000	成都	4	21	40000
劉表	州牧	12000	襄陽	7	33	34000
張魯	羽林中郎將	5000	漢中	1	5	25000
公孫康	州牧	2000	襄平	1	2	30000
士燮	州刺史	5000	交阯	1	7	30000

目標指向天下三分

君主 可選擇的武將有9人



劉表

以往能夠稱為猛將的也只有黃忠一人，如今帳下多了一員大將魏延，戰鬥力陡然上昇。此外諸葛亮與龐統就墊伏於襄陽城內，若能予以〈錄用〉，〈參軍〉部份也不至於有礙了。問題就在於既然劉表陣容業已強化，相對地曹操與孫權也同時壯大起來。即便是小小劉備，也因為軍師徐庶的加入而變得更為難纏。

因此最初的目標應該選定劉璋為宜。此時可事先讓中堅武將盡量徵滿兵員，使其移動至接壤孫權與劉備領地的都市。只要守軍兵力充足，敵方就不會輕易興兵來犯。趁此之際調集黃忠、魏延、諸葛亮、龐統等人前往江陵，以便攻擊永安。劉璋軍武將的〈武力〉約莫只有70左右，不過張任與吳班具有〈無雙〉的技能，難纏的程度超過其實際〈武力〉值，此時只要讓諸葛亮與龐統事先施以〈混亂〉，圍攻戰術便可奏效。

消滅劉璋後，接著再征討張魯、進佔南蠻。亦即替代劉備實現「天下三分之計」。



只要擁有這等戰力，便可取勝劉璋軍。不過不適合作戰的君主劉表，絕不可親征喔。

堅守曹軍的要地

太守 可選擇的武將有37人



夏侯惇

孫權會不斷對下邳展開猛烈的攻勢。如果被奪走東岸二兩座都市，倒也情非得已，然而一旦被對方推進至中央地帶，都市就會被截斷，使曹操陷入困境，因此譙便成為重要的防衛都市。既然接獲周遭都市請援的機會頗多，士兵自然要〈訓練〉得更扎實。

焦點太守	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲	屬下武將	旗下兵力
夏侯惇	曹操	譙	320	5000	4	7000
黃蓋	孫權	廬江	260	3000	6	7500
程普	孫權	柴桑	306	3000	7	10500
劉度	劉表	零陵	214	500	2	1500
嚴顏	劉璋	永安	245	1700	2	8000

與劉表結盟征討曹操

軍師 可選擇的武將有5人



徐庶

徐庶的〈智力〉與〈政治〉當然很高，而且〈武力〉也不低，因此身為劉備的參軍應可大為活躍。就常識而言、理應奪走劉表的領地，以便充實國力；不過與劉表結盟，進而攻打曹操的戰略，或許更有意思。想要露點顏色給可恨的曹操瞧瞧，現在正是時候。

焦點軍師	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲
徐庶	劉備	新野	339	100
荀彧	曹操	許昌	311	4000
周瑜	孫權	柴桑	353	3000
蒯越	劉表	襄陽	260	2100
閻圃	張魯	漢中	261	1200

目前依然處於蟄伏期

一般 可選擇的武將有153人



司馬懿

能力上無疑足以勝任軍師或太守，然而既然身為新人，身分自然尚屬一般武將。大致上只能唯命是從，但若統轄領地有所增加，應該很快就會晉升太守之位。在此之前、應先〈鍛鍊〉提昇武力。因為擔任太守時，曹軍的戰線業已延伸，敵軍也會開始展開反擊。

焦點一般	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲
司馬懿	曹操	河內	355	100
陸遜	孫權	建業	368	200
龐德	馬騰	武威	259	800
黃忠	劉表	長沙	247	400
法正	劉璋	成都	315	300

鳳雛能否于歸？

在野 可選擇的武將有24人



龐統

事實上能夠扮演與諸葛亮並稱的龐統，只有劇本4而已。此時雖可依照史實〈仕官〉於劉備，但陣中既然有徐庶坐鎮，大概很難成為軍師。既然如此、或許試著〈起義〉也是一趣。玩家可嘗試於南蠻養精蓄銳，再將目標指向蜀地。

焦點在野	所屬都市	能力值總和	重點
龐統	襄陽	329	足以媲美孔明的智謀
諸葛亮	襄陽	353	擁有17項特技的天才
左慈	廬江	206	擁有12項特技的仙人
李恢	建寧	267	能力一般的他意外地好用

劇本 05

A.D.217

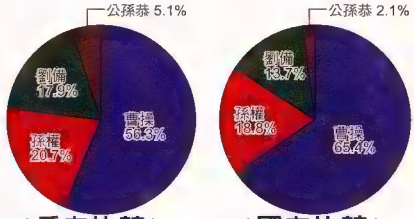
皇叔入蜀、三分天下

獲得臥龍的劉備壓制了西蜀，終於實現「三分天下」的夢想。此時空白都市也已減少，強大勢力彼此間直接對決的時刻也逐步逼近。



初期勢力比較圖

君主人數瞬間減少至４人，曹操處於壓倒性優勢的局面依然不變。不過如果同盟真能順利進展，孫權與劉備應可充份對抗曹操才對。



＜兵力比較＞　＜國力比較＞

History

同盟決裂成為赤壁之戰的代價

曹操於赤壁之戰遭到孫劉聯軍擊潰，大敗而返。乘勝追擊的劉備甚至奪佔荊州、進而入蜀創建了一個大國。然而佔領荊州一事，同時也使得劉備與孫權之間形成一道深長的裂痕。身為謀略家的曹操隨即與孫權議和，並擺出由背後襲擊荊州關羽的姿態。



劇本5中的孫權與曹操，對決色彩相當濃厚。不管劉備採取何種戰略，想必都會左右整體局勢的發展吧。

想要在三國鼎力的局面下擴展勢力，與其他君主＜同盟＞可說是不可或缺的手段。問題在於應該與何者結盟？



三分後的天下大勢何去何從？

此時劉表、劉璋、馬騰等中堅勢力業已滅亡，整個中國三分在魏、吳、蜀之下。

其中擴展勢力最多的要算是劉備，原本前一個劇本不過統治一座都市而已，如今與曹操、孫權間的「天下三分之計」正逐漸成形。此外麾下部將也更充實，其人數竟凌駕曹操與孫權。不過千萬不可得意忘形，同時與曹操、孫權開戰。

孫權方面、由於領土容易遭到切斷，首先應該鞏固國防。一面旁觀魏國與蜀國的戰事，一面試著逐步擴展領地。孫權既然較曹操與劉備來得長壽，只需堅持長期抗戰即可。

至於以往始終埋首於擴展路線的曹操，到了劇本5反而陷入被人迎頭趕上的局面。這是因為曹魏必須屯兵駐防的都市數是最多的。但是有了眾多的統治都市，武將數偏少反倒種下了煩惱的根源。因此即便有2到3座都市被敵方攻佔，不急不燥依然是很重要的。

另外公孫恭方面，其＜武力＞值偏低，而且完全沒有部將，處境非常艱難。如果數次遭到曹操的攻擊，也許索性＜下野＞東山再起，會來得好一些。

●各勢力資料

君主名	官位	名聲	根據地	都市數	武將數	總兵力
曹操	王	16000	許昌	30	74	220000
劉備	大司馬	14500	成都	7	80	70000
孫權	州牧	12000	建業	10	48	81000
公孫恭	州牧	1000	襄平	1	1	20000

君主 可選擇的武將有4人



劉備

以最強的精銳陣容征討曹操

相較於曹魏與東吳，兵力與統轄都市數略遜一籌，不過麾下武將卻是最多的。五虎上將與諸葛亮俱在陣中，素質上確實無話可說。眼前與〈友好度〉高的孫權結有〈同盟〉，故可全心全意對付曹操。劇本一開始的兵力雖然遠遜於曹操，不過陣中能夠率兵出戰的武將頗多，只要藉由〈徵兵〉以增加兵員，倒也並非十分不利。當然、藉由〈開發〉確保維持軍事力量的軍糧來源，也是很重要的。

由於曹操把武將分散至眾多都市，故無法於每座都市編組10支部隊，想必連同迎擊部隊與救援部隊，也不過10支部隊左右。我軍若能動員五虎上將等精銳率領的10支部隊進攻敵城，戰鬥上便可立於不敗之地。此時可由梓潼攻打武都與漢中、由江陵攻打江夏與襄陽，首先採取壓制西半部的戰略為宜。若能因此截斷敵方領土，戰敗的武將便會失去退路，屆時即可一網打盡。但若對方執意不肯歸降，那就當場斬首吧。只要能夠逐步減少敵將人數，想必曹操也反擊乏術了。



劉備麾下組成了「夢幻隊伍」！？能夠一開始就編組如此豪華的陣容，當然也只有劇本5了。

太守 可選擇的武將有44人



朱治

進軍海路體驗海盜之風

帳下有朱桓、孫韶、孫桓等適合戰鬥的諸多武將，故可增強軍備由海陸攻打城陽。攻佔城陽後，緊接著再經由海路直取樂浪。這種玩法必可充份感受海盜的氣氛。

不過海上通路很容易遭到截斷，經常會因此陷入孤立，因此必須抱持著風險意識。

焦點太守	君主名	所屬都市	統治範圍	名聲	麾下武將	旗下兵力
朱治	孫權	吳	301	6500	5	9000
徐庶	曹操	陳留	339	500	0	1000
夏侯淵	曹操	漢中	254	8000	4	29000
關羽	劉備	江陵	341	9000	13	15000
呂蒙	孫權	柴桑	312	4000	3	6500

軍師 可選擇的武將有3人



程昱

自行請纓至最前線吧

駐守天水與安定的武將應移往下邳，加強防範孫權的蠢動，許昌的武將則應移往漢中與武都。至於曹操與程昱，以移往漢中為宜，因為此地是曹魏與蜀國最重要的爭奪據點。主帥若由曹操本人擔任，應可立於不敗之地。當然身為參軍的程昱，更得以發揮實力。

焦點軍師	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲
程昱	曹操	許昌	310	6000
魯肅	孫權	柴桑	321	5000
諸葛亮	劉備	成都	358	8000

一般 可選擇的武將有152人



趙雲

以成為蜀國重鎮而努力

趙雲能力雖然都在高檔，卻由於名氣不夠響亮，以致甚少有機會擔任主帥或太守。故應趁著一般武將的身分之際，磨練個人的技能。以趙雲的資質而言，想要成為能力值達到100的完美武將，應該不是難事，那麼屆時再為蜀國赴湯蹈火也不遲。

焦點一般	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲
趙雲	劉備	成都	315	4100
馬超	劉備	成都	240	5000
黃忠	劉備	梓潼	247	4000
司馬懿	曹操	許昌	357	500
曹彰	曹操	長安	204	500

在野 可選擇的武將有13人



王基

能夠起義的地點雖少但……

正由於這是個魏、吳、蜀擁有壓倒性勢力的劇本，以在野武將的身分〈起義〉，才玩得有價值。就能力均衡度而言，在此推薦王基，至於〈起義〉地點可選擇永昌。因為此地應該不至於馬上會被消滅，而且尚可〈搜索〉未發現的南蠻武將，納為麾下部將。

焦點在野	所屬都市	能力值總和	重點
王基	下邳	282	適合擔任君主的隱賢
楊彪	弘農	245	被曹操放逐、目前在野
祝融	雲南	171	以妻子的身分輔佐孟獲
鄂煥	建寧	193	持有物品「方天畫戟」
帶來洞主	雲南	212	南蠻首要的智謀之士

劇本 06 A.D.225

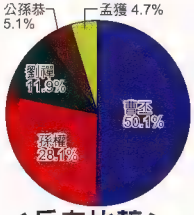
先主託孤、丞相出師

當代英傑曹操、劉備相繼離開人世，其繼承人競相爭霸。值此蜀國痛失荊州之際，諸葛亮真能完成北伐大業嗎？

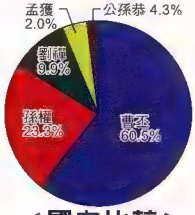


初期勢力比較圖

蜀國失去荊州後，國力明顯衰退，反觀孫權則擴展了勢力。以現狀而言，想要獨力抗衡曹丕是很困難的。此外一開始就擁有 3 座都市的孟獲也必須小心防範。



＜兵力比較＞

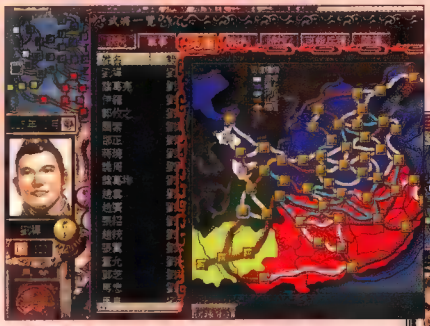


＜國力比較＞

History 迎接建國者死後的新局

魏、吳、蜀建國後，3位君主之間呈現著局部爭戰的態勢。後來荊州在魏國與吳國共謀下失陷，為報關羽被殺之仇的劉備遂親率復仇大軍攻打東吳，原本呈現優勢一時，最後在陸遜的智謀下大敗而歸。

不久曹操與劉備相繼去世，三國鼎立也逐步面臨新局面的到來。



三國時代的建國者中，曹操與劉備相繼死去，唯有孫權尚在人世。



劉禪乍看就是一副吃垮亡父遺產的德性。所幸聚集在先帝劉備德望下的人材還很豐富。

魏吳對決的色彩越發鮮明

首先應該將焦點集中在曹操與劉備亡故後的繼承人，也就是曹丕與劉禪身上。

曹丕的能力雖然不及乃父，倒還是個頗有能力的君主，並且能夠善加治理廣大的領土。反觀劉禪自從失去荊州以來，便持續步上衰退之路。就連孟獲也在原本風平浪靜的益州南方舉兵，使得蜀國不得不加以防範。更甚者，以關羽、張飛為首的諸多猛將均已離開人世，以致麾下武將的質與量都大幅下降許多，短期間恐怕只能倚賴諸葛亮獨撐大局，渡過刻苦經營的時日。

孫權雖然奪取荊州擴展了領地，結果與魏國之間的對決色彩反而鮮明起來。周瑜、魯肅、呂蒙諸將早已不在人世，人材呈現不足的窘境，因此〈搜索〉武將是不可或缺的。

公孫恭雖然依舊只有襄平一城，但是眼前至少擁有部將，條件上已經略為良化。只是想要與曹丕正面對決，恐怕還需要若干時日。

至於新登場的君主孟獲，一開始就統治著3座都市。若與東吳結盟攻打蜀國，或許還有覓得生機的可能，然而帳下並無適合〈外交〉的人選，結盟是很困難的。首先應該增加兵員防範敵軍來犯，以做為先決要件。

●各勢力資料

君主名	官位	名聲	根據地	都市數	武將數	總兵力
曹丕	皇帝	8000	洛陽	29	77	235000
劉禪	皇帝	3000	成都	5	57	56000
孫權	王	14000	廬江	13	50	132000
孟獲	—	3000	雲南	3	16	22000
公孫恭	—	1500	襄平	1	6	24000

全力奪取資源豐富的蜀地

君主 可選擇的武將有5人



孟獲

孟獲雖然統轄著3座都市，然而麾下盡是〈政治〉極低的武將，有助於內政的大概也只有朵思大王而已。因此首先應該於永昌反覆〈徵兵〉，當〈治安〉開始惡化時，就把所有武將與士兵移往雲南和建寧，無視住民的暴動，如此便可立即攻入劉禪領地。

其實劇本剛開始時，孟獲與劉禪之間的兵力並無決定性的差異。不過由於麾下武將的質與量頗有差距，時間拖得越久，差距就會越加擴大，因此只有趁早攻擊一途可行。作戰之際可集中攻擊君主劉禪，因為這是最有效的獲勝戰術。如果戰勝後擒獲了蜀將，對方大多會拒絕錄用，此時千萬不可一怒之下予以斬首。畢竟只要消滅了蜀國，即便對方的武將拒絕錄用，遲早還是可以由在野武將的身分招攬過來的。當然、曹丕與孫權絕不會坐視此等情事的發生，因此錄用蜀將後，最好別忘了增加俸祿，提昇其〈忠誠〉。等到武將陣容充實之後，即可著手內政，並與孫權〈同盟〉攻打曹丕即可。



＜政治＞值超過50的只有朵思大王，因此藉由內政提昇國力是希望渺茫的。除了全力消滅蜀國以外，別無生機可言。

奪取長安揮軍指向洛陽

太守 可選擇的武將有46人



魏延

強化漢中的軍備後，即可出兵攻打長安。由於漢中守將頗多，即使敵軍派遣援軍來救，依然可以獲勝才對。

不過就任長安太守後，不可隨即攻打弘農。因為弘農背後的洛陽是魏國的根據地。一旦攻下弘農，就會頻頻遭到魏國的攻擊。

焦點太守	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲	麾下武將	旗下兵力
魏延	劉禪	漢中	209	5000	13	15700
李嚴	劉禪	永安	305	7000	4	7100
曹真	曹丕	長安	258	1100	8	34700
孟達	曹丕	上庸	2600	1800	3	16000
曹叡	曹丕	平原	330	1500	1	1500

壓制南方、征討蜀國

軍師 可選擇的武將有3人



陸遜

與曹丕進行決戰之前，應先〈提案〉由交阯攻打孟獲的領地雲南。因為消滅孟獲後，可由該地攻打劉禪領地的江州與成都。蜀國雖然統轄領地較少，但相對地擁有諸多守將，只要消滅蜀國收編其武將，吳國與魏國的武將人數就會拉開差距，處於壓倒性的優勢。

焦點軍師	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲
劉曄	曹丕	襄陽	250	5000
陸遜	孫權	江陵	368	5000
諸葛亮	劉禪	成都	362	10000

能夠孤軍奮戰下去嗎？

一般 可選擇的武將有152人



姜維

一旦長安與武都落入蜀國之手，天水多半會因此中斷與本國的聯繫而陷於孤立。加以武將偏少，防衛時更是倍感吃力，因此必須藉由〈探訪〉發掘徹里吉、越吉、雅丹等人。

這些人能力上雖然稱不上優秀，但只要守將人數足夠，剩下的應可依賴姜維的戰術擊退來犯才對。

焦點一般	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲
姜維	曹丕	天水	317	100
司馬懿	曹丕	洛陽	359	2000
鄧艾	曹丕	江東	335	200
公孫淵	公孫恭	襄平	255	100
祝融	孟獲	雲南	171	800

以最小勢力急速竄昇

在野 可選擇的武將有9人



左慈

試著向公孫恭〈仕官〉看看吧，當曹丕軍來犯時，應該會被任命為參軍。由於本身擁有〈鬼謀〉這項特技，只要施以〈策略〉，便可藉此體驗擊退敵軍的樂趣。

被任命為軍師後，再以確實的戰略著眼〈提案〉，引導這最弱小的君主邁向統一之路，不過敵人很難纏喔。

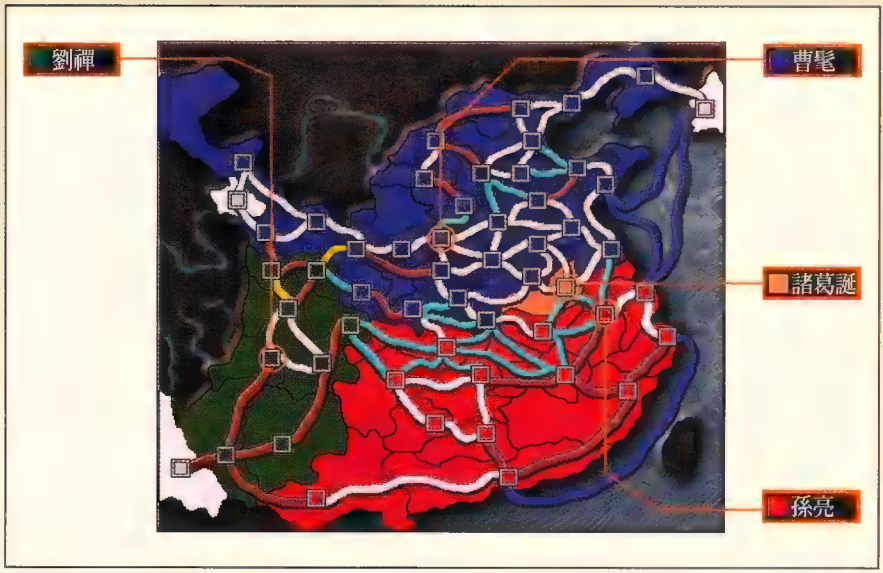
焦點在野	所屬都市	能力值總和	重點
左慈	廬江	206	依然擁有豐富的特技
管輅	平原	253	面相專家
楊彪	弘農	247	名聲超過一萬點
雅丹	天水	211	率領鐵騎兵的異國武將
迷當大王	武都	162	只有劇本6才能扮演

劇本 07

A.D.257

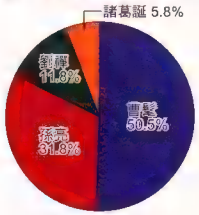
司馬專權、淮南起義

三國鼎立已歷經數十載，耳熟能詳的武將幾乎都已過世，各國人材不足的情況都很嚴重。讓我們來見證三國時代這終局的到來吧。

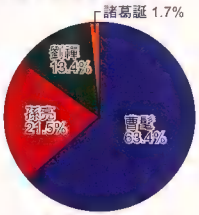


初期勢力比較圖

蜀國併吞了南蠻，再次呈現三國鼎立的局面。吳國雖然擁有匹敵曹魏的兵力，然而人材荒的情形很嚴重。至於舉兵於孤城的諸葛誕，更是倍加艱辛。



＜兵力比較＞



＜國力比較＞

History

戰亂平息、三國告終

三國中的霸主曹魏也開始根基動搖，原來成為魏國大將軍的司馬一族極其專橫之能事，甚至廢立魏帝曹芳。洞察司馬昭有篡謀帝位野心的諸葛誕遂率先起義反叛司馬師，收攬敗於其手的文欽諸將，並且獲得東吳的協助舉兵反抗司馬氏，然而……



這裡陳列著一堆劇本6以前沒見過的武將。如果你能認識9成，大概可以稱得上三國志博士了。

麾下武將不多的曹髦領地中，有許多連太守都無法分派的都市，或許有機會以在野武將的身分發起＜反叛＞吧。

如何渡過人材荒的難關

只需觀察魏國的內情，劇本7的特徵即可一目瞭然。正由於該國統治都市數是最多的，擁有數名武將駐守的都市還不及整體半數，甚至有9座都市連太守都付之闕如。既然這個劇本不可能完全開發所有都市的內政，就應該重點著手內政於〈開發〉上限高，以及能夠生產特殊裝備的都市。並且心中應該要有所準備，畢竟一兩座都市遭到其他勢力奪取，也是情非得已的。此外亦可先行消滅諸葛誕，若能藉此增加5名麾下部將，是非常有利於後勢的。因為諸葛誕、文鴦、文欽諸將，都是能力非常高的當代武將。

反觀劉禪與孫亮，若能針對武將人數偏少的魏國弱點，應可於短期內擴大領土。由於這個劇本除了於戰鬥中擒獲武將以外，很難藉由其他方式增加部將，因此戰後處理必須慎重考慮。

●各勢力資料

君主名	官位	名聲	根據地	都市數	武將數	總兵力
曹髦	皇帝	6000	洛陽	29	44	260000
劉禪	皇帝	8000	成都	8	43	61000
孫亮	皇帝	6000	建業	13	28	164000
諸葛誕	司空	9500	壽春	1	5	30000



即便閉關自守，武將還是會逐一壽終正寢的，而且沒有新的武將會再登場，因此必須珍惜人材。

與吳國結盟聯手攻魏

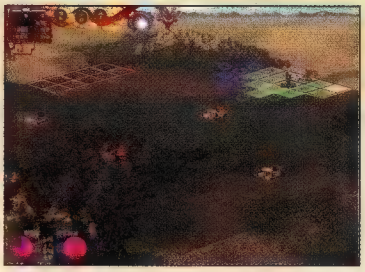
君主 可選擇的武將有4人



諸葛誕

光是由領土比例而言，乍看下似乎命在旦夕，實際上卻遠勝於劇本5、6的弱小君主。其理由就在於除了劉禪以外，其他君主眼前都有著人材嚴重不足的煩惱。如此一來即便聚集了再多的兵力，如果沒有能夠統率的將領，也無法編組部隊，其中尤其以曹髦最為嚴重。因此只要能夠與〈孫亮〉同盟攻入曹髦領地，便不難擴大領土。況且與孫亮的〈友好度〉也有80點，結盟一事應該沒有遭到拒絕的疑慮。眼前緊鄰曹髦領地的防線雖然厚實，但只要加以突破，後方便大多是只有太守獨自坐鎮的都市，應可一舉連下數城。不過戰勝後如果無法用對方的武將，反倒會陷入麾下武將不足的窘境，因此必須留意。儘管斬殺拒絕錄用的武將，有助於日後與曹髦之間的作戰，然而消滅曹髦之後的戰事，反而會相形艱困。

依此推算消滅曹髦的同時，孫亮帳下諸多的高齡武將想必也已魂歸黃泉，因此下個步驟應先攻打孫亮。事實上麾下武將相較偏多於都市數的劉禪，反倒是最大的強敵。



曹髦領地內有許多只有一兩名武將駐守的都市。以精銳畫出的諸葛誕軍攻入，其勢必然如入無人之境。

應先戮力防衛採取守勢

太守 可選擇的武將有34人



陸抗

陸抗奉命駐守於吳國與曹髦的最前線柴桑，原本應當由柴桑出兵攻入魏國領地，卻苦於帳下兵力不足。而且即使求助於援軍，援軍也可能不克前來，以致戰況相當艱苦。因此首先應致力於防衛戰，全心全意擄獲敵將。等到敵將人數減少後，屆時再轉守為攻。

焦點太守	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲	麾下武將	旗下兵力
陸抗	孫亮	柴桑	302	7000	1	10000
丁奉	孫亮	廬江	282	7000	7	39000
司馬孚	曹髦	許昌	299	12000	1	5500
陳騫	曹髦	下邳	240	1000	1	22000
張翼	劉禪	武都	265	6500	3	20000

豈可落於姜維與司馬昭之後

軍師 可選擇的武將有3人



孫

如果有意讓包袱略嫌沈重的軍師孫綝搖身一變成為名軍師，就該奪取守備薄弱的下邳與小沛。此外魏國北部疏於防範，可由吳國奇襲城陽與樂浪後，再由該地一路直搗南下。此計誠然出其不意，卻是有效的戰略。倘若此舉依然無助於大勢，就索性狠下心腸〈反叛〉吧。

焦點軍師	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲
姜維	劉禪	武都	317	8000
司馬昭	曹髦	洛陽	321	15000
孫綝	孫亮	建業	148	10000

展現消滅魏國的狼子野心

一般 可選擇的武將有79人



司馬炎

隨著時間的經過，必然會成為魏國的中心武將。為曹髦全心奉獻己力雖可，不過一如史實般反叛魏國，想必也是一趣吧？

首先可〈移動〉至沒有武將駐守的都市，相信不久就會被任命為太守，屆時再見機行事舉兵〈獨立〉。

焦點一般	君主名	所屬都市	能力值總和	名聲
司馬炎	曹髦	洛陽	330	2500
司馬攸	曹髦	許昌	260	0
萬彧	孫亮	江陵	182	1500
鄧艾	曹髦	天水	335	8000
鍾會	曹髦	洛陽	303	5000

應先周遊列國探訪各地

在野 可選擇的武將有4人



管輅

劇本中高齡武將頗多，應先〈流浪〉各地，暫時觀望情勢的發展即可，等到三國武將減少後，再趁機〈起義〉。如此一來、即使於緊鄰敵國的都市〈起義〉，也不用擔心馬上會被消滅。但由於難以增加麾下部將的人數，開拓領土畢竟還是很艱辛的…

焦點在野	所屬都市	能力值總和	重點
管輅	平原	253	特技＜占卜＞異常珍貴
徹里吉	天水	219	可於西平建設羌族的國家
雅丹	天水	211	死期將近，必須留意
士匡	交阯	223	致力於一族的復興

水鏡先生 名勝古蹟尋幽錄



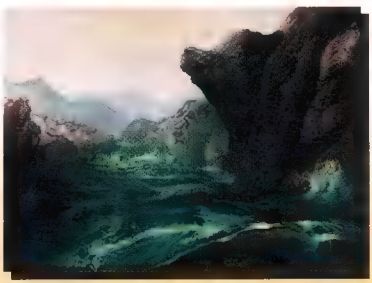
在下正是水鏡先生司馬徽，今天老夫要為各位講述中國的名勝古蹟。　～各位不用客氣，反正老夫閒著也是閒著。



桃園

首先吾人就先跟隨『三國演義』主角之一的劉備足跡走上一遭吧。諸生當然明白什麼是「桃園」吧？當然也知道出逢有志一同的友人，對於志在天下的人是何等重要吧？既然如此、諸生亦當努力才是。

隨筆小記　這就是劉備、關羽、張飛三人結為異姓兄弟，立誓「破賊安民」的桃園。據說就在張飛住宅的後院。



壇溪

如何、這湍湍急流很可觀吧？「赤壁」也是如此啊，只要見著這副景象，大概就可想像得到這橫亙大陸的兩條巨流，給予群雄之爭的影響有何等鉅大。如何運用這條河川是很重要的，可不光是用來逃命的喔。

隨筆小記　這是位於襄陽城西的溪流，急流由斷崖絕壁下湍行而過。當初劉備遭到蔡瑁率兵追殺，情急下縱馬騰溪而逃的典故很有名。



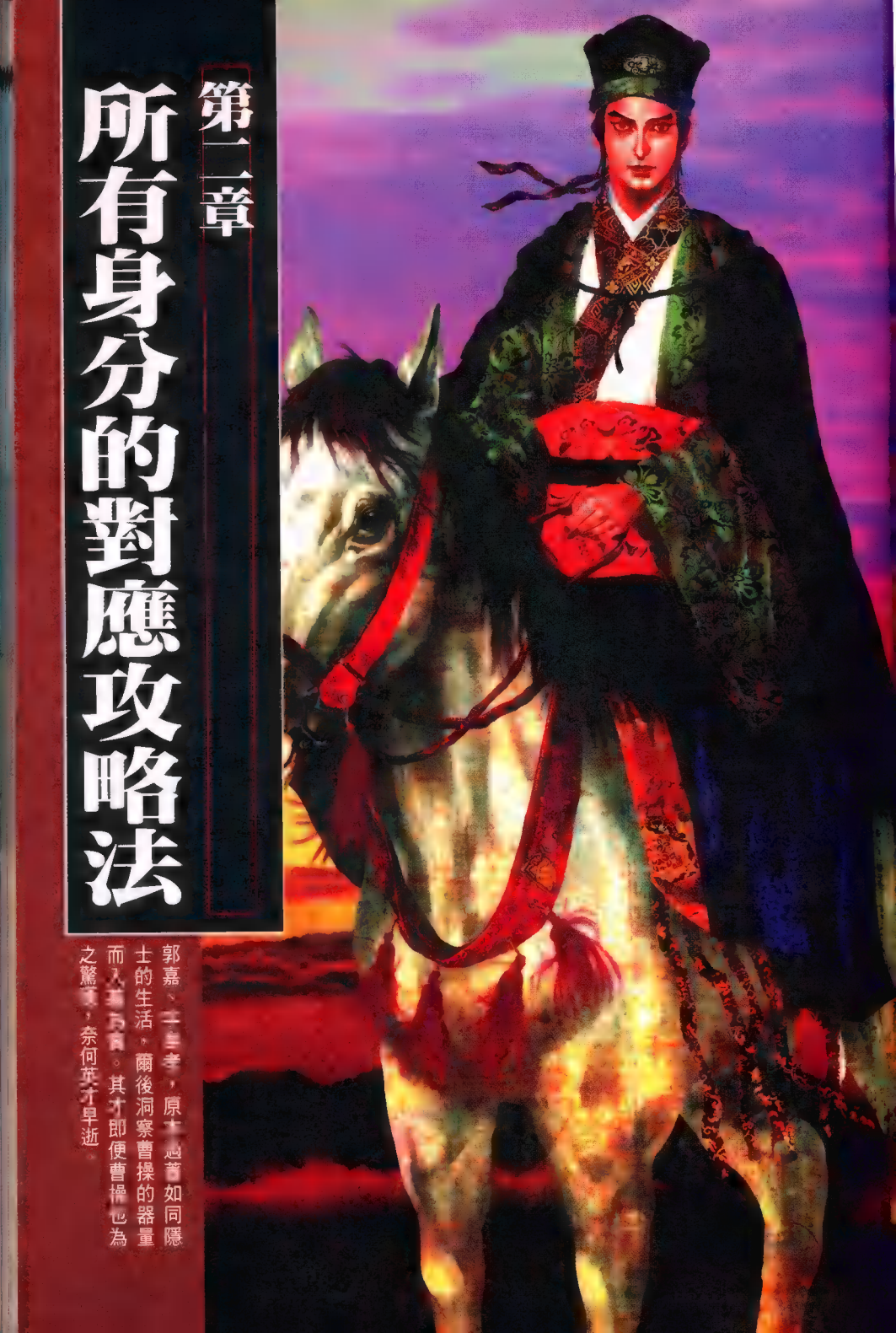
白帝城

除了這座白帝城以外，長江沿岸還有許多值得一見的景點。賦閒出遊時，這倒是一個好地方。不過為將者佈陣於此地時，可得多留神才好。若在此河川兩岸崇山峻嶺相夾之處遇襲，即便何等大軍也是險象環生啊。

隨筆小記　這是在長江北岸峽谷依地勢建造的山城，後因敗於東吳陸遜之手的劉備逃至此地、失意之餘死去而為人所知。一稱永安宮。

第二章

所有身分的對應攻略法

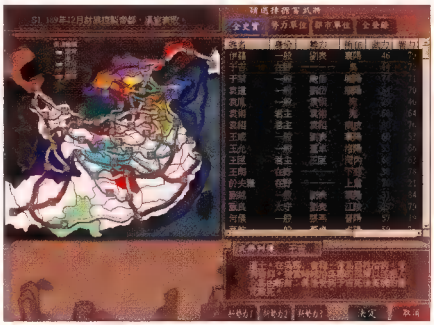


郭嘉、士燮孝，原本過著如同隱士的生活，爾後洞察曹操的器量而入幕為臣。其才即便曹操也為之驚歎，奈何英才早逝。

步驟0 導入

了解《三國志VII》的流程

首先最重要的就是了解《三國志VII》的整體遊戲流程。在此將針對身分與指令加以解說。



首先應該選擇代表玩家的武將。此時可選擇有能的君主，亦可選擇條件嚴苛的在野武將，或者檢視能力與勢力後，再從中挑選。

歡迎來到《三國志VII》的世界

《三國志VII》的目標，就在於稱霸整個中國。玩家必須朝著稱霸全國的目標邁進，操控扮演自己分身的武將，逐步壯大武將所屬的國家與勢力。

玩家可針對身為敵手的君主所統治的都市施以計謀或發動戰事，同時逼使其他勢力步上滅亡之路，以擴大本國的勢力。想要壓制整個中國，未來還有著漫長的路途要走呢。

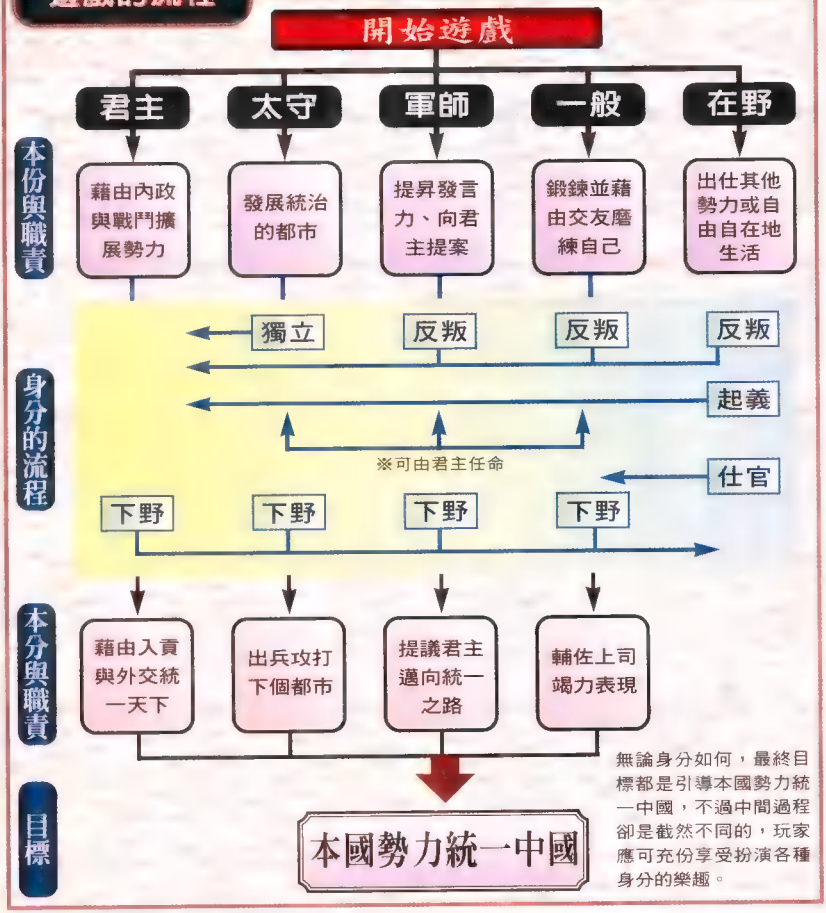
首先從選擇身分開始

首先玩家應該決定以何種身分開始進行遊戲。武將的身分可由並不屬於任何勢力的〈在野〉、致力於所屬勢力內政軍事的〈一般〉、君主授與治理都市之責的〈太守〉、扮演君主左右手施謀劃策的〈軍師〉，以及身為勢力領袖的〈君主〉等5種身分中選擇。

個別的身分自然有其各自相應的職務，其中玩來最為輕鬆自在的，應該算是在野武將。不過若以在野之身飽食終日，就只能坐視其他武將完成此遊戲的最終目標，也就是統一中國。儘管以一介平民之姿見證天下大勢的趨向也是一種樂趣，不過還是希望玩家能夠胸懷壯志，憑藉己力統一天下。

當在野武將〈仕官〉後，就會成為一般武將，若能進而受到君主的肯定，就會被〈任命〉為太守或軍師。至於有幸成為君主的武將甚至必須背負著麾下部將的夢想，致力成為中原的霸主。還請玩家參考40頁後的各身分攻略法，試著

遊戲的流程



扮演各種身分，步上稱霸全國之旅。

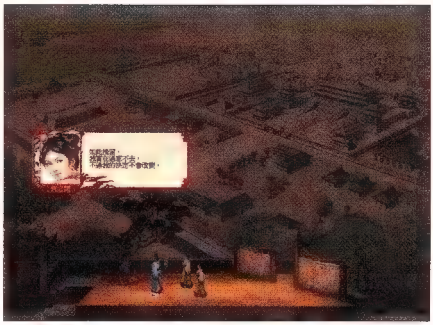
指令

因武將身分的不同，內政與戰鬥等指令的可執行數與性質也會全然迥異。身分越低時，可執行的指令數目自然越少；身分提昇得越高，越能夠自在地執行內政。不過面對能夠隨心所欲治理國家的君主時，扮演一般或軍師的武將，幾乎只能透過〈提案〉的方式，執行決絕大部分的戰略指令。亦即必須獲得太守與君主的同意，才能參與治國的情事。

戰略指令共有強化人員之用的〈人事〉、以折衝他國與朝廷為目的的〈外交〉、強化軍備以便與他國交戰的〈軍事〉、富裕都市之用的〈內政〉、削弱他國的〈計謀〉、獲取情報的〈諜報〉等6種。這些有別於個別指令，每個月只能執行一次，因此最好依據自己與本國勢力的狀態審慎執行。

以在野之身生存於亂世!!

在野武將的未來潛藏著無數的可能。他不屬於任何勢力，是一種獨自生存於亂世的孤高野士。



一般武將可以晉升至太守、軍師，甚至君主的地位，當然也可成為在野武將，只要下野就行了。玩家可先扮演某個勢力的武將，隨即下野後，再以在野的身分重新開始，這樣也挺有意思的。

在野武將的生存之道

既不屬於任何勢力，亦未投靠任何君主，如此厥然一身自由自在的身分就是在野武將。

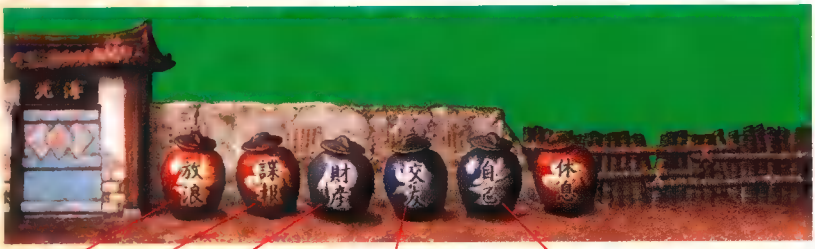
在野的利點在於能夠竭盡其自由。既沒有聽命他人的需要，也沒有任何束縛，因此不論何時都能隨心所欲地採取行動。此外既然無須兵戎相見，自然也沒有性命之虞。相反地能夠執行的指令選項，也因此最受限制，而且也沒有固定的收入來源。如果玩家有意拋棄塵世隱居山林，倒也另當別論，否則這種身分畢竟是持續不久的。

在野武將的處世之道

以在野武將開始遊戲時，首先必須考量的應該是「出仕哪個君主」，或是「起義於何地」這些事吧。如果有意〈仕官〉，就會在某一勢力下成為一般武將。如果隸屬的是強大的勢力，只要終日精勤夙夜匪懈，自然有機會出人頭地擔任太守或軍師。然而不論是否志在〈仕官〉，如果不曾有過任何勢力前來招攬，甚或親往〈仕官〉也遭到拒絕時，就表示本身實力不足。此時應先致力〈鍛鍊〉，磨練自己的才能，畢竟君主需要的是有能的人材。

如果玩家決心〈起義〉，則可瞬間凌駕其他身分，一躍成為君主。此時只要〈流浪〉至沒有任何勢力統治的空白都市，再執行〈起義〉即可。不過在沒有任何後盾的情況下舉兵時，非但無法擴展勢力，而且大多會因此立即受到其他勢力攻擊乃至亡國。因此如果玩家真的

活用在野指令



在野武將可執行的指令數是所有身分中最少的。除了能夠拓展人際關係、自我鍛鍊以外，就只能流浪各地而已。不過可藉由＜反叛＞＜起義＞＜仕官＞等指令尋求新的身分。

最重要的指令

流浪 之身自由自在

這是在野武將才能執行的指令。玩家可以藉此周遊列國，略窺各都市的狀態與各勢力的內情。只需行動一次，即可移動至單一都市。此外亦可於流浪去處的都市，請求該都市的武將加以＜鍛鍊＞。

拜訪 各地結交友人

若能趁著在野的時候，增加與其他武將之間的交流，不論將來變成何種身分，一定大有助益。只要曾經增加彼此的＜親密度＞，即使流浪至其他都市，雙方的交友關係依然是存在的，如此便易於獲得各地的情報。

體驗在野身分的樂趣

既然扮演在野武將進行遊戲，那麼構成最大障礙的就是金錢了。剛開始進行遊戲時，在野武將身上只有300單位的金錢，而且不論選擇哪位武將，都是同樣的結果。只憑300單位的金錢，非但無法購買物品，〈巡察〉地方時更無法隨心所欲布施百姓。此時擁有〈富豪〉特技的武將，就相形重要起來了，因為〈拜訪〉這些人物時，偶爾會贈與玩家資金。此外〈巡察〉地方時，偶爾也會獲得他人贈與的物品或金錢。

志在〈起義〉，就應該趁著在野時〈流浪〉各國，事先與其他在野武將、或是其他勢力下〈忠誠〉較低的武將培養親密的關係。因為如此一來，便可立即招聘已知的在野武將成為麾下部將。此外若能事先提昇起義預定地的〈民心掌握〉度，有時候居民甚至還會贈與金錢和軍糧。

構築在野身分的勢力

以隱士之身終生周遊列國雖可，但一國之君的夢想終究教人難捨。在此將解說舉兵時必需留意的情報。



以在野之身舉兵起義時，即便扮演的武將如何優秀，處境依然艱困。因此能夠體恤玩者辛勞、願效犬馬之力的友人，自然勝過任何助力。此時應盡可能提高多位武將的＜親密＞度，以便於起義之際招攬對方加入。

起義前必須進行的事項

以在野之身舉兵〈起義〉時，最重要的就是招攬麾下武將，因為即便能夠憑藉一己之力建國，隨即遭到其他勢力攻陷的結局可謂在所多見。因此為了增添部將，必須預先藉由〈探訪〉認識其他都市的在野武將。只要跟對方有過點頭之交，便可於〈起義〉時招攬對方成為麾下武將。不過〈親密〉度如果過低，有時候對方會不願意協助，最好能夠將〈親密〉度提昇至最低80左右的程度。

此外一旦成為君主，便無法再錄用統治都市以外的在野武將，是以招攬武將起義是不容許失敗的。

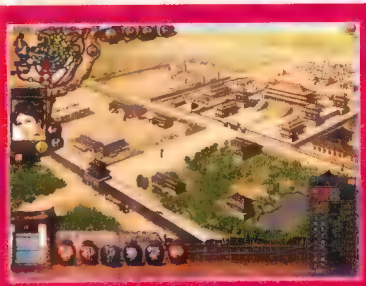
趁琵琶別抱前率先行動

當在野武將位於其他勢力的都市中時，有時候統治該地的君主會率先〈錄用〉該在野武將。如此一來、特意提昇〈親密〉度的努力將會付之流水。既然位於空白都市的在野武將大多不易前往他處仕官，便該先行〈探訪〉空白都市。不過如果過於貪婪，一味地埋首尋找人材，有時候在野武將都會先出仕其他勢力的。因此一旦熟絡可以做為軍師、將軍的一兩位主戰要員時，就應該立即舉兵〈起義〉。有此二人協助君主，經營國家便綽綽有餘了。

附帶一提的，會加入我方陣營的武將，並不僅限於在野武將而已。只要能用計促使其他勢力統治下的都市反叛，該都市的武將也會投靠我方。只是武將對於現任君主的〈忠誠〉度如果不低，是不容易陣前倒戈的，因此事先必須與其有所接觸。

各劇本 空白都市推薦一覽表

劇本1	許昌	＜開發＞與＜商業＞均高，而且特產品與商人一應俱全，問題就在於周遭緊鄰的強敵，一開始便受到孔由、曹操、董卓、袁術等勢力的包圍。所幸在野陣營有郭嘉與荀彧等有能的武將，最好能夠盡早加以招攬。
	建業	想要輕鬆自在地建設國家，建業會是個好地點，與許昌相同地，此地是一座＜開發＞、＜商業＞、特產品、商人一應俱全的都市，相鄰的勢力僅有陶謙，結盟後便不足為懼。況且此地亦埋藏著在野武將，應可輕易擴大勢力。
劇本2	洛陽	洛陽緊鄰曹操統治下的都市，因此經常遭到攻擊而相當吃力。不過＜商業＞的上限值是所有都市中最高的，也是受惠於商人常駐的都市。只要能夠忍力渡過我方勢力初期弱小的階段，日後應可坐享富裕豐收的成果。
	桂陽與零陵	就單一都市而言，＜商業＞的上限值頗低，難以期待龐大的收入。為了彌補金錢與軍糧的不足，此時應該同時佔有兩地方為上策。首先可於住民較多的零陵舉兵起義，等到擁有武將後再立即攻佔桂陽。
劇本3	壽春	在劇本3的所有空白都市中，壽春最有可能成為交戰最激烈的地區，因為相鄰都市盡是劉備、曹操、孫策等擁有壓倒性戰力的勢力。首先應與曹操結盟，其次攻打較容易攻陷的劉備，以增加麾下武將。
	永昌	雖一沒有其他勢力緊鄰的就是永昌，但首都市規模較小收入不多，至少沒有敵方勢力的都市相鄰，應可安步當車地發展。等到勢力發展至某種程度，再出兵攻佔雲南，為永昌預留後路。在野武將中尚有木鹿大王，可別忘了錄用。
劇本4	上庸	乍見下地理位置相當不利，一旦遭到相鄰都市攻打，便有可能立即滅亡。不過焦點應鎖定相鄰都市中，僅有劉表的襄陽與張魯的漢中這點。只要能夠於初期與劉表結盟，便有機會壓制漢中逆轉劣勢。
	樂浪	都市規模雖小，相鄰都市戰力並不強，並無遭到攻打的疑慮。此外曹操與孫權也心知渡海攻打此地的缺點，反倒不易興兵來犯。因此可先強化勢力，攻下公孫康。至於北平與蓟守將並不多，屆時伺機攻打即可。
劇本5	武威	可說是位於馬騰軍旨根據地的都市，規模較小而且周遭環伺著安定、天水等列強諸國。初期階段最好能夠與曹操同盟，等到鞏固立國根本後，接著再轉與劉備結盟，以便擴展勢力。
	永昌	都市的規模雖小，不過統治此地時，有機會取得特殊武裝「象兵」。何況在野武將中有高雋王孟優、烏戈國王兀突骨等異國將領，只要能夠透過這些武將鞏固基礎，並可率領象兵般入曹操與劉備等豪強稱霸的中原。
劇本6	武都	劇本6中能夠享受最大樂趣的就是武都了。不過此地＜商業＞與＜開發＞在水平之上，且遭到劉禪與董丕勢力相夾，很容易被消滅。但只要能夠與任何一方結盟，反倒是稱霸全國路上最有利的都市。因此特別推薦給想要竭盡智謀的玩家。
	西平	都市四周遭到曹玉潤困，單就起義本身而言便是不智之舉。既然建議玩家起義於此地，便應該與曹丕同盟。等到國力顯有餘裕時，再出兵攻打武威。由於武威守將僅有一人，只要於援軍抵達之前猛攻，應有戰勝的機會。
劇本7	樂浪	想要在天下三分的局面下稱霸全國，由樂浪起義是比較容易作戰的，畢竟任何相鄰都市的守將均少，應可輕易攻陷。基本上由於敵方勢力不易主動來犯，應可穩步踏實地鞏固都市的基礎。
	永昌	以此地做為稱霸全國的起點時，首先應該依序攻下雲南、建寧。因為只要能夠取得這3座都市，便可組成最強大的象兵部隊。只是如此一來，麾下武將的人數將會成為問題。但若能跨越這道障礙，統一全國便再也不是夢想了。



由原點起始的玩法，是新武將的樂趣所在。

以新武將進行遊戲時

在新武將登錄項目創造新武將時，必須預先考量欲以該武將扮演何種身分，究竟是立即投入任何一方的勢力，擔任一般武將？或是舉兵（起義），自命為君？隨著未來道路的分歧，新武將所需的能力也有所不同。因此創造新武將時，應該預設將來的身分後，再分配其能力值。此外如果玩家有意藉由《鍛鍊》提昇能力，亦可先行確認各都市可習得的特技。

各身分攻略法

以一般武將生存於亂世!!

在君主或太守指揮下奉命行事的，就是一般武將。此時能夠執行的指令並不多，故可視為自我鍛鍊的階段。



戰略指令每一回合只能執行一次。有時為了富裕國家而提出執行內政的請願，太守或君主大多會加以回絕。此時便該致力於＜鍛鍊＞、＜巡察＞，以及與其他武將間的＜交友＞。

一般武將的生存之道

接受君主、軍師、以及隸屬都市的太守命令並徹底奉行，就是一般武將的職責。當然玩家也可以回絕命令，如果上層並未下達任何命令時，亦可提出自己的想法以推動內政。不過此時任何建議都必須經過太守的審視，而且也不見得一定會獲得對方的同意。此外上司指示進行的工作，基本上只能藉由一己之力執行。不過如果有〈親密〉度高的武將同在一座都市，對方偶爾會出手相助。至於自我鍛鍊等指令，最好等到命令遂行後再執行為宜。

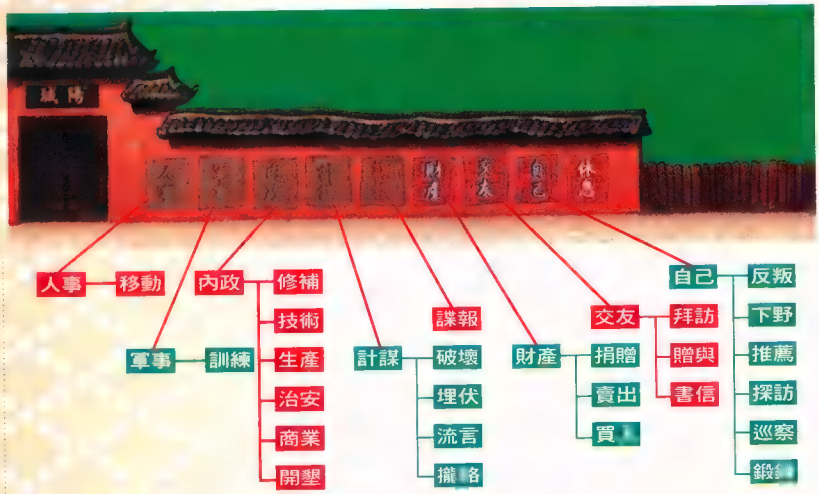
由於沒有太大的權限，相當不易實現自己的想法，這就是身為一般武將的苦處。

拒絕執行命令的後果

一如先前所述，一般武將會受君主、軍師、太守所託，執行〈內政〉或〈搜索〉等指令。經由這些命令的遂行，武將的〈功績〉與〈名聲〉，以及與君主或太守之間的〈親密〉度就會上昇。當然這些命令中，以接受君主既定方針的指示為佳。由於拒絕命令時，日後要求執行的命令內容會改變，故可藉此選擇想要執行的命令。不過一味拒絕命令，與下達該指示的武將〈親密〉度將會下滑，這點必須加以留意。

此外執行內政相關指令時，若能事先提昇〈民心掌握〉度，成效會更為顯著。隨著都市發展的豐碩，對於提昇玩家所扮演的武將〈功績〉也大有助益，

活用一般武將的指令



最重要的指令

訓練 以提昇功績

在戰場上提昇功績，是對君主最大的表貢獻。想要在作戰時擊倒更多的敵軍部隊，事先提昇士兵的＜訓練＞度才是捷徑。

鍛鍊 以改變自己

為了出人頭地，自我鍛鍊是不可或缺的。行有餘力時，便可逐步＜鍛鍊＞自己。平均地提昇自我能力雖然也是一種辦法，但若能重點式地鍛鍊某種能力，更可提早頭角崢嶸。

因此掌握民心是很重要的工作。

踏上出人頭地之路

想要成功地當上太守與軍師，首先最重要的就是藉由〈鍛鍊〉提昇自我的能力。想必只要提昇〈智力〉與〈政治〉，被任命為軍師或太守應該是很容易的。此外除了提昇能力以外，提昇〈功績〉也是很重要的。此時應該盡可能參與內政與軍事行動，以便累積〈功績〉。

附帶一提的，〈錄用〉他將成功時，〈功績〉值會大幅上昇。既然工作內容簡單，自然是出頭的良機！因此平時可略加檢視他國武將與在野武將的動向。

總而言之，扮演一般武將時，提昇能力與〈功績〉是最為重要的。只要能力與〈功績〉值能夠上昇，想必君主自然會交付重要職務予我的。

一般武將也能出人頭地！

以一介武將存活於亂世雖可，但若行有餘力，還是該嘗試晉昇要職。在此將解說出人頭地的方法。



想追求一片新天地，可離開目前的勢力逕自下野，前往其他勢力＜仕官＞亦可。如果有＜親密＞度高的武將同在，臨別之際還會前來餞行喔。

豈可埋沒在眾多對手中！

當玩家出仕的勢力擴大後，隸屬的武將人數便會大幅增加。如果沒有特別突出的能力，恐怕只能以一般武將的身分，逐漸埋沒在人堆中。因此想要從眾多對手中脫穎而出，不斷藉由〈鍛鍊〉磨練自己以展現自我能力，是非常重要的。

此時首要的目標就在於晉昇至更高的「身分」。如果玩家有意成為軍師或太守，就應該展現出超乎現任軍師與太守以上的「實力」。首先可自我檢視能力資料，藉由〈鍛鍊〉的方式，更加磨練自己能力不足之處。

有目的地鍛鍊

那麼想要成為太守與軍師，以提昇何種能力為宜？此時只要考量各種身分所需的能力，便可了解這個環節。

如果玩家想要成為太守，首先應該提昇〈政治〉能力。如此〈行動力〉的恢復量不僅會隨之提昇，被任命為太守後，亦可受用於開發國家內政。

如果想成為軍師，提昇〈智力〉就相對重要了。畢竟智謀高低與否，是左右戰況的決定因素，因此君主才會傾向於任命智力優秀的武將為軍師。

如果希望現任君主駕崩之際，能夠獲選繼承君主的地位，就應該伴隨著能力共同提昇〈名聲〉與〈功績〉。如果連如此重要的〈功績〉都無法提昇，自然難以獲得薦舉出任重要的職位，這就是



新勢力於空白都市舉兵〈起義〉，如此便可由一般身分躍昇至君主的地位，不過未來可謂困難重重。應先獲悉周遭各國的內情，與其結盟也是一種策略。

世道常情。不過再怎麼說，一般武將是不可能直接被推舉為君主的。因為既然能夠獲選為新君主，擁有這般能力、〈名聲〉與〈功績〉的武將在雀屏中選之前，應該就已經身任太守或軍師的重要職位。

此外繼承人係經由內部有力武將投票決定選出，因此事前與〈功績〉較高的武將交友親密，也是一種必要的手段。

投效其他勢力或自命為君

「此地實在難以出人頭地」、「總是讓人召來喚去氣頤指使」。扮演一般武將進行遊戲時，玩家是否也會懷有這樣的想法呢？果真如此，何不痛下決心離開該勢力，試著以新勢力的姿態重新開始？

具體而言，武將一旦〈下野〉後，只需執行〈流浪〉指令，前往其他勢力的統治都市，要求〈仕官〉即可。這片新天地中，自有新的道路等待著玩家。

此外在〈下野〉的情況下，如果國內還有空白都市，亦可移往該地並以此為據點，舉兵〈起義〉成為新的勢力，如此便可一躍成為君主。如果尚有其他贊同玩家意念的在野武將，也會於招攬之際同時納入麾下。不過玩家應該要有心理準備，畢竟以新勢力起義，伴隨著非常高的風險。一如42頁所述，舉兵起義為新勢力時，事先招攬眾多在野武將是很重要的。因此起義之際，別忘了檢視與當時交友中的在野武將之間的〈親密〉度。

「能否成為君主或軍師，我並不在意，但無論如何，我都希望能夠馬上當上太守！」如果玩家如此是想（真有這種人嗎？），那就傳授各位一種另類玩法吧。首先舉兵〈起義〉為新勢力，接著立即接受其他勢力的〈勸告〉出降即可。只要連同都市納入其他勢力的支配下，就必然會被任命為該都市的太守。只是能力如果過低，大多馬上會被〈移動〉至其他都市，降格為一般武將。也就是說，最重要的終究還是自我鍛鍊。

以軍師之身生存於亂世!!

軍師的職務就是輔佐君主稱霸全國，因此其立場頗為艱難，必須比君主更能掌握周遭局勢才行。



就以內政與軍事相關指令而言，軍師擁有相同於君主的權力。因為舉凡內政指示或武將的移動人事等，都必須竭盡智謀，使己方勢力能夠興盛發展。

參謀・軍師的生存之道

可稱之為君主左右手的，正是軍師。身為軍師的你，只要透過向君主〈提案〉的途徑，便可於內政或戰鬥相關範疇內，執行幾乎相同於君主的行動，故可鉅細靡遺地檢視君主未能察覺的盲點。

執行軍師職務之前，首要工作就是評估己方勢力擁有何種程度的實力。此時可以置內政開發重點於國力較低的都市，亦可直接增強大都市的建設。不過有時候君主會突發性地採取出乎意料的舉動，例如〈移動〉武將前往他城，或對敵方發動攻勢，因此每月必須事先詳加檢視各都市的情報。

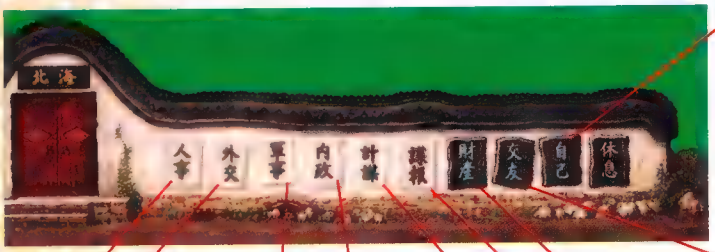
即便玩家以一般或在野武將的身分為起點，辛勞之餘終究獲得肯定晉昇軍師，也不能因此鬆懈大意。因為一旦更為優秀的武將加入我方旗下，難保不會被人取代軍師的寶座。因此就任軍師後，鍛鍊〈智力〉這點至少是不能怠忽的。

君主的問政參酌

既然軍師處於直接輔佐君主的地位，與君主之間〈親密〉的重要性便更勝一般武將。一旦與君主建立親密的友誼，應該就會頻頻接受君主對於麾下武將能力與個性的詢問。

基本上這種詢問都會預設幾個回答的選項，玩家必須從中選擇一項回答，因此為了回應君主的信任，玩家自當誠摯地答覆。如果能夠切合命題、正確地回應君主的詢問，軍師的〈發言力〉就會

活用軍師的指令



- 自己
  - 鍛鍊
  - 巡察
  - 探訪
  - 推薦
  - 下野
  - 反叛
- 交友
  - 書信
  - 贈與
  - 拜訪
- 謀報
- 人事
  - 外交
    - 使者
    - 同盟
    - 共同
    - 勸告
    - 毀約
    - 朝廷
  - 錄用
  - 搜索
  - 移動
  - 召集
- 軍事
  - 內政
    - 開墾
    - 商業
    - 治安
    - 生產
    - 技術
    - 修補
  - 出征
  - 徵兵
  - 訓練
  - 買入
  - 賣出
- 計謀
  - 財產
    - 買入
    - 賣出
    - 捐贈
  - 攏絡
  - 流言
  - 埋伏
  - 破壞

最重要的指令

探訪 以搜尋人材

君主雖然只能在己方勢力尋找人材，不過軍師卻可走遍全國盡覽無遺，因此搜尋人材亦應視為軍師的工作一環。附帶一提的，關於其他都市的在野武將情報，偶爾可於＜拜訪＞時取得。

移動 以適才適用

不明白軍師想法的君主，有時候會擅自＜移動＞武將。如果安排的地點合適倒也無礙，若非如此只怕……此時軍師便可藉由＜移動＞更改人事安排。即使後方因此大唱空城計，也必須儘量安排較多的武將於最前線的都市。

由軍師成為君主

當軍師有意嶄露頭角更上一層時，剩下的就只有君主的寶座了。想要成為君主，最溫和的方法就是等待現任君主死去，屆時繼承其地位。身為軍師，其〈功績〉與〈名聲〉自當高人一等。只要能夠確實地執行軍師的任務，應該不至於遺漏在君主候選人的名單之外。

不過如果現任君主擁有親生子，情勢就會相當不利。

尤其對照自己與君主的年齡後，若判斷自己壽命可能較短，就該立即採取下述的行動。是的、若非另謀高就，就是據地反叛！

大幅增加。經此不斷累積之後，屆時只要耗費100點〈發言力〉，便可百分之百促使君主同意軍師提出的〈提案〉。為了能夠加深影響國政的力量，〈發言力〉當然越多越好。因此事先掌握武將的能力，也是軍師很重要的工作。

以軍師的身分自立為君

軍師可執行與君主幾乎同等的指令。只要利用這點竭盡智謀，便可步上君主之路。



在君主所在地以外的都市＜反叛＞，其結果與＜獨立＞幾乎無甚不同。但若能直接取得君主的首級，整體勢力將會落入自己的掌中……

利用軍師的地位獨立

由於軍師的行動較君主為快，故可自由採取任何行動。玩家可利用這點集中發展一座都市的內政，以便最後能夠於該都市舉兵〈反叛〉。此時如果能夠事先提昇該都市其他守將的〈親密度〉，便可於獨立時招攬對方加入我方陣營。不過只有在該武將對君主的〈忠誠〉度低時，這點才能奏效；如果對方〈忠誠〉度高，就會成為與我軍交戰的敵將。

此外〈反叛〉之際，可事先提出〈提案〉誤導武將的人事與軍事關係，削減其軍事力。

發動叛亂奪取勢力

如果玩家有意奪取該勢力的每個都市，首先應該將自己統率的兵員增加至最上限，並且事先加以〈訓練〉。隨後再移動至君主所在的都市，並讓原本駐守該地的所有武將〈移動〉至其他都市，減少正規軍的兵力。如此一來、便可趁著君主身邊戒備薄弱的時機，發動〈反叛〉的計畫。但若君主所在的都市中尚有其他守將，有時候會立即遭到鎮壓。一旦〈反叛〉失敗被捕，就會慘遭斬首的命運，因此必須謹慎決斷。

只要能夠取得君主的首級，就會繼任為新君主。如此一來、故主原先統治的所有都市與武將，都會直接納入玩家的統治下。不過利用這種手段奪取君主的寶座時，並未參與反叛行動的其他武將，其〈忠誠〉將會銳減。因此繼任新君主後，應先立即檢視所有部將的〈忠誠〉度。

3種背叛之道

在戰亂的時代裡，背叛的行為是常見的。有時候為了諫諫君主的暴虐無道，還是必須走上反叛之路的。

反叛

軍師・一般・在野 → 反叛 → 新勢力的君主



所謂＜反叛＞，便是在自己隸屬勢力下的某座都市，向該勢力發動叛變的指令。此時將會與現任統治者的軍隊交戰，如果都市內的守軍衆多，大多會以失敗收場。不過有時候＜親密＞度高的武將，或＜民心掌握＞度高的住民會協助玩家反叛。

叛變

太守 → 叛變 → 其他勢力的太守



所謂＜叛變＞，便是把君主交付自己管轄的都市，直接引城投靠其他勢力君主的指令。當叛變對象的勢力與目前隸屬勢力的＜友好度＞高時，有時候會失敗。因此事先必需將該都市守將的＜親密＞度提昇，並降低其＜忠誠＞度，屆時便會配合我方行動。

獨立

太守 → 獨立 → 新勢力的君主



所謂＜獨立＞，亦即以現任太守的身分直接於統治都市起義的指令。基本上此一指令並不會失敗，親密度高的在野武將與統治都市內的舊勢力守將，也會加入帳下。只要事先提昇該都市守將的＜親密＞度，降低其＜忠誠＞度即可。

以新武將進行遊戲時

創造新武將時，首先應該選擇其類型。因為類型的不同，基本能力當然也會有所差異，尤其能夠施展的特技種類，一開始就已經大致確定。如果玩家選擇的是武力型，就容易取得〈單挑〉的特技，選擇魅力型則易於獲得〈聖痕〉。

附帶一提的，如果選擇的是平凡類型，能力值雖然最低，不過有時候會隨機出現擁有〈富豪〉或〈評論〉等無法於遊戲中學會的特技，因此部將中如果有一兩個這樣的人物，其實也不壞。



軍師的優劣取決於＜智力＞與特技，其中＜鬼謀＞與＜占卜＞是最教人夢寐以求的。

各身分攻略法

以太守之身生存於亂世!!

太守必須遵循君主的旨意，圓滑地運作都市的軍事與內政，有時工作內容會突然暴增。在此將為各位解說太守的職務。



當君主於＜評定＞中下達統治方針後，太守就必須遵循方針治理都市。不過方針大多會經常轉向，因此發展內政時，可檢視視窗右下角顯示的統治方針欄位。

太守的使命

能力深獲君主肯定時，太守就會受託治理勢力中的某一都市，並可於該都市隨心所欲地執行內政或軍事宜等。太守必須採取君主指示的統治方針，促使都市繁榮興盛，不過倒也並非一定要遵守君主的指示，當然也可以採行違背君主旨意的政治活動。只是違背評定指示的方針時，有時候太守的職務會因此遭到解任，這點必須加以留意。

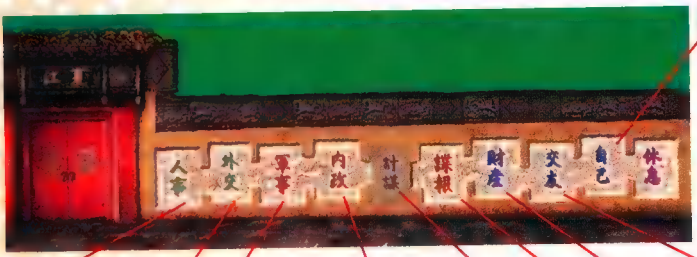
此外即使能夠勝任某一都市的太守職務，有時候也會突然被君主調往其他都市。當新都市中已經有君主或太守存在時，身分就會降格為一般武將。因此能夠於〈移動〉後獲任為太守，固然值得額手稱慶，即便降格為一般武將，也無須感到氣餒，只需重新爭取太守的寶座即可。

可逕自擴展勢力

擔任太守後，可在未經君主同意的情形下，任意〈出征〉攻打相鄰的都市。因此檢視統轄都市的軍事力後，若判斷勝券在握，便可攻打其他都市。當然太守親自出兵時，自然會擔任主帥指揮全軍作戰。

不過為求作戰勝利，麾下有能的部將畢竟是不可或缺的。如果麾下並無武力強的將領，還是避免主動〈出征〉為宜。此外尚可採行另一種賭注行為，亦即移動能力較低的武將前往其他都市，有時候這樣的做法可以拋磚引玉，獲得新的守將成員，因為君主與軍師傾向於

活用太守的指令



- 自己
  - 叛變
  - 獨立
  - 下野
  - 推薦
  - 探訪
  - 巡察
  - 鍛鍊
- 人事
  - 移動
- 外交
  - 朝廷
  - 毀約
  - 勸告
  - 共同
  - 同盟
  - 使者
- 軍事
  - 賣出
  - 買入
  - 訓練
  - 徵兵
  - 出征
- 內政
  - 修補
  - 技術
  - 生產
  - 治安
  - 商業
  - 開墾
- 諜報
- 計謀
  - 破壞
  - 埋伏
  - 流言
  - 攏絡
- 財產
  - 捐贈
  - 賣出
  - 買入
- 交友
  - 拜訪
  - 贈與
  - 書信

最重要的指令

巡察 則爲政駕輕就熟

君主的心意是難以捉摸的，原本訂定＜政治＞為治理方針，隔月就更改為＜軍備＞的情況可謂所在多見。為了能夠立即因應君主突發的指示，住民的協助是不可或缺的。因此必須事先將＜民心掌握＞度提昇至100。

諜報 可使情報靈通

＜出征＞相鄰的都市以求擴大己方勢力，也是太守的任務。由於太守可在未經君主授權的情況下自行出征，因此只要經常利用＜諜報＞掌握相鄰都市的內情，察覺有可趁之機時，即可出兵攻佔敵城，因為作戰是提昇＜功績＞的好機會啊。

當太守落得一身閒差時

如果玩家擔任的是駐守最前線都市的太守倒也無妨，就怕有時候會被任命至完全沒有接壤敵對勢力的後方都市。此時麾下武將僅有少數，都市內政又處於絕佳的局面，長久以往也無法給予世間趨勢任何影響，而陷入如此冷清寂寥的窘境。此時應無懼於身分遭到降格的疑慮，試著前往其他都市謀求出路為宜。此外這也是利用無所事事的空檔，全心致力於自我鍛鍊與〈拜訪〉的大好良機。只要勉於提昇能力並擴展人際關係，即可做為踏出下一步的準備。

派遣新的武將前往守將數減少的都市。附帶一提的，當月調動前來的武將，無法於該月執行任何行動。因此即便派遣來的是強力的武將，也要等到隔月才能出征。

各身分攻略法

太守的箇中樂趣・獨立

只要晉升為太守，就有機會佔據整個都市，或採取舉兵起義等訴諸武力的手段。接著將為各位解說獨立相關內容。



再也沒有比無人贊同的＜獨立＞更艱辛的路了。因為周遭完全是敵方勢力的都市，只能孤軍奮戰到底。因此＜獨立＞也必須講究事前的準備。

藉由〈獨立〉構築新勢力

當玩家善盡太守職責，同時繁榮發展都市後，試著獨立也是一種手段。此時只要事先與各國在野武將、以及對現任君主〈忠誠〉度低的武將強化親密度，有時候對方就會加入我方陣容。此外若能事先提昇〈獨立〉都市的〈民心掌握〉度，亦可獲得住民的援助。附帶一提的，執行〈獨立〉必須耗費40點行動力，是少數絕對不會失敗的指令之一。不過即便〈獨立〉成功，也並不意味能夠完全招攬原先駐守於該都市的武將。即便〈親密〉度再高，如果武將對現任君主忠誠不移，就會當場撤往原勢力的其他都市。

因此有意舉兵反叛現任君主之前，如果未能善加擬定計畫，就會陷入沒有部將跟隨的一人建國窘態。亦即沒有武將呼應時，獨立成功後往往會陷入艱難的困境。

檢視周遭的勢力

玩家可舉出周遭各國勢力分佈的微妙變化，做為獨立時的重要關鍵指標。如果〈獨立〉地點周遭的都市完全隸屬原先的勢力，最好還是取消倉促獨立的打算。因為一旦〈獨立〉，與原先勢力的〈友好度〉會驟然陡降至低點。畢竟面對奪走重要都市的叛徒，原先君主急欲率兵消滅的意圖是顯而易見的。想必若非遣使前來〈勸告〉，便是派兵前來圍剿。在這樣的情況下，想要與周遭的所有勢力為敵是很難的。因此獨立前最好



在＜友好度＞高的勢力間＜叛變＞是不易成功的。即使＜叛變＞成功，原勢力與叛降後的勢力之間的＜友好度＞也會下降。這也就是所謂「昨日友、今日敵」。

事先審視〈獨立〉後是否存在足以共築協防陣線的其他勢力。

藉由〈叛變〉投效其他勢力

當玩家對現任君主不滿，但又無法舉兵獨立時，索性叛變將都市雙手奉送給其他勢力，也是一種方法。〈叛變〉成功的重要關鍵，就在於欲歸降的勢力與當前勢力並未結盟，此外〈友好度〉也低這2點。一旦成功，歸降後的勢力與原先君主之間的〈友好度〉就會減少。不過即使〈叛變〉失敗，也不會被現任君主察覺，故可輕鬆自在地大膽一試。

當太守〈叛變〉時，統治中的都市當然也會隨之易主。此時都市內若存有對現任君主〈忠誠〉度低的武將，有時候就會跟隨玩家採取叛變的舉動，這一點與〈獨立〉時的情況是相同的。

〈叛變〉時的注意事項

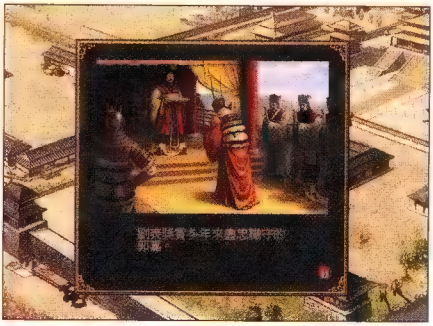
如果玩家所在的都市與歸降後的勢力相鄰倒還無妨，如果沒有道路相通，就無法與歸降後的勢力取得聯繫，必須獨自防守都市，這樣的局面是很嚴苛的。因此執行〈叛變〉之前，應先確認勢力圖為宜。此外如果歸降的勢力過於弱小，未來自然教人疑慮；反之如果歸降的是過於強大的勢力，如何確保自己的地位也是很辛苦的。畢竟叛降後，有可能被逐下太守的寶座。因此一旦決定有意叛降的勢力後，最好能夠事先檢視對方所有武將的名單。

附帶一提的是，玩家於叛降勢力獲得的〈俸祿〉與先前勢力的薪俸是相同的。既不會加上一筆跳槽的費用，也不會無故減薪喔。

各身分攻略法

以君主之身生存於亂世!!

《三國志Ⅶ》的最終目標就在於稱霸全國。在此將爲各位解說身爲勢力領袖、志在天下的君主相關內容。



嘉勉麾下部將的功勳並給予賞賜，可說是君主的工作。藉此可維持麾下部將的向心力，凝聚整體邁向稱霸全國之路。

以擴大勢力為方針

為了繁榮自己的勢力，君主首要的工作就是掌握民心。此時可不斷藉由〈巡察〉提昇〈民心掌握〉度至100。因為此一數值越高，執行內政指令時的成效數值越大。

其次只要維持〈治安〉在80—100之間，國力就會上昇。接著再大力〈開發〉至足以養兵的程度，同時致力於〈商業〉的提昇即可。其中〈治安〉的高低會影響〈人口〉增加數量的多寡，此外〈治安〉越高，越不容易發生住民暴亂。

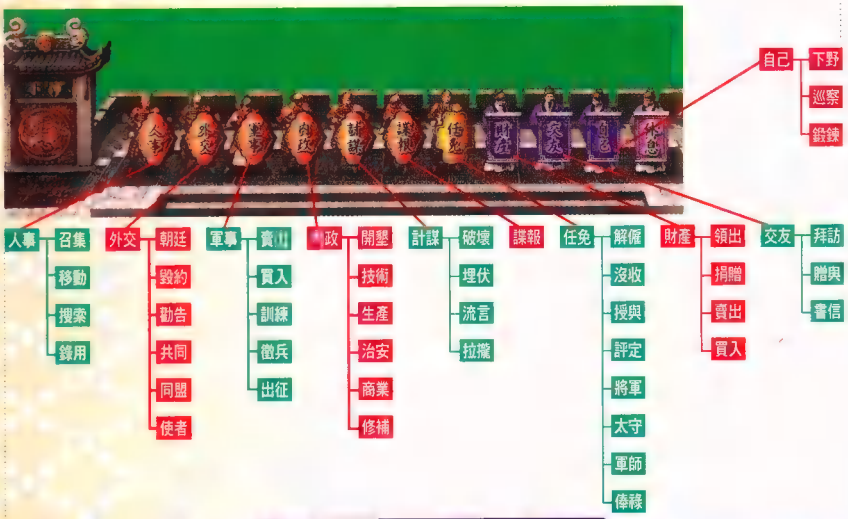
如果尚有餘裕可以執行個人指令，最好能夠增加與其他武將間的交流並自我鍛鍊。尤其與麾下部將之間的〈親密〉度，最好全體都能提昇至50點以上。此外玩家也應不時檢視商人經手的物品內容，因為商人有時候會販售武力＋10點效果的稀有物品。如果持有的金錢過少，可以由國庫〈領出〉金錢購買物品。

竭盡所能強化軍備

當軍糧頗有餘裕時，就可以開始增加兵員。如果只有統治一座都市，最好將所有武將的兵力增加至最大值。當兵力充實後，也不可忘了強化用以維持兵員的內政開發。此外當我方勢力的基礎鞏固之際，相信其他勢力也已經整頓軍備就緒。為了防範其他勢力前來進犯，最好能夠事先〈修補〉城防。

當兵力處於最大值的狀態下，而且我方勢力的〈商業〉與〈開發〉也到達平均值以上，即可開始〈訓練〉所有軍

活用君主的指令



最重要的指令

交友 爲樂利於統治

麾下部將的人數可說多多益善。只要事先藉由＜交友＞提昇與敵方武將之間的＜親密＞度，當該武將＜忠誠＞度下降或於戰場上俘獲時，成功錄用的機率就會變高。因此平日應該重視與他人的人際關係。

軍事 爲先統一全國

君主的最終目標便是稱霸全國。為達此一目的，必須精練旗下的軍隊，以奪取其他勢力統治下的都市。因此無論何種與軍事有關的指令，其重要性均與擴展勢力有著難以分割的關係。

出征前的準備工作

當勢力成長至此一地步，即可〈出征〉擴展勢力。〈出征〉攻打敵方都市時，事先執行〈謀報〉指令檢視敵方勢力的內情與優秀武將的資料，是很重要的工作。如果對方帳下有優秀的武將，最好在開戰前事先提昇〈親密〉度。因為一旦俘獲敵將，答應我方錄用要求的機率會大幅提昇。

當己方勢力的武將人數不足時，就必須再〈錄用〉新的成員。此時理應〈搜索〉在野武將，當然也應該積極地〈錄用〉其他勢力〈忠誠〉度低的武將。因此當其他勢力發生戰事或季節交替之際，不時藉由謀報確認武將忠誠度是很重要的。

隊。畢竟〈訓練〉過低，率領再多的兵力也無法有助於作戰。此外如果玩家有意親自坐鎮前線，應該藉由〈鍛鍊〉提昇〈武力〉至90左右為宜。

君主的極致在於委任

當統治都市與武將增加後，君主的工作也會飛躍性地大增。在此將解說勢力內部的人事與評定的重要性。



並非特別重要的都市，只需交由能力低的武將管理即可。反之與敵對勢力接壤的最前線都市，則應派遣眾多優秀的部將駐守。適才適用是很重要的喔。

首先由〈待命〉開始

君主的首要課題在於擴展己方的勢力，因此君主也必須面面俱到、鉅細靡遺地治理每座都市，畢竟各都市是擴展勢力的基礎所在。然而君主的〈行動力〉並不足以針對每座都市下達命令，因此必須藉由〈評定〉下達確實的指示，圓滑地推動治國的工作。

當處於勢力下的都市只有一兩座時，首先可設定為〈軍備〉與〈委任〉外的其他方針。這是為了預防太守在兵力薄弱的情況下，擅自出兵攻打敵方都市的必要措施。

勢力擴大之後的階段

問題是勢力增加後的因應方式。

首先分派武將的基本原則，在於經常集中優秀武將於最前線這點，後方都市只需安排一位平庸的武將留守即可。當然前線都市的統治方針亦可設定為〈軍備〉，但若擔心太守擅自出征，還是設為〈軍備〉以外的方針為宜。

等到麾下部將的人數增加後，再整批〈移動〉不適合軍事作戰的武將至後方都市，做為內政開發團隊，並且對該地下達〈政治〉方針的指示。相信短期間，都市開發應可大幅躍進。當武將人數大增，無法善加管理時，這種方法是特別有效的。

基於與敵方接連而來的衝突考量，為了確保軍隊命脈的收入來源，確實分派武將的工作就相形重要起來。如何利用〈移動〉與〈評定〉指令，調動麾下部將，都將考驗君主的經營手腕。

善加運用人材

活用事件

巧妙地提昇麾下部將的能力、名聲、功績，也是君主非常重要的工作。玩家可一面回憶扮演一般武將時的過程，一面學習如何與麾下武將相處。



如果有人請求師事，便該積極地回應。因為提昇部將的能力，亦與勢力擴展息息相關。



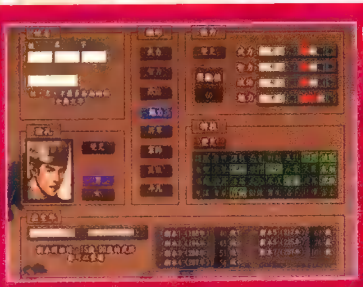
漢詩大會與武術大會均可見識武將的真正實力，是提昇有能武將＜名聲＞的好機會。

活用太守

太守會遵循君主的方針採取行動。因此後方都市的治理，可盡量委由太守控管。

方針	內政						軍事					計謀
	開墾	商業	治安	生產	技術	修補	出征	徵兵	訓練	買入	賣出	全部
政治	◎	◎	◎							○	○	
技術			◎		◎					○	○	
防衛				◎		◎		◎	◎	○	○	
軍備				◎			◎	◎	◎	○	○	
委任	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
待命												

◎……優先執行　　空白欄……不執行　　○……執行



如果本身不具魅力，是難以吸引部將的。如果擁有引人注目的焦點，或許就能成為真正的霸主吧。

以新武將進行遊戲時

以新武將擔任君主建立新勢力的方式進行遊戲時，可以在一開始就設定其他的新武將做為麾下部將。基於將來有意委由部將執行某種職務的考量，此時便可針對需求，特意創造出所需特技與能力的武將。

基本上如果玩家希望的是馳騁沙場的將軍，使可設為武力型或將軍型。若是軍師，則可設為智力型或軍師型。至於用於內政的官僚，就應該選擇政治類型。最後可別忘了留意麾下部將整體特技的互補與均衡性的調整喔。

步驟 1 個人

霸業由人際關係開始

既然《三國志Ⅶ》中的基本是「人」，那麼與君主、同僚、他國的友人以及民衆等階層之間的「人際關係」便更形重要，因此應該活用〈拜訪〉與〈巡察〉。



在《三國志Ⅶ》的世界裡，提昇與其他武將間的＜親密＞度是很重要的關鍵。必須有效地運用＜書信＞或＜拜訪＞，增加更親密的友誼。

提昇〈親密〉度

《三國志Ⅶ》中，人們之間的關係是一個關鍵重點。因此不論是己方或其他勢力，應該盡可能提昇與其他武將間的〈親密〉度為宜。尤其若能結交能力或身分均高的武將，或加深與擁有特殊〈特技〉的武將間的親密關係，相信有形無形之中都是一大利點。

為了有效率地增加親密度，首先可透過〈書信〉提昇〈親密〉度至20點左右，接著不斷〈拜訪〉對方直到親密度超過80點為宜。這是因為如果〈親密〉度過低，前去〈拜訪〉時大多會吃到閉門羹，無法見到對方一面，反之〈親密〉度只要提昇至某種程度，對方反倒會親自來訪，如此〈親密〉度便會自然而然地上昇。

〈拜訪〉可說是提昇〈親密〉度時大有助益的指令，此外它也擁有諸多利點〔詳細解說請參閱下頁〕。除了可以遊覽各地的名勝古蹟，享受與同好競相獵虎的樂趣，當然亦可將學習稀有特技做為一大目標。因此玩家應該留意拜訪對象擁有的特技與〈親密〉值，善加予以運用。

〈忠誠〉是君臣的聯繫

如果扮演的是君主，首先提昇與部將間的〈親密〉度是很重要的。〈親密〉度上昇後，有時候麾下部將就會前來請求〈師事〉。這可說是提昇麾下部將能力的大好良機！因此應該有效地運用部將的企圖心。

當然，麾下部將的〈忠誠〉度自然越高越好。尤其是任命為太守的武將，一

人際之間的聯繫……三大管道

民心掌握
住民 ➡ 武將

住民對於武將個人的信賴度。可藉由＜個人＞指令中的＜巡察＞加以提昇。

親密度
武將 ⬅➡ 武將

不受身分地位左右的武將親密度。可利用＜個人＞指令中的＜書信＞或＜拜訪＞提昇。

忠誠度
武將 ➡ 君主

麾下部將對君主的忠誠度。可利用＜任免＞指令獎勵或授與將軍官位等方式提昇。

＜拜訪＞事件一籮筐

＜拜訪＞的好處並不僅限於加深武將之間的友誼。有時候也會難得出現非常有利的事件。除了下欄列舉的事件外，還有許多其他事件，請玩家試著探尋吧。

事件	親密度	其他條件	事件內容
人物評價	50以下	拜訪對象擁有＜評價＞特技	為玩家評鑑人物。受評鑑的武將＜名聲＞會大幅上昇
遊覽名勝古蹟	81以上	當拜訪的都市有名勝古蹟時	兩人共遊名勝古蹟
延命儀式	81以上	拜訪對象擁有＜占卜＞特技	針對死期將近的武將施以延命的儀式。不過需要金10000
富豪援助	21以上	拜訪對象是除了君主以外擁有＜富豪＞特技的武將，且拜訪時本身持有金錢未滿5000	提供軍事資金
請求治療	51以上	拜訪對象擁有＜醫術＞	為玩家治療傷勢
探病	21以上	當拜訪對象受傷臥病時	使對方的傷勢病情加速痊癒
讒言	51以上	拜訪對象為己方勢力的君主	君主會詢問同僚武將的情形，此時如果進讒，受讒武將與進讒武將的＜親密＞度，以及受讒武將的＜功績＞與＜忠誠＞度都會銳減
暗殺	?	—	暗殺拜訪的對象。有時候會失敗，這點還請留意
狩獵	21以上	雙方均擁有＜無雙＞或＜單挑＞特技	受邀前往狩獵。有時候會很難得地遭遇老虎等野獸，進而雙方對決
傳授特技	81以上	拜訪對象擁有我方沒有的特技	傳授拜訪對象的特技予我

拉攏住民成為盟友

玩家與都市住民的親密度就是〈民心掌握〉度。它表示住民對武將投以何等程度的信賴，可藉由〈巡察〉加以提昇。〈民心掌握〉越高，執行〈開發〉等內政工作時，有時候會獲得住民的協助，使其獲得更高的成果。

此外當玩家為君主以外的身分時，只要能夠掌握民心，有時候〈反叛〉時，住民也會加盟協助我方。雖然這種情形僅限於前任君主施政不善之際，不過玩家的旗下兵力會突然暴增為2倍，這種效果可不容小覷。

定要提昇至100才行。因為〈忠誠〉度低的麾下部將有時候會發動叛變，將統治的都市據為己有。即非如此，一旦受到〈拉攏〉等計謀的唆使，有時候也會突如其來地下野。此外如果無法支付俸祿，〈忠誠〉度也會下降，因此必須檢視該都市的財政狀況。

步驟 1 個人

藉由自我鍛鍊成為真正的豪傑

若能善加運用得以提昇能力的〈鍛鍊〉，無論任何武將都有機會加入名將猛將的行列。在此將為各位解說有效的自我鍛鍊方法與目的。



有時候藉由個人修行的＜鍛鍊＞，可以學會特技。這對於孜孜不倦勤奮自學的人而言，或許是一大利多吧？

分開使用兩種〈鍛鍊〉方式

透過任何武將均可執行的〈鍛鍊〉指令，玩家可以從〈武力〉〈智力〉〈政治〉〈魅力〉等4種能力中選擇一種進行訓練。每鍛鍊一次雖然都會消耗30點〈行動力〉，不過這個這個指令還是經常可用到的。

如果同一都市正好有其他武將能力高於自己想要鍛鍊的能力，此時便可師事於該武將。因為相較於自我鍛鍊，跟隨師事武將鍛鍊可獲得更多的經驗值。當然、師事武將的能力越高的話，越有利於經驗值的提昇，不過如果〈親密〉度低，有時候會遭到拒絕，這點還請注意。

此外進行〈鍛鍊〉不僅可以提昇能力值，有時候還可學會新的特技。這種事件只有在不跟隨師事武將、獨自〈鍛鍊〉時才會發生。儘管自我〈鍛鍊〉對於提昇能力的效率並不顯著，不過倒是可以偶爾獲得這種額外的好處。附帶一提的，進行〈鍛鍊〉的都市如果〈民心掌握〉度越高，越容易學會新的特技喔。

至於究竟該選擇鍛鍊一次所得經驗值較少、卻有機會學會特技的「自學」或「師事」，端視玩家檢視自我能力後的判斷。

描繪自己的未來

依照自己目前所處的狀況以及未來如何展現自我能力的不同，應該著手〈鍛鍊〉的能力也自然相異。因此〈鍛鍊〉之前應先仔細考量，究竟希望自己成為何種武將。

各類型必需提昇的能力範例

軍師 首要能力 智力



軍師提供君主意見，並以其智謀推動國政。想要成為軍師，應以提昇＜智力＞為優先，其次再提昇＜政治＞。如果並不在意作戰可獲得的功勳，＜武力＞稍後提昇亦可。

太守 首要能力 政治



太守肩負君主交付的一座都市，負責國家的部份營運。因此＜政治＞力越高者，越容易被任命為太守。為了由一般武將成為太守，首應專心致力於＜政治＞的＜鍛鍊＞。

君主 首要能力 政治



統率著一大勢力，君主自然必須留心統治下的都市整體。為了拓展勢力，相信行動力會讓人感到每每不足。因此必須鍛鍊行動力恢復的泉源，亦即＜政治＞。

主將 首要能力 武力



將軍馳騁於沙場、所向披靡。為了能夠在戰鬥中爭取功勳，就必須盡力擊倒更多敵人，此時自然以鍛鍊＜武力＞為優先。若能同時鍛鍊＜智力＞以防範敵人的施計則更佳。

如果〈政治〉力高，行動力自然會增加；如果〈智力〉或〈武力〉高，就容易從一般武將的地位被拔擢為太守或軍師。至於吸引他人的〈魅力〉，也關係著部下對君主的忠誠度。當玩家身為君主以外的武將時，必須針對將來尋求何種身分的企圖，決定延伸何種能力。此時增強不擅長的能力雖可，然而君主是不會將重任交付給才能並不突出的「平庸武將」的。為了加快成功的腳步，最好以提昇最高能力值為優先。

譬如玩家想要成為戰場上勇猛果敢的將領，首先就應該鍛鍊〈武力〉。〈武力〉值高，就容易被分派至戰事頻繁的前線。其次是智力，因為經常施展〈計謀〉的謀將，也會頻繁地出現在戰場。

如果想要成為軍師，應該提昇〈智力〉為先。〈智力〉提昇至某種程度，就會成為足以出征前線的有能武將而受到重用。此時〈智力〉高的武將，較容易被提拔為軍師。

特技為致勝的關鍵

想要完全學會特技是很難的，不過光是費心理解，確實就有其價值。在此將為各位介紹全部32種特技的相關情報，與有效的活用方法。



＜造謠＞可誘騙一支部隊撤退，是一種足以瞬間削減敵軍部隊兵力的＜計謀＞。不過即便智力再高，缺乏所需的特技也是無法施計的。

學習特技的兩種方法

所謂特技，亦即武將各自擁有的特殊才能。大多數的特技均與作戰有關，可用來做為〈計謀〉或〈策略〉。相對於此、與內政相關的特技反倒意外地少，直接與經營國家有關的特技，也只有能夠以便宜的價格購買軍糧的〈商才〉罷了。

除了武將一開始就擁有的特技以外，它也可以藉由學習取得。獲得特技的方法大致分為自學〈鍛鍊〉所得，以及〈拜訪〉友好的其他武將之際獲得傳授這兩種方式。

左右戰況發展的特技

為了使作戰處於優勢，特技是不可或缺的。因為即便兵力與敵軍有著相當的差距，有時憑藉我軍武將擁有的某些特技，依然存在著逆轉的可能性。況且它並不透過直接戰鬥，也不會削減我軍的兵力。因此為了有效地克敵致勝，玩家應該事先把握特技〔計謀〕的內容。

不過這些作戰時施展於敵軍的計謀，不一定每次都能夠成功。因為計謀的成功與否，與執行武將的〈智力〉關係甚深。如果武將〈智力〉低，即便施計也不易成功，而且相反地可能會被對方反施計。

〈鍛鍊〉是自學者的敵人？

擁有〈鍛鍊〉特技時，經由〈鍛鍊〉所獲得的經驗值會大幅增加，有時候甚至只要鍛鍊一次，能力值就會上昇1點。不過這麼一來，〈鍛鍊〉次數勢必

特技Best 5

由所有32種特技中挑選出特別方便的特技介紹給玩家。

自己持有時

No.1 聖痕



這是取得聖獸的絕對必要條件。當聖獸加入我方後，對於作戰將十分有利。

No.2 鍛鍊

藉由＜鍛鍊＞獲得的經驗值會增加。是希望於短期內提昇能力時所需的特技。

No.3 無雙

作戰時迫使敵軍圍攻效果失效的特技。＜武力＞低的武將若有此特技，應可安心無虞。

No.4 商才

有助於和商人殺價的特技。作戰時不可或缺的軍糧與物品，最好能夠盡量藉此買入。

No.5 行動

每月恢復的行動力會增加。如此便可迅速採取行動。

部下持有時

No.1 鬼謀



與其他特技組合後，可執行特殊的＜策略＞（強行、天文、造謠）。適合擔任參軍。

No.2 醫術

可為武將個人與負傷的士兵進行治療。想必作戰時會受到分外的重視。

No.3 發明

開發各種裝備時所必須的特技。應有利於野戰或攻城戰的進展。

No.4 調教

生產強大兵種・象兵時所需要的特技。如果麾下部將擁有調教，就攻下雲南吧。

No.5 修復

於己方都市進行守城戰時，可修復崩塌城牆的特技。如此便可延長作戰的天數。

特殊的特技〈鬼謀〉

擁有〈鬼謀〉的武將於作戰時，可藉由鬼謀與其他特技的組合，發展出特殊的〈策略〉。具體說來，其所需特技與能夠使用的〈策略〉如下所示。

強行＋鬼謀＝神速。醫術＋鬼謀＝仙術。天文＋鬼謀＝落雷。占卜＋鬼謀＝幻術。神算＋鬼謀＝空城。造謠＋鬼謀＝偽報。

只有在這些〈策略〉所需的特技均擁有的情況下，才能夠施展。下頁將為各位解說所有特技的效果與習得的方法，請玩家自行檢視。

會減少，也象徵著學會特技的機會也跟著減少了。因此對於勤於自修、有意習得新特技的武將而言，〈鍛鍊〉可說是令人又愛又恨的特技吧。

諜報

初期擁有武將5人

效果 相關……諜報

執行〈諜報〉指令時，除了諜報對象都市以外，也可同時取得相鄰周遭都市的情報。

習得法 〈拜訪〉擁有特技的武將學得，或於大都市〈鍛鍊〉鍛鍊〈政治〉時較易於取得。

發明

初期擁有武將5人

效果 相關……生產

生產特殊裝備「連弩」、井闌、霹靂車、木獸、火炮」時所需的特技。1人僅限於擁有〈發明〉的武將執行〈生產〉指令時。

習得法 〈拜訪〉擁有特技的武將學得，或於學術都市〈鍛鍊〉。〈政治〉較易取得。

調教

初期擁有武將2人

效果 相關……生產

可生產特殊裝備的「象」，如此便可使用象兵，不過只能在擁有鐵礦與糜爛等特產品的都市下，由擁有〈調教〉特技的武將執行〈生產〉指令。

習得法 無法藉由〈鍛鍊〉習得，只能〈拜訪〉擁有該特技的武將請其傳授。

商才

初期擁有武將11人

效果 相關……買入

〈買入〉軍糧或物品時，可以低於平常30%的價格購得。扮演者主時，麾下若擁有一名這樣的武將，可說值得珍視。

習得法 〈拜訪〉擁有特技的武將學得，或於任何都市〈鍛鍊〉，不論〈鍛鍊〉何種能力，習得的機率都是相同的。

照射

初期擁有武將人

效果 相關……野戰

[illegible]弓箭射擊時，我方亦可以弓箭反擊。[illegible]僅限於[illegible]用弓箭射擊的部[illegible]。

習得法 〈拜訪〉擁有特技的武將學得，或於學術都市〈鍛鍊〉鍛鍊〈武力〉時較易於取得。

反計

[illegible]

效果 相關……野戰

作戰中遭到敵方部隊施展〈計謀〉時，可以其人之[illegible]還諸其身。

習得法 〈拜訪〉擁有特技的武將學得，或於大都市〈鍛鍊〉鍛鍊〈武力〉時較易於取得。

收拾

初期擁有武將137人

效果 相關……野戰

可在作戰中遭到敵方施計以致陷入混亂、困敵、逃撥等任一[illegible]態的我方部隊恢復正常。並未加入戰鬥的參軍若擁有此技，可說相當便利。

習得法 〈拜訪〉擁有特技的武將學得，或[illegible]大都市〈鍛鍊〉。鍛鍊〈魅力〉以外的[illegible]時，較易於取得。

偵察

[illegible]

效果 相關……野戰

可提[illegible]作戰中部隊〈規[illegible]〉設置於戰場之〈圈套〉的機率。此外在惡劣天候下，至少可保持2格的視野，因此可說是適合斥候部隊的特技。

習得法 〈拜訪〉擁有特技的武將學得，或於大都市〈鍛鍊〉鍛鍊〈武力〉時較易於取得。

無雙

初期擁有武將123人

效果 相關：野戰、單挑、獵虎

使敵軍部隊的圍攻效果無效。此外《拜訪》之際，雙方若同時擁有《單挑》或《無雙》特技，有時候會出外狩獵。

習得法 《拜訪》擁有特技的武將學得，或於大都市《鍛鍊》《武力》時較易於取得。

突擊

初期擁有武將123人

效果 相關：野戰

《戰鬥》中，向敵軍發起衝鋒。《突擊》可給予敵軍部隊一些傷害。有時甚至可迫使對方後退一格。不過我軍也會受到激烈的反擊。

習得法 《拜訪》擁有特技的武將學得，或於遊牧都市《鍛鍊》《武力》時較易於取得。

單挑

初期擁有武將123人

效果 相關：野戰、獵虎

擁有此特技的武將於作戰中進行單挑較為有利。此外《拜訪》之際，雙方若同時擁有《單挑》或《無雙》特技，有時候會出外獵虎。

習得法 《拜訪》擁有特技的武將學得，或於大都市《鍛鍊》《武力》時較易於取得。

強行

初期擁有武將123人

效果 相關：野戰

關於作戰時之《強行》，可增加機動力，是一種可以長距離的《奇謀》。此外配合特技《鬼謀》時，尚可施展《神速》。

習得法 《拜訪》擁有特技的武將學得，或於遊牧都市《鍛鍊》《武力》時較易於取得。

修復

初期擁有武將123人

效果 相關：攻城戰

攻城戰中身為守方時，可使用《修復》指令進行一種《修復》城牆、提昇城池的《防禦》度的《計謀》。不過最多只能修復至戰鬥開始的《防禦》值。

習得法 《拜訪》擁有特技的武將學得，或於遊牧都市《鍛鍊》《武力》時較易於取得。

水軍

初期擁有武將123人

效果 相關：野戰

作戰中可使用《水軍》，海上、淺灘戰鬥最為有利。簡單地說，就是善於水戰的意思。

習得法 《拜訪》擁有特技的武將學得，或於港灣都市《鍛鍊》《武力》時較易於取得。

火箭

初期擁有武將123人

效果 相關：野戰

作戰中可以使用《火箭》。不過僅限於能夠使用弓箭射擊的部隊，以及晴天或多雲的天候。運氣好的話，甚至可以一箭燃起敵軍所在的地面。

習得法 《拜訪》擁有特技的武將學得，或於港灣都市《鍛鍊》《武力》時較易於取得。

亂射

初期擁有武將123人

效果 相關：野戰

作戰中可以弓箭射擊列為攻擊對象的部隊，以及與其周遭相鄰的所有敵我部隊。不過僅限於能夠使用弓箭射擊的部隊。

習得法 《拜訪》擁有特技的武將學得，或於任何都市《鍛鍊》《武力》時較易於取得。

煽動

初期擁有武將5人

效果 相關：野戰

可於作戰中煽動敵國住民暴亂，減少守兵人數與士氣。對方城市的忠誠度也會容易成功，可以大幅減少兵力與士氣。

習得法 〈拜訪〉擁有特技的武將學得，或於任何都市〈鍛鍊〉。〈鍛鍊〈智力〉時較易於取得。

神算

初期擁有武將5人

效果 相關：野戰、攻城戰

可於作戰中運用〈連環〉、〈反間〉、〈火攻〉3種〈策略〉。不過執行〈空城〉必須擁有特技〈鬼謀〉。

習得法 〈拜訪〉擁有特技的武將學得，或於大都市〈鍛鍊〉。〈鍛鍊〈智力〉時較易於取得。

造謠

初期擁有武將10人

效果 相關：野戰

可於作戰中使用〈造謠〉。所謂造謠，也就是一種強制敵軍部隊撤離戰場的〈策略〉。一旦成功，敵軍部隊中〈智力〉最低的武將就會撤退。

習得法 〈拜訪〉擁有特技的武將學得，或於學術都市〈鍛鍊〉。〈鍛鍊〈智力〉時較易於取得。

天文

初期擁有武將10人

效果 相關：野戰、攻城戰

可於作戰中使用〈變天〉與〈風向〉等〈策略〉。此外如果與特技〈鬼謀〉組合，尚可使用〈落雷〉。

習得法 〈拜訪〉擁有特技的武將學得，或於學術都市〈鍛鍊〉。〈鍛鍊〈智力〉或〈魅力〉時較易於取得。

水攻

初期擁有武將24人

效果 相關：攻城戰

可於作戰時使用〈水攻〉。〈水攻〉是一種利用水淹灌敵城，使其防禦與士氣下降的〈策略〉。當天候為雨天、豪雨時，尤其容易成功。

習得法 〈拜訪〉擁有特技的武將學得，或於港灣都市〈鍛鍊〉。〈鍛鍊〈智力〉時較易於取得。

鼓舞

初期擁有武將16人

效果 相關：野戰、攻城戰

可於作戰中使用〈鼓舞〉。所謂〈鼓舞〉，是一種能夠激勵我方士兵，提昇士氣的〈策略〉。有時候甚至可使陷入混亂、困敵、挑釁狀態的部隊恢復正常。

習得法 〈拜訪〉擁有特技的武將學得，或於任何都市〈鍛鍊〉。〈鍛鍊〈智力〉時較易於取得。

謾罵

初期擁有武將91人

效果 相關：野戰、攻城戰

於作戰中使用〈謾罵〉。所謂〈謾罵〉，是一種辱罵敵人，使其[illegible]降低的〈策略〉。[illegible]有時甚至可以一舉擊退敵[illegible]。

習得法 〈拜訪〉擁有特技的武將學得，或於任何都市〈鍛鍊〉。〈鍛鍊〈智力〉時較易於取得。

挖牆

初期擁有武將42人

效果 相關：攻城戰

可於攻城戰時使用〈挖牆〉。所謂〈挖牆〉，是一種挖掘地道前進，使城牆崩落以降低〈都市防禦〉的〈策略〉。

習得法 〈拜訪〉擁有特技的武將學得，或於任何都市〈鍛鍊〉。〈鍛鍊〈智力〉時較易於取得。

鬼謀
初期擁有武將6人

效果 相關…野戰、攻城戰
可於作戰中使用〈神速〉、〈仙術〉、〈落雷〉、〈幻術〉、〈空城〉、〈偽報〉等6種〈策略〉。亦可須同時擁有〈神算〉等其他特技。

習得法 無法藉由〈鍛鍊〉習得。只能〈拜訪〉擁有該特技的武將請其傳授。

聖痕
初期擁有武將0人

效果 相關…野戰、獵虎
擁有此技者代表上蒼所肯定的人物。只要擁有這項特技，便可於出征狩獵打倒猛獸時，取得聖獸〈黃龍、麒麟、鳳凰、大鵬〉物品。

習得法 無法藉由〈鍛鍊〉習得。可在擁有10種特技、5種裝備，且人望高十大名士的情況下習得。

醫術
初期擁有武將3人

效果 相關…野戰、拜訪
可使本身的傷勢於隔月痊癒。〈拜訪〉他人時尚可治療對方的傷勢。此外尚可於作戰中使用計謀〈治療〉、策略〈仙術〉〈需要〈鬼謀〉〉。

習得法 無法藉由〈鍛鍊〉習得。只能〈拜訪〉擁有該特技的武將請其傳授。

占卜
初期擁有武將1人

效果 相關…野戰、拜訪
〈拜訪〉擁有此項特技的武將時，對方會告知近期將近的武將姓名或近長武將的動態。可於作戰中使用計謀〈占卜〉、策略〈幻術〉〈需要〈鬼謀〉〉。

習得法 無法藉由〈鍛鍊〉習得。只能〈拜訪〉擁有該特技的武將請其傳授。

行動
初期擁有武將28人

效果 相關…野戰
〈休養〉時所恢復的行動力，較平常為多。

習得法 〈拜訪〉擁有特技的武將學得，或於任何都市〈鍛鍊〉、〈鍛鍊〉〈政治〉時較易於取得。

評價
初期擁有武將13人

效果 相關…拜訪
可以評鑑前來〈拜訪〉的武將。獲得評鑑的武將，其〈名聲〉會大幅上昇。

習得法 這種特技來自與生俱來的才能，因此無法於遊戲中重新習得。

鍛鍊
初期擁有武將28人

效果 相關…鍛鍊
〈鍛鍊〉後所取得的經驗值，會外加10點左右的額外點數。

習得法 〈拜訪〉擁有特技的武將學得，或於任何都市〈鍛鍊〉、〈鍛鍊〉〈政治〉或〈魅力〉時較易於取得。

富豪
初期擁有武將4人

效果 相關…拜訪、金錢
遊戲開始時的持有資金會額外增多，使收入增加。此外缺乏資金時，亦可〈拜訪〉擁有〈富豪〉特技的武將，有時對方會贈與各方軍事資金。

習得法 這種特技來自與生俱來的才能，因此無法於遊戲中重新習得。

步驟1 個人

名聲是成長的指標

每當執行指令時，〈名聲〉都會逐漸增加若干。因此〈名聲〉也成為武將在世上獲得多少肯定的基準。在此將針對〈名聲〉的重要性進行解說。



對於武將而言，獲選為十大名士可說是最高的榮譽之一。劇本1中的前幾名雖然由各勢力的君主獨佔，不過到了後半的劇本，身經百戰的勇士或各勢力的宿老便榜上有名了。

武將做的是人氣的買賣？

所謂〈名聲〉，也就是以數值代表武將在整個中國的認知度。每當執行內政或進行作戰之際，〈名聲〉都會上昇若干，然而不論是為民出力致力於內政開發，抑或不斷進行掠奪的行徑，名聲同樣都會上昇。因為任何惡名都勝過默默無名，原本就是亂世的常態。

〈名聲〉上昇的幅度，受執行的行動重要性與成果多寡左右。如果獨自〈開墾〉，也許名聲只會上昇20－100點，不過在〈民心掌握〉度高達100的情況下，有時候獲得住民的協助而獲得莫大成果，名聲就會上昇至將近200點。關於能夠大幅提昇〈名聲〉的行動，請玩家自行參閱下頁的說明。在5種提昇〈名聲〉的方法中，比較容易反覆提昇的人物評價，尤其應該多加留意。幸運的話，有時候甚至可以瞬間一舉獲選為十大名士。附帶一提的，擁有〈評價〉特技的武將，包括許劭與陳壽等13人，全都是列為名人雅士的有名武將。

漢詩大會與武術大會

可以如同人物評價一般大幅提昇〈名聲〉的機會，尚有漢詩大會與武術大會。漢詩大會係於奇數年的7月、武術大會則於偶數年的7月於各勢力舉行。

漢詩大會係由勢力中依序選出〈智力〉較高的5名武將，在君主面前展露漢詩的才藝。此時必須接受建安七子等著名的評審評分，優勝時〈名聲〉甚至會一舉上昇500點。

同樣地，武術大會則是由勢力中依序選出〈武力〉較高的8人，進行單挑的

名聲急速飆昇的5大機會

No.1 捐贈



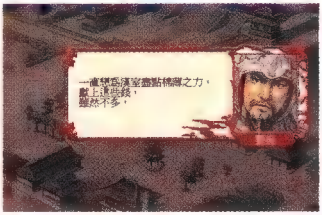
＜捐贈＞時，＜名聲＞會依捐贈的額度上昇，最高可捐贈至10000，最好善加利用。

No.2 人物評價



＜拜訪＞擁有特技＜評價＞的武將時，有時候可以獲得人物評鑑，無須付出勞力便可提昇＜名聲＞。

No.3 最高戰功



於作戰中獲取最大戰功，是比較正統的名聲提昇法。那就以攻佔敵城為目標吧！

No.4 受封官位



若能獲得越高的官位，名聲自然大幅上揚。一旦任命為丞相，＜名聲＞便會一舉提昇至2000。不過在此之前，還是必須累積足以任官的＜名聲＞才行。

No.5 大會優勝



如果對＜武力＞或＜智力＞有自信，就把目標放在漢詩大會或武術大會吧。有時候甚至可取得稀有的物品？

努力獲選為十大名士

對於完成無數豐功偉業、提高＜名聲＞的武將而言，其表彰的舞臺就在於2年一度、於奇數年1月舉行的十大名士評選。

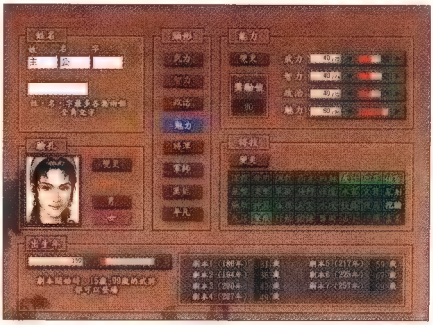
這是兩位蟄居深山遠離俗世的仙人・南斗與北斗為玩家介紹十位最有名望者的事件。當玩家扮演的武將榜上有名時，不但可獲得金錢做為獎勵，有時候甚至會替玩家延壽，給與我們許多恩賜。

劇本剛開始時，十大名士幾乎由各勢力的君主獨佔。不過只要經過10年，並列於排行榜上的人名，相信就會有大幅的更動。像這樣光是觀看排行榜上的變化，應該就能夠了解天下大勢吧。

武力競賽。若能進入決賽，其＜名聲＞將會大幅上昇。

諸神肯定的霸主明證・聖痕

雖然有許多武將擁有極為罕見的特技，然而均不及〈聖痕〉珍貴。在此將解說難得一見的〈聖痕〉令人驚奇的效果。



新武將比較容易獲得＜聖痕＞這項特技。如果遍尋不著聖獸的蹤影，或許以新武將重新開始也是一種方法吧。

所謂聖痕

相信各位玩家從66頁開始的「特技內容解說」中，應該察覺到只有一項特技，初期持有武將人數標示著0人。

是的、那就是〈聖痕〉。〈聖痕〉是一種只有上蒼肯定的人才會授與的神奇特技。遊戲一開始時，並無任何史實武將擁有這項特技。如果想於遊戲開始之際就擁有這項特技，只能試著反覆創造重視〈魅力〉的新武將，等待幸運之神降臨，創造出擁有〈聖痕〉的新武將。

〈聖痕〉與計謀、經營國家並無直接的助益關係，不過擁有此技的武將卻能夠借助聖獸的力量。為了償還費心取得此一特技的代價，相信它應可給予玩家出人意表的效果。

聖痕的取得條件

遊戲中取得〈聖痕〉的方法只有一種。一如70頁介紹過的，於南斗與北斗仙人發起的「十大名士表彰事件」中，獲得兩人認同時方能取得；另一種方式就是利用自我鍛鍊的途徑獲得此一特技。

關於南斗與北斗仙人事件的聖痕取得條件，請直接參閱69頁的解說。

不過即便符合所有的條件，也並不意味著能夠確實取得〈聖痕〉。想要取得〈聖痕〉，除了需要耐力與實力，或許還需要一些運氣吧。

取得傳說中的聖獸！

首先要打敗猛虎

想要取得聖獸，首先必須藉由＜拜訪＞外出狩獵，進而戰勝野生的猛虎才行。因為聖獸會變身為野生猛虎的形貌，自始至終等待著值得自己鼎力相助的不凡人物出現。

人虎對決雖然道來輕易，不過老虎的實力可說天差地遠，包羅萬象。小自對於＜武力＞無甚把握的軍師也有取勝機會的小小虎貓，大至即便猛將呂布也會打得難分難捨的可怖猛虎。以下就是為各位整理的一份老虎實力一覽表，如果玩家以擊倒所有老虎為目標，這種玩法也挺有趣的吧。





擊退後……



經過一場人虎對決，老虎深感玩家是一位足以信賴的人物，於是表明正身。

●老虎列表

虎名	武力
虎貓	～70
小虎	～79
老虎	～79
正虎	80～89
赤虎	89～89
中虎	80～89
狂虎	90～94
黑虎	90～94

虎名	武力
大虎	90～94
貴虎	95～99
龍虎	95～99
王虎	95～99
景虎	100～
百虎	100～
白虎	100～

取得聖獸吧！

唯有持有〈聖痕〉特技的人才允許持有聖獸。聖獸共有黃龍、麒麟、鳳凰、大鵬4種，各自擁有相異的能力。玩家可於作戰中執行〈召喚〉，借助他們強大的力量。如何善加運用，相信將會大為影響戰場上的勝負。

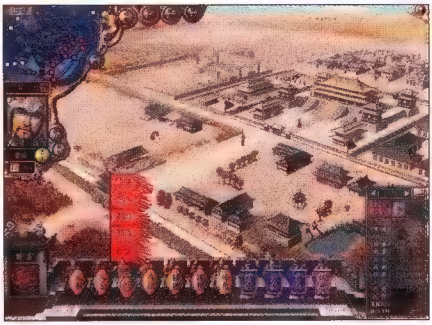
就取得聖獸的條件而言，必須在擁有〈聖痕〉的狀態下，於〈拜訪〉其他武將受邀出獵時，戰勝迷途中遭遇的老虎才行。不過即便符合所有的條件，聖獸也未必願意協助玩家一臂之力，因此必須反覆數次才能成功。

附帶一提的，出獵時登場的聖獸種類，每次都會隨機變化。不過由於聖獸只有各自存在一隻〔？〕，因此有些聖獸隸屬於其他武將，玩家所擁有的聖獸是不可能同時擁有兩隻的。雖然聖獸一經〈召喚〉就會消逝無蹤，但只要再次出獵擊敗老虎，就可以取得先前消失的聖獸。

步驟2 內政

奠定國家建設的基礎

《三國志VII》是最終目標在於稱霸全國。為了消滅其他勢力拓展領土，首先必須致力於發展都市。在此將解說發展都市的方法。



軍事資金不足，便無法執行必要的指令。過於輕視內政，想要擴展勢力是很難的。

掌握身為關鍵的內政

一個無法促成都市繁榮的武將，焉能完成統一全國的霸業？是以必須藉由〈內政〉發展都市。舉凡耕田種稻、促進商業發展等事宜，事實上有許多治國者非做不可的事。雖然都市發展狀況僅以數字表示，不過還是將此數值提昇至最大值為宜。

可是如果過於拘泥於開發內政，便無暇統一全國了。身為一個武將，其人生並不久長，因此為了能夠在離開人世之前成為中原的霸主，有些事還是必須懂得割捨的。

想要統一全國，就必須把握著眼於日後作戰基礎的內政要法。在此將為各位解說促使都市發展的各項內政指令，以及擴展勢力時最低限度應執行的事項。

內政重點

執行〈開墾〉指令提昇〈開發〉，則每年7月收穫的軍糧就會增加。軍糧是軍隊運作不可或缺的要項。一旦糧秣不足，作戰時就會陷入明顯的劣勢，此外它也是維持眾多士兵所需要的。如果是眾多武將駐守的前線都市，以〈開發〉至400以上的程度為宜。執行〈徵兵〉增加編制所需的士兵後，亦可確認維持兵員所需的軍糧，再致力於〈開墾〉。

提昇〈商業〉則可於每年4季增加軍事資金收物。資金缺乏時，非但無法投入內政，也會陷入無法支付武將俸祿這種不盡人意的窘況。為了供養武將並逐步發展都市，〈商業〉度至少應先提昇至300左右的程度。此外玩家亦可利用資

國家建設指令一覽表

開墾	與住民一同開墾荒蕪的土地，增加開地以及軍糧收入。
商業	促進都市商業發展，市資的收入增加。
治安	強化城內巡視，改善都市治安。治安越高，人口越容易增加。
生產	利用統治都市所取得的特產品，生產新的裝備。升君主可
技術	提昇都市的武將工匠能力，使其得以生產高度的裝備。
修補	重新整修都市的外牆，使城牆更堅固。〈都市防禦〉越高，防衛戰越有利。

三國志行事曆

	都市收入	都市支付	其他事件
1月	收入資金	支付俸祿	發生蝗害、疫情結束、表彰十大名士、表揚長年忠勤者
2月			
3月			
4月	收入資金	支付俸祿	發生颱風、洪水、疫情
5月			
6月			
7月	收入資金 收入軍糧	支付俸祿 支付軍糧（士兵）	武術大會、漢詩大會
8月			
9月			
10月	收入資金	支付俸祿	消除蝗害、發生大雪
11月			
12月			



出仕君主每經過5年，就會獲得表揚。



發生大雪也會影響〈出征〉。

金買入軍糧，因此置〈開墾〉於腦後，優先發展〈商業〉也是一種方法。

當〈治安〉低迷時，都市容易發生住民暴亂，人口也難以增加。儘管其他內政值較高，〈人口〉過少還是會減少收入的，因此必須留意。此外治安惡劣的都市，也容易遭到其他勢力施展〈計謀〉，最好能夠盡量維持在100的狀態。

〈技術〉與〈生產〉有關。〈技術〉過低便無法生產裝備，因此如果統治都市生產貴重的特產品，最好能夠提昇其〈技術〉值。關於能夠生產的裝備與其條件，請參閱103頁的敘述。另外〈修補〉可於敵軍來犯攻城時，提昇足以發揮防衛戰效果的〈防禦〉度。為了保險起見，位於最前線的都市還是先行提昇為宜。至於四周環繞在己方勢力下的都市，與其執行〈修補〉，相信還有許多要事優先等待處理。

把握都市的特性

整個中國共有54座都市。如果只是為了獲取資金與軍糧，那麼任何都市皆可，然而事實上各都市均有其特性。掌握都市資料，便可發展更高層次的國家建設。



都市發展與擴展勢力息息相關。然而過於在意都市開發，就會失去擴展勢力的時機。因此維持內政均衡是很重要的。

都市與生產

既然意圖統一全國，都市據點自然是不可或缺的要件。即便擁有眾多精兵悍將，一旦軍糧告罄，便無法發動戰事，更無法順利地維持軍隊。因此平定都市，也是身為霸主的基礎。

不同的都市有其固定的特產品。例如北平是以馬為特產品的遊牧都市，能夠生產的〈裝備〉騎兵也是顯而易見的。當玩家想要取得某種裝備時，就必須把握各勢力統治下的都市特產。因為統治都市如果並不屬於能夠生產所需特產品的風土，就必須改以奪取都市的方式取得。

類似鐵甲與火炮等特殊裝備，其生產過程需要多種特產。想要〈生產〉這些強力裝備，就必須把握都市特性，有效率地統治所需特產的都市。此外依地域的不同，有些都市是沒有特產的。如果玩家沒有添加新裝備的需求，便無須急於提昇〈技術〉。首先還是以其他方式致力於提昇國力為宜。

把握都市資料

都市有其各自的特性，共可區分為一般都市、大都市、遊牧都市、學術都市、港灣都市等5種。這個特性也關係著藉由〈鍛鍊〉習得的特技種類。

依據都市的不同，〈開發〉與〈商業〉等上限各有定值。例如洛陽這樣的〈大都市〉，其〈商業〉、〈開發〉均出類拔萃，這也象徵著未來財源方面，可保富裕不斷的收入。只要資金與軍糧充沛無

各種特產 都市列表

鋼鐵		南海、建業、廬江、桂陽、建寧、武都、江夏、宛、長安、許昌、下邳、城陽、南皮、襄平
木材		建安、武陵、江陵、永安、漢中、弘農、交阯、河內、濮陽、鄴、樂浪
藤蔓		雲南
馬		北平、武威、安定、天水、晉陽、薊
皮革		梓潼、襄陽、西平、汝南、譙、陳留、平原
硫磺		零陵、永昌
硝石		成都、上黨、北海
沒有		壽春、柴桑、會稽、吳、長沙、江州、上庸、新野、洛陽、小沛

推薦都市前 5 名

	都市	特性	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7
1	長安	都市內政值均高。鋼鐵為特產品。	董卓	李	—	曹操	曹操	曹丕	曹髦
2	洛陽	都市內政值雖高，缺點是沒有特產。	董卓	—	曹操	曹操	曹操	曹丕	曹髦
3	許昌	都市內政值高。鋼鐵為特產品。	—	曹操	曹操	曹操	曹操	曹丕	曹髦
4	建業	都市內政值高。鋼鐵為特產品。	—	劉繇	孫策	孫權	孫權	孫權	孫亮
5	南海	以鋼鐵為特產的港灣都市。可生產船艦。	—	—	—	孫權	孫權	孫權	孫亮

虞，便可維持眾多武將與兵員，裝備亦可毫無顧忌地生產。因此為了讓勢力開拓有利進展，支配〈大都市〉可說是有其必要的。尤其當己方勢力尚弱小之際，更應該佔領內政平均數值高的都市。

地形也是重要的考量

既然提到都市，就必須同時並重國力與生產性，亦即考量該地與相鄰都市間的道路種類與戰場地形。例如道路處於山岳地帶時，經過該道路出兵的攻擊部隊，作戰前士氣就會削減至70。此外如果戰場的河川地形佔有泰半，想必沒有〈水軍〉特技的部隊就會陷入苦戰。因此只要掌握都市周遭地形的一切，並針對此一要項做好防範的準備，戰況應該會更為有利。

透過同盟利用其他勢力

發展途中遭到其他勢力攻擊時，都市是不堪一擊的。此時最有效的動作就是外交指令。在此將解說有效的外交指令使用方法。



與其他勢力同盟時，成功與否取決於＜友好度＞。＜友好度＞越高則越容易結為同盟。玩家可於同盟之前，派遣使者致力於提昇＜友好度＞。

外交原則在於和強者結盟

外交指令包括遣使前往其他勢力饋贈金錢，以便提昇〈友好度〉的〈使者〉、可與他國於指定期限內結為攻守同盟的〈同盟〉、要求同盟勢力派遣軍隊同時出兵的〈共同〉、勸告其他勢力投降的〈勸告〉、與其他勢力毀棄盟約的〈毀約〉，以及向朝廷進貢以便獲得官位的〈朝廷〉等6項指令。任何一種均是促進勢力發展所不可或缺的要素，不過想要掌握其執行時機是極為困難的。在此將針對玩家身為勢力君主時的外交方法進行解說。

首先於初期階段與周遭勢力結為同盟後，挑選一個有機會攻陷的其他勢力，並與最強大的其他勢力共同出兵攻打為宜。如果對方的君主對於同盟面有難色，只要頻頻派遣〈使者〉前往饋贈，便可與對方周旋乃至同盟。不過此時必須留意一點，那就是不可與同盟中的勢力交戰。當然我方可以毀約，不過麾下武將的〈忠誠〉會大幅下降，因此不鼓勵這種做法。至於雙方結盟後，必須巧妙地調整同盟期間，此外洞察盟友也是很重要的。結為同盟固然可喜，不過如果對方武將弱小，始終成為我方的負擔，長久以往終究是不可行的。因此玩家應該選擇鄰近、並且盡可能是勢力較大的對象結盟。

壯大後可終止同盟？

當己方勢力擴大至某種程度，試著向弱小勢力〈勸告〉也是一趣。儘管〈勸告〉的成功機率很低，但若一舉成功，

外交政策的6大法門



『使者』

派遣部將出使其他勢力，饋贈金錢以便提昇＜友好度＞。＜友好度＞越高，越不容易遭到對方的攻打。＜友好度＞進一步提昇後，便易於締結同盟。故可說是戰略上相當重要的指令之一。可於初期階段尚未整頓軍備時使用。



『勸告』

勸告其他勢力投降。針對軍事力較我方遜色許多的勢力使用時，尤其有效。同意出降的勢力，其都市與武將均納入玩家的統治下。當我方都市數與兵力超越對方越多，越容易勸降成功。



『同盟』

可於指定期限內與其他勢力結為攻守同盟。同盟期限以月為單位，最長可達5年（60個月）。締結同盟與＜使者＞同樣必須贈與金錢。如果＜友好度＞高，即便以較低金額亦可締結同盟。



『毀約』

可與其他勢力毀棄盟約。毀棄盟約後，麾下部將的＜忠誠＞與隨著該勢力＜友好度＞的減少而大幅下降，是盡可能避免使用的指令。



『共同』

擁有盟友時方可使用的指令。攻打其他勢力時，可請求同盟勢力派遣援軍出兵。不過此時不可攻打同盟中的勢力，這點必須注意。



『朝廷』

進貢朝廷以便獲得官位與爵位。只要進獻資金，便可提昇＜朝廷貢獻度＞。此數值超過某種程度時，使者便會前來要求資金、軍糧或物品，若能如其所願，則官位便會上昇。隨著官位的上昇，可任命部將的將軍席位也會增加。詳細內容請參閱「與朝廷外交」的篇幅。

便可迎納敵對勢力的君主成為麾下部將。當敵對勢力統治著數座都市時，一旦君主於作戰中遭到擒獲，便只能選擇斬首或釋放。等到窮追猛打對方到只剩一座都市時，便有機會於戰後錄用，不過建議玩家執行〈勸告〉，較能確實錄用對方。避免無謂的殺戮，兵不血刃地擴展勢力，也是稱霸全國的祕訣呢。不過眼前結為〈同盟〉的勢力，是不能進犯的。尤其當稱霸全國就在眼前時，此舉更會無端造成時間的浪費。當然玩家亦可果斷地與盟友毀約，不過基於部將〈忠誠〉會因此下降的考量，並不建議如此。此外與強大勢力結為同盟，反倒每每有助於盟友達成稱霸全國的美夢。如果任憑盟友氣頤指使，導致己方勢力疲敝不堪，豈不是本末倒置？因此締結盟約時，畢竟還是得確認勢力圖的現況，與對象的狀態才行。

以計謀逼使他國陷於困境

相對於直接消滅敵國的戰爭手段，〈計謀〉係利用散播謠言、派遣奸細潛入敵國等方式，間接削弱對方的手段。在此將解說〈計謀〉的詳細內容。



當＜破壞＞指令得逞時，可削弱其他勢力的＜都市防禦＞。當敵軍有可能採取守城戰，或是擺出長期抗戰的姿態時，即可於＜出征＞前予以徹底＜破壞＞。

以〈拉攏〉〈埋伏〉取得作戰優勢

〈拉攏〉是唆使敵將陣前倒戈的計謀。與〈錄用〉相同的，可以由其他勢力挖角武將。不過拉攏有其時效，即便煞費苦心〈拉攏〉成功，若無法於期限內〈出征〉，陣前倒戈的約定就會一筆勾銷。

一般說來、拉攏其他勢力的武將時，採取〈錄用〉的方式應該較多。然而當該勢力統治數座都市時，即便挖角武將成功，對方也會隨即由其他都市調遣武將前來該都市補強。如此一來、便似乎無甚助益於戰況了。因此於作戰之際唆使敵將陣前叛變，就是〈拉攏〉最大的重點。〈拉攏〉成功與否，取決於玩家與該武將之間的〈親密〉度，以及對方的〈忠誠〉多寡。

〈埋伏〉則是派遣奸細潛入其他勢力武將的部隊中，於作戰之際混亂對方的計謀。只要

在〈出征〉前，針對〈武力〉高的作戰要員武將施計即可。

以〈流言〉誘叛他國武將

〈流言〉是一種散播不利統治君主的謠言於其統治都市的計謀。成功時可降低該都市的〈治安〉與駐守該地的武將〈忠誠〉度。〈治安〉惡化則容易發生住民暴亂。執行〈埋伏〉或〈錄用〉等指令前，利用〈流言〉是很有效的。接著就為各位介紹一個〈流言〉的有效利用方法。首先針對有意誘叛的武將所在的都市，一味地施展〈流言〉，尤其是〈治安〉不佳的都市，更容易得逞。只

〈計謀〉本身大多用來促使戰況有利進展。攻打兵力差距頗大的敵城時，不妨於〈出征〉前先行施計。



〈流言〉是相當不易成功的，不過一旦得逞，效應多半會在該月份內廣泛延伸。其重點在於鎖定都市的〈治安〉高低，與執行武將的〈智力〉優劣。



利用〈流言〉降低〈忠誠〉度後，接著便可誘叛武將。對方的〈忠誠〉度越低，越容易向我方叛降。散播〈流言〉的同時，別忘了事先利用〈拜訪〉與〈贈與〉，提昇其〈友好度〉。

要成功地散播〈流言〉，所屬武將的〈忠誠〉度便會降低數點。當鎖定的對象〈忠誠〉度滑落至80左右時，再試著執行〈錄用〉指令。如此一來，即使〈忠誠〉度高的武將亦可手到擒來。如果事先提昇其〈親密〉度，不僅來歸的可能性大增，而且叛降後的初期〈忠誠〉度會變高。

利用〈破壞〉瓦解城防

〈破壞〉是用來毀損敵對都市城牆的計謀，成功時可降低其〈都市防禦〉度。由於敵軍於戰況失利時，多半會撤回城內據城死守，因此即使我軍處於優勢，攻城戰中也會蒙受重大的損失。為了避免這樣的結果，可先利用〈破壞〉降低城牆的〈防禦〉度。當我軍有意〈出征〉攻打敵城時，可於兩三個月前事先施計〈破壞〉。不過攻佔都市後，還得修補先前我方〈破壞〉的城牆，這點或許會比較讓人有些懊惱就是了。

取得官位與爵位

皇帝本身是受到所有中國人民的愛戴與敬仰的。在《三國志Ⅶ》中稱霸全國的同時，玩家亦可登基帝位。在此將解說與朝廷間的外交關係與稱帝的途徑。



擁立獻帝時，＜朝廷貢獻度＞較容易上昇。只要與朝廷關係親密，就容易獲得較高的官位與爵位。

何謂〈朝廷〉

所謂〈朝廷〉，便是向皇帝進貢獻金以獲取官位的宮廷活動指令。只要數次獻上貢銀，提昇〈朝廷貢獻度〉，朝廷的使者便會來訪，要求提供金錢、軍糧或物品等。若能答應這些要求，便可獲取官位，不過〈朝廷貢獻度〉會隨著大幅降低。

如果拒絕對方，隔月只需執行一次〈朝廷〉，使者便會再次來訪。當然玩家並不需要獻上珍貴的物品，至於金錢與軍糧若有餘裕，接受對方的要求倒也無妨。經由官位的取得，即可授與部下將軍的席位。被任命為將軍的武將，計謀點數也會隨著〈忠誠〉度上昇。是以取得官位，對於擴展勢力可說大有助益。

官位職等的降貶

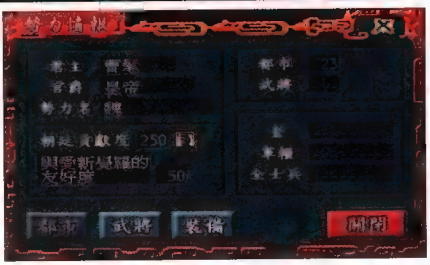
有時朝廷也會前來要求歸還官位。照理說來，面對降貶自己地位的這種無理要求，自然應該斷然予以拒絕，然而其中也隱藏著試探玩家對朝廷忠心程度的心理陷阱。原來接受這個要求後，有時候會獲得「獻身朝廷」的肯定，出現官位不降反昇的情形。這種針對人們心理層面試探器度的圈套，還請玩家謹慎以對。

由地方勢力發展為「國家」

當玩家逐步攀昇至公、王、皇帝等地位後，己方勢力也會加上魏、吳、蜀等國名。一旦添加國號之後，武將資料中向來顯示君主姓名的〈勢力〉欄位，也會顯示該國名。想必身為君主的玩家，

成為創建國家的第一人

一般說來、各勢力均各自以其君主之名自稱，不過獲得公、王、皇帝等官爵之後，便可給予勢力新的名稱，可說是建國者最高的榮譽。不過具體而言、必須符合以下的條件。



劉禪一開始便是「蜀」國的君主。勢力名稱會因為建國之際的所在都市而改變。

即位為公

條件

1.官拜丞相之位。
2.君主名聲達16000以上。
3.手中擁有東漢皇帝。
4.朝廷貢獻度達200以上。
5.身分為一般或太守的武將有5人以上。

自稱為王

條件

1.未擁有皇帝、王、公任何官爵地位。
2.君主名聲達18000以上
3.未擁立東漢皇帝。
4.分為一般或太守的武將有5人以上。
5.他勢力間、業已存在皇帝或王等官爵的勢力。

自稱皇帝

條件

1.拜王位。
2.君主名聲達20000以上。
3.並未擁立東漢皇帝。
4.東漢皇帝已經禪讓。
5.身分為一般或太守的武將有5人以上。

即位為王

條件

1.官拜丞相或公爵之位。
2.君主名聲達18000以上。
3.手中擁有東漢皇帝。
4.朝廷貢獻度達230以上。
5.身分為一般或太守的武將有5人以上。

皇帝禪讓

條件

1.官拜王位。
2.君主名聲達20000以上。
3.手中擁有東漢皇帝。
4.東漢皇帝尚未禪讓。
5.身分為一般或太守的武將有5人以上。

自稱皇帝

條件

1.並未擁有皇帝或王等任何官爵。
2.君主持有玉璽。
3.君主名聲達20000以上。
4.並未擁立東漢皇帝。
5.身分為一般或太守的武將有5人以上。

如何自稱皇帝

即使玩家並未擁立獻帝，依然可以獲得公、王、皇帝的地位，只不過非正式而已，亦即所謂的僭稱。當玩家符合上表中的條件時，事件就會發生，此時麾下武將會前來敦勸「何不自稱○○之位？」順應這項建言，便可自稱公或王。只不過如此一來，我方與朝廷及附從朝廷的勢力，其〈友好度〉會陡然劇降，這點還請留意。

也能夠充份感受到這份揚名的喜悅吧。但是玩家手中必須擁有獻帝，才能獲得這些高階的官位。因為只要擁立獻帝，執行與〈朝廷〉相關的指令時，〈朝廷貢獻度〉可大幅上昇。因此為了取得更高階的官位，如何獲得獻帝便成為重點。

了解武將的地位

代表武將地位者計有朝廷授與的〈官爵〉、附屬於官位下的〈將軍席位〉、代表勢力內地位的〈階級〉等3種。在此針對整體為各位解說。



＜朝廷貢獻度＞提昇後，便可就任重要的官位。與朝廷之間的外交，可說以獲取官位為主要目的。

獲得朝廷肯定的明證——官位

向朝廷貢獻資金，逐漸提昇〈朝廷貢獻度〉後，有時朝廷就會派遣使者前來賜予官位。官位上至最高位階的皇帝，下自初步的州刺史，總共預設了20種。

不過如果其他勢力的君主一直佔有高階的官位，即便提昇再高的〈朝廷貢獻度〉，官位也無法上昇。為了提昇官位，就必須讓高階的官位空出來。那麼最快的方法，就是消滅把持著該官位的君主所統治的勢力。例如初期的幾個劇本，有些弱小勢力的君主均持有高階的官位，此時便可及早消滅對方。

獲得君主認同的明證——將軍

君主獲得朝廷賜予的官位後，便可授封將軍席位予麾下部將。給予將軍席位後，該武將的〈忠誠〉度與計謀點數會上昇。不過賜予將軍席位，並不代表該武將得以率領更多的兵力。話雖如此，為將者所率部隊當然不能過於弱小，因此應先提昇其階級，使其得以率領更多的士兵。

踏實工作的成果——階級

想要提昇武將統率的兵力，就必須提昇其階級〈品官〉。為了提昇其階級，就必須提昇其〈俸祿〉與〈名聲〉。其中及早提昇〈名聲〉的方法，以作戰累功為宜。

官位與將軍席位對照表

在此以一覽表的方式，由上而下列出全部２０種官位，以及各官位可授與的將軍席位。例如擔任丞相的君主，可授與鎮東將軍以下的將軍席位。

官位名	可授與的將軍席位	官位解說
皇帝	大將軍 驃騎將軍 車騎將軍 衛將軍	天命所賜之人間天子，為帝國之主。持有玉璽，位於全民之上。
王	征東將軍 征南將軍	特別賜予國家與其統治權的貴族階級。
公	征西將軍 征北將軍	特別賜予國家與其統治權的貴族階級。
丞相	鎮東將軍 鎮北將軍	輔佐天子治理所有政務的宰相職位。
大司馬		
	安東將軍 安南將軍 安西將軍 安北將軍	三公。任宰相職，統括所有軍務之最高軍事領導人。
司徒	平東將軍 平南將軍	三公。司職民政，為政治相關職務中的最高位階。
司空	平西將軍 平北將軍	三公。管理官吏的最高階官吏。
光祿勳	左將軍 右將軍 前將軍 後將軍	管理宮廷門戶及戍守宮殿的軍士。相當於虎賁中郎將等人之頂頭上司。
執金吾	征虜將軍	職掌宮中與京城警備

官位名	可授與的將軍席位	官位解說皇帝
	鎮軍將軍	負責掌管兵器。
衛尉	安遠將軍 輔國將軍	職掌宮中巡查，負責指揮衛士。
五官中郎將	建威將軍 建武將軍	指揮直屬皇帝的禁衛軍，戍守宮殿。
左中郎將	振威將軍 振武將軍 奮威將軍 奮武將軍	指揮禁衛軍，守衛宮殿與京城的北門。
右中郎將	揚威將軍 揚武將軍	指揮禁衛軍，守衛宮殿與京城的西門。
南中郎將	盪寇將軍 昭武將軍	指揮禁衛軍，守衛宮殿與京城的南門。
北中郎將	昭文將軍 討逆將軍	指揮禁衛軍，守衛宮殿與京城的東門。
虎賁中郎將	破虜將軍 橫江將軍	負責指揮禁衛軍。
羽林中郎將	安國將軍 軍師將軍	負責指揮禁衛軍。
州牧	威東將軍 威南將軍 威西將軍 威北將軍	地方官。為州刺史權限經強化後的官職，統有州的行政與軍事權。相當於郡太守上級。
州刺史	偏將軍 裨將軍	監察管轄下之州郡行政的地方官。

階級表

依各種階級顯示其任官所需的功績與俸祿，及各自可統率的兵力。不過君主最高只能夠統率20000兵力。

階級	所需功績	最低俸祿	兵力上限
一品官	10000	150	20000
二品官	5000	100	17000
三品官	1500	60	14000
四品官	500	30	12000
五品官	0	10	10000



階級與官位、將軍席位之間，並無特殊的關連性。

物品一覽

物品既可用於提昇自我的能力，亦可賞賜部將以提昇其能力與忠誠度。在此將針對這些物品詳細解說。

12種強大的助力

登場於『三國志Ⅶ』中的寶物，共區分為武器、地圖、醫書、奇書、兵法、經書、史書、論文、玉璽、寶物、聖獸等12種。絕大部分的物品均可由商人手中購得，不過有些是劇本一開始便各有其主，有些則類似〈聖獸〉這種必須透過特殊方法取得的罕見物品。大多數的物品均有提昇能力、或增加特技等效果，能夠給予持有者極大的助益。如何取得物品並善加運用，想必會大為影響戰局。

此外、由於這些物品都是碩果僅存於人世間的瑰寶，如果玩家有意取得的物品適巧他將所持有，除非投身其帳下獲其賞賜或繼承以外，並無其他方法。

物品的裝備

當武將同時持有同一種類的物品時，則以裝備其中效果最為優異的物品為主。例如持有〈武力〉＋3的武器「七星寶劍」與〈武力〉＋10的武器「倚天劍」時，則〈武力〉提昇10點。

請確認以下表格中的「效果」，善用物品以避免無端的浪費。此外顯示於表格中的「忠誠」，表示〈忠誠〉度上昇時傾向的數值，並不代表必然會提昇至該數值，這點還請留意。

名馬

作戰中即使全軍覆沒，甚或己軍戰敗，名馬必然能夠讓持有者安然撤退一个市里被敵軍俘虜時，請務必於出征前取得。

名馬 的盧



強行 ＋10

所謂的盧是指馬的長相。擁有此相的馬不利其主。

持有武將	
劇本1	—
劇本2	—
劇本3	—
劇本4	劉備
劇本5	劉備
劇本6	劉繹
劇本7	劉琮

名馬 赤兔馬



強行 ＋15

全身如烈燄般火紅、身高八尺的駿馬。據說日行千里。

持有武將	
劇本1	呂布
劇本2	呂布
劇本3	關羽
劇本4	關羽
劇本5	關羽
劇本6	—
劇本7	—

名馬 大宛馬



強行 +8

中亞所產名馬。其汗流如血色，又稱汗血馬。

持有武將	
劇本1	王雙
劇本2	王雙
劇本3	王雙
劇本4	王雙
劇本5	王雙
劇本6	王雙
劇本7	—

名馬 絕影

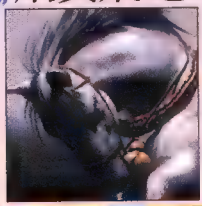


強行 +10

曹操的愛馬。所謂絕影，表示奔走遙遠、聽及其影之意。

持有武將	
劇本1	曹操
劇本2	曹操
劇本3	曹操
劇本4	曹操
劇本5	曹操
劇本6	曹丕
劇本7	曹髦

名馬 爪黃飛電



強行 +10

曹操的愛馬。邀請獻帝巡狩許田之際所騎乘之座騎。

持有武將	
劇本1	—
劇本2	—
劇本3	曹操
劇本4	曹操
劇本5	曹操
劇本6	曹丕
劇本7	曹髦

武器 倚天劍



武力 +10 +20

曹操所持寶劍，與青釭劍成對。所謂「倚天」，亦即「貫穿九霄」之意。

持有武將	
劇本1	曹操
劇本2	曹操
劇本3	曹操
劇本4	曹操
劇本5	曹操
劇本6	曹丕
劇本7	曹髦

武器 七星寶劍



武力 +3 +25

曹操晚生贈給董卓之際時，王允同意借出的寶劍。

持有武將	
劇本1	董卓
劇本2	—
劇本3	—
劇本4	—
劇本5	—
劇本6	—
劇本7	—

武器

優異的武器可提昇持有者的（武力）。讓武力較低者持有自不待言，但若讓弓手持有，更能如虎添翼。因此授與部將時，請斟酌其能力以決定人選。

武器 青龍偃月刀

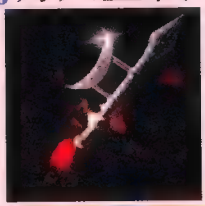


武力 +5 +10

關羽愛用的八十斤重大刀。攝兵之際委託鐵匠打造而成。

持有武將	
劇本1	關羽
劇本2	關羽
劇本3	關羽
劇本4	關羽
劇本5	關羽
劇本6	關興
劇本7	關統

武器 方天畫戟



武力 +8 +18

戟的前端積出一支新月狀的旁刃（月牙）。曾為呂布所愛用。

持有武將	
劇本1	呂布
劇本2	呂布
劇本3	郭圖
劇本4	郭娘
劇本5	郭娘
劇本6	郭娘
劇本7	郭娘

武器 青釭劍



武力 +10 +20

與倚天劍成對的寶劍。據說斬鐵如泥。

持有武將	
劇本1	—
劇本2	曹操
劇本3	曹操
劇本4	夏侯恩
劇本5	趙雲
劇本6	趙雲
劇本7	趙統

武器 雌雄對劍

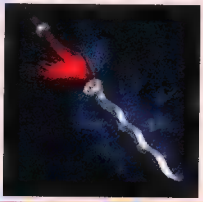


武力+7 +15

自從雙兵之際，劉備就一直隨身佩帶的一對雌雄寶劍。

持有武將	
劇本1	劉備
劇本2	劉備
劇本3	劉備
劇本4	劉備
劇本5	劉備
劇本6	劉備
劇本7	劉禪

武器 鐵脊蛇矛

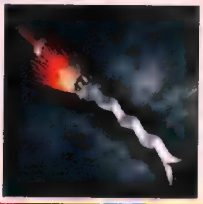


武力+2 +8

程普愛用的蛇矛。有[illegible]如蛇一般彎曲的刀刃。

持有武將	
劇本1	程普
劇本2	程普
劇本3	程普
劇本4	程普
劇本5	程普
劇本6	—
劇本7	—

武器 蛇矛



武力+5 +10

張飛愛用的丈八點鋼矛。與青龍偃月刀並稱。

持有武將	
劇本1	張飛
劇本2	張飛
劇本3	張飛
劇本4	張飛
劇本5	張飛
劇本6	張苞
劇本7	張紹

武器 雙鐵戟



武力+2 +8

典韋愛用的戟，重達八十斤。張繡謀反時，遭胡車兒盜走。

持有武將	
劇本1	典韋
劇本2	典韋
劇本3	—
劇本4	—
劇本5	—
劇本6	—
劇本7	—

武器 三尖刀

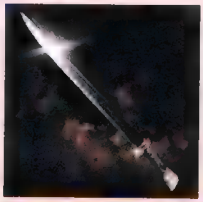


武力+2 +8

紀靈愛用的三叉大刀。據說超過五十斤重。

持有武將	
劇本1	紀靈
劇本2	紀靈
劇本3	—
劇本4	—
劇本5	—
劇本6	—
劇本7	—

武器 古錠刀



武力+2 +8

孫堅愛用的寶刀。與董卓交戰時，手持此刀親自指揮作戰。

持有武將	
劇本1	孫堅
劇本2	孫策
劇本3	孫策
劇本4	孫權
劇本5	孫權
劇本6	孫權
劇本7	孫亮

武器 鐵蒺藜骨朵



武力+2 +8

附有無數鐵刺的棍棒。為武陵蠻王沙摩柯愛用的武器。

持有武將	
劇本1	沙摩柯
劇本2	沙摩柯
劇本3	沙摩柯
劇本4	沙摩柯
劇本5	沙摩柯
劇本6	—
劇本7	—

武器 鐵鞭

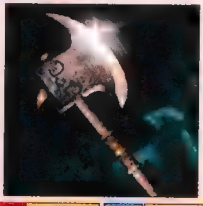


武力+2 +8

赤壁之戰的功臣黃蓋使用的鐵製棒狀武器。並非長鞭。

持有武將	
劇本1	黃蓋
劇本2	黃蓋
劇本3	黃蓋
劇本4	黃蓋
劇本5	黃蓋
劇本6	—
劇本7	文鴦

武器 大斧



武力+2 +8

徐晃愛用的戰斧。曾以此斧與許褚、關良、關羽諸將對決。

持有武將	
劇本1	徐晃
劇本2	徐晃
劇本3	徐晃
劇本4	徐晃
劇本5	徐晃
劇本6	徐晃
劇本7	—

武器 飛刀

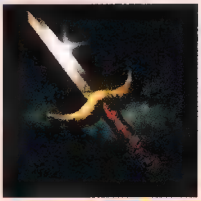


武力＋1　＋5

用於投擲的匕首，為孟獲之妻祝融夫人所愛用。

持有武將		
	劇本1	祝融
	劇本2	祝融
	劇本3	祝融
	劇本4	祝融
	劇本5	祝融
	劇本6	祝融
	劇本7	祝融

武器 短戟



武力＋2　＋5

典韋專用的投擲兵器，是一種短小的戟。可如暗器般使用。

持有武將		
	劇本1	典韋
	劇本2	典韋
	劇本3	—
	劇本4	—
	劇本5	—
	劇本6	—
	劇本7	—

武器 流星鎚



武力＋2　＋8

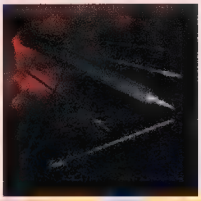
王雙愛用的投擲武器。繩索兩端各有一個鐵鎚。

持有武將		
	劇本1	王雙
	劇本2	王雙
	劇本3	王雙
	劇本4	王雙
	劇本5	王雙
	劇本6	王雙
	劇本7	—

地圖

地圖可讓持有者習得《偵察》的特技。由於並非經由商人之手販賣，想要取得它，只有累積功績以便獲得持有者的賜與。

武器 袖箭



武力＋1　＋5

以彈簧的力量射出短箭的筒狀武器。可隱藏於袖中使用。

持有武將		
	劇本1	諸葛亮
	劇本2	諸葛亮
	劇本3	諸葛亮
	劇本4	諸葛亮
	劇本5	諸葛亮
	劇本6	諸葛亮
	劇本7	諸葛瞻

武器 手戟



武力＋1　＋5

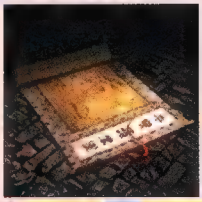
投擲兵器，較矜較為短小。「演義」中為預製與太史慈所使用。

持有武將		
	劇本1	太史慈
	劇本2	太史慈
	劇本3	太史慈
	劇本4	太史慈
	劇本5	太史亨
	劇本6	太史亨
	劇本7	太史亨

醫書

醫書可讓持有者習得《醫術》的特技。《醫術》能夠治癒自己與其他武將的傷勢或疾病，並可於作戰中治好負傷的士兵。作戰時最好能夠攜帶在身上。

地圖 平蠻指掌圖



偵察　＋10

呂凱描繪的南方地圖，於出征南蠻之際獻給諸葛亮。

持有武將		
	劇本1	呂凱
	劇本2	呂凱
	劇本3	呂凱
	劇本4	呂凱
	劇本5	呂凱
	劇本6	呂凱
	劇本7	—

地圖 西蜀地形圖



偵察　＋10

張松跟中描繪的西蜀五郡四十一縣地圖。日後獻給了劉備。持有武將

持有武將		
	劇本1	張松
	劇本2	張松
	劇本3	張松
	劇本4	劉備
	劇本5	劉備
	劇本6	劉禪
	劇本7	劉禪

奇書

這種書籍可習得各展神通、仙術、落雷、幻術、空城、偽報等計謀時所需的特技〈鬼謀〉。給予部將時，最好盡可能授與〈智力〉較高的武將。

青囊書



醫術　忠誠 +20

記載神醫華佗行醫精華的醫書。置於青囊之中。

持有武將		
	劇本1	華佗
	劇本2	華佗
	劇本3	華佗
	劇本4	華佗
	劇本5	華佗
	劇本6	
	劇本7	

太平清領道



醫術　忠誠 +20

于吉仙人於曲陽泉的小廟中取得。是一本記載治病方術的奇書。

持有武將		
	劇本1	于吉
	劇本2	于吉
	劇本3	于吉
	劇本4	
	劇本5	
	劇本6	
	劇本7	

兵法書

兵法書可習得參軍的作戰中的〈策略〉相關特技，並且能夠提昇〈智力〉。可習得的特技各自相異。

太平要術之書

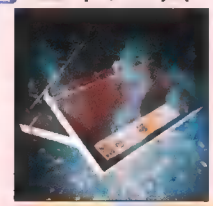


鬼謀・智力 +10　忠誠 +30

南華老仙授與張角的天書。記載著呼風喚雨的方法。

持有武將		
	劇本1	—
	劇本2	—
	劇本3	—
	劇本4	—
	劇本5	—
	劇本6	—
	劇本7	—

遁甲天書

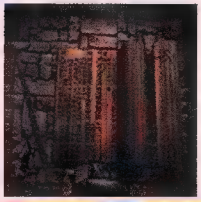


鬼謀・智力 +10　忠誠 +30

方士左慈於峨嵋山壁取得的仙書。共有天、地、人三卷。

持有武將		
	劇本1	左慈
	劇本2	左慈
	劇本3	左慈
	劇本4	左慈
	劇本5	左慈
	劇本6	左慈
	劇本7	—

六韜



商賈・智力 +8　忠誠 +25

太公望（姜尚）編寫的兵法書。一說張良由仙人手中取得。

持有武將		
	劇本1	—
	劇本2	—
	劇本3	—
	劇本4	—
	劇本5	—
	劇本6	—
	劇本7	—

兵法二十四篇

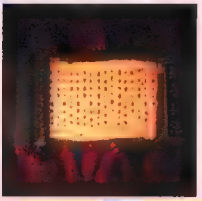


發明・智力 +8　忠誠 +25

諸葛亮臨死前託付給姜維的兵法書，為軍令、陣形等相關著作。

持有武將		
	劇本1	諸葛亮
	劇本2	諸葛亮
	劇本3	諸葛亮
	劇本4	諸葛亮
	劇本5	諸葛亮
	劇本6	諸葛亮
	劇本7	諸葛瞻

孫子兵法



水攻・智力 +8　忠誠 +25

春秋時代吳國名將孫武的著作。記載著兵法的權數。

持有武將		
	劇本1	孫堅
	劇本2	孫策
	劇本3	孫策
	劇本4	孫權
	劇本5	孫權
	劇本6	孫權
	劇本7	孫亮

經書

經書可提昇擁有者的〈言力〉。讓〈武力〉高強但智力不佳的武將持有亦可，若讓智將持有，能活用智能。是一種可由商人手中購得、便於使用的物品。

經書 論語



智力＋5　＋10

有關儒教創始者孔子的言行錄。

持有武將	
劇本1	
劇本2	
劇本3	
劇本4	
劇本5	
劇本6	
劇本7	

兵書 孟德新書

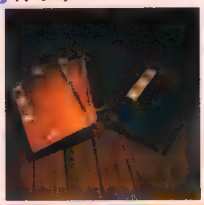


反計・智力＋3　＋10

曹操所著兵法書，因為受到張松圖為偽作，憤而親自燒毀。

持有武將	
劇本1	曹操
劇本2	曹操
劇本3	曹操
劇本4	曹操
劇本5	曹操
劇本6	曹丕
劇本7	曹髦

經書 詩經

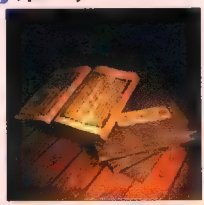


智力＋5　＋10

收錄古代詩集的文學作品，編者不詳，為五經之一。

持有武將		
劇本1	劇本2	
劇本3		
劇本4		
劇本5		
劇本6		
劇本7		

經書 莊子



智力＋5　＋10

記載著隸屬道家的莊子學說與言行的典籍。一稱「南華真經」。

持有武將	
劇本1	
劇本2	
劇本3	
劇本4	
劇本5	
劇本6	
劇本7	

經書 老子



智力＋5　＋10

道教經典，相傳為道家始祖老子所著。

持有武將	
劇本1	
劇本2	
劇本3	
劇本4	
劇本5	
劇本6	
劇本7	

經書 易經



智力＋5　＋10

闡釋著有關周代卜筮的書籍，為五經之一。

持有武將	
劇本1	
劇本2	
劇本3	
劇本4	
劇本5	
劇本6	
劇本7	

經書 禮記



智力＋5　＋10

彙整了秦漢儒儀相關記載的書籍，為五經之一。

持有武將	
劇本1	
劇本2	
劇本3	
劇本4	
劇本5	
劇本6	
劇本7	

經書 書經



智力＋5　＋10

此書彙整了以周代紀事為中心的傳說與史實，為五經之一。

持有武將	
劇本1	
劇本2	
劇本3	
劇本4	
劇本5	
劇本6	
劇本7	

史書

史書記載著中國皇帝的悠悠歷史，可提昇持有者的〈政治〉能力。由於〈政治〉能力大幅影響內政指令的成效，因此持有史書也關係著內政能否提昇。

史書 史記

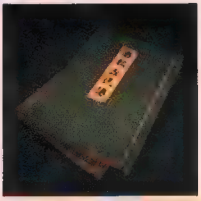


政治＋10　魅力　＋30

西漢司馬遷所著，編寫著遠自傳說時代乃至漢武帝時期的歷史。

持有武將		
	劇本1	—
	劇本2	—
	劇本3	—
	劇本4	—
	劇本5	—
	劇本6	—
	劇本7	—

史書 春秋左傳



政治＋10　魅力　＋30

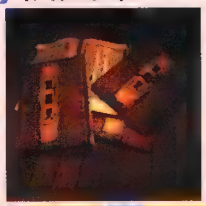
孔子弟子左丘明為「春秋」作詮編著的書籍，為五經之一。

持有武將		
	劇本1	
	劇本2	
	劇本3	
	劇本4	
	劇本5	
	劇本6	
	劇本7	

論文

論文與史書同樣可以提昇所有者的〈政治〉能力。由於〈政治〉並非作戰所需的能力，最好由內政的武將持有。

史書 戰國策

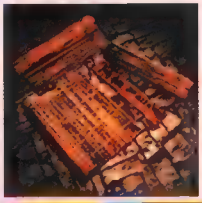


政治＋7　魅力　＋30

此書彙整了戰國時期縱橫家向諸侯論述的謀策。為西漢劉向編著。

持有武將		
	劇本1	
	劇本2	
	劇本3	
	劇本4	
	劇本5	
	劇本6	
	劇本7	

史書 漢書



政治＋7　魅力　＋15

東漢班固所著，為記載西漢時期的正史，由百卷構成。

持有武將		
	劇本1	
	劇本2	
	劇本3	
	劇本4	
	劇本5	
	劇本6	
	劇本7	

論文 博奕論

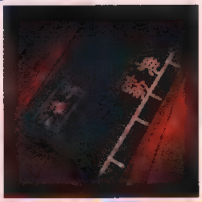


政治＋5　魅力　＋10

孫和命韋昭以「博奕為無趣之戲」為題論著的書籍。

持有武將		
	劇本1	韋昭
	劇本2	韋昭
	劇本3	韋昭
	劇本4	韋昭
	劇本5	韋昭
	劇本6	韋昭
	劇本7	韋昭

論文 典論



政治＋5　魅力　＋10

魏文帝曹丕的著作。評論著有關古往今來的人物與政治。

持有武將		
	劇本1	曹丕
	劇本2	曹丕
	劇本3	曹丕
	劇本4	曹丕
	劇本5	曹丕
	劇本6	曹丕
	劇本7	曹髦

論文 論語集解



政治＋5　魅力　＋10

魏國何晏編著的「論語」註解，是內容完備的最早註釋典籍。

持有武將		
	劇本1	何晏
	劇本2	何晏
	劇本3	何晏
	劇本4	何晏
	劇本5	何晏
	劇本6	何晏
	劇本7	

論文 辯道論



政治 +5　魅力 +10

表以諸 人享 有高 譽的曹操 之子 曹植 所著，內容 與方 士有關。

持有武將	
劇本1	曹植
劇本2	曹植
劇本3	曹植
劇本4	曹植
劇本5	曹植
劇本6	曹植
劇本7	

論文 治論



政治 +5　魅力 +10

王昶的著書，論述魏國州郡過司，有修改法律的必要。

持有武將	
劇本1	王昶
劇本2	王昶
劇本3	王昶
劇本4	王昶
劇本5	王昶
劇本6	王昶
劇本7	王昶

論文 時要論



政治 +5　魅力 +10

王基的著書，書寫大權在握之際，為了批評時勢所著。

持有武將	
劇本1	王基
劇本2	王基
劇本3	王基
劇本4	王基
劇本5	王基
劇本6	王基
劇本7	王基

論文 仇國論

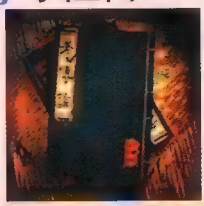


政治 +5　魅力 +10

說周為了向劉禪 隱瞞遊戰爭 的判 書而 編寫 的書籍。

持有武將	
劇本1	譙周
劇本2	譙周
劇本3	譙周
劇本4	譙周
劇本5	譙周
劇本6	譙周
劇本7	譙周

論文 考經傳

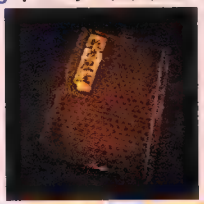


政治 +5　魅力 +10

精通『詩經』『書經』『三禮』的才子 鄒湛 編著 的書籍。

持有武將	
劇本1	鄒湛
劇本2	鄒湛
劇本3	鄒湛
劇本4	鄒湛
劇本5	鄒湛
劇本6	鄒湛
劇本7	

論文 乾象曆注



政治 +5　魅力 +10

具有節氣與整合性的曆書，孫權採用為吳國的曆法。

持有武將	
劇本1	闞澤
劇本2	闞澤
劇本3	闞澤
劇本4	闞澤
劇本5	闞澤
劇本6	闞澤
劇本7	

寶物

寶物係由商人經手販售，不過獲得這些寶物，並無助於提昇能力或學會特技。玩家可用於提昇麾下部將的〈忠誠〉度。

玉璽



魅力 100　+50

秦始皇以藍田之 玉鎮刻而 成的印璽，做為皇位的信物。

持有武將	
劇本1	
劇本2	袁術
劇本3	曹操
劇本4	曹操
劇本5	曹操
劇本6	董卓
劇本7	曹髦

玉璽

其上鐫刻著「受命既壽、永昌」，為帝王印信。據說自古生玉璽者主其國，擁玉璽者能治天下。持有者的魅力會瞬間昇至100。

寶物 羽扇



— +10

有臥龍之名的諸葛亮所愛用的扇子，以白色羽毛編成。

持有武將		
	劇本1	諸葛亮
	劇本2	諸葛亮
	劇本3	諸葛亮
	劇本4	諸葛亮
	劇本5	諸葛亮
	劇本6	諸葛亮
	劇本7	諸葛瞻

寶物 銅雀



— +20

曹操鑄得的銅製飾品。荀攸引用傳說指為吉鳳之兆。

持有武將		
	劇本1	—
	劇本2	—
	劇本3	—
	劇本4	—
	劇本5	曹操
	劇本6	曹丕
	劇本7	曹髦

寶物 九錫

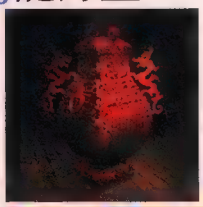


— +50

唯有功勳彪炳者，皇帝才會特別賜予的九種極品。

持有武將		
	劇本1	
	劇本2	
	劇本3	
	劇本4	
	劇本5	曹操
	劇本6	曹丕
	劇本7	曹髦

寶物 龍方壺

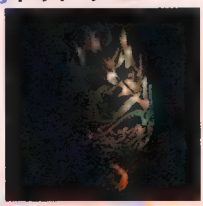


— +15

施以龍紋裝飾、斷面為四角形的罕見方壺。

持有武將		
	劇本1	—
	劇本2	—
	劇本3	—
	劇本4	—
	劇本5	—
	劇本6	—
	劇本7	—

寶物 博山爐



— +15

鍍金的青銅製香爐。以據稱是神山居住之處的博山為模型。

持有武將		
	劇本1	—
	劇本2	—
	劇本3	—
	劇本4	—
	劇本5	—
	劇本6	—
	劇本7	—

寶物 長信宮燈

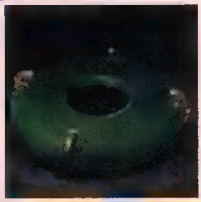


— +15

鍍金的青銅製燭臺。以屈膝的宮女為造型。

持有武將		
	劇本1	—
	劇本2	—
	劇本3	—
	劇本4	—
	劇本5	—
	劇本6	—
	劇本7	—

寶物 和氏璧



— +15

傳說中的寶玉，為成語「完璧歸趙」的出處。

持有武將		
	劇本1	—
	劇本2	—
	劇本3	—
	劇本4	—
	劇本5	—
	劇本6	—
	劇本7	—

寶物 金象嵌壺

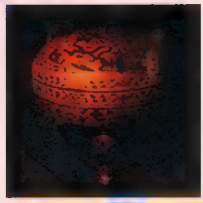


— +

施以鑲金的青銅壺。其上描繪著像徵吉祥的瑞鳥。

持有武將		
	劇本1	—
	劇本2	—
	劇本3	—
	劇本4	—
	劇本5	—
	劇本6	—
	劇本7	—

寶物 漆鼎

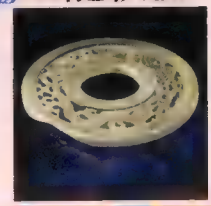


— +15

漆上漆的木鼎。黑色底紋上以朱銀二色描繪著雲彩。

持有武將		
	劇本1	
	劇本2	
	劇本3	
	劇本4	
	劇本5	
	劇本6	
	劇本7	

寶物 玉龍紋璧

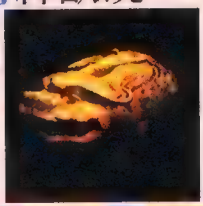


+15

刻著雙龍的白色璧玉。

持有武將	
劇本1	
劇本2	
劇本3	
劇本4	
劇本5	
劇本6	
劇本7	

寶物 神獸硯



+15

鍍金的青銅製硯臺，其上鑲嵌著寶石。

持有武將	
劇本1	
劇本2	
劇本3	
劇本4	
劇本5	
劇本Ⅱ	
劇本7	

寶物 牛燈

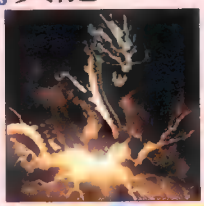


+15

以牛為造型的青銅製燭臺。

持有武將	
劇本1	
劇本2	
劇本3	
劇本4	
劇本5	
劇本Ⅱ	
劇本7	

聖獸 黃龍



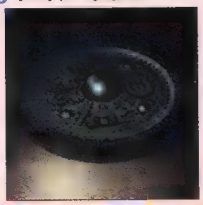
此聖獸位於五行思想中～青龍、白虎、朱雀、玄武的中心位置。

持有武將	
劇本1	
劇本2	
劇本3	
劇本4	
劇本5	
劇本6	
劇本7	

聖獸

唯有持有特技〈聖心〉者，聖獸才會借助其強大的力量。〈聖痕〉的持有者於狩獵之際擊敗猛獸後，有時候聖獸就會現形。聖獸可借為〈計謀〉使用，但經使用便會消失。

寶物 呂氏鏡



+15

彫刻著貴婦人姿態（呂氏）與神獸的銅鏡。

持有武將	
劇本1	
劇本2	
劇本3	
劇本4	
劇本5	
劇本6	
劇本7	

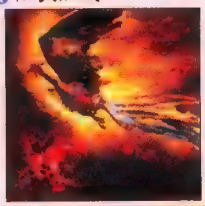
聖獸 大鵬



想像中的巨鳥。是所謂鯤魚的化身，據說一飛衝天可達九萬里。

持有武將	
劇本1	
劇本2	
劇本3	
劇本4	
劇本5	
劇本6	
劇本7	

聖獸 鳳凰



想像中的瑞鳥。據說牠的出現是聖人出世的祥瑞之兆。

持有武將	
劇本1	
劇本2	
劇本3	
劇本4	
劇本5	
劇本6	
劇本7	

聖獸 麒麟



據說聖人現世施行善政之時，這種瑞獸就會現身。

持有武將	
劇本1	
劇本2	
劇本3	
劇本4	
劇本5	
劇本6	
劇本7	

水鏡先生名勝古蹟尋幽錄



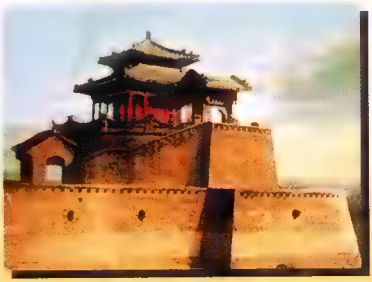
什麼？政務繁忙，難得有空遊覽名勝？有時候憑弔先人的足跡，效法古人也是很重要的喔。



萬里長城

諸生即便如何不諳名勝古蹟，總該知道「萬里長城」吧。可別成日埋首案桌足不出戶，偶爾到長城賦閒信步也好。或許得以藉此略為感受到創建中國的巍峨氣勢呢。

隨筆小記 為了防範北方民族入侵而建的綿延長城，據說是中國首位皇帝的秦始皇構築而成。西起臨洮，北至遼陽。



邯鄲叢台

邯鄲原是與秦始皇競相爭霸的趙國首都之名。趙國可說是有名的軍事大國，據說這在當時似乎是規模壯觀的大城。由於降秦之際，城牆與建築遭到毀損，如今已杳無影蹤。

隨筆小記 這是趙武靈王為了觀賞歌舞並且訓練軍隊，於紀元前300年左右建於邯鄲的閱覽台。由於諸多平臺相連，遂稱叢台。



始皇陵

即便貴為天子，終需面臨死亡，這可說是未能成仙者的宿命。因此諸生也該認真思考，究竟應當為何而生。秦始皇死後，秦國就在百姓蜂起叛變下，走上了滅亡之路……唉～真是諸行無常啊。

隨筆小記 此一巨陵現存臨潼縣東部。其外觀猶如削平的金字塔頂，底邊長度超過了350公尺。建造時曾經徵調十萬名罪犯。

第三章

作戰的致勝方程式



孟獲曾經率領南蠻軍團與蜀漢諸葛亮數次對戰，七擒七縱之後，才心悅誠服於諸葛亮。

作戰奧祕之 1

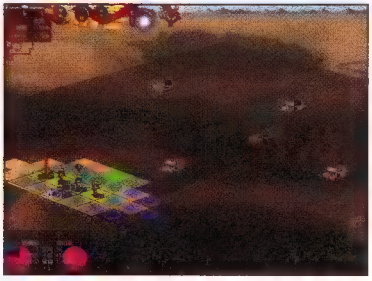
由出征到獲勝

《三國志VII》於戰鬥系統中添加了「戰術」這樣的新要素。首先為玩家解說戰鬥開始到結束的流程。

於作戰會議中決定方針

當攻方下達出征命令，決定參戰武將的人選後，戰事便因此揭幕。話雖如此，玩家依然必須事先召開「作戰會議」，以便決定作戰方針。

此時攻方決定野戰方針後，便可選擇想要採用的〈策略〉。守方則除了可以選擇〈策略〉之外，尚可決定是否進行野戰〔迎擊、奇襲〕，或進行攻城戰〔守城〕，若選擇進行野戰，則可決定埋設〈圈套〉的地點；若選擇迎擊，則必須決定各部隊的位置。如果身為一般武將，就只能旁觀這些設定，若身為參軍或主帥，則可詳加考量再做取捨。



野戰地形因都市所在的不同而大異其趣。玩家宜先檢視進軍路線的道路種類，取得若干把握後再行發兵。

據點攻防為重要的關鍵

野戰之際，相互爭奪位於戰場上的數個「軍事據點」，是為決定勝負的重要關鍵。除了擊倒敵軍部隊的目標以外，攻方尚可按照作戰會議決定的方針，佔領各軍事據點。若能攻佔指定據點，成功地達成作戰目標，〈士氣〉就會大幅上昇，相反地守方的〈士氣〉則會大為低落。〈士氣〉值可說是影響部隊攻擊力與達成致勝條件時的重要指標，因此攻方若能達成作戰方針，便可向勝利之路邁出一大步。

就野戰致勝的條件而言，只要殲滅敵軍的正規軍部隊，或瓦解敵軍〈士氣〉即可，如果敵方君主親征，只需擊敗該部隊擒獲君主或使其撤退亦可。此外當戰事延長，剩餘回合數已減至0時，判定守方獲勝。



註：攻方於野戰中獲勝時，如果城內尚有守方武將與兵力，且守方選擇進行攻城戰，則攻方無法攻佔都市。

攻城戰為總動員作戰

守方即使於野戰中全軍覆沒，或士氣蕩然無存，只要城內尚有部隊並未出征，除非攻方能夠再下一城獲得攻城戰的勝利，否則無法佔領都市。此外如果守方一開始便選擇「守城」，就會不經野戰而逕自展開攻城戰。

此一作戰模式的最大特徵在於所有部隊得以採取同一行動。除了可下達總攻擊外，攻方尚可命令全軍齊心〈破門〉。

就勝利條件而言，除了消滅敵方正規軍部隊、使敵軍士氣降為0、或俘獲敵方君主外，尚可藉由〈破門〉瓦解〈都市防禦〉。當回合數終了時，守方若能守住攻勢，便告守方獲勝。

至於決定勝負的要因，一般而言首推〈都市防禦〉度的高低，但若是緊接於野戰後進行的攻戰，則野戰之際的戰況也會影響甚鉅。如果攻方的回合數所剩無多，或是殘餘的兵力過少，就應該節制獲勝的企圖心，放棄攻城戰撤離戰場為宜。

開戰前夕的準備

如果耗費時間與金錢準備戰爭卻不幸落敗，則一切終將成為泡影。在此將解說如何採取致勝可期的萬全之計。

兵員由武力高者率領

士兵向來配屬於各武將，在各武將的統率下進行〈訓練〉，並於作戰時充任武將指揮下的部隊進行戰鬥。

遊戲開始之際，士兵會均分至全體武將的統馭下，即便無助於作戰的文官也領有士兵。但無論武將人數多寡，能夠做為開戰主力部隊的，畢竟還是〈武力〉高強的武將。因此執行〈徵兵〉增加兵員之際，應該同時重新編組各武將的士兵，優先集中兵力於〈武力〉較高的武將身上。況且由〈武力〉較高的武將負責〈訓練〉事宜，成效也較為卓著。儘管〈武力〉偏低〈智力〉過人的武將，足以擔任參軍職務隨軍出戰，平時仍不適合〈訓練〉，反倒應該負責〈計謀〉等其他指令的執行。此時可命其負責〈徵兵〉重組兵力即可，屆時再由〈訓練〉度高的武將調動兵力過來。



＜徵兵＞之際同時可以編組各武將的兵員。因此無須徵調新兵，即可完成重新編組。

強化部隊的方法

執行〈出征〉決定參戰武將的人選時，大多數的武將兵種均以步兵為主。當然兵種之中尚有騎兵、弩兵等種類，然而並未持有特殊裝備時，是無法加以選擇的。因此如果都市資金尚有餘裕，可透過〈生產〉製造裝備。關於這方面，將於下頁逐步詳盡解說。

〈徵兵〉時能夠配得的兵力上限，依各武將而異，因為最大兵力取決於武將〈階級〉。君主當然不在〈階級〉限制之下，可單獨統領2萬兵力，五品官則只能率領1萬士兵。由於只有不斷累積



<埋伏>是一種預先派遣奸細潛入敵軍部隊中，於作戰之際擾亂敵軍的計謀。<武力>越高的武將執行時，成效越為顯著。

〈功績〉才能提昇〈階級〉，因此〈武力〉較高〈階級〉偏低的武將便應致力於奪取首功，加快成功的腳步。關於戰功方面，請參閱136頁的解說。

至於出征的武將，可執行〈任免〉指令群中的〈將軍〉，先行提昇其將軍席位。將軍的席位越高則計謀點數越多，越能夠在戰場上施展更多計謀。此外擔任主帥與參軍的武將加乘後的計謀點數多寡，也會影響策略可用點數。

查探入侵的目標都市

除了執行〈徵兵〉或〈訓練〉整軍備戰之外，玩家也應該利用〈諜報〉蒐集周遭都市的情報，檢視有意攻打的目標都市。

如果列為攻擊對象的目標，有其他同一勢力支配的都市或其他同盟勢力的都市相接壤，就該考量屆時對方援軍與盟軍馳援的可能性，不見得攻打兵力較少的都市就容易攻佔。

相反地如果我軍欲攻打的目標，與我方勢力或同盟君主的統治都市相鄰，便可要求援軍出兵，或請求同盟勢力發兵共同作戰。不過缺點在於無法得知盟軍馳援的兵力規模，因此所謂的盟軍並不那麼值得期待。

施展計謀以確實致勝

麾下若有〈智力〉較高的武將，亦可於開戰前試著施展〈計謀〉。不過這只能針對已經獲得情報的都市執行，因此若已透過〈諜報〉掌握敵方內情，最好及早先發制人。此時可針對〈智力〉低的武將施展〈埋伏〉，對〈忠誠〉度低的武將施以〈拉攏〉，若都市治安偏低，則可嘗試加以〈破壞〉。最後一種〈流言〉指令，可說是促使其他3種計謀易於成功的輔助計謀。

不過這些計謀的成功率並不高，如果軍師出言制止，還是避免逞強為宜。

強化軍隊的裝備

「裝備」共有14種，可增加兵種並且帶給部隊特殊的效果。在此將解說其生產機制。

生產裝備的條件

置身戰場的部隊能力雖受指揮將領的〈武力〉與〈訓練〉等影響，不過能夠加以強化的卻是〈兵種〉。因為只要派遣符合戰場地形的兵種出戰，機動力與攻擊力均可上昇。

為了能夠選擇步兵以外的兵種，只需依照前頁的解說執行〈內政〉指令群的〈生產〉，製造「裝備」後賜予武將即可。不過生產各種裝備之前，必須符合多種條件方可執行。



能夠生產的裝備，每次限定一個。由於所費不貲，必須有計畫性地考量授與哪位武將。

首先、都市必須擁有裝備原料所需的特產。即便生產都市並無此一特產，只要統治下的其他都市擁有即可。例如攻佔特產為「馬」的都市時，統治下的所有都市便可完全生產「騎兵」。當然就「騎兵」而言，所需特產只要一種即可，不過類似「鐵甲」或「木獸」等裝備，卻需要多種特產方可生產，因此必須完全攻佔擁有各類特產的都市。

此外、執行〈生產〉的都市〈技術〉值也是重要條件之一。雖然生產〈騎兵〉並不需要〈技術〉，但若發展「木獸」或「火炮」時，就必須提昇〈內政〉的〈技術〉值至最高上限。另外有些裝備只能在特定都市才能生產，或是執行〈生產〉的武將必須擁有特技〈發明〉，其中所需條件最為特殊的便是「象」。

象兵只能生產於「永昌」，而且只能透過擁有〈調教〉技能的武將生產。然而〈調教〉是唯有兀突骨、木鹿大王與劇本7中的孟獲才持有的罕見特技，因此象兵可說是適合南蠻軍的裝備。

裝備一覽



騎兵
特產：馬
技術：0
金：500

其他條件：無
可編組騎兵，是編組鐵騎時的要件。



弩
特產：木材
技術：300
金：500

其他條件：無
可編組弩兵。



井闌
特產：木材、皮革
技術：600
金：1500

其他條件：特技<發明>
攻城戰時可編組井闌。



蒙衝
特產：木材
技術：0
金：1000

其他條件：港灣都市
在河川與淺灘上的移動較快。



鐵甲
特產：鐵礦、皮革
技術：100
金：800

其他條件：無
編組鐵騎時的必要條件。



藤甲
特產：藤蔓
技術：200
金：1000

其他條件：無
可編組藤甲兵。



火炮
特產：木材、鐵礦、硝石、硫磺
技術：900
金：3000

其他條件：特技<發明>
持有霹靂車時，可用火炮轟擊。



弓
特產：木材
技術：100
金：300

其他條件：無
使步兵能夠使用弓箭射擊。



連弩
特產：木材
技術：400
金：1200

其他條件：特技<發明>
使弩兵能夠連續使用弩箭射擊。



霹靂車
特產：木材、皮革
技術：700
金：2000

其他條件：特技<發明>
攻城戰時可編組霹靂車。



樓船
特產：木材、鐵礦
技術：500
金：2500

其他條件：港灣都市
海上的移動速度加快。



馬鎧
特產：鐵礦、馬
技術：200
金：1000

其他條件：無
編組鐵騎時的必要條件。



木獸
特產：木材、鐵礦、硝石、硫磺
技術：1000
金：4000

其他條件：特技<發明>
對於象兵的攻擊與防禦均較為有利。



象
特產：藤蔓
技術：0
金：10000

其他條件：永昌／特技<調教>
可編組象兵。

含有特殊效果的裝備

在各種裝備中有些能夠給予兵種以外的特殊能力。例如獲得「弓」的武將率領步兵出征時，便可使用弓箭射擊。

這種類型的裝備以「蒙衝」與「樓船」等利於水上行動者最為重要。只要擁有這些交通工具，即使攻打對方都市所經道路為「河川」或「海面」，均可緩和抵達戰場時的初期士氣值低落幅度，水上的移動力也會大增。因此以海面或河川為主要地形的戰場，此等裝備的有無可說決定了戰局。至於「木獸」為對抗象兵所用的裝備，如果敵軍並未擁有象兵，則難以發揮奇效。而且只要統治永昌，幾乎不可能有其他勢力擁有象兵，此時便沒有生產「木獸」的必要了。

當統治都市增多、〈技術〉力也逐漸上昇時，可生產的裝備自然隨之增加。但如果想要及早生產裝備，就應該針對特產所在鎖定入侵都市，並將重點擺在提昇〈內政〉中的〈技術〉力。

善加運用兵種

如果敵我雙方均只有步兵倒也無妨，不過兵種增加後，便可施展更多樣的攻擊。在此將針對各兵種的差異進行解說。



出征編組部隊時，可點選兵種欄位更換兵種。由於兵種無法於作戰之際變更，因此必須詳加斟酌。

把握機動力的差異

兵種雖然各自有其特性，不過移動範圍的差異應先列為焦點，因為它取決於部隊的機動力，與地形所需機動力之間的關係。亦即部隊機動力為10時，可於消耗機動力2的平地上移動5格，於消耗機動力3的森林移動3格，於此類推。

部隊的機動力則因兵種而異。騎兵與鐵騎的機動力高於步兵，移動範圍較廣。然而通過山地、濕地、森林等地形時，消耗的機動力卻多於步兵，移動範圍也縮小至相同於步兵的程度。

此外機動力也因為訓練度而有所變化。如果騎兵的訓練度過低，其機動力便與步兵無甚不同。因此平常應該〈訓練〉部隊，預先提昇訓練度。

均衡地分配兵種

出征之際決定部隊兵種時，應先考量全軍的兵種均衡度。如果出征的武將較少，則全軍率領騎兵攻打敵方亦可，不過武將人數較多時，最好能夠增加弩兵，如此戰術運用範疇自然得以更為寬廣。

此外井闌與霹靂車等屬於攻城用兵種，野戰時只能做為步兵使用。如果戰事因野戰獲勝而終結時，這些兵種便無從表現。因此這些兵種最好編組在中等能力的武將下，讓武力最高等級的武將率領騎兵或鐵騎等足以充份發揮野戰能力的兵種為宜。〈生產〉裝備之際，最好也能如此考量戰場上的分擔任務，再決定有意授與裝備的武將人選。

兵種一覽

＊機動力因訓練度的高低而改變

步兵



所需裝備：無

機動力：8～11

這是最普遍的兵種，剛開始絕大多數的武將只能率領步兵。若持有裝備「弓」，可另行弓箭射擊。

藤甲兵



所需裝備：藤蔓

機動力：8～11

此兵種裝備著藤蔓製成的鎧甲。除了海洋以外，在水上的消耗機動力較少。其防禦力高於步兵，缺點在於容易著火。

騎兵



所需裝備：馬

機動力：10～13

由於騎馬之故，機動力非常高。不過在山地與森林等騎兵不善於行走的地形上，消耗的機動力高於步兵。

鐵騎



所需裝備：騎兵、鐵甲、馬鎧

機動力：9～12

這是人馬均配備鎧甲的重騎兵。攻擊力非常強大，但由於重量增加之故，其機動力略遜騎兵若干。

象兵



所需裝備：象

機動力：7～10

攻擊力雖高，機動力卻低於步兵，在山地與森林的消耗機動力很高。此外也有懼怕持有「木獸」的步兵等缺點。

弩兵

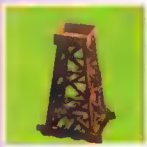


所需裝備：弩

機動力：8～11

可以弓箭射擊位於前方2格處的敵軍。此外配備「連弩」時，可以連續射擊弓箭。機動力與步兵相同。

井闌

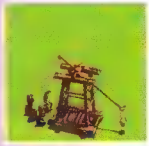


所需裝備：井闌

機動力：8～11

可登上移動式的高塔，再接近城牆射箭攻擊。攻城戰中攻擊城內守軍的效果頗高，野戰則與步兵相同。

霹靂車



所需裝備：霹靂車

機動力：8～11

以巨大的槓桿發射石塊的車。攻城戰中可發揮＜破門＞的威力，持有「火炮」更可提昇攻擊力。野戰則與步兵相同。

●各兵種基本消耗機動力

＊以色彩顯示的數字，表示有別於步兵。

兵種／地形	山地	河川	海洋	道路、橋樑	平地、草地	濕地	森林	淺灘	沙洲	關隘、城池 鹿砦
步兵	3	7	7	1	2	4	3	5	2	3
藤甲兵	3	6	7	1	2	3	3	4	2	3
騎兵	4	7	7	1	2	5	4	5	2	3
鐵騎	4	7	7	1	2	5	4	5	2	3
象兵	4	7	7	1	2	5	4	5	2	3
弩兵	3	7	7	1	2	4	3	5	2	3
井闌	3	7	7	1	2	4	3	5	2	3
霹靂車	3	7	7	1	2	4	3	5	2	3
(持有蒙衝)	–	3	–	–	–	–	–	3	–	–
(持有樓船)	–	–	3	–	–	–	–	–	–	–

※「豪雨」時，全部增加1點消耗。「下雪」時，全部增加2點消耗。

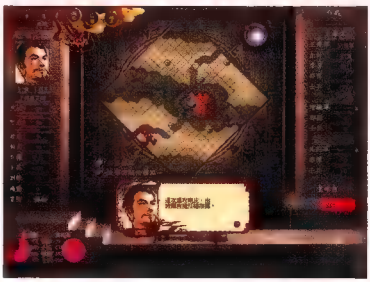
攻防作戰的演練

究竟是要正面迎戰以破敵，或迂迴繞至敵軍背後？在此將針對作戰會議決定的方針加以解說。

作戰會議的目的

如何開展部隊於遼闊的戰場上，或奪取守方據守的軍事據點？又或利用何種方法，才能遏阻攻方的攻勢？決定這些方針便是開戰前舉行的作戰會議之主要目的。

會議中參軍會提出作戰方案與計策，主帥則必須檢視內容以定奪。如果沒有參軍隨行，便無法使用〈策略〉，只能由主帥本人親自選擇作戰方案。此外如果玩家扮演的是君主、軍師或太守，即使並未出戰，只要親自指揮戰鬥，亦可取代主帥改變作戰方案與策略內容。



究竟應該同意參軍的提案，或選擇其他戰術呢？實不啻為考驗君主與主帥能力的場面。

至於守方的會議中則會增列〈圍套〉的埋設項目，不過取決與否專屬參軍特權，即便是主帥或君主也無法更改。

選擇何種作戰方案？

攻方的作戰方案中計有「正面突破」、「迂迴右翼」、「迂迴左翼」、「包圍」4種。玩家只需沿著畫面的箭頭指向移動，佔領途中的指定據點即可。除了進軍路線與據點因作戰方案而異以外，完成戰術的限制回合數，與完成時的攻守士氣變動值亦有所不同。

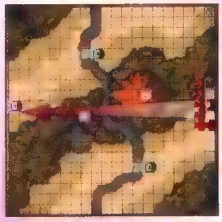
比較攻守的兵力後，如果攻方處於壓倒性優勢，可選擇「正面突破」，以達成「消滅敵方正規軍」的勝利條件為宜。如此可於較早的回合階段獲勝，並且應可獲得充裕的時間繼續進行攻城戰。

相反地、如果兵力差距不大，則應採取「迂迴」戰術截斷守軍部隊，以較低的損傷追求勝果。此外戰場上有關口時，守方大多會堅守於關隘，如此便難

攻方作戰方案解說

「士氣變動值」代表該部隊於限制回合數內達成目標時，士氣增減的變動數值，此時攻方士氣大增，守方則銳減。如果於限制回合數外達成作戰目標，則變動幅度較小。

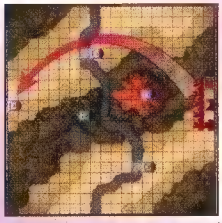
正面突破



限制回合數 15
士氣變動值 40

採取直線攻入內部的作戰方案。其移動距離最短，有機會於較早的回合階段達成目標，但士氣變動幅度較小。

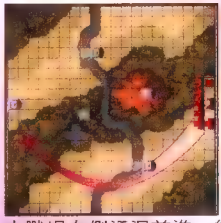
迂迴右翼



限制回合數 20
士氣變動值 60

由戰場右側迂迴前進，繞至中央深處的作戰方案。只要佔領進軍路線上的據點，並不須要硬性沿著箭頭方向推進。

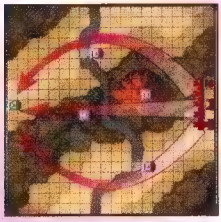
迂迴左翼



限制回合數 20
士氣變動值 60

由戰場左側迂迴前進，繞至中央深處的作戰方案。玩家可依地形判斷迂迴左側或右側，選擇易於快速移動的戰術。

包圍



限制回合數 25
士氣變動值 80

此一作戰必須佔領最深處以外的其他據點。所需佔領的據點數目多於其他戰術，若非以多數部隊攻擊，勢將耗費不少時間。

以突破。此時亦可選擇「迂迴」，避開關口前進為宜。

如果想要達成「使敵軍士氣降為0」的勝利條件，則似乎選擇「包圍」戰術為宜，不過缺點在於相當耗時。即便於野戰中獲勝，緊接而來的攻城戰剩餘回合數是否充裕，反倒令人關切。

以奇襲戰扭轉乾坤

守方的作戰方案中則有「迎擊」、「奇襲」、「守城」3種。「迎擊」是一般於野戰中迎戰攻方的作戰方案，「守城」則是放棄野戰，於攻城戰中擊退敵軍的方針。

剩下的「奇襲」則是於攻方採取行動前，先行襲擊的特殊作戰方案。成功時攻方的士氣會大為重挫，攻方部隊也會因此陷入極大混亂。不過奇襲的成功率偏低，失敗時守方的部隊會陷於混亂，必須在壓倒性的劣勢下作戰。如果認為雙方兵力差距甚遠，確定一般戰術必敗無疑，倒是可以採取這種一擊扭轉乾坤的戰術。

作戰奧祕之6

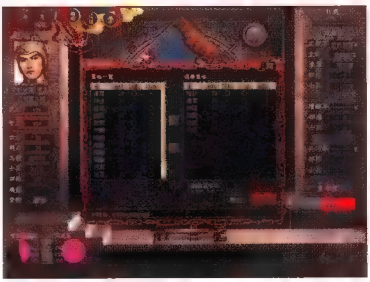
謹慎選擇策略

揮軍作戰並非竭力死戰到底，同時也需要運用智謀克敵。在此將針對＜策略＞與＜計謀＞進行解說。

策略與計謀的差異

戰場上能夠施展的謀術，包括〈策略〉與〈計謀〉，首先針對其差異為玩家解說。所謂〈計謀〉亦即各部隊使用的計策，全部共有16種，能夠使用的種類則受限於武將所持有的特技與當時的狀況。

施展這些計策時，武將擁有的「計謀點數」會扣除使用〈計謀〉時所需的點數。因此各部隊可持續施展〈計謀〉，直到「計謀點數」不足為止。當武將的〈智力〉與將軍席位越高，此一數值便增加越多。



由左方的策略一覽選擇想要執行的＜策略＞。若想增加用計的次數，只需再次點選策略並按下方向鍵即可。

至於〈策略〉則可於作戰前的會議中選擇想要施計的項目，進行野戰與攻城戰時，只能分別由參軍與主帥執行。不過當參軍並未隨行或指定時，便無法使用策略。若涵括守方才能設置的〈圈套〉，〈策略〉共有32種。出現在會議選單上的選項，則會受限於出征武將的特技與當時的狀況。

此外、〈策略〉與〈計謀〉同樣具有所謂「策略點數」的數值，只能在會議上由主帥與參軍「計謀點數」總和的範圍內，選擇想要執行的策略選項。

換言之、〈計謀〉就是武將個人的計策，〈策略〉則可說是全軍的計策。希望玩家能於戰場上區分使用，獲得豐碩的戰果。

選擇策略的重點

一旦〈策略〉的種類與用計次數於戰前會議確定，作戰之際便只能從中選擇執行。即便正好出現執行某一〈策略〉的絕佳戰況，也無法使用會議中並未選定的計策。因此扮演主帥或君主的武將



圈套的埋設應隨地形改變種類。例如河川流經戰場時，便可於敵軍可能渡河的地點埋設＜水計＞。

時，不可全般接受軍師的提議，應該仔細檢視其內容。

選擇〈策略〉的要點之一，在於決定用於野戰與攻城戰的策略比例。如果守方選擇「守城」，全部選擇攻城戰專用的〈策略〉當然無妨，不過有時候整體戰事會在進行野戰後完全結束。如此一來、攻城戰專用的〈策略〉將無端浪費。因此從任何角度來看，玩家都應該多選定野戰、攻城戰通用的〈策略〉，攻城戰專用的〈策略〉則應節制。

況且〈策略〉之中也有容易成功與不易成功者的區別。例如施計點數高達200的〈偽報〉等強大絕招，成功時雖然能夠促使戰事瞬間結束，然而成功率也因此偏低。是以參軍的〈智力〉較低時，應置重點於選擇容易成功的計策為宜。

此外無論玩家打算於戰場採用何種戰術，最好都能謹慎選擇〈策略〉。例如草地較多的地形容易星火燎原，〈計謀〉中的〈火計〉自然有效。然而萬一風向並非吹向敵軍時，我軍反而有受到波及的疑慮。如果戰前會議曾經選擇〈策略〉中的〈風向〉，此時便可操縱風向，採取讓敵軍陷入一片火海的戰術。

圈套應該設置於何處

守方選擇野戰迎擊時，如了一般〈策略〉以外，尚可選擇埋設於戰場的〈圈套〉。不過只有參軍能夠執行這項指令，主帥或君主完全無法更動。在此將以扮演參軍的武將為例為各位解說。

埋設〈圈套〉最重要的前提，就在於確認敵軍採用何種進軍路線。雖然這點很難洞察，不過接近攻方佈陣地區的據點應該會首當其衝。此外如果尚有援軍與盟軍來援，亦可於對方抵達戰場處的附近預設圈套。

然而即使〈圈套〉如預期般成功觸動，也並不代表足以給予敵軍部隊瓦解的打擊。最好能夠考慮一般〈策略〉採用比例的均衡性，不宜埋設過多陷阱。

計謀一覽

策略

參軍負責執行策略，其中無參軍則無法執行。「圈套」則為守方於作戰會議中所設置。

策略	內容	點數	頁數
火計	引發火災	15	111
水計	引發水災	20	111
落石	引發落石	20	112
陷阱	掉入塹坑	15	112
毒計	散播毒氣	15	112
連環	使水上部隊無法移動	20	113
神速	增加我全軍部隊的移動力	30	113
造謠	使一支敵軍部隊撤退	30	113
謾罵	降低敵軍的士氣	50	114
鼓舞	提昇我軍的士氣	30	114
仙術	治癒我全軍部隊的負傷兵	40	114
變天	改變戰場的天候	20	115
風向	改變戰場的風向	20	115
落雷	以閃電轟擊地面	50	115
幻術	使數支敵軍部隊陷入混亂	50	116
反間	使敵方援軍撤退	30	116

策略	內容	點數	頁數
急援	使我方援軍提早趕到	30	116
暗殺	使敵軍武將瀕臨死亡	30	117
增計	增加計謀點數	50	117
敕命	強制撤退敵軍	200	117
挖牆	挖掘牆角使其崩塌	20	118
水攻	使都市全城浸水	50	118
煽動	唆使城內居民引發暴亂	30	118
掠奪	對都市造成傷害	20	119
地道	穿過地道奇襲守軍部隊	10	119
聲擊	引開敵軍並趁機攻門	20	119
空城	施展空城計	100	119
偽報	讓攻方部隊全軍撤退	200	120
燒糧	燒毀攻方的糧秣	10	120
奇襲	對攻方部隊展開奇襲	10	120
徵兵	於城內臨時徵調一萬兵力	50	121
內亂	讓敵軍部隊自相殘殺	50	121

計謀

[illegible]部隊執行。如[illegible]是攻城戰，選擇「個別行動」後便可執行。其中有些計謀於執行後，[illegible]可採取其他行動。

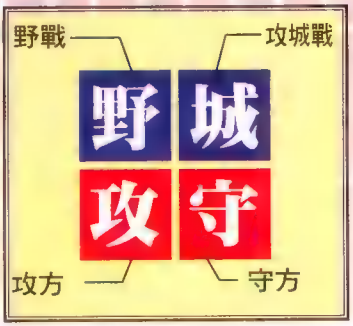
策略	內容	點數	頁數
火攻	朝敵軍部隊或地面放火	10	122
混亂	使敵軍部隊無法行動	10	122
內訌	讓敵軍部隊自相殘殺	20	123
困敵	使敵軍部隊無法移動	10	123
挑撥	引誘敵軍部隊前來攻擊	10	123
滅火	消滅四周的火勢	5	124
規避	一面搜索陷阱一面移動	10	124
伏兵	隱匿部隊使敵軍無法察覺	20	124

策略	內容	點數	頁數
叛變	誘使敵軍部隊陣前倒戈	0	125
埋伏	派遣奸細潛入使敵軍混亂	0	125
回復	恢復我軍部隊的異狀	10	125
強行	增加最大移動力急行軍	0	126
修復	提昇都市的防禦度	20	126
治療	治療負傷的兵力	30	126
占卜	引發各種異變	20	127
召喚	召喚聖獸	100	127

必修！三十二計解說

在此依照圈套、野戰專用、野戰攻城戰通用、攻城戰專用的順序，一舉公開32種〈策略〉。此外〈策略〉中也有所謂攻方專用、守方專用的部份，〈策略〉名稱上方以白色顯示簡稱時，表示可於作戰中使用。關於簡稱部份，請參考左圖。至於計策名稱下方的「策略點數」，則是作戰會議中選擇〈策略〉時必須參考的部份。

如果「特技」這行顯示著特技名稱，就表示正規軍的某位武將必須擁有該特技，才構成選擇該計策的條件。但有些計策需要2種特技才會顯示，除非某位武將同時擁有兩種，否則無法選擇。



火計

野 城 / 攻 守

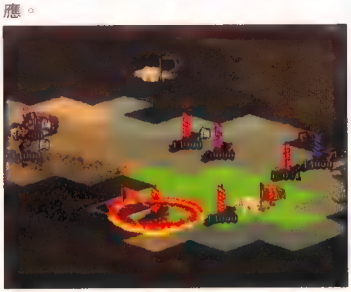
策略點數 15

●特技：無

敵軍部隊觸動圈套後，瞬間引發火災給予傷害。可設置的地點包括草地、森林、山地、橋樑等地形，引發後圈套隨即消失。

引發火計的同時，以埋設地點為中心的相鄰4格也會發生火災。不過如果正逢雨天等惡劣天候，或相鄰的地形為河川時，有時候效果不如預期。火勢雖然會在數回合後消滅，不過也有可能因為天候與風向，擴大延燒而形成大規模的火勢。

同時有2個以上這種圈套相鄰埋設時，啟動一個就會引發連鎖反應。



水計

野 城 / 攻 守

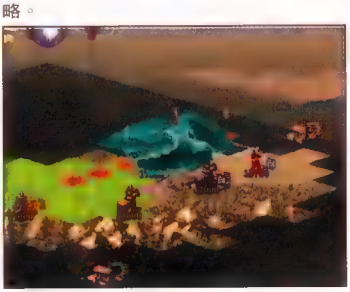
策略點數 20

●特技：無

敵軍部隊觸動圈套後，瞬間引發洪水給予傷害。可設置的地點包括河川、淺灘、橋樑等地形，引發後圈套隨即消失。

引發水計的同時，以埋設地點為中心的周圍8格也會受到波及。此時平地等陸地地形也包含在內，不過不會影響山地或據點等部份地形。此外所有圈套都擁有一共通點，就是效果範圍內若有其他圈套存在，一經啟動就會同時消失。至於引發連鎖反應的〈火計〉與〈毒計〉則是例外。

調遣部隊擋住河岸，引誘攻方進入埋設圈套的地點，也是一種策略。



野攻 城守 落石

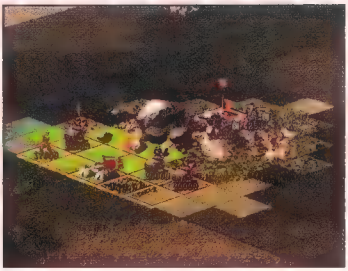
策略點數 20

●特技：無

敵軍部隊觸動圈套後，瞬間引發落石給予傷害，可設置的地點只有山地。

引發落石的同時，以埋設地點為中心的周圍8格也會受到波及，同時關口、城池、鹿砦上進入範圍內的所有部隊也會受到傷害，不過並不影響據點。如果戰場上有山岳，只要設置一個落石圈套即可。因為如果戰場上不僅存在著山脈，而是整片遼闊的山岳，敵軍部隊有可能放棄攀爬繞道而行。

山頂存在著據點時，只要於周遭埋設落石圈套，相信敵軍應該很容易中計。



野攻 城守 陷阱

策略點數 15

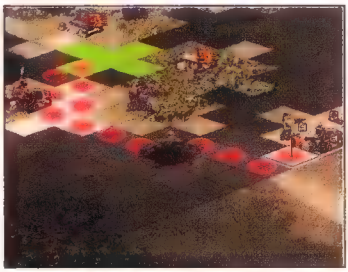
●特技：無

預先挖好塹坑，坑陷進入該埋設地點的敵軍並給予傷害。可設置的地點只有草地、平地與道路等地形。

引發陷阱的同時，以埋設地點為中心的相鄰4格也會受到波及，如果此一範圍內存在著其他部隊，也會同時受到傷害。不過相鄰的方格若為河川、海洋、淺灘、橋樑或據點，則不會受到這種效果的波及。

陷阱是唯一能夠設置在道路上的圈套，戰場上有道路時務必埋設。

由於道路較易於移動，因此埋設陷阱於此時，敵軍部隊自投羅網的機率應該很高。



野攻 城守 毒計

策略點數 15

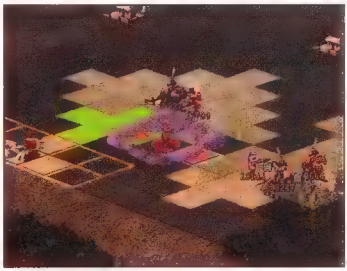
●特技：無

敵軍部隊觸及圈套後，會引發毒氣給予傷害，同時使其混亂。此圈套只能埋設於濕地、淺灘。

引發毒計的同時，相鄰的4格也會受到影響。不過方格所屬地形若為山地或據點則沒有效果。

當道路種類為「河川」，敵軍由此河道攻進我方都市時，戰場上大多會出現河川、濕地與淺灘的地形。因此毒計在這樣的戰場上應該較為有效。

這種圈套給人的印象就是把毒撒在清澈的河水中。因此可埋設於濕地與淺灘。



野城攻守 連環 策略點數 20

●特技：神算

以鐵索鎖住位於水面上的所有敵艦，使其無法移動。

位於河川、淺灘、海面的所有敵軍均為連環的施計對象，〈智力〉越低的武將越容易中計。不過對於擁有特技〈水軍〉的部隊，成功機率較低。因此前提就在於敵軍武將並無特技〈水軍〉，不善於水上作戰這點。由於中計的敵軍處於無法動彈的狀態，因此最宜配合地面部隊聯手攻擊。

海上作戰最宜執行此一＜策略＞，使其攻擊沒有特技＜水軍＞的武將。



野城攻守 神速 策略點數 30

●特技：強行、鬼謀

可提昇所有我軍部隊的機動力，增加其移動範圍。

只有同時擁有特技〈強行〉與〈鬼謀〉的武將在陣中，才能選擇此一策略。效果雖與〈計謀〉中的〈強行〉相當，但優點在於不會有士兵脫隊。不過剛開始擁有此一特技的武將只有周瑜、諸葛亮、左慈3人而已。除非扮演他們或扮演與其同一勢力的武將，否則甚少有機會能夠執行。

於多山的戰場移動時相當輕易。可預先施計幾次，使部隊能夠數度強行。



野城攻守 造謠 策略點數 30

●特技：造謠

針對一支敵軍部隊散佈不實情報使其撤退。

〈智力〉越低的武將越容易成為施計的對象。若敵方參軍與對象武將的〈智力〉越低，且我方參軍的〈智力〉越高，則越容易成功。

當敵軍陣中有〈武力〉高〈智力〉低的武將時，施展此計便可削弱敵軍戰力，非常具有效果。如果能夠於野戰中對守軍部隊施計成功，便有機會保留充裕的兵力進行攻城戰，可說是適合對守軍施計的〈策略〉。

即便敵眾我寡，亦可施展此計逆轉乾坤。玩家可於戰前會議中預設較多的施計次數。



野城攻守 謾罵 策略點數 50

●特技：謾罵

罵不絕口使敵軍士兵失去鬥志，降低敵軍的〈士氣〉。我方參軍的〈智力〉越高，敵方參軍（沒有參軍則為主帥）的〈智力〉越低則越容易成功。

施計所需點數雖高，但畢竟攸關「瓦解敵軍士氣」的勝利條件，策略選項中若有此計，應該加以選擇。尤其當攻方已經達成作戰方案，敵軍士氣即將喪失殆盡之際，此時最宜使用此計。

於敵軍士氣高昂時使用此計，畢竟是無甚意義的。玩家應該仔細考慮使用的時機。



野城攻守 鼓舞 策略點數 30

●特技：鼓舞

激勵我軍士兵，提昇我軍的士氣。

我方參軍的〈智力〉越高、部隊數越少，則越容易成功。由於擁有特技〈鼓舞〉的武將比例上佔有不少，因此選擇〈策略〉時大多會出現在選項中。

由於以山地、海面為主的野戰場上，攻方初期士氣較低，故可執行此計輔助全軍。當然〈士氣〉瀕臨瓦解之際，更應施展〈鼓舞〉以提昇士氣。

當作戰方針尚未達成前，或士氣相當低迷時，即可施展此計提振士氣。



野城攻守 仙術 策略點數 40

●特技：醫術、鬼謀

可治癒所有我軍部隊的傷兵，恢復部隊的兵力，且施計成功率百分之百。

此計用於治癒傷兵增加部隊兵力，對於並未負傷的部隊沒有效果。此外只有當陣中存在著同時擁有特技〈醫術〉與〈鬼謀〉的武將，仙術才會出現於選項。例如擁有〈醫術〉的華佗與虞翻、擁有〈鬼謀〉的諸葛亮與周瑜等。可惜遊戲剛開始並沒有武將同時擁有這兩種特技，因此除非取得物品修得另外一種，或拜訪武將習得，否則根本沒有嘗試的機會。

戰況漸入佳境，兵力卻耗損極鉅時，可施展此一計策。



野城攻守 變天

策略點數 20

●特技：天文

可隨心所欲使其由晴轉雪、由豪雨轉多雲般地改變天氣。我方參軍的〈智力〉越高，越容易成功。

施計後可選擇的天氣共有晴、陰、雨、豪雨、雪等5種。例如雨天使得部隊寸步難行，此時便可施展此計轉為晴天；又如果火勢阻擋我軍去路，亦可來一場傾盆大雨以便撲滅大火。至於擁有〈天文〉特技的武將並不是很多，諸葛亮就是其中之一。

其效果雖然無法獨力改變戰局，但若能善用，倒是相當可貴的計策。



野城攻守 風向

策略點數 20

●特技：天文

可讓戰場上的風向吹往自己想要的方位。方位有東、西、南、北、東北、西北、東南、西南等8方向，當然亦可呈現無風狀態。我方參軍的〈智力〉越高，越容易成功。

施展〈計謀〉中的〈火攻〉朝地面放火時，便可使用這個〈策略〉，使火勢蔓延至自己想要延燒的地方。當然除了引發大火，再將風向改變成吹往敵軍的方法外，亦可趁敵軍施展火攻時，將風向改吹敵軍使其玩火自焚。

火勢於草地與森林最容易燃燒。因此〈風向〉在此類地形較多的戰場上是絕對必要的。



野城攻守 落雷

策略點數 50

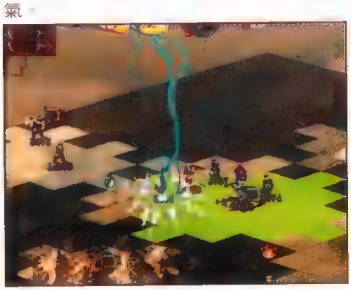
●特技：天文、鬼謀

引發雷擊給予敵軍部隊重創。

此計唯有豪雨之際才能施展，被落雷擊中的部隊兵力約莫剩下十分之一，同時導致武將健康情形不佳。不過缺點在於有時候也會擊中我軍部隊。因此參軍的〈智力〉越高，越容易成功。

剛開始擁有〈天文〉與〈鬼謀〉的武將，只有諸葛亮與左慈。只要扮演與其相同陣營的武將，應有機會施展此一〈計謀〉。

當施計所需的豪雨天候並未出現時，亦可使用＜變天＞改變天氣。



野城攻守 幻術

策略點數 50

●特技：占卜、鬼謀

以妖術釋放出巨魔的幻影於戰場上，使敵軍部隊陷入一片混亂。

中計的部隊會陷入混亂，兵力也會減少若干。此計以敵方全軍為對象，當我方參軍的〈智力〉越高，敵軍武將的〈智力〉越低，越容易成功。

遊戲剛開始時並無任何武將同時擁有特技〈占卜〉與〈鬼謀〉，其中于吉、虞翻、管輅擁有〈占卜〉，諸葛亮、周瑜、陸遜則擁有〈鬼謀〉。想必玩家大概少有機會能夠施展此一計謀吧。

基本上可於敵我雙方的部隊接近時使用這個計謀，等待敵軍陷入混亂後再加以攻擊。



野城攻守 反間

策略點數 30

●特技：神算

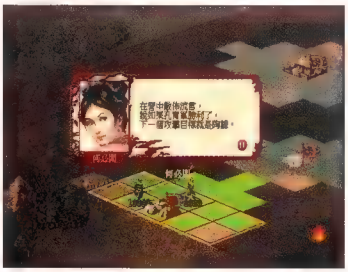
使敵軍與其同盟勢力的軍隊關係違和，並使援軍或盟友全軍撤退。

我方參軍的〈智力〉越高，敵方參軍（沒有參軍則為主帥）的〈智力〉越低，則越容易成功。

此外如果敵軍與同時出兵的同盟勢力之間〈友好度〉越低，也較容易成功。

凡是以軍師知名的武將，大致上應該都擁有特技〈神算〉。如果作戰會議上出現敵軍有增援的訊息，務必選擇此一計謀。

敵軍並無參軍同在陣中，且主帥由智力較低的武將擔任時，此計較容易成功。



野城攻守 急援

策略點數 30

●特技：無

下達緊急傳令予援軍，使其提前抵達。

成功時援軍必定會在下個回合到達。我方參軍的〈智力〉越高，或距離原先預定抵達的回合數越短，越容易成功。

這是先前已經請求援軍共同作戰時，必須選擇的〈策略〉。按理只需等待數回合，援軍自然會抵達戰場，但若我軍與盟友之間的友好度較低，或援軍所經道路較難行軍，對方就會稍稍來遲。因此當兵力少於敵軍或為了爭取時間時，即可執行此一策略。

盡可能於前幾回合甚或開戰後，立即實施此一策略。



暗殺

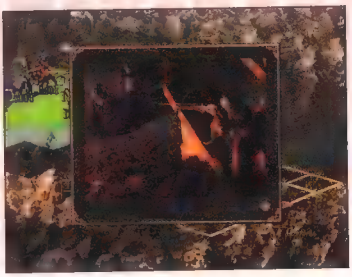
野城攻守

策略點數 30

●特技：無

派刺客前往敵軍部隊中襲殺武將。成功時武將的〈健康〉會惡化，結果〈武力〉也隨著降低。電腦決定對象時，以君主、主帥、參軍、一般武將的順序決定並自動選擇，野戰時也是以這個順序執行，不過螢幕外無法視及的部隊較難成為刺殺對象。當我方參軍的〈智力〉越高，刺殺對象的〈智力〉與〈武力〉值較高的一方越低時，越容易成功。

兵力雖大然而能力平凡的主帥鎮守於據點時，最宜執行此計。



增計

野城攻守

策略點數 50

●特技：無

增加我軍所有部隊的策略點數。施計後必定成功，不過增加的點數多寡端視情況而定。當我方參軍的〈智力〉越高，且統率各部隊的武將〈智力〉越高，則增加的策略點數比率越高。

由於點數增加後會超出原先的上限值，執行時若有尚未使用〈計謀〉的部隊，點數同樣也會增加，因此可於第一回合執行，或留待援軍抵達再行施計亦可。尤其頻頻使用〈規避〉等計謀時，最好能夠施展此計。

既然要使用這個計策，作戰時若不多方施計，豈不可惜。



救令

野城攻守

策略點數 200

●特技：無

請求東漢皇帝下旨勒令停戰，讓攻方部隊撤退。擁立獻帝且獻帝並未將帝位禪讓予其他君主，執行此計的君主也並未稱帝等，均為施展此計的條件。因此三國鼎立後的劇本，一開始便無法施行此計。

當我軍勢力的〈朝廷貢獻度〉與我方參軍的〈智力〉越高，敵方的〈朝廷貢獻度〉越低時，越容易成功。不過此計對於僭稱皇帝的君主是絕對不會成功的。

這個計策很難得有機會可以施展，應可說是守方的王牌＜計策＞。



野戰攻城 挖牆

策略點數 20

●特技：挖牆

挖掘地道接近城池，再燒毀城牆支柱予以破壞。

成功時可降低〈都市防禦〉度。我方參軍與守方參軍（沒有時以主帥為準）的〈智力〉差距越大，越容易成功。

為求達成「都市防禦降為0」的勝利條件時，可於執行〈總破門〉之際同時執行。由於擁有特技〈挖牆〉的武將不在少數，故可稱為攻城之際的主要〈策略〉。

如果策略點數尚有餘裕，可增加施計次數，以便能夠連續施計。



野戰攻城 水攻

策略點數 50

●特技：水攻

於城池四周構築堤防，引河水或海水倒灌城池。

既然必須用水，就只能施展於攻擊港灣都市之際。成功時可降低守軍的〈士氣〉與〈都市防禦〉度。我方參軍的〈智力〉越高越容易成功，此外逢雨天與豪雨之際，成功機率也會上昇。遊戲中港灣都市計有盧江、江陵、柴桑、吳、南海、會稽、建業7座都市，攻打這些都市時，請務必選擇此一計策。

城牆遭水浸透則易於崩塌，＜都市防禦＞度遂因此下降。



野戰攻城 煽動

策略點數 30

●特技：煽動

唆使城內的住民群起暴動，襲擊守軍的士兵。

成功時住民會群起暴動，守軍兵力則減少，〈士氣〉也隨之下滑。我方參軍與守方參軍（沒有時則為主帥）的〈智力〉差距越大，越容易成功，此外參軍的〈智力〉也會影響群眾暴動。由於〈治安〉越低時，此計越容易成功，因此攻打治安不佳的都市時，務必選擇此計。

使用此一＜計策＞攻城時，可以「兵力降為0」或「士氣為0」做為勝利條件。



野城攻守 掠奪

策略點數 20

●特技：無

襲擊城池周遭的村落，奪取錢財糧食。除可增加奪取者的軍事資金與軍糧外，尚可降低守方都市的〈開發〉〈商業〉〈政治〉值。我方參軍的〈智力〉、我軍兵力、淪為戰場的都市人口多寡都會影響其成效。儘管此計毫無失敗之虞，不過也有無甚效果的時候。

既然此計對於獲取勝果貢獻不多，自然沒有執行的必要。不過我方軍糧遭敵方襲燒時，倒是可以執行此計。

此計雖可獲取錢財軍糧，佔領都市後卻必須恢復降低的各項開發值，似乎有點不划算。



野城攻守 地道

策略點數 10

●特技：無

挖掘地道前進至城內，再奇襲守軍部隊。

成功時守軍兵力會減少。我方參軍與守方參軍〔沒有時則為主帥〕的〈智力〉差距越大，且〈防禦〉度越低，則越容易成功。

守軍兵力較少時，應可配合〈總攻擊〉等指令實施。由於此計以「兵力為0」為取勝的條件，如果一味採行〈總破門〉等降低〈都市防禦〉的指令，便失去其意義了。

挖掘地道的部份雖與〈挖牆〉相同，不過此計以減少敵軍兵力為目的。



野城攻守 聲擊

策略點數 20

●特技：無

散佈攻擊的謠傳引開敵軍的注意力，再由別處攻擊城門。

效果與〈總破門〉相同，成功時可降低〈都市防禦〉度。不過此時不會遭到守軍反擊，我軍兵力也不會減少。我方參軍與守方參軍〔沒有時則為主帥〕的〈智力〉差距越大，剩餘的回合數越多，則越容易成功。

由於沒有選擇的限制，加以策略點數較低，因此選擇〈策略〉時若尚有餘裕，可增加其施計次數。

施展此計後會採取〈總破門〉的行動，加快攻陷城池的腳步。



野城攻守 空城

策略點數 100

●特技：神算、鬼謀

大開城門使攻方掉以輕心，進入城內後再以伏兵奇襲。

成功時除了攻方兵力減少、〈士氣〉降低以外，尚有減少剩餘回合數的效果。我方參軍與攻方參軍（沒有時為主帥）的〈智力〉差距越大，守方正規軍的兵力越少，則越容易成功。不過失敗時我軍兵力也會減少，〈士氣〉隨之下降。

相較於諸葛亮對司馬懿施展的謀略，此計予人的印象較接近趙雲的計謀。



野城攻守 偽報

策略點數 200

●特技：造謠、鬼謀

散佈不實的情報，讓攻方誤以為出兵地點的都市遭到其他勢力攻打而退兵。

成功時攻方會均全軍撤退，戰鬥因此結束。我方參軍與攻方參軍（沒有則為主帥）的〈智力〉差距越大，越容易成功。

遊戲剛開始時，同時擁有〈造謠〉與〈鬼謀〉的武將，計有諸葛亮、周瑜、龐統等人，持有者大多與〈空城〉重複。因此若能與戰取勝，則施以〈空城〉，若不成則施以〈偽報〉即可。

策略點數雖高，不過亦可將全軍的命運託付於此計。



野城攻守 燒糧

策略點數 10

●特技：無

派遣細作潛伏城外，對攻方囤積物資的地方放火，燒盡其糧秣。

成功時可減少攻方的軍糧，降低其〈士氣〉。我方參軍的〈智力〉越高，攻方參軍（沒有則為主帥）的〈智力〉越低，攻方的部隊數越少，則越容易成功。不過此計無法施展於豪雨之際，下雨及下雪的天候則難以成功。相較於減少兵力，主要還是以降低士氣為目的。

當我軍採取＜守城＞作戰時，可多方施展此計，以便完全瓦解敵軍的＜士氣＞。



奇襲

野攻　城守

策略點數 10

●特技：無

趁攻方不備之際，予以奇襲。效果類似指令中的〈總攻擊〉，但成功時不會受到反擊。不過如果失敗，我軍兵力也會受損。我方參軍的〈智力〉越高，攻方參軍（沒有時為主帥）的〈智力〉越低，越容易成功。

此計可於攻方兵力顯著減少、似無取勝之機時執行。如果敵方有參軍在陣中，且主帥的〈智力〉較低，可於野戰時先行擄倒參軍。

面對敵軍入侵而採取「迎擊」「奇襲」時，為了預防演變為攻城戰，可事先選取此計。



徵兵

野攻　城守

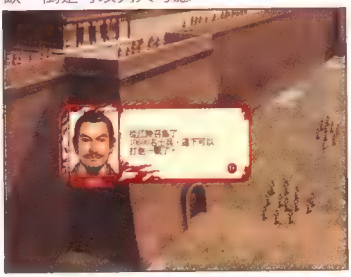
策略點數 50

●特技：無

緊急徵召城內的住民入伍，參與作戰。

淪為戰場的都市，其〈民心掌握度〉較高時，有時可徵得1萬以上的兵力；但若徵調後超出各部隊兵力上限，或都市人口少於5萬，則徵得兵力在1萬以下。此外每徵召一名士兵，需消耗3單位軍糧，軍糧不足時也無法徵召至最大值。執行後與平時〈徵兵〉的結果相同，都市〈治安〉也會下降。

＜徵兵＞後使攻守兵力優劣勢逆轉時當然可行，若軍糧並不短缺，倒是可以列入考慮。



內亂

野攻　城守

策略點數 50

●特技：無

對敵方散佈不實情報以動搖其士兵，引發自相殘殺的混亂。

成功時敵軍所有部隊的兵力都會減少。我方參軍與敵方參軍（沒有則為主帥）的〈智力〉差距越大，越容易成功。此計攻守之際均可施展，當守軍有許多並未參加野戰的部隊於攻城戰之際出戰時，攻方便可採行此計。

此計一旦成功，各部隊便會逐一瀕臨潰散的命運。



活用！十六計解說

緊接於〈策略〉之後，在此將解說所有16種〈計謀〉能否執行於野戰、攻城戰、攻方、守方，其條件均與〈策略〉相同，提示於計謀名稱的上方〈請參考111頁〉。不過大部分計謀均使用於野戰，可執行的計謀也幾乎不分攻守雙方。至於所謂「計謀點數」則是施展〈計謀〉時，由武將的計謀總點數扣除的數值。〈特技〉擁有與否也是施計條件之一，選項只顯示施計武將具備的部份。另外需要特定〈特技〉的〈計謀〉，只有左方列表中顯示的5種。

●需要特技的計謀

計謀	所需特技
收拾	＜收拾＞
強行	＜強行＞
修復	＜修復＞
治療	＜醫術＞
占卜	＜占卜＞

野攻 火攻 計謀點數 10

●特技：無

對相鄰的敵軍部隊與地形放火。

當部隊著火時，其兵力將會減少。若執行武將的〈智力〉越高，則越容易成功。至於對敵軍部隊施計時，敵軍部隊將領的〈智力〉越低，越容易成功。地形則以草地、森林、平地、沙洲等較容易施計成功，海面、河川、淺灘則無法執行。此外雨雪等天候較不易成功，豪雨則根本無法施計。



藤甲兵極容易著火，若有機會與其作戰，請務必施以火攻。

野攻 城守 混亂 計謀點數 10

●特技：無

派遣細作潛入視野範圍內的敵軍部隊內，混亂其士兵。

陷入混亂的部隊完全無法〈移動〉或施展〈計謀〉，攻城戰中則無法參與〈總攻擊〉等全體行動。此外遇敵將要求〈單挑〉時，有時候無法拒絕。當施計武將〈智力〉越高，對方〈智力〉越低，則此計越容易成功。陷入混亂的部隊經過數回合後可自行恢復，或經友軍部隊施以〈回復〉，便得以恢復正常狀態。



除了可對混亂中的部隊加以攻擊，亦可施以〈火攻〉給予痛擊。

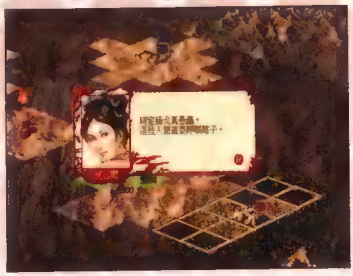
野城攻守 內訌

計謀點數 20

●特技：無

讓視野範圍內與我軍部隊相鄰的敵軍自相殘殺。

施計成功時，中計的敵軍部隊會朝相鄰的己方部隊展開攻擊，結果導致雙方兵力減少。執行武將的〈智力〉越高，施計對象的〈智力〉越低，則越容易成功。施計時可於相鄰的敵軍部隊中，選擇〈智力〉較低的敵將施計即可。如果該武將〈武力〉極高，則效果更佳。



當據點四周遭到敵軍部隊圍堵得水泄不通之際，正是施展此計的好機會。

野城攻守 困敵

計謀點數 10

●特技：無

使視野範圍內的敵軍部隊機動力降為0，無法移往他處。

中計的敵軍部隊會呈現停止不動的狀態，完全無法移動。當執行武將的〈智力〉越高，施計對象的〈智力〉越低，則越容易成功。陷入無法動彈狀態中的部隊，須經過數回合才能自行掙脫，不過經友軍施以〈回復〉後，亦可恢復正常狀態。

當部隊即將全軍覆沒時，最宜對追擊而來的敵軍部隊施展此計。



＜困敵＞效果類似＜混亂＞，此時可針對無法動彈的敵軍部隊集中攻擊。

野城攻守 挑撥

計謀點數 10

●特技：無

怒罵攻訐視野範圍內的敵軍武將，使其尾隨施計的部隊緊追不捨。

中計的武將只會追擊施計的部隊，而不採取其他行動。陷入此狀態後，經過數回合便可自行恢復，另外經友軍施以〈回復〉，亦可恢復正常。

執行武將的〈智力〉越高，施計對象的〈智力〉越低，則越容易成功。玩家可先訂定一套計畫，對鎮守據點的守軍部隊施展此計，再由其他部隊進佔據點。



只要施計成功，就得趕緊逃跑。否則被對方追擊，又將是一場混戰。

野城攻守 滅火

計謀點數 5

●特技：無

消滅我軍部隊所處方格以及相鄰方格的火勢。

執行武將的〈智力〉越高，越容易成功，如果是雨靈等天候，則成功機率更高。其效果所及範圍包括以部隊本身為中心的5個方格，不過成功時，部隊本身所處方格的火勢不一定會撲滅。

如果部隊本身所處方格的火勢未能撲滅，則繼續留在該地點的部隊就會受到傷害而減少兵力，因此應盡可能逃離火場。



逃出火窟固然理所當然，不過為了避免野火燎原，還是施展此計為宜。

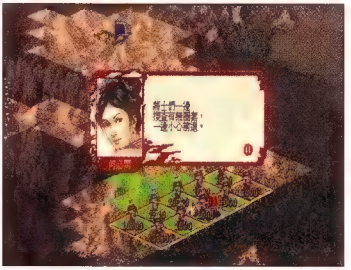
野城攻守 規避

計謀點數 10

●特技：無

一面搜索隱藏的〈圈套〉一面移動。

成功時可安全地進入埋設〈圈套〉的地點，不會引發機關。執行武將的〈智力〉越高，且擁有特技〈偵察〉時，越容易規避成功。執行〈規避〉時，可自行決定是否以搜索的狀態移動，不過執行後便無法再行移動。對於埋設許多〈圈套〉的戰場而言，此計使用的機會應該相當頻繁，不過部隊的計謀點數也每每因此不足，故可事先施展〈策略〉的〈增計〉，以便增加計謀點數。



讓＜智力＞較高的武將執行此計，再由其他部隊尾隨其後也是一種玩法。

野城攻守 伏兵

計謀點數 20

●特技：無

潛伏於森林或山岳中，使敵軍無法察覺。在伏兵狀態下，若有敵軍部隊前來與其接觸，則自動發起攻擊。

此計必須在森林與山岳中執行，且並未與敵軍部隊相鄰。舉凡步兵類部隊（步兵、霹靂車、井闌、藤甲兵）均可執行，武將的〈智力〉越高則越容易成功。儘管伏兵狀態亦可移動，不過陷入混亂或途經森林、山岳以外的地形時，伏兵狀態便會自動解除。



守軍部隊可於據點四周設下伏兵，等候攻方部隊自投羅網。

野城攻守 叛變

計謀點數 0

●特技：無

可與內政外交時期中、經由〈計謀〉指令群的〈拉攏〉同意背叛的敵將接觸，使其臨陣倒戈。

條件是對方出戰時，必須是正規軍而非援軍，而且位於野戰場上的內應敵將必須在執行武將的視野範圍內。只要事先曾經施以〈拉攏〉，此計必定成功。此外當我軍部隊成為此計的對象時，可於當場選擇是否叛變。基本上內應敵將不會主動倒戈，並且會持續地與我軍為敵，直到我方施展此計為止。



臨陣倒戈的武將率領部隊投靠我方，此後便以我軍部隊的一員參與行動。

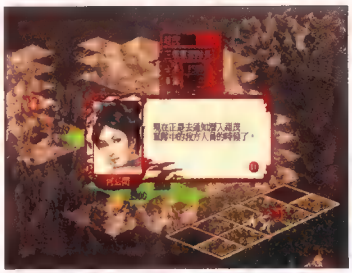
野城攻守 埋伏

計謀點數 0

●特技：無

讓內政狀態下、經由〈計謀〉指令群的〈埋伏〉潛入我軍細作的敵軍部隊陷入混亂。

成功時敵軍部隊會陷入混亂，有時候部份兵力還會臨陣倒戈，使施計部隊的兵力增加。施計對象必須在視野範圍內，為野戰中施展此計的條件，敵軍武將的〈智力〉越低時，此計越容易成功。不過曾經施以〈埋伏〉的對象是無法重複執行〈埋伏〉的，這點還請留意。



面對陷入混亂的部隊，其應對之道與計謀〈混亂〉相同。只要集中攻擊予以殲滅即可。

野城攻守 回復

計謀點數 10

●特技：回復

使遭到敵軍施計而陷入混亂、困敵、挑撥狀態的我軍部隊恢復正常。

執行武將的〈智力〉越高，此計越容易成功。不過野戰時，施計對象必須位於視野範圍內才能執行。此外意圖施展此計恢復位於遠處的部隊時，有時候對方會在接近之前自行恢復。為了避免徒然往返，執行武將應位於主力部隊附近，以便對方失去神智時，立即予以恢復。



參軍＜武力＞低但擁有特技＜回復＞時，可令其專門擔任施展此計的部隊。

野戰攻城 強行

計謀點數 10

●特技：強行

一時增加部隊的機動力，使其能夠移動至更遠的地點。

成功時移動範圍會擴大，不過有時候移動後會有少數兵力脫隊。附帶一提的是，此計與〈規避〉相同，一經執行後便無法再行移動。

由於部隊通過山岳等地帶時，移動範圍會縮小。因此為了能夠迅速通行，此時便可執行此計。



其珍貴之處就在於施計不會失敗，不過兵力會減少，因此執行次數不宜過多。

野戰攻城 修復

計謀點數 20

●特技：修復

修復遭到攻方破壞的城門、城牆，提昇〈都市防禦〉度。

成功時可恢復〈都市防禦〉度。執行部隊的兵力越多，其效果越佳。不過前提在於敵軍必須經由〈破門〉等行動降低〈都市防禦〉度，此外修復值也無法超越攻城戰開始時的〈都市防禦〉初始值。如果〈都市防禦〉度原本就低，施行此計也不過「杯水車薪」，因此平時應執行〈修補〉以提昇〈都市防禦〉。



與其他＜計謀＞相同的，必須選擇＜個別行動＞後，再選擇執行的武將。

野戰攻城 治療

計謀點數 30

●特技：醫術

瞬間治癒我軍部隊的傷兵，使其立即歸隊。

按理傷兵係隨著回合的經過而恢復，並少量地逐漸歸建部隊，不過施展此計後，所有的傷兵會瞬間復原，部隊兵力則會增加這部份傷兵的人數。此計執行對象只有一支部隊，野戰時可於執行部隊視野範圍內的我方部隊中選擇。

附帶一提的，遊戲一開始擁有特技〈醫術〉的武將，只有于吉、華佗、虞翻3人。



傷兵雖然歸隊，不過並不意味兵力較出征前增加。

野城攻守 占卜

計謀點數 20

●特技：占卜

進行占卜，引發的事件端視占卜結果而定。

占卜的事件約達十數種，其中有利亦有弊，可謂好惡俱陳。除可恢復健康、提昇能力、引發雷擊以外，不利的結果方面也會出現武將強制撤退、遭遇火攻等禍事。

特技〈占卜〉為施展此計的必備條件，不過遊戲剛開始時，擁有此一特技的只有于吉、虞翻、管輅3人。



此計的重中趣味就在於無法預期結果如何，因此兵力尚有餘裕時不妨一試。

野城攻守 召喚

計謀點數 100

●特技：無

使用物品召喚聖獸現身後，各聖獸會引發特定的事件。

此計唯有持有聖獸物品的武將方可執行，不過缺點在於必須消耗100點計謀點數。附帶一提的，經過召喚的聖獸於引發事件之後，隨即消逝無蹤，不會留在武將身邊。

如果玩家是為了收集物品〔?〕而取得聖獸，如此捨棄固然可惜，不過聖獸的效果還是有其一見的價值的。



請參考下方表格牢記各聖獸的特性，避免於執行時混淆不清。

聖獸得效果

大鵬



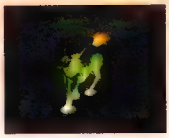
進行輔助攻擊的聖獸。使所有敵軍部隊陷入混亂、困敵狀態。此外執行後呈無風狀態。

鳳凰



同時進行攻擊與恢復。除對敵軍施以火攻以外，同時治癒我軍傷兵與健康不佳的武將。

麒麟



恢復類的聖獸。若我軍部隊陷入混亂等異常狀態，可使其恢復並且兵力增至最大上限。

黃龍



引發雷擊，給予施計部隊視野範圍內的敵軍部隊傷害。執行後，天候■間變為豪雨。

野戰的必勝戰術

一味攻擊敵軍部隊並加以殲滅，其實並非野戰的戰法。在此將解說野戰的基礎知識，與各式各樣的戰術。

選擇有利地形作戰

野戰場係由下頁表格中顯示的地形與據點所構成。

表格中〈機動力〉一如104頁所記載，表示與部隊移動範圍相關的數值，此數值越少的地形可說越容易移動。

此外地形的差異也會帶給戰鬥若干影響。例如〈武力〉等數值完全相同時，擁有特技〈水軍〉的部隊於河川及平地作戰之際，必然較位於平地的部隊處於優勢。這便是所謂的〈地形效果〉，以S、A—E的6等級顯示於表格中。因此由河岸的平地攻擊位於水面的敵軍部隊時，這種戰法便可做為一種有效的戰術使用。

成為攻方攻佔目標的據點，如表所示分為5種類型。各據點均有其特定的〈耐久度〉，除非此一數值降為0，否則即使攻方反覆〈佔領〉，也無法奪佔據點。



地形雖可一覽無遺，但無法得知敵軍於何處出沒。因此輕率地出擊，反而有任敵人宰割之虞。

留心看不見的敵人

步入戰場後首先引人注目的一點，就是無法掌握敵軍部隊的行蹤。野戰時各部隊均有其視野範圍的設定，陰晴之際可視區域為周遭2格，雨雪、豪雨之際則只能看見位於相鄰方格位置的敵軍部隊。不過擁有特技〈偵察〉的武將所率領的部隊，即使天氣惡劣也不會視野變小。此外佔有據點時，其四周均可觀察得到。

當我軍於移動路線上與無法得悉行蹤的敵軍部隊撞個滿懷時，會突然遭到對方的襲擊，這就是在這種關連性條件之下衍生而成的遊戲規則。因此在敵軍部

●地形、據點一覽

地形

＊此處的「消耗機動力」以步兵為準，表示進入該地形所需消耗的機動力。此外、「效果」代表部隊位於該地形時的防禦力，以A級為最高，E級最低。



高山 消耗機動力－ 效果－

任何部隊均無法進入。高聳的山岳頂部大多呈現此種地形。



山地 消耗機動力3 效果A

地形效果高，騎兵類(騎兵、鐵騎、象兵)等消耗機動力較鉅，移動相當困難。



河川 消耗機動力7 效果E

擁有特技「水軍」時，其地形效果為A級，若擁有裝備蒙衝，則消耗機動力減為3。



海面 消耗機動力7 效果E

擁有特技「水軍」時，其地形效果為A級，若擁有裝備樓船，則消耗機動力減為3。



道路 消耗機動力1 效果C

業已整地完成的平地，消耗機動力低，是最容易移動的地形。



平地 消耗機動力2 效果B

業已整地完成的平坦地形，移動範圍較道路狹小，但地形效果略高。



草地 消耗機動力2 效果B

野草繁密的平地，容易燃起火苗，施展<計謀>的<火攻>較容易成功。



濕地 消耗機動力4 效果D

地面泥濘潮濕，移動困難。尤其騎兵類更難以行動，藤甲兵則較為容易移動。



森林 消耗機動力3 效果A

地形效果高，由於林木叢生，極易點燃火苗。不過騎兵類移動時有些困難。



淺灘 消耗機動力5 效果E

擁有特技「水軍」時，其地形效果為A級，若擁有裝備蒙衝，則消耗機動力減為3。



橋樑 消耗機動力1 效果C

施展<火攻>使其著火後，橋樑會因此燒毀而消失。其屬性與道路相同。

據點

＊文中的「耐久度」代表攻方部隊執行<佔領>使其逐漸減少至0時，便可將該據點劃入己方陣營的控制下。

＊「效果」S代表較A級更高之意。



城池 消耗機動力3 效果S

耐久度200。大多設置於平地，是耐久度最高的據點。



山隘 消耗機動力3 效果A

耐久度80。這是位於山頂的據點，消耗機動力與地形效果與地形中的山地相同。



鹿砦 消耗機動力3 效果S

耐久度120。以柵欄鞏固防禦的陣地，設置於各式各樣的地形上。



關口 消耗機動力3 效果S

耐久度160。位於山崖相夾的平地，由於兩側多為無法進入的地形，因此易守難攻。



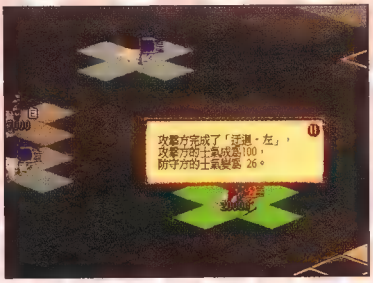
沙洲 消耗機動力2 效果B

耐久度50。設置於河川中的平地。防禦薄弱，耐久度最低。

搜尋圈套交由智將負責

部隊移動時另外必須注意的一點就是守方埋設的〈圈套〉所在。如果有參軍隨行出征，有時候抵達戰場時會告知埋設圈套的個數，如果數量頗多，就應該謹慎行動。此時亦可利用〈計謀〉中的〈規避〉一面搜尋，一面行進。不過若是〈智力〉較低的武將，執行此計非但無法發現圈套所在，還有可能觸動陷阱。因此最好能夠讓〈智力〉較高的武將領軍先行搜索圈套，其他部隊則等待部隊通行後，再尾隨跟進即可。此外觸動圈套時，位於周遭的其他部隊也有可能受到波及。是以行軍之際，部隊之間應保持1格以上的距離為宜。

隊可能出沒的地點，玩家應謹慎行動，盡可能避免執行〈計謀〉中的〈強行〉，移往視線範圍外的地方。



攻方達成作戰目標！相信此時士氣大幅滑落的守方，已經沒有力挽狂瀾的餘地。

以達成作戰方針為目的

攻方於野戰之際採行的作戰目標，便是決定於戰前會議的方針。玩家必須依照作戰方針的路線一面移動，一面與敵軍交戰，逐一佔領預定攻佔的據點。

不過就以採取「迂迴右翼」為例，其實並不需要讓所有部隊採取迂迴右側的路線。此時可兵分兩路，一部份攻佔右側據點，另一部份則直線行軍，朝位於最深處的據點挺進，如此只要能夠佔領據點，採取其他行動並無大礙。

此外當敵軍兵力減少時，捨棄佔領據點的方針並直接殲滅敵軍部隊，有時亦可提早獲得勝果。

如何打擊敵軍士氣

從「瓦解敵軍士氣」這樣的勝利條件來看，便可得知〈士氣〉會在各種局面之下增減。有時甚至在尚未與敵軍交鋒之前，便可輕易達成此一勝利條件，因此玩家應就削減敵軍士氣的戰術詳加斟酌。

能夠讓守方士氣劇烈下降的方法，畢

●士氣增減一覽表（包含攻城戰）

★攻方的初期士氣值

連接出征都市與攻擊目標都市的道路種類	一般	山岳	河川	海上	棧道
開戰後的攻方士氣初始值	80	70	80～30	60～10	60

★攻方／守方的士氣增減

行動		攻方	守方
攻方達成作戰目標		＋40～80	－40～80
守方奇襲	成功	－40	＋40
	失敗	＋40	－40
佔領作戰方針相關據點	城池	＋40	－10
	關口	＋8	－8
	鹿砦	＋6	－6
	山隘	＋4	－4
	沙洲	＋2	－2
守軍奪回攻方業已佔領的據點直到回合終了		＋5＊	—
＜水攻＞成功		—	－3～15
＜煽動＞成功		—	－3～15
＜燒糧＞成功		－10	—

＊＝每回合減少的數值

行動		攻方	守方
＜空城＞	成功	－10～19	—
	失敗	—	－10～24
觸動圈套		－1	—

★執行者／對象的增減

行動		攻方	守方
殲滅敵軍部隊	主帥	＋10	－15
	參軍	＋5	－10
	一般	＋2	－5
援軍抵達		＋5	—
軍糧用罄		－10＊	—
＜鼓舞＞成功		＋5～15	—
＜謾罵＞成功		—	－5～15
拒絕單挑		－1	—



勇猛的武將大多擁有特技＜無雙＞。儘管圍攻戰術無法奏效，還是只能加以圍攻。

竟還是達成作戰目標。例如達成「包圍」作戰時，守方〈士氣〉會一口氣減少80。由於此一時點攻方理應佔據不少據點，因此大抵而言，此時守方的〈士氣〉大概已經蕩然無存。如果達成作戰目標後守方一息尚存，尚可採取殲滅敵軍部隊或〈策略〉的〈謾罵〉等手段。

反觀開戰後的攻方部隊如果士氣低迷，守方便可採取降低士氣的戰術，以「瓦解其士氣」為主要目標亦可。

此時「奇襲」作戰若能一舉成功，則最具效果。不過一旦失敗，己方的〈士氣〉會巨幅下降，甚至很可能因此陷於絕境。因此想要確實獲得勝果，還是捨棄奇襲為宜。

若以出人意表的戰術而言，則可奪回攻方業已攻佔的的據點。此時各據點每回合會降低5點士氣值，即便攻方〈士氣〉高昂至頂點，純粹就理論計算，只需要20回合便可戰勝攻方。

以圍攻戰術為師

攻擊敵軍部隊最有效的戰法，就是以數支友軍部隊同時包圍敵軍。如此一來、採取一般攻擊或突擊時，還會加上友軍的包圍效果，給予敵軍重大的傷害。不過當敵軍武將擁有特技〈無雙〉時，圍攻戰法無法奏效。

面對敵方君主等兵力龐大的部隊時，有時即便採取圍攻戰法也難以撂倒對方。此時陣中若有〈弩兵〉部隊，即可配合圍攻戰術，由距離敵軍部隊2格外的地點飽以箭雨。

以突擊戰法逼退敵軍

採行〈突擊〉戰法時，部隊會衝入敵軍部隊所在的方格交戰，有時候會衝退敵軍，使其原先所在的位置移動。只要利用這個方法，即便據點有敵軍部隊駐守，亦可予以攻佔。

不過如果敵軍部隊背後尚有其他部隊存在，或背後方格屬於無法進入的地形時，則無法以〈突擊〉戰法衝退。如果敵軍背後的方格駐紮著友軍，可故意驅離該部隊使其淨空。

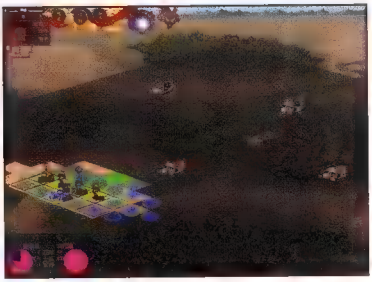
單挑必勝法

單挑除可於戰場上與敵將一決高下，亦可見於「武術大會」與「獵虎行」。在此解說其交戰法則。

武將意氣之爭

野戰之際與敵軍部隊相鄰，或於攻城戰中採取「個別行動」時，可執行〈單挑〉向敵軍武將要求一決高下。此時會出現武將單打獨鬥的場面，於5回合槍來刀往之間，體力先降為0的一方以落敗論。落敗的武將則成為戰勝武將的俘虜，整個部隊隨著消失。

除了戰場以外，單挑亦可見於麾下部將濟濟的君主每隔一年舉行的「武術大會」，以及經由〈交友〉的〈拜訪〉與友人出獵，遭遇猛虎襲擊之際。



必殺技共有6種。由於無法預知何時出現，最好從開戰起靜觀到底，以免錯過好戲。

穩紮穩打或一招見勝負？

單挑時每回合會進行4次行動，這些行動則由玩家選擇的〈方針〉決定。有意力攻到底則可選擇〈捨身攻擊〉，避開戰鬥則可選擇〈反攻為守〉或〈重視保命〉。

當這4次行動形成特定組合時，就會使出必殺技。如果選擇〈取巧致勝〉，出現必殺技的機會雖然較高，不過〈捨身攻擊〉與〈普通攻擊〉有時候也會出現。

此外選擇〈捨身攻擊〉時，「直劈」「橫砍」「突刺」任何一種連續出現2－3次後，有時候會出現「兩段突刺」等「連續絕招」。當然其結果各憑運氣，不過若能出現此類絕招，便有機會反敗為勝。

〈取巧致勝〉使出必殺技時，雖可給予對手重大的傷害，失敗時則無甚效果可言。如果〈武力〉較對手高出許多，想要確實獲勝的話，還是以〈捨身攻擊〉為宜。

●方針一覽

取巧致勝	意圖施展必殺技。成功時可雖可使出必殺技，但也經常以失敗告終。想要反敗為勝時，可選擇此一戰法。
捨身攻擊	採取 3 次攻擊類行動，剩下的一次則隨機決定。武力高於對手、有把握取勝時可選擇。
普通攻擊	4 次行動均隨機決定。由於較難使出必殺技或連續絕招，可用於武術大會等不願傷害對手的場合。
反攻為守	採取 2 次閃避行動，另 2 次由亂數決定。當對手武力高於自己時，選擇此戰法可趁閃避時予以反擊。
重視保命	4 次均採取閃避的行動。有意讓時間拖延使雙方戰成平手時，可選擇此戰法。幸運的話尚可給予對方反擊。

行動一覽

共有 7 種行動，依照玩家選擇方針的不同，每回合都會自動選擇 4 次行動。附帶一提的是，上文提及的「攻擊類」行動，係指「直劈」「橫砍」「突刺」中的一種。



閃避

迴避閃躲對手的攻擊。運氣好的話尚可反擊。



直劈

揮動兵器由上方砍劈而下攻擊對手。



聚氣

增強耐力，稍微提昇自己的攻擊力。



橫砍

不斷橫向揮舞兵器攻擊對手。



集中

提昇自己的集中力。執行後較容易使出必殺技、連續絕招與反擊。



突刺

以武器直刺前方攻擊對手。



大喝

高聲吶喊，提昇自己的攻擊速度。

作戰奧祕之9

牢制城池的攻防

攻城戰在堅固的城池下，以細膩的動畫重現兵士們的行動。在此將就其系統與攻略法，為各位讀者解說。



以全軍共同行動為主。所有兵員一齊行動的場面是很壯觀的。

留意剩餘的回合數！

基本上交戰期間包括野戰與攻城戰，共由30回合構成。亦即野戰後繼續進行攻城戰時，攻城戰的回合數僅有野戰之際剩餘的些許時間。攻方若能及早結束野戰，當然有百利而無一害，但若曠日廢時，攻城戰的時間因素便會更緊迫。而且野戰結束時，如果攻方的士氣頗低，攻城戰的回合數還會少於「30減〔野戰回合數〕」。

反之守方即使未能於野戰擊退攻方，亦可故意延長交戰時間，由攻城戰覓得一線曙光。

當然結果端視剩餘的兵力與部隊數而定，不過只要卯足拼勁，便可拖延至回合終了。

全體與個別行動的差異

乍見攻城畫面時，對於這大相逕庭於野戰的場面也許會感到驚訝。相對於各部隊馳騁於遼闊沙場的野戰，攻城戰無須移動部隊，重點擺在隔著一道城牆對峙的攻方與守方之間的明爭暗鬥。

除了景觀以外，與野戰最大不同之處，在於攻擊方法可分為〈總攻擊〉等全體行動，與〈個別行動〉這點。後者與野戰相同，由各部隊自行決定行動，前者則為所有部隊採取一致的行動。如果進行〈總攻擊〉，則全軍發動白刃戰並發射弩石攻擊守軍，〈總破門〉則為全軍一齊攻打城門予以破壞。儘管〈個別行動〉亦可採取〈攻擊〉與〈破門〉，除了武將個人執行〈單挑〉或



露靂車與井闌均為攻城戰使用的兵器。如果陣中有部隊持有這些裝備，應可給予敵軍相當大的打擊。

〈計謀〉的情形以外，還是選擇全體行動為宜。

破門而入或殲滅守軍？

攻方可於攻城戰之際採取2種攻擊方針，一是破壞城門與城牆，使〈都市防禦〉度降為零，一是攻擊城內守兵，殲滅所有守軍士兵或瓦解敵軍士氣，其中前者應該採取〈總破門〉或〈總攻擊〉為主的攻勢。不過如果捨棄這些戰略的考量，改採臨機應變的行動，恐怕只會徒然浪費時間，難逃敗退的命運。因此最好事先訂定作戰方針，同時選擇適合方針的〈策略〉與〈計謀〉。

守軍如何執行戰略？

面對抱持著幾分勝算來犯的攻擊軍，守軍的作戰也伴隨著相當程度的困難。尤其野戰中敗退下來，不得不進行防城戰時，更是雪上加霜。

因此為了彌補這樣的不利點，遊戲設定了如下的規則：當戰事由野戰轉為攻城戰之際，守軍留守於城內的部隊將被迫出戰，即便野戰時已經士氣瓦解，攻城戰仍可恢復至70。想要在防城戰中取勝，就必須活用這些利點作戰。

首先可採取如下的戰術，於野戰中盡可能降低攻方士氣，再於攻城戰設法使其士氣冰消瓦解。為了達到這個目的，可於選擇〈策略〉時增加〈謾罵〉的使用次數。此外就同一性質的〈策略〉而言，亦可選取〈燒糧〉。因為回合數所剩無幾時，想必攻方的軍糧也應該耗損不少。此時若能使用此計落井下石，使其軍糧告罄，攻方士氣每回合就會逐漸減少10點。

另一種戰術就是前文所述鏖戰至回合終了以獲勝的方法。這種戰術亦可用於野戰，不過轉為攻城戰後，部隊可重新出戰，並可藉由〈策略〉中的〈徵兵〉增加兵員，採取延長時間的戰術。當攻守兵力差距縮小，〈都市防禦〉度也確保無虞時，相信取勝的機會是可期的。儘管有些垂死掙扎的意味，若無他法也只能勉力為之。

克敵致勝後的處置事宜

勝利的甜美一刻過後，一般武將獲取的＜戰功＞便成為君主戰後處置時最關心的要務。在此將針對這點加以解說。



＜武力＞是能力中唯一足取的武將，除於戰場上爭取戰功外，別無成功之道。努力奮戰以爭取最高戰功吧。

爭取第一戰功

當玩家扮演君主以外的武將時，相信對於戰事結束後公佈的作戰有功人員名單，必然非常在意。如果自己原本有意表現一番，結果卻榜上無名，想來心中也會有些惆悵吧。

與戰功相關的行動，如下頁圖表所示。基本上與敵軍部隊交戰並減少其兵力的做法，並不能夠獲得相對較高的戰功。除非殲滅整個敵軍部隊，否則獲得肯定的比重相當輕微。尤其當玩家與其他友軍部隊圍攻敵軍時，如果敵軍部隊在友軍行動的回合中遭到殲滅，戰功就會盡歸友軍所有。因此必須觀察敵軍部隊兵力減少的情況，善用一般攻擊與突擊等戰法，調整自己的攻擊節奏，方可親自殲滅敵軍。

身為攻方時，目標應鎖定在據點的佔領。由於戰功因攻佔的據點種類而異，因此盡可能佔領戰功較高的據點為宜。不過此類據點大多駐有敵軍部隊，如此一來勢必需要和友軍共同作戰，相互爭取攻佔據點的功勳。

生殺與否悉聽君便

接下來要回到戰事結束後的話題，解說扮演君主時的立場。

扮演君主進行戰後處置時，必須裁決淪為俘虜的敵將下場。針對每個俘虜，可由錄用、釋放、斬首3種選項中擇一執行。

麾下部將較少時，應無視能力優劣，盡可能全部加以網羅。如果發現其中有武將能力低但持有較多兵員時，即可於錄用後

●戰功一覽表

內容		戰功數值	備考
經由攻擊等方式減少士兵		減少兵力數的1/10	以計謀、策略攻擊也包括在內
俘獲敵軍武將		500	攻城戰時僅限於採取個別行動時
殲滅敵軍部隊	君主	3000	攻城戰時僅限於採取個別行動時
	主帥	2000	
	參軍	1500	
	一般	1000	
攻方佔領據點	山隘	800	
	關口	1600	
	城池	2000	
	鹿砦	1200	
	沙洲	500	
佔領最後據點達成作戰方針		1000	
守方奪回遭到佔領的據點		500	繼續停留在據點則每回合均會上昇
施展策略、計謀成功		0～300	大部分為100～200
攻城戰中參加共同行動	總攻擊－破門		
	總攻擊－攻擊		
攻城戰採取個別行動中的破門		都市防禦減少值的10倍	
拒絕參加共同行動		－10	
由戰場撤退		戰功值減為1/3	
部隊遭到殲滅		戰功值減為1/2	被捕與否無關緊要

執行〈徵兵〉指令，將其士兵轉移至其他優秀武將的指揮下。

問題在於對方拒絕錄用時。如果敵將〈武力〉偏低，當場釋放倒還無妨，但若是勇猛的武將，一旦縱虎歸山，只怕日後遺患無窮。究竟要選擇來日方長以待來歸，或當場斬殺以絕後患？這就有賴玩家的判斷了。

掌握都市的狀況

出兵作戰的該回合內，幾乎無法於攻佔後的都市執行任何指令。不過即便如此，也不可立即〈休養〉，而應檢視該都市的情況。

此時焦點應放在資金與軍糧。如果此類物資不足，便應該由其他都市〈移動〉人員運輸物資前來。因為軍糧任其短缺，恐怕有立即招來其他勢力進犯的疑慮。

此外〈治安〉如果極為惡劣，因攻城戰導致降低的〈都市防禦〉，也必須於下回合緊急提昇。因為身為一國之君，不僅應當關心戰事的勝敗，也必須考量攻城掠地後的處置。

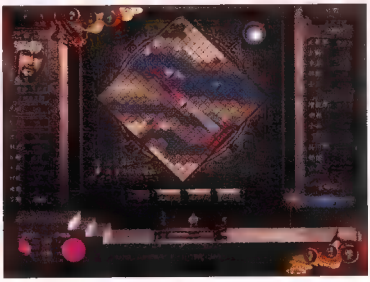
徹底解析野戰的舞臺

攻擊軍的眼前橫亙著遼闊的野戰場。這些總數達192的野戰場分為數種類型，在此將一一解說其攻略法。

戰爭的舞臺

當玩家進行《三國志Ⅶ》遊戲時，對於眾多的戰場想必會感到驚訝吧？這也是理所當然的，因為《三國志Ⅶ》的野戰場依攻方正規軍出征的都市與攻擊目標都市的不同，有其既定的戰場格式，其總數竟高達192種。

基本上野戰場的名稱以地名為主，於當地進行的戰役便冠以該地名稱之。例如在野戰場「赤壁」進行的戰役，就會被稱為「赤壁之戰」。



野戰場的地形大多必須透過＜出征＞後的作戰畫面才能知曉，無法事先加以確認。

瞭解戰場的特徵

野戰場大可分類為4種類型。包括以平地為主、以河川為主、以山地為主、以關隘為主等地形。一如128頁中曾經解說過的，部隊攻擊力會因為地形與特技的有無產生大幅的變化。以戰場泰半遍佈著河川的地形為例，即便雙方戰力差距再大，相較於水上部隊，地面部隊自然處於壓倒性的有利位置。

當玩家扮演主帥或參軍作戰時，除了必須確實掌握野戰場的地形外，尚須挑選適合出征的武將與兵種。此外抵達野戰場的初期士氣值也會受到都市通往戰場的道路種類影響，因此〈道路〉方面也必須留意。

接下來將野戰場歸納為幾種類型，由140頁開始解說各類型的攻略方法。不過由於重要據點的位置因野戰場而異，故予以省略。屆時別忘了在作戰畫面確認據點的位置，這點還請留意。

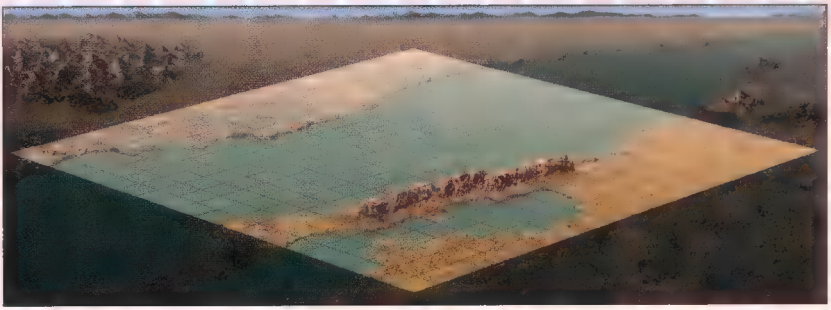
攻方	守方	戰場名	道路	參考頁數
樂浪	襄平	襄平	通常	153上
樂浪	城陽	城陽	海上	147上
樂浪	吳	吳	海上	147上
襄平	樂浪	樂浪	通常	155下
襄平	北平	北平	通常	156上
北平	襄平	白狼山	通常	156下
北平	薊	薊	通常	153下
北平	南皮	南皮	通常	157下
薊	北平	易京	通常	154上
薊	南皮	南皮	通常	153下
薊	晉陽	晉陽	山岳	148下
南皮	北平	易京	通常	154上
南皮	薊	薊	通常	157下
南皮	平原	平原	通常	155下
南皮	北海	北海	河川	151上
南皮	鄴	界橋	通常	154下
鄴	南皮	南皮	通常	154下
鄴	平原	平原	通常	157下
鄴	晉陽	晉陽	山岳	150上
鄴	濮陽	白馬	河川	151下
鄴	陳留	官渡	河川	142
平原	南皮	南皮	通常	153上
平原	鄴	界橋	通常	154下
平原	北海	北海	河川	152下
北海	南皮	南皮	河川	150下
北海	平原	平原	河川	152下
北海	城陽	城陽	通常	156下
北海	濮陽	濮陽	山岳	149上
城陽	樂浪	樂浪	海上	147下
城陽	北海	北海	通常	156上
城陽	下邳	下邳	通常	154上
城陽	吳	吳	海上	147上
晉陽	薊	薊	山岳	149下
晉陽	譙	譙	山岳	148上
晉陽	上党	上党	通常	156下
上党	晉陽	晉陽	通常	155下
上党	河內	河內	山岳	148下
下邳	城陽	城陽	通常	153上
下邳	小沛	小沛	通常	155上
下邳	壽春	壽春	通常	157上
下邳	建業	建業	河川	157上
小沛	下邳	下邳	通常	157下
小沛	濮陽	定陶	通常	157下
小沛	陳留	陳留	通常	155下
小沛	譙	譙	通常	154下
濮陽	鄴	鄴	河川	151下
濮陽	北海	北海	山岳	148上
濮陽	小沛	小沛	通常	153下
濮陽	陳留	陳留	通常	153上
陳留	鄴	鄴	河川	151上
陳留	小沛	小沛	通常	154下
陳留	濮陽	定陶	通常	157下
陳留	許昌	許昌	通常	157下
陳留	洛陽	虎牢關	通常	146上
許昌	陳留	陳留	通常	157上
許昌	譙	譙	通常	153上
許昌	汝南	汝南	通常	157下
許昌	洛陽	虎牢關	通常	146上
許昌	宛	宛	通常	155下
譙	小沛	小沛	通常	157上
譙	許昌	許昌	通常	154上
譙	汝南	汝南	通常	157上
譙	壽春	壽春	通常	153下
汝南	許昌	許昌	通常	153下
汝南	譙	譙	通常	155上

攻方	守方	戰場名	道路	參考頁數
汝南	新野	博望	通常	155下
汝南	壽春	壽春	通常	155上
河內	上党	壺關	山岳	150上
河內	洛陽	虎牢關	河川	146上
洛陽	陳留	陳留	通常	156上
洛陽	許昌	許昌	通常	156上
洛陽	河內	河內	河川	152上
洛陽	弘農	弘農	通常	156上
洛陽	宛	宛	通常	156上
弘農	洛陽	函谷關	通常	146上
弘農	長安	瀍關	通常	146上
長安	弘農	弘農	通常	156下
長安	安定	安定	通常	153上
長安	漢中	斜谷關	棧道	148下
長安	宛	宛	山岳	150上
天水	安定	街亭	通常	156上
天水	西平	狄道	通常	156上
天水	武都	武都	山岳	148下
安定	長安	長安	通常	153上
安定	天水	天水	通常	156下
安定	武威	武威	通常	150上
武威	安定	安定	通常	157下
武威	西平	西平	通常	154上
西平	天水	天水	通常	155下
西平	武威	武威	通常	156下
武都	天水	祁山	山岳	144
武都	漢中	陽平關	山岳	148下
武都	梓潼	劍閣	棧道	146下
漢中	長安	五丈原	棧道	143
漢中	武都	武都	山岳	148上
漢中	梓潼	劍閣	山岳	146下
漢中	上庸	上庸	河川	152上
梓潼	武都	武都	棧道	148下
梓潼	漢中	陽平關	山岳	148下
梓潼	成都	成都	通常	153上
梓潼	江州	江州	通常	156上
成都	梓潼	綿竹關	通常	146下
成都	江州	江州	通常	156下
成都	雲南	雲南	山岳	149上
江州	梓潼	梓潼	通常	155下
江州	成都	成都	通常	156下
江州	永安	永安	山岳	148下
江州	建寧	建寧	山岳	148上
永安	江州	江州	山岳	148下
永安	江陵	夷陵	河川	141
永安	武陵	武陵	河川	152上
建寧	江州	江州	山岳	149上
建寧	雲南	雲南	山岳	149下
雲南	成都	成都	山岳	152上
雲南	建寧	建寧	山岳	150上
雲南	永昌	永昌	山岳	150上
雲南	交趾	交趾	山岳	148上
永昌	雲南	雲南	山岳	148上
宛	許昌	許昌	通常	156下
宛	洛陽	虎牢關	通常	146上
宛	長安	武關	山岳	146上
宛	新野	博望	通常	155下
新野	汝南	汝南	通常	154下
新野	宛	宛	通常	157下
新野	襄陽	襄陽	河川	151上
新野	江夏	江夏	通常	153上
襄陽	新野	新野	河川	152下
襄陽	江夏	江夏	河川	151上
襄陽	上庸	上庸	山岳	149下
襄陽	江陵	長阪坡	通常	145

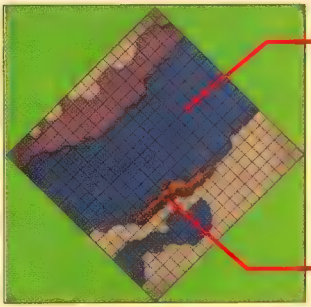
攻方	守方	戰場名	道路	參考頁數
江夏	新野	新野	通常	156下
江夏	襄陽	襄陽	河川	150下
江夏	江陵	江陵	河川	151下
江夏	廬江	廬江	通常	157上
江夏	柴桑	赤壁	河川	140
上庸	漢中	漢中	河川	152上
上庸	襄陽	襄陽	山岳	149下
江陵	永安	永安	河川	152上
江陵	襄陽	襄陽	通常	153下
江陵	江夏	江夏	河川	150下
江陵	長沙	長沙	河川	151上
江陵	武陵	武陵	河川	150下
江陵	柴桑	赤壁	河川	140
長沙	江陵	江陵	河川	150下
長沙	武陵	武陵	通常	157上
長沙	桂陽	桂陽	通常	154上
長沙	柴桑	柴桑	山岳	150上
零陵	武陵	武陵	通常	155下
零陵	桂陽	桂陽	通常	153上
武陵	永安	永安	河川	152上
武陵	江陵	夷陵	河川	141
武陵	長沙	長沙	通常	154下
武陵	零陵	零陵	通常	153上
桂陽	長沙	長沙	通常	155上
桂陽	零陵	零陵	通常	156上
桂陽	南海	南海	山岳	149上
壽春	下邳	下邳	通常	153上
壽春	譙	譙	通常	157上
壽春	汝南	汝南	通常	154上
壽春	廬江	廬江	河川	151上
壽春	建業	濡須	河川	152下
廬江	江夏	西塞山	通常	153下
廬江	壽春	合肥	河川	151上
廬江	建業	濡須	河川	152下
廬江	柴桑	柴桑	河川	151上
建業	下邳	淮陰	河川	151下
建業	壽春	合肥	河川	151上
建業	廬江	廬江	河川	151下
建業	吳	吳	通常	157上
建業	柴桑	柴桑	山岳	148上
吳	樂浪	樂浪	海上	147下
吳	城陽	城陽	海上	147上
吳	建業	建業	通常	155上
吳	會稽	會稽	通常	153下
會稽	吳	吳	通常	153下
會稽	建安	建安	山岳	149下
會稽	南海	南海	海上	147下
柴桑	江夏	西塞山	河川	151上
柴桑	江陵	江陵	河川	152下
柴桑	長沙	長沙	山岳	150上
柴桑	廬江	廬江	河川	150下
柴桑	建業	建業	山岳	149下
柴桑	建安	建安	山岳	148下
建安	會稽	會稽	山岳	149上
建安	柴桑	柴桑	山岳	149下
建安	南海	南海	山岳	149上
南海	桂陽	桂陽	山岳	148上
南海	會稽	會稽	海上	147上
南海	建安	建安	山岳	150上
交趾	雲南	雲南	通常	154下
交趾	南海	南海	山岳	148下
			通常	154下

No.1 赤壁

出兵地 江夏、江陵 ➡ 目的地 柴桑　　有利的裝備　蒙衝



重點！



長江河面寬廣，兩岸最近處也有9格。沒有＜蒙衝＞，渡河相當困難。

守軍若能事先裝備＜連弩＞，可給予渡河中的敵軍部隊莫大的打擊。

絕大部分的戰場都為「河川」所佔據。此外由於攻擊軍必定位於長江西岸，守軍則位於東岸（有山地的一方），因此攻方勢必採取渡河戰術，反之守方的要務則在於如何阻止敵軍渡河。想必擁有特技＜水軍＞的武將人數，將深遠地影響戰局。面對採取＜連環＞計阻撓行進以及可能埋設＜水計＞的守軍，攻方不利之處不言可喻，所幸兵家必爭之地只有一處據點。



成為赤壁之戰舞臺的「赤壁」斷崖，可於野戰場的地圖上一目瞭然。

HISTORY

赤壁之戰

208年

曹操 VS 劉備與孫權

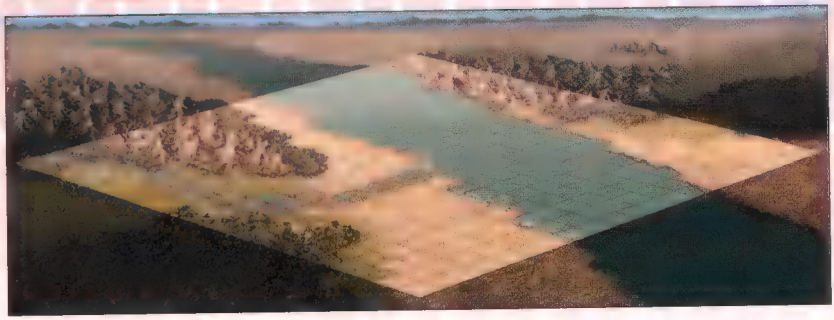
公元208年，將荊州納入版圖下的曹操，意圖揮軍南下攻打東吳。劉備軍雖然曾經試圖抵擋曹軍，奈何敵眾我寡，遭到曹操大軍窮追猛打，一度陷於五窮六絕的困境。此時軍師諸葛亮隻身前往東吳，與其締結盟約。並與東吳軍師周瑜共謀，擺出迎戰曹操所率龐大水軍的態勢。

決戰地點就在赤壁。因連環計而無法行動自如的曹操水軍由於不善水戰，無法發揮陸地作戰的本領，隨即在火攻之下生吞首次的大敗。

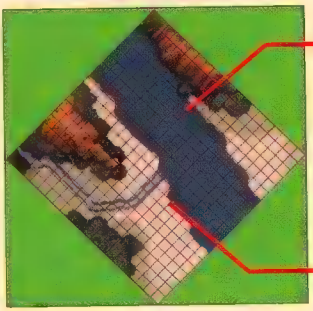
No.2 夷陵

出兵地 武陵、永安 ➡ 目的地 江陵

有利的裝備　蒙衝



重點！



重點在於如何活用河川。無視其存在也是一種戰術。

最後的必爭據點位於河中。戰法以包圍作戰較為有效。

戰場中央橫亙著一條大河，不過有別於「赤壁」的是，並不一定要渡河。如果攻方沒有善於水戰的部隊，大可傾全力攻佔陸地上的重要據點，以「瓦解敵軍士氣」為作戰目標即可。

守方則應比較己軍與敵軍之水上戰力，再決定戰術。此時可有效率地配置部隊於散佈在河川兩岸的軍事據點，並使用〈連環〉等計謀，等待時間終了。

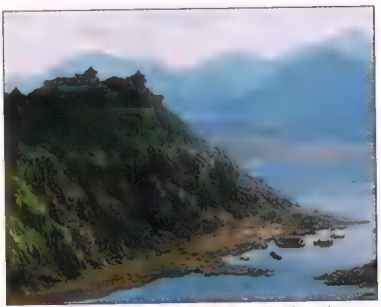
HISTORY 夷陵之戰

222年

劉備 VS 孫權

公元222年，關羽在曹操與孫權的密謀下橫死，荊州終於落入東吳之手。對於義弟之死怒不可遏的劉備，舉兵奪回荊州的心態更是自不待言。

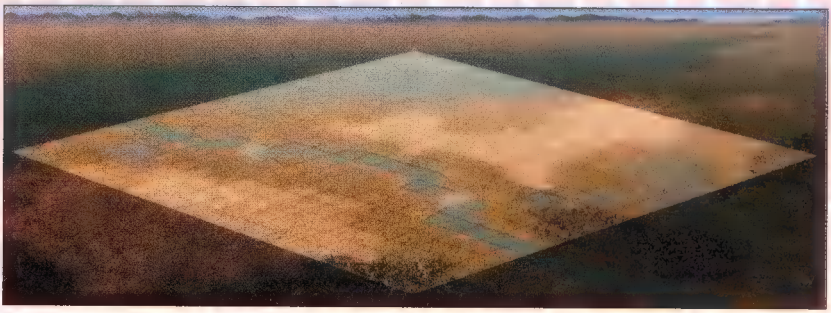
為奪回荊州而鬥志高昂的劉備親自率領大軍，勢如破竹地進兵至猇亭。相對於輕侮吳國都督陸遜為後生晚輩的劉備，陸遜則靜待蜀軍精疲力竭，趁其補給中斷之際展開火攻的奇襲作戰，使劉備的大軍頃刻間冰消瓦解。



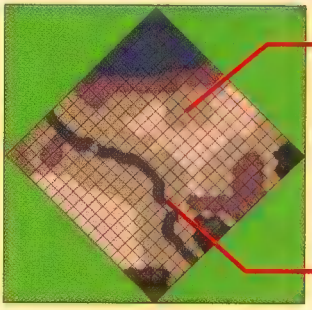
敗於夷陵之戰的劉備逃進了白帝城，半道中殂長眠於此，享年63歲。

No.3 官渡

出兵地 鄴 ➡ 目的地 陳留　　有利的裝備　蒙衝



重點！



攻方佈陣於北岸。想必會被守軍＜謾罵＞得狗血淋頭。

軍事據點集中在沿岸地區。若能成功地渡河，應有利於攻方。

「官渡」予人渡河作戰的印象雖然強烈，然而此戰場的河川寬幅不過一格而已。事實上真正的交戰舞臺，應該幾乎在平地或草原上。當然對於攻方而言，最大的難題在於出兵時必須經由「河川」，如果武將並未持有〈蒙衝〉，則開戰後以一名武將減少5點計算其士氣初始值。若無法執行〈鼓舞〉以提振士氣，大多會在尚未交鋒之前，就因為士氣瓦解而戰敗，這點必須留意。

HISTORY

官渡之戰

200年

袁紹 VS 曹操

消滅宿敵公孫瓚的袁紹統一了河北四州，緊接著開始入侵中原。

據說袁曹兩軍對峙於官渡之際，袁紹軍兵力高達曹軍的10倍。戰況遂在有利於擁有壓倒性兵力而自豪的袁紹軍之下，一時陷入膠著狀態。儘管陣營不斷出現通敵者，曹軍依然毫不退縮。最後就在奇襲之下，殲滅駐守於烏巢糧倉的袁紹輜重部隊。因為這場敗仗而自亂陣腳的袁紹軍，遂因此陷入全軍潰散的狀態。

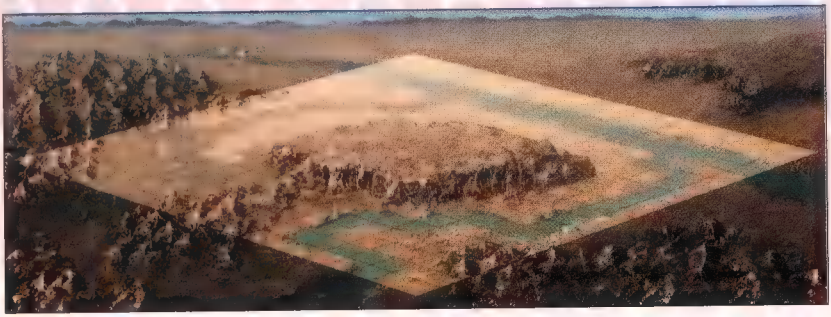


曹操vs袁紹。這場宿命的對決，究竟誰能勝出？

No.4 五丈原

出兵地 漢中 ➡ 目的地 長安

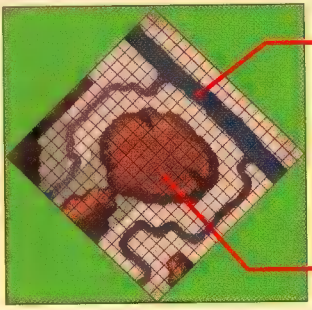
有利的裝備　藤甲



「五丈原」的特徵在於座落中央的巨大山地。此外、通往此地的道路為「棧道」，以致攻方的初期士氣值只有60。由於攻方與守方分別佈陣於南側山區四周與北側河川附近，遂以中央山岳地帶為主戰場。既然騎兵在山地消耗機動力頗高，動員步兵類的軍種出戰應該較為得宜。

守軍則可於山地埋設〈落石〉抗敵，不過效法司馬懿鞏固防禦，靜待敵軍疲敝的做法也饒富趣味。

重點！



除了＜落石＞以外，亦可大膽地埋設＜水計＞對付敵軍。

這片臺地就是著名的「五丈原」，是視野非常遼闊的景點。



在《三國志Ⅶ》的設定中，軍糧告罄並不會立即戰敗，不過每回合士氣都會減少。

HISTORY 五丈原之戰

234年

諸葛亮 VS 司馬懿

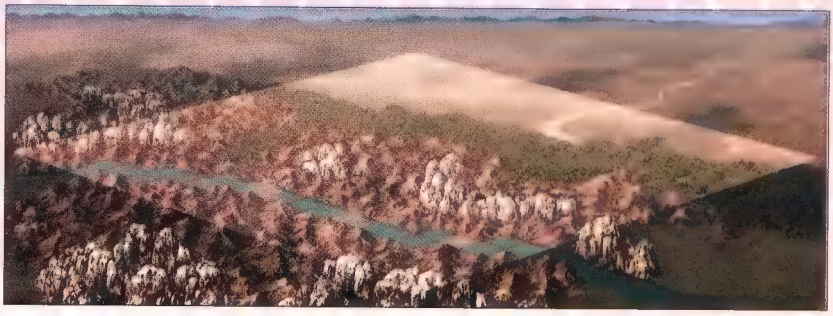
公元234年擔任丞相之職，獨力支撐劉備死後的蜀國一路走來的諸葛亮，為了完成打倒魏國的夙願，展開第5度的北伐，其兵力約莫10萬。當時這傾蜀國全力動員的軍隊，就屯兵於渭水南岸，佈陣於五丈原。

不管諸葛亮幾番挑釁侮辱，司馬懿始終據守陣地，不願出兵與其交戰。雙方就這樣對峙經過百餘日，諸葛亮終於病逝陣中，司馬懿則不戰而勝。

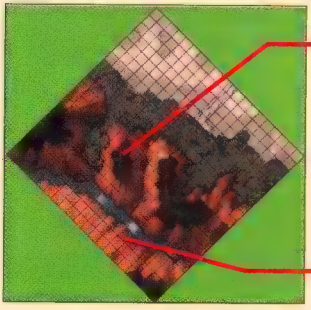
No.5 祁山

出兵地 武都 ➡ 目的地 天水

有利的裝備 藤甲



重點！



高山是無法進入的地形。可說是＜圈套＞危險性極高的戰場。

攻方佈陣於南側的山地附近，距離最後的軍事據點還相當遙遠。

佈陣於南側的攻擊部隊在抵達守軍最後的軍事據點之前，必須通過山地、河川、森林等險要的地形。因此獲勝之前自然要有心理準備，必定會耗費相當的回合數。況且此地也林立著無法進入的高山，行軍路線明顯地受到限制。如果守方參軍能力頗佳，可將眼光投注在〈圈套〉上。只要守軍配置〈圈套〉得宜並施以〈謾罵〉，應可取得作戰優勢。



蜀地險要的山路必須經由棧道才能通行。據說途中也曾經有人因此身亡。

HISTORY 祁山之戰

231年

諸葛亮 VS 司馬懿

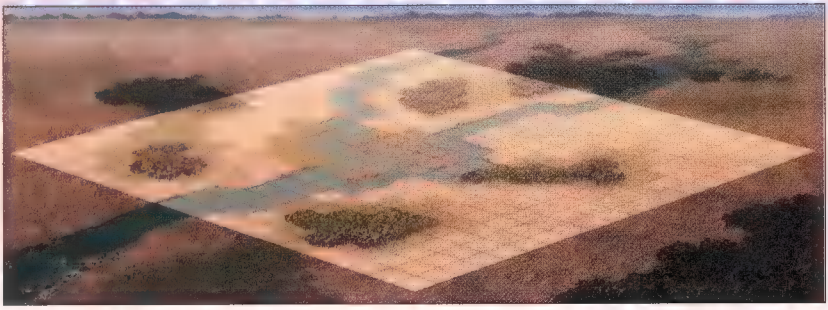
諸葛亮與司馬懿初次對決的地點，就是這處祁山。

相對於志在4度北伐、由漢中起兵的諸葛亮，取代病歿的曹真成為主帥的司馬懿，徹底採取了持久抗戰之計。司馬懿成日據守於要地的戰術，雖然招來諸將的不滿，然而首戰大敗而歸的司馬懿，比誰都瞭解諸葛亮的實力，因此絕不輕易出兵與其交戰。最後軍糧告罄的蜀軍就這樣不戰而退。

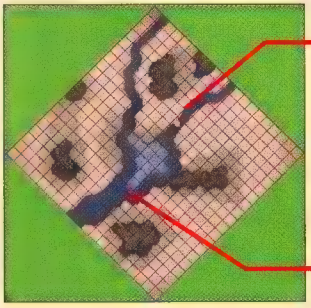
No.6 長阪坡

出兵地 襄陽 ➡ 目的地 江陵

有利的裝備 蒙衝



重點！



由於中央地帶有大河流經，只要攻方武將擁有特技〈水軍〉及裝備〈蒙衝〉，便可採取中央突破的戰術，一舉殺入守軍陣地。但若完全沒有這些條件，還是渡過長阪橋，繞過左側進軍為宜。此時長阪橋四周，將一如史實般地演出兩軍短兵相接的熾烈戰鬥。此外出兵道路屬於「一般」，兩軍士氣均相當旺盛。

至於守軍則必須事先裝備〈蒙衝〉，以便強化水軍的能力。

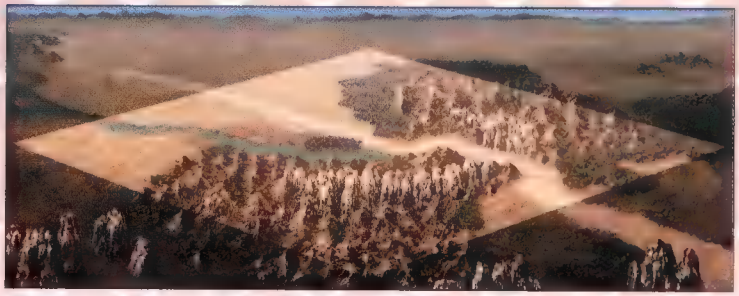


據說燕人張飛單騎立於長阪橋，一喝之下震退曹軍，遏止了敵軍的追擊。

HISTORY 長阪坡之戰

208年 曹操 VS 劉備

平定河北的曹操開始進軍荊州。當時身為劉表座上客的劉備駐屯於樊城，擊退了首次的攻勢。然而劉表的繼承人劉琮卻私下投降曹操，並未知會劉備。失去後盾的劉備遂捨棄樊城，開始向南逃竄，然而十餘萬荊州人民卻仰慕劉備跟隨而來，以致行軍速度遲緩，最後於當陽的長阪坡被曹軍追及。劉備雖然聽從孫權使者魯肅的建議，一行改往江東，然而面對曹操的大軍，劉備等人已經束手無策。



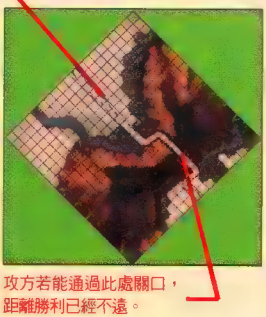
No.7 都城周圍的關口

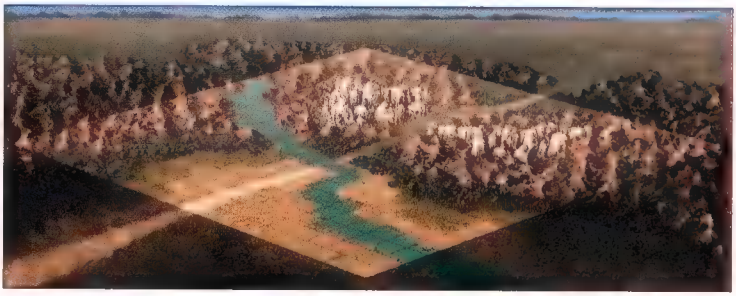
有利的裝備　騎兵、連弩

出兵地 陳留 ➡ 目的地 洛陽
出兵地 許昌 ➡ 目的地 洛陽
出兵地 河內 ➡ 目的地 洛陽
出兵地 弘農 ➡ 目的地 洛陽
出兵地 弘農 ➡ 目的地 長安
出兵地 宛 ➡ 目的地 洛陽
出兵地 宛 ➡ 目的地 長安

重點！

以虎牢關與函谷關等都城周圍的關口為舞臺的戰場。無法進入的高山將戰場一分為二，堅固的關口則隔開了攻方與守方，是一處只需一員大將便可左右戰局的戰場。





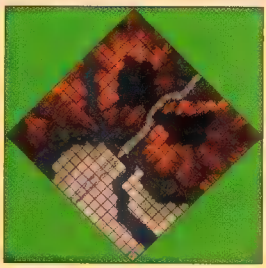
No.8 梓潼周圍的關口

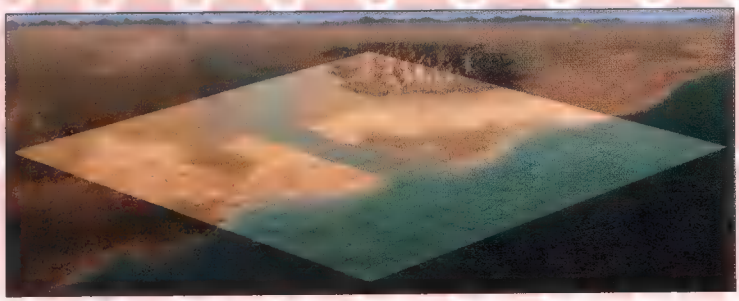
有利的裝備　騎兵、連弩

出兵地 武都 ➡ 目的地 梓潼
出兵地 漢中 ➡ 目的地 梓潼
出兵地 成都 ➡ 目的地 梓潼

重點！

以劍閣為人所知的益州，其山勢險峻的程度遠遠凌駕首都四周。由成都〈出征〉所經過的道路為「通常」倒也無妨，但若由其他都市攻擊此地，就會陷入相當的苦戰。





No.9 吳郡周圍的沿岸部份

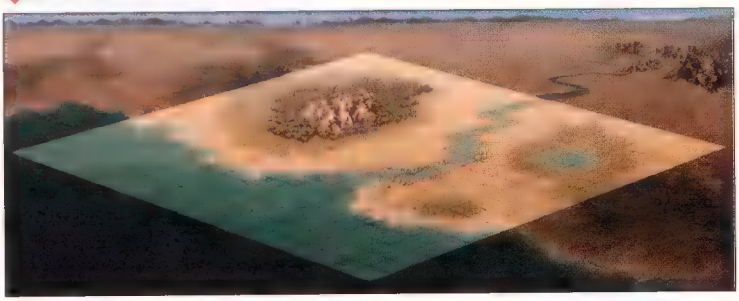
有利的裝備 樓船

出兵地 樂浪 ➡ 目的地 城陽
出兵地 樂浪 ➡ 目的地 吳
出兵地 城陽 ➡ 目的地 吳
出兵地 吳 ➡ 目的地 城陽
出兵地 南海 ➡ 目的地 會稽

重點！

與此處戰場相鄰的進軍路線均為「海上」，因此每動員一名沒有〈樓船〉的武將出征，士氣就會減少10點。如果對於水戰沒有把握，還是選擇其他戰場為宜。





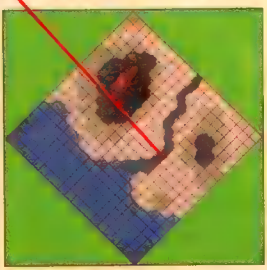
No.10 樂浪周圍的沿岸部份

有利的裝備 樓船

出兵地 城陽 ➡ 目的地 樂浪
出兵地 吳 ➡ 目的地 樂浪
出兵地 會稽 ➡ 目的地 南海

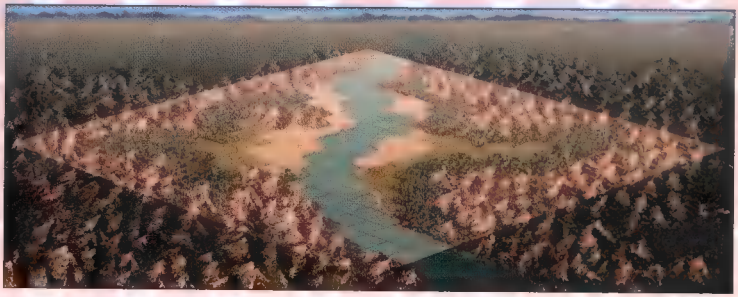
重點！

此處地形猶如反方向觀看「吳郡周圍的沿岸部份」。由於戰場狀態幾乎相同，因此畢竟還是需要〈樓船〉。由於河川略窄，只要進軍神速，無須〈水軍〉亦可通盤作戰。



No.11 森林環伺的溪谷

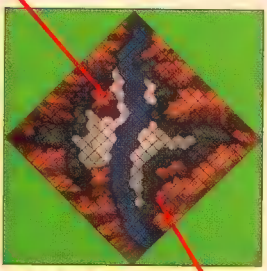
有利的裝備　藤甲



出兵地 晉陽 ➡ 目的地 薊
出兵地 濮陽 ➡ 目的地 北海
出兵地 漢中 ➡ 目的地 武都
出兵地 江州 ➡ 目的地 建寧
出兵地 雲南 ➡ 目的地 交阯
出兵地 永昌 ➡ 目的地 雲南
出兵地 建業 ➡ 目的地 柴桑
出兵地 南海 ➡ 目的地 桂陽

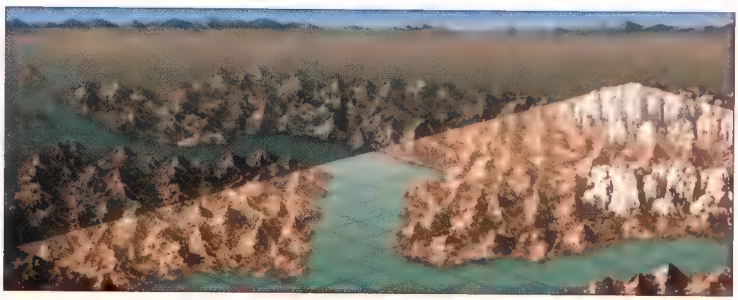
重點！

這是以一處令人思及三峽的溪谷為舞臺的戰場。由於秦半的戰場均為森林與河川地形，行軍速度相當受限。由於出征路線均為山岳，初期士氣值低，必須借助〈神速〉等計謀提昇機動力。



No.12 高山環繞的溪谷

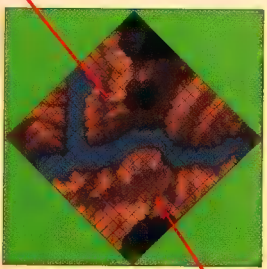
有利的裝備　蒙衝、藤甲

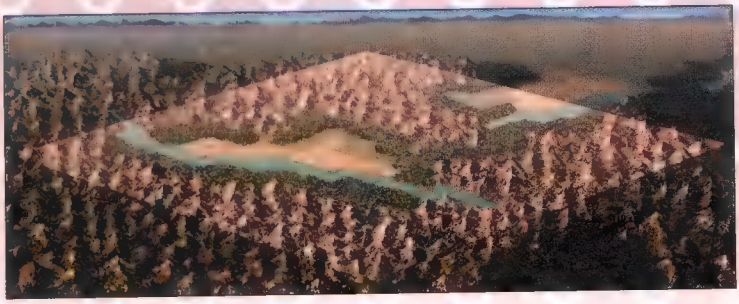


出兵地 薊 ➡ 目的地 晉陽
出兵地 上黨 ➡ 目的地 河內
出兵地 長安 ➡ 目的地 漢中
出兵地 天水 ➡ 目的地 武都
出兵地 武都 ➡ 目的地 漢中
出兵地 梓潼 ➡ 目的地 武都
出兵地 梓潼 ➡ 目的地 漢中
出兵地 江州 ➡ 目的地 永安
出兵地 永安 ➡ 目的地 江州
出兵地 柴桑 ➡ 目的地 建安
出兵地 交阯 ➡ 目的地 雲南

重點！

此處的地形雖然四面環山，但真正的戰場幾乎位於河川。加以攻方初期士氣值低，河面狹窄也導致進軍速度遲緩。因此攻方必須保留較多的〈神速〉與〈鼓舞〉次數。

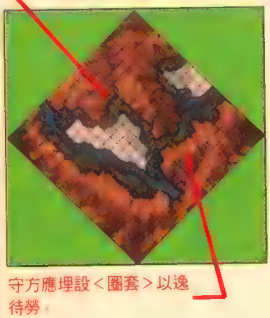




No.13 小型盆地

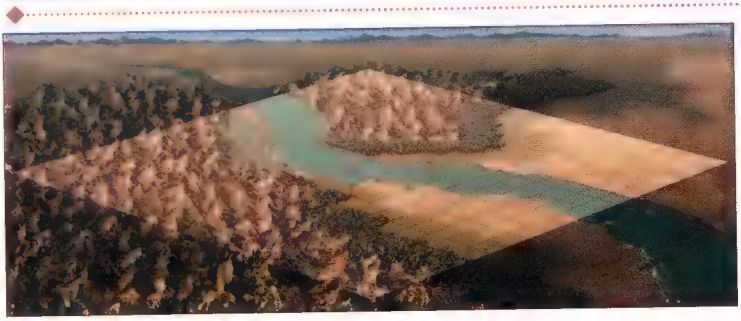
有利的裝備 騎兵、蒙衝

出兵地 北海 ➡ 目的地 濮陽
出兵地 成都 ➡ 目的地 雲南
出兵地 建寧 ➡ 目的地 江州
出兵地 桂陽 ➡ 目的地 南海
出兵地 建安 ➡ 目的地 會稽
出兵地 建安 ➡ 目的地 南海



重點！

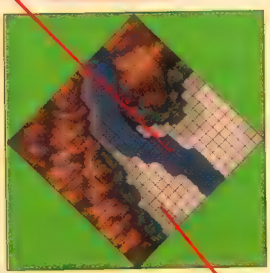
此地環繞著險峻的山岳，部隊移動範圍遂因此縮小。由於山越嶺負擔頗大，若能誘使敵軍於平地甚或河川交戰，則最為理想。試著使用〈挑撥〉誘敵也是一趣。



No.14 由山脈奔流而來的大河

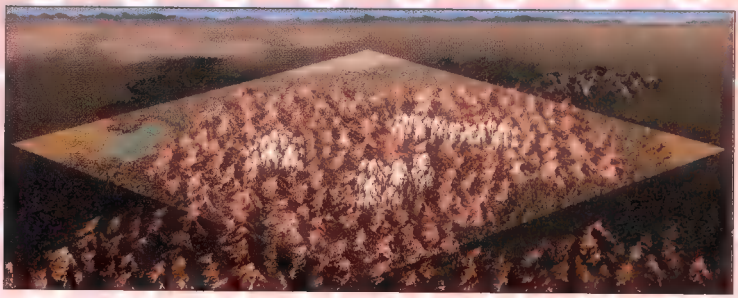
有利的裝備 騎兵、蒙衝

出兵地 晉陽 ➡ 目的地 薊
出兵地 建寧 ➡ 目的地 雲南
出兵地 襄陽 ➡ 目的地 上庸
出兵地 上庸 ➡ 目的地 襄陽
出兵地 會稽 ➡ 目的地 建安
出兵地 柴桑 ➡ 目的地 建業
出兵地 建安 ➡ 目的地 柴桑



重點！

由於行動範圍受到山間影響而縮小，且渡河地點也受限於地形，對於攻方而言可謂作戰艱困。最好留意〈水計〉與〈連環〉，一舉殺入敵陣。是以機動力高的騎兵較為有利。



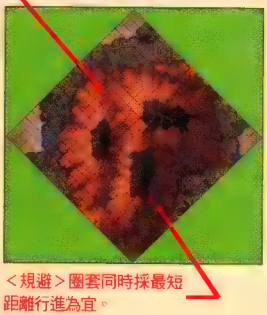
No.15 險峻的山岳地帶

有利的裝備　藤甲

出兵地 **鄴** ➡ 目的地 **晉陽**
出兵地 **河內** ➡ 目的地 **上黨**
出兵地 **長安** ➡ 目的地 **宛**
出兵地 **安定** ➡ 目的地 **武威**
出兵地 **雲南** ➡ 目的地 **建寧**
出兵地 **雲南** ➡ 目的地 **永昌**
出兵地 **長沙** ➡ 目的地 **柴桑**
出兵地 **柴桑** ➡ 目的地 **長沙**
出兵地 **南海** ➡ 目的地 **建安**

重點！

此戰場絕大部分均為山地。派遣騎兵〈出征〉時，可能尚未有所發揮，就已經瀕臨即將潰退的窘境。最好利用〈神速〉強化機動力，進軍時則以攻佔最低限度的據點數為宜。





No.16 淺灘交錯的大河

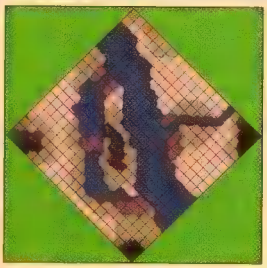
有利的裝備　蒙衝、藤甲

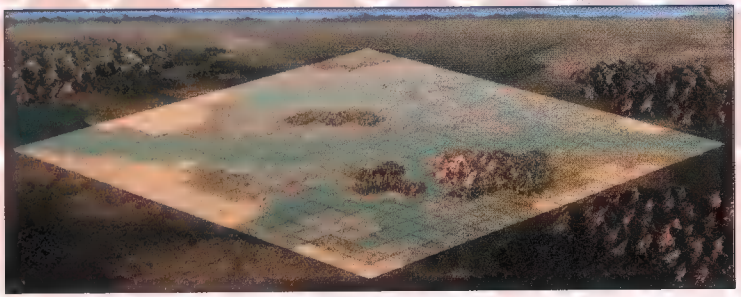
出兵地 **北海** ➡ 目的地 **南皮**
出兵地 **江夏** ➡ 目的地 **襄陽**
出兵地 **江陵** ➡ 目的地 **江夏**
出兵地 **江陵** ➡ 目的地 **武陵**
出兵地 **長沙** ➡ 目的地 **江陵**
出兵地 **柴桑** ➡ 目的地 **廬江**

重點！

主要戰場在於流經戰場中央、混雜著淺灘的河川。沒有特技〈水軍〉時，可繞至左右側

河面較狹窄的地點再行渡河；守方則可於平地整軍以待。





No.17 貫穿中央的大河

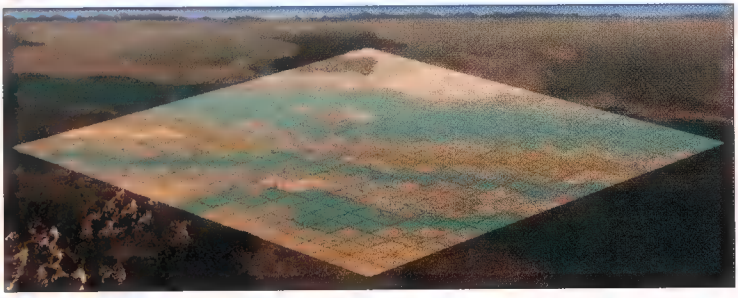
有利的裝備　蒙衝、藤甲

出兵地 南皮 ➡ 目的地 北海
出兵地 [illegible] ➡ 目的地 鄴
出兵地 新野 ➡ 目的地 襄陽
出兵地 [illegible] ➡ 目的地 江夏
出兵地 江陵 ➡ 目的地 長沙
出兵地 [illegible] ➡ 目的地 廬江
出兵地 廬江 ➡ 目的地 壽春
出兵地 廬江 ➡ 目的地 [illegible]桑
出兵地 建業 ➡ 目的地 壽春
出兵地 [illegible]桑 ➡ 目的地 江夏

重點！

在平地作戰的機會幾乎很少，進軍時可留意〈水計〉。由於受困於〈連環〉計時，遭到集中攻擊的可能性極高，必須留意友軍之間的行軍距離不可過於接近。





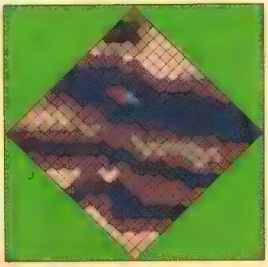
No.18 平行的3條河川

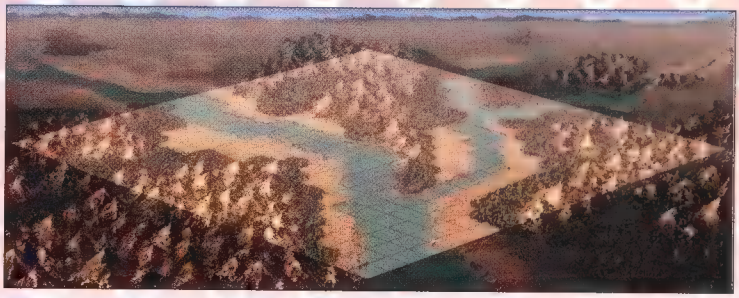
有利的裝備　蒙衝、藤甲

出兵地 鄴 ➡ 目的地 濮陽
出兵地 濮陽 ➡ 目的地 [illegible]
出兵地 江夏 ➡ 目的地 江陵
出兵地 建業 ➡ 目的地 下邳
出兵地 建業 ➡ 目的地 廬江

重點！

河川與淺灘交互並行的地形。〈出征〉之際、必須均衡地分配適於水上作戰與適合陸地作戰的部隊比例。此外由鄴攻打濮陽時，可重現白馬之戰。





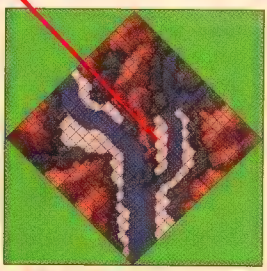
No.19 分叉的溪谷

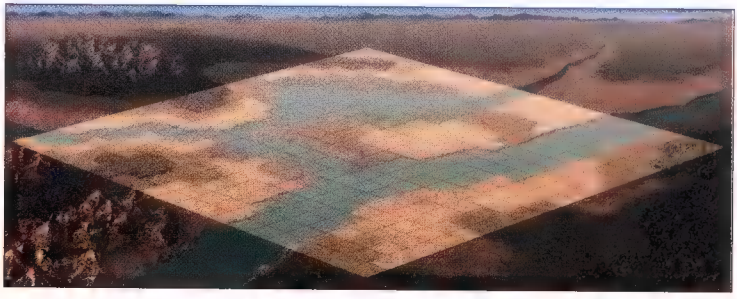
有利的裝備　蒙衝、藤甲

出兵地 洛陽 ➡ 目的地 河內
出兵地 漢中 ➡ 目的地 上庸
出兵地 永安 ➡ 目的地 武陵
出兵地 雲南 ➡ 目的地 成都
出兵地 上庸 ➡ 目的地 漢中
出兵地 江陵 ➡ 目的地 永安
出兵地 武陵 ➡ 目的地 永安

重點！

沿著河岸進軍最具效率。由於敵軍部隊大多集中於河面狹窄的地方，全軍必須於河流的叉口重新整頓態勢再行進軍。否則急於挺進，只會遭到守軍的大反撲。





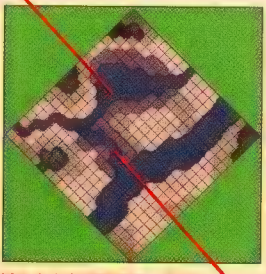
No.20 流向不定的小湖泊

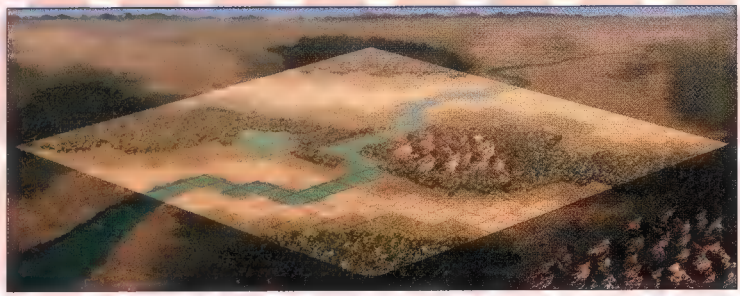
有利的裝備　蒙衝、藤甲

出兵地 平原 ➡ 目的地 北海
出兵地 北海 ➡ 目的地 平原
出兵地 襄陽 ➡ 目的地 新野
出兵地 壽春 ➡ 目的地 建業
出兵地 廬江 ➡ 目的地 建業
出兵地 柴桑 ➡ 目的地 江陵

重點！

戰場上雖然橫亙著巨大的河流，事實上戰鬥大多發生在據點附近。攻方可施展〈神速〉一舉渡河，派遣攻擊力高的鐵騎與象兵集中攻擊軍事據點，也是饒富趣味的戰法。





No.21 跨越森林的小溪

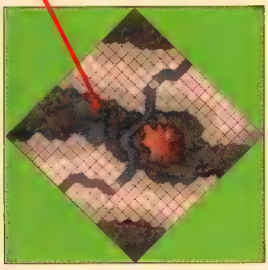
有利的裝備 騎兵

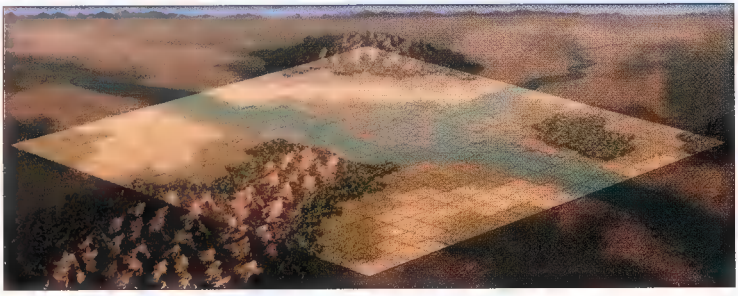
出兵地 業浪 ➡ 目的地 襄平
出兵地 平原 ➡ 目的地 南皮
出兵地 下邳 ➡ 目的地 城陽
出兵地 濮陽 ➡ 目的地 陳留
出兵地 許昌 ➡ 目的地 譙
出兵地 長安 ➡ 目的地 安定
出兵地 安定 ➡ 目的地 長安
出兵地 梓潼 ➡ 目的地 成都
出兵地 新野 ➡ 目的地 江夏
出兵地 零陵 ➡ 目的地 桂陽
出兵地 武陵 ➡ 目的地 零陵
出兵地 壽春 ➡ 目的地 下邳

重點！

此地雖有森林，不過戰場泰半為適合騎兵的地形。由於初期士氣值頗高，亦可正面攻擊守軍。但若過於急切進軍，將會成為〈圈套〉與〈伏兵〉的犧牲者，這點必須留意。

機動力消耗頗鉅的地形，延伸至此隨即消失。這種地點潛藏著無數危險。





No.22 大河的分歧點

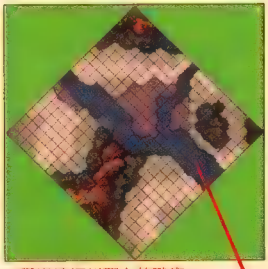
有利的裝備 藤甲

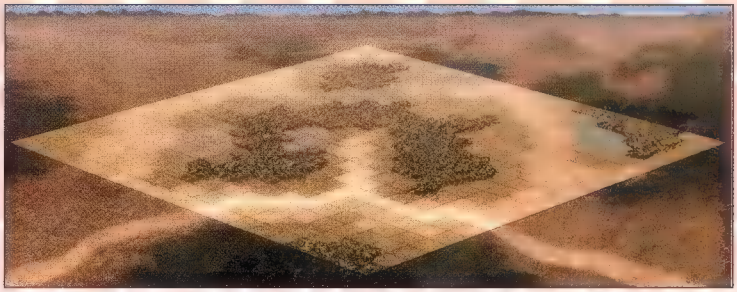
出兵地 北平 ➡ 目的地 薊
出兵地 薊 ➡ 目的地 南皮
出兵地 濮陽 ➡ 目的地 小沛
出兵地 譙 ➡ 目的地 壽春
出兵地 汝南 ➡ 目的地 許昌
出兵地 江陵 ➡ 目的地 襄陽
出兵地 廬江 ➡ 目的地 江夏
出兵地 吳 ➡ 目的地 會稽
出兵地 會稽 ➡ 目的地 吳

重點！

此處野戰場必須連番通過山川、平地，才能抵達敵軍的據點。因此任何地形均可應對的步兵與善於水上作戰的藤甲兵應可發揮其功能。不過出動藤甲兵時，需留意〈火攻〉。

一舉逆流河川而上的戰術，可應用於多數的戰場，不過必須留意<水計>。





No.23 環繞著森林的道路

有利的裝備　騎兵、象兵

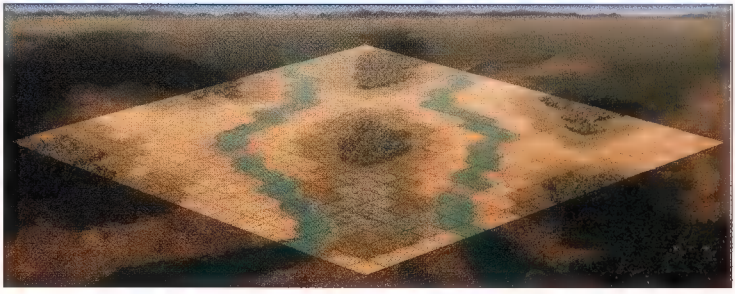
出兵地 **蔡** ➡ 目的地 **北平**
出兵地 **南皮** ➡ 目的地 **北平**
出兵地 **城陽** ➡ 目的地 **下邳**
出兵地 **譙** ➡ 目的地 **許昌**
出兵地 **武威** ➡ 目的地 **西平**
出兵地 **長沙** ➡ 目的地 **桂陽**
出兵地 **壽春** ➡ 目的地 **汝南**

重點！

抵達敵軍最後據點前，甚少消耗機動力高的地形，因此騎兵與象兵等攻擊力強大的兵種可盡情發揮。此外據點數頗多，可確實地逐一佔領，瓦解守軍的士氣。



象兵能夠發揮的戰場其實很少。遇有遼闊的平地時，就立即出動象兵部隊吧。



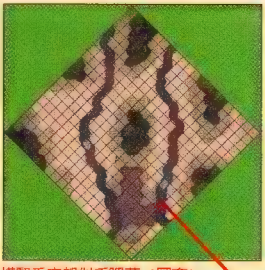
No.24 2條河川相隔的地形

有利的裝備　藤甲

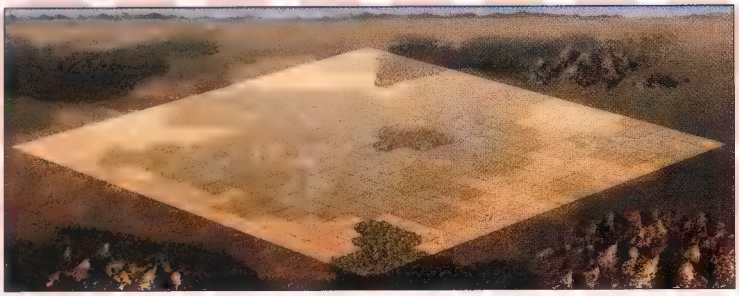
出兵地 **鄴** ➡ 目的地 **南皮**
出兵地 **南皮** ➡ 目的地 **鄴**
出兵地 **平原** ➡ 目的地 **鄴**
出兵地 **小沛** ➡ 目的地 **譙**
出兵地 **陳留** ➡ 目的地 **小沛**
出兵地 **新野** ➡ 目的地 **汝南**
出兵地 **武陵** ➡ 目的地 **長沙**
出兵地 **南海** ➡ 目的地 **交阯**
出兵地 **交阯** ➡ 目的地 **南海**

重點！

以2條河川相隔的沙洲地帶為主的戰場。由於此類必爭軍事據點較少的戰場頗多，因此必須謹慎地行軍。如果中央似乎埋有許多〈圈套〉，則必須大膽迂迴前進。



橫覽看來都似乎隱藏＜圈套＞的地點。故可捨棄位於此處的據點。



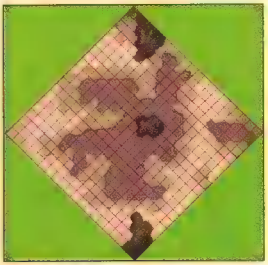
No.25 支流消失的湖泊

有利的裝備　蒙衝、藤甲

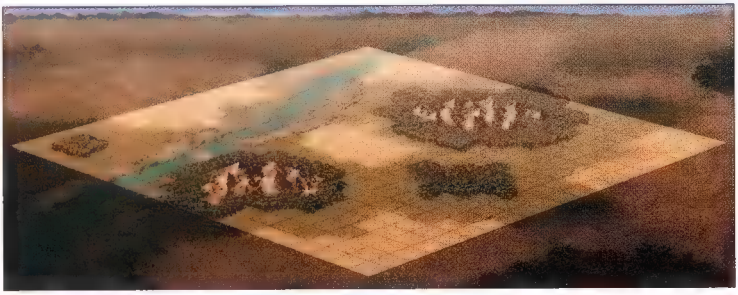
出兵地 下邳 ➡ 目的地 小沛
出兵地 汝南 ➡ 目的地 譙
出兵地 汝南 ➡ 目的地 壽春
出兵地 桂陽 ➡ 目的地 長沙
出兵地 吳 ➡ 目的地 建業

重點！

盡是淺灘與濕地的野戰場，或許可想像為沼地的光景。由於此地不適合騎兵作戰，因此藤甲兵較有發揮的空間。地形上也難以整體進軍，最好能夠徹底以〈連弩〉遠距攻擊。



迂迴前進於平地的戰法雖可，但不可陷入淺灘的泥淖。



No.26 迎面展開的淺灘

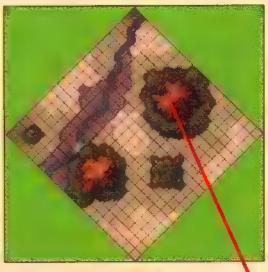
有利的裝備　——

出兵地 襄平 ➡ 目的地 樂浪
出兵地 南皮 ➡ 目的地 平原
出兵地 上黨 ➡ 目的地 晉陽
出兵地 小沛 ➡ 目的地 陳留
出兵地 許昌 ➡ 目的地 宛
出兵地 汝南 ➡ 目的地 新野
出兵地 西平 ➡ 目的地 天水
出兵地 江州 ➡ 目的地 梓潼
出兵地 宛 ➡ 目的地 新野
出兵地 零陵 ➡ 目的地 武陵

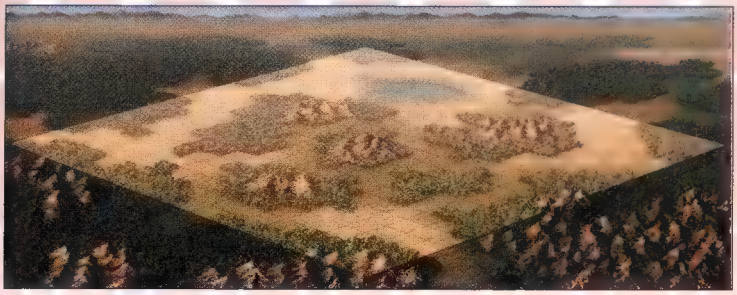
重點！

戰場上有著高山相夾的平原與森林，甚至還有河川流經。兵種可依照我方進兵路線加以選擇。

此外、唯有從汝南出兵攻打新野，才能重現博望坡之戰。



攻打位於山上的據點時，大多有<落石>好整以待，可別忘了<規避>！



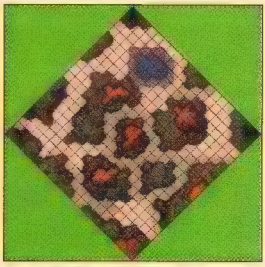
No.27 穿過林間的平原

有利的裝備

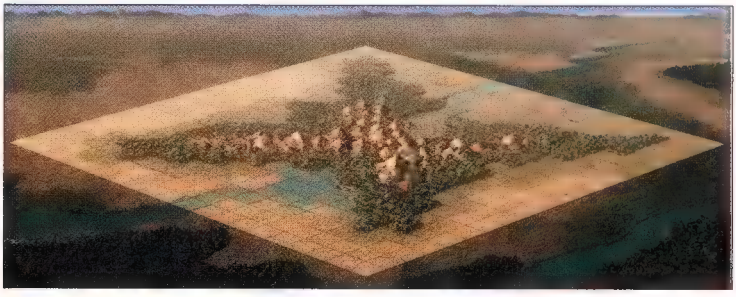
出兵地	襄平	目的地	北平
出兵地	城陽	目的地	北海
出兵地	洛陽	目的地	陳留
出兵地	洛陽	目的地	許昌
出兵地	洛陽	目的地	弘農
出兵地	洛陽	目的地	宛
出兵地	天水	目的地	安定
出兵地	天水	目的地	西平
出兵地	梓潼	目的地	江州
出兵地	桂陽	目的地	零陵

重點！

中央零星散佈著山地與森林，四周則環繞著平地與道路。由於據點大多位於山區附近，可採中央突破一舉攻佔，或利用騎兵由四周展開攻勢，兩者擇一後再行調動部隊。



由天水攻打安定為街亭之戰，攻打西平則可重現狹道之戰。



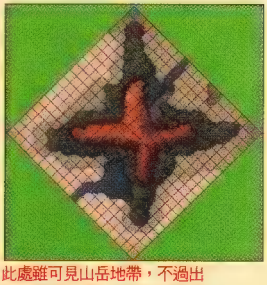
No.28 十字形山脈

有利的裝備

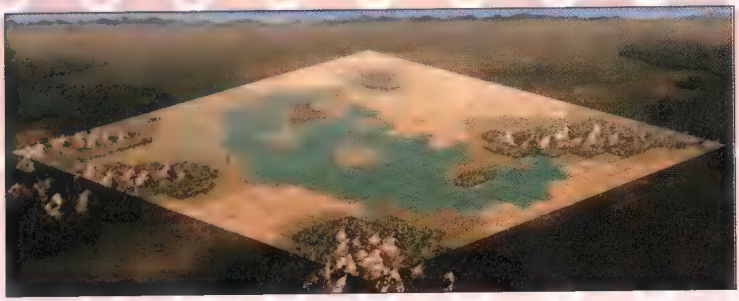
出兵地	北平	目的地	襄平
出兵地	北海	目的地	城陽
出兵地	普陽	目的地	上黨
出兵地	長安	目的地	弘農
出兵地	安定	目的地	天水
出兵地	西平	目的地	武威
出兵地	成都	目的地	江州
出兵地	江州	目的地	成都
出兵地	宛	目的地	許昌
出兵地	江夏	目的地	新野

重點！

中央的險峻山脈呈十字形走向，河川則交叉般地流經此地。此時大可無視河川的存在，組成適合山地作戰的部隊即可。此外由北平攻打襄平時，亦可於白狼山交戰。



此處雖可見山岳地帶，不過出征路線為一般，因此士氣高昂，足與敵軍作戰。



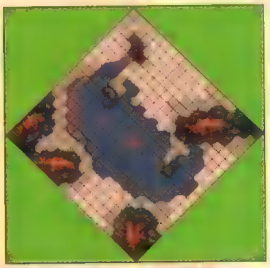
No.29 可眺望中央的美麗湖泊

有利的裝備　弓兵、藤甲

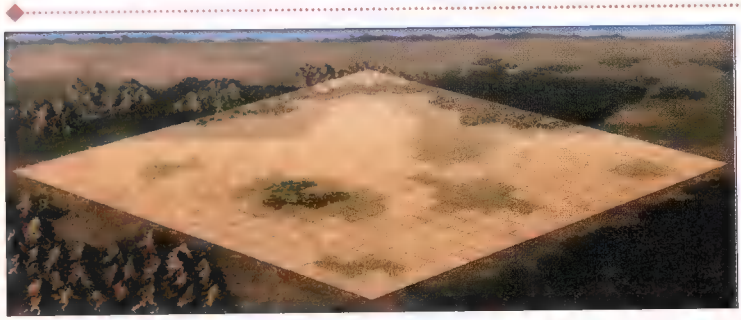
出兵地 下邳 ➡ 目的地 壽春
出兵地 下邳 ➡ 目的地 建業
出兵地 譙 ➡ 目的地 小沛
出兵地 譙 ➡ 目的地 汝南
出兵地 江夏 ➡ 目的地 廬江
出兵地 長沙 ➡ 目的地 武陵
出兵地 壽春 ➡ 目的地 譙
出兵地 建業 ➡ 目的地 吳

重點！

座落著巨大湖泊的野戰場。採取迂迴戰術雖可免於涉足水濱，不過倒可嘗試率領水軍由中央突破。由於最後仍須於平地交鋒，因此亦可施展〈神速〉以騎兵或藤甲兵出戰。



提起東吳的湖泊，自然會聯想到洞庭湖。後因美周郎・周瑜曾訓練水軍於此而聞名。



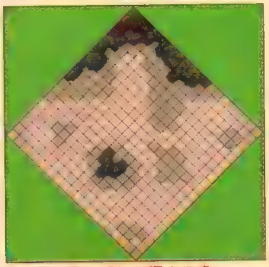
No.30 遼闊的平原地帶

有利的裝備　騎兵、象兵

出兵地 北平 ➡ 目的地 南皮
出兵地 南皮 ➡ 目的地 薊
出兵地 鄴 ➡ 目的地 平原
出兵地 小沛 ➡ 目的地 下邳
出兵地 小沛 ➡ 目的地 濮陽
出兵地 陳留 ➡ 目的地 濮陽
出兵地 陳留 ➡ 目的地 許昌
出兵地 許昌 ➡ 目的地 陳留
出兵地 許昌 ➡ 目的地 汝南
出兵地 武威 ➡ 目的地 安定
出兵地 新野 ➡ 目的地 宛

重點！

放眼盡是一望無際的平地，可說是『三國志VII』罕見的稀有戰場，是騎兵、鐵騎、象兵等攻擊力與機動力均高的部隊擅場之所在。加以行軍自由度高，對於攻方而言可說求之不得。



由於無法事先得知敵軍由何處攻打過來，對於守軍而言，是一處較難防守的戰場。

水鏡先生名勝古蹟尋幽錄



什麼？這些名勝古蹟裡，好像有許多都跟蜀國有關連？……反正怎麼都行，可別放在心上了。



隆中

這亂世終年干戈不休，原本曹操尚未南下之前，這荊州是太平的。文人薈萃，終日談論著天下國家大事呢。就連諸葛亮原先蟄居的「隆中」，也是一處祥和寧靜的鄉間。唉～真希望戰亂能夠早日結束啊。

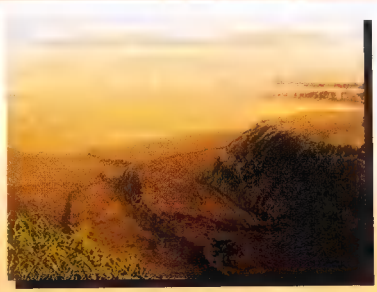
隨筆小記 隆中位於襄陽城郊。此地有處形如伏龍、名叫臥龍崗的山岡，因為諸葛亮曾定居於此而知名。「三顧茅廬」的舞臺，也就是這處隆中。



赤壁

映照在水面上的夕陽餘暉，猶如燃燒的熾燄與兵士的鮮血。個人的智謀，確實足以瓦解超過百萬的大軍，然而此亦不過奇謀耳。老夫並非指摘耽於機謀的不是，只希望用計者莫忘士兵們的苦痛。

隨筆小記 此地是孫劉聯軍擊破曹操百萬兵而聞名遐邇的戰場。周瑜與諸葛亮之間的鬥智，於『演義』中篇篇可見。



街亭

諸生若有大將之風，相信有朝一日終能率領無數的將兵，如果毫無識人之明，可得當心不經意的時候，被部下擺上一道。可別忘了善用部下，也是上位者的使命啊。

隨筆小記 位於漢中北方的山地。志在北伐的諸葛亮雖然抱持必死的決心進軍至此，卻因為愛徒・馬謖佈陣之誤，大敗於司馬懿的大軍之前。

第四章
資料一覽



司馬徽，字德操，向當時盤居於荊州流露斡肉之噗的劉備，告知臥龍之名。本人是徐庶等人的老師，又稱水鏡先生。

都市資料一覽

在此以一覽表的形式介紹《三國志VII》所有54座都市的資料。舉凡各都市固定情報，乃至各劇本變動的資料數值，均加以彙整，使玩家得以一覽無遺。都市為一切的根本，應該優先取得何種都市，就有賴玩家的檢視了。





中國全地圖

如何運用資料



其城防固若金湯，擁有公孫瓚自豪的最高等級〈防禦〉度。◇

白馬將軍自豪的鐵城

東漢時隸屬幽州右北平郡，西晉時改為北平郡。此地為北方遊牧民族烏桓棲息的地區，東漢末年、幽州牧（首長）劉虞命公孫瓚率領一萬騎兵駐屯於右北平，負責防衛與烏桓勾結的亂賊。③

No.3

幽州

北平 Hokuhei ①

都市特性	遊牧都市
攻城戰	草地
開發上限	700
商業上限	500
特產品	馬
名勝古蹟	萬里長城

②

	統治勢力名 君王名	太守名	都市資料 人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	公孫瓚	公孫瓚	1760	174	98	85	410	170
劇本2	公孫瓚	公孫瓚	1940	186	98	85	410	170
劇本3	袁紹	閻柔	1960	188	103	85	410	170
劇本4	曹操	閻柔	1980	189	110	85	410	170
劇本5	曹操	閻柔	1990	190	112	85	410	170
劇本6	曹丕	閻柔	2000	191	113	85	410	170
劇本7	曹叡	田續	2030	193	115	85	410	170

⑤

①都市名

都市名稱。「區域名稱」也一同表記。

②都市基本資料

不因劇本、狀況而更改的各都市固定資料。

③解說

根據各都市史實取材的解說，以及有助於遊戲的建言。

④周邊戰場圖

刊載與相鄰都市發生戰事時的野戰場參考頁[redacted]。

⑤各劇本資料

依照各劇本介紹因劇本而異的資料。人口以（百人）的單位計算。

都市索引

編號	都市名稱	參照頁數
1	[redacted]	162
2	[redacted]	162
3	[redacted]	163
4	[redacted]	163
5	[redacted]	164
6	[redacted]	164
7	[redacted]	165
8	[redacted]	165
9	[redacted]	166
10	[redacted]	166
11	[redacted]	167
12	[redacted]	167
13	[redacted]	168
14	[redacted]	168
15	[redacted]	169
16	[redacted]	169
17	[redacted]	170
18	[redacted]	170

編號	都市名稱	參照頁數
19	河內	171
20	洛陽	171
21	弘農	172
22	長安	172
23	天水	173
24	安定	173
25	武威	174
26	西平	174
27	武都	175
28	漢中	175
29	梓潼	176
30	成都	176
31	江州	177
32	永安	177
33	建寧	178
34	雲南	178
35	永昌	179
36	宛	179

編號	都市名稱	參照頁數
37	[redacted]	180
38	[redacted]	180
39	[redacted]	181
40	[redacted]	181
41	[redacted]	182
42	[redacted]	182
43	[redacted]	183
44	[redacted]	183
45	[redacted]	184
46	[redacted]	184
47	[redacted]	185
48	[redacted]	185
49	[redacted]	186
50	[redacted]	186
51	[redacted]	187
52	[redacted]	187
53	[redacted]	188
54	[redacted]	188

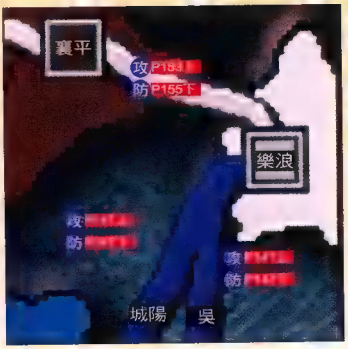
No.1 遼東 樂浪 Rakurou

北方邊境的空白都市

東漢幽州的樂浪郡，治所（東漢地方首長的所在地）朝鮮縣（郡以下的單位）位於現今北韓的首都平壤南郊。東漢末年屬於公孫氏的勢力，公元204年於南半部新設帶方郡。公元238年公孫淵滅亡後，成為魏國的領土。

◇

所有劇本中均為空白地的唯一都市，真可稱為「邊境中的邊境」。



	統治勢力名 君主名	太守名	都市資料 人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	880	48	42	63	160	140
劇本2	—	—	940	48	42	63	160	140
劇本3	—	—	960	48	42	63	160	140
劇本4	—	—	1020	48	42	63	160	140
劇本5	—	—	880	48	42	63	160	140
劇本6	—	—	880	48	42	63	160	140
劇本7	—	—	880	48	42	63	160	140

都市特性	一般都市
攻城戰	平地
開發上限	500
商業上限	400
特產品	木材
名勝古蹟	—

No.2 遼東 襄平 Jyouhei

自立稱雄的公孫氏首邑

東漢幽州遼東郡的治所。東漢末年遼東太守公孫度自立，此後一族世襲太守之位，成為實際上的遼東王。公元237年公孫淵（公孫度之孫）舉兵反魏，翌年襄平遭司馬懿攻陷後滅亡。

◇

公孫氏世代統治的獨立國都市。若想扮演弱小的君主，特此推薦。



	統治勢力名 君主名	太守名	都市資料 人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	公孫度	公孫度	1460	136	106	71	260	190
劇本2	公孫度	公孫度	1640	154	106	71	260	190
劇本3	公孫度	公孫度	1660	156	113	71	260	190
劇本4	公孫康	公孫康	1670	158	118	71	260	190
劇本5	公孫恭	公孫恭	1680	159	119	71	260	190
劇本6	公孫恭	公孫恭	1690	160	120	71	260	190
劇本7	曹髦	王頎	1720	167	212	71	260	190

都市特性	遊牧都市
攻城戰	草地
開發上限	600
商業上限	800
特產品	鐵礦
名勝古蹟	—

No.3 幽州 北平 Hokuhei

白馬將軍自豪的鐵城

東漢時隸屬幽州右北平郡，西晉時改為北平郡。此地為北方遊牧民族烏桓棲息的地區，東漢末年、幽州牧〔首長〕劉虞命公孫瓚率領一萬騎兵駐屯於右北平，負責防衛與烏桓勾結的亂賊。

◇

其城防固若金湯，擁有公孫瓚自豪的最高等級〈防禦〉度。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	公孫瓚	公孫瓚	1760	174	98	85	410	170
劇本2	公孫瓚	公孫瓚	1940	186	98	85	410	170
劇本3	袁紹	閻柔	1960	188	103	85	410	170
劇本4	曹操	閻柔	1980	189	110	85	410	170
劇本5	曹操	閻柔	1990	190	112	85	410	170
劇本6	曹丕	閻柔	2000	191	113	85	410	170
劇本7	曹髦	田續	2030	193	115	85	410	170

都市特性	遊牧都市
攻城戰	草地
開發上限	700
商業上限	500
特產品	馬
名勝古蹟	萬里長城

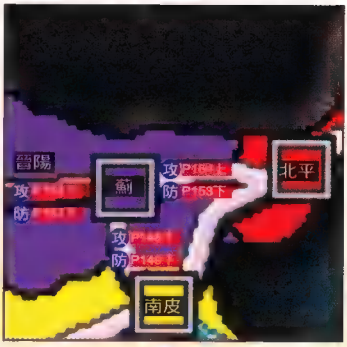
No.4 幽州 薊 Kei

劉備等人起義舉兵之地

東漢幽州刺史的治所。曾經是戰國七雄之一的燕國首都所在地，相當於現今的中國首都北平。東漢末年幽州牧劉虞以薊為據點施以德政，日後與公孫瓚相爭落敗，於公元193年受斬於薊市。

◇

因「桃園結義」而知名的「桃園」為此地名勝古蹟。蜀國迷有機會應該攻佔這個都市。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	劉虞	劉虞	1230	153	94	81	240	200
劇本2	公孫瓚	田楷	1630	163	94	81	240	200
劇本3	袁紹	袁熙	1650	166	96	81	240	200
劇本4	曹操	徐邈	1670	168	98	81	240	200
劇本5	曹操	吳質	1680	171	101	81	240	200
劇本6	曹丕	曹宇	1690	172	102	81	240	200
劇本7	曹髦	曹奐	1730	184	226	81	240	200

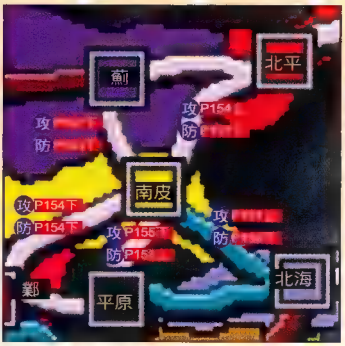
都市特性	學術都市
攻城戰	草地
開發上限	700
商業上限	700
特產品	馬
名勝古蹟	桃園

No.5 冀州 南皮 Nanpi

人口是最大的武器？

東漢冀州渤海郡的治所。原本是渤海太守的袁紹，應曹操的檄文來此加入反董卓聯軍。袁紹死後，此地成為長子袁譚的根據地，公元205年遭到曹操軍圍攻淪陷，袁譚與謀臣郭圖均遭斬殺。◇

此地為袁紹的根據地。也是中國北部人口最多，最具潛力的都市。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	袁紹	袁紹	2760	164	106	78	210	210
劇本2	袁紹	袁紹	2760	166	106	78	210	210
劇本3	袁紹	蔣義渠	2820	168	108	78	210	210
劇本4	曹操	陳林	2840	170	110	78	210	210
劇本5	曹操	陳林	2850	172	113	78	210	210
劇本6	曹丕	王經	2860	173	115	78	210	210
劇本7	曹髦	—	2950	189	234	82	210	210

都市特性	一般都市
攻城戰	平地
開發上限	700
商業上限	800
特產品	鐵礦
名勝古蹟	—

No.6 冀州 鄴 Gyou

河北地帶最重要的據點

東漢冀州刺史的治所，曾是冀州魏郡的首邑。公元191年袁紹由韓馥手中謀騙其冀州牧的地位，將根據地遷往鄴，展開稱霸河北的大業。袁紹死後，成為么兒也就是繼承人的袁尚根據地，後於204年遭到曹操攻陷。◇

名符其實的北部最大都市。若能取得南皮與鄴，可說無異於統治整個北方。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	韓馥	韓馥	2240	213	112	74	300	340
劇本2	袁紹	逢紀	2540	213	112	74	300	340
劇本3	袁紹	袁紹	2560	274	184	74	300	340
劇本4	曹操	王修	2580	276	185	74	300	340
劇本5	曹操	王修	2590	277	186	74	300	340
劇本6	曹丕	徐邈	2600	278	188	74	300	340
劇本7	曹髦	曹宇	2630	282	386	74	300	340

都市特性	大都市
攻城戰	平地
開發上限	900
商業上限	800
特產品	木材
名勝古蹟	邯鄲叢台

No.7

冀州

平原 Heigen

北方騎兵強化的要地

東漢青州平原郡的治所。當時身為公孫瓚麾下部將的劉備，因累功而被任命為平原縣的代理長官，日後劉備更晉昇為整個平原郡的首長。獲得兵力的劉備便是由此地發兵救援北海相孔融與徐州牧陶謙的。

◇

國力雖處於最低等級，特產品皮革卻是北部的珍貴物資，是生產「鐵騎兵」的要地。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	劉備	劉備	2020	118	64	76	240	180
劇本2	袁紹	淳于瓊	2130	118	64	76	240	180
劇本3	袁紹	辛毗	2150	126	74	76	240	180
劇本4	曹操	董昭	2170	126	76	76	240	180
劇本5	曹操	董昭	2190	128	78	76	240	180
劇本6	曹丕	曹叡	2220	131	81	76	240	180
劇本7	曹髦	—	2320	146	264	81	240	180

都市特性	一般都市
攻城戰	草地
開發上限	600
商業上限	500
特產品	皮革
名勝古蹟	—

No.8

青州

北海 Hokkai

為強敵所困的危險地帶

東漢青州的北海國（國與郡為同等級的行政劃分，國的首長為相、郡的首長為太守）。公元189年，擔任北海相的孔融日後遭到黃巾賊管亥的襲擊而坐困愁城，後派遣太史慈向劉備求援才脫離險境。

◇

國力上屬於平凡的都市，但由於周遭經常處於強大勢力的支配下，危險性很高。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	孔融	孔融	1280	155	108	84	280	260
劇本2	孔融	孔融	1460	158	108	84	280	260
劇本3	袁紹	袁譚	1480	159	110	84	280	260
劇本4	曹操	呂虔	1520	164	113	84	280	260
劇本5	曹操	曹純	1530	166	115	84	280	260
劇本6	曹丕	徐庶	1560	167	117	84	280	260
劇本7	曹髦	—	1630	172	216	84	280	260

都市特性	學術都市
攻城戰	平地
開發上限	600
商業上限	800
特產品	硝石
名勝古蹟	泰山

No.9 青州 城陽 Jyouyou

鄧艾揚名的荒野地帶

西漢兗州的城陽國。東漢初年，領內縣治與徐州琅琊國合併。曹操打倒呂布並征服徐州後，令北海國領縣分治，使城陽郡再次重生。魏晉時期隸屬青州，鄧艾等任職太守後，始致力於開墾荒野。

◇

劇本1中本為鮑信統治，後滅亡。劇本2成為空白地，國力也衰退。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	鮑信	鮑信	1690	152	106	81	250	270
劇本2	—	—	1690	75	64	81	250	270
劇本3	袁紹	辛評	1690	152	106	81	250	270
劇本4	曹操	崔琰	1740	154	110	81	250	270
劇本5	曹操	呂虔	1750	155	113	81	250	270
劇本6	曹丕	臧霸	1760	156	115	81	250	270
劇本7	曹髦	石苞	1790	186	243	81	250	270

都市特性	一般都市
攻城戰	平地
開發上限	600
商業上限	700
特產品	鐵礦
名勝古蹟	琅琊台

No.10 并州 晉陽 Shinyou

萬馬奔騰的群山

東漢并州刺史的治所，同時也是并州太原郡的首邑，相當今日山西省的省會太原。袁紹平定河北後，派遣外甥高幹前往晉陽治理并州。袁紹死後，曹操於206年大破高幹軍，平定了并州。

◇

開發上限低，國力難期。或許能夠取得并州特產的馬，為其最大的魅力。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	張燕	張燕	1360	141	43	64	360	150
劇本2	張燕	張燕	1430	146	73	64	360	150
劇本3	袁紹	高幹	1440	147	75	64	360	150
劇本4	曹操	張燕	1450	148	76	64	360	150
劇本5	曹操	劉豹	1480	150	78	64	360	150
劇本6	曹丕	劉豹	1490	151	79	64	360	150
劇本7	曹髦	—	1530	154	153	80	360	150

都市特性	一般都市
攻城戰	山地
開發上限	400
商業上限	600
特產品	馬
名勝古[redacted]	—

No.11

并州

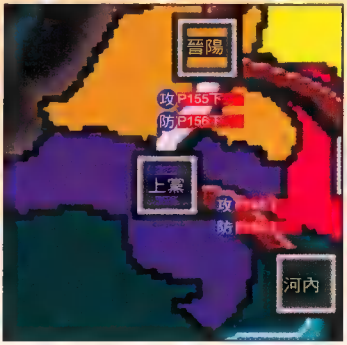
上黨 Jyoutou

壺關發生叛變之地

東漢并州上黨郡，坐擁要地壺關。袁紹死後，一度出降曹操的高幹於206年舉兵叛亂，捕獲上黨太守並據守於壺關。曹軍雖屢次發兵攻擊，壺關卻堅守如昔，抵擋了長達3個月的包圍戰。

◇

四面環繞山地與大海的都市。由此都市出兵河內時，才會出現以壺關為名的戰場。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	張揚	張揚	1130	140	94	75	390	180
劇本2	張燕	何儀	1260	145	94	75	390	180
劇本3	張燕	張燕	1280	145	94	75	390	180
劇本4	曹操	夏侯德	1300	146	96	75	390	180
劇本5	曹操	呼廚泉	1310	148	98	75	390	180
劇本6	曹丕	呼廚泉	1320	1851	99	75	390	180
劇本7	曹髦	—	1350	153	186	81	390	180

都市特性	遊牧都市
攻城戰	山地
開發上限	500
商業上限	600
特產品	硝石
名勝古蹟	—

No.12

徐州

下邳 Kahi

徐州豐饒的象徵

東漢徐州下邳國的治所。陶謙死後成為統治徐州的劉備根據地，同時也是稍後擊破劉備成為徐州統治者的呂布治邑。曹操消滅呂布後，劉備又從曹操手中奪走做為根據地，並命關羽駐守此地。

◇

國力發展的潛力高，四周大多是肥沃的都市。做為據點最適合不過。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	陶謙	陶謙	1520	156	96	77	220	320
劇本2	劉備	關羽	1640	156	96	77	220	320
劇本3	曹操	陳登	1660	156	96	77	220	320
劇本4	曹操	臧霸	1670	158	98	77	220	320
劇本5	曹操	臧霸	1680	160	100	77	220	320
劇本6	曹丕	呂虔	1690	161	103	77	220	320
劇本7	曹髦	陳騫	1730	186	212	77	220	320

都市特性	一般都市
攻城戰	濕地
開發上限	900
商業上限	700
特產品	鐵礦
名勝古蹟	戲馬台

No.13 徐州 Bokuyou 小沛

劉備駐屯的小城市

東漢豫州沛國沛縣，其名有「小」沛國之意，為建立西漢的劉邦舉兵之地。劉備遭呂布奪走徐州後，被曹操任命為豫州牧，以小沛為根據地。呂布滅亡後，奪回徐州的劉備便於小沛迎戰曹操。

◇

人口雖然少於四周的都市，土地卻屬於肥沃的地帶，有其開發的價值。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	陶謙	陳珪	940	135	76	72	190	210
劇本2	劉備	劉備	980	135	76	72	190	210
劇本3	曹操	董昭	1030	135	76	72	190	210
劇本4	曹操	陳登	1060	136	77	72	190	210
劇本5	曹操	陳矯	1080	140	80	72	190	210
劇本6	曹丕	黃權	1120	142	82	72	190	210
劇本7	曹髦	—	1240	164	194	82	190	210

都市特性	一般都市
攻城戰	平地
開發上限	800
商業上限	600
特產品	無
名勝古蹟	孔廟

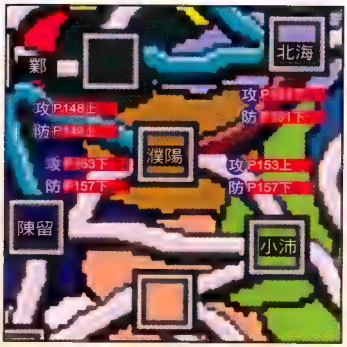
No.14 兗州 Bokuyou 濮陽

呂布掌握的唯一據點

東漢兗州東郡的治所。公元191年成為東郡太守曹操的據點，194年陳宮等人趁曹操往徐州討伐陶謙之際反叛，迎接呂布入主。曹操雖然於濮陽包圍呂布達百餘日，最後兩軍因蝗災糧盡而休兵。

◇

國力雖平常，所幸與大都市鄴相鄰。由鄴出兵時，可重現白馬之戰。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	劉岱	劉岱	1690	124	64	81	220	230
劇本2	呂布	呂布	2010	184	64	81	220	230
劇本3	曹操	程昱	2030	188	72	81	220	230
劇本4	曹操	王朗	2040	188	72	81	220	230
劇本5	曹操	王朗	2050	188	74	81	220	230
劇本6	曹丕	夏侯威	2060	189	76	81	220	230
劇本7	曹髦	夏侯威	2130	192	206	81	220	230

都市特性	一般都市
攻城戰	草地
開發上限	800
商業上限	600
特產品	木材
名勝古蹟	—

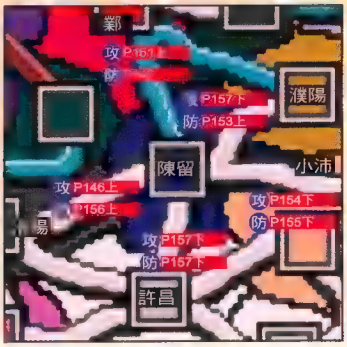
No.15 兗州 陳留 Chinryuu

霸王曹操舉兵之地

東漢兗州陳留郡的治所。公元189年曹操由董卓魔掌中逃出，散盡家產招兵買馬，舉兵打倒董卓之地。當時陳留太守張邈身為曹操的好友，便率先參加了義軍，然而卻於194年背叛曹操。

◇

曹操的根據地。初期劇本中雖然富饒，日後便逐年隱沒在許昌的麗影之下。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	曹操	曹操	1930	134	74	68	240	240
劇本2	曹操	曹操	1990	136	74	68	240	240
劇本3	曹操	曹操	2010	157	156	68	240	240
劇本4	曹操	司馬朗	2010	157	156	68	240	240
劇本5	曹操	徐庶	2020	158	158	68	240	240
劇本6	曹丕	王昶	2030	159	160	68	240	240
劇本7	曹髦	州泰	2060	163	204	68	240	240

都市特性	一般都市
攻城戰	平地
開發上限	800
商業上限	600
特產品	皮革
名勝古蹟	—

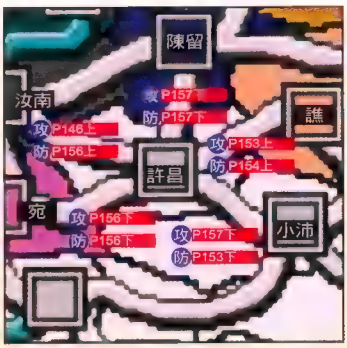
No.16 豫州 許昌 Kyosyou

匹敵洛陽的空白都市？

東漢豫州潁川郡許縣，魏時改名為許昌。公元196年擁立獻帝的曹操以洛陽荒廢為由，遷都至許昌，並由許縣近郊著手屯田制，同時獲得朝廷正名與經濟基礎，以此做為統一中國的根據地。

◇

劇本剛開始時的國力並不引人注目，但上限足與洛陽匹敵，可發展為大都市。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	2950	103	74	66	290	260
劇本2	曹操	曹仁	2950	138	74	66	290	260
劇本3	曹操	荀彧	3020	153	164	66	290	260
劇本4	曹操	曹操	3030	154	165	66	290	260
劇本5	曹操	曹操	3040	156	166	66	290	260
劇本6	曹丕	曹洪	3050	157	167	66	290	260
劇本7	曹髦	司馬孚	3160	184	326	66	290	260

都市特性	大都市
攻城戰	平地
開發上限	1000
商業上限	800
特產品	鐵礦
名勝古蹟	—

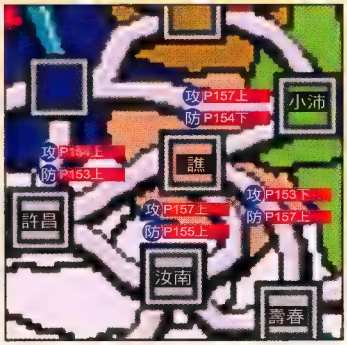
No.17 豫州 譙 Syou

中原與徐州的聯繫路線

東漢豫州刺史的治所，隸屬豫州沛國。公元190年、豫州刺史孔宙曾參加反董卓聯軍。由於譙縣是曹操的家鄉，曹氏與夏侯氏一族的故地，魏代時遂成為五都（長安、洛陽、許昌、譙、鄴）之一。

◇

國力上不可過於期待，不過與富饒的許昌及徐州相連，應可稱為聯繫點。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	孔宙	孔宙	1990	103	98	72	270	290
劇本2	曹操	曹洪	1990	116	98	72	270	290
劇本3	曹操	滿寵	2060	123	113	72	270	290
劇本4	曹操	夏侯惇	2070	126	114	72	270	290
劇本5	曹操	郭奕	2080	128	116	72	270	290
劇本6	曹丕	曹爽	2110	131	118	72	270	290
劇本7	曹髦	陳泰	2190	153	201	72	270	290

都市特性	學術都市
攻城戰	平地
開發上限	600
商業上限	700
特產品	皮革
名勝古蹟	—

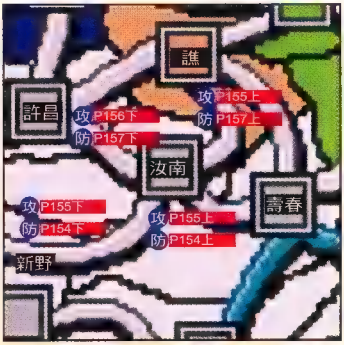
No.18 豫州 汝南 Jyonan

稱霸中原的要地之一

東漢豫州的汝南郡，是人口超過兩百萬的中國第2大郡，也是袁紹、袁術等袁氏族人的故鄉。後因黃巾之亂荒廢，張角死後汝南黃巾賊橫行許久。許多人材也因為躲避戰亂而四散至吳（呂蒙等）、蜀（許靖等）。

◇

聯絡大都市許昌、東吳門戶壽春、荊州要衝新野的要地。強化軍備為當務之急。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	1780	66	62	68	250	240
劇本2	—	—	1780	66	62	68	250	240
劇本3	劉備	劉備	1780	133	126	68	250	240
劇本4	曹操	滿寵	1790	135	128	68	250	240
劇本5	曹操	傅巽	1810	136	130	68	250	240
劇本6	曹丕	滿寵	1830	139	132	68	250	240
劇本7	曹髦	王基	1890	183	251	68	250	240

都市特徵	一般都市
攻城戰	草地
開發上限	700
商業上限	700
特產皮	皮革
名勝古蹟	—

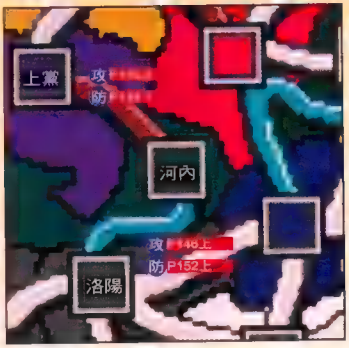
No.19 司隸 河内 Kadai

孕育司馬氏的寒冷地帶

東漢司隸部的河內郡，為司馬懿等司馬族人的故鄉。公元190年河內太守王匡參加反董卓聯軍，但為董卓所敗。董卓任命為河內太守的張楊，於195年獻帝逃出長安時，曾護送獻帝前往洛陽。

◇

國力上差強人意，但與洛陽接鄰。可率領北方騎兵軍團攻打首都。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	王匡	王匡	1340	135	106	88	240	280
劇本2	張楊	張楊	1680	158	106	88	240	280
劇本3	—	—	1340	69	64	88	240	280
劇本4	曹操	夏侯恩	1380	136	94	88	240	280
劇本5	曹操	張魯	1390	137	95	88	240	280
劇本6	曹丕	張魯	1420	142	98	88	240	280
劇本7	曹髦	曹芳	1490	163	195	88	240	280

都市特性	一般都市
攻城戰	平地
開發上限	700
商業上限	600
特產品	木材
名勝古蹟	—

No.20 司隸 洛陽 Rakuyou

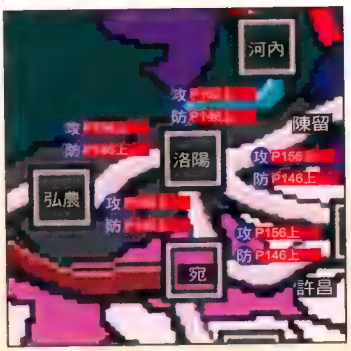
籠罩著哀戚之情的皇都

東漢首都，也是日後的魏都。公元190年董卓燒盡洛陽的宮殿，並遷都長安以避反董卓聯軍之銳鋒。

東漢末年曹操以此做為討伐關羽的據點，220年接獲關羽的首級後，隨即病死於洛陽。

◇

國力可確保無虞。周遭環伺著虎牢關與函谷關等銅牆鐵壁般的要塞，亦為特徵之一。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	董卓	董卓	3860	167	168	69	460	380
劇本2	—	—	1860	70	84	69	460	380
劇本3	曹操	曹仁	1940	142	143	69	460	380
劇本4	曹操	毛玠	2230	148	146	69	460	380
劇本5	曹操	王昶	2870	150	148	69	460	380
劇本6	曹丕	曹丕	2960	153	152	69	460	380
劇本7	曹髦	曹髦	3860	320	386	69	460	380

都市特性	大都市
攻城戰	平地
開發上限	800
商業上限	1000
特產品	無
名勝古蹟	白馬寺

No.21

司隸

弘農

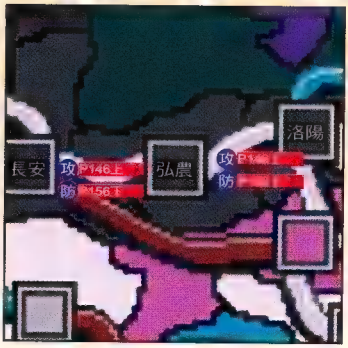
Kounou

連接都城之間的都市

東漢司隸部弘農郡的治所。本為秦代設置函谷關之處，漢武帝將關口東移後，在此新設弘農郡。公元195年楊奉擁立逃出長安的獻帝，李傕則率兵擊敗楊奉於此地，百官多有死難，宮女亦遭擄掠。

◇

連接洛陽與長安這兩大都市的要地。戰略上雖然重要，但國力難以期待。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	董卓	董卓	1040	104	82	72	220	210
劇本2	—	—	1040	85	57	72	220	210
劇本3	曹操	鍾繇	1130	93	82	72	220	210
劇本4	曹操	張既	1260	95	85	72	220	210
劇本5	曹操	賈逵	1280	96	88	72	220	210
劇本6	曹丕	鍾繇	1320	98	91	72	220	210
劇本7	曹髦	王戎	1460	114	164	72	220	210

都市特性	一般都市
攻城戰	草地
開發上限	400
商業上限	600
特產品	木材
名勝古蹟	三門峽

No.22

雍州

長安

Chouan

被董卓玩弄於股掌的古都

西漢首都，東漢司隸部京兆尹的治所。公元190年逃離洛陽的董卓設置為東漢的首都。董卓橫死後，舊部李傕等人再次奪回長安，後李傕與郭汜發生主導權之爭，長安遂因此荒廢，並有諸多百姓死難於此。

◇

在董卓餘黨的蹂躪下極其蕭條衰退，不過充份具有復興的價值。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	董卓	牛輔	2420	136	134	74	440	340
劇本2	李傕	李傕	3330	231	182	74	440	340
劇本3	—	—	2640	67	71	74	440	340
劇本4	曹操	鍾繇	3020	133	108	74	440	340
劇本5	曹操	鍾繇	3060	134	110	74	440	340
劇本6	曹丕	曹真	3080	136	113	74	440	340
劇本7	曹髦	司馬望	3430	164	312	74	440	340

都市特性	大都市
攻城戰	山地
開發上限	900
商業上限	900
特產品	鐵礦
名勝古蹟	秦始皇陵

No.23 天水 Tensui

雍州

因孔明門姜維而聞名

東漢涼州的天水郡，公元74年改名為漢陽郡，魏時再次恢復為天水郡，隸屬雍州，治所在冀縣，亦為姜維的家鄉。228年諸葛亮第一次北伐攻打天水郡時，被疑為與蜀國通敵的姜維向諸葛亮投降。

◇

由於長久以來均為空白地，國力相當低落。所幸人口較多，可做為徵兵的據點。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	1240	60	43	65	240	200
劇本2	—	—	1240	60	43	65	240	200
劇本3	—	—	1240	60	43	65	240	200
劇本4	—	—	1240	60	43	65	240	200
劇本5	曹操	徐邈	1240	116	65	65	240	200
劇本6	曹丕	馬遵	1280	117	67	65	240	200
劇本7	曹髦	王經	1360	143	126	65	240	200

都市特性	遊牧都市
攻城戰	草地
開發上限	500
商業上限	500
特產品	馬
名勝古蹟	—

No.24 安定 Antei

雍州

街亭之戰的舞臺

東漢涼州的安定郡。公元213年涼州廢除，此後隸屬雍州。211年曹操大破馬超等關中派閥聯軍後，楊秋逃至安定。及至曹操包圍安定，楊秋遂出降，並從此奉命於安定鎮撫百姓。

◇

聯繫雍州與長安的要地。攻打天水時，可重現街亭之戰。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	1040	60	53	61	230	180
劇本2	李傕	張濟	1360	106	53	61	230	180
劇本3	—	—	1040	60	53	61	230	180
劇本4	—	—	1040	60	53	61	230	180
劇本5	曹操	張既	1040	113	76	61	230	180
劇本6	曹丕	夏侯楙	1070	114	78	61	230	180
劇本7	曹髦	夏侯楙	1130	142	135	61	230	180

都市特性	一般都市
攻城戰	草地
開發上限	600
商業上限	500
特產品	馬
名勝古蹟	街亭

No.25

涼州

武威 Bui

都市特性	遊牧都市
攻城戰	草地
開發上限	500
商業上限	500
特產品	馬
名勝古蹟	—

最強的騎兵軍團根據地

東漢涼州的的武威郡，為通往西域的門戶，有羌等異族混居於此。治所姑臧縣為竇融的故鄉。公元221年武威太守毋丘興（毋丘儉之父）與金城太守蘇則等大破異族，鎮壓了叛亂，再次恢復與西域的往來。

◇

馬騰的根據地。如果始終盤居此地，與中原君主間的差距將會拉大。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	馬騰	馬騰	1160	133	76	69	180	190
劇本2	馬騰	馬騰	1160	138	76	69	180	190
劇本3	馬騰	馬騰	1380	146	88	69	180	190
劇本4	馬騰	馬騰	1420	148	92	69	180	190
劇本5	—	—	1160	60	52	69	180	190
劇本6	曹丕	楊秋	1180	121	70	69	180	190
劇本7	曹髦	—	1210	146	136	69	180	190

No.26

涼州

西平 Seihei

都市特性	一般都市
攻城戰	平地
開發上限	500
商業上限	500
特產品	皮革
名勝古蹟	—

涼州的糧倉

東漢涼州的西平郡。治所西都相當於今日青海省的省會西寧。公元220年後魏演、魏光、魏英等魏氏一族相繼於西平舉兵反魏，幸賴涼州刺史張既、金城太守蘇則、將軍郝昭等人方始平定。

◇

多蒙韓遂統治有方，此地國力得以成為雍州第一。攻打天水時，可重現狹道之戰。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	韓遂	韓遂	1090	164	78	71	200	140
劇本2	馬騰	韓遂	1090	166	78	71	200	140
劇本3	馬騰	韓遂	1230	169	96	71	200	140
劇本4	馬騰	韓遂	1260	170	98	71	200	140
劇本5	—	—	1090	58	60	71	200	140
劇本6	—	—	1090	58	60	71	200	140
劇本7	—	—	1090	58	60	71	200	140

No.27

益州

武都 Buto

直標：攻打漢中的跳板？

東漢涼州的武都郡，治所為下弁。公元229年諸葛亮第三度北伐時，派遣陳式攻打武都郡，逼使魏國雍州刺史郭淮退兵，成功地平定武都郡。這個勝果使諸葛亮得以確保迂迴秦嶺直達關中的路徑。

◇

長久以來始終為空白地，在雍州、漢中激烈交戰之前，無須投以關注的目光。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	960	49	60	63	260	160
劇本2	—	—	960	49	60	63	260	160
劇本3	—	—	1060	49	60	63	260	160
劇本4	—	—	1060	49	60	63	260	160
劇本5	曹操	曹洪	1180	129	88	63	260	160
劇本6	—	—	960	48	54	63	260	160
劇本7	劉禪	張翼	1020	126	136	63	260	160

都市特性	一般都市
攻城戰	山地
開發上限	500
商業上限	500
特產品	鐵礦
名勝古蹟	蜀道

No.28

益州

漢中 Kantyun

魏蜀攻防激烈之地

東漢益州的漢中郡，治所南鄭為現今的漢中市。東漢末年，五斗米教的教主張魯曾統治此地一時，後於公元215年向曹操投降。曹操雖命令夏侯淵防守此地，卻於219年遭到劉備攻陷。為了抗衡曹操即位魏王，劉備也即位為漢中王。

◇

長久以來始終為張魯統治的要地。漢中的周圍盡是斜谷關、陽平關、劍閣等關口。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	2430	60	53	64	310	170
劇本2	張魯	張魯	2430	106	76	64	310	170
劇本3	張魯	張魯	2460	114	82	64	310	170
劇本4	張魯	張魯	2590	118	85	64	310	170
劇本5	曹操	夏侯淵	263	123	88	64	310	170
劇本6	劉禪	魏延	2640	124	101	64	310	170
劇本7	劉禪	廖化	2430	126	103	64	310	170

都市特性	一般都市
攻城戰	山地
開發上限	600
商業上限	500
特產品	木材
名勝古蹟	終南山

No.29 益州 梓潼 Sidou

連接成都與漢中的要道

東漢益州廣漢郡梓潼縣。劉備平定益州後，於公元217年以此地為治所，並分出廣漢郡北部，新設為梓潼郡。此地為連接成都與漢中的蜀國生命線，姜維防備鍾會攻擊時駐屯的劍閣也位於梓潼郡內。◇

此地為聯繫益州與中原的少數都市之一。由於人口較多，可做為兵員供給都市。



	統治勢力名		都市資料						
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	劉焉	龐[illegible]	2080	78	63	66	240	160
劇本2	劉璋	龐羲	2130	113	63	66	240	160
劇本3	劉璋	龐羲	2260	126	66	66	240	160
劇本4	劉璋	龐羲	2270	128	68	66	240	160
劇本5	劉備	霍峻	2340	131	116	66	240	160
劇本6	劉禪	馬超	2350	132	118	66	240	160
劇本7	劉禪	諸葛瞻	2160	118	123	66	240	160

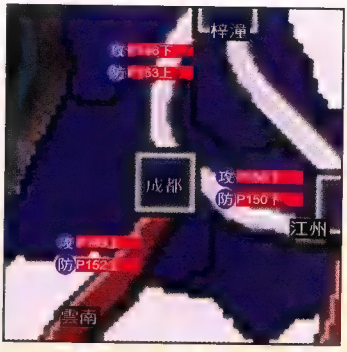
都市特性	學術都市
攻城戰	山地
開發上限	600
商業上限	500
特產品	皮革
名勝古蹟	劍閣

No.30 益州 成都 Seito

君臨益州的蜀國都城

東漢益州蜀郡的治所，益州牧劉焉則以此做為益州的新首邑。劉備平定益州後，於221年建立了蜀國，並以此為首都。此地相當於今日四川省的省會，祭祀諸葛亮的武侯祠則位於市內。◇

位於益州中心的大都市。除了國力足與洛陽匹敵之外，地理條件亦佳。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	劉焉	劉焉	2850	137	104	68	320	280
劇本2	劉璋	劉璋	3060	164	104	68	320	280
劇本3	劉璋	劉璋	3080	175	109	68	320	280
劇本4	劉璋	劉璋	3090	177	110	68	320	280
劇本5	劉備	劉備	3130	184	174	68	320	280
劇本6	劉禪	劉禪	3140	186	176	68	320	280
劇本7	劉禪	劉禪	3280	180	183	68	320	280

都市特性	大都市
攻城戰	山地
開發上限	900
商業上限	800
特產品	硝石
名勝古蹟	都江堰

No.31

益州

江州 Kousyuu

聯繫永安與成都的補給站

東漢益州巴郡的治所。其名為「州」，其實為縣名，位置相當於今日的重慶。劉備平定益州之際，張飛於此地生擒劉璋的部將嚴顏。然而張飛有感於嚴顏寧死不屈的志節，遂予以釋放待為上賓。

◇

國力尚可。但人口意外眾多，應有助於補給最前線的兵員。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	劉焉	嚴顏	2340	101	68	65	260	190
劇本2	劉璋	嚴顏	2360	118	68	65	260	190
劇本3	劉璋	吳懿	2390	123	74	65	260	190
劇本4	劉璋	吳懿	2410	125	75	65	260	190
劇本5	劉備	張飛	2430	131	103	65	260	190
劇本6	劉禪	王伉	2460	133	109	65	260	190
劇本7	劉禪	王伉	2340	138	115	65	260	190

都市特性	一般都市
攻城戰	山地
開發上限	700
商業上限	500
特產品	無
名勝古蹟	三峽

No.32

益州

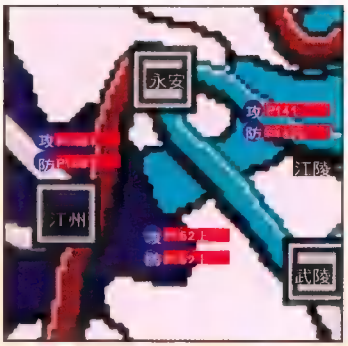
永安 Eian

吳蜀對峙的最前線

東漢益州巴郡魚復縣，日後巴地轉屬東郡。公元222年敗於夷陵之戰、逃至此地的劉備將魚腹改為永安。翌年將劉禪託付諸葛亮後，劉備便死於永安。吳國稱此地為白帝城，這個別名相對聞名。

◇

聯繫益州與荊州的要地。國力雖低，但屢屢成為最前線的都市。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	1760	61	53	61	280	170
劇本2	—	—	1760	61	53	61	280	170
劇本3	劉璋	嚴顏	1760	126	83	61	280	170
劇本4	劉璋	嚴顏	1790	130	85	61	280	170
劇本5	劉備	向朗	1820	134	88	61	280	170
劇本6	劉禪	李嚴	1860	137	93	61	280	170
劇本7	劉禪	李嚴	1940	143	98	61	280	170

都市特性	一般都市
攻城戰	濕地
開發上限	500
商業上限	500
特產品	木材
名勝古蹟	白帝城

No.33 南中 建寧 Kennei

叛亂蜂起的空白都市

蜀國益州建寧郡，原名為益州郡。劉備死後，益州南部各郡均反，益州郡的豪族雍闓並將太守放逐至吳國，隨後南部的軍政官李恢協助諸葛亮平定了叛亂。公元225年益州郡即更名為建寧郡。

◇

空白狀態持續許久之故，國力難以期待。不過此地是南蠻唯一的〈鐵礦〉產地。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	930	53	49	60	240	160
劇本2	—	—	930	53	49	60	240	160
劇本3	—	—	930	53	49	60	240	160
劇本4	—	—	930	53	49	60	240	160
劇本5	—	—	930	53	49	60	240	160
劇本6	孟獲	雍闓	1020	105	82	60	240	160
劇本7	劉禪	高定	1100	113	86	60	240	160

都市特性	一般都市
攻城戰	山地
開發上限	600
商業上限	400
特產品	鐵礦
名勝古蹟	—

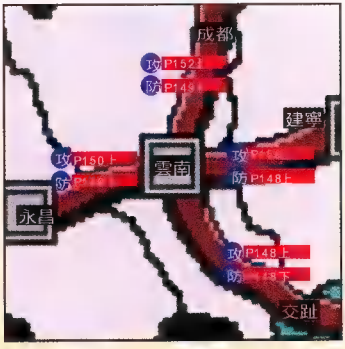
No.34 南中 雲南 Un-nan

以藤甲兵點燃戰火吧！

蜀國益州的雲南郡。公元225年諸葛亮率軍南征，七擒七縱叛亂的中心人物孟獲，使其心悅誠服，平定了亂事。亂事平定後，諸葛亮分出建寧郡與永昌郡的部份，新設為雲南郡，並以呂凱為太守。

◇

正因為此地是孟獲的據點，國力為南蠻之首。想使用藤甲兵，就佔領此地吧。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	1040	46	43	58	190	140
劇本2	—	—	1040	46	43	58	190	140
劇本3	—	—	1040	46	43	58	190	140
劇本4	—	—	1040	46	43	58	190	140
劇本5	—	—	1040	46	43	58	190	140
劇本6	孟獲	孟獲	1130	92	85	58	190	140
劇本7	劉禪	孟獲	1160	124	96	58	190	140

都市特性	一般都市
攻城戰	濕地
開發上限	500
商業上限	400
特產品	藤蔓
名勝古蹟	石林

No.35 永昌 Eisyou

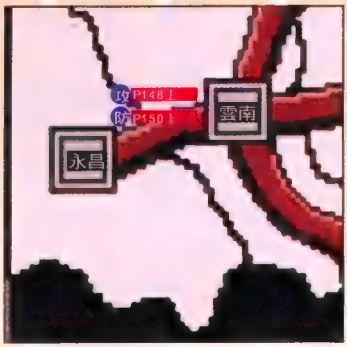
南中

厥然獨立的南蠻荒境

東漢益州的永昌郡。劉備死後、舉兵反蜀的雍闓被東吳任命為永昌太守。但永昌的郡吏呂凱與王伉等率領官民防止了雍闓的入侵。亂事平定後，王伉也因功成為永昌太守。

◇

相鄰都市只有一座。此地是唯一能夠生產〈象〉的都市，適合超級三國迷立地稱王。



	統治勢力名 君主名	太守名	都市資料 人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	710	52	41	54	200	120
劇本2	—	—	710	52	41	54	200	120
劇本3	—	—	710	52	41	54	200	120
劇本4	—	—	710	52	41	54	200	120
劇本5	—	—	710	52	41	54	200	120
劇本6	孟獲	兀突骨	780	100	63	54	200	120
劇本7	—	—	820	56	46	54	200	120

都市特性	一般都市
攻城戰	山地
開發上限	500
商業上限	400
特產品	硫磺
名勝古蹟	—

No.36 宛 En

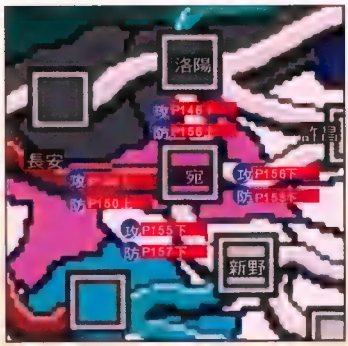
荊北

滋擰袁術奢靡的魔都

東漢荊州南陽郡的治所。以人口而言，南陽郡為中國第一大郡。參與反董卓聯軍的孫堅殺害南陽太守張咨後，袁術取而代之統治南陽郡，由於賦稅剝削極重，加以為所欲為，過著奢靡的生活，折磨百姓甚鉅。

◇

國力在平均值以上，不過重點在於環繞在長安、許昌、新野的地理條件。



	統治勢力名 君主名	太守名	都市資料 人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	袁術	袁術	2300	141	90	74	280	290
劇本2	—	—	2300	112	90	74	280	290
劇本3	—	—	2300	112	90	74	280	290
劇本4	曹操	曹仁	2360	128	125	74	280	290
劇本5	曹操	曹宇	2380	131	126	74	280	290
劇本6	曹丕	諸葛誕	2430	134	129	74	280	290
劇本7	曹髦	—	2660	186	263	82	280	290

都市特性	一般都市
攻城戰	平地
開發上限	700
商業上限	800
特產品	鐵礦
名勝古蹟	嵩山

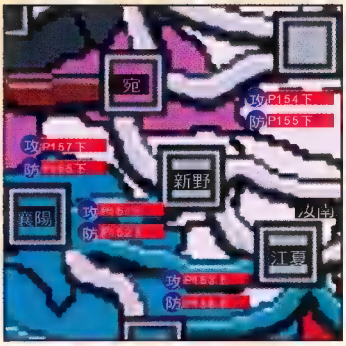
No.37 荊北 新野 Shinya

劉備與諸葛亮相遇之地

督和荊州南陽郡新野縣。公元201年逃至劉表羽翼下的劉備，奉命駐屯於對曹軍最前線的新野。208年之前的新野時期，劉備以收攬徐庶、諸葛亮為部將，並獲得荊州人士的支持。

◇

荊州的門戶。由於國力與上限均低，若以此為據點，未來將持續著嚴苛的挑戰。



	統治勢力名 君主名	太守名	都市資料 人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	1340	35	46	70	240	240
劇本2	—	—	1340	35	46	70	240	240
劇本3	劉表	蒯良	1340	74	68	70	240	240
劇本4	劉備	劉備	1460	106	74	70	240	240
劇本5	曹操	夏侯惇	1500	107	106	70	240	240
劇本6	曹丕	曹植	1530	109	108	70	240	240
劇本7	曹髦	—	1670	136	213	81	240	240

都市特性	一般都市
攻城戰	草地
開發上限	400
商業上限	500
特產品	無
名勝古蹟	壇溪

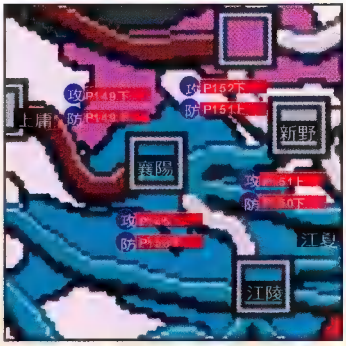
No.38 荊北 襄陽 Jyouyou

荊州富饒的象徵

東漢荊州南郡襄陽縣。劉表擔任荊州刺史後，重新以襄陽為治所。當時攻擊劉表的孫堅便是死於襄陽城外。襄陽在劉表的統治下終年太平，乃至發展為獲得中國地理中心地位的都市。

◇

荊州最大的都市，優秀的人材也所在多見，是務須取得的都市之一。



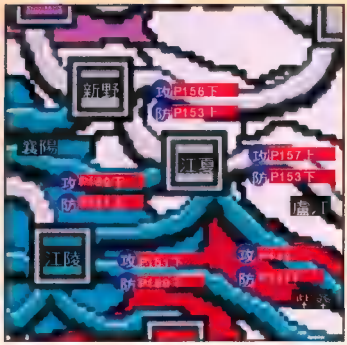
	統治勢力名 君主名	太守名	都市資料 人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	劉表	劉表	2720	116	109	77	300	320
劇本2	劉表	劉表	2920	148	109	77	300	320
劇本3	劉表	劉表	3060	153	113	77	300	320
劇本4	劉表	劉表	3120	156	116	77	300	320
劇本5	曹操	曹仁	3160	159	118	77	300	320
劇本6	曹丕	夏侯尚	3170	160	118	77	300	320
劇本7	曹髦	王昶	3240	189	268	77	300	320

都市特性	學術都市
攻城戰	濕地
開發上限	800
商業上限	800
特產品	皮革
名勝古蹟	隆中

No.39 荊北 江夏 Kouka

救援劉備的劉琦治所

東漢荊州的江夏郡。劉表部將江夏太守黃祖，將治所遷移至沙羨縣的夏口。孫策與孫權為報黃祖殺父之仇，曾數度攻擊此地，公元208年終於報仇成功。繼任的劉琦赴任後，便迎接逃離長阪的劉備主從至夏口。◇赤壁之戰的舞臺。由廬江、柴桑出征時，可以西塞山為戰場。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	1680	63	62	67	260	210
劇本2	劉表	黃祖	1780	82	62	67	260	210
劇本3	劉表	黃祖	1820	94	71	67	260	210
劇本4	劉表	黃祖	1850	96	74	67	260	210
劇本5	曹操	文聘	1870	98	77	67	260	210
劇本6	曹丕	文聘	1930	103	82	67	260	210
劇本7	曹髦	胡奮	2160	159	168	67	260	210

都市特性	一般都市
攻城戰	濕地
開發上限	600
商業上限	600
特產品	鐵礦
名勝古蹟	赤壁

No.40 荊北 上庸 Jyouyou

叛亂衍生的悲劇

東漢益州漢中郡上庸縣。公元215年平定漢中的曹操在此新設上庸郡。及至219年劉封與孟達攻陷此地，收為蜀國的領地，但翌年孟達便降魏。227年孟達雖舉兵反魏，翌年即遭司馬懿迅速平定。◇連結漢中與襄陽的要地。由於國力較低，需要其他都市的補給援助。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	1290	43	53	63	290	170
劇本2	—	—	1290	43	53	63	290	170
劇本3	—	—	1290	43	53	63	290	170
劇本4	—	—	1290	43	53	63	290	170
劇本5	曹操	申耽	1310	77	79	63	290	170
劇本6	曹丕	孟達	1360	88	82	63	290	170
劇本7	曹髦	申耽	1420	106	152	63	290	170

都市特性	一般都市
攻城戰	山地
開發上限	400
商業上限	400
特產品	無
名勝古蹟	—

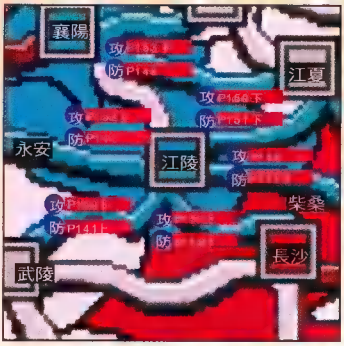
No.41 荊南 江陵 Kouryou

荊州第2大的港灣都市

東漢荊州南郡的治所。公元211年劉備命關羽守備江陵，入主益州。然而關羽於219年包圍樊城的曹仁之際，負責留守的南郡太守糜芳中了呂蒙之計而倒戈，江陵遂不戰而歸東吳所有。

◇

匹敵襄陽的荊州第2大都市。此地為荊州珍貴的港灣都市，為攻吳不可或缺之地。



	統治勢力名 君主名	太守名	都市資料 人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	劉表	蒯良	2640	123	99	72	310	240
劇本2	劉表	蒯良	2740	134	99	72	310	240
劇本3	劉表	劉琦	2850	146	103	72	310	240
劇本4	劉表	蒯良	2890	150	105	72	310	240
劇本5	劉備	關羽	2900	153	112	72	310	240
劇本6	孫權	朱然	2920	155	114	72	310	240
劇本7	孫亮	孫皓	2950	163	136	72	310	240

都市特性	港灣都市
攻城戰	濕地
開發上限	800
商業上限	600
特產品	木材
名勝古蹟	玉泉寺

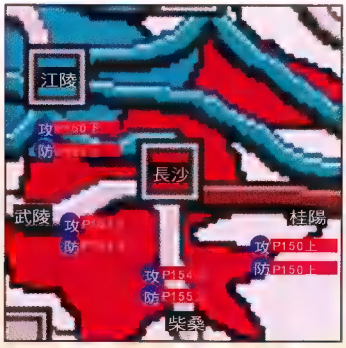
No.42 荊南 長沙 Cyouse

長阪坡激戰的舞臺

東漢荊州的長沙郡。公元190年、參加反董卓聯軍的孫堅由此北上揮軍洛陽。日後長沙曾歸劉表、韓玄、劉備等人所有，215年根據吳蜀劃分荊州的協定，終於成為孫堅之子孫權的領地。

◇

國力屬一般等級，但人口以匹敵襄陽的規模著稱。是適合徵兵的都市。



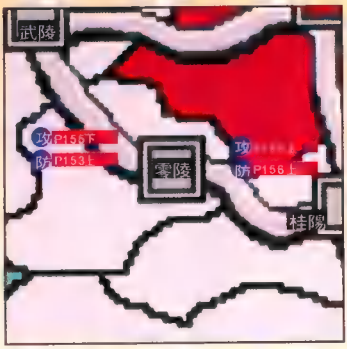
	統治勢力名 君主名	太守名	都市資料 人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	孫堅	孫堅	2610	118	62	76	220	220
劇本2	—	—	2710	64	50	76	220	220
劇本3	劉表	吳巨	2710	96	62	76	220	220
劇本4	劉表	韓玄	2720	97	65	76	220	220
劇本5	孫權	呂岱	2740	98	66	76	220	220
劇本6	孫權	步騭	2760	101	68	76	220	220
劇本7	孫亮	—	2820	106	72	83	220	220

都市特性	一般都市
攻城戰	濕地
開發上限	700
商業上限	500
特產品	無
名勝古蹟	洞庭湖

No.43 荊南 零陵 Reiryou

硫磺》是否為必需品？

東漢荊州的零陵郡。赤壁之戰後，劉備降服零陵太守劉度，得以領有此地。公元215年東吳呂蒙以訛傳誆騙零陵太守郝普使其出降，同年劃分荊州時又歸還。及至219年東吳平定荊州之前，此地均為蜀國的領土。◇特產為珍貴的〈硫磺〉。部將若有特技〈發明〉，務必取得此地。



	統治勢力名 君主名	太守名	都市資料 人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	1840	62	34	59	240	200
劇本2	—	—	1840	62	34	59	240	200
劇本3	—	—	1840	62	34	59	240	200
劇本4	劉表	劉度	1860	76	56	59	240	200
劇本5	劉備	趙範	1870	78	58	59	240	200
劇本6	孫權	全琮	1900	81	59	59	240	200
劇本7	孫亮	—	1960	85	63	80	240	200

都市特性	一般都市
攻城戰	草地
開發上限	600
商業上限	300
特產品	硫磺
名勝古蹟	桂林

No.44 荊南 武陵 Buryou

攻擊永安的重要據點

東漢荊州的武陵郡。赤壁之戰後，劉備令武陵太守金旋敗死，進而領有此地。公元219年呂蒙平定荊州後，成為吳國的領土。221年劉備征吳之際，曾賣淺馬良唆使武陵蠻向吳國發起叛亂。◇以治安為首的國力相當低微。但應可成為攻打永安之際的重要據點。



	統治勢力名 君主名	太守名	都市資料 人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	1040	64	36	53	210	140
劇本2	—	—	1040	64	36	53	210	140
劇本3	—	—	1040	64	36	53	210	140
劇本4	劉表	金旋	1090	70	48	53	210	140
劇本5	劉備	梁芳	1130	74	62	53	210	140
劇本6	孫權	諸葛瑾	1160	76	65	53	210	140
劇本7	孫亮	陸凱	1220	89	66	53	210	140

都市特性	一般都市
攻城戰	山地
開發上限	600
商業上限	300
特產品	木材
名勝古蹟	—

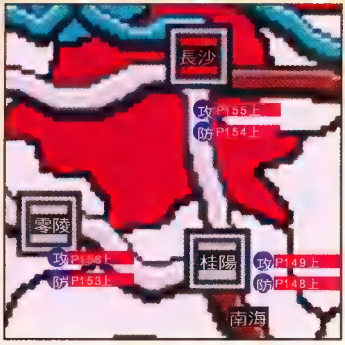
No.45 荊南 桂陽 Keiyou

通往交州的出入口

東漢荊州的桂陽郡。赤壁之戰後，劉備降服桂陽太守趙範領有此地，並以趙雲代之成為太守。趙範雖意圖讓寡居的美麗兄嫂與趙雲，但趙雲意與索然堅辭其意。

◇

劇本1中的〈開發〉數值極低，值得大書特書。喜歡苦難的玩家可選擇此地。



都市特性	一般都市
攻城戰	平地
開發上限	600
商業上限	300
特產品	鐵礦
名勝古蹟	—

	統治勢力名 君主名	太守名	都市資料 人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	1520	19	33	54	200	160
劇本2	—	—	1520	19	33	54	200	160
劇本3	—	—	1520	19	33	54	200	160
劇本4	劉表	趙範	1580	68	44	54	200	160
劇本5	孫權	黃蓋	1610	71	46	54	200	160
劇本6	孫權	孫峻	1660	72	48	54	200	160
劇本7	孫亮	—	1730	80	56	80	200	160

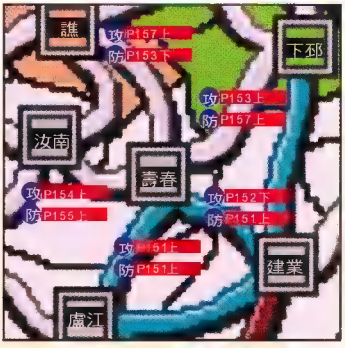
No.46 淮南 壽春 Jyusyun

勢必激戰的最前線都市

東漢揚州刺史的治所。公元193年袁術逃至此地支配揚州，197年譖稱皇帝，並以壽春為首都。由於本人過著奢侈的生活，吝於給予軍隊糧秣，士兵因此疲弱不振，終為曹操所敗而病死於壽春郊外。

◇

正由於是偽帝的都城，潛力雄厚。初期國力雖然普通，但有開發的價值。



都市特性	一般都市
攻城戰	平地
開發上限	800
商業上限	800
特產品	無
名勝古蹟	—

	統治勢力名 君主名	太守名	都市資料 人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	2030	74	51	67	260	210
劇本2	袁術	袁術	2230	153	76	67	260	210
劇本3	—	—	2230	74	51	67	260	210
劇本4	孫權	孫韶	2310	136	94	67	260	210
劇本5	曹操	張遼	2320	137	96	67	260	210
劇本6	曹丕	曹休	2330	138	99	67	260	210
劇本7	諸葛誕	諸葛誕	2390	143	103	67	260	210

No.47

淮南

廬江 Rokou

水戰為吳國的擅場之所？

東漢揚州的廬江郡。孫策年少時於治所舒縣與周瑜相遇，從此成為至交。平定江東後的孫策於199年誘使廬江太守劉勳出城，趁機予以佔領。並以此時獲得的美女大喬為妻，並將小喬嫁與周瑜為妻。

◇

環繞著大河的港灣都市。想必會頻繁地成為荊州與東吳水戰的舞臺。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	1460	62	53	59	260	190
劇本2	袁術	劉勳	1460	120	80	59	260	190
劇本3	—	—	1460	62	53	59	260	190
劇本4	孫權	黃蓋	1530	123	102	59	260	190
劇本5	孫權	程普	1540	130	134	59	260	190
劇本6	孫權	孫權	1740	161	174	59	260	190
劇本7	孫亮	丁奉	1780	186	184	59	260	190

都市特性	港灣都市
攻城戰	濕地
開發上限	600
商業上限	600
特產品	鐵礦
名勝古蹟	廬山

No.48

揚州

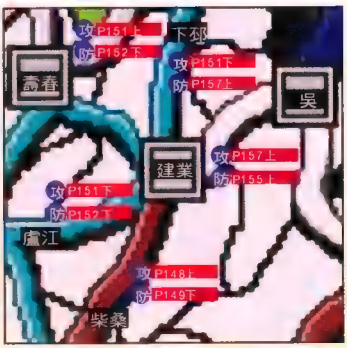
建業 Kengyou

匹敵洛陽的吳國都城

吳國首都，為現今江蘇省的省會南京。東漢時為揚州丹陽郡的秣陵縣。公元211年孫權以此為根據地，翌年更名為建業。此後雖曾隨處轉移根據地，及至229年即位吳帝建立吳國後，仍返回此地做為首都。

◇

此處為吳國中心，國力屬於洛陽等級。揚州一帶大多是富饒的都市，故應多加檢視。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	2550	93	74	62	340	230
劇本2	劉繇	劉繇	2650	167	112	62	340	230
劇本3	孫策	朱治	2650	174	118	62	340	230
劇本4	孫權	孫權	2740	178	123	62	340	230
劇本5	孫權	孫權	2760	180	156	62	340	230
劇本6	孫權	呂範	2820	183	162	62	340	230
劇本7	孫亮	孫亮	2890	188	167	62	340	230

都市特性	港灣都市
攻城[redacted]	濕地
開發上限	1000
商業上限	800
特產品	鐵礦
名勝古蹟	黃山

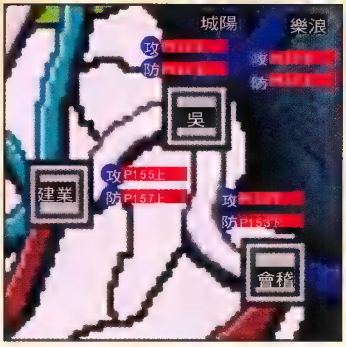
No.49 揚州 Go 吳

揮軍指向遙遠的北地？！

東漢揚州吳郡的治所，位於今日的蘇州。近代原為長江下游最大的經濟都市。孫策平定江東之際，部將朱治擊敗了吳郡太守許貢，代之成為太守。此後吳國至209年前，此地均為孫策與孫權的根據地。

◇

海路可聯繫北方的樂浪，為一海上要衝。國力在平均數值以上。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	1620	53	52	57	210	210
劇本2	嚴白虎	嚴白虎	1620	101	74	57	210	210
劇本3	孫策	孫策	1620	121	143	57	210	210
劇本4	孫權	朱治	1630	123	149	57	210	210
劇本5	孫權	朱治	1640	134	153	57	210	210
劇本6	孫權	孫韶	1660	136	156	57	210	210
劇本7	孫亮	太史享	1740	142	158	57	210	210

都市特性	港灣都市
攻城戰	濕地
開發上限	700
商業上限	500
特產品	無
名勝古蹟	甘露寺

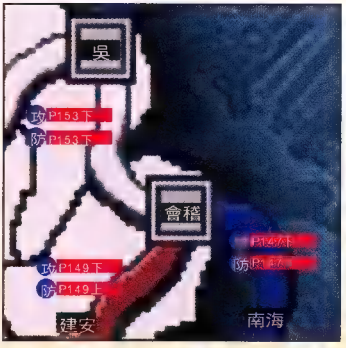
No.50 揚州 Kaikei 會稽

孫氏一族的根據地之一

東漢揚州的會稽郡，治所山陰縣為今日的紹興。公元193年王朗成為會稽太守，雖致力於內政，卻於196年敗於孫策之手而出降。孫策則自任會稽太守，以此為吳國根據地。日後改由派遣而來的顧雍治理會稽。

◇

〈開發〉值雖高，〈商業〉卻低得不可思議。〈治安〉略低也令人矚目。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	1130	74	34	59	220	220
劇本2	王朗	王朗	1130	152	56	59	220	220
劇本3	孫策	許貢	1130	156	62	59	220	220
劇本4	孫權	呂岱	1240	158	66	59	220	220
劇本5	孫權	顧雍	1270	164	68	59	220	220
劇本6	孫權	滕胤	1290	166	69	59	220	220
劇本7	孫亮	孫休	1340	171	76	59	220	220

都市特性	港灣都市
攻城戰	濕地
開發上限	800
商業上限	500
特產品	無
名勝古蹟	錢塘江

No.51

揚州

柴桑 Saisou

克敵制勝於赤壁之戰吧

東漢揚州預章郡柴桑縣。孫策平定江東後領有此地。公元208年曹操平定荊州後，孫權將根據地遷移至柴桑，觀望情勢的發展。此時諸葛亮造訪柴桑，吳蜀因而締結了同盟，齊心破曹。

◇

由江夏、江陵攻打此座都市時，可呈現赤壁之戰。以萬全之計挑起戰事吧！



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	1640	62	52	62	290	190
劇本2	孫策	孫策	1640	134	136	62	290	190
劇本3	孫策	程普	1740	142	142	62	290	190
劇本4	孫權	程普	1640	149	150	62	290	190
劇本5	孫權	呂蒙	1670	152	152	62	290	190
劇本6	孫權	周魴	1680	153	155	62	290	190
劇本7	孫權	周魴	1680	153	155	62	290	190

都市特性	港灣都市
攻城戰	濕地
開發上限	600
商業上限	600
特產品	無
名勝古蹟	黃鶴樓

No.52

揚州

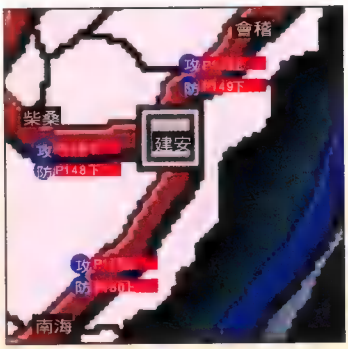
建安 Ken-an

被異族控制的要地

東漢揚州會稽郡的建安縣，為會稽南部都尉的治所。孫策平定江東後，任賀齊擔任會稽南部都尉，負責平定會稽郡南部的反孫策勢力。異族山越。吳國後於260年將會稽南部分出，另立建安郡。

◇

由揚州南下的各都市，國力開始大幅降低。由於〈治安〉偏低，較不易統治。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	1010	53	36	57	240	150
劇本2	—	—	1010	53	36	57	240	150
劇本3	—	—	1010	53	36	57	240	150
劇本4	孫權	賀齊	1130	96	63	57	240	150
劇本5	孫權	賀齊	1230	98	65	57	240	150
劇本6	孫權	賀齊	1280	101	67	57	240	150
劇本7	孫亮	吾彥	1310	106	68	57	240	150

都市特性	一般都市
攻城戰	山地
開發上限	500
商業上限	400
特產品	木材
名勝古蹟	—

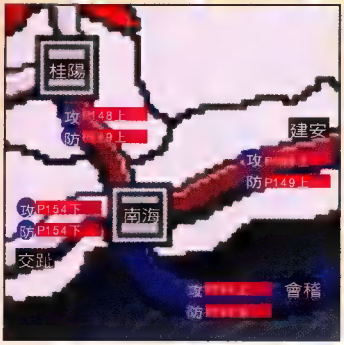
No.53 交州 南海 Nankai

開展於南端的港灣都市

東漢交州南海郡，治所番禺縣為現今的廣東省會廣州，曾經是中國最大的對外貿易港口之一。公元210年孫權任命步騭為交州刺史，平定了交州。步騭將交州治所移至番禺，以利南海貿易。

◇

儘管是受惠於貿易而繁榮的港灣都市，低迷的〈商業〉卻相當明顯。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	—	—	1060	51	46	54	210	210
劇本2	—	—	1060	51	46	54	210	210
劇本3	—	—	1060	51	46	54	210	210
劇本4	孫權	陸績	1100	82	60	54	210	210
劇本5	孫權	步騭	1130	85	64	54	210	210
劇本6	孫權	呂岱	1160	86	66	54	210	210
劇本7	孫亮	—	1210	88	70	80	210	210

都市特性	港灣都市
攻城戰	濕地
開發上限	600
商業上限	400
特產品	鐵礦
名勝古蹟	—

No.54 交州 交阯 Kousi

士燮一族構築的天外之境

東漢交州的交阯郡。治所龍編的位置相當於今日越南的首都河內近郊。東漢末年士燮曾擔任交阯太守統治此地長達40年以上。公元226年士燮死後，吳國消滅士氏一族，使交阯郡直接納入統治範圍。

◇

幸賴士燮的治世，國力較四周都市為高。適合喜好開發土地的玩家。



	統治勢力名		都市資料					
	君主名	太守名	人口	開發	商業	治安	防禦	技術
劇本1	士燮	士燮	1390	120	74	59	230	160
劇本2	士燮	士燮	1390	120	74	59	230	160
劇本3	士燮	士燮	1490	159	82	59	230	160
劇本4	士燮	士燮	1620	160	83	59	230	160
劇本5	孫權	薛綜	1630	162	85	59	230	160
劇本6	孫權	士燮	1640	164	86	59	230	160
劇本7	孫亮	薛瑩	1690	168	95	59	230	160

都市特性	一般都市
攻城戰	濕地
開發上限	600
商業上限	300
特產品	木材
名勝古蹟	—

名勝古蹟一覽

＜拜訪＞武將有時候對方會邀約前往名勝古蹟遊覽。當玩家並非扮演善於狩獵的猛將，而是文質彬彬的文官型武將時，前往名勝古蹟一遊的機會多少得以增加。

No.	名勝古蹟名稱	所在都市	解說
1	萬里長城	北平	長城是為了防範北方異族入侵而建，係秦始皇予以修建完成。
2	桃園	薊	劉備、關羽、張飛三人共誓「[illegible]安民」之處。
3	泰山	北海	自古以來聚集許多信仰的靈山。據說歷代王朝亦崇拜此地。
4	孔廟	小沛	祭祀儒教之祖孔子的[illegible]祠。孔子死後由魯哀公所建。
5	白馬寺	洛陽	佛教東傳中國以後，最初建立的寺院，淵源相當深遠。
6	始皇陵	長安	秦始皇的陵墓。因內部設有許多機[illegible]而聞名。
7	劍閣	梓潼	聯[illegible]蜀地與漢中的要地，高聳著險峻的斷崖。
8	洞庭湖	長沙	連接長江中游的大湖。以風光明媚的景觀知名。
9	邯鄲叢台	鄴	趙[illegible]王建於都城邯鄲的閱覽台，有無數平臺相連。
10	琅琊台	城陽	面向琅琊海景的小山。秦始皇甚愛於台頂觀[illegible]風景。
11	戲馬台	下邳	因西楚[illegible]王項羽點閱江南士兵而知名的地方。
12	黃山	建業	終年[illegible]罩在雲海而知名的奇峰。據說是神仙居住之處。
13	三門峽	弘農	位於黃河中游的[illegible]谷。位於函谷[illegible]東北方的天險要地。
14	蜀道	武都	開闢於關中及巴蜀之間的棧道。路幅狹窄，通行困難。
15	終南山	漢中	位於長安南方的的名山。山中[illegible]匪著能夠翻越[illegible]嶺的山路。
16	都江堰	成都	成都的水利設施。建設於秦代，[illegible]潤了蜀境的農地。
17	三峽	江州	長江中游的溪谷地帶。流速甚快，為長江最大的[illegible]所在。
18	白帝城	永安	延三峽關建的山城。位於河川相夾的山岩頂端。
19	石林	雲南	怪石叢生的奇景之地。林立著無數奇妙的石柱。
20	嵩山	宛	與泰山並稱的名山。因漢武帝登過此山而聞名。
21	壇溪	新野	位於襄陽城西的溪流。斷崖絕壁之下，有著湍湍急流。
22	隆中	襄陽	位於襄陽郊外。有一[illegible]狀似伏龍的臥龍崗。
23	赤壁	江夏	位於長江中游。「赤壁」向來意指紅色[illegible]崖之意。
24	玉泉寺	江陵	位於當陽西方的寧靜佛寺。據說興建於東漢末年。
25	桂林	零陵	以奇岩景觀知名的觀光勝地。與桂江沿岸相連的奇峰尤為絕景。
26	廬山	廬江	位於長江中游的名山。[illegible]嶸綿的獨特[illegible]觀相[illegible]莊嚴。
27	甘露寺	吳	位於長江下游的佛寺。建於北固山頂。
28	街亭	安定	位於[illegible]中北方的山地。為三方[illegible]繞[illegible]絕壁的交通要衝。
29	錢塘江	會稽	位於會稽北方的河川。因項羽誓言打倒秦始皇而聞名。
30	黃鶴樓	柴桑	代表江南的名樓。由閣樓上可眺望長江的流水。



拜訪對象若未表明「請入內」，大多會邀約前往名勝古蹟或狩獵。



想要百分百遊歷所有景點是相當困難的。要有費盡一生的心理準備。



武將資料一覽表

在此以一覽表的形式介紹登場於《三國志VII》的520名武將初次登場時的資料。隱藏屬性的「適性」數值越接近，則表示武將越投緣。可選擇劇本與身分欄中的一記號表示未登場，×則表示武將已經死亡。

武將		能力值					可選擇劇本						
姓名	登場年	武力	智力	政治	魅力	適性	1	2	3	4	5	6	7
阿會喃	219	60	41	43	48	62	—	—	—	—	—	一般	×
韋昭	222	31	70	70	67	131	—	—	—	—	—	一般	一般
伊籍	189	46	79	83	86	78	一般	一般	一般	一般	一般	一般	×
尹賞	217	31	42	58	38	56	—	—	—	—	一般	一般	一般
尹大目	227	36	69	29	73	18	—	—	—	—	—	—	一般
尹默	215	26	74	53	56	83	—	—	—	—	一般	一般	×
于吉	189	14	72	64	84	50	在野	在野	在野	×	×	×	×
于禁	183	74	71	63	49	25	一般	一般	一般	一般	一般	×	×
于詮	223	67	52	48	53	123	—	—	—	—	—	一般	一般
越吉	219	72	34	13	29	42	—	—	—	—	—	在野	×
袁遺	170	54	70	73	62	120	一般	×	×	×	×	×	×
袁胤	189	29	46	36	40	140	一般	一般	×	×	×	×	×
閻宇	230	73	56	43	63	58	—	—	—	—	—	—	一般
袁熙	195	57	64	67	62	101	—	—	太守	×	×	×	×
閻柔	193	36	56	63	74	10	—	一般	太守	太守	太守	太守	×
袁術	183	68	64	34	47	140	君主	君主	×	×	×	×	×
袁尚	198	47	72	56	73	101	—	—	一般	×	×	×	×
袁紹	183	80	76	72	84	101	君主	君主	君主	×	×	×	×
袁譚	192	70	36	37	56	101	—	一般	太守	×	×	×	×
閻圃	192	26	85	81	69	5	—	軍師	軍師	軍師	一般	一般	×
袁耀	194	37	41	25	38	140	—	一般	一般	×	×	×	×
王威	189	60	53	51	52	45	一般	一般	一般	一般	×	×	×
王允	183	53	66	78	81	45	一般	×	×	×	×	×	×
王基	206	78	74	63	67	30	—	—	—	在野	在野	一般	太守
王頎	235	73	53	64	78	21	—	—	—	—	—	—	太守
王匡	183	68	63	58	76	125	君主	×	×	×	×	×	×
王經	223	78	67	75	80	23	—	—	—	—	—	太守	太守
王伉	211	58	53	63	54	79	—	—	—	—	一般	太守	太守

武將姓名後方標示著＊記號的武將，其能力值因劇本而異。

武將		能力值					可選擇劇本						
姓名	登場年	武力	智力	政治	魅力	適性	1	2	3	4	5	6	7
王渾	240	81	70	76	68	40	—	—	—	—	—	—	一般
王粲	191	16	83	87	60	30	—	在野	一般	一般	一般	×	×
王修	190	46	75	80	63	142	—	一般	一般	太守	太守	×	×
王戎	253	78	78	49	53	40	—	—	—	—	—	—	太守
王濬	236	84	75	62	70	31	—	—	—	—	—	—	一般
王雙	215	84	16	27	21	26	—	—	—	—	一般	一般	×
王昶	216	76	72	85	64	20	—	—	—	—	太守	太守	太守
王平	212	82	74	71	64	69	—	—	—	—	一般	一般	×
王甫	196	36	77	73	75	73	—	—	在野	一般	一般	×	×
王累	195	31	58	62	56	55	—	—	一般	一般	×	×	×
王朗	189	38	78	81	63	32	在野	君主	一般	太守	太守	一般	×
於夫羅	189	70	21	34	68	27	在野	在野	×	×	×	×	×
何晏	208	46	79	56	32	27	—	—	—	—	一般	一般	×
刪越	183	31	84	74	71	40	一般	軍師	軍師	軍師	×	×	×
刪良	183	29	79	73	65	40	太守	太守	太守	太守	×	×	×
華覈	237	31	78	75	64	120	—	—	—	—	—	—	一般
俄何燒戈	225	65	14	25	42	48	—	—	—	—	—	在野	×
賈逵	201	75	75	81	76	29	—	—	—	一般	太守	一般	×
何儀	189	57	19	18	53	147	一般	太守	×	×	×	×	×
華歆	183	59	76	80	53	25	一般	在野	一般	一般	一般	一般	×
賈詡	183	61	93	88	65	16	一般	軍師	一般	一般	一般	×	×
郭奕	206	23	76	70	38	27	—	—	—	一般	太守	一般	×
郭嘉	189	12	96	92	83	25	在野	在野	軍師	×	×	×	×
鄂煥	215	74	46	23	50	63	—	—	—	—	在野	一般	一般
郭汜	189	62	46	28	35	1	一般	一般	×	×	×	×	×
霍峻	197	78	53	64	70	61	—	—	一般	一般	太守	×	×
郝昭	217	81	64	52	61	25	—	—	—	—	一般	一般	×
樂進	183	81	71	52	74	22	一般	一般	一般	一般	一般	×	×
樂綝	216	73	56	46	50	22	—	—	—	—	一般	一般	一般
郭圖	183	56	73	52	43	111	一般	一般	一般	×	×	×	×
郭攸之	210	34	68	71	57	80	—	—	—	—	一般	一般	一般
霍弋	220	76	64	74	65	75	—	—	—	—	—	一般	一般
郭淮	209	80	82	76	70	15	—	—	—	—	一般	一般	×
夏侯威	223	65	51	55	57	25	—	—	—	—	—	太守	太守
夏侯淵	183	88	53	49	64	25	一般	一般	一般	一般	太守	×	×
夏侯恩	202	53	42	51	46	29	—	—	—	太守	×	×	×
夏侯和	226	47	76	68	58	25	—	—	—	—	—	—	一般
夏侯惠	225	43	67	75	56	25	—	—	—	—	—	一般	×
夏侯玄	225	56	84	90	65	23	—	—	—	—	—	一般	×
夏侯尚	202	78	80	62	58	23	—	—	—	一般	一般	太守	×
夏侯德	201	57	45	48	51	23	—	—	—	太守	一般	×	×

武將		能力值					可選擇劇本						
姓名	登場年	武力	智力	政治	魅力	適性	1	2	3	4	5	6	7
夏侯惇	189	91	72	74	83	25	一般	一般	一般	太守	太守	×	×
夏侯霸	220	83	74	56	61	54	—	—	—	—	—	一般	一般
夏侯楙	218	28	34	42	38	27	—	—	—	—	—	太守	太守
賈充	234	36	91	90	57	31	—	—	—	—	—	—	一般
賀齊	196	81	63	48	64	125	—	—	一般	太守	太守	太守	×
華陀	189	34	68	74	60	75	在野	在野	在野	在野	在野	×	×
雅丹	219	58	70	52	31	40	—	—	—	—	—	在野	在野
賈範	219	46	71	56	51	7	—	—	—	—	—	一般	×
軻比能	200	81	56	38	74	43	—	—	在野	在野	在野	在野	×
華雄	183	84	41	38	52	1	一般	—	—	—	—	—	—
關索	234	58	56	48	55	75	—	—	—	—	—	—	一般
關羽	183	95	81	72	93	75	一般	太守	一般	一般	太守	×	×
管亥	183	71	43	31	48	106	在野	×	×	×	×	×	×
毋丘儉	222	82	63	53	48	39	—	—	—	—	—	一般	×
韓玄	189	58	31	24	16	19	一般	一般	一般	太守	×	×	×
韓浩	189	67	76	81	63	24	一般	一般	一般	一般	一般	×	×
關興	216	80	53	48	65	75	—	—	—	—	一般	一般	×
關索	217	76	50	45	52	75	—	—	—	—	一般	一般	一般
韓遂	189	79	81	64	82	70	君主	太守	太守	太守	×	×	×
韓嵩	189	21	74	64	53	40	一般	一般	一般	一般	×	×	×
韓暹	183	68	42	36	52	10	在野	在野	×	×	×	×	×
關澤	201	42	82	84	68	134	—	—	—	一般	一般	一般	×
關統	233	68	56	42	51	75	—	—	—	—	—	—	一般
韓當	183	81	61	47	57	130	一般	一般	一般	一般	一般	一般	×
甘寧	189	92	68	54	56	124	在野	一般	一般	一般	一般	×	×
桓範	218	34	80	67	28	21	—	—	—	—	—	一般	×
韓馥	183	43	37	36	41	139	君主	×	×	×	×	×	×
關平	201	74	72	51	74	75	—	—	—	一般	一般	×	×
簡雍	189	36	68	61	63	73	一般	一般	一般	一般	一般	×	×
顏良	183	90	21	32	43	100	一般	一般	×	×	×	×	×
管輅	223	26	87	64	76	30	—	—	—	—	—	在野	在野
魏延	207	88	46	39	36	75	—	—	—	一般	一般	太守	×
麴義	189	81	37	35	43	100	一般	一般	×	×	×	×	×
戲志才	189	19	86	61	57	25	在野	一般	×	×	×	×	×
魏續	183	58	26	43	32	11	一般	一般	×	×	×	×	×
魏攸	183	31	70	58	56	96	一般	×	×	×	×	×	×
牛金	206	58	36	34	42	29	—	—	—	一般	×	×	×
牛輔	108	51	43	32	36	1	太守	×	×	×	×	×	×
丘力居	189	71	42	41	53	99	一般	×	×	×	×	×	×
姜維	225	86	89	62	80	73	—	—	—	—	—	一般	軍師
鞏志	203	36	58	46	52	90	—	—	—	一般	一般	一般	一般

武將		能力值					可選擇劇本						
姓名	登場年	武力	智力	政治	魅力	適性	1	2	3	4	5	6	7
橋蕤	189	74	27	19	31	140	一般	一般	×	×	×	×	×
龔都	189	53	18	23	35	74	一般	一般	一般	×	×	×	×
橋瑁	183	58	62	59	68	114	一般	×	×	×	×	×	×
許儀	228	61	51	48	53	25	－	－	－	－	－	－	一般
許貢	183	70	43	40	61	17	在野	一般	太守	×	×	×	×
許劭	189	34	79	67	63	64	在野	一般	×	×	×	×	×
許靖	189	31	73	78	73	36	一般	一般	一般	一般	一般	×	×
許褚	193	94	26	23	41	25	－	一般	一般	一般	一般	一般	×
許攸	189	22	81	52	24	21	一般	一般	一般	×	×	×	×
紀靈	183	70	52	53	61	140	一般	一般	×	×	×	×	×
金環三結	219	61	38	39	46	54	－	－	－	－	－	一般	×
金旋	183	45	32	42	51	105	在野	在野	在野	太守	×	×	×
虞翻	193	68	76	81	48	131	－	一般	一般	一般	一般	一般	×
刑道榮	204	70	26	26	38	136	－	－	－	一般	×	×	×
卻正	225	26	68	81	66	76	－	－	－	－	－	一般	一般
嚴顏	183	78	61	48	58	69	太守	太守	太守	太守	一般	×	×
嚴綱	183	65	41	43	50	66	一般	×	×	×	×	×	×
嚴畯	200	11	78	84	83	133	－	－	一般	一般	一般	一般	×
嚴白虎	189	68	34	43	39	50	在野	君主	×	×	×	×	×
嚴輿	189	73	24	16	25	50	在野	一般	×	×	×	×	×
吳懿	188	73	61	63	78	59	一般	一般	太守	太守	一般	一般	×
黃蓋	189	86	48	46	80	126	一般	一般	一般	太守	太守	×	×
高幹	189	68	56	48	47	101	一般	一般	太守	×	×	×	×
耿紀	203	18	68	74	64	83	－	－	－	一般	一般	×	×
黃權	191	74	76	58	68	57	－	一般	一般	一般	一般	太守	×
黃皓	243	15	48	49	18	75	－	－	－	－	－	－	一般
高順	183	80	66	43	72	14	一般	一般	×	×	×	×	×
高翔	210	67	58	42	53	73	－	－	－	－	一般	一般	一般
侯成	183	61	31	30	56	18	一般	一般	×	×	×	×	×
黃祖	183	72	56	53	58	40	一般	太守	太守	太守	×	×	×
公孫越	183	68	63	54	60	60	一般	×	×	×	×	×	×
公孫淵	224	78	58	55	64	10	－	－	－	－	－	一般	×
公孫恭	192	41	36	18	41	16	－	一般	一般	一般	君主	君主	×
公孫康	189	70	57	60	59	16	一般	一般	一般	君主	×	×	×
公孫瓚	183	84	72	68	48	60	君主	君主	×	×	×	×	×
公孫續	193	56	55	56	51	60	－	一般	×	×	×	×	×
公孫度	173	73	63	58	38	16	君主	君主	君主	×	×	×	×
公孫範	183	62	53	50	58	61	一般	一般	×	×	×	×	×
孔岫	183	42	74	78	61	39	君主	在野	×	×	×	×	×
黃忠	183	90	51	42	64	72	在野	一般	一般	一般	一般	×	×
高定	215	62	49	45	60	63	－	－	－	－	一般	一般	太守

武將		能力值					可選擇劇本						
姓名	登場年	武力	智力	政治	魅力	適性	1	2	3	4	5	6	7
高沛	188	64	43	41	38	84	一般	一般	一般	一般	×	×	×
皇甫嵩	183	83	64	47	70	33	一般	一般	×	×	×	×	×
孔融	189	56	75	67	59	41	君主	君主	一般	一般	×	×	×
高覽	183	68	40	38	52	31	一般	一般	一般	×	×	×	×
吳巨	189	68	32	30	48	37	一般	一般	太守	一般	×	×	×
吾彥	252	73	72	48	62	128	—	—	—	—	—	—	太守
吳綱	234	26	56	68	71	11	—	—	—	—	—	—	一般
吳質	204	37	74	58	16	29	—	—	—	一般	太守	一般	×
胡車兒	189	75	21	14	46	148	一般	一般	一般	×	×	×	×
胡遵	220	80	62	46	56	24	—	—	—	—	—	一般	×
呼廚泉	193	64	26	20	61	27	—	在野	在野	在野	太守	太守	×
兀突骨	205	74	14	16	42	53	—	—	—	在野	在野	太守	×
胡班	197	59	51	48	55	86	—	—	一般	一般	一般	一般	×
吳班	192	76	44	45	62	72	—	一般	一般	一般	一般	一般	×
胡奮	241	73	61	51	53	30	—	—	—	—	—	—	太守
顧雍	198	61	82	88	74	129	—	—	一般	一般	太守	一般	×
吳蘭	188	74	41	44	51	65	一般	一般	一般	一般	一般	×	×
崔琰	189	61	83	74	72	149	在野	在野	一般	太守	×	×	×
蔡和	189	51	18	23	45	36	一般	一般	一般	一般	×	×	×
蔡勳	183	57	30	32	33	36	一般	一般	一般	一般	×	×	×
蔡中	189	49	21	16	50	36	一般	一般	一般	一般	×	×	×
蔡瑁	183	70	69	51	58	36	一般	一般	一般	一般	×	×	×
蔡邕	189	16	81	90	72	19	一般	×	×	×	×	×	×
荀融	189	61	38	16	10	107	在野	在野	×	×	×	×	×
左慈	206	28	63	58	57	75	—	—	—	在野	在野	在野	×
士壹	189	38	63	71	58	139	一般	一般	一般	一般	一般	一般	×
士徽	189	51	46	38	56	144	一般	一般	一般	一般	一般	一般	×
士匡	194	43	65	53	62	144	—	一般	一般	一般	一般	一般	在野
士祗	189	48	56	52	46	149	一般	一般	一般	一般	一般	一般	×
士燮	189	46	63	76	84	139	君主	君主	君主	君主	一般	太守	×
士孫瑞	189	21	63	69	73	45	一般	一般	×	×	×	×	×
司馬懿＊	206	86	91	90	88	31	—	—	—	一般	一般	一般	×
司馬炎	251	73	85	84	88	31	—	—	—	—	—	—	一般
司馬徽	189	27	83	86	73	75	在野	在野	在野	在野	×	×	×
司馬師	223	83	88	82	84	31	—	—	—	—	—	一般	×
司馬昭	226	68	90	80	83	31	—	—	—	—	—	—	軍師
司馬孚	225	81	70	63	85	25	—	—	—	—	—	一般	太守
司馬望	228	81	68	56	64	28	—	—	—	—	—	—	太守
司馬攸	257	64	68	52	76	31	—	—	—	—	—	—	一般
司馬朗	189	46	64	86	84	25	在野	一般	一般	太守	一般	×	×
謝旌	216	62	23	31	32	130	—	—	—	—	一般	×	×

武將		能力值					可選擇劇本						
姓名	登場年	武力	智力	政治	魅力	適性	1	2	3	4	5	6	7
車冑	194	58	38	48	51	21	—	一般	×	×	×	×	×
沙摩柯	207	70	26	21	46	71	—	—	—	在野	一般	×	×
朱異	220	76	58	42	53	126	—	—	—	—	—	一般	一般
周昕	189	68	73	64	76	33	在野	在野	×	×	×	×	×
周旨	248	74	41	38	48	20	—	—	—	—	—	—	一般
周倉	189	82	18	16	56	75	一般	一般	一般	一般	一般	×	×
周泰	193	88	48	45	56	124	—	一般	一般	一般	一般	一般	×
州泰	225	76	58	60	58	21	—	—	—	—	—	一般	太守
周魴	220	63	80	76	62	120	—	—	—	—	—	太守	×
周瑜	193	89	97	78	89	125	—	軍師	軍師	軍師	×	×	×
朱桓	198	85	74	56	73	120	—	—	一般	一般	一般	一般	×
朱據	222	78	73	52	71	121	—	—	—	—	—	一般	×
祝融	202	70	24	19	58	59	—	—	—	在野	在野	一般	一般
朱雋	183	78	64	72	78	88	一般	一般	×	×	×	×	×
朱然	200	85	70	56	74	121	—	—	一般	一般	一般	太守	×
朱治	183	80	74	72	75	121	一般	一般	太守	太守	太守	×	×
朱褒	215	58	21	20	24	58	—	—	—	—	一般	一般	×
朱靈	189	77	43	38	53	34	一般	一般	一般	一般	一般	一般	×
荀彧	183	29	97	93	92	22	在野	軍師	太守	軍師	×	×	×
淳于瓊	183	68	57	32	41	95	一般	太守	一般	×	×	×	×
荀諶	189	31	81	70	65	22	在野	一般	一般	×	×	×	×
荀攸	183	26	94	90	88	28	一般	一般	一般	一般	×	×	×
蔣琬	210	38	81	93	78	77	—	—	—	—	一般	一般	×
鍾會	244	86	91	64	62	20	—	—	—	—	—	—	一般
蔣幹	197	18	68	63	51	147	—	—	一般	一般	一般	一般	×
蔣義渠＊	183	53	32	41	50	103	一般	一般	太守	×	×	×	×
蔣欽＊	193	84	53	48	86	126	—	一般	一般	一般	一般	×	×
蔣濟	207	68	85	72	54	32	—	—	—	一般	一般	一般	×
譙周	216	19	73	82	60	66	—	—	—	—	一般	一般	一般
蔣舒	244	51	28	32	34	66	—	—	—	—	—	—	一般
向寵	216	74	68	53	71	79	—	—	—	—	一般	一般	×
鍾繇	183	76	81	88	78	20	在野	在野	太守	太守	太守	太守	×
向朗	187	24	68	74	71	79	在野	一般	一般	一般	太守	一般	×
徐榮	183	68	46	45	53	143	一般	×	×	×	×	×	×
諸葛恪	218	62	91	82	68	122	—	—	—	—	—	一般	×
諸葛瑾	200	58	87	92	88	122	—	—	一般	一般	一般	太守	×
諸葛均	208	52	68	65	60	78	—	—	—	—	一般	一般	一般
諸葛尚	254	56	58	46	54	75	—	—	—	—	—	—	一般
諸葛靚	256	71	55	56	63	145	—	—	—	—	—	—	一般
諸葛瞻	243	55	64	65	67	75	—	—	—	—	—	—	太守
諸葛誕	225	83	70	62	82	5	—	—	—	—	—	太守	君主

武將		能力值					可選擇劇本						
姓名	登場年	武力	智力	政治	魅力	適性	1	2	3	4	5	6	7
諸葛亮＊	200	78	92	98	85	75	—	—	在野	在野	軍師	軍師	×
徐晃	191	91	74	53	72	23	—	一般	一般	一般	一般	一般	×
徐質	224	64	43	4542	23	—	—	—	—	—	一般	×	
徐庶	207	84	91	80	84	74	—	—	—	軍師	太守	太守	×
徐盛	200	83	81	64	68	123	—	—	一般	一般	一般	一般	×
徐邈	205	43	61	86	85	36	—	—	—	太守	太守	太守	×
沈瑩	241	73	38	42	62	134	—	—	—	—	—	—	一般
申儀	206	54	52	51	47	37	—	—	—	在野	一般	一般	一般
岑昏	256	17	46	33	14	125	—	—	—	—	—	—	一般
申耽	205	58	48	36	56	37	—	—	—	在野	太守	一般	太守
審配	183	78	80	61	72	102	一般	一般	一般	×	×	×	×
辛毗	188	28	67	83	79	17	一般	一般	太守	一般	一般	一般	×
辛評	183	31	64	68	66	111	一般	一般	太守	×	×	×	×
秦宓	193	18	74	65	76	69	—	在野	在野	在野	一般	一般	×
眭固	183	67	46	21	38	60	一般	一般	×	×	×	×	×
成宜	192	68	61	42	63	70	—	一般	一般	一般	×	×	×
石苞	233	74	63	43	58	25	—	—	—	—	—	—	太守
薛瑩	240	21	56	78	59	139	—	—	—	—	—	—	太守
薛綜	206	28	78	80	67	135	—	—	—	在野	太守	一般	×
全禕	247	53	46	48	56	141	—	—	—	—	—	—	一般
單經	183	60	48	50	57	65	一般	一般	×	×	×	×	×
全琮	202	80	63	58	73	131	—	—	—	一般	一般	太守	×
全端	223	67	42	41	58	141	—	—	—	—	—	一般	一般
曹宇	210	52	34	44	56	25	—	—	—	—	太守	太守	太守
曹叡	221	74	84	82	90	25	—	—	—	—	—	太守	×
曹奐	257	26	37	48	63	25	—	—	—	—	—	—	太守
曹羲	224	41	58	64	46	27	—	—	—	—	—	一般	×
曹休	189	73	68	58	61	26	一般	一般	一般	一般	一般	太守	×
曹訓	225	36	28	44	38	27	—	—	—	—	—	一般	×
宋憲	183	55	32	36	30	14	一般	一般	×	×	×	×	×
曹昂	194	64	59	46	58	25	—	一般	×	×	×	×	×
曹洪	188	73	51	38	58	25	一般	太守	一般	一般	太守	太守	×
曹純	187	70	43	40	53	25	一般	一般	一般	一般	×	×	×
曹彰	207	86	28	26	64	25	—	—	—	一般	一般	×	×
曹植	209	26	90	64	78	25	—	—	—	—	一般	太守	×
曹真	202	74	58	48	78	27	—	—	—	一般	一般	太守	×
曹任	187	85	74	43	73	25	一般	太守	太守	太守	太守	×	×
曹性	189	68	31	30	45	13	一般	一般	×	×	×	×	×
曹操	183	92	93	92	97	25	君主	君主	君主	君主	君主	×	×
曹爽	223	56	30	69	65	27	—	—	—	—	—	太守	×
臧霸	184	80	45	52	71	17	一般	在野	一般	太守	太守	太守	×

武將		能力值					可選擇劇本						
姓名	登場年	武力	智力	政治	魅力	適性	1	2	3	4	5	6	7
曹丕	204	83	86	82	81	25	—	—	—	一般	一般	君主	×
曹豹	183	68	21	19	26	84	一般	一般	×	×	×	×	×
曹芳	239	18	30	62	71	25	—	—	—	—	—	—	太守
曹髦	253	16	34	71	74	25	—	—	—	—	—	—	君主
曹熊	210	14	34	35	53	25	—	—	—	—	太守	×	×
沮授	183	28	85	84	73	104	一般	一般	軍師	×	×	×	×
蘇飛	193	58	41	43	63	148	—	一般	一般	一般	一般	×	×
祖茂	183	64	43	48	60	127	一般	×	×	×	×	×	×
孫異	240	63	36	39	42	122	—	—	—	—	—	—	一般
孫和	225	32	43	63	52	121	—	—	—	—	—	一般	×
孫桓	211	72	68	66	63	127	—	—	—	—	一般	×	×
孫休	248	41	63	86	84	124	—	—	—	—	—	—	太守
孫匡	200	38	46	66	56	125	—	—	一般	一般	×	×	×
孫歆	254	64	32	37	35	115	—	—	—	—	—	—	一般
孫堅	183	90	74	61	92	125	君主	×	×	×	×	×	×
孫乾	186	56	64	85	87	77	一般	一般	一般	一般	×	×	×
孫權	196	74	81	83	85	125	—	—	一般	君主	君主	君主	×
孫皓	257	56	28	30	33	125	—	—	—	—	—	—	太守
孫策	192	92	70	58	90	127	—	君主	君主	×	×	×	×
孫秀	253	54	53	56	60	135	—	—	—	—	—	—	一般
孫峻	224	26	34	35	23	125	—	—	—	—	—	太守	×
孫韶	204	76	56	58	74	124	—	—	—	太守	一般	太守	×
孫靜	189	58	64	63	72	125	一般	一般	一般	×	×	×	×
孫綝	250	56	38	36	18	126	—	—	—	—	—	—	軍師
孫登	221	35	63	76	81	125	—	—	—	—	—	一般	×
孫瑜	198	72	68	64	77	125	—	—	一般	一般	×	×	×
孫翊	199	70	36	45	56	125	—	—	一般	×	×	×	×
孫亮	250	26	56	75	63	125	—	—	—	—	—	—	君主
孫禮	207	79	62	73	64	21	—	—	—	一般	一般	一般	×
孫朗	203	38	31	36	43	125	—	—	—	一般	一般	一般	×
太史享	207	64	53	53	56	121	—	—	—	一般	一般	一般	太守
太史慈	188	93	58	57	67	121	在野	一般	一般	一般	×	×	×
帶來洞主	204	52	58	42	60	59	—	—	—	在野	在野	一般	一般
卓膺	205	58	31	38	42	60	—	—	—	一般	一般	一般	一般
朵思大王	221	52	70	56	48	54	—	—	—	—	—	一般	×
譚雄	207	66	18	26	20	129	—	—	—	一般	一般	×	×
張允	183	63	34	40	46	36	在野	一般	一般	一般	×	×	×
趙雲	191	91	78	62	84	75	—	一般	一般	一般	一般	一般	×
張衛	191	75	34	35	61	8	—	一般	一般	一般	×	×	×
張英	189	72	38	40	45	105	在野	一般	×	×	×	×	×
張燕	184	74	45	38	53	40	君主	君主	君主	太守	×	×	×

武將		能力值					可選擇劇本						
姓名	登場年	武力	智力	政治	魅力	適性	1	2	3	4	5	6	7
張橫	197	48	38	26	42	68	—	—	一般	一般	×	×	×
張溫	207	26	56	77	82	120	—	—	—	一般	一般	一般	×
張華	247	26	85	88	63	31	—	—	—	—	—	—	一般
張闓	183	59	18	21	18	91	一般	在野	在野	×	×	×	×
張既	195	47	69	88	84	25	—	—	一般	太守	太守	×	×
張休	222	63	72	86	68	122	—	—	—	—	—	一般	×
張嶷	209	78	74	77	80	67	—	—	—	—	一般	一般	×
張勳	189	63	26	31	38	138	一般	一般	一般	×	×	×	×
張虎	211	77	36	38	51	20	—	—	—	—	一般	一般	一般
張紘	189	22	87	95	86	122	在野	一般	一般	一般	×	×	×
張郃	187	88	74	63	75	18	一般	一般	一般	一般	一般	一般	×
趙廣	225	53	38	42	52	75	—	—	—	—	—	一般	一般
張濟	183	68	62	38	58	148	一般	太守	×	×	×	×	×
張繡	183	72	69	35	55	148	一般	一般	一般	×	×	×	×
張昭	189	26	86	96	81	122	在野	一般	一般	一般	一般	一般	×
張松	193	23	88	89	43	70	—	一般	一般	一般	×	×	×
張紹	217	42	61	73	60	75	—	—	—	—	一般	一般	一般
張任	188	74	62	61	70	56	一般	一般	一般	一般	×	×	×
張節	231	21	50	66	61	25	—	—	—	—	—	—	一般
張悌	251	68	62	81	71	126	—	—	—	—	—	—	一般
趙統	224	56	36	40	51	75	—	—	—	—	—	一般	一般
張南	212	71	36	41	29	75	—	—	—	—	一般	×	×
張邈	183	58	63	61	70	146	一般	一般	×	×	×	×	×
趙範	203	43	36	58	56	64	—	—	—	太守	太守	×	×
張飛	189	96	31	26	38	75	一般	一般	一般	一般	太守	×	×
張布	243	46	68	71	26	123	—	—	—	—	—	—	一般
張苞	216	82	36	42	48	75	—	—	—	—	一般	一般	×
張楊	188	75	68	54	60	10	君主	君主	×	×	×	×	×
張翼	213	73	64	61	67	68	—	—	—	—	一般	一般	太守
張遼	183	91	84	72	85	20	一般	一般	一般	一般	太守	×	×
趙累	215	61	53	72	55	78	—	—	—	—	一般	×	×
張魯	183	52	74	83	83	9	一般	君主	君主	君主	太守	太守	×
陳橫	189	61	31	38	42	99	在野	一般	×	×	×	×	×
陳宮＊	183	58	86	63	40	14	軍師	軍師	×	×	×	×	×
陳矯	194	24	68	84	68	29	—	一般	一般	一般	太守	一般	×
陳群	189	56	86	94	77	35	在野	一般	一般	一般	一般	一般	×
陳珪	183	15	70	82	76	79	太守	一般	一般	×	×	×	×
陳驀	233	68	56	62	54	29	—	—	—	—	—	—	太守
陳壽	250	26	79	81	51	51	—	—	—	—	—	—	一般
陳式	210	66	26	36	25	81	—	—	—	—	一般	一般	×
陳震	193	34	56	75	78	89	—	一般	一般	在野	一般	一般	×

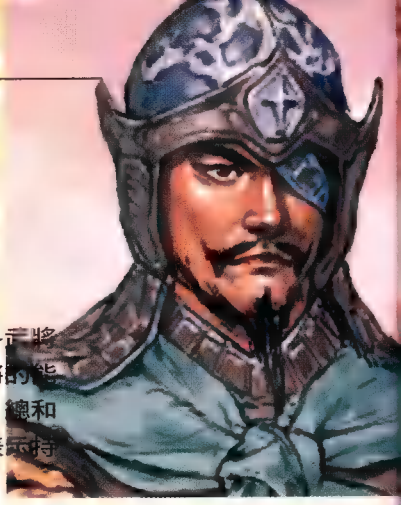
武將		能力值					可選擇劇本						
姓名	登場年	武力	智力	政治	魅力	適性	1	2	3	4	5	6	7
陳泰	231	78	86	74	73	29	—	—	—	—	—	—	太守
陳登	189	74	78	83	72	79	一般	一般	太守	太守	×	×	×
陳到	194	75	36	39	64	16	—	一般	一般	一般	一般	一般	×
陳武	193	77	41	46	74	117	—	一般	一般	一般	×	×	×
陳蘭	189	60	43	41	38	133	一般	一般	在野	×	×	×	×
陳琳＊	183	27	74	86	76	37	一般	一般	一般	太守	太守	×	×
程昱	183	53	92	91	74	24	在野	一般	太守	一般	軍師	×	×
程銀	189	58	31	37	42	72	一般	一般	一般	一般	一般	×	×
禰衡	194	31	78	34	28	41	—	在野	×	×	×	×	×
程普	183	84	71	70	81	124	一般	一般	太守	太守	太守	×	×
程武	218	35	61	60	45	22	—	—	—	—	—	一般	一般
程秉	198	24	65	75	68	119	—	—	一般	一般	一般	一般	×
丁奉	213	80	76	56	70	123	—	—	—	—	一般	一般	太守
徹里吉	219	60	54	47	58	45	—	—	—	—	—	在野	在野
典韋	190	94	31	26	45	25	—	一般	×	×	×	×	×
田楷	183	66	54	53	62	61	一般	太守	×	×	×	×	×
田續	234	56	32	35	27	97	—	—	—	—	—	—	太守
田疇	189	68	70	64	74	93	一般	在野	在野	一般	×	×	×
田豐＊	183	32	89	84	68	96	一般	軍師	一般	×	×	×	×
滕胤	221	41	66	81	61	119	—	—	—	—	—	太守	×
董允	211	25	77	89	72	81	—	—	—	—	一般	一般	×
鄧艾	220	87	90	90	68	41	—	—	—	—	—	一般	一般
董厥	223	64	61	78	53	78	—	—	—	—	—	一般	一般
陶謙	152	72	51	49	46	82	君主	×	×	×	×	×	×
鄧賢	209	62	33	36	46	51	—	—	—	—	一般	一般	一般
鄧芝	209	52	68	86	90	73	—	—	—	—	一般	一般	×
唐咨	223	74	56	54	63	144	—	—	—	—	—	一般	一般
董襲	197	76	61	43	51	126	—	—	一般	一般	×	×	×
陶濬	255	62	51	50	53	120	—	—	—	—	—	—	一般
董承	183	64	72	60	70	92	一般	一般	×	×	×	×	×
董昭＊	189	31	76	84	68	21	一般	一般	太守	太守	太守	一般	×
董卓	183	83	73	41	53	1	君主	×	×	×	×	×	×
鄧忠	249	67	56	48	49	44	—	—	—	—	—	—	一般
董荼那	219	63	48	45	51	67	—	—	—	—	—	一般	×
蹋頓	198	70	61	27	33	96	—	—	在野	×	×	×	×
董旻	183	54	47	40	26	1	太守	×	×	×	×	×	×
董和	195	36	56	83	73	68	—	—	一般	一般	一般	×	×
杜預	241	76	79	82	74	31	—	—	—	—	—	—	一般
裴元紹	189	52	28	30	24	54	一般	一般	×	×	×	×	×
馬玩	191	51	21	31	38	68	—	一般	一般	一般	×	×	×
馬休＊	195	61	48	36	52	70	—	—	一般	一般	×	×	×

武將		能力值					可選擇劇本						
姓名	登場年	武力	智力	政治	魅力	適性	1	2	3	4	5	6	7
馬鈞	225	28	64	48	40	29	—	—	—	—	—	一般	一般
馬日磾	189	29	59	60	72	45	一般	一般	×	×	×	×	×
馬遵	215	43	23	46	44	22	—	—	—	—	一般	太守	一般
馬謖	208	68	70	64	52	80	—	—	—	—	一般	一般	×
馬岱＊	200	76	41	44	68	71	—	—	一般	一般	一般	一般	一般
馬忠	205	64	38	37	33	132	—	—	—	一般	一般	×	×
馬忠	207	78	53	73	70	73	—	—	—	在野	在野	一般	×
馬超＊	189	91	48	33	64	70	一般	一般	一般	一般	一般	太守	×
馬鐵＊	196	59	52	49	50	70	—	—	一般	一般	×	×	×
馬騰	189	84	62	51	81	70	君主	君主	君主	君主	×	×	×
馬邈	240	29	56	43	33	75	—	—	—	—	—	—	一般
馬良	208	22	84	91	80	77	—	—	—	—	一般	一般	×
万彧	257	31	53	55	43	131	—	—	—	—	—	—	一般
樊建	246	28	61	77	66	70	—	—	—	—	—	—	一般
潘濬	196	46	64	80	62	105	—	—	在野	一般	一般	一般	×
潘璋	196	78	41	42	21	112	—	—	一般	一般	一般	一般	×
樊稠	183	76	34	33	31	4	一般	一般	×	×	×	×	×
潘鳳	183	68	18	32	48	137	一般	×	×	×	×	×	×
費禕	212	28	86	94	84	72	—	—	—	—	一般	一般	×
卑衍	219	61	49	43	54	12	—	—	—	—	—	一般	×
費詩	195	28	53	60	63	68	—	—	一般	一般	一般	一般	×
龔竺	189	26	61	83	77	78	一般	一般	一般	一般	一般	×	×
龔芳	188	62	36	26	18	82	一般	一般	一般	一般	太守	×	×
武安國	189	67	23	24	20	41	一般	×	×	×	×	×	×
馮習	213	70	61	43	48	71	—	—	—	—	一般	×	×
傅嬰	197	52	38	41	40	126	—	—	一般	一般	一般	一般	×
伏完	189	20	62	60	58	92	一般	一般	一般	一般	×	×	×
傅士仁	210	53	36	38	20	108	—	—	—	—	一般	×	×
傅僉	220	68	42	45	44	74	—	—	—	—	—	一般	一般
傅巽	198	29	71	67	36	38	—	—	一般	一般	太守	一般	×
傅彤	210	63	54	46	32	74	—	—	—	—	一般	×	×
文鴦	239	74	66	46	58	41	—	—	—	—	—	—	一般
文欽	217	76	61	41	31	41	—	—	—	—	一般	一般	一般
文醜	183	91	19	23	51	100	一般	一般	×	×	×	×	×
文聘	200	77	53	61	65	40	—	—	一般	一般	太守	太守	×
卞喜	189	57	42	21	24	24	一般	一般	×	×	×	×	×
忙牙長	220	65	16	20	18	51	—	—	—	—	—	一般	×
逢紀	183	36	80	67	41	98	軍師	太守	一般	×	×	×	×
龐義	189	61	63	65	58	67	太守	太守	太守	太守	一般	一般	×
鮑信	189	49	83	63	78	25	君主	×	×	×	×	×	×
法正	196	76	94	84	61	72	—	—	一般	一般	一般	×	×

武將		能力值					可選擇劇本						
姓名	登場年	武力	智力	政治	魅力	適性	1	2	3	4	5	6	7
龐統	207	71	95	90	73	73	—	—	—	在野	×	×	×
龐德	191	89	58	51	61	39	—	一般	一般	一般	一般	×	×
鮑隆	206	59	53	33	27	55	—	—	—	一般	×	×	×
穆順	189	64	36	37	26	92	一般	×	×	×	×	×	×
濮陽興	243	64	68	74	73	126	—	—	—	—	—	—	一般
木鹿大王	198	70	18	16	45	52	—	—	在野	在野	在野	一般	×
步騭	200	68	81	79	66	122	—	—	在野	一般	太守	太守	×
滿寵	191	72	81	68	76	29	—	一般	太守	太守	一般	太守	×
迷當大王	225	68	33	31	30	51	—	—	—	—	—	在野	×
毛玠	192	27	64	71	57	29	—	一般	一般	太守	×	×	×
孟獲	198	72	34	36	68	60	—	—	在野	在野	在野	君主	太守
孟達	196	73	75	59	53	45	—	—	一般	一般	一般	太守	×
孟優	201	56	23	22	26	61	—	—	—	在野	在野	一般	一般
楊懷	187	63	38	31	36	53	一般	一般	一般	一般	×	×	×
雍闓	215	65	38	36	51	55	—	—	—	—	一般	太守	×
楊儀	209	30	78	83	32	71	—	—	—	—	一般	一般	×
羊祜	244	82	71	74	81	31	—	—	—	—	—	—	一般
楊醜	189	58	46	38	41	11	一般	一般	×	×	×	×	×
楊修	196	28	90	83	51	32	—	—	一般	一般	一般	×	×
楊秋	189	67	36	43	61	68	一般	一般	一般	一般	一般	太守	×
楊松	192	19	31	66	11	12	—	一般	一般	一般	×	×	×
楊祚	220	58	48	46	50	9	—	—	—	—	—	一般	×
楊柏	193	64	31	36	26	12	—	一般	一般	一般	×	×	×
楊虓	183	28	68	78	71	8	一般	一般	一般	一般	在野	在野	×
楊鋒	221	50	55	34	43	69	—	—	—	—	—	一般	一般
楊奉	189	70	48	16	58	91	一般	一般	×	×	×	×	×
雷銅	188	73	38	35	50	68	一般	一般	一般	一般	一般	×	×
雷薄	183	56	35	38	14	138	一般	一般	在野	×	×	×	×
駱統	212	70	69	64	68	13	—	—	—	—	一般	一般	×
李異	206	69	21	25	24	128	—	—	—	一般	一般	×	×
李恢	206	69	66	64	68	64	—	—	—	在野	一般	一般	×
李傕	183	66	45	38	42	1	一般	君主	×	×	×	×	×
陸凱	221	63	67	83	68	122	—	—	—	—	—	一般	太守
陸抗	244	82	86	64	70	122	—	—	—	—	—	—	太守
陸績	200	23	64	68	41	125	—	—	一般	太守	一般	×	×
陸遜	203	89	95	93	91	122	—	—	—	一般	一般	軍師	×
李嚴	204	75	82	80	68	71	—	—	—	一般	一般	太守	×
李儒	183	21	90	64	37	149	軍師	×	×	×	×	×	×
李肅	183	50	34	36	36	5	一般	×	×	×	×	×	×
李典	189	76	83	74	68	22	一般	一般	一般	一般	×	×	×
李豐	227	58	41	53	46	71	—	—	—	—	—	—	太守

武將		能力值					可選擇劇本						
姓名	登場年	武力	智力	政治	魅力	適性	1	2	3	4	5	6	7
劉永	223	26	43	56	43	75	—	—	—	—	—	一般	一般
劉焉	189	68	82	91	88	55	君主	×	×	×	×	×	×
劉琦	189	19	51	61	63	45	一般	一般	太守	一般	×	×	×
劉虞	183	42	68	62	90	96	君主	×	×	×	×	×	×
劉勳	189	63	53	51	58	10	在野	太守	一般	一般	×	×	×
劉賢	205	60	62	36	42	135	—	—	—	一般	一般	一般	一般
劉循	200	46	34	31	43	55	—	—	一般	一般	一般	一般	×
劉璋	189	27	48	46	53	55	一般	君主	君主	君主	一般	×	×
劉諶	253	43	61	53	68	75	—	—	—	—	—	—	一般
劉禪	219	26	34	27	62	75	—	—	—	—	—	君主	君主
劉琮	199	24	58	55	53	45	—	—	一般	一般	×	×	×
劉岱	183	63	48	43	51	36	君主	×	×	×	×	×	×
劉度	201	56	58	48	52	134	—	—	—	太守	×	×	×
劉巴	203	64	78	76	53	56	—	—	—	在野	一般	×	×
劉備	189	82	80	76	98	75	君主	君主	君主	君主	君主	×	×
劉表	183	36	78	83	74	45	君主	君主	君主	君主	×	×	×
劉豹	194	52	34	33	52	27	—	在野	在野	在野	太守	太守	×
劉辟	189	72	21	30	56	71	一般	一般	一般	×	×	×	×
劉封	205	73	43	42	62	75	—	—	—	一般	一般	×	×
劉曄＊	194	25	86	70	68	27	—	一般	一般	一般	一般	軍師	×
劉繇	189	74	61	68	70	97	在野	君主	×	×	×	×	×
劉理	225	23	38	55	38	75	—	—	—	—	—	一般	×
留略	225	62	47	49	49	116	—	—	—	—	—	一般	一般
呂威璜	189	51	35	36	29	94	一般	一般	一般	×	×	×	×
廖化	200	81	72	51	75	80	—	—	在野	一般	一般	一般	太守
梁興	196	51	14	16	24	68	—	—	一般	一般	×	×	×
凌操	189	78	53	48	51	118	在野	一般	一般	×	×	×	×
凌統	203	81	73	56	70	118	—	—	—	一般	一般	一般	×
廖立	209	24	63	81	53	67	—	—	—	—	一般	一般	×
呂凱	213	34	66	64	58	70	—	—	—	—	一般	一般	×
呂義	203	46	44	56	41	69	—	—	—	一般	一般	一般	×
呂虔	192	78	28	26	56	30	—	一般	一般	太守	太守	太守	×
呂曠	192	58	26	28	28	106	—	一般	一般	一般	×	×	×
呂翔	192	54	24	26	24	106	—	一般	一般	一般	×	×	×
呂岱	200	71	63	68	58	60	—	—	在野	太守	太守	太守	×
呂範	194	73	68	64	65	113	—	一般	一般	一般	一般	太守	×
呂布	189	98	26	18	32	14	一般	君主	×	×	×	×	×
呂蒙＊	192	78	54	41	79	124	—	一般	一般	一般	太守	×	×
倫直	218	52	68	62	58	15	—	—	—	—	—	一般	×
魯肅	195	48	93	94	86	125	—	—	一般	一般	軍師	×	×
盧植	183	68	83	85	81	87	一般	×	×	×	×	×	×

武將能力排行榜



正由於玩家能夠扮演所有武將，因此掌握各武將的特性便相形重要。在此將焦點投注在武將的能力與特技後，試著給予各武將排名。此外＜總和＞係以４種能力的合計評價，＜特技＞則表示特有特技的數量，其罕見程度值得玩味。

武力

BEST 20

順位	武將名	武力
1	呂布	98
2	張飛	96
3	關羽	95
4	許褚	94
	典韋	
6	太史慈	93
7	甘寧	92
	孫策	
	曹操	
10	徐晃	91
	趙雲	
	夏侯惇	
	張遼	
	馬超	
	文醜	
16	黃忠	90
	孫堅	
	顏良	

BEST 1

呂布奉先

＜武力＞當仁不讓者，自非呂布莫屬。關羽、張飛緊隨在後，也不容忽視。



WORST 10

順位	武將名	武力
1	嚴峻	11
2	郭嘉	12
3	于吉	14
	曹雄	
5	黃皓	15
	陳珪	
7	王粲	16
	曹髦	
	蔡邕	
10	岑昏	17



WORST 1

嚴峻曼才

吳國幕僚。雖被指為魯肅的繼承人，卻自行辭退。曾經從馬鞍墜地的軼事相當有名。

智力

BEST 20

順位	武將名	武力
1	周瑜	97
	荀彧	
3	郭嘉	96
4	陸遜	95
	龐統	
■	法正	94
	荀攸	
■	曹操	93
	魯肅	
	賈詡	
11	諸葛亮	92
	程昱	
13	司馬懿	91
	鍾會	
	徐庶	
	諸葛恪	
	賈充	

BEST 1

周瑜公瑾

能力雖與荀彧相當，卻壓制了勁敵諸葛亮，成為堂堂的第一名！法正的重新評價也令人耳目一新。



WORST 10

順位	武將名	武力
1	兀突骨	14
	俄何燒戈	
	梁興	
4	王雙	16
	忙牙長	
6	周倉	18
	木鹿大王	
	潘鳳	
	譚雄	
	張嶷	
	雲都	
	蔡和	



WORST 1

兀突骨

率領藤甲兵的兀突骨、迷當大王麾下的俄何燒戈、韓遂的部將梁興等，俱為邊境武將。

政治

BEST 20

順位	武將名	武力
1	諸葛亮	98
2	張昭	96
3	張紘	95
4	魯肅	94
	陳群	
	賈詡	
7	荀彧	
	陸遜	
	蔣琬	
10	郭嘉	92
	曹操	
	諸葛瑾	
13	程昱	91
	馬良	
	劉焉	
16	龐統	90
	荀攸	
	司馬懿	
	賈充	
	鄧艾	

BEST 1

諸葛亮孔明

被評為名政治家的諸葛亮位居榜首。榜上並陳列著以二張為首的吳國宿老們。



WORST 10

順位	武將名	武力
1	越吉	13
2	胡車兒	14
3	楊奉	16
	笮融	
	嚴興	
	蔡中	
	周倉	
	木鹿大王	
	兀突骨	
	梁興	



WORST 1

越吉

越吉為西羌王徹里吉的部下。也就是率領鐵車兵攻打蜀國，結果掉落陷阱大敗的人物。

魅力

BEST 20

順位	武將名	武力
1	劉備	98
2	曹操	97
3	關羽	93
4	荀彧	92
	孫堅	
6	陸遜	91
7	鄧芝	90
	曹叡	
	孫策	
	劉虞	
11	周瑜	89
12	諸葛瑾	88
	荀攸	
	司馬懿	
	司馬炎	
	劉焉	
17	孫乾	87
18	魯肅	
	伊籍	
	蔣欽	

BEST 1

劉備玄德

第一名早已經內部敲定。不過東吳的孫權被擠出榜外，令人矚目！



WORST 10

順位	武將名	武力
1	笮融	10
2	楊松	11
3	雷佈	14
	岑昏	
5	吳質	16
	韓玄	
7	黃皓	
	孫琳	
	龔芳	
	張邈	
	忙長牙	



WORST 1

笮融

笮融為劉繇的部將，曾與孫策交戰。魅力不佳前10名中，平凡的武將似乎居多……。

總和

BEST 20

順位	武將名	武力
1	曹操	374
2	陸遜	368
3	司馬懿	355
4	周瑜	353
	諸葛亮	
6	關羽	341
7	徐庶	339
8	司馬師	337
9	劉備	336
10	鄧艾	335
11	曹丕	332
	張遼	
13	司馬炎	330
	曹叡	
15	龐統	329
	劉焉	
17	諸葛瑾	325
18	鍾繇	323
	孫權	

BEST 1

曹操孟德

所有能力均超越90的唯一人物，曹操真可謂獨領風騷。不過陸遜日後將可逐步縮小其間的差距。



WORST 10

順位	武將名	武力
1	梁興	105
2	岑昏	110
3	張邈	116
4	孫峻	118
5	忙牙長	119
6	朱褒	123
7	笮融	125
8	孟優	127
	楊松	
10	呂翔	128



WORST 1

梁興

並列於此的諸將均為毫無一技之長的武將。扮演這些人，真能完成統一天下的大業嗎？

特技

BEST 20

順位	武將名	所有特技
1	諸葛亮	發明共計17個
2	木鹿大王	調教共計4個
3	虞翻	占卜共計4個
4	于吉	占卜與醫術
5	華佗	醫術與發明
6	兀突骨	調教共計3個
7	左慈	鬼謀共計12個
8	周瑜	鬼謀共計12個
9	劉曄	發明共計7個
10	龐統	鬼謀共計9個
11	管輅	占卜與天文
12	魯肅	富豪共計6個
13	賈詡	發明共計6個
14	陸凱	占卜共計4個
15	糜竺	富豪共計5個
16	陸遜	鬼謀共計8個
17	王匡	富豪共計4個
18	糜芳	富豪與單挑
19	關衛	鬼謀共計3個
20	關羽	商才共計10個

BEST 1

諸葛亮孔明

擁有最多特技的諸葛亮再次榮登榜首。持有<調教>等罕見特技的武將則緊隨在後。



WORST 10

順位	武將名	所有特技
1	牛輔	無
	劉璋	
	公孫恭	
	夏侯楙	
	劉禪	
	曹訓	
7	武安國	單挑
	呂威璜	
	傅士仁	



WORST 1

劉禪公嗣

同樣倒數第一的6人中，無人擁有任何特技。尤其大多是身分顯高的人物，著實教人有些[redacted]訝。

稀有特技

BEST 20

順位	特技名	所有武將數
1	聖痕	0
2	調教	2
3	醫術	3
4	占卜	4
	富豪	
6	發明	
7	鬼謀	6
8	天才	10
9	商才	11
10	評價	13
11	神算	18
12	鍛鍊	22
13	水攻	24
14	行動	28
15	穴攻	42
16	水軍	45
17	反計	48
	突擊	
19	亂射	58
20	無雙	69

BEST 1

聖痕

只有上天肯定的人物才能獲得的特技<聖痕>，竟然無人持有。



WORST 10

順位	特技名	所有武將數
1	單挑	206
2	偵察	165
3	鼓舞	146
4	火矢	145
5	收拾	137
6	修復	123
7	強行	122
8	煽動	110
9	讚黷	91
10	虛報	79



WORST 1

單挑

持有者較多的特技，大多是與作戰有[redacted]的特技。持有<單挑>的人幾乎都是以武勇知名武將。

以新武將進行遊戲時



重新評價之後突飛猛進者，東吳國的陸遜實屬一「1」代智力遭排在20名的他終於揚眉吐氣！

第一代中只有[redacted]人的登場武將，「Ⅲ代」已經增加至[redacted]人（史實人物），此外不僅是人數而已，玩家應該也發現到武將的素質也有所變化。「Ⅵ代」以前始終停滯在<智力>王座的諸葛亮，於「Ⅶ代」已經失去其光環，武將的能力均以此方式重新予以評價。

既然特意讓新武將登場，玩家何不就著以前我評價重新塑造史實武將們的真正面貌呢！儘管表情完全不同，創造新武將之際，依然可以創造出<智力>優秀的武將。知果荀彧後若潘安，並未快哉，果真有此想法者，特此推薦。

都市數值排行榜



在此以代表國力的各項數值為基準，為《三國志VII》中各自散發獨特個性的都市評分。此外人口、開發、商業係以各劇本最高數值者統計，治安與技術則是以數值最高的劇本資料統計而成。

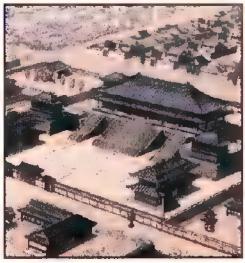
...人口...

BEST 20

順位	都市名（劇本）	人口
1	洛陽 （劇本1）	3860
	洛陽 （劇本7）	
3	長安 （劇本7）	3430
4	長安 （劇本2）	3330
5	成都 （劇本7）	3280
6	襄陽 （劇本7）	3240
7	襄陽 （劇本6）	
8	襄陽 （劇本5）	3160
	洛陽 （劇本7）	
10	成都 （劇本6）	3140
11	成都 （劇本5）	3130
12	襄陽 （劇本4）	3120
13	成都 （劇本4）	3090
14	成都 （劇本3）	3080
	長安 （劇本6）	
16	成都 （劇本2）	3060
	襄陽 （劇本3）	
	長安 （劇本5）	
19	許昌 （劇本6）	3050
20	許昌 （劇本5）	3040

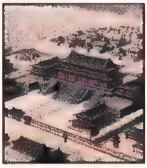
BEST 1 洛陽

<人口>位居榜首的是東漢的都城洛陽。劇本2後雖因戰亂而衰退，劇本7又恢復昔日風貌。



WORST 10

順位	都市名（劇本）	人口
1	永昌 （劇本1）	710
	永昌 （劇本2）	
	永昌 （劇本3）	
	永昌 （劇本4）	
	永昌 （劇本5）	
6	永昌 （劇本6）	780
7	永昌 （劇本7）	820
8	樂浪 （劇本1）	880
	樂浪 （劇本5）	
	樂浪 （劇本6）	
	樂浪 （劇本7）	



WORST 1 永昌

<人口>敬陪末座的是永昌與樂浪。大概是因為這個緣故，才被稱為邊境地帶的吧？

...開發...

BEST 20

順位	都市名（劇本）	開發
1	洛陽 （劇本7）	320
2	鄴 （劇本7）	282
3	鄴 （劇本6）	278
4	鄴 （劇本5）	277
5	鄴 （劇本4）	276
6	鄴 （劇本3）	274
7	長安 （劇本2）	231
8	鄴 （劇本1）	213
	鄴 （劇本2）	
10	北平 （劇本7）	193
11	濮陽 （劇本7）	192
12	北平 （劇本6）	191
13	北平 （劇本5）	190
14	襄陽 （劇本7）	189
	南安 （劇本7）	
	濮陽 （劇本6）	
	北平 （劇本4）	

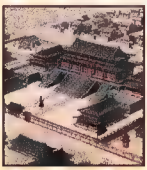
BEST 1 洛陽

<開發>的首位為劇本7中經過重建的洛陽。位於魏國統治下的都市名稱相當突出。



WORST 10

順位	都市名（劇本）	開發
1	桂陽 （劇本1）	19
	桂陽 （劇本2）	
	桂陽 （劇本3）	
4	新野 （劇本1）	35
	新野 （劇本2）	
6	上庸 （劇本1）	43
	上庸 （劇本2）	
	上庸 （劇本3）	
	上庸 （劇本4）	



WORST 1 桂陽

以桂陽為首並列著荊州的大小都市。這點或許會教人感到有些意外吧？

……商業……

BEST 20

順位	都市名（劇本）	商業
1	洛陽 （劇本7）	386
	鄴 （劇本7）	
3	許昌 （劇本7）	326
4	長安 （劇本7）	312
5	襄陽 （劇本7）	268
6	平原 （劇本7）	264
7	宛 （劇本7）	263
8	汝南 （劇本7）	251
9	城陽 （劇本7）	243
10	南皮 （劇本7）	234
11	薊 （劇本7）	226
12	北海 （劇本7）	216
13	新野 （劇本7）	213
14	下邳 （劇本7）	212
	襄平 （劇本7）	
16	濮陽 （劇本7）	206
17	陳留 （劇本7）	204
18	譙 （劇本7）	201
19	河內 （劇本7）	195
20	小沛 （劇本7）	194

BEST 1

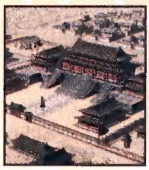
洛陽與鄴

前幾名盡是劇本7中的都市。鄴與許昌業已超越長安這點值得注目。



WORST 10

順位	都市名（劇本）	商業
1	桂陽 （劇本1）	33
	桂陽 （劇本2）	
	桂陽 （劇本3）	
4	會稽 （劇本1）	34
	零陵 （劇本1）	
	零陵 （劇本2）	
	零陵 （劇本3）	



WORST 1

桂陽

與＜開發＞相同的，桂陽均位居榜尾。想必於桂陽＜起義＞的玩家將會相當辛苦。

……治安……

BEST 20

順位	都市名	治安
1	河內	88
2	北平	85
3	北海	84
4	長沙	83
5	宛	82
	南皮	
	小沛	
8	城陽	81
	新野	
	濮陽	
	薊	
	平原	
	上黨	
14	南海	80
	零陵	
	武威	
	桂陽	
	酋陽	
19	襄陽	77
	下邳	

BEST 1

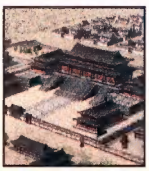
河內

治安良好的前幾名，大多是免於戰亂的中原或距離稍微偏遠的都市。



WORST 10

順位	都市名	治安
1	武陵	53
2	南海	54
	桂陽	
	永昌	
5	吳	57
	建安	
7	交南	58
8	零陵	59
	盧江	
	交趾	



WORST 1

武陵

因「武陵蠻」知名的武陵倒數第一。前幾名以南方都市最引人矚目，大概是任其空白於當地許久之故吧。

……技術……

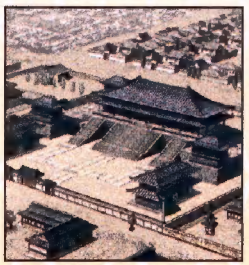
BEST 20

順位	都市名	技術
1	洛陽	380
2	鄴	340
	長安	
4	襄陽	320
	下邳	
6	宛	290
	譙	
8	河內	280
	成都	
10	陵	270
11	北海	260
	武陵	
13	武陵	240
	武陵	
	武陵	
	武陵	
17	武陵	230
	武陵	
19	長沙	220
	會稽	

BEST 1

洛陽

就技術力而言，畢竟是都城附近人煙密集的都市較為有利的樣子。並列於欄中的大多是中原的都市名。



WORST 10

順位	都市名	技術
1	永昌	120
2	武陵	140
	交南	
	樂浪	
	西平	
6	建安	150
	酋陽	



WORST 1

永昌

以永昌為首的前幾名，明顯地劃分為北方與南方邊境的都市。



三國志VII

攻略集

原　　著：SHIBUSAWA KOU
譯　　者：蘇竑嶂
抓圖支援：王俊雄
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
編 輯 室：高雄市建國一路109號14F-2
電　　話：(07)727-2600
客 服 組：080-083636
中文網站：http://www.acertwp.com.tw/
電子信箱：sgm@acertwp.com.tw
授權出版：KOEI CO., LTD.
印　　刷：秋雨印刷股份有限公司
劃撥帳號：0706767-7
劃撥帳戶：第三波資訊股份有限公司
建議售價：280元
出版日期：2000年08月（初版一刷）
出版登記：局版台業字第3010號
ＩＳＢＮ：957-23-0989-7

版權所有，翻印必究！

※如有缺頁破損、裝訂錯誤，請寄回更換※



第一章◆劇本徹底解析

7大劇本完全解析
比較各勢力的國力與兵力，
依各身分徹底指南攻略重點。

第二章◆所有身分的對應攻略法

除介紹個人、內政、外交、人事與掌握重點的攻略秘訣外，也介紹各身分的攻略法。

第三章◆作戰的致勝方程式

濃縮克敵制勝的秘訣。
一舉公開兵種的秘密、策略及計謀的活用法與所有戰場地圖。

第四章◆資料一覽

公開所有54座都市的數值、所有520名武將的基本資料，與所有名勝古蹟列表。

本書係由KOEI CO.,LTD.授權第三波資訊股份有限公司發行
著作權為KOEI CO.,LTD.所有
・KOEI為光榮公司之註冊商標
・其他相關之商標為各該公司所有
・本產品只限在台灣、香港、馬來西亞、新加坡等地區銷售，不得轉售外銷至其他地區

Printed in Taiwan

書號：6601.10001.010
ISBN：957-23-0989-7　定價：280元

9 789572 309896 00280

授權公司
KOEI

代理發行
第三波

編輯製作
Style Game Magazine
新遊戲時代

KOEI

三國志 VII

攻略集

第二波