KOEI

PC版對應



三國志VIII

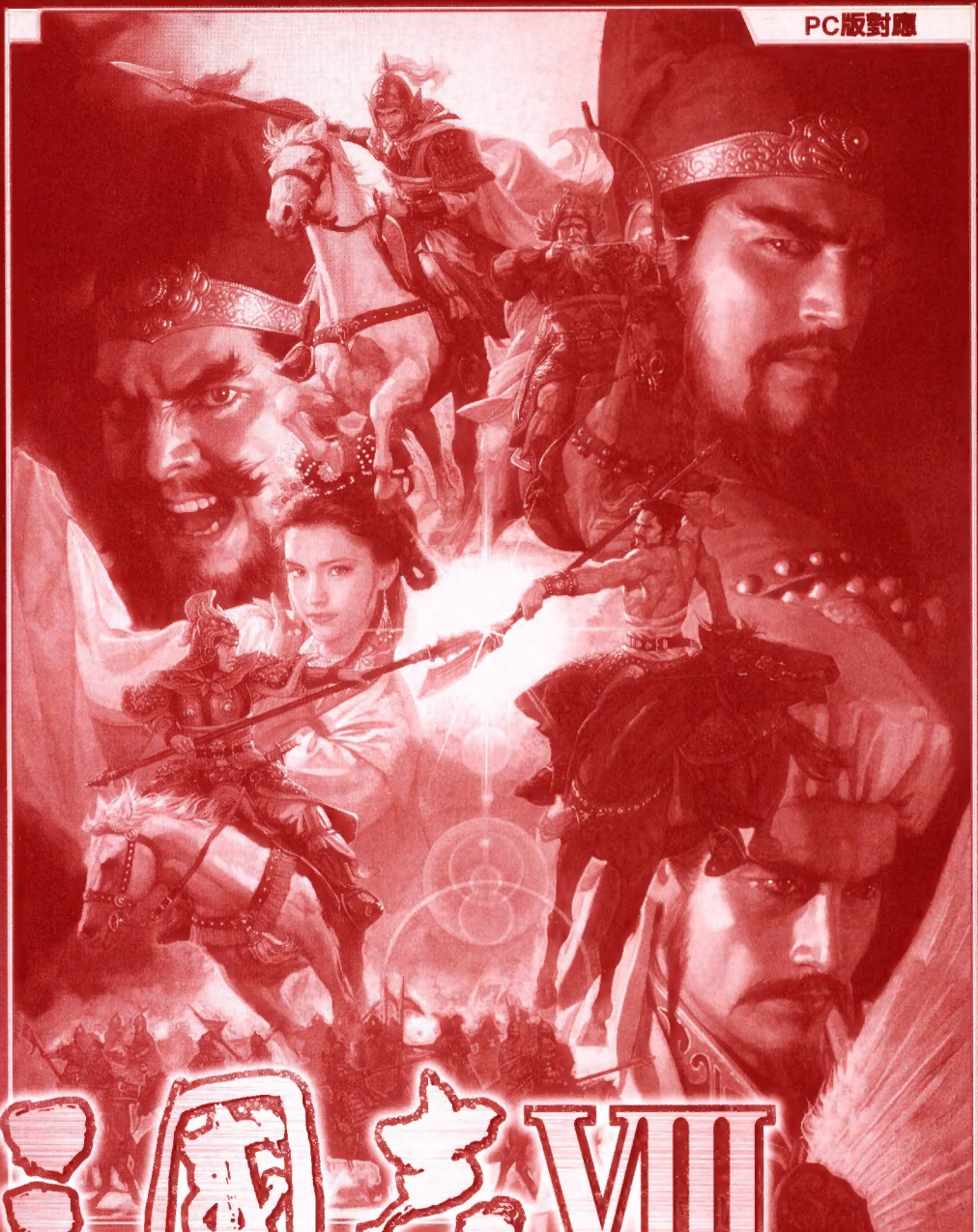
完全攻略集 下

シブサワ・コウ監修

SANGOKU-SHI VIII HAND BOOK

KOEI

PC版對應



三國志VIII

完全攻略集 下

シブサワ・コウ監修



各路熱血 英魂大會師！

三國志® VIII

○全武將之遊戲系統更加出神入化。可好好體驗超過六百人那饒富戲劇性的人生經歷。

○新身份「軍團長」及「流浪軍」相繼登場。各以的不同身份展開的遊戲、戰場面更加精彩！

○在武將能力上追加了「戰法」，能運用攻擊與計謀、妖術等，在戰鬥中發揮出威力強大的效果。

○「義兄弟」「勁敵」「仇敵」的人際關係表現得入木三分，而且還可以「結婚」！

○涵蓋五十一個年份的劇本，不論從三國志的哪一個時代開始，您都能領略到變化激烈的三國時代。

○響應三國迷們的熱切盼望，提供可同時玩八個角色的環境。

封面繪圖：長野　剛



三國志VIII

完全攻略集 下

第一章 事件・結局介紹 3
三國志VIII・歷史事件名場面集 4
誌上再錄 連環妙計～暗殺董卓 6
統一中原後的武將們 8

第二章 戰爭解說 13
戰爭概要 14
部隊的編成 16
關於戰爭前的軍議 18
部隊的運用 20
攻擊內容介紹 22
提高士氣的方法 24
在單挑中致勝 26
戰後處理事項 28
策略・陷阱大全 30
戰法・計戰・計謀大全 34

第三章 戰場介紹 41
戰場的構成要素 42
戰場介紹 45
特別戰場 79

第四章 都市解說 81
全五十都市 都市解說 82

第五章 登錄武將的方法 109
新武將登錄 110
新武將設定資料集 112
新勢力的戰略 114
新武將・攻略的提議 116
遊戲報告書 張遼東進 118

第六章 武將能力資料 129
武將能力資料 130

三國志VIII 迷你情報 旅人見聞！ 16
第一回 結局的種類 16
第二回 關於相貌資料 80
第三回 都市中的小事件 108
第四回 關於結婚事件 128

第一章

事件・結局介紹



諸葛亮



司馬懿

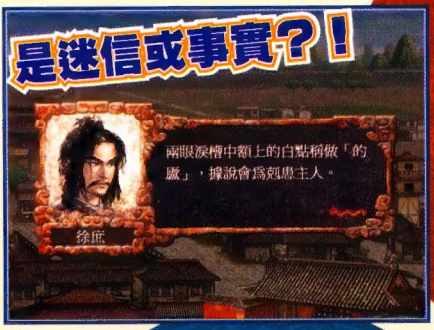
為不出世之名軍師～諸葛孔明的最大好敵手．司馬仲達，在三國鼎立後的劇本中，魏．蜀之戰，隨處可見兩者所併出的戰爭火花。

在『三國志Ⅷ』中，玩家所扮演的身分將會隨著您所下達的行動而引發許多事件，進而產生結局分歧。在這一章中，將針對這些事件、結局作出詳細的介紹。

後漢末的時空之旅！
體驗生於亂世之中英雄的鼓動！！

在『三國志VIII』中隨著劇情的進行，會發生各種各樣的歷史事件，現在就來體驗一下這些英雄們生於亂世洪流中的時代吧。

是迷信或事實？！



——凶馬・的盧

一見劉備的愛馬・的盧的徐庶，會提出騎乘此馬將會不吉的忠告，劉備對於這樣的忠告又會採取怎樣的行動呢？這是對身為一個英雄，是否有度量的考驗事件。

——吳下的阿蒙

能力偏向於武藝的呂蒙與蔣欽，被孫權勸說學問的重要，因此兩人猛然醒覺而奮發苦讀。呂蒙及蔣欽在每個劇本中的能力值都會改變（請參考130頁），但原因就在於這段逸事。



仙人還比君主有名氣



——娶回江東二喬

這是關於結為義兄弟的孫策及周瑜，各自娶得美人中有名的大喬・小喬為妻的故事，也是結婚事件之一。





——孫策斬于吉



替人民治病而深得人民信賴的仙人・于吉。聽到于吉竟比自己還有名的孫策竟起了妒嫉之心…，要斬還是放其生路還是憑玩家喜好而定。

——三顧茅廬





正煩惱軍師不在的劉備聽聞有位天才軍事家，為延請諸葛亮助其一臂之力而三次拜訪其居所，在遊玩劉備時，若不先探知諸葛亮的名字就不會接著發生此一事件。

——倭人朝貢

來自東方海上島國的倭國使者前來歸順統一中原的王者，他們到底帶了什麼來進貢呢？



歷史事件的特徵

『三國志Ⅷ』中的歷史事件，有時也會發生在特定武將之外的武將身上，例如「二喬」事件，倘若不是孫策・周瑜這兩位義兄弟，而是別的已結為義兄弟的武將也是OK的，不過條件並不單只有這個，所以並不是一定會發生。

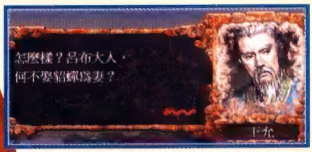
誌上再錄 連環妙計～暗殺董卓

呂布與貂蟬竟是同鄉？！
玩玩和原作稍微不同味道的故事也蠻有趣的！

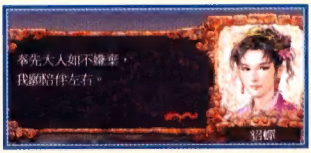
第一幕 與貂蟬的再會

被招待到王允府邸的呂布與昔日舊識的女兒．貂蟬再度見面，對長成後變得更美的貂蟬看得入迷的呂布，聽從王允的建議與貂蟬訂了親…。









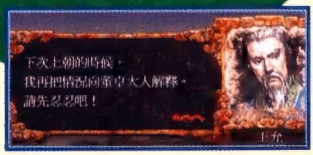
第二幕 王允的用心

來到王允府邸造訪的董卓初見貂蟬便打算將其帶回，貂蟬倍感困惑，但意外地王允卻很高興地將貂蟬送給了董卓。另一方面，王允又告訴呂布，董卓明知貂蟬和呂布已有婚約，仍強取豪奪硬是要將貂蟬給帶走，呂布聽了很是激動，但在王允的勸說下，呂布暫時壓抑住忿怒的情緒，並將一切交由王允處理。







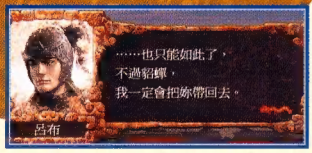


第三幕 呂布的決心

經過一個多月，呂布悄悄地潛入董卓府邸找尋貂蟬，悲傷的貂蟬在看見呂布後向其訴說對董卓的憎恨，接著在與貂蟬約定一定會將她救出後離去。







第四幕 謀殺董卓









一聽到要將皇帝的位子讓給他便迫不急待來到宮廷的董卓。但這只是王允的計謀，被士兵團團圍住的董卓於是向呂布求救，哪知呂布還是殺了董卓，只因要回到心裡所愛的貂蟬身邊。





事件隨筆

這事件在遊玩191年的呂布時較容易發生。而此劇本在開場時王允及貂蟬也會登場，有興趣的玩家一定要看看。在其他年代中有時也會發生只和貂蟬結婚的事件。

你的目標是什麼？！
統一中原後的武將們

『三國志Ⅷ』的結局共有數十種分歧。
以下就依不同的身分各介紹一種結局。

君主　目標是要統一西域的君主

君主心中所期待的是？



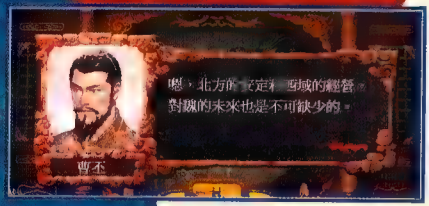
達成統一中原的目的，而對著全體有功的武將們敘述新決心的君主・曹丕。

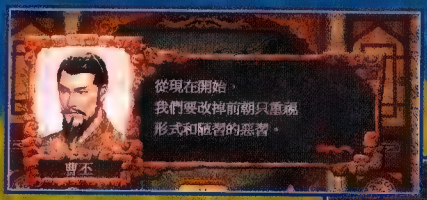
共通結局

這種情況和軍團長・軍師・一般武將等屬於統一勢力武將的結局是相同的。

前往察訪西域

懷抱著野心想再將西域也制霸的曹丕，帶著隨身侍從秘密前往西域訪察，但西域的軍事力量比他想像中的還強





「往後」的劇情

從這裡開始會依身分不同而展開不同的劇情，依據統一時的資料而會展開不同劇情的分歧。

迎向新的戰爭

旅行歸來的曹丕花了許多時間來制要如何攻略西域，接著西征之日終於到來，究竟他能否再獲得勝利，並成為歷史上有名的君主呢？



軍團長　回顧自己的前半生



過著隱居的生活，軍團長

統一中原後，軍團長．徐晃從前線退下，並開始過著隱居的生活，接著他開始著手書寫記錄他前半生的書。

留傳於後世的歷史資料

剛開始因不太習慣而不知如何著手的徐晃，終日埋首書桌，而所撰之書也漸具雛型，最後他終於用他剩下的人生完成了這一本書，而這本書將以第一級的歷史資料留傳至後世。



軍師　過著仙人般的修行生活



捨國下野

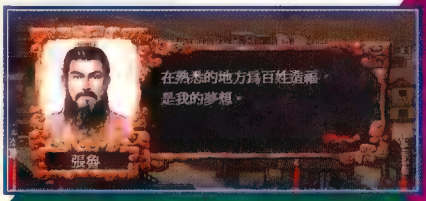
對統一大業有功的軍師．司馬懿，早就決心想下野，於是向君主辭行。

踏上前往四川深山之旅

在只有一個知己前來，有點淒涼的送行之後，司馬懿踏上前往四川深山．峨嵋山的旅程，他將在此地過完他的後半輩子，遠離世俗並開始過著仙人般的修行生活。



太守 在任地繼續施政



在原來的任地繼任

擔任宛之太守的張魯，在統一後也奉命再擔任相同的職務，這對鍾愛這個都市的張魯來說可說心願已了。

而支持張魯的民衆們對於張魯能留任也感到很高興。於是在民衆的協力之下，張魯盡全力讓宛成為中原第一的都市。



民心所向、繼續留任

一般武將 維護都市治安



擔任出色的警衛隊長

雖然統一了中原，但盜賊都市治安的混亂一小撮可不會就此滅絕，馬超被君主任命為警衛隊長，擔任維護都市治安的工作，這樣一來，對都市的發展也有相當大的幫助。



文官・武官的分歧

一般武將的結局，大致上可分成「武力」高的武官及其他文官的結局，而在此介紹的是武官的結局之一。

流浪軍 踏上新天地之旅



已無再起的機會

因戰敗而離開統治地，淪為流浪軍的孫權，然而已不再抱有再起的希望，因為中原已經被其他勢力所統一。

跨海前往新天地

但孫權並不就此沉寂，在同志，孫朗的勸說下坐船前往東方，抱著決心，圖要在新天地東山再起。



在野 對已故戰友闡述和平的願望



跨海前往新天地

當所有勢力滅亡之後而下野的姜維，之後，中原已被統一而和平也來到這個世界，但不因此而喜的姜維，來到昔日戰友的墓前說出自己心裡的想法。



還不只是這樣 結局劇情

這裡雖然依不同的身分介紹了7種結局，但這還只是一小部份而已，關於想觀看其他結局卻不知如何是好的玩家，請參考次頁的簡單介紹。

三國志VIII迷你情報——此次的旅人

旅人見聞！



第一回　結局的種類

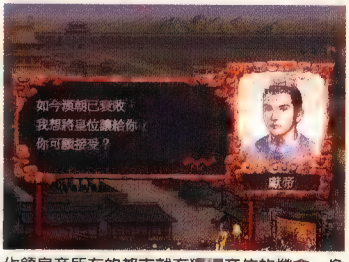
藉由這個專欄，可向在都市中流浪的旅人探聽到一些值得一聽的情報，第一回的情報是「結局」。

「往後」的人生

喲！好久不見了啊，過得還不錯吧？什～麼？今天不是來要錢的啦，是要來說些有趣的事給你聽的。就是關於中原統一後你們這些武將的未來啊。不管是讓哪裡的君主統一了中原，世界和平到來後，你們的人生也不會因此而結束，有興趣的話就再聽我講講結局的「往後」劇情啊！

「往後」劇情的分歧

「往後」會隨著武將的身分不同而有所變化，即使身分相同，也會有不同的人生在等著你們。其中的「不同」很容易理解，那就是「惡名」嘛，老是做壞事當然「惡名」就高囉，然後在統一中原後，「往後」就會變得如何呢？如果是君主，統一時儘管得到了皇帝的寶座，不過是以什麼樣的形式就任的那就大不相同了，而且皇帝也有分是勉強禪讓的和自稱為帝的，不是嗎？如果是軍團長以下的武將，雖說每位都是很優秀的武將，不過其中還是有些許差別的，具體說來，「名聲」和「功績」、參加戰爭的次數、戰勝率等都是有所影響的。好啦，「往後」不就是你們人生的反映嗎？如果覺得不滿意也只好接受了，這就是所謂的人生啊。



佔領皇帝所在的都市就有獲得帝位的機會，像袁術這樣自稱為君主，是極有可能演變成「惡名」的結局的。



一般來說，在野武將及流浪軍是不太可能有機會迎向結局的，不過玩家也可輕易地看到這些結局喔，這麼簡單應該不用再說了吧？

第二章
戰爭解說



劉備



孫尚香

以加深吳、蜀兩國合作關係為前提，而採政略結婚下嫁劉備的孫權之妹，孫尚香在遊戲中的結婚事件裡，除了劉備之外的其他武將也有和她結婚的機會。

由於加入了「戰法」的概念，使得三國志VIII中的戰術變化更多，配合計戰、策略的活用，逐漸邁向一統中原的連勝之道吧！

戰爭概要

當國力壯大之後，終於要進攻其他勢力了。以下是『三國志Ⅷ』中關於戰爭的大致說明。



戰爭時不管攻守兩軍是在野外激戰亦或攻城，都是在同一張地圖上進行的。

在戰爭的準備妥當之後

從戰爭開始到結束的程序共分爲三個階段。首先在評定時選擇「軍事」中的「出征」，並編成軍隊，然後在此選擇要派遣其出征的武將，最後決定每個武將所率領的士兵數及兵種、擁有兵器。

另外，在這個階段中也可請求援軍支援。援軍最多可從二個都市前來支援，除了同樣的勢力之外，也能請求同盟勢力的支援。

當以上的設定結束之後，接著會在戰場上就目前的狀況開始作戰會議。在此可利用「戰況」來掌握敵我雙方的情報，在「進言」中選擇「戰術」，可以選擇軍隊的戰法，同時，也能選擇可在戰場中實行的「策略」種類及次數。這時防守方也能在戰場上設置「陷阱」。

砦的攻防才是重點

接著終於來到最後的程序，那就是開戰。攻守共同的勝利條件是「將敵人正規軍全滅」，或者是攻擊方「將城防值減至零」、防守方「在三十回合間守住城池或關隘」等。

戰場的特徵是中央會設立「補給限界線」。當攻擊方部隊越過此線後便無法得到軍糧的補給，而招致部隊士氣低落及士兵脫逃等情況，當砦被破壞時這條線就會消失，因此攻擊方一般說來一定要先將砦佔領，然後再攻擊城池。

相對的，防守方在砦的周圍配置部隊後，也能使用迎擊攻擊方的戰術，還有，若是以關口來替代城池成爲防守方據點的戰場，就不會設置「補給限界線」及砦。

戰爭流程

攻擊方

攻擊點・決定出征武將

決定出征點或攻擊點的都市，接著編成欲派遣其出征的武將及率領的士兵數、兵種等。另外，也能向同盟勢力及相鄰的本方勢力請求援軍。



戰術・策略的選擇

在此進行「戰術」及「策略」的選擇。身為攻擊方必須要針對敵方的戰力來預測敵人會選用的「戰術」，再加以選擇能與之對抗的戰術或策略，才是軍議的基本。



以將敵方正規軍全滅為目標

攻擊方的勝利條件是將敵人正規軍全滅或將防守方「城防值」減為0，視防守方的士兵及「城防值」的數值，然後再檢討達成哪一個條件可確實贏得勝利。



戰功者表彰及對俘虜的處置

戰功最高的前3名武將會被列舉出來，並加上其各自的功績。另外也能登錄或處置於戰爭中俘虜的敵方武將。



防守方

防守方部隊編成

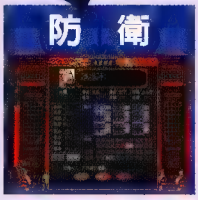
當得知敵人來侵攻後便得選擇是要迎戰亦或撤退。若選擇撤退時必須選擇要撤退至哪個都市；迎戰時則要編成出征武將及請求援軍。

戰術・策略的選擇、設置陷阱

是要在城池附近戰鬥亦或以砦的攻防戰為主呢？玩家可依狀況加以選擇「戰術」及「策略」，同時在敵方部隊可能通過的地方設立陷阱吧！

堅守住城池

防守方的勝利條件是將敵方正規軍全滅，或是在30回合內堅守住城池。然後決定是要運用計謀等來和敵方部隊周旋，還是使用圍城來提高「城防值」。



戰功者表彰及對俘虜的處置

在戰爭獲勝時會發表戰功最高的前3名並予以獎勵。而若有俘虜的武將時也能決定要如何處置這些武將。

部隊的編成

兵種及兵器往往左右著戰爭的勝敗，配合戰場的地形及武將的適性，編成最優良的部隊吧！



士兵數量未達到各部隊最大數時，應該把位在最前方戰鬥、「武力」高的武將當成分配重點。

選擇兵種應視武將適性而定

只要出征部隊在完成編成金等條件後兵種也應該都可以決定了，但出征時並不是只選擇戰力高的兵種就比較好。

首先，各武將均有其所擅長率領的兵種。在選擇出征武將時按下「特技二」的選項，即可確認各武將的軍事系特技，接著若是擁有「步兵」特技的武將就適合帶領步兵系兵種，基本上玩家要對應特技來選擇兵種，這樣一來，部隊的移動範圍也會變得較爲寬廣，武將因帶領該兵種，也能習得較多可使用的戰法。有些武將連一種軍事系特技也沒有，這時就觀看戰法的種類來加以選擇兵種吧！

下一個重點是戰場的地形。在山及森林等地形多的戰場上，騎兵系會比步兵・弩兵系兵種還利於戰鬥。另外，在對應特技適性後選擇騎兵系兵種時，也要考慮到機動力的問題，像在移動困難的地形上，就不該選擇重騎兵而須改選輕騎兵。

攻城時就該由攻城器械登場

兵器全部共有四種，其中有三種是攻城器械，爲攻擊方專用兵器，這些都必須在技術提昇之後才能使用，且攻城效果很強。在欲攻擊「城防值」高的城池時，雖然最理想的方法是在野外對決，但考慮到突發狀況還是事先裝備比較保險。

剩下的樓船是對水上戰鬥有利的兵器，在前往戰場的道路若有「河川」時則一定要事先裝備。

兵種的特徵

下表中的攻擊・防禦力數值，是在不將地形效果考慮在內，並以輕步兵基本值為1時比較得出的數值。編成金是編成1個士兵所需花費的金錢，不過有時會變得比較便宜。

步兵系

輕步兵



攻擊力	防禦力	編成金
1.0	1.0	0

編成條件：無

無條件可加以選擇的步兵系基本兵種，由於不需耗費編成金，因此特別適合在缺伐木金時選用。

重步兵



攻擊力	防禦力	編成金
1.0	1.5	2

編成條件：技術Lv2以上

搭載重裝備的步兵，大幅提昇防禦力的結果便是得犧牲掉機動力。

南蠻兵



攻擊力	防禦力	編成金
1.1	1.1	3

編成條件：統治三江時

擅長在濕地及森林中移動，且防禦力比輕步兵優異許多。

騎兵系

輕騎兵



攻擊力	防禦力	編成金
1.3	0.7	5

編成條件：無

為所有兵種中機動力最高者，也可使其擔任部隊前鋒、探測敵人所在位置。

重騎兵



攻擊力	防禦力	編成金
1.3	1.1	10

編成條件：技術Lv3以上

改善了輕騎兵防禦力低之弱點後的兵種，不過機動力仍然稍低。

山岳騎



攻擊力	防禦力	編成金
1.5	1.0	15

編成條件：統治[illegible]州[illegible]涼州時

在山地裡機動力仍很優異的騎兵，由於防禦力高，也適合在平地使用。

象兵



攻擊力	防禦力	編成金
1.8	1.6	40

編成條件：統治南中時

擁具有最高的防禦力，但弱點是編成金高且機動力低下。

弩兵系

弩兵



攻擊力	防禦力	編成金
0.5(0.6)	0.6	0

編成條件：無

這是弩兵系的基本兵種，雖然攻擊・防禦力都低，不過優點是能進行間接攻擊。

連弩車



攻擊力	防禦力	編成金
0.5(1.0)	0.5	30

編成條件：技術Lv7以上

弩兵戰鬥力強化後的兵種，仍保有原本的機動力，是非常強大的兵種。

※攻擊力為「普通」時的數值。（）內代表的是「射擊」時的數值。

兵器的特徵

攻擊・防禦力與兵種表中的比較數值意義相同，編成金則為1台兵器所須花費的價錢。樓船可攻守兩用，但除此之外其他均為攻擊專用的攻城兵器。

衝車

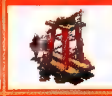


攻擊力	防禦力	編成金
0.2 (1.83)	0.3	500

編成條件：技術Lv4以上

本身具有的戰鬥力並不是很大，但卻是用來攻城時最強的兵器。

霹靂車



攻擊力	防禦力	編成金
0.2 (1.66)	0.3	1000

編成條件：技術Lv5以上

可從遠距離攻城的兵器，破壞力雖然比衝車差一些，但優點是能進行間接攻擊。

井闌



攻擊力	防禦力	編成金
0.2 (0.5)	0.3	1500

編成條件：技術Lv6以上

包圍住城、用以防衛敵兵所使用的攻擊兵器，不同的部隊使用有時威力比攻擊力還高。

樓船



攻擊力	防禦力	編成金
1.1	1.3	1000

編成條件：統治揚州時

比一般的船攻擊・防禦力都還優異。在河中移動時便會自動出現。

※代表衝車、霹靂車的攻擊力在「普通」時的數值。（）內的數值是代表對城的攻擊力。

※代表井闌的攻擊力在「普通」時的數值。（）內的數值是代表對位在野戰場部隊的投石攻擊力，不過對位在城門上的守衛兵之攻擊力為弩兵的5倍。

關於戰爭前的軍議

在軍議中玩家可選擇作爲整體方針的「戰術」及戰爭中所使用的「策略」。特別是與士氣有關的「戰術」要特別謹愼地選擇。



利用「進言」及「戰況」中的「敵戰術」可以聽取手下武將的意見，然後參考對意見來選擇「戰術」。

戰術的選擇

軍議中的課題之一便是對於「戰術」的選擇，不過攻守雙方的戰術種類及選法各異，以下分別針對攻守方來作說明。

當自軍爲攻擊方時，基本上是要選擇能抵抗對手戰術的戰術，譬如當察覺對手會採用優先實行砦防禦的「迎擊」時，我方就應該選擇初期能提昇士氣的「速攻」，如此一來士氣就不會輸給敵方，由於移動速度變得敏捷，就算敵軍要逃進城裡應該仍有足夠的時間可以應付。或是當預測到對手因兵力少而會選擇「圍城」時，就應該選擇「普通」來進擊，冷靜地來攻城即可。

另一方面，防守方在選擇戰術時則要考慮到和對手的戰力差距，當戰力差距不大時，不妨就選擇「迎擊」，進行以砦爲中心的野戰；若是戰力差距大時不妨就尋求增援，或是城池還算堅固就選擇「出擊」及「圍城」，以便爭取時間。

策略・陷阱的選擇

選擇「策略」時最重要的就是要先預測會有的戰況再加以選擇。例如當敵人確實進行圍城動作時，就應該採取適合攻城戰的「策略」；野戰時若預測將要短兵相接時，就應該多選擇「鼓舞」等。

還有，當自軍爲防守方時同時可實行陷阱的設置，由於這和策略一樣得使用到軍議點數，所以也沒辦法設置太多陷阱，因此產生的效果並不是很大。當有剩餘的軍議點數，不妨在敵人可能會通過的路徑上設置陷阱吧！

戰術一覽

表格中的「必要特技」代表的是在總大將或參軍已習得的特技中一定要具備的特技。「無」則是基本上隨時都能選擇的戰術。

	名稱	必要特技	效果
攻擊方	普通	無	攻擊方的基本戰術，並不具特別的效果。
	速攻	無	打算速戰速決的戰術。機動力會變成1.5倍，開戰後士氣會上昇20，不過在11回合後士氣會下降40。
	規避	無	邊尋找陷阱邊進軍的戰術。有70%的機率可以發現陷阱，但會使機動力低下而使進軍速度遲緩。
	索敵	偵察	「普通」的上級戰術。可使部隊的視界變得寬廣。
	疾風	騎馬	「速攻」的上級戰術。機動力變成普通的2倍，也會上昇些許攻擊力。
	破陷	神眼	「規避」的上級戰術。可在開戰時發現戰場上的所有陷阱。
防守方	迎擊	無	防守方的基本戰術。將所有部隊配置在砦周圍，但機動力會下降。
	出擊	無	將所有部隊設置在城前。防禦力會上昇少許，開戰後士氣會下降20。
	圍城	無	讓所有部隊固守在城內戰鬥。開戰後士氣會下降30。
	堅陣	步兵	「出擊」的上級戰術。防禦力會增為1.3倍。
	遠射	弩兵	「迎擊」的上級戰術。能使弩兵等的射程距離變得寬廣。
	堅壁	築城	「圍城」的上級戰術。開戰後的「城防值」會上昇30%，但士氣會下降30%。
攻守共通	教唆	教唆	「普通」「迎擊」的上級戰術。有效防止敵方計謀的機率上昇。
	妙計	神算	「普通」「迎擊」的上級戰術。使計謀的成功率上昇，若守方使用時則機動力會下降。
	龍船	水軍・神算	「普通」「迎擊」的上級戰術。在水上的機動力會上昇，而防禦力則增為1.5倍。

策略一覽

表中的「必要特技」指總大將或參軍已習得的特技中一定要具備的特技。軍議點數則是總大將及參軍「智力」的合計值。

	名稱	消費軍議點數	必要特技	效果
攻擊方	崩壁	50	無	「城防值」下降，能提高數回合間城攻擊的效果。
	地穴	10	無	能提昇1回合內對城內敵兵的攻擊力。
	偽報	30	無	使位於城內的敵兵士氣下降，並造成混亂。
	煽動	30	無	煽動城內的居民，使其攻擊敵方部隊。可於評定時讓「煽動」成功，或在居民反叛時實行。
防守方	徵兵	100	無	臨時徵集居民成為城內的守衛兵，以增加城內的部隊數。
	牢固	50	無	強化城的防禦力，使「城防值」不容易下降。
	同討	30	無	使城中視線內的攻敵方部隊自相攻擊。
	拔道	50	無	讓砦內的所有部隊撤退至城內。
	陷阱	30	無	在戰場上設置陷阱，不同的地形所能設置的陷阱種類不同。
攻守共通	連環	20	神算	使位於水上的部隊呈無法前進的狀態。
	鼓舞	30	無	使本方部隊全體的士氣上昇。
	風變	20	天文	使戰場的風向改變。
	天變	20	天文	使戰場的天候改變。
	幻術	40	神算	使視線內的敵方部隊混亂・恐慌，可在陰天時實行。
	落雷	60	天文・鬼謀	使部隊受到雷擊的傷害，可在豪雨時實行。

部隊的運用

影響部隊的移動中最重要的因素就是戰場的地形，若能巧妙利用地形的特性，對戰鬥是相當有利的。



野戰中佔有地利的一方將可在戰爭中處於優勢，好好掌握住各地形的特徵吧！

地形的重要性

戰場是由左頁所介紹的各種地形所構成的，這些地形將會對戰爭時「部隊的移動」及「地形效果」這兩項造成影響。

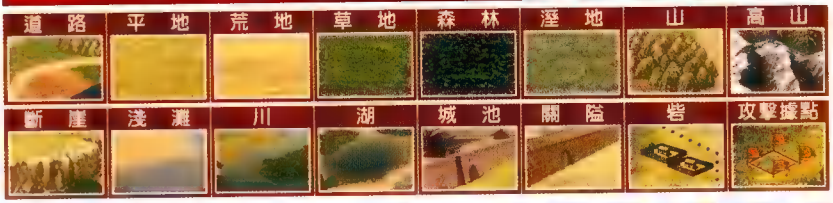
先就「部隊的移動」來作說明，在各種地形上是否容易移動的程度是各不相同的，這和在平地就容易移動，在山岳就不容易移動的道理是一樣的，玩家只要將這些常識也一併考慮進去就不難想像了吧？！不過仍要特別留心有些兵種在山岳地形也是能夠迅速移動的。

另外一項「地形效果」則是部隊是否容易防守的程度，例如士兵數及「武力」等條件幾乎相同的部隊在道路和山岳上戰鬥時，一定是位在山岳中戰鬥的部隊會受到較少的傷害。將敵軍誘導至較無地形掩護的地形上，且讓自軍在地形掩護較多的地形上戰鬥，應該就能將傷害減至最低。

關於部隊的視野

在開戰之後大概就能瞭解一開始的地形，但仍無法確認敵方部隊的所在位置，這是因爲各部隊均設定有其視野範圍的緣故。位在部隊四周的黑框就是部隊的視野範圍，其大小會隨著玩家所選擇的「戰術」及天候狀況而產生變化，在大部份的情況下，部隊可以移動到視野範圍外，但這時若在移動前就和尚未進入視野範圍內的敵方部隊遭遇，就會受到攻擊而蒙受傷害，因此在可能埋伏有敵軍的砦周邊，最好還是儘量在視野範圍內移動吧！

地形的種類



地形效果一覽

「移動範圍」的數字是以輕步兵為基準，隨著E→D→C→B→A的順序，移動範圍也會變得愈寬廣，至於其他兵種及兵器則請參考下表「各兵種的移動力一覽」。還有，攻擊據點的移動範圍是以據點所設置的地形為基準。「地形效果」是表示位在該地形上的部隊防禦力，隨著E→D→C→B→A→S的順序，愈往後防禦力就愈高。

地形	說明	移動範圍	地形效果	
道路	將平地整備後的通道。最容易移動，但地形掩護少。	A	C	
平地	生長著矮小雜草的土地，比道路稍微難移動些。	B	B	
荒地	黃土的荒地。容易移動，地形掩護和平地相同。	B	B	
草地	長著茂盛長草的地形，容易引發火災。	B	B	
森林	林木生長密集且繁茂的地形，地形掩護多但容易引發火災。	C	A	
濕地	濕氣高也潮濕的土地，難以移動、地形掩護少。	D	C	
山	丘陵～山岳地。對騎兵系部隊來說相當難以移動。	C	S	
高山	無法進入，可常在山岳地多的戰場看見。	–	–	
斷崖	無法進入，可常在有關隘或川岸的戰場上看見。	–	–	
淺灘	河川較淺的地方，即使不坐船也能移動。隨著特技「水軍」、兵器「櫂船」的有無，將會使地形效果產生很大的變化。	D	水軍＋櫂船	B
			水軍	C
川・海	必須坐船才能移動。隨著特技「水軍」、兵器「櫂船」的有無，將會使地形效果產生很大的變化。	D	櫂船	D
			無	E
城・關	防守方的防衛據點。駐守後每回合能使傷兵回復，攻擊方無法進入。	–	S	
砦	防守方的防衛據點。在防守方駐守後每回合能使傷兵回復。隨著「城防值」的增高，耐量也會增加。若無防守方部隊駐守時，在攻擊方部隊駐守後即會被破壞。	D	A	
補給據點	攻擊方的攻擊據點。在攻擊方駐守後每回合能使傷兵回復。	–	根據其下的地形而定	

各兵種的移動力一覽

●表中的數值是以輕步兵為基準比較而來的數值，因此若數值比輕步兵高時就代表移動範圍更寬更廣，低時就代表移動範圍較狹小。
●習得特技「步兵」的武將在率領步兵系兵種時的移動範圍會稍微寬廣些。另外，習得特技「騎兵」、「弩兵」的武將若各自率領騎兵系、弩兵系兵種時的情況也一樣。

兵種		道路	平地	荒地	草地	森林	濕地	山	淺灘	川・海	砦
步兵系	輕步兵	10	8	8	8	6	4	5	4	6	3
	重步兵	9	6	6	6	5	3	4	3	6	3
	南蠻兵	10	7	7	7	7	6	5	4	6	3
騎兵系	輕騎兵	10	12	12	12	5	3	2	6	6	3
	重騎兵	14	10	10	10	5	3	2	5	6	3
	山岳騎	14	10	10	10	5	3	6	4	6	3
	象兵	12	9	9	9	9	4	3	4	6	3
弩兵系	弩兵	10	8	8	8	6	4	5	4	6	3
	連弩車	7	5	5	5	3	2	2	3	6	3
兵器	衝車・霹靂車 井闌	7	5	5	5	3	2	2	3	5	3
	櫂船	以上陸地上的兵種為準									

攻擊內容介紹

在『三國志Ⅷ』中，由於戰法的加入，使得攻擊變化更多，爲了讓戰爭能進行的更加順利，現在就來瞭解一下這些知識吧！



包圍效果可發揮出極大的威力。利用無法移動的地形和「挑撥」，積極地加以狙擊吧！

近接攻擊及間接攻擊

近接攻擊就是和敵方部隊相鄰之後所發動的攻擊。這是步兵系及騎兵系部隊主要的攻擊方法，威力不容小覷但有容易受到反擊的缺點。「普通」及戰法中的「突襲」、「奇襲」也屬於近接攻擊。

另一方面，間接攻擊指的是只有弩兵及連弩車才可實行的「射擊」和使用弓的戰法。間接攻擊時，只要目標進入射程內、不須與其鄰接也能發動攻擊，就算攻擊相鄰的部隊也不會受到反擊，但比起近接攻擊的威力則略爲遜色。

兩種攻擊方法均各具有其優缺點。先派遣騎兵及步兵將敵軍包圍後，再從遠距離進行間接攻擊，活用兩者的特色來戰鬥，諸如此類的戰法才是最理想的用兵法。

關於部隊的包圍效果

派遣複數的本方部隊將敵人團團包圍後再發動攻擊，能使敵人受到比普通攻擊更大的傷害，這就是包圍所產生的效果。包圍效果適用於「普通」攻擊，當和對象敵方部隊相鄰時，己方士兵數愈多則效果愈大，在攻擊被己方部隊包圍的敵方部隊時，儘可能也使用「普通」攻擊，這樣一來還能節省戰法點數的使用，可謂一石二鳥之計。

關於戰法及計戰、計謀

戰法比「普通」攻擊造成的傷害要大，有些戰法也是附加有能造成混亂及恐慌等的效果的強力攻擊。戰法的威力取決於熟練度的等級及士兵數、武將的「武力」等，另外，使用戰法必須消耗戰法點數，雖然戰法點數每回合都會回

部隊的基本指令

戰鬥時，部隊指令中只會顯示出玩家可執行的指令，但以下則是全部的指令種類，瞭解各指令的功用後因應狀況來使用吧！

名稱		效果
攻擊	普通	可向鄰接的部隊或敵城發動攻擊，所有兵種均可使用。還有，在移動後的攻擊也能使用，但攻擊後無法移動。
	單挑	和鄰接後的部隊將領進行一對一單挑，若對方武將答應，便會進入單挑畫面，在單挑中負敗的武將有時會被逮捕，且該部隊會從戰場上消失。
	射擊	弩兵及連弩兵等可進行間接攻擊的兵種才可使用。攻擊對象則從進入射程距離內的敵方部隊中選擇，攻擊相鄰部隊時使用此方法則不會受到反擊。
	戰法	率領部隊的武將實行所習得的「戰法」，會消費戰法點數，若點數不足則無法使用。另外，有些戰法在某些天候無法使用。
	計戰	計謀戰法的簡稱。這個指令可實行「戰法」中具計謀效果的攻擊方式，不過使用時會受到地形限制，使用時會消費戰法點數。
策略		在軍議中選擇「策略」後可使用的指令，只有大將能實行。不同的種類使用條件也各異，當總大將或參軍部隊全滅、撤退時便無法再使用。
計謀		對應狀況及武將習得之特技後可實行的指令。與其說造成敵人的傷害，不如說其大多具備讓敵人陷入混亂、治癒己方部隊等等輔助的性質。
入城		讓部隊撤退至城內。在防守方部隊的移動範圍內有城門時即可實行，但城門前有其他部隊在時則無法實行。
出城		讓部隊出征至城外。當防守方部隊在城內時才可實行，一出至城外馬上就可行動，還有，當城門前有其他部隊在時則無法實行。
組裝		有裝備衝車、雲梯車、井闌的部隊才可實行，在兵器組裝後才能使用其攻擊能力。戰爭時，可一直使用。
解體		將兵器拆解，使其還原成原來的兵種。兵器的機動力低，因此移動時必須先解體。戰爭時，可一直使用。
委任		將部隊交由電腦操控，委任後的部隊將經由武將的判斷自動行動。還有，若想解除委任，只要點選出現在畫面上的「解除」即可。
撤退		這是讓部隊撤退至相鄰都市的指令。當部隊撤退後己方部隊的士氣會大幅降低，因此是儘可能不要執行的指令。
待命		下達該部隊的命令結束之後，依序輪到下一部隊的指令。 按下滑鼠右鍵也能發出待命的命令。

一點點，不過也無法經常使用。還有，戰法有時也會失敗，這時就無法對敵人造成傷害，因此在使用戰法前一定要確認目前的戰法點數數值。

接著，計戰指的是戰法中具計謀性質者，而武將的「智力」及熟練度會影響到計戰的威力，因此最好事先將武將的「智力」訓練的高些，還有，就像間接攻擊一樣，也能以距離較遠的部隊爲目標，不過依使用對象所在的地形而定，有時將無法使用，要特別注意。

最後是關於計謀的部份，這和戰法及計戰不同，其大多扮演著使敵人陷入混亂或讓傷兵回復等具支援性質的角色。可否使用計謀取決於武將的特技，由於不具熟練度，因此成功率只和武將的能力有關，計謀對於複數的部隊仍具效果，只要巧妙地運用，應該能發揮出比戰法及計戰還要強大的效果才是。

提高士氣的方法

士氣是決定戰爭優劣的最大要素。只要能徹底了解增減士氣的要素，就能盡量讓敵軍受到傷害而減少己方所受的傷害，並輕易將敵人打倒。



為了避免士氣下降應該讓士兵數變少的部隊後退，並避免被消滅及撤退。

士氣的重要性

部隊的士氣是決定戰爭勝敗最重要的因素。不管「武力」怎樣高的武將，若是率領著士氣低落的部隊，是無法完全發揮出其實力的，況且，士氣未滿三十的部隊，會發生每回合士兵都逃亡的最嚴重事態，這樣一來連仗都不用打了，尤其是當士氣開始一蹶不振時要再回復就很難了，因此要注意己方士氣下降的情況，並以讓敵方士氣下降爲目標。

士氣的變動

士氣的變動條件如左頁的表格所示，種類相當多，其中值得注意的是「讓敵方部隊消滅（撤退）」，這樣不但可以讓自軍所有的隊伍士氣上昇，還能讓敵軍的士氣低落。因此玩家只要先集中攻擊士兵數較少的敵方部隊，並將其消滅，如此便能有效地讓敵方士氣下降了。

另外軍糧不足的情況也會使士氣下降不少。自軍若爲防守方，那麼就應該作成砦的防守部隊及其他游擊部隊，運用「挑撥」使敵軍越過補給限界線，這樣一來也能使其士氣低下，當對手武將的「智力」低時，倒是有一試的價值。

其他讓士氣變動的條件尚有援軍到來時，己方全體的士氣會提高、執行策略中的「鼓舞」等。這種策略基本上要在援軍到達後使用，但必須多使用幾次。另外在部隊陷入恐慌狀態而士氣下降時使用也相當具有成效。

增減部隊士氣的要素

部隊士氣的初期數值，是由前往戰場的道路種類、以及在軍議中決定的戰術種類、再加上人際關係的細項後所計算出來的，特別是也有像通道為河川、無櫂船等這種的條件。



當士氣比防守方還低時，最好能帶領比平時多的士兵進攻。

出擊時的士氣

變動要素＼通道的種類		攻擊方全軍及防守方援軍			防守方正規軍
		普通	山岳	河川	
基本值		80	70	50	90
戰術	速攻	+20	+20	+20	——
	出擊	——	——	——	+10
	圍城	——	——	——	-10
合計	最大	90	80	80	90
	最小	50	40	40	70

※在河川中擁有「水軍」的部隊士氣為70，擁有櫂船的部隊士氣則為80。

戰爭中士氣的增減要素

仇敵部隊的消滅・撤退僅限於使用在和對手為仇敵時，而此后的士氣變動會比讓普通的敵方部隊消滅・撤退時的數值要多。

狀況		各部隊	全部隊	
軍糧用盡		軍糧不足的部隊－8（※）	——	
陷阱		觸動陷阱的部隊－5	——	
援軍抵達		——	援軍到達的一方+5	
讓敵方部隊消滅			使其消滅方	消滅方
對象	敵方總大將（君主）	——	+25	－15
	敵方參軍（軍團長）	——	+20	－10
	上述以外的敵方部隊（其他）	——	+15	－10
	敵方總大將之外	——	+5	－5
讓敵方部隊撤退			使其撤退方	撤退方
對象	敵方總大將	——	+10	－10
	總大將以外的敵方部隊	——	+5	－5
	仇敵部隊	使其撤退的部隊+20	——	——

※主要是以越過補給線的部隊為對象，但軍隊全體軍糧用盡則適用於所有部隊。

在單挑中致勝

對自己能力相當有把握的武將來說，單挑可說是展示自己武勇的大舞台。現在就來瞭解一下單挑的交戰法則，成爲不敗的勇者吧！



巧妙地分配攻擊與防禦的氣力是攸關勝敗的重點，且也要注意氣力的恢復時機。

單挑的程序

當和敵方部隊相鄰時選擇「單挑」，若敵方武將答應與玩家一決高下時，就會轉移到和敵方武將一對一對決的畫面。單挑是必須在十回合內決定戰鬥時攻擊和防禦的方針，體力先降爲零的武將就算輸，而部隊也會從戰場上消失，所以在答應單挑之後一定得設法獲得勝利，另外，拒絕單挑時有時會發生士兵逃亡的情況。

在單挑中贏得勝利時

決定勝敗的最大要素就是「武力」，若比對手的「武力」低十點的話，只要技巧高明仍舊可以贏得勝利，但若低二十點的話要獲勝那就難了，最好一開始就不要接受單挑。

除了「武力」之外影響勝敗的還有「氣力」的運用方法。攻擊或防禦時若消耗氣力，其各自的效果便可提昇許多，當達到某些條件時還會發動必殺技或反擊技，反之，在保留氣力時，除了無法讓對手受到很大的傷害外，還很容易讓自己受到對手的傷害。所以單挑時每個人都想將氣力全開戰鬥，但氣力的回復畢竟有限，還是得依狀況來調配氣力的使用。基本上最好的方式就是在攻擊時就要使用氣力，防禦時就要保留氣力來戰鬥，倘若漸居劣勢時建議不妨可消耗氣力來防禦，並利用「保留」氣力來攻擊。

單挑指令解說

名稱		指令	效果
普通	攻擊方針／氣力	一擊必殺	揮槍並使出大傷害的攻擊，若命中對手則相當有利，不過由於命中率低，有時需靠運氣。不管怎樣在消耗氣力後就賭賭看會不會發出必殺技吧！
		安全至上	連續使出傷害力還算不錯的「突刺」，和「一擊必殺」相反，由於較重視命中率，因此有一定的機率可以使出，最好在武力上比對方略勝一籌時或想比成平手時使用。
		消耗	消耗氣力轉化成攻擊力。由於氣力還必須用在防禦上，最好計算一下再使用，當對手處於劣勢時可不斷消耗氣力以便快速分出勝負。
		保留	不使用氣力來進行攻擊。當想保留氣力進行防禦時不妨可選擇這個指令，與消耗氣力相比的傷害力要低，但如果不想輸時可選擇這個指令。
	防禦方針／氣力	見機反擊	配合對手的攻擊來反擊。防禦力低但在消耗氣力後有時能使出反擊技，不過，防禦時還使用氣力是比較不划算些，還是「全力固守」比較好。
		全力固守	徹底防禦以減輕傷害、以防禦方針為基本的指令。若是消耗氣力更能使防禦力提高，由於幾乎不會受到傷害，想與對方打成平手時可消耗氣力使用。
		消耗	消耗氣力轉化成防禦力的指令。比保留氣力時的防禦要高，且較不易受到傷害，當對手的氣力累積至相當程度時，最好能消耗氣力以防備對手的必殺技。
		保留	不使用氣力來進行防禦，不過防禦力比消耗氣力時來得低。氣力最好保留至攻擊才使用，由於這個指令和「全力固守」互相搭配使用已十分足夠，所以推薦可常用這個指令。
特殊		休息	不發動攻擊而趁機回復氣力的指令。回復量約為全氣力的3成左右，不過其間可能會一直受到對手的攻擊，此戰鬥時最好儘可能避免使用這個指令。
		愚弄	愚弄對手使其發怒的指令。成功後對手的防禦力會下降，只能在攻擊方針、防禦方針都選擇都選擇氣力保留時才能選擇，愚弄能否成功則和對方武將的冷靜度有關。
		威嚇	威嚇對手使其退縮的指令。和愚弄相反，只能在對手攻擊力低下，攻擊方針、防禦方針都選擇氣力保留時才能選擇，威嚇能否成功則和對方武將的勇猛度有關。
逃亡			中斷單挑而逃走，逃亡的成功與否與本身的體力及氣力有關，當這些數值愈高時就更容易成功，所以當覺得獲勝無望時就儘早逃走吧！還有，若逃走失敗可是很容易遭必殺技狙擊的喔！

必殺技及反擊

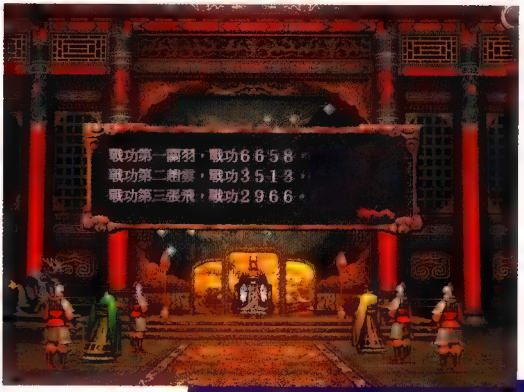
武將單挑時，若滿足某些條件就會發動可造成重大傷害的必殺技。其條件爲選擇方針爲「一擊必殺＋氣力消耗」，或是與對手的氣力差距大時也有一定的機率會發生。另外，反擊則是「見機反擊＋氣力消耗」時發動的反擊技，不管發動的是以上哪一種，都有可能使情勢產生大逆轉，玩家不妨積極嘗試看看。



必殺技在對手選擇「逃亡」及「見機反擊」時較容易發生。

戰後處理事項

在戰爭中贏得勝利之後，便可進行戰功的表彰及俘虜的處置，以下便是對於戰後處理的解說。



在遊玩只擅長「武力」的武將時，戰爭是累積功績的最好機會。以獲得戰功第一為目標吧！

關於追擊戰

當戰敗的部隊開始總撤退時，就可進行追擊戰。進行追擊戰時不僅可再使撤退中的部隊受到傷害，有時還能俘虜到敵方部隊的武將，或是當攻陷都市時也能俘虜於城內待命的武將，所以基本上進行追擊戰是相當有利的。不過，根據敵方戰力不同，有時若受到反擊，己方也會受到傷害，將敵方正規軍殲滅時就算戰勝，但當敵方殘餘援軍部隊數量還很多時，最好不要再趁勝追擊了。

戰功及兵種的歸還金

無關勝敗，當戰爭結束後，各武將依戰功值會增加「功績」。而勝利方則會表彰戰功最高的前三名武將，以「功績」作爲獎勵，能獲得戰功的行動已列舉在左頁的表格中，玩家可參考看看。還有，戰功值並不是就這樣加算進「功績」中，而是會加算進戰功值約二成的數值。另外，戰爭後會歸還當初編成兵種．兵器時所花費的部份金錢，若都市被攻擊方所佔領，則這些金錢會加算至該都市的金錢中。

俘虜的處置

基本上在戰爭中俘虜的武將最好能加以「錄用」，特別是武將數量不足時，即使能力並不是很理想，最好還是能錄用。若拒絕被己方錄用的武將，就只能選擇「處決」或「釋放」了，但若將武將給「處決」，有時也會招致有仇家來報仇的情況，請特別留意。

普通戰功一覽

獲得條件		獲得點數
依攻擊時削減的敵方士兵數		削減的敵方士兵數量×1／10
將敵方部隊全滅（單挑）	敵方君主	＋3000
	敵方總大將	＋2000
	敵方參軍	＋1500
	上述以外的敵方部隊	＋1000
俘虜敵方武將		＋500
佔領敵方設施	將營破壞（攻擊方）	＋500
	攻陷關隘（攻擊方）	＋2000（※）
	攻陷城池（攻擊方）	＋1500（※）
	佔領補給據點（防守方）	佔領回合數×500
使用計戰		請參考計戰戰功表
使用策略		請參考策略戰功表
降低城池・關隘的「城防值」（攻擊方）		削減的城防值值×10
發現陷阱（攻擊方）		發現的陷阱數×100
藉由追擊戰將敵方部隊全滅	敵方君主	＋3000
	敵方總大將	＋2000
	敵方參軍	＋1500
	上述以外的敵方部隊	＋1000
藉由追擊戰將敵方武將俘虜		＋500
本方部隊撤退		戰功值減少1／3
本方部隊全滅		戰功值減少1／4
被敵人所俘虜		戰功值減少1／5
觸動陷阱		戰功值減少4／5

※由攻擊方的部隊中防禦值減少最多的部隊獲得。

策略戰功一覽

崩壁	總大將		+50
	實行武將		+100
地穴	總大將		+30
	實行武將		+60
	總大將	成功	+50
		非常成功	+100
	實行武將	成功	+100
		非常成功	+200
煽動	總大將		+50
	實行武將		削減士兵數量×1/10
以下屬於總大將			
徵兵			+200
牢固			+200
同討			+150（※）
拔道			+200
連環			+100
鼓舞			+100
風變			+50
天變			+100
幻術			+200
落雷			+250（※）

※依削減的士兵數量不同而另外加計戰功。

計謀戰功一覽

「強行」雖不屬於計謀，但由於會使戰功變動，因此附加在此表中。

計謀	戰功
強行	會扣除被削減的士兵數
叛變	0
治癒	＋150
冷靜	＋50
消火	＋100
挑撥	＋100
混亂	＋200
大喝	＋200

兵種・兵器的返還金額

●殘餘士兵約100人

兵種	返還金額
重步兵	2
南蠻兵	3
輕騎兵	5
重騎兵	10
山岳騎	15
象兵	40
弩兵	0
連弩車	30

●兵器1的約略金額

兵種	返還金額
衝車	500
霹靂車	1000
井闌	1500
樓船	1000

※士兵數量也包含傷兵在內。

策略・陷阱大全

在『三國志Ⅷ』中共有14種策略和5種陷阱，這些策略及陷阱並不是隨時都能在軍議中選擇使用的，而是必須符合攻、守方或特技等的各種條件才能使用。以下各解說中的特技，指的就是能選擇該策略的條件，也就是軍隊的總大將或參軍一定要習得該特技才行。



有效使用策略將能使戰爭加倍有趣，如果無法確實獲勝時不妨多加研究一番。

崩壁

軍議點數 50

條件	攻擊方	特技	無

使「城防值」蒙受傷害，且在實行的數回合內，能使本方部隊的城壁攻擊力上昇。可由和城相鄰接的本方部隊使用，與城鄰接的士兵愈多、參軍的「智力」愈高，威力就愈大。



當天候為豪雨時，威力會更加驚人。

偽報

軍議點數 30

條件	攻擊方	特技	無

城內散佈著謠言，使守城的部隊士氣低下，可由城池進入本方部隊視野範圍內時使用。實行武將的「智力」高、或具有特技「舌戰」時較容易成功，若策略非常成功時將會使守城部隊士氣大幅降低，且造成敵方部隊混亂。



雖是由總大將下達命令，但實行武將會自動被選擇。

策略

要留心參軍的行動

策略的特徵就是一定得由總大將來實行，且只能在軍議中決定後使用，以及可在移動前後實行等，其他該注意的尚有：若是參軍部隊全滅並從戰場消失後即無法再實行策略指令。因此為了避免參軍部隊受到敵人的集中攻擊，最好還是留守在後方戰鬥吧！

地穴

軍議點數 10

條件	攻擊方	特技	無

挖掘通至城內的穴道，以便攻擊使用圍城的敵兵，在實行後的回合數中，對城兵的攻擊力將增為2倍。只要本方部隊與城相鄰時即可實行，且若參軍的「智力」愈高效果就愈好。



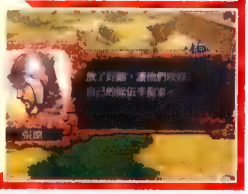
比「崩壁」所耗費的軍議點數少，效果又優異得多，的確相當有吸引力。

徵兵

軍議點數 100

條件 防守方　特技 無

從城內的居民內徵收士兵。在人口5萬人以上的都市才可實行，人口愈多士兵數也會增加，在實行徵兵之後，原有士兵及新士兵的士氣會平均化，但由於被徵收的士兵士氣低，因此部隊的士氣大多會下降。



在剩餘回合數少的時候再實行比較好。

煽動

軍議點數 30

條件 攻擊方　特技 挑撥

引發城內居民暴動，而使守城的部隊受到傷害。以戰爭前評定中的「計謀」，事先讓「煽動」成功為前提，在城池進入部隊視野範圍內時即可使用，煽動非常成功的機率很低，不過此時的「城防值」將變成0。



實行武將的「智力」及是否具備特技「舌戰」，是煽動是否能成功的關鍵。

內閧

軍議點數 30

條件 防守方　特技 無

向敵方部隊散佈假情報，讓他們起內閧。當總大將位於城內、而敵方部隊在城池視野範圍內時即可實行，成功時位在視野範圍內的所有敵方部隊就會開始起內閧並混亂起來，當參軍的「智力」愈高時就愈容易成功。



成功時可讓敵方造成極大傷害，是屬於能逆轉情勢的策略。

牢固

軍議點數 50

條件 防守方　特技 築城

強化城池的防禦。實行成功時，在數回合內能減少一半敵方部隊城壁攻擊的傷害，只要城內有本方部隊固守時即可使用，當位在城池視野範圍內的敵方部隊愈少時愈容易使用成功



若敵人部隊數不到五隊時，倒是可以試著使用「牢固」看看。

連環

軍議點數 20

條件 攻守共通　特技 神算

以鐵鍊將位於水上的敵方部隊連結起來，阻止他們前進，這對位在視野範圍內的所有敵方部隊都有效果，當參軍的「智力」愈高時就愈容易成功。至於對付被阻擋的敵方部隊，不管是從陸地上攻擊或以擁有樓船的部隊來攻擊都相當有效。



先想好要在河川或湖上戰鬥後再加以選擇。

拔道

軍議點數 50

條件 防守方　特技 無

將位於砦視野範圍內的我方部隊快速撤退至城內，當砦裡有防守方正規軍固守時即可使用。位於砦內的部隊一定可以撤退，但位在周邊的部隊可就不一定了。另外，當砦上有敵方部隊時，成功率會降低。



可在砦攻防戰時爭取一些時間，看準時機再使用吧！

風變

軍議點數 20

條件 攻守共通　特技 天文

可讓風向改變或呈無風狀態。有時選擇無風且策略非常成功時，可讓所有敵方部隊均呈停留狀態，接著可使用計戰中的「烈火」及戰法中的「火箭」等引發火災，使大部份敵人受到傷害。

非常成功的機率相當的低，不是能隨心所欲就達成的。



鼓舞

軍議點數 30

條件 攻守共通　特技 無

使己方部隊的士氣上昇。成功時士氣可提昇5～15，非常成功時則可提昇15～25，當總大將的名聲高時就有非常成功的可能性。名聲低時有時會造成策略非常失敗的情況，這時士氣會更低下，反之將使敵軍的士氣上昇。

總大將的名聲愈高，成功率就愈高。



幻術

軍議點數 40

條件 攻守共通　特技 神算

讓周邊的敵方部隊陷入混亂、恐慌的狀態之中，可在天候為陰天時使用。參軍的「智力」愈高、敵方武將的「智力」愈低則愈容易成功，如果一直等不到陰天，事前不妨先使用「天變」來改變一下天氣。

使用成功後，在敵人回復前馬上進攻吧！



天變

軍議點數 20

條件 攻守共通　特技 天文

讓戰場的天候發生變化，有晴天、陰天、雨天、暴雨、下雪這5種種類可以選擇，參軍的「智力」高時較容易成功。當要實行如「幻術」及「落雷」等必須在特定天候才能實行的策略前，便可事先利用這個策略來改變天氣。

在火災發生時使用相當的便利，只要暴雨一下火災瞬間就被撲滅了。



無條件可選擇的策略

在策略中有些可以無條件加以選擇，不過其中最重要的應屬「鼓勵」吧？！開戰後士氣低時馬上實行，或處於劣勢士氣低落時，「鼓舞」都是必須要實行的策略。

接下來也很重要的是當攻擊方攻擊時要實行的策略，欲攻擊城壁時為「崩壁」、欲攻擊城內的士兵時則使用「地穴」，可配合攻擊方法來加以選擇。而另一方的防守方若使用「迎擊」戰術，並以砦作為戰場舞台時，為預防萬一，不妨可選擇使用「拔道」。

落雷

軍議點數 60

條件 攻守共通　特技 天文・鬼謀

在敵方部隊上降下雷雷，可在暴雨時使用。被雷擊中的部隊士兵數會大幅減少，而其周邊的部隊也會受到傷害。當參軍的「智力」愈高時愈容易成功，發生次數也會增多，相對的若策略失敗了，有時落雷也會降在己方部隊上。

被雷擊中的部隊不只會減少普通士兵，就連傷兵也會減少。



陷阱

防守方的特權

防守方可以在戰場上設置陷阱，和策略相同，每設置一個陷阱就會消耗軍議點數。陷阱的種類共有5種，在不同的地形上有不同的陷阱可以設置，而觸動陷阱的敵軍士兵最多會減少約2成，並陷入滯留的狀態，但有時設置的陷阱也會被發現、還有下雨時火陷阱不會發動、常會失敗等缺點。

火陷阱

軍議點數 30

條件 防守方　特技 無

讓敵方部隊被火燄所包圍。這是可以設置在森林和草地上的陷阱，除了觸動陷阱的部隊會受到傷害外，有時率領部隊的武將本身也會因此受傷，但當天候為豪雨或下雨時即使觸動陷阱也不會引發火災，所以雨天時火陷阱就失效了。



連續設置的火陷阱一經觸動便會引起連鎖反應。

岩石陷阱

軍議點數 30

條件 防守方　特技 無

巨大的岩石從敵方部隊頭上落下的陷阱，會使敵人受到傷害。這種類型的陷阱必須設置在山上，騎兵系以外的兵種有時會抄捷徑進軍，所以若從敵方攻擊據點到城池的最短路徑上有山的話即可設置。



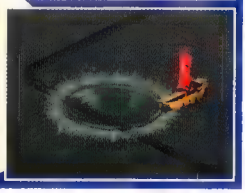
若砦及城池之前有山的話就一定要設置陷阱。

水陷阱

軍議點數 30

條件 防守方　特技 無

引發激烈的水流使位在水上的敵方部隊受到傷害，是必須設置在河川及湖泊上的陷阱，因觸動陷阱而無法移動的敵方若沒有具備特技「水軍」，或無兵器「櫓船」時，持續從陸地上發動攻擊最能發揮效果。



為了能從陸地上攻擊，可在水上設置陷阱。

毒陷阱

軍議點數 30

條件 防守方　特技 無

讓侵入毒陷阱的敵方部隊沾染到毒霧而受到傷害。這種陷阱可設置在淺灘及濕地上。由於濕地較難移動，幾乎所有的部隊在移動時都會避開這種地形，且往往到達城池的路徑均不是一直線，因此會觸動這種陷阱的可能性很低。



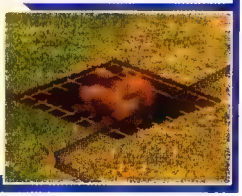
有濕地的戰場並不是很多，但仍想看看陷阱被觸動時的樣子。

洞穴陷阱

軍議點數 30

條件 防守方　特技 無

使敵方部隊陷入巨大的洞穴之中而受傷，這種類型的陷阱必須設置在平地或道路上，由於道路最容易移動，敵人大多喜歡由此進軍，最好在這些地形上設置陷阱，也可以連續設置。



有道路的戰場是設置洞穴陷阱的絕佳場所。

戰法・計戰・計謀大全

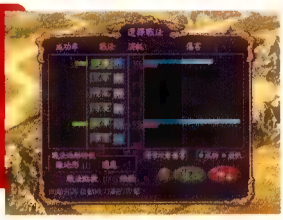
戰法、計戰、計謀是對戰爭有利，並有助獲得戰功的必須要素。



瞭解戰法、計戰、計謀各自的特徵，並有效地使用。

全11種 戰法

與其學了許多戰法，但還不如將某一種戰法訓練至極致來得有用。



能將兵種的特長發揮至最大限度的攻擊就是戰法，而戰法和兵種有極密切的關聯，習得的戰法一定得和兵種適用的一致才行。另外要注意的一點是，在乘船時幾乎無法使任何戰法。



這是「武力」高武將的必修科目，經常練習來提昇熟練度吧！

突擊

軍議點數 30

威力	1.8	船上使用	×
兵種	步兵系、騎兵系		

聚集的部隊突然朝敵方部隊攻擊的近接戰法，威力為普通攻擊的1.8倍，當敵人位在道路及草地上等障礙物少的地形上時使用較容易成功。熟練度上昇後威力及成功率也會上昇，由於習得此種戰法的武將多，消耗戰法點數也少，因此是很好用的戰法。



即使最初的攻擊成功了，但第2次便有可能會失敗。

亂擊

軍議點數 40

威力	0.8	船上使用	×
兵種	步兵系、騎兵系		

這是會發動數次攻擊來攻擊成為攻擊對象的敵方部隊和與其相鄰部隊的戰法。1次攻擊的威力比普通攻擊還低，且若相鄰的是己方部隊時也會遭受到攻擊，當敵人位在道路或草地上時較容易使用成功。熟練度上昇後威力及成功率也會上昇，可在被敵人包圍時實行。



這個戰法最主要的目的是引發敵人的混亂，在提昇熟練度後值得一試。

攪亂

軍議點數 25

威力	1.2	船上使用	×
兵種	步兵系、騎兵系		

攻擊敵方部隊並引起混亂，威力只比普通攻擊高一點，有時即使攻擊成功，卻無法造成敵人混亂，熟練度上昇後就比較容易引起敵人混亂。當敵方部隊位在森林、濕地、淺灘時使用較容易成功。這個戰法除了戰法點數消耗少之外還能讓敵人呈混亂狀態，效果非常的大。



熟練度為「初」時使敵人陷入恐慌狀態的機率為50%，可藉由訓練來提昇熟練度。

奇襲

軍議點數 45

威力	1.5	船上使用	×
兵種	步兵系、騎兵系		

攻擊敵方部隊並使其陷入恐慌，威力比「攪亂」高，不過有時即使攻擊成功，卻無法使敵人陷入恐慌，在熟練度提昇之後，敵人陷入恐慌的機率也會提高。當敵人位在森林及濕地、淺灘上時使用較容易成功，但缺點是消耗戰法點數高，無法一直使用。



組成槍陣攻入敵陣的特攻法，不過除非練到極致，否則並不是很值得一試的戰法。

槍陣

軍議點數 65

威力	2.5	船上使用	×
兵種	步兵系		

步兵系兵種的最強戰法，威力為普通攻擊的2.5倍，可讓敵軍陷入恐慌狀態。當敵方部隊位在道路及草地等地形時使用成功率較高，但由於會消耗很多戰法點數，當熟練度還低時最好不要使用，在熟練度提昇以後，讓敵人陷入恐慌狀態的機率也會上昇。



由於消耗戰法點數高，因此無法連續使用，使用時要看準時機。

車懸

軍議點數 65

威力	2.5	船上使用	×
兵種	騎兵系		

這是騎兵系兵種最強的戰法，和「槍陣」相同，威力為普通攻擊的2.5倍，可讓敵方部隊陷入恐慌狀態。當敵軍位在道路及草地等障礙物較少的地形上時使用成功率較高，相對的若在其他地形上使用則較容易失敗，只是平白浪費戰法點數而已，最好還是別使用。



若軍已陷入混亂等狀態而無法移動的敵軍發動火箭攻擊，能提昇火攻的效果。

火箭

軍議點數 20

威力	1.0	船上使用	○
兵種	弩兵系		

朝敵方部隊發射火箭，當攻擊成功後，敵人所在的地形上會著火，威力和普通攻擊相同。使用這種戰法成功率高，且和敵人所在地形無關，不過無法在下雨及豪雨時使用。當熟練度提昇之後引發火災的機率便會上昇，是弩兵系的基本戰法，所以習得的武將也很多。



如果是能帶領弩兵系兵種的一流武將，一定要將此種戰法訓練至極致。

齊射

軍議點數 30

威力	1.8	船上使用	○
兵種	弩兵系		

集中攻擊敵方部隊，以提高射擊的威力，威力為普通射擊的1.8倍，不管敵軍位在什麼地形上成功率都很高，由於戰法點數的消耗也比較少，應該可以常用。還有，當熟練度提昇之後威力和成功率也會上昇。



這種戰法並不需要勉強使用，稍後再訓練也沒關係。

亂射

軍議點數 40

威力	0.9	船上使用	○
兵種	弩兵系		

不論是成為攻擊對象的敵方部隊或是敵我方，只要是位在射程範圍內的部隊都會受到數次的攻擊，可說是「亂射」的弩兵版，1次攻擊的威力比普通射擊低，不管敵方部隊位在何種地形，成功率都相當的高。當熟練度提昇後，威力和成功率也會上昇。



混亂的發生率和其他戰法相同，士氣愈高時成功機率就愈高。

箭嵐

軍議點數 60

威力	2.5	船上使用	○
兵種	弩兵系		

為弩兵系兵種中最強的戰法，射擊出大量的箭並落在敵人頭上使其受到重大的傷害。威力為普通攻擊的2.5倍，可讓敵人陷入混亂，如果不擅長「槍陣」、「車懸」等戰法，那麼從遠距離攻擊也不錯。當熟練度提昇之後，威力、成功率及使敵人陷入混亂的機率都會上昇。



由於耗費的戰法點數高，無法持續使用。

攻城

軍議點數 40

威力	2.5	船上使用	×
兵種	步兵系		

攻擊城池防禦較弱的地方，以降低「城防值」，攻城的威力為普通攻擊的2.5倍，可在攻擊方部隊的步兵系兵種與城壘相鄰時使用，威力雖高但若熟練度低則容易招致失敗，失敗時的攻擊威力就比普通攻擊的威力還低。

全4種 計戰



計戰是「智力」高的武將所擅長的戰法之一。

計戰為「計謀戰法」的簡稱，實行時也須耗費戰法點數，和戰法相同，隨著經驗的不斷累積熟練度也會提昇。不過「智力」會影響計戰、效果遍及複數部隊等都與策略、陷阱相似，具備這兩種特徵的就稱為「計戰」。



即使熟練度為「初」，只要使用成功，也有很高的機率能造成敵人混亂。

激流

軍議點數 70

可使用的地形：川、湖

操縱水流並讓位於水上一定範圍內的敵方部隊受到傷害，有時也能使敵軍陷入混亂，實行武將的「智力」愈高威力就愈高，熟練度提昇後威力和成功率也會上昇，可攻擊範圍也會變得較為寬廣。玩家可等候敵軍在渡過河川或湖泊時使用。



熟練度提昇後，便可引發大範圍的火災，也會變得較容易使用。

烈火

軍議點數 60

可使用的地形：平地、草地、森林、山、砦

在一定的範圍內放火，而停留在火上的部隊每一回合都會受到傷害，有時也會讓率領部隊的武將受傷，在草地及森林等容易引發火災的地形使用較容易成功。只要在可使用的地形上使用，即使沒有敵方部隊也能著火，不過下雨及豪雨時無法使用。玩家可嘗試向已混亂或恐慌而無法移動的敵方部隊使用看看。



將「落石」訓練至極致，讓山成為戰爭的舞台。

落石

軍議點數 70

可使用的地形　山、砦

掉落巨大的岩石、並讓在一定範圍內的敵方部隊受傷，受到傷害的敵方部隊有時也會陷入混亂，當熟練度提昇時，威力、成功率、混亂的機率也會增高，而可攻擊範圍也會變得寬廣。由於敵方部隊也常會使用這種戰法，因此最好事先先確任一下有哪些武將已習得了這種戰法。



由於必須消耗80點的戰法點數，所以別胡亂使用。

妖術

軍議點數 80

可使用的地形　城、[illegible]以外的地形

讓位在一定範圍內的敵方部隊看到幻影，使之受傷並陷入混亂，雖然敵軍受到的傷害比其他計戰要小，但其原來的目的就是要讓敵人陷入混亂，因此其成功率在熟練度為「初」時就已接近100%。當玩家被複數敵軍所包圍時即可使用，只要成功使用一次就能使許多部隊陷入混亂。

全8種 計謀

只要熟練計謀，就會覺得計謀比戰法、計戰還要有用



戰法．計戰是直接讓對手受到傷害，但計謀卻是玩弄策略以封鎖對方的行動來援護己方。幾乎所有計謀使用時都必須視各武將的特技而定，不過最大的優點就是不會消耗戰法點數，因此可以連續使用。



向「智力」不及自己一半的武將使用很容易成功。

混亂

必要特技 混亂

讓位在視野範圍內的1敵方部隊陷入混亂，中計的武將在數回合內都會呈現混亂狀態，而無法進行一切行動，當實行的武將「智力」愈高時就愈容易成功，而對方武將的臉部性格「冷靜」（請參考112頁）愈低時，[illegible]軍就愈有可能陷入大混亂中，必須花費很長的一段時間才能恢復正常。不過若敵方武將具備特技「反計」時，便有可能反被「混亂」。



當有複數敵方部隊位於視野範圍內時使用，說不定能在1支部隊中使用成功。

大喝

必要特技 威風

向敵方部隊大喊並使其陷入恐慌狀態，有時也有可能讓使用對象以外的部隊陷入恐慌。當實行武將的臉部性格「勇猛」（請參考112頁）及「武力」高、M方武將的「勇猛」低時愈容易成功。實行武將的「勇猛」愈高，愈容易使敵軍陷入大恐慌，而恢復正常的時間也會更久。



基本上要由M動力高的部隊向機動力低的部隊此用。

挑撥

必要特技 挑撥

唆使位在視野範圍內的1支敵方部隊來追擊實行部隊。被挑撥成功的部隊在恢復正常前會持續追擊實行部隊。當實行此計謀的武將「武力」高、敵方武將的「智力」及臉部性格「冷靜」低時較容易成功，在想讓敵軍超越補給限界線或想引誘其至不利地形上時使用最具效果。還有，這個計謀也能對位在城內的部隊使用。



在戰爭演變成消耗戰後，若擁有能「治癒」的武將那真是太好了。

治癒

必要特技 醫術

治療位在視野範圍內己方1部隊的所有傷兵、幫助部隊的士兵恢復，只要使用一定會成功。當戰爭持續而士兵數減少時，一定還會留下一些傷兵，若能使用這個計謀的武將只有一人，那麼不利的戰況將持續拖延。還有，只要是在實行武將的視野範圍內，不管是城內或城外的哪一支部隊都能成為回復對象。



陷入恐慌狀態的部隊士氣會持續下降，應該最優先使用「冷靜」。

冷靜

必要特技 無

回復位在視野範圍內己方部隊的狀態異常（無法移動、混亂、恐慌、挑撥）。實行武將的「智力」愈高、欲讓其恢復武將的臉孔性格「冷靜」愈高就愈容易成功。另外，只有陷入無法移動狀態的部隊，能向自己的部隊使用「冷靜」。戰爭時部隊陷入狀態異常的例子非常的多，玩家務必要讓1名「智力」高的武將參戰，並讓其擔任實行「冷靜」的角色。



當火災延燒的範圍愈來愈大時，別妄想等老天下雨了，自己來「滅火」吧！

滅火

必要特技 無

這是撲滅在地面上延燒的火災，不限於部隊所在的地形，當相鄰的地形上起火時也可實行，實行武將的「智力」愈高就愈容易成功。當觸動「火陷阱」時將陷入滯留狀態而身陷火場無法移動，這時若成功使用「冷靜」就能解除滯留狀態，但能無法離開火場，因此最好先使用「滅火」來撲滅周圍的火。



「內應」必須在對方也以敵方正規軍的身分參戰才可實行。

叛變

必要特技 無

讓敵方正規軍叛變而加入自軍，實行這個計謀時，必須先在評定中的「計謀」中，以「內通」與敵方武將約定好叛變事宜，若事先有約定就不會失敗，但若遇到如對方部隊陷入狀態異常等例外情況就不會成功，還有，當對方部隊位於城內時，若計謀成功，有時就會將城門開啓。

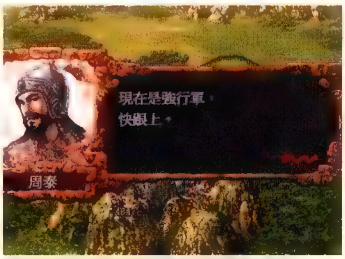


策劃這個計謀的過程有點長，不過效果卓越。

埋伏

必要特技 無

將奸細送入敵方部隊中，並在戰爭時造成該部隊混亂或恐慌的狀態。實行這個計謀時，一定要先在評定的「計謀」中，使用「埋伏」將奸細投入敵方武將麾下，當敵方武將的「智力」低時較容易成功。另外，成功後的效果是被埋伏部隊士兵會叛變並組成自部隊，有時則會發生火災。



可在追擊消滅之前的部隊或將敵人完全包圍時使用。

關於強行

這雖然不是策略指令，但移動時的「強行」也算是一種計謀。使用「速攻」、「疾風」以外的戰術時便可執行，雖然會讓使用的士兵士氣減少，但移動距離卻是一般移動的1.5倍，雖然很不願意讓士兵士氣減少，但還是以移動為優先。在執行「強行」時，一定不能有所躊躇才行。

第三章
戰場解說



關羽



關平

關羽由於膝下無子，某次借宿時因借宿人家同樣姓關，因此把借宿人家的次男「關平」收為養子，在這個劇情中玩家也能看到這個養子事件。

在這一章中，將介紹所有於遊戲中登場的172個戰場，只要在開戰前掌握住戰場相關情報，那麼勝利的目標就更接近了。

戰場的構成要素

所有戰場共有一百七十二處，但並不是所有戰場都不同。在介紹各戰場之前，先來解說一下戰場的構造吧！！



雖然沒有砦，但卻設有「城防值」異常高的關隘，這是在許多戰場中較為特別的。

戰場共有七十九種類型

在遊玩『三國志Ⅷ』並打了幾場戰爭之後，玩家一定會發現，明明攻打的都市就不一樣，爲什麼卻好像又遇到了似曾相似的地形。

如同在第四章介紹過的，『三國志Ⅷ』中全部共有五十個座都市，而都市間則由街道相連結，往來這些都市間進行戰爭，將往來地形組合起來共多達172種類型。不過並不是每一個戰場的地形都完全不一樣，就算「出征點」和「攻擊點」都市不同，有時仍會出現相同的戰場地形。從45頁開始將一一介紹所有79種類型的戰場，這些戰場類型就散佈在172個戰場中。

另外，就算這些戰場地形相同，城池及砦的位置也不盡相同，基本上若從都市右側進攻時，攻擊方的攻擊據點，即出征位置就位在戰場的右端，城池就位在戰場的左端，而從都市左側進攻時則相反，如果不把城或砦的位置包含進去的話，那麼所有地形只有43種類型。

防守愈堅固的都市砦就愈多

戰場的特徵除了地形之外，城池的外觀及砦的數量也不盡相同。

城的外觀會隨著都市的規模而有三個階段的改變。另一方面，砦的數量也取決於都市的「防禦」(＝「城防值」)，以都市防禦數值的上限來與目前的防禦數值作比較，而會有不同數量的砦（最多四個），也就是說，規模愈大、防守愈堅固的都市，城池就愈壯觀，砦的數量也就愈多。

戰場 INDEX

以下是以出征點都市為基準，全172個戰場的刊載頁數。「戰場編號」則是戰場刊載順序的編號，而同樣編號的戰場則屬同樣的地形。

出征點	攻擊點	戰場編號	戰場名	刊載頁數
永安	江陵	54	夷陵	68上
	武陵	62	武陵	71中
	巴	71	巴	76上
	上庸	73	上庸	76下
成都	成都	72	成都	76中
	三江	78	三江	78中
許昌	許昌	15	許昌	51下
	洛陽	18	洛陽	52下
	長安	22	武關	54上
	汝南	26	汝南	56上
	新野	51	博望坡	66中
吳	吳	63	吳	72上
下邳	北海	17	北海	52中
	小沛	34	小沛	60上
	廬陵	55	廣陵	68中
漢中	長安	67	陳倉	73中
	涪	69	劍閣	75上
	上庸	70	上庸	75中
	武都	74	武都	77上
勃海	勃海	15	勃海	51下
	平原	17	平原	52中
	上黨	22	壺關	54上
	陳留	33	官渡	59中
	濮陽	37	白馬	61上
許昌	譙	13	譙	51上
	汝南	14	汝南	51中
	陳留	24	陳留	55中
	洛陽	27	虎牢關	56中
	宛	43	宛	63中
薊	北平	3	易京	46上
	晉陽	10	晉陽	49中
	勃海	34	勃海	60上
柴桑	長沙	40	長沙	62中
	零陵	45	零陵	64上
建寧	成都	69	成都	75上
	三江	77	三江	78上
宛	秣陵	52	秣陵	67上
	會稽	62	會稽	71中
江夏	廬江	46	廬江	64中
	襄陽	52	襄陽	67上
	江陵	58	江陵	70上
	柴桑	61	赤壁	71上
弘農	洛陽	29	函谷關	57中
	長安	31	潼關	58中
廣陵	下邳	57	下邳	69中
	秣陵	58	秣陵	70上
	壽春	65	壽春	72下
江陵	襄陽	40	襄陽	62中
	永安	53	永安	67中
	江夏	56	江夏	69上
	柴桑	61	赤壁	71上
	武陵	62	武陵	71中
柴桑	長沙	48	長沙	65中
	江夏	56	江夏	69上
	江陵	58	江陵	70上
	番陽	59	番陽	70中
	廬江	65	廬江	72下

出征點	攻擊點	戰場編號	戰場名	刊載頁數
三江	建寧	76	建寧	77下
	永昌	79	永昌	78下
南蠻	汝南	28	汝南	57上
	廬江	53	濡須	67中
	秣陵	54	濡須	68上
	廣陵	64	廣陵	72中
譙	汝南	14	汝南	51中
	許昌	20	許昌	53中
	小沛	24	小沛	55中
上黨	晉陽	9	晉陽	49上
	鄴	19	鄴	53上
	洛陽	23	洛陽	55上
小沛	濮陽	9	定陶山	49上
	陳留	10	陳留	49中
	譙	25	譙	55下
	下邳	30	下邳	58上
襄陽	江陵	39	江陵	62上
	上庸	48	上庸	65中
	江夏	50	江夏	66上
	新野	64	新野	72中
上庸	襄陽	47	襄陽	65上
	漢中	71	漢中	76上
	永安	74	永安	77上
汝南	譙	13	譙	51上
	許昌	20	許昌	53中
	宛	42	宛	63上
	壽春	49	壽春	65下
	新野	51	博望坡	66中
新野	汝南	26	汝南	56上
	宛	42	宛	63上
	襄陽	65	襄陽	72下
薊	上黨	6	上黨	47中
	薊	8	薊	48中
成都	巴	35	巴	60中
	建寧	66	建寧	73上
	涪	73	涪	76下
	永昌	75	永昌	77中
濮陽	濮陽	12	濮陽	50中
	北海	21	北海	53下
	平原	33	平原	59中
西平	天水	1	天水	45上
	西涼	2	狄道	45中
西平	天水	1	天水	45上
	西平	7	狄道	48上
長安	天水	5	天水	47上
	弘農	26	弘農	56上
	宛	41	宛	62下
	漢中	68	陽平關	74上
桂陽	零陵	36	零陵	60下
	桂陽	39	桂陽	62上
	柴桑	47	柴桑	65上
	武陵	51	武陵	66中
陳留	小沛	8	小沛	48中
	濮陽	9	定陶山	49上
	許昌	19	許昌	53上
	洛陽	27	虎牢關	56中
	鄴	32	官渡	59上

出征點	攻擊點	戰場編號	戰場名	刊載頁數
天水	西涼	2	狄道	45中
	長安	3	街亭	46上
	西平	7	狄道	48上
	武都	11	武都	50上
巴	成都	36	成都	60下
	涪	45	涪	64上
	永安	70	永安	75中
番陽	柴桑	60	柴桑	70下
	廬江	65	廬江	72下
	秣陵	72	秣陵	76中
涪	巴	44	巴	63下
	漢中	66	漢中	73上
	成都	68	綿竹關	74上
武都	天水	12	祁山	50中
	漢中	74	漢中	76下
零陵	長沙	35	長沙	60中
	零陵	36	零陵	60下
	永安	53	永安	67中
	江陵	54	夷陵	68上
平原	北平	4	北平	46中
	勃海	15	勃海	51下
	鄴	16	鄴	52上
	北海	21	北海	53下
	勃海	32	勃海	59上
北平	遼東	1	白狼山	45上
	薊	5	易京	47上
	平原	18	平原	52下
	勃海	34	勃海	60上
濮陽	小沛	8	小沛	48中
	陳留	10	陳留	49中
	濟南	11	濟南	50上
	鄴	38	白馬	61中
北海	下邳	18	小沛	52下
	濟南	32	濟南	59上
	平原	33	平原	59中
勃海	北平	5	易京	47下
	薊	5	易京	47上
	鄴	16	鄴	52上
	平原	17	平原	52中
秣陵	番陽	48	番陽	65中
	吳	50	吳	66上
	廬江	53	濡須	67中
	廣陵	56	廣陵	69上
	壽春	57	合肥	69中
洛陽	許昌	19	許昌	53上
	上黨	21	上黨	53下
	陳留	24	陳留	55中
	弘農	28	弘農	57上
	宛	46	宛	64中
遼東	北平	2	白狼山	45中
零陵	長沙	35	長沙	60中
	桂陽	39	桂陽	62上
	武陵	51	武陵	66中
廬江	江夏	46	西塞山	64中
	秣陵	54	濡須	68上
	壽春	57	合肥	69中
	番陽	59	番陽	70中
	柴桑	60	柴桑	70下

資料的看法



①戰場的名稱

戰場地圖 ②

出征點與攻擊點 ③

軍議地圖 ④

①戰場的名稱…出現該戰場地形的所有戰場名。

②戰場地圖…不以圖示而以文字標示出攻擊據點、砦、城的位置。

③出征點與攻擊點…該戰場出現戰場名稱及「出征點」與「攻擊點」的都市名稱。

④軍議地圖…進行作戰會議時所表示出的戰場地形圖。

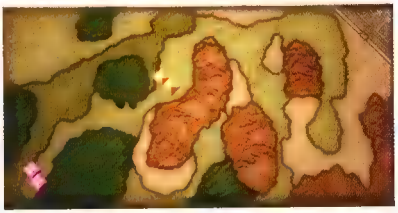
戰場一覽・目錄

頁數	編號	戰場
45	1	白狼山・天水
	2	白狼山・狄道
		專欄・白狼山之戰
46	3	街亭・易京
	4	北平
		專欄・街亭之戰
47	5	易京・天水
	6	上黨
		專欄・易京之戰
48	7	狄道
	8	薊・小沛
		專欄・狄道之戰
49	9	晉陽・定陶山
	10	晉陽・陳留
		專欄・定陶山之戰
50	11	濟南・武都
	12	濮陽・祁山
		專欄・祁山之戰
51	13	譙
	14	汝南
	15	勃海・許昌
52	16	鄴
	17	平原・北海
	18	平原・下邳・洛
53	19	鄴・許昌
	20	許昌
	21	上黨・北海
54	22	壺關・武關
		專欄・壺關之戰
		專欄・武關之戰
55	23	洛陽
	24	陳留・小沛
	25	譙
56	26	汝南・弘農
	27	虎牢關
		專欄・虎牢關之戰
57	28	汝南・弘農
	29	函谷關
		專欄・函谷關之戰
58	30	下邳
	31	潼關
		專欄・潼關之戰
59	32	官渡・濟南
	33	平原・官渡
		專欄・官渡之戰
60	34	勃海・小沛
	35	長沙・巴
	36	零陵・成都
61	37	白馬
	38	白馬
		專欄・白馬之戰
62	39	江陵・桂陽
	40	襄陽・長沙
	41	宛
63	42	宛
	43	宛
	44	巴
64	45	零陵・涪
	46	廬江・宛・西塞山
		專欄・西塞山之戰
65	47	柴桑・襄陽
	48	番陽・上庸・長沙
	49	壽春
66	50	吳・江夏
	51	博望坡・武陵
		專欄・博望坡之戰
67	52	秣陵・霸陽
	53	濡須・永安
		專欄・濡須之戰
68	54	濡須・夷陵
	55	廣陵
		專欄・夷陵之戰
69	56	廣陵・江夏
	57	下邳・合肥
		專欄・合肥之戰
70	58	秣陵・江陵
	59	番陽
	60	柴桑
71	61	赤壁
	62	會稽・武陵
		專欄・赤壁之戰
72	63	吳
	64	廣陵・新野
	65	壽春・廬江・襄陽
73	66	漢中・建寧
	67	陳倉
		專欄・陳倉之戰
74	68	陽平關・綿竹關
		專欄・陽平關之戰
		專欄・綿竹關之戰
75	69	劍閣・成都
	70	上庸・永安
		專欄・劍閣之戰
76	71	漢中・巴
	72	秣陵・成都
	73	上庸・涪・漢中
77	74	武都・永安
	75	永昌
	76	建寧
78	77	三江
	78	三江
	79	永昌

※專欄內所提及之戰場為「特別戰場」（請參考79頁）。

1 白狼山・天水





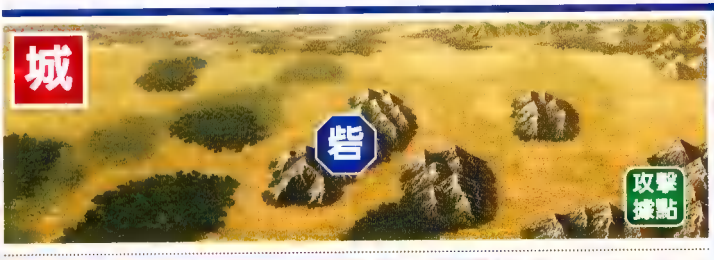
白狼山
北平→遼東

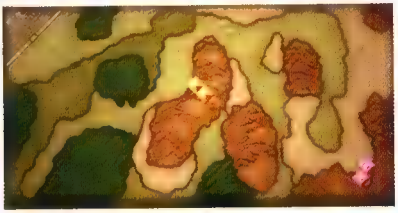
天水
西平→天水
西涼→天水

警戒「落石」戰法

整體上以平地居多，因此騎兵便足以勝任戰鬥，若要善加利用山地與平地的地形效果差異來戰鬥，必先確任敵人是否會使用「落石」的戰法。

2 白狼山・狄道





白狼山
遼東→北平

狄道
天水→西涼
西平→西涼

難題在於山中之砦

與戰場一的地形相同，不過城的位置卻和戰場一左右相反。此處砦的位置位在兩座山之間，因此守備堅固，守方若已在砦中嚴陣以待，那麼攻方可能就會陷入苦戰了吧？

白狼山之戰

張遼打倒烏丸族王

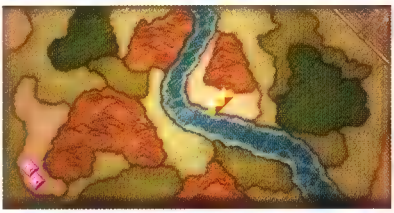
這是公元207年，袁熙、袁尚前往投靠北方的烏丸族，而曹操前往征伐的戰爭。原為袁紹部將的田疇為牽引曹操軍至白狼山時，正遇到袁熙、袁尚也率領烏丸大軍攻至，曹操登高望敵軍隊伍參差不整、毫無紀律，下是役當張遼知兵攻，而張遼一馬當先，終於成功討伐烏丸族兵。



在207年的劇本中袁尚統治北平，開場時描述其擁有烏丸騎兵（山岳騎）。

3 街亭・易京





易京

薊→北平

街亭

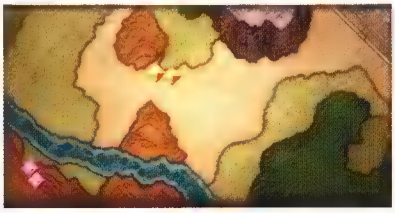
天水→長安

注意是否設有火陷阱

由於攻擊據點之前有山擋著，因此攻擊方進軍時就必須繞過這裡，而要到達砦那裡的距離是山前旁的路比較近，不過因為有草地的關係，多少要有被設置火陷阱的覺悟。

4 北平





北平

平原→北平

在攻擊方開戰之後便得馬上過河，但只要越過後便幾乎是荒地，所以若騎兵部隊愈多，進軍速度就愈快。

街亭之戰

馬謖獨斷，蜀軍敗退

這是公元228年諸葛亮第一次北伐時，馬謖防守的街亭被司馬懿輕易奪取的戰爭。街亭為蜀攻取長安的重要據點，但馬謖卻不聽從諸葛亮的指示而在山上紮營，被司馬懿阻斷糧草因而戰敗失守。因為此次的敗戰，使得北伐只好從祁山退兵，而馬謖也因違反軍規而遭處斬。



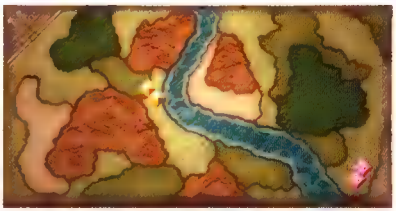
228年時馬謖擔任天水太守的職務，開場時諸葛亮對其寄予厚望，但他究竟是否能固守住天水呢？

5 易京・天水



伺機從側面攻擊

這個戰場和戰場三的地形是一樣的。從砦到城的距離雖近，但那裡應該有守備方的部隊埋伏才是，最好還是沿著砦下方的山岳繞路至側面攻擊較好。



易京
勃海→北平
北平→薊
勃海→薊

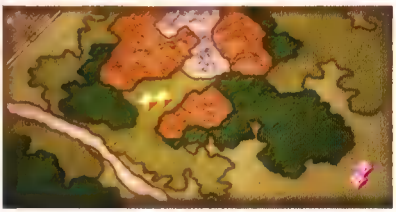
天水
長安→天水

6 上黨



騎兵的目標是到達城前

中央的山岳．高山相當密集，而砦彷彿就被這些山脈包圍著般地座落其中。攻方可派遣步兵和弩兵將砦佔領，接著再讓騎兵沿著道路直線到達城前。



上黨
晉陽→上黨

易京之戰

袁紹大破公孫瓚

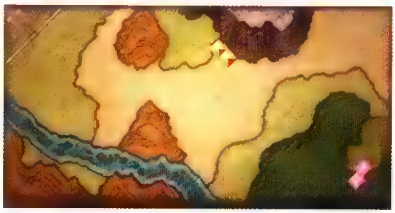
這是199年公孫瓚敗給袁紹而後滅亡的戰爭。公孫瓚與袁紹長年持續抗爭，但處於劣勢的公孫瓚於是在易京城圍堵，積極堅守不出，但卻在袁紹的計謀之下不得不出擊應戰而遭受急襲，大敗後再退回城中，接著袁紹軍再挖地道親入城內於城內放火，公孫瓚在走投無路之下而自殺身亡。



命令士兵挖掘地道，以便侵入堅固要塞內部的袁紹。策■中的「地穴」將可在此戰中重現。

7 狄道



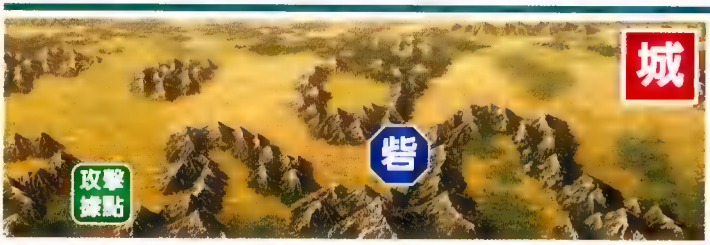


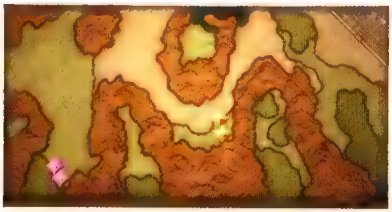
狄道
天水→西平
西涼→西平

難以守備的砦

這是和戰場四相同的地形。攻方的攻擊據點被森林所包圍著，但除此之外都是相當利於騎兵的地形。砦由於和斷崖相連，因此守方可能較難防守。

8 薊・小沛





薊
晉陽→薊

小沛
濮陽→小沛
陳留→小沛

地勢蜿蜒的群山

山脈的形狀蜿[redacted]如蛇，騎兵也只能沿著彎曲的道路前進，但因可能設有陷阱，可以的話最好編成步兵或[redacted]兵部隊進軍至山中。

狄道之戰

姜維中計退兵

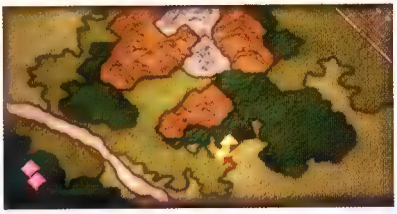
公元255年，「背水列陣」的蜀之將軍，姜維，大敗魏之雍州刺史，王經之後，王經奔走城池且閉門保守，姜維趁[redacted]再[redacted]兵圍攻狄道城，但卻中了趕來支援[redacted]經的援軍鄧艾，陳泰之計，深感危險的姜維[redacted]只好退[redacted]。姜維在諸葛亮去世之後繼承其遺志繼續北伐，但最後還[redacted]沒有成功，蜀仍[redacted]招致[redacted]亡。



[redacted]維是文武[redacted]全、容易遊玩的武將之一，藉著他的北伐，是否能[redacted]覆史實讓「狄道之戰」戰勝呢？

9 晉陽・定陶山





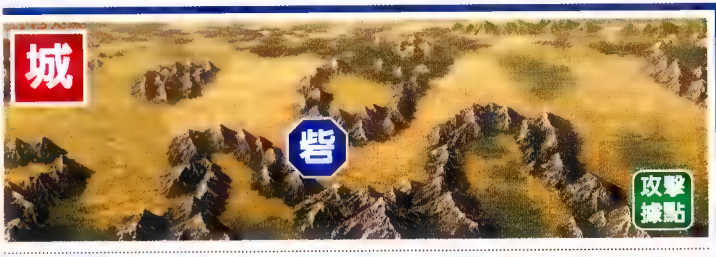
晉陽
上黨→晉陽

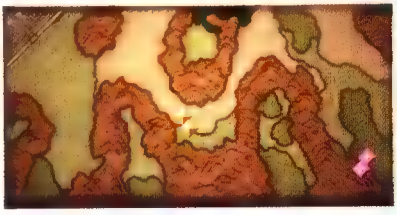
定陶山
陳留→濮陽
小沛→濮陽

阻礙的森林

這裡的地形和戰場六的相同。位於中央的山地幾乎不成障礙，最大的問題在於砦後方及城之間的廣大森林。倘若顧慮到守方會在此設置火陷阱，不如就繞路前進吧！

10 晉陽・陳留





晉陽
薊→晉陽

陳留
濮陽→陳留
小沛→陳留

解除擁塞狀態

這裡的進軍路徑和戰場八的恰巧相反，也必須花費不少進軍時間，由於行進至砦附近可能會有點擁塞，因此最好選用「速攻」或「疾風」的戰術。

定陶山之戰

曹操計謀生效，呂布中計

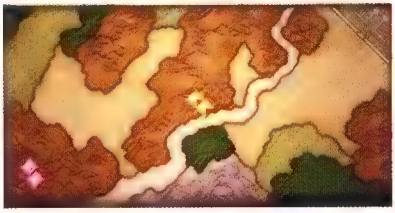


在194年的關場中，可■看到拿下陳留後呂布得意的模樣，從這裡攻打濮陽的話應該就是「定陶山之戰」了吧？

奪取曹操領地的呂布，反而在濮陽遭到曹操軍逆襲而逃往定陶，曹操追趕其後來到定陶，看穿呂布會再次引誘前來，且有權怕有埋伏，而撤退，於是下令在林地裡多插一些旌旗以虛作設林地中有伏兵，果然，呂布中計而燒林，但燒到的卻是曹操軍，「驚弓之鳥」的呂布於是遭到曹操軍武將襲擊，呂布慘敗。

11 濟南・武都





濟南
濮陽→濟南

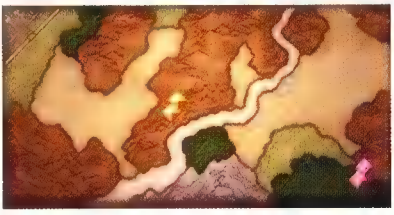
武都
天水→武都

儘快移動至道路

因為是屬於多山的地形，攻方在進軍上速度遲緩，但只要一到了道路，便可快速往城砦前進，不過中了守方所佈下的地穴陷阱之可能性也相當高。

12 濮陽・祁山





濮陽
濟南→濮陽

祁山
武都→天水

制定砦之攻防策略

這裡和戰場十一的行進方向是相反的，由於砦位於山的中間，因此當守方位於砦內時不妨設下「落石」較為有用。騎兵只要沿著道路繞過山地前進即可。

祁山之戰

諸葛亮與司馬懿的直接對決

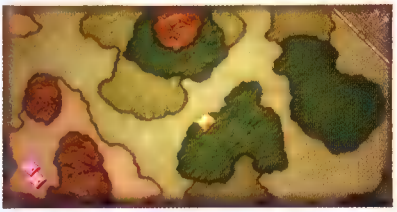
公元231年，這是諸葛亮第四次北伐時，司馬懿的戰鬥，當初兩軍是對峙並無戰鬥，但在部下的催促之下司馬懿終於出擊，不過在遭到埋伏之後敗退。接著司馬懿再動員涼州、雍州的士兵再次攻打，但諸葛亮卻趁著魏的士兵長途跋涉、疲憊不堪之際進攻而大勝司馬懿。



在227～234年的[illegible]本中，諸葛亮於北伐時在漢中擔任軍團長的職務，其他時間則在成都擔任軍師

13 譙





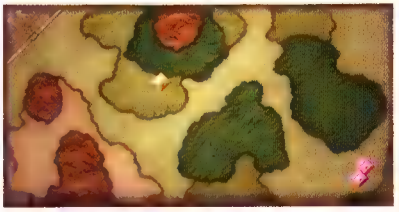
譙
許昌→譙
汝南→譙

運用攪亂・奇襲來戰鬥

這個戰場的特徵就是城前有一處範圍廣闊的森林，森林將使戰法「突襲」的成功率下降，因此不妨可讓較擅長「攪亂」、「奇襲」的武將參戰。

14 汝南





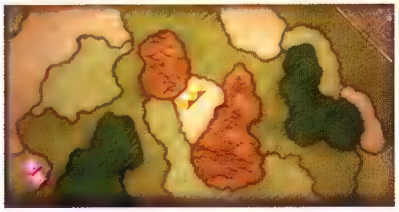
汝南
譙→汝南
許昌→汝南

要留心火陷阱

這是和上面的戰場十三相同的地形。由於攻擊據點前的森林面積廣大，因此此處被設下火陷阱的可能性相當高，最好能避開森林改由下方前進較為安全。

15 勃海・許昌





勃海
平原→勃海
鄴→勃海

許昌
宛→許昌

別讓騎兵進入森林

大部份均為平坦的地形，於是騎兵就相當活躍啦，不過這只限於是在平地或草地上戰鬥的情況而言。若城前的森林裡出現敵人的話，不妨就將責任交給步兵或弩兵來完成吧！

16 鄴





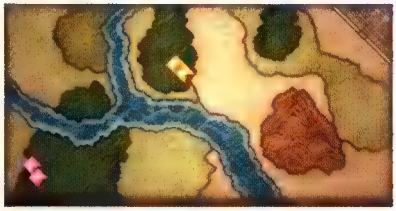
鄴
勃海→鄴
平原→鄴

邊留意陷阱邊前進

這個戰場剛好和戰場十五的位置左右相反，攻擊據點前方的森林以及砦前的山地將形成攻方進軍的妨礙，且此處被設置岩陷阱及火陷阱的可能性也很高。

17 平原・北海





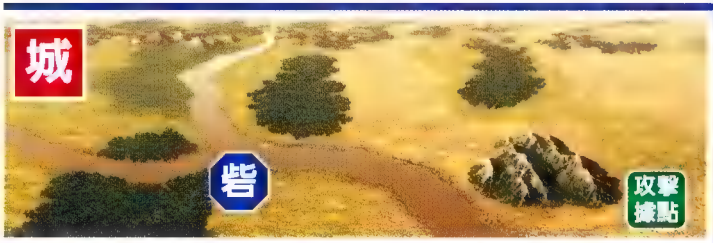
平原
勃海→平原
鄴→平原

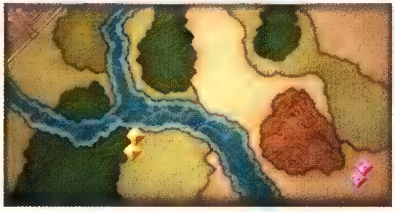
北海
下邳→北海

伺機攻擊水上的敵人

攻方在越過森林之後一定得渡河，若攻守的士兵數量勢均力敵的話，守方最好在河岸等待，伺機攻擊正在渡河中的部隊。

18 平原・下邳・洛陽





平原
北平→平原

下邳
北海→下邳

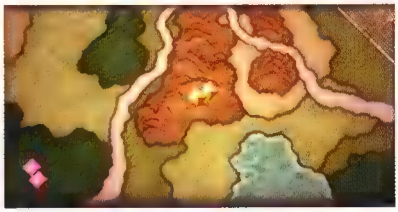
洛陽
宛→洛陽

砦的位置是關鍵

這是和戰場十七相同的地形。於佔據砦後至到達城前必須渡過二次河川，所以不妨就派遣腳程快的部隊來佔領砦，其餘部隊則留在補給線內側待命。

19 鄴・許昌





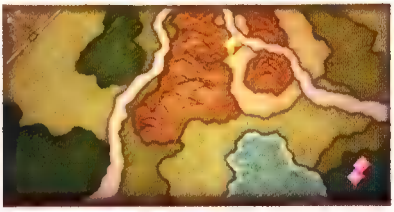
鄴
上黨→鄴
許昌
陳留→許昌
洛陽→許昌

砦為山岳之要塞

對攻方來說，砦位於山中可是不易攻下的，如果沒有山岳騎的話，就應該不要派遣騎兵部隊勉強將砦佔領較好。

20 許昌





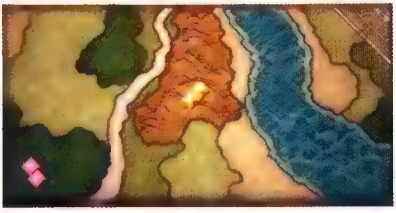
許昌
譙→許昌
汝南→許昌

循著道路前進至砦

砦離攻擊據點尚有一段距離，若沿著道路前進能節省較多時間，不過如果從砦越過山地前進的話，佔據砦的任務不妨就交給騎兵以外的部隊吧！

21 上黨・北海



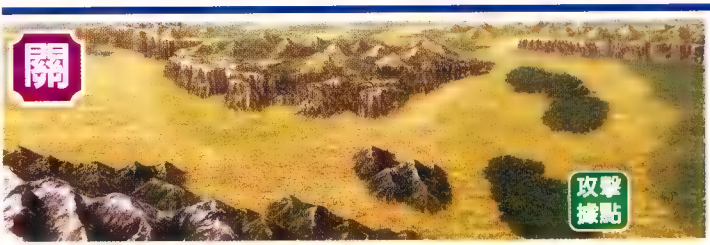


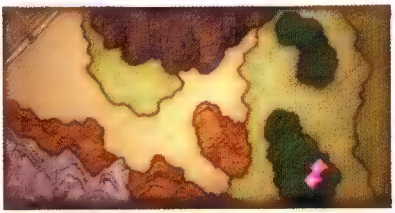
上黨
洛陽→上黨
北海
平原→北海
濟南→北海

大河阻撓進軍

左半邊的地形和戰場二十屬相同地形。城前有條大河流過，從城門正前方渡河，可能會在渡河中途便遭受攻擊，不過倒是可以考慮從河的下游渡河。

22 壺關・武關





壺關
鄴→上黨

武關
宛→長安

攻方需要攻城兵器

在關口的戰場上，守方大多會利用「城防值」的高度來籠城。攻方只要事先準備攻城兵器，並且決定要攻擊城壁或城兵的其中一方後即可發動攻擊。

壺關之戰

高幹被詐降之計所欺



在205年的劇本中，只有二名部將防守上黨的高幹，卻能堅守如鐵壁的壺關，但若從洛陽被攻入說不定就沒輒了。

是206年曹操平定破守壺關之高幹的戰役。袁紹死後，其部高幹自立曹操，於是堅守此關，而深覺不可力攻的曹操，聽從荀攸的計策，命原屬袁紹的降將呂翔前往詐降，並且高幹出壺關，此時已經太晚，壺關已成曹操囊中物。

武關之戰

最後由劉邦先入關中

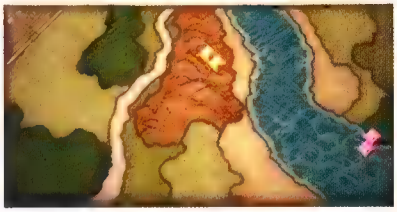


從宛出征長安時便會出現這個關口，史實上劉邦曾大破此關，但遊戲中可就沒辦法安排得如此巧妙了。

自古即有「關口」，秦朝時與函谷關同為防守首都咸陽（長安附近）的要口。「秦朝七雄，各地群雄為打倒暴君之義，誰有『先入主關中者為王者』之約定，最後劉邦破武關而先入關中，但實力遠勝於劉邦的項羽立而先行稱王，而成為楚王。

23 洛陽





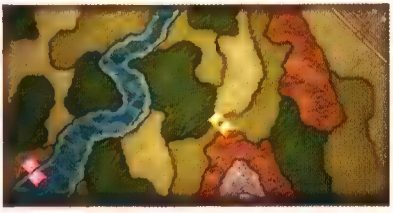
洛陽
上黨→洛陽

派遣特攻隊佔據砦

這是和戰場二十一相同的地形。攻擊方部隊在戰爭開始之後會馬上渡過河川，由於砦位於山中，所以應該派遣步兵或弩兵來擔任佔據的任務。

24 陳留・小沛





陳留
許昌→陳留
洛陽→陳留

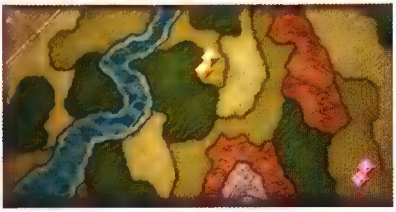
小沛
譙→小沛

誘導至平地作戰

這是山地及森林的比例很高，不利於騎兵戰鬥的地形。對攻方而言，城前方的高山將形成很大的阻礙，若此處出現守方部隊時，最好能將其誘出至平地作戰。

25 譙





譙
小沛→譙

別恐懼陷阱，前進吧！

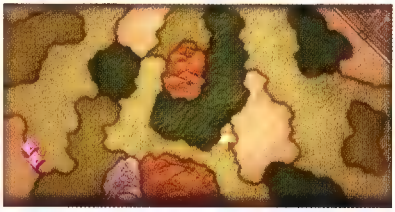
地形和戰場二十四的相同。攻擊據點前方的森林地帶，被設置火陷阱的可能性極高，但若要迂迴越過山脈前進，必定得耗費較多時間。在建立起將有所傷害的覺悟下，朝著森林前進吧！

26 汝南・弘農



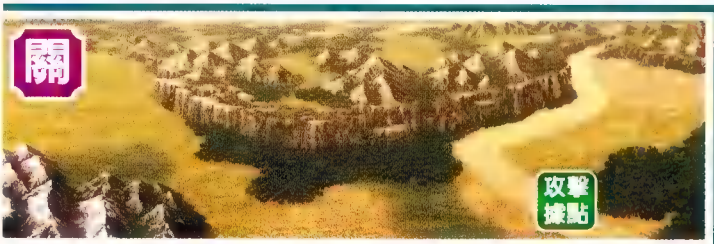
森林裡的敵人要以火攻之

這是以城前的森林作為攻防重點的地形。若森林裡出現守方部隊，攻方便可採計戰中的「烈火」及戰法中的「火箭」以火攻之，亦或在守方從森林逃出時攻擊也是一種手段。



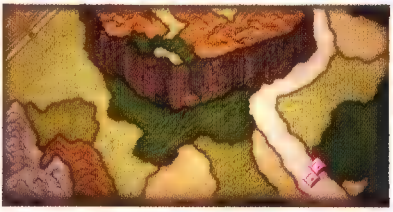
汝南
宛→汝南
新野→汝南
弘農
長安→弘農

27 虎牢關



別只仰賴城防值

險峻的斷崖長長地延伸而出，使得攻方的進軍通道變得狹隘。攻守的士兵數量若相差不遠，那麼守方守候在此迎擊也不錯。



虎牢關
陳留→洛陽
許昌→洛陽

虎牢關之戰

呂布的勇猛威震天下

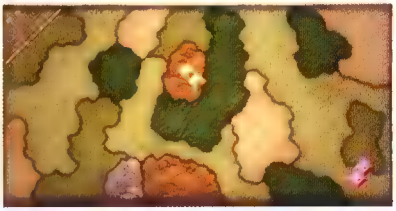
呂布發揮了令人驚異的勇猛戰技以對抗為打倒董卓而攻打洛陽的反董卓聯合軍。在不費吹灰之力輕易打倒聯合軍前鋒數位部將後，張飛吆喝著與之決一勝負。而鎮守關卡的部人突出，休人連戰仍無法與呂布一勝負，隨後雲長亦加入助陣。最後終於擋住呂布而突圍撤退。



在「聯合軍系統」中，雖然很想再現劉・關・張三人與呂布的戰鬥，但由於只能派遣一支隊伍出征，因此玩家就無緣看到這段畫面了。

28 汝南・弘農





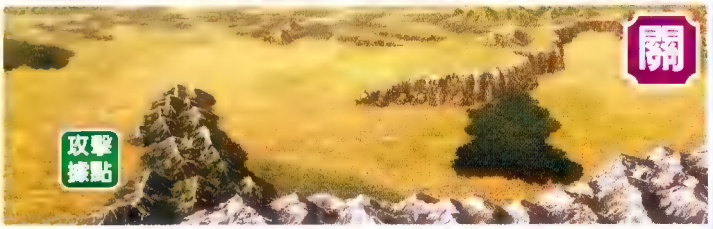
汝南
壽春→汝南

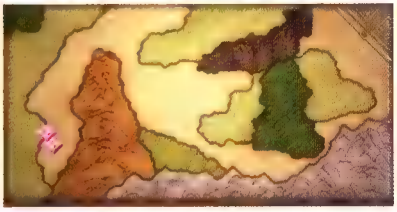
弘農
洛陽→弘農

「迎擊」較為有利

這是和戰場二十六相同的地形。砦設置在被山地及森林包圍之處，守備堅固，若守方的士兵數量足夠時，應該將戰術「迎擊」擺在防守砦的重點上。

29 函谷關





函谷關
弘農→洛陽

埋藏有火陷阱的森林

被斷崖及高山所包夾著的森林，有極高的可能性埋藏有火陷阱，但若不通過這裡又無法到達關口處，建議別以最短距離前進、繞個遠路也無妨吧？

函谷關之戰

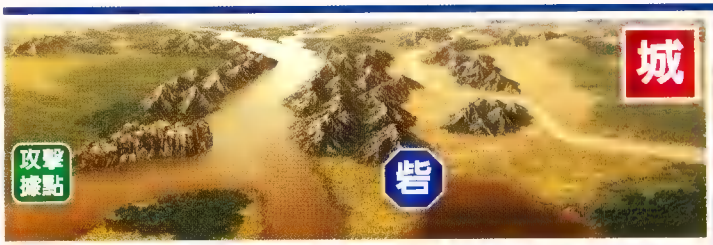
自古有名之重要關隘

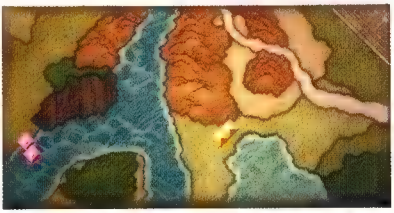
自春秋時代開始函谷關即是有名的重要關隘，秦朝時也是防止入侵皇都・咸陽的防衛據點，而戰國末時群雄割據誰能先入關中，秦於是在此關口配置大量士兵，因此不是那麼輕易會被奪下。因此劉邦的軍師・張良建議自劉邦，應該迂回繞到防守不那麼嚴密的武關，然後再進入關中。



從弘農出征洛陽時即會出現此關隘。這是『三國志VIII』所有的關口中，唯一必須朝右攻的關隘。

30 下邳





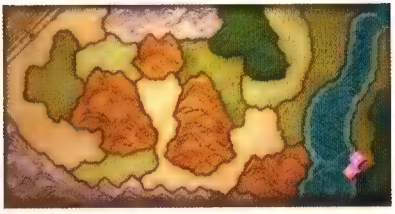
下邳
小沛→下邳

渡過河川、越過森林

有城的右半邊地形和戰場十九是相同的，但左半邊的攻擊據點前，則依序有斷崖、河川、森林、山脈等障礙物阻礙著，攻方則要有耐性地慢慢進軍囉。

31 潼關





潼關
弘農→長安

難攻不落的關口

攻方在進軍時已相當辛苦，但要攻擊關口則更加辛苦。由於守方士兵數量不少，再加上攻方並沒有攻城兵器，要贏得勝利恐怕很難吧？

潼關之戰

爲報父仇而奮鬥的馬超

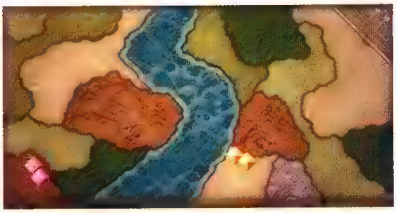


212年馬超劇本的開場口白。這個劇本的馬超從前年開始便已大不如前，和麾下武將加起來只有三人。

馬超因父、馬騰被曹操暗殺而起兵攻入長安，曹操親自率兵出征打敗馬超之戰。因父親被殺氣憤不已而奮戰的馬超，也使得曹軍陷入苦戰，但曹操用計成功離間馬超軍另一將帥韓遂與馬超的關係，最後終於獲得勝利。之後，落敗的馬超於是投靠張魯，接著成爲劉備的部屬。

32 官渡・濟南





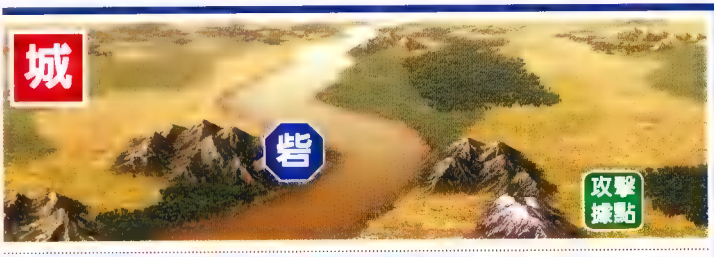
官渡
陳留→鄴

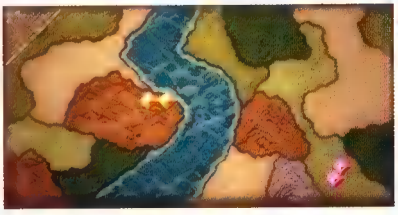
濟南
平原→濟南
北海→濟南

對守方有利的砦

砦的前面有河川、背面有山岳，這種地形對守方來說很容易防守。在這種情形下，攻方最好從河川下游橫越，待上岸之後再攻擊砦。

33 平原・官渡





平原
濟南→平原
北海→平原

官渡
鄴→陳留

砦難以攻略

這和戰場三十二是相同的地形，但砦位於山中，難以攻略。當攻方動員大軍而來時，守方最好選擇戰術中的「迎擊」才是上策。

官渡之戰

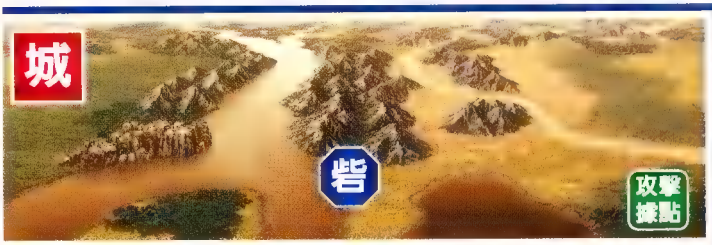
曹操與袁紹的決戰

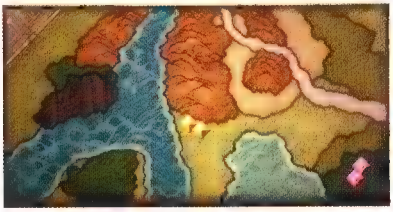
公元200年，曹操與袁紹在官渡爆發了激烈的大戰。當時袁紹在兵力上較佔優勢，但在許攸倒戈投奔曹操之後情勢於是逆轉，曹操從許攸提供的情報中得知袁紹軍的軍糧囤積地，於是夜襲燒其軍糧，接著趁袁紹軍陷入混亂之際大敗袁軍，贏得勝利，也因為如此，袁紹日後所建立的龐大勢力版圖盡被曹操所併吞。



200年時的開場，曹操正闡述著要與袁紹作戰的決心。和同年袁紹的開場比較看看也蠻有趣的。

34 勃海・小沛





勃海
北平→勃海
薊→勃海

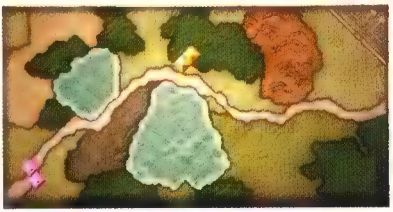
小沛
下邳→小沛

在上岸地點等候

這是和戰場三十相同的地形。由於河川上游的岸邊有山岳及斷崖，所以攻方最好從下游的草地上岸，相反地守方也可在該處守候埋伏。

35 長沙・巴





長沙
武陵→長沙
零陵→長沙

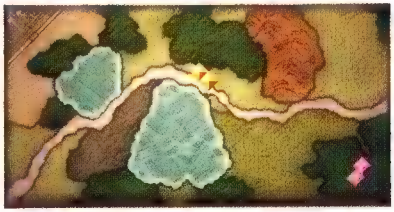
巴
成都→巴

可直線通往城前

雖然有如湖泊、濕地、山岳等各種地形，但由於有道路可一直通往城前，行軍容易，不過道路上即使設有陷阱，也只能避開前進，別無他法了。

36 零陵・成都





零陵
長沙→零陵
武陵→零陵

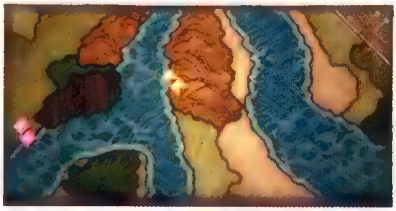
成都
巴→成都

森林與湖泊是障礙

這是和戰場三十五相同的地形。由於城前有湖泊和森林的關係，不利於騎兵戰鬥，不妨採課部隊後退並將敵人誘出森林等戰法，儘可能在平地及荒地上戰鬥。

37 白馬





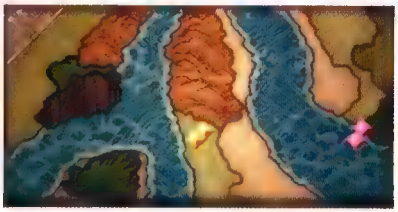
白馬
鄴→濮陽

要攻下砦相當困難

戰場二十一的右半邊及戰場三十的左半邊合起來便是這個戰場的地形圖。面臨河川的砦相當難以攻略，若是上岸後再發動攻擊，就會超越補給線。

38 白馬





白馬
濮陽→鄴

派遣特攻隊越過山岳

這和戰場三十七的進軍方向是相反的。要攻下砦是很簡單，但要渡過一條河仍舊相當辛苦，還是派遣步兵及弩兵從上游往城的方向前進吧！

白馬之戰

關羽單騎斬顏良

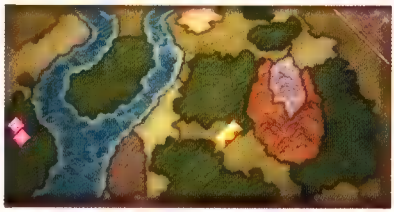
這是官渡之戰前的前哨戰。袁紹討伐了顏良幸和一批軍隊去攻打白馬，曹操也率領大軍前往應戰。但其手下武將全都不是顏良的對手，正困惑不已的曹操於是派遣旗下仍是客卿身份的關羽前往迎擊顏良，關羽一刀將顏良首戰斬落，而頓時失去指揮的顏良軍也是潰敗。



200年時曹操劇本的開場。這一年關羽為曹操的部屬，若是遊玩關羽也能看到相同的開場畫面。

39 江陵・桂陽





派遣南蠻兵攻略

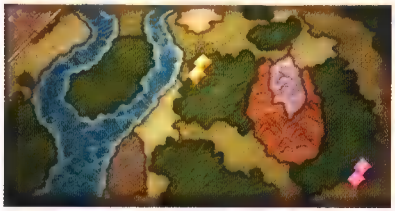
這個戰場大部份均被河川及森林所覆蓋，且河川的對岸還有濕地，能讓騎兵活動的地方相當的少，這樣的地形若派遣南蠻兵來攻略的話，可能比較有勝算吧！

江陵
襄陽→江陵

桂陽
長沙→桂陽
零陵→桂陽

40 襄陽・長沙





在敵人前方上岸相當危險

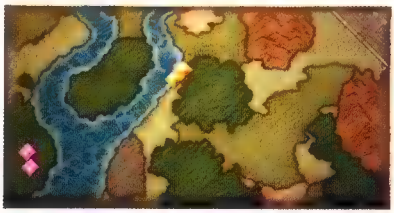
這和戰場三十九的地形相同，也是難以進軍的地形，特別是城的前方就是河川，若以最短路線前進，恐怕在渡河時就會遭受到攻擊了，建議不妨從河川下游的森林上岸吧！

襄陽
江陵→襄陽

長沙
桂陽→長沙

41 宛





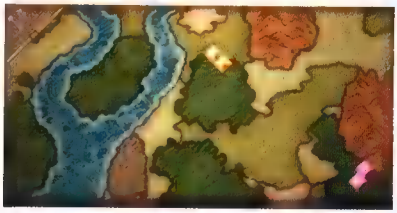
嚴禁進入濕地地帶

左半邊的地形和上方的戰場是一樣的。從攻擊據點開始到河川對岸是屬於濕地地，而在沼澤地上不僅移動困難，還設置有毒陷阱，因此還是避開這裡，從別處上岸比較安全。

宛
長安→宛

42 宛





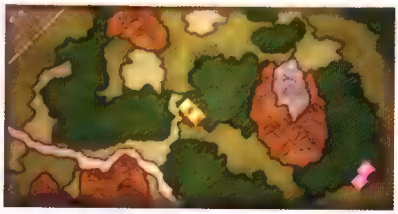
宛
汝南→宛
新野→宛

擁有樓船較利於攻略

雖然和戰場四十一是相同的地形，但城的位置和戰場四十相同，攻方要在城門前渡河仍是相當辛苦的。只要擁有「樓船」，將敵人引出至水上再戰的方法應該較為有效。

43 宛





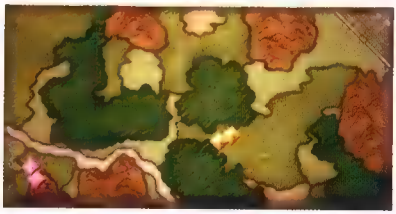
宛
許昌→宛

道路無法通往城前

右半邊的地形和戰場四十相同。攻擊據點前方的山岳相當引人注目，但並不會阻擋到進軍。在佔領了砦之後，再越過道路一口氣前進至城前吧！

44 巴





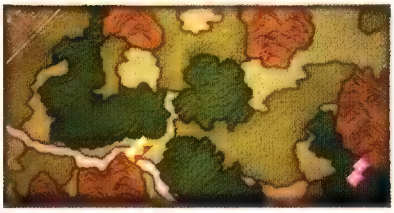
巴
涪→巴

有發生大火災的疑慮

右半邊的地形和戰場四十二相同，而左半邊的地形則和戰場四十三相同。戰場上多森林及草地，只要一著火，有很高的可能性火勢會延燒擴大，為避免如此，便要謹記朝上風處移動。

45 零陵・譙





零陵
桂陽→零陵

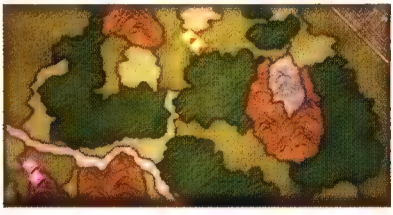
涪
巴→涪

穿越森林到達道路

這是和戰場四十四相同的地形。由於森林廣大不利於進軍，但只要前進至砦的位置處就能利用道路前進，不過城的前方又是一片森林，騎兵可能較難以發揮出實力吧！

46 廬江・宛・西塞山





廬江
江夏→廬江

宛
洛陽→宛

西塞山
廬江→江夏

藉由別的路線進軍

這是和戰場四十三相同的地形。攻方在穿越森林並佔領砦之後，可能就會馬上往城的方向前進，不過若派遣特攻隊朝下方前進，從守方的守備死角來靠近城的話也算是不錯的方法。

西塞山之戰

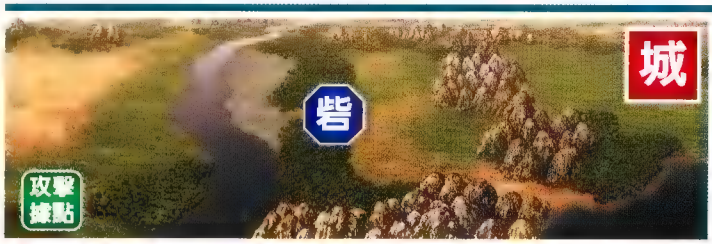
孫策制霸江東之戰

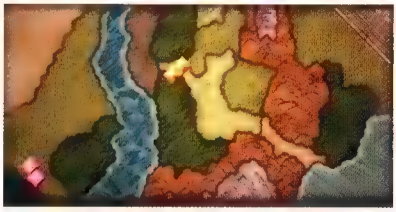


在198年的劇本中，孫策已經佔領廬江，接著從廬江攻打江夏，便可觀看到「西塞山之戰」。

這是孫策將勢力延伸至江東的一戰。199年時，在廬江太守・劉勳留守其任地時遭孫策侵攻。於是劉勳退守至西塞山，並向劉表的部將黃祖尋求援救，但孫策仍攻至西塞山，不僅打敗劉勳，更攻進守口吏黃祖，就這樣，孫策於是成爲了東霸王，在中原全土一帶的大將。

47 柴桑・襄陽





柴桑
長沙→柴桑

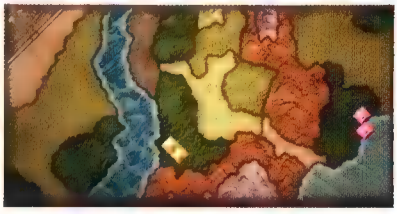
襄陽
上庸→襄陽

要越過山亦或繞道？

在到達砦一定得前要先渡河、然後再通過濕地，而位於城前的山岳也極可能成為激戰的舞台，所以最好還是從山的下方穿過森林前往較好。

48 番陽・上庸・長沙





番陽
秣陵→番陽

上庸
襄陽→上庸

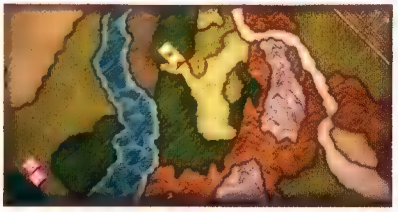
長沙
柴桑→長沙

要謹慎地進軍

這和戰場四十七的地形是相同的，攻方在渡河之前都得持續忍受這種難以移動的地形。許多地方可能都設置有陷阱，因此可運用戰術中的「規避」、「破陷」，謹慎地前進。

49 壽春





壽春
汝南→壽春

佈陣等候戰鬥

左半邊的地形和上面兩個戰場相同。攻方可通過道路後再穿越山岳前進，不過相反地守方就必須在該處佈陣等待，等敵人出現再集中發動攻擊。

50 吳・江夏





吳
秣陵→吳

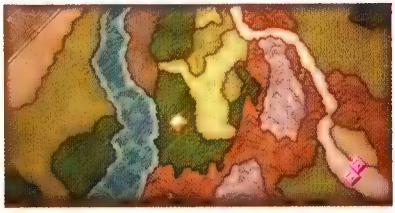
江夏
襄陽→江夏

練習得水軍之武將參戰

當攻方要越過湖泊並佔領砦，以及要渡過河川朝城方向前進時，有一次必須在水上移動。如果武將當中有人已習得特技「水軍」的話，一定要派遣他參戰。

51 博望坡・武陵





博望坡
汝南→新野
宛→新野

武陵
長沙→武陵
零陵→武陵

據點遠路速度更快

這和戰場四十九的地形是相同的。越過位於左側的山岳，是攻方通往砦的捷徑，但若派遣騎兵沿著道路前進再避開山岳，而後再順著平地下坡，在速度上也許會來得快些。

博望坡之戰

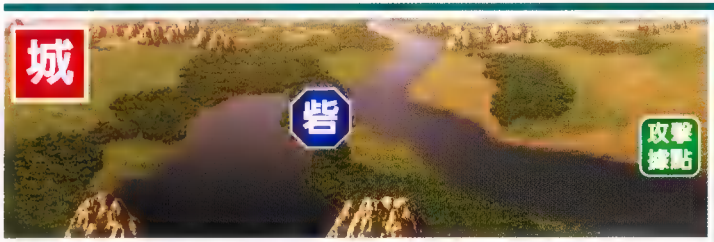
諸葛亮初次發揮軍事才能

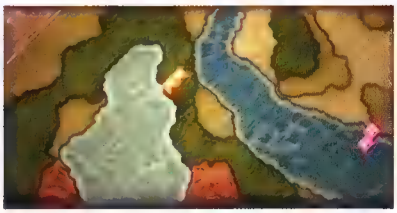
這是攻打新野的夏侯惇軍被諸葛亮擊退的戰役。已平定華北的曹操開始準備南征，並命夏侯惇領兵討伐劉備。因劉備「三顧茅廬」而成臥龍的諸葛亮令關羽及張飛設下埋伏，最後以火攻大破夏侯惇軍隊，就這樣諸葛亮的實力終於獲得肯定，也贏得了關羽及張飛的信賴。



在207年等劇本中，只要劉備位居新野時曹操前來攻打就可看到此戰爭。當諸葛亮擔任參軍時可擊退大軍。

52 秣陵・襄陽





秣陵
吳→秣陵

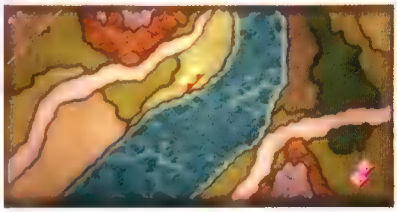
襄陽
江夏→襄陽

要在哪裡渡河呢？

這是和戰場五十相同的地形。攻方的問題是要決定在河川的哪裡渡河，渡河時極有可能會觸動守方所設置的水陷阱，且河川下游的河面更加寬廣，的確叫人難以取捨。

53 濡須・永安





濡須
壽春→廬江
秣陵→廬江

永安
江陵→永安
武陵→永安

河川形成進軍障礙

攻方的問題可能是位在戰場中央的河川，不過只要佔據了砦，那麼移動到城前就沒有問題了。不過，敵援軍可能會從砦後方出現，最好能盡早將砦佔領。

濡須之戰

孫權迎擊曹操大軍

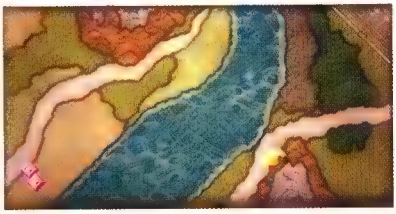
在赤壁一敗塗地的曹操，重振旗鼓再度攻戰孫權。自己親自率兵遠征濡須，但卻無法破解孫權訓練有素的水軍，戰況是無進展地拖了許久，因此曹操自覺像這般的對陣似乎不具多大意義，於是趁著孫權遣人送來信，督促其撤退的機會，接著就退兵了。



中央有大河流過的濡須戰場。若孫權軍中習得特技「水軍」的武將愈多，對戰鬥就更有利。

54 濡須・夷陵





森林使戰鬥更加困難

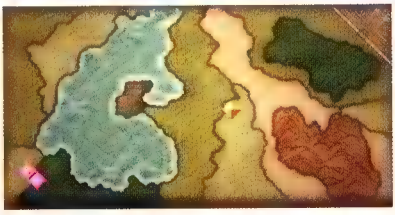
這是和戰場五十三相同的地形。攻方在渡河時已經相當辛苦，不過在城前的森林及濕地戰鬥時會更加困難。總之只要是騎兵發揮不了實力，那麼打起仗來辛苦就是必然的了。

濡須
壽春→秣陵
廬江→秣陵

夷陵
武陵→江陵
永安→江陵

55 廣陵





避開森林戰鬥

位於攻擊據點前的湖泊並無須勉強渡過，只要通過下方的森林朝砦前進即可。最大的問題在於城前廣闊的森林，若玩家的部隊是以騎兵為主的話，就在森林外面進行戰鬥吧！

廣陵
下邳→廣陵

夷陵之戰

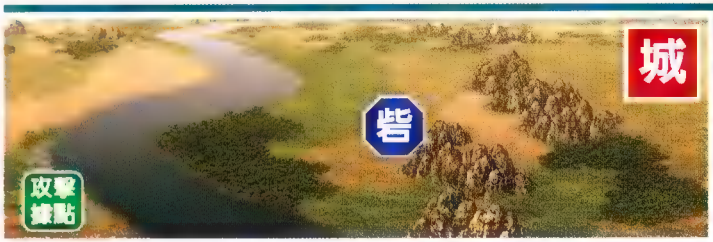
為報關羽之仇而挑起戰爭的劉備

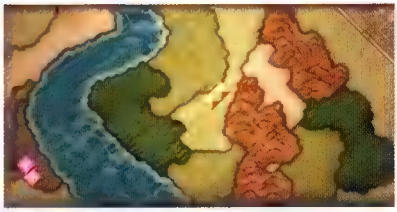
劉備為報關羽之仇，於是親自率軍攻打吳。為了關羽被殺罹患憤不已的劉備，趁著登上帝位的機會開動全國，為五虎將前來尋仇，吳也任命陸遜為統兵元帥，並在夷陵迎擊劉備。雙方對峙許久，蜀軍因長期滯留的疲故造成士氣低落，陸遜趁機開始攻擊，運用火攻打破了彼此對峙的情勢。



222年孫權劇本的開場。孫權命陸遜為軍團長，以迎擊指著滿腔愁恨而來的劉備。

56 廣陵・江夏





廣陵
秣陵→廣陵

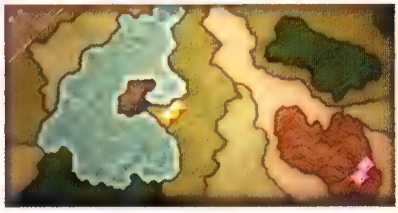
江夏
柴桑→江夏
江陵→江夏

繞過山岳前進

矗立於城前的山岳可說是攻方最大的障礙，不過要選擇從上方或下方來繞過山岳前進都無妨，山中若是藏有敵人，不妨就以計戰「落石」來攻擊。

57 下邳・合肥





下邳
廣陵→下邳

合肥
廬江→壽春
秣陵→壽春

從側面攻擊守方

這裡的地形和戰場五十五是相同的，而位於左側的湖泊可說是攻方最大的障礙。攻方可以不用從正面渡過湖泊，由湖下方繞路從側面攻擊也可。

合肥之戰

張遼擊退孫權大軍

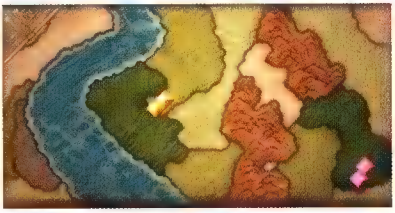
215年，前來報仇雪恥的孫權，率領十萬大軍攻打由魏將・張遼所守的合肥。對此，張遼與李典設下伏兵，並以樂進爲誘餌，成功對孫權軍發動奇襲。就這樣孫權軍大敗，兵敗的孫權只好逃回。張遼也因「合肥之戰」名聞江南一帶，據說他的威猛連哭泣的小孩看到他都會變得安靜下來。



合肥之戰後216年時的戰場。之後曹操將親自率軍攻打，孫權備感威脅。

58 秣陵・江陵





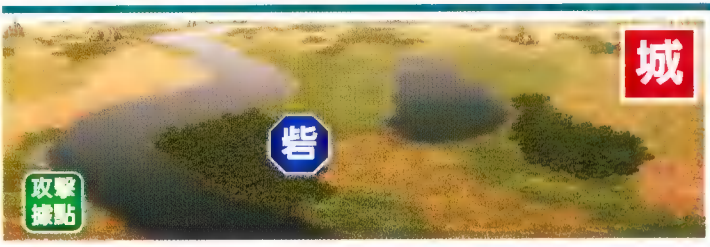
秣陵
廣陵→秣陵

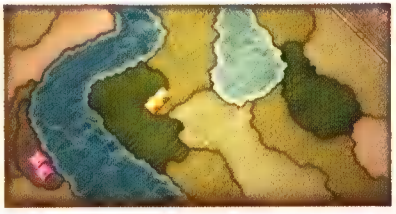
江陵
柴桑→江陵
江夏→江陵

攻擊河中的敵人

地形和戰場五十六相同，而城位於戰場左端，城前有河川流過，所以城前的腹地狹窄。守方可以利用這個特性，在攻方砦兵等隊伍渡河時發動攻擊。

59 番陽





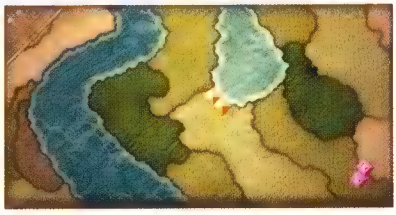
番陽
廬江→番陽
柴桑→番陽

避開森林以及湖泊

左半邊的地形和戰場五十八的相同。城前的森林及湖泊雖然會對攻方形成障礙，但騎兵只要從下方繞道前進即可，只要越過此處就可在平地輕鬆戰鬥了。

60 柴桑





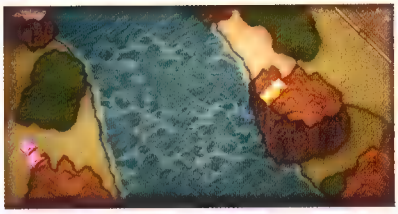
柴桑
廬江→柴桑
番陽→柴桑

從上游渡過河川

這和上面戰場五十九的地形是相同的。由於地勢平坦，攻方在移動至河川前都還覺得很輕鬆，但問題就在於要怎麼渡河，建議不妨移動到河川上游後再行渡河吧！

61 赤壁





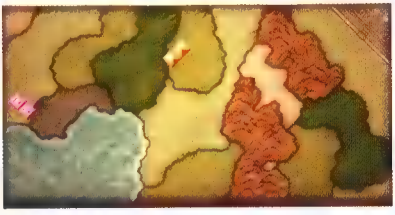
赤壁
江夏→柴桑
江陵→柴桑

利用河川助戰

河面寬闊、且砦又位於斷崖上，這對守方來說都是相當有利的條件，且可以積極派遣擁有樓船的部隊前往水上戰鬥，以便迎擊攻方部隊的來襲。

62 會稽・武陵





會稽
吳→會稽

武陵
江陵→武陵
永安→武陵

與敵人在平地戰鬥吧！

右半邊的地形和戰場五十六相同。城前的山岳將形成進軍的阻礙，不過若守方在此佈陣待命時，攻方最好能將其引出山中再戰鬥。

赤壁之戰

孫權打擊曹操的野心

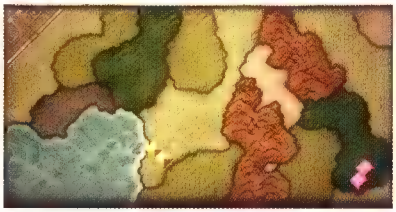


208年時[illegible]操的[illegible]場。即便孫權拒絕投降仍信心滿滿的曹操，可能練作夢都想不到他會大敗吧！

南征開始後已取得荊州北部的曹操，接著更朝江東進軍。孫權陣營中主張投降及對抗的意見分歧，但在劉備使者、諸葛亮的說服下，孫權於是決定徹底對抗曹軍。戰爭開始之後，黃蓋的「苦肉計」成功騙過曹操，使得曹操軍的戰船化為在一片火海之中，孫權軍得以大勝。也因為如此打擊，讓曹操的野心，化得曹操撤退。

63 吳





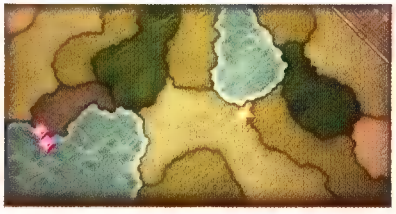
兵分二路前進

這是和戰場六十二相同的地形。由於砦位於下方，攻方最好能兵分二路，派遣步兵及弩兵從側面直接朝砦前進，另外派遣騎兵從山徑直接朝城門移動。

吳
會稽→吳

64 廣陵・新野





避開湖泊進入森林

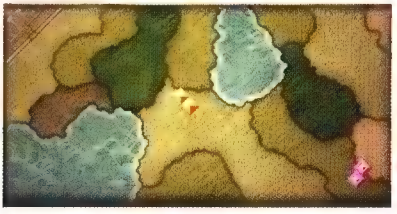
左半邊和戰場六十二、右半邊和戰場五十九是相同的地形。從攻擊據點到砦的最短路徑是採渡過湖泊的方式，但若擔心守方設下的水陷阱時，不妨繞路由上方的森林前進。

廣陵
壽春→廣陵

新野
襄陽→新野

65 壽春・廬江・襄陽





直線朝城門移動

這裡和戰場六十四的地形是一樣的，但攻方的進攻路線卻幾乎是平地，只要直線前進即可到達城前，但是在進入森林之後，守方可能設有火陷阱，要特別留心。

壽春
廣陵→壽春

廬江
番陽→廬江
柴桑→廬江

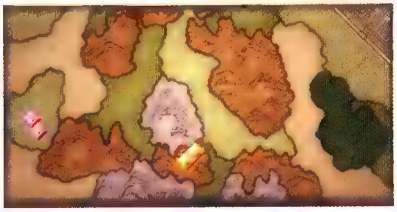
襄陽
新野→襄陽

66 漢中・建寧



高山形成砦之天然屏障

由於砦建立在由群山包圍的高山上，攻方若無步兵或弩兵時便很難攻下了。若守方及攻方的士兵數量差距並不大，那麼最好還是在砦前戰鬥吧！



漢中
涪→漢中

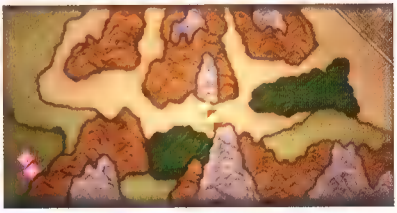
建寧
成都→建寧

67 陳倉



宛若天然關口的砦

戰場上隨處可見高山散佈，而砦也被群山包圍宛如天然的關口。若守方部隊在此佈陣待命的話，攻方就很難突擊成功了吧？



陳倉
漢中→長安

陳倉之戰

諸葛亮的計謀遂一被破

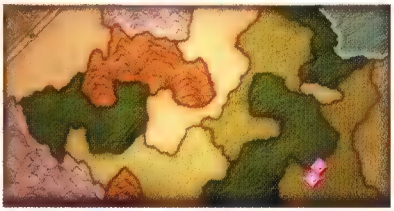
諸葛亮第一次北伐時，魏將・司馬懿築城陳倉並令郝昭把守。在諸葛亮受命攻打陳倉之時，起初攻城時運用帶有車輪的高台，以便讓士兵攀上城牆，但不料遭火箭燒毀，接著以衝車撞城卻又被郝昭的落石擊毀，就這樣攻了二十幾天仍無法攻下城台，得知敵方援軍到來的諸葛亮於是只好撤退。



229年時曹叡的劇本開場。預料到諸葛亮會攻打陳倉而向曹叡提供對策的司馬懿，果然是諸葛亮的好對手。

68 陽平關・綿竹關





陽平關
長安→漢中

綿竹關
涪→成都

襲擊組裝攻城器械之敵人

要攻下關口一定需要攻城兵器，但守方可於攻方在組裝攻城器械時趁機攻擊。若敵手為攻城器械，即使士兵數處於劣勢也能獲勝。

陽平關之戰

堅守仍不敵計謀



214年的張魯開場。對於明日曹操軍可能會攻來，於是張魯下達要固守陽平關的指示。

最近開始遠征漢中的曹操軍與守關的張魯之軍。張衛等人出戰的戰役。起初曹操相當苦惱張魯軍神出鬼沒的襲營部隊，但在曹操佯裝退軍之後，張魯部屬楊任於是出擊追擊曹軍，結果反而被奪取了關隘。兩軍張魯軍敗兵回投陽平關時，將領張衛早就棄關先行離開了

綿竹關之戰

成都的最後防衛線



從長安南下進攻成都，一定得通過綿竹關以及陽平關這兩個關隘，的的確確是「難關」。

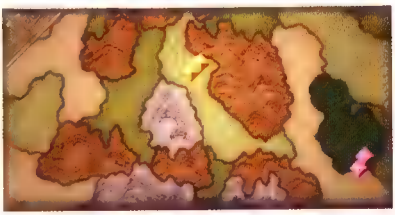
這是領軍過近成都的魏將，鄧艾大敗諸葛亮之子，諸葛瞻的戰役。革命攻蜀的鄧艾取道陰平小路進軍，終於過近成都，於是諸葛瞻，諸葛尚父子率兵迎戰鄧艾於綿竹，但均戰死。就這樣鄧艾佔領了成都，蜀於是滅亡。

69 劍閣．成都



順著通道前進

這裡和戰場六十六是相同的地形。隨處可見山岳，但只要通過其間的平地及草地即可，只是守方若在砦處佈陣待命的話，要將砦佔領就比較難了。



劍閣
漢中→涪

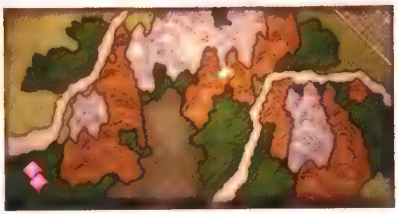
成都
建寧→成都

70 上庸．永安



前進濕地地帶

砦很難佔領下來，但攻方最大的難題就是一定要往濕地地帶移動，但只要能通過那裡，之後就可藉由道路通往城前了。



上庸
漢中→上庸

永安
巴→永安

劍閣之戰

持續奮戰至最後的姜維

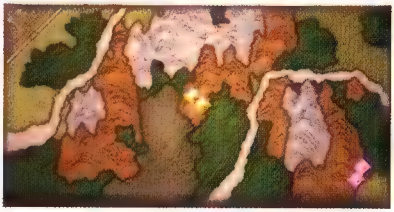
當魏軍正開始侵攻蜀後，屬於劣勢的姜維於是引兵堅守劍閣，以致魏將．鍾會這強地進攻仍無法攻破。這期間鄧艾佔領了成都，劉禪是滅亡，聽聞這個消息的姜維才終於向鍾會投降，但只是姜維的計謀，在內心深處他還是盤算著如何能將蜀復興。



堅守劍閣至最後、對蜀忠心耿耿的姜維。而這個戰場上的砦周邊多山，是對防守方相當有利的地形。

71 漢中・巴





漢中
上庸→漢中

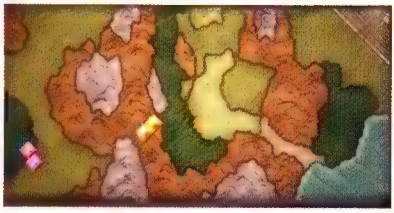
巴
永安→巴

一定要通過濕地地帶

這裡和戰場七十的地形是一樣的。砦位於被森林所包圍的山上，在佔領了砦之後，接著也只能穿越濕地及山岳，朝城的方向前進了。

72 秣陵・成都





秣陵
番陽→秣陵

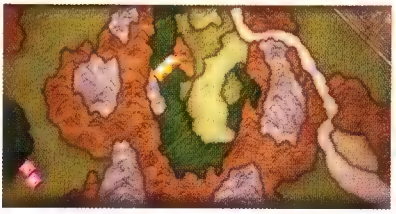
成都
永昌→成都

四面環山的難題

右半邊的地形和戰場四十七相同。環狀的山脈廣佈，攻方若是不攻上山就無法佔領砦及攻城，無疑地，這是需要山岳騎的戰場。

73 上庸・涪・漢中





上庸
永安→上庸

涪
成都→涪

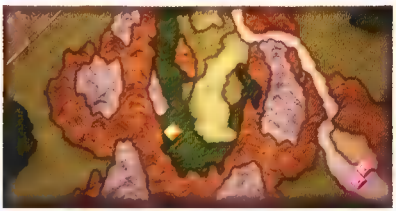
漢中
武都→漢中

不適合騎兵的戰場

左半邊和戰場七十二的地形相同。要前往砦就得越過山岳，除了山岳騎以外的騎兵是很難辦到的。只要一佔領了砦，就能藉由道路避開右側的高山而到達城前。

74 武都・永安





武都
漢中→武都

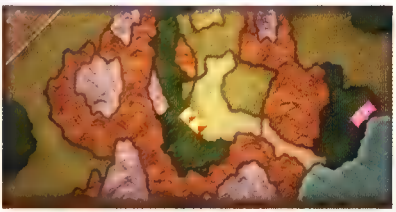
永安
上庸→永安

阻止攻方進軍

這裡和戰場七十三的地形相同。由於左半邊的山是高山的緣故，攻方部隊會出現的場所只有二處，守方只要在這二個地方佈陣守候即可。

75 永昌





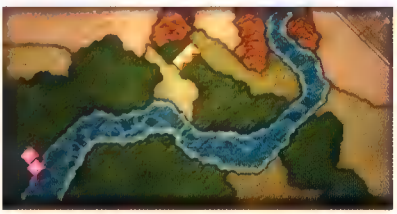
永昌
成都→永昌

編成適合在山中行軍的部隊

這裡和戰場七十二的地形相同。對攻方而言，從砦到城之間的山岳是極大的障礙，不妨組成以步兵及弩兵、山岳騎為主的部隊來出征。

76 建寧





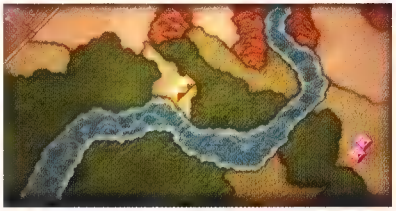
建寧
三江→建寧

選擇渡河地點

河川的沿岸有許多森林，因此這個地形非常適合由南蠻兵來作戰。在佔領了砦之後，攻方便會渡河並朝城的方向前進，不過在城的正面遭受守方攻擊的可能性很大。

77 三江



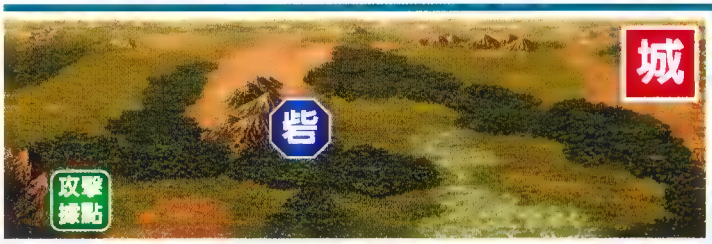


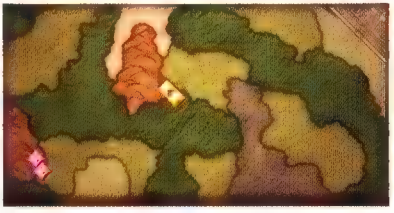
三江
建寧→三江

避開森林前進

這是和戰場七十六相同的地形。在地形上佔有極高比例的森林，其實並不會對攻方的進軍造成很大的影響，且派遣騎兵出征戰鬥也應該沒有什麼問題。

78 三江





三江
永昌→三江

撲滅火災的延燒

森林及草地佔地廣闊，只要一經點火就有可能釀成大火災。玩家別只顧著逃命，為了將來著想，應該努力利用「消火」來撲滅火災才對吧！

79 永昌





永昌
三江→永昌

善用南蠻兵

這和戰場七十八的地形是一樣的。由於攻擊據點前有一大片寬廣的濕地，但由於在出征點三江可以使用南蠻兵，因此在移動上沒有問題。只是，濕地內有可能會被設置毒陷阱。

特別戰場MAP



要留心特別戰場

基本上戰場的名稱是以被攻擊的都市爲名，除此之外若是歷史上著名的戰爭，則會冠上地名，因此共有二十三種戰場。這些就稱爲「特別戰場」，但其中以「關」爲名的戰場更是特別，以關隘代替城成爲守方的據點，且不設砦、「城防值」也大幅上昇。這對攻方來說，即使對手較弱，倘若沒有擬定出什麼對策，要攻陷也是很困難的吧！

編號	戰場名	出征點	攻擊點	頁數
1	白狼山	北平	遼東	45上
		遼東	北平	45中
2	易京	薊	北平	46上
		勃海	北平	47上
		北平	薊	47上
		勃海	薊	47上
3	白馬	濮陽	鄴	61中
		鄴	濮陽	61上
4	官渡	陳留	鄴	59上
		鄴	陳留	59中
5	壺關	鄴	上黨	54上
6	定陶山	陳留	濮陽	49上
		小沛	濮陽	49上
7	虎牢關	陳留	洛陽	56中
		許昌	洛陽	56中
8	函谷關	弘農	洛陽	57中
9	潼關	弘農	長安	58中
10	街亭	天水	長安	46上
11	武關	宛	長安	54上
12	陳倉	漢中	涪	75上
13	祁山	武都	天水	50中

編號	戰場名	出征點	攻擊點	頁數
14	狄道	天水	西平	48上
		西涼	西平	48上
		天水	西涼	45中
		西平	西涼	45中
15	合肥	廬江	壽春	69中
		秣陵	壽春	69中
16	濡須	壽春	廬江	67中
		秣陵	廬江	67中
		壽春	秣陵	68上
		廬江	秣陵	68上
17	赤壁	江夏	柴桑	71上
		江陵	柴桑	71上
18	博望坡	汝南	新野	66中
		宛	新野	66中
19	西塞山	廬江	江夏	64中
20	夷陵	武陵	江陵	68上
		永安	江陵	68上
21	陽平關	長安	漢中	74上
22	劍閣	漢中	涪	75上
23	綿竹關	涪	成都	74上

三國志Ⅷ迷你情報——此次的旅人

旅人見聞！

第二回　關於相貌資料



管輅

善於觀人面相的管輅，針對「相貌資料」說出了他的獨特見解！

什麼是相貌資料？

這是只要觀相就能得知該人的性格、死期等，幫人觀面相的管輅。嗯…「相貌資料」裡有什麼奧秘？就讓我來教你吧！總歸一句話，相貌的資料很多（武將的臉部畫像），但依武將的性格來作區分，共可列舉出四個項目，那就是「義理」、「野心」、「冷靜」、「勇猛」，這些大概不難想像，若「義理」高的話就不容易起叛變之心；「野心」高的話就容易反叛；「冷靜」高的話就比較不容易中了別人設下的計謀；「勇猛」高的話就容易接受其他武將的單挑，當然，如果這些數值低的話，那麼情況就恰好相反。

其他重要的面相資料還有「相性」，特別是和是否容易提昇「親密」或是否容易被「錄用」有關聯，當「相性」不好時那就得辛苦一點了。

由性格來推測

雖然是以「相貌」為名，不過這些資料並沒有什麼具體的方法可以得知。



在新武將登錄中創造一個性格極端的武將，再以其他武將為判斷基準也不錯。

實際上，像我如果沒有觀過人的面相，只看過一個初見面人的手相，也不會知道那個人是有「義理」或有「野心」的是吧？這就是說，人和人之間還是得見過面，持續交往才能互相瞭解。

雖然我不敢說我料事如神啦，但是只要從對方談話的樣子，觀察各武將的舉止，大概就能知道他是怎樣的一個人了。



和其他武將的「相性」，在兩人初次交談時即可得知，如果談話投機，那麼「相性」應該是不錯的。

第四章
都市解說



袁紹



曹操

時而一起同遊，時而一起學習的昔日好友，成長大後都成為傑出的領袖的袁紹與曹操。這二人成為華北的二代勢力，為了奪取天下而展開激烈的爭鬥，究竟會變會怎樣演變呢？

在遊戲登場的都市全部共有51座，要以哪個都市作為據點然後擴張勢力呢？只要翻開這一章就能揭曉，有效率地擴張你的勢力吧！

全50都市MAP



資料的看法



①呈現在全體地圖上的都市位置。

②都市的特徵以及規模為「大」時的資料上限值。

③與周邊都市的相鄰關係，以及戰場地圖的刊載頁數。

「攻」代表從此都市進攻與其相鄰都市時的戰場刊載頁數；「守」代表從其相鄰都市被進攻時的戰場刊載頁數。

④各時代最初年代的都市資料。若支配勢力及太守姓名為「－」時，就代表那時尚為空白地，而這些都是劇本開始時的資料，隨著時間的經過而會有所變動。人口數量的最後2位數字已經省略，因此人口數量中的數值必須乘以100倍才是實際人口數量。

都市INDEX

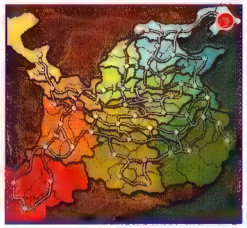
州	編號	都市	特徵	商人	頁數
幽州	1	遼東	放牧		83
	2	北平	城塞		83
	3	薊	技術		84
冀州	4	勃海	農耕		84
	5	平原	放牧		85
	6	鄴	商業	○	85
并州	7	晉陽	放牧		86
	8	上黨	城塞		86
青州	9	濟南	技術		87
	10	北海	農耕		87
兗州	11	濮陽	商業		88
	12	陳留	商業		88
徐州	13	下邳	農耕		89
	14	小沛	農耕		89
豫州	15	譙	技術		90
	16	許昌	商業	○	90
	17	汝南	技術		91

州	編號	都市	特徵	商人	頁數
司隸	18	洛陽	商業	○	91
	19	弘農	技術		92
雍州	20	長安	商業	○	92
	21	天水	放牧		93
涼州	22	西平	放牧		93
	23	西涼	放牧		94
淮南	24	廣陵	技術		94
	25	壽春	商業	○	95
	26	廬江	技術		95
揚州	27	秣陵	商業	○	96
	28	呉	放牧		96
	29	會稽	技術		97
	30	番陽	放牧		97
	31	柴桑	城塞		98
荊北	32	宛	技術		98
	33	新野	放牧		99
	34	襄陽	商業	○	99

州	編號	都市	特徵	商人	頁數
荊北	35	上庸	放牧		100
	36	江夏	城塞		100
荊南	37	江陵	農耕	○	101
	38	長沙	農耕		101
	39	武陵	農耕		102
	40	桂陽	放牧		102
	41	零陵	放牧		103
益州	42	漢中	城塞	○	103
	43	武都	放牧		104
	44	永安	城塞		104
	45	涪	城塞		105
	46	巴	技術		105
	47	成都	商業		106
南中	48	建寧	放牧		106
	49	永昌	放牧		107
	50	三江	放牧		107

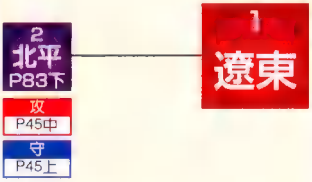
※在213年以後的劇本中，秣陵此都市名稱更改為建業。

1 幽州 遼東



放牧都市

開發	1600
商業	1200
技術	1200
防禦	1200

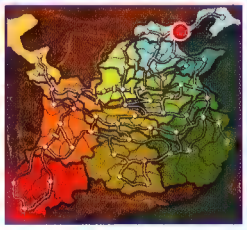


物資缺乏、容易防守

公元189年以後，持續由公孫度及其子孫所統治，開始時的都市資料值低下，遊戲初期的金・軍糧容易陷入不足狀態，不過由於相鄰都市只有北平，有容易防守的優點。

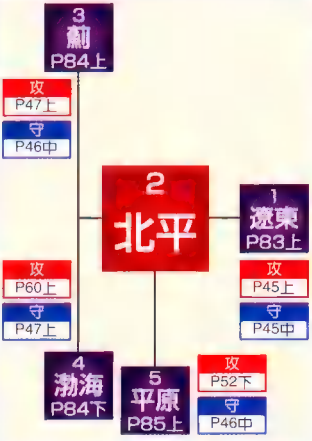
年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	——	——	1430	300	6800	0	208	104	104	104	52
189	公孫度	公孫度	1610	900	20400	10800	304	152	152	152	81
193	公孫度	公孫度	1610	900	20400	10800	304	152	152	152	81
199	公孫度	公孫度	1610	900	20400	10800	304	152	152	152	81
207	公孫康	公孫康	1610	900	20400	10800	304	152	152	152	81
214	公孫恭	公孫恭	1610	900	20400	10800	304	152	152	152	81
220	公孫恭	公孫恭	1610	900	20400	10800	304	152	152	152	81
227	公孫恭	公孫恭	1610	900	20400	10800	304	152	152	152	81

2 幽州 北平



城塞都市

開發	1200
商業	1600
技術	1600
防禦	2000



可獲得山岳騎

是隸屬於幽州的三個都市中人口最多、發展最容易的，只要平定了包含與北平相鄰的遼東及薊這三個都市的幽州，就能使用兵種「山岳騎」，以此處為據點進出其他二個都市吧！

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防[illegible]	治安
184	——	——	1780	410	7800	0	104	208	208	312	47
189	公孫瓚	公孫瓚	1880	1230	23400	17400	152	304	304	456	90
193	公孫瓚	公孫瓚	1880	1230	23400	17400	152	304	304	456	90
199	袁紹	蔣奇渠	1940	820	15600	11600	128	256	256	384	82
207	袁尚	袁尚	1940	820	15600	11600	128	256	256	384	82
214	曹操	曹彰	2010	1230	23400	17400	304	456	456	608	90
220	曹丕	閻柔	2010	1230	23400	17400	304	456	456	608	90
227	曹叡	閻柔	2010	1230	23400	17400	304	456	456	608	90

3 幽州 薊



技術都市	
開發	1200
商業	1600
技術	2000
防禦	1600



不適合作爲據點

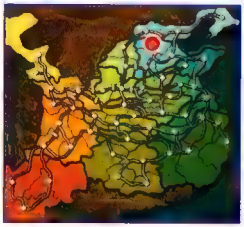
由於是「技術都市」，因此「開發」的上限值低，增兵後必定會造成軍糧不足的現象。在遊玩公元187・188年的公孫瓚時應儘早佔領空白地勃海，以便轉移據點。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	何進	劉焉	1230	480	11200	7200	128	256	384	256	71
189	劉虞	劉虞	1350	480	11200	7200	128	256	384	256	82
193	公孫瓚	田楷	1380	720	16800	10800	152	304	456	304	88
199	袁紹	袁熙	1440	720	16800	10800	152	304	456	304	83
207	曹操	張遼	1480	1440	96000	77000	152	304	456	304	90
214	曹操	徐邈	1500	720	16800	10800	152	304	456	304	95
220	曹丕	徐邈	1500	720	16800	10800	152	304	456	304	95
227	曹叡	徐邈	1500	720	16800	10800	152	304	456	304	95

4 冀州 勃海



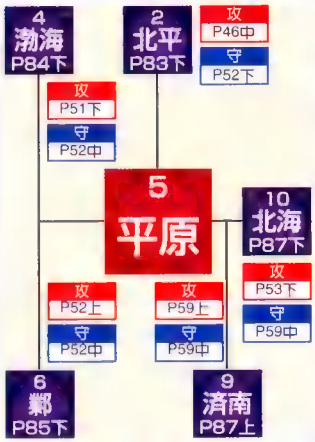
農耕都市	
開發	2000
商業	1200
技術	1600
防禦	1200



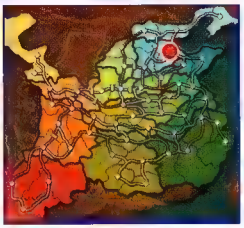
侵攻北方的據點

袁紹舉兵之地。公元198、205年分別有袁紹及曹操以北平等為侵攻北方的據點，率領大軍駐紮於此地，而在三國鼎立後的劇本中，主要則是魏的生產都市吧？

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	何進	盧植	2580	960	23200	15200	512	384	384	256	72
189	袁紹	袁紹	2770	1380	102000	96000	512	384	384	256	81
193	袁紹	袁熙	2800	1440	34800	22800	608	456	456	304	84
199	袁紹	陳琳	2870	1440	34800	22800	608	456	456	304	90
207	曹操	曹操	2870	1440	84800	62800	608	456	456	304	93
214	曹操	辛毗	2920	1440	11000	7000	608	456	456	304	94
220	曹丕	辛毗	3340	1440	13800	8800	704	528	528	352	96
227	曹叡	辛毗	3340	1440	13800	8800	704	528	528	352	96



放牧都市	
開發	1600
商業	1200
技術	1200
防禦	1200

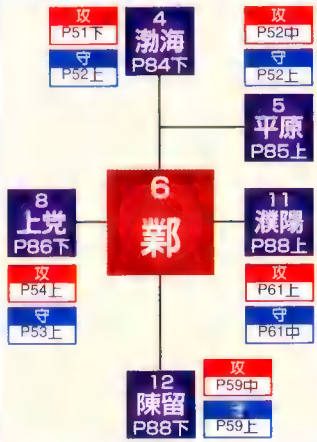


5 冀州 平原

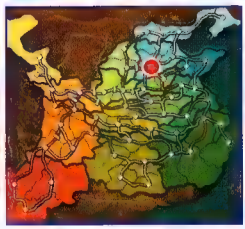
試練正等著劉備

這是劉備剛成為君主時所統治的都市，統治時間為公元189～193年間。這時期一直都是規模中的都市，但由於武將數量少，容易導致被袁紹或曹操包圍的嚴重情況。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	張角	張燕	1880	1640	66000	53000	256	128	128	128	34
189	劉備	劉備	2000	1720	24400	18000	384	256	256	256	98
193	劉備	劉備	2000	1720	24400	18000	384	256	256	256	98
199	袁紹	袁譚	2120	2080	31600	22000	456	304	304	304	88
207	曹操	曹洪	2250	2080	31600	22000	456	304	304	304	90
214	曹操	郭奕	2300	1340	12000	8000	456	304	304	304	93
220	曹丕	郭奕	2710	1340	12000	8000	456	304	304	304	100
227	曹叡	郭奕	2710	1340	12000	8000	456	304	304	304	100



商業都市	
開發	1600
商業	2000
技術	1200
防禦	1600



6 冀州 鄴

不缺乏金錢的都市

一開始即為人口近三十萬的中規模都市，「商業」值也高。公元191年在被袁紹佔領後即駐紮大軍以作為攻打曹操的據點，但204年卻轉變成為曹操為討伐袁氏而駐守大軍的地方。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	張角	張角	2960	2300	70000	50000	456	608	304	456	34
189	韓馥	韓馥	3160	1520	33600	23600	384	512	256	384	76
193	袁紹	袁紹	3410	2600	140000	126000	384	512	256	384	80
199	袁紹	袁紹	3590	3900	210000	189000	456	608	304	456	88
207	曹操	曹丕	3900	2040	12200	7200	456	608	304	456	90
214	曹操	曹丕	4260	2040	12200	7200	704	880	528	704	98
220	曹丕	曹丕	4460	2040	12200	7200	704	880	528	704	100
227	曹叡	王昶	4660	2040	12200	7200	800	1000	600	800	100

7 晉陽

并州

3 薊 P84上
攻 P48中
守 P49中

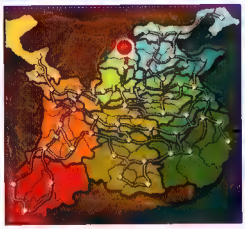
7 晉陽

攻 P47中
守 P49上

8 上党 P86下

放牧都市

開發	商業	技術	防禦
1600	1200	1200	1200



必需耗費一定的發展時間

外在華北的激戰區外，都市資料值低下。若玩家遊玩的是公元185、189～199年的統治者．張燕，那麼從遊戲初期開始就得持續防守，以便給此都市一些發展的時間。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	何進	丁原	1180	560	15200	9200	256	128	128	128	73
189	張燕	張燕	1220	560	15200	9200	256	128	128	128	82
193	張燕	張燕	1220	560	15200	9200	256	128	128	128	82
199	張燕	袁熙	1220	560	15200	9200	256	128	128	128	82
207	曹操	崔琰	1360	560	15200	9200	256	128	128	128	90
214	曹操	崔琰	1360	560	15200	9200	256	128	128	128	90
220	曹丕	劉豹	1360	560	15200	9200	256	128	128	128	90
227	曹叡	劉豹	1360	560	15200	9200	256	128	128	128	90

8 上黨

并州

7 晉陽 P86上
攻 P49上
守 P47中

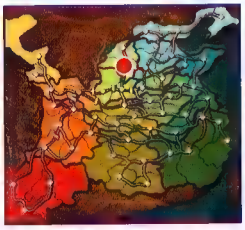
8 上党

6 鄴 P85下
攻 P53上
守 P54上

18 洛陽 P91下
攻 P55上
守 P53下

城塞都市

開發	商業	技術	防禦
1200	1600	1600	2000

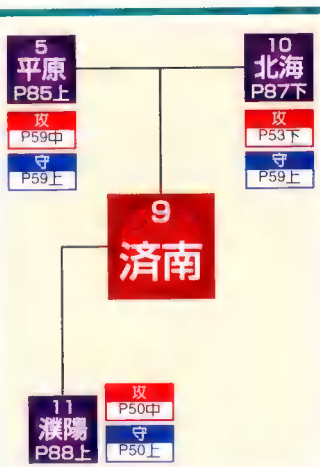


千萬不可由鄴攻之

從鄴攻打此都市即會演變成「壺關之戰」，但若只是佔領的話便可從其他二個都市攻陷這裡。防守方可善用其「城塞都市」的特徵來提高其「防禦」。

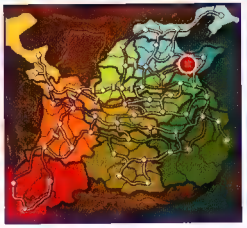
年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	何進	董卓	980	1560	22800	18400	128	256	256	384	77
189	丁原	丁原	1080	2260	32800	28400	128	256	256	384	84
193	張楊	張楊	1130	1560	22800	18400	128	256	256	384	81
199	——	——	1110	280	6400	0	128	256	256	384	53
207	曹操	呼廚泉	1160	560	12800	8400	128	256	256	384	90
214	曹操	呼廚泉	1160	560	12800	8400	128	256	256	384	90
220	曹丕	呼廚泉	1160	560	12800	8400	128	256	256	384	90
227	曹叡	呼廚泉	1160	560	12800	8400	128	256	256	384	90

9 青州 濟南



技術都市

開發
1200
商業
1600
技術
2000
防禦
1600

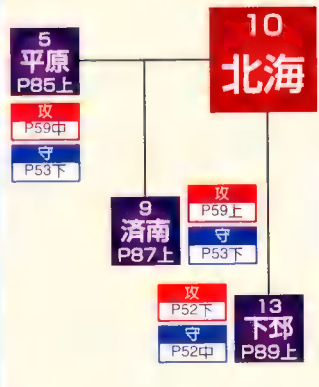


運用技術開發兵器

從公元189～191年為止由鮑信所統治，193年以後則淪為由曹操所統治。由於公元205年以後並沒有與敵方勢力相鄰接，因此最好積極提昇上限值高的「技術」比較好吧？

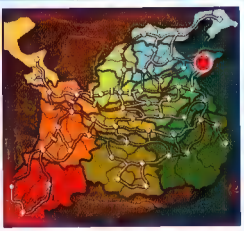
年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	張角	管亥	1690	1900	62000	46000	128	256	384	256	31
189	鮑信	鮑信	1660	1900	52000	30000	128	256	384	256	82
193	曹操	呂虔	1720	1280	16400	10400	128	256	384	256	93
199	曹操	呂虔	1720	1280	16400	10400	128	256	384	256	93
207	曹操	呂虔	1920	820	8500	5600	152	304	456	304	100
214	曹操	呂虔	1920	820	8500	5600	152	304	456	304	100
220	曹丕	呂虔	1920	820	8500	5600	152	304	456	304	100
227	曹叡	呂虔	2220	820	8500	5600	352	528	704	528	100

10 青州 北海



農耕都市

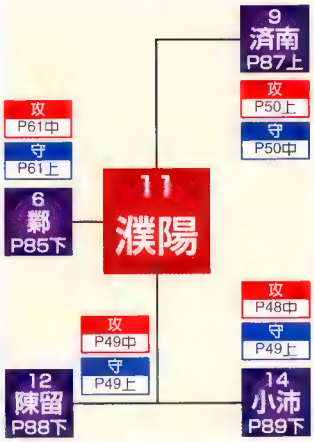
開發
2000
商業
1200
技術
1600
防禦
1200

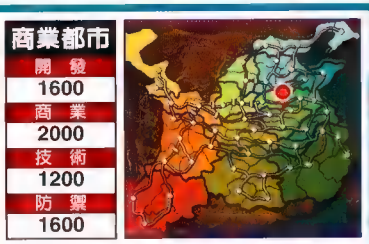


弱點爲防禦低

從公元189～195年為止雖是由孔融所統治，但因人材不足之故，遊戲難度較高。另外，由於較傾向「農耕都市」，開始時的「防禦」低下也讓人相當頭疼。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	－－	－－	1070	280	7600	0	312	208	208	104	56
189	孔融	孔融	1120	1560	18200	13800	384	256	256	128	86
193	孔融	孔融	1120	1560	18200	13800	384	256	256	128	86
199	袁紹	王修	1180	560	15200	8800	384	256	256	128	80
207	曹操	王修	1260	560	15200	8800	384	256	256	128	91
214	曹操	王修	1260	560	15200	8800	384	256	256	128	91
220	曹丕	吳質	1260	560	15200	8800	384	256	256	128	91
227	曹叡	吳質	1260	560	15200	8800	384	256	256	128	91





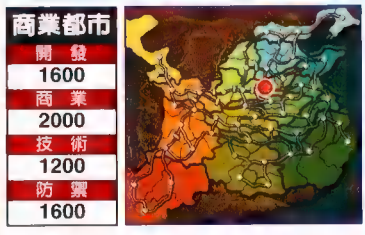
11 兗州 濮陽

大陸中央的激戰區

從公元189～191年為劉岱的根據地，之後則持續為曹操所統治。194年被呂布攻奪陳留、被劉備攻奪小沛的曹操，便是在此都市駐紮大軍並伺機反攻的。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	張角	於夫羅	1690	670	45000	42000	208	312	104	208	33
189	劉岱	劉岱	1740	760	15600	13800	256	384	128	256	82
193	曹操	荀彧	1830	380	7800	6900	208	312	104	208	91
199	曹操	夏侯淵	1920	1140	23400	20700	304	456	152	304	95
207	曹操	司馬朗	2400	1210	13100	5600	304	456	152	304	100
214	曹操	司馬朗	2400	1210	13100	5600	304	456	152	304	100
220	曹丕	楊秋	2400	1210	13100	5600	304	456	152	304	100
227	曹叡	楊秋	2400	1210	13100	5600	304	456	152	304	100



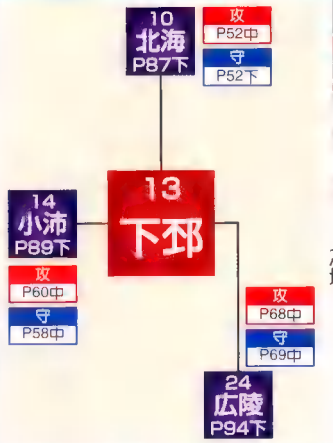


12 兗州 陳留

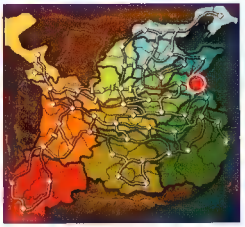
曹操雄飛的原點

公元190年曹操在此揭竿起義的都市，雖然在194年被呂布奪取，但翌年曹操又將此都市奪了回來。由於和五個都市相鄰的緣故，在被其他勢力所包圍時，不妨多多運用外交來解套。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	何進	皇甫嵩	1930	1000	24800	14400	256	384	128	256	73
189	——	——	1950	500	12400	0	208	312	104	208	52
193	曹操	曹仁	1990	2100	24800	14400	256	384	128	256	90
199	曹操	曹洪	1880	1500	37200	21600	304	456	152	304	91
207	曹操	典滿	2320	1700	9800	8200	456	608	304	456	100
214	曹操	典滿	2320	1700	9800	8200	456	608	304	456	100
220	曹丕	典滿	2320	1700	9800	8200	456	608	304	456	100
227	曹叡	典滿	2320	1700	9800	8200	456	608	304	456	100



農耕都市	
開發	2000
商業	1200
技術	1600
防禦	1200



13 徐州 下邳

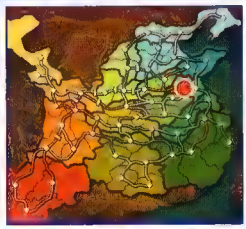
統治君主不定的都市

雖然自公元189～194年間是由陶謙所統治，但之後到公元200年被曹操佔領前則是由劉備、呂布所統治，在劉備之後每隔數年就更換一次統治者，且在三國鼎立之後也常是魏・吳等國的激戰之地。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	何進	陶謙	1480	1800	14400	11600	384	256	256	128	74
189	陶謙	陶謙	1540	1800	14400	11600	384	256	256	128	97
193	曹操	陶謙	1540	1800	14400	11600	384	256	256	128	97
199	曹操	關羽	1630	2200	21600	17400	456	304	304	152	99
207	曹操	陳登	1700	1200	11600	7400	456	304	304	152	94
214	曹操	薑昭	1700	1200	11600	7400	456	304	304	152	94
220	曹丕	薑昭	2550	1200	11600	7400	704	528	528	352	100
227	曹叡	薑昭	2900	1200	11600	7400	800	600	600	400	100



農耕都市	
開發	2000
商業	1200
技術	1600
防禦	1200



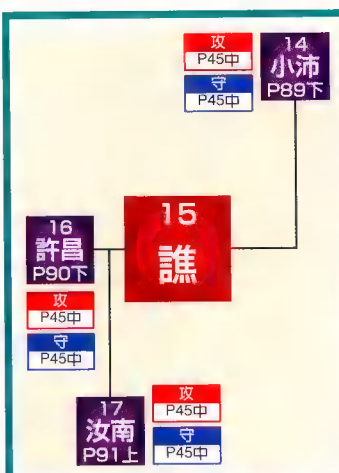
14 徐州 小沛

要注意別過度徵兵

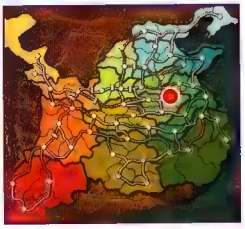
在190年代成為激戰地的可能性相當高，而公元193年及198年則有曹操的大軍在此駐守，不過人口在216年之前均停滯在十萬左右，若一直徵兵恐怕會演變成無兵可徵的窘境。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	張角	張梁	940	1660	104000	72000	384	256	256	128	36
189	陶謙	陳珪	1000	1640	11600	9200	384	256	256	128	95
193	曹操	曹操	1090	3260	124000	112000	384	256	256	128	90
199	劉備	劉備	1180	1960	17400	13800	456	304	304	152	99
207	曹操	臧霸	1250	960	13400	8800	456	304	304	152	95
214	曹操	臧霸	1250	960	13400	8800	456	304	304	152	95
220	曹丕	臧霸	2100	960	13400	8800	704	528	528	352	100
227	曹叡	臧霸	2500	960	13400	8800	800	600	600	400	100

15 豫州 譙



商業都市	
開發	1200
商業	1600
技術	2000
防禦	1600

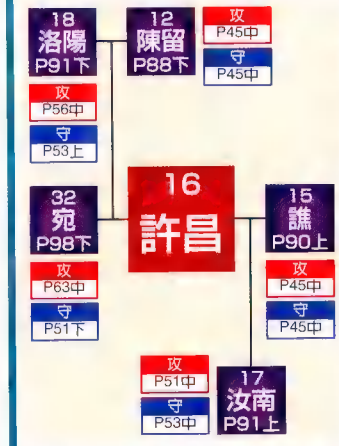


陷入劉備包圍網？！

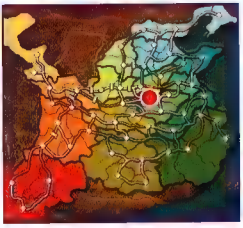
由於屬於技術都市，因此「開發」的都市資料值低落。由於197年只有劉備統治這個都市，所以被曹操、袁術、呂布等強敵包圍著，是困難度較高、適合上級玩家的都市。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	張角	劉辟	1990	1140	20400	15600	152	304	456	304	35
189	孔岫	孔岫	1960	1760	13600	10400	128	256	384	256	82
193	孔岫	孔岫	1960	1760	13600	10400	128	256	384	256	82
199	曹操	毛玠	2300	1760	23600	10400	256	384	512	384	81
207	曹操	毛玠	2500	1630	15400	9800	304	456	608	456	91
214	曹操	毛玠	2500	1630	15400	9800	304	456	608	456	91
220	曹丕	程武	2800	1630	15400	9800	352	528	704	528	100
227	曹叡	程武	2990	1630	15400	9800	400	600	800	600	100

16 豫州 許昌



商業都市	
開發	1600
商業	2000
技術	1200
防禦	1600

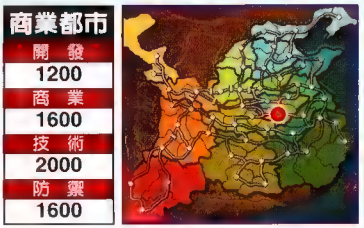


爲建國最有利都市？

人口在公元185年時快速突破三十萬人，從該年開始到195年為止並無統治者存在，雖然相當適合作為建國之地，但由於屬激烈交戰區，相對的危險性也高。從197年到220年之間則為後漢皇帝所在地。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	張角	張寶	2950	1890	43200	28800	456	608	304	456	30
189	——	——	3010	630	14400	0	312	416	208	312	52
193	——	——	3010	630	14400	0	312	416	208	312	52
199	曹操	曹操	4100	7260	158800	122200	608	760	456	608	99
207	曹操	曹植	4280	2260	18800	9200	608	760	456	608	99
214	曹操	曹植	4280	2260	18800	9200	608	760	456	608	99
220	曹丕	曹植	4570	2340	19100	9500	704	880	528	704	100
227	曹叡	曹植	4770	2340	19100	9500	800	1000	600	800	100





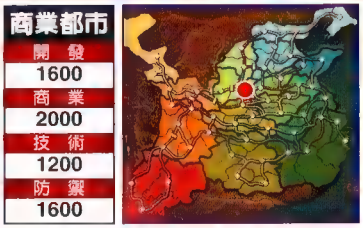
17 豫州 汝南

期待劉備東山再起

公元210年時，劉備及其潰散四處的部屬再次在此都市集結，準備東山再起，此時的人口數量已接近二十萬，在徵兵上雖然沒有問題，但難就難在於其「開發」的都市數值低。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	－－	－－	1690	360	7600	0	104	208	312	208	54
189	－－	－－	1690	360	7600	0	104	208	312	208	54
193	袁術	紀靈	1780	1720	25200	20400	128	256	384	256	81
199	－－	－－	1820	360	7600	0	104	208	312	208	54
207	曹操	夏侯惇	1880	3720	55200	40400	128	256	384	256	79
214	曹操	蔣濟	2070	1720	15200	8900	304	456	608	456	89
220	曹丕	蔣濟	2290	1720	15200	8900	352	528	704	528	99
227	曹叡	蔣濟	2490	1720	15200	8900	400	600	800	600	100





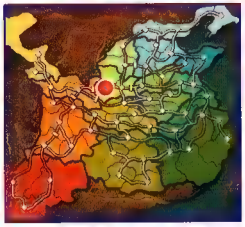
18 司隸 洛陽

荒廢了的首都

原是後漢的首都，在公元190前都還是規模大的都市，但由於191年遷都因而荒廢，人口遂減為原來的一半以下。東西邊有關卡可以防守，攻擊方最好從南北邊的上黨．宛進攻才是上策。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	何進	何進	4120	2400	54000	37800	704	880	528	704	73
189	董卓	董卓	4240	5200	102000	50400	704	880	528	704	73
193	－－	－－	1640	50	100	0	208	312	104	208	0
199	曹操	曹仁	2020	1646	30600	20400	384	512	256	384	68
207	曹操	王朗	2790	1469	45900	15600	456	608	304	456	100
214	曹操	曹熊	3110	2469	45900	15600	456	608	304	456	100
220	曹丕	王朗	3550	2469	45900	15600	528	704	352	528	100
227	曹叡	曹叡	4660	3292	61200	20800	800	1000	600	800	100

19 司隸 弘農



商業都市	
開發	1200
商業	1600
技術	2000
防禦	1600

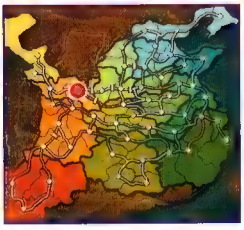


曹操伺機攻打馬超

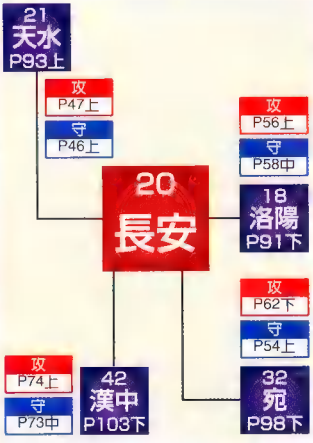
不僅人口或「開發」的數值均很低下，故不適合作為軍事・生產的據點。公元211年時，為奪回被馬超所佔領的長安，於是曹操將大軍駐屯在此處。

年	支配勢力	太守	人口	金	兵糧	兵士	開発	商業	技術	防御	治安
184	何進	劉表	1040	680	16400	11600	128	256	384	256	36
189	董卓	蕫旻	1060	680	16400	11600	128	256	384	256	76
193	李傕	張濟	1080	1680	16400	11600	128	256	384	256	74
199	曹操	張既	1100	1680	16400	11600	128	256	384	256	90
207	曹操	張既	1100	1680	16400	11600	128	256	384	256	90
214	曹操	張既	1350	1900	20400	10800	152	304	456	304	100
220	曹丕	張既	1350	1900	20400	10800	152	304	456	304	100
227	曹叡	張魯	1350	1900	20400	10800	152	304	456	304	100

20 雍州 長安



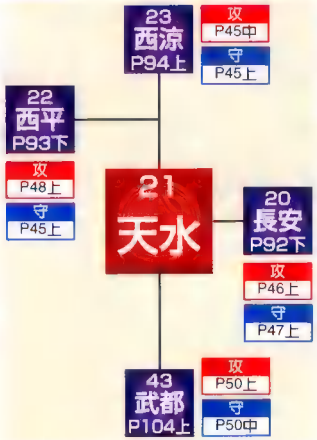
商業都市	
開發	1600
商業	2000
技術	1200
防禦	1600



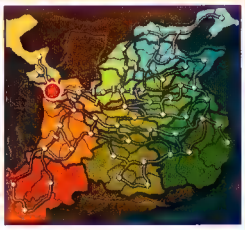
防止蜀之北征！

至190年代初期，以規模為中的都市來說其都市資料數值算是相高的，但在公元193年被李傕佔領後數值一度低落。三國鼎立之後遂成為魏國對蜀的防衛據點，特別是218年時士兵人數超過二十萬。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	何進	劉虞	2860	2070	29200	9700	456	608	304	456	72
189	董卓	李傕	2910	2760	65600	39600	528	704	352	528	71
193	李傕	李傕	1820	1380	32800	19800	304	456	152	304	54
199	曹操	鍾繇	1940	2070	42200	24700	304	456	152	304	94
207	曹操	鍾繇	2300	3070	49200	29700	528	704	352	528	94
214	曹操	曹操	2730	8700	217000	186000	528	704	352	528	94
220	曹丕	曹彰	3020	2760	65600	39600	528	704	352	528	100
227	曹叡	夏侯楙	3210	8450	232000	155000	600	800	400	600	100



商業都市	
開　發	1600
商　業	1200
技　術	1200
防　禦	1200

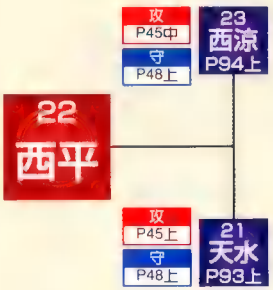


21 雍州 天水

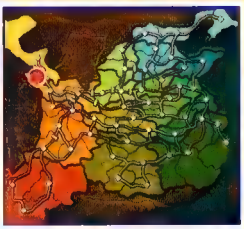
前往西邊的入口

和相鄰的涼州一都市相同，均為「放牧都市」且都市資料數值低下。在公元193～210年間一直是空白地，若在這期間以馬騰來進行遊戲的玩家可趁早佔領此地。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	－－	－－	1230	420	7200	0	208	104	104	104	50
189	董卓	牛輔	1280	1880	28800	26400	352	176	176	176	70
193	－－	－－	990	420	7200	0	208	104	104	104	50
199	－－	－－	990	420	7200	0	208	104	104	104	50
207	－－	－－	990	420	7200	0	208	104	104	104	50
214	曹操	夏侯淵	1200	1300	16800	13600	208	104	104	104	92
220	曹丕	馬遵	1230	2000	25500	20800	256	128	128	128	97
227	曹叡	馬遵	1230	2000	25500	20800	256	128	128	128	97



商業都市	
開　發	1600
商　業	1200
技　術	1200
防　禦	1200



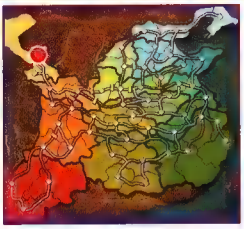
22 涼州 西平

西端的空白地

自公元212年開始成為空白地，是能發展新勢力的少數幾個都市之一，但由於都市資料數值低，與其一直整頓不知要處理到何時的內政，不如應趁早進出天水。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	－－	－－	1080	280	7000	0	208	104	104	104	58
189	馬騰	韓遂	1100	1600	23600	17200	256	128	128	128	74
193	馬騰	韓遂	1100	1600	23600	17200	256	128	128	128	74
199	馬騰	韓遂	1100	1600	23600	17200	256	128	128	128	74
207	馬騰	韓遂	1100	1600	23600	17200	256	128	128	128	74
214	－－	－－	1120	280	7000	0	208	104	104	104	58
220	－－	－－	1120	280	7000	0	208	104	104	104	58
227	－－	－－	1120	280	7000	0	208	104	104	104	58

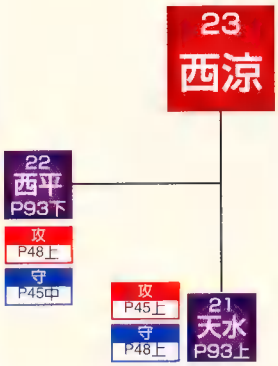
23 涼州 西涼



商業都市	
開發	1600
商業	1200
技術	1200
防禦	1200

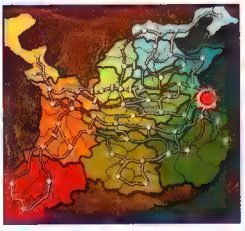
首要之務是制霸涼州

和西平一樣，都市資料的數值低，但若能制霸這一個都市就能使用「山岳騎」。公元212年時只有馬超統治這個都市，因此就算人材不足最好也能儘早佔領西平。



年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	——	——	1150	450	8000	0	208	104	104	104	52
189	馬騰	馬騰	1170	1850	28200	21600	304	152	152	152	83
193	馬騰	馬騰	1170	1850	28200	21600	304	152	152	152	83
199	馬騰	馬騰	1170	1850	28200	21600	304	152	152	152	83
207	馬騰	馬騰	1170	1850	28200	21600	304	152	152	152	83
214	——	——	1190	450	6400	0	208	104	104	104	52
220	——	——	1190	450	6400	0	208	104	104	104	52
227	——	——	1190	450	6400	0	208	104	104	104	52

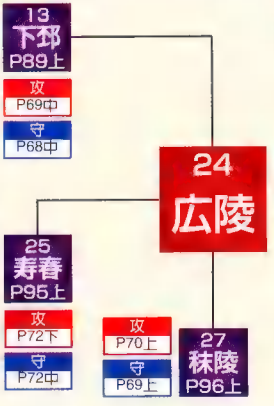
24 淮南 廣陵



商業都市	
開發	1200
商業	1600
技術	2000
防禦	1600

魏・吳激烈衝突之地

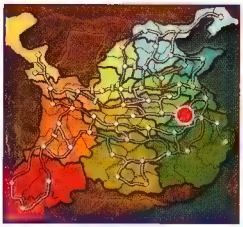
除了在公元196～199年被袁術、244年被曹操所統治過外，在所有的劇本中都是空白地。在三國鼎立之後位於魏・吳兩國國境，將爆發兩軍激烈的爭奪戰吧？！



年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	——	——	1360	300	8000	0	104	208	312	208	52
189	——	——	1360	300	8000	0	104	208	312	208	52
193	——	——	1360	300	8000	0	104	208	312	208	52
199	袁術	袁術	1480	1600	26000	20400	128	256	384	256	78
207	——	——	1520	300	8000	0	104	208	312	208	52
214	——	——	1520	300	8000	0	104	208	312	208	52
220	——	——	1560	300	8000	0	104	208	312	208	52
227	——	——	1630	900	8000	0	104	208	312	208	46



商業都市	
開發	1600
商業	2000
技術	1200
防禦	1600



25 淮南 壽春

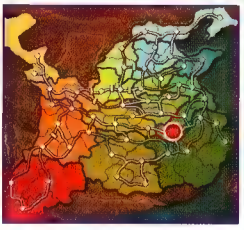
偽皇帝・袁術之都

公元197年袁術自稱為皇帝、並以此地為其皇都。這是在淮南的三個都市中都市資料數值最高的。216年時曹操為牽制吳軍，便命令二十一萬大軍駐守在此地。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	——	——	1940	520	13200	0	208	312	104	208	50
189	——	——	1940	520	13200	0	208	312	104	208	50
193	袁術	袁術	2030	3620	56000	48000	384	512	256	384	74
199	——	——	1860	520	13200	0	208	312	104	208	50
207	曹操	曹休	1900	2040	36400	27600	256	384	128	256	81
214	曹操	張遼	2120	2560	39600	39000	456	608	304	456	93
220	曹丕	張遼	2420	2900	42300	39000	528	704	352	528	91
227	曹叡	曹休	2670	2900	53000	39000	600	800	400	600	100



商業都市	
開發	1200
商業	1600
技術	2000
防禦	1600

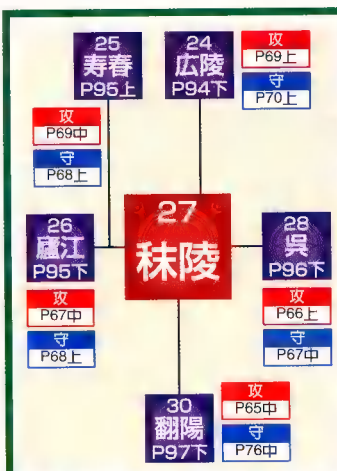


26 淮南 廬江

孫吳・創業之地

194年雖為孫策舉兵之地，但翌年之後的三年間即已由袁術所統治。約從赤壁之戰開始時則是孫權迎擊曹操的最前線，不過對於208年之後的士兵數量倒是令人憂心。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	——	——	1360	280	9000	0	104	208	312	208	53
189	——	——	1360	280	9000	0	104	208	312	208	53
193	——	——	1360	280	9000	0	104	208	312	208	53
199	孫策	程普	1600	1640	27000	13800	152	304	456	304	85
207	孫權	程普	1650	2860	51000	40000	152	304	456	304	84
214	孫權	黃蓋	2060	2120	36000	18400	176	352	528	352	95
220	孫權	朱桓	2060	2120	36000	18400	176	352	528	352	95
227	孫權	朱桓	2060	2120	36000	18400	176	352	528	352	95



商業都市	
開發	1600
商業	2000
技術	1200
防禦	1600

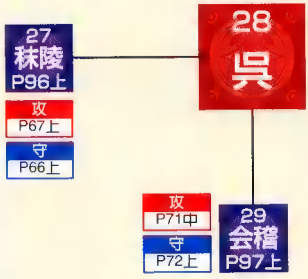


27 揚州 秣陵／建業

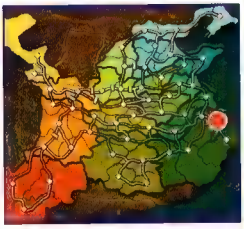
在帝都創立後即更名

自公元195年以來一直都由孫家所統治，213年時成為吳之首都，都市名稱於是更改成建業。以一國之首都來說人口還算多，但除了224年以外士兵數量均未超過十萬，仍是稍嫌不足。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	——	——	2460	550	10400	0	312	416	208	312	57
189	——	——	2460	550	10400	0	312	416	208	312	57
193	劉繇	劉繇	2550	1100	20800	17200	384	512	256	384	73
199	孫策	朱治	2640	1100	20800	17200	384	512	256	384	83
207	孫權	孫朗	2640	1100	20800	17200	384	512	256	384	83
214	孫權	孫權	3420	1650	31200	25800	456	608	304	456	93
220	孫權	孫韶	3420	1650	31200	25800	456	608	304	456	93
227	孫權	孫韶	3900	5300	13000	46000	456	608	304	456	100



商業都市	
開發	1600
商業	1200
技術	1200
防禦	1200



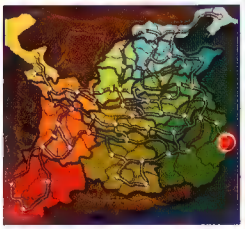
28 揚州 吳

安全宣言都市

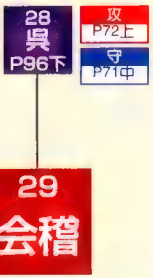
公元192～194年由嚴白虎、195年以後則由孫家所統治，位於會稽及秣陵之間，196年以後便沒有與其他勢力相鄰。在其他劇本中也應儘早佔領使其成為安全領地較為理想。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	——	——	1540	390	7400	0	208	104	104	104	55
189	——	——	1540	390	7400	0	208	104	104	104	55
193	嚴白虎	嚴白虎	1620	780	14800	12800	256	128	128	128	71
199	孫策	許貢	1680	1170	22200	19200	304	152	152	152	83
207	孫權	傅嬰	1680	1170	22200	19200	304	152	152	152	83
214	孫權	傅嬰	1680	1170	22200	19200	304	152	152	152	83
220	孫權	傅嬰	1680	1170	22200	19200	304	152	152	152	83
227	孫權	傅嬰	2130	1170	12200	9200	600	400	400	400	100

29 揚州 會稽



商業都市	
開發	1200
商業	1600
技術	2000
防禦	1600

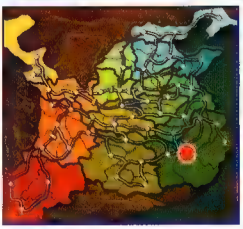


最佳建國都市

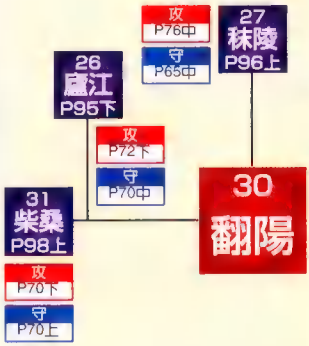
只要能將相鄰的吳也一并取得的話，就算沒有守備的武將也不用擔心會被攻佔。不僅人口數量在二十萬以上，且周邊又無其他勢力，是公元191年以前新勢力及流浪軍的建國最佳都市。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	——	——	2040	910	9600	0	208	312	416	312	59
189	——	——	2040	910	9600	0	208	312	416	312	59
193	王朗	王朗	2230	2730	28800	26400	304	456	608	456	73
199	孫策	孫靜	2440	1240	12400	8200	352	528	704	528	88
207	孫權	留贊	2440	1240	12400	8200	352	528	704	528	88
214	孫權	留贊	2440	1240	12400	8200	352	528	704	528	88
220	孫權	留贊	2440	1240	12400	8200	352	528	704	528	88
227	孫權	留贊	2840	1240	12400	8200	448	672	896	672	100

30 揚州 番陽



商業都市	
開發	1600
商業	1200
技術	1200
防禦	1200

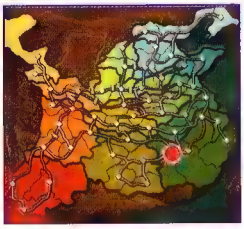


揚州最後的空白地

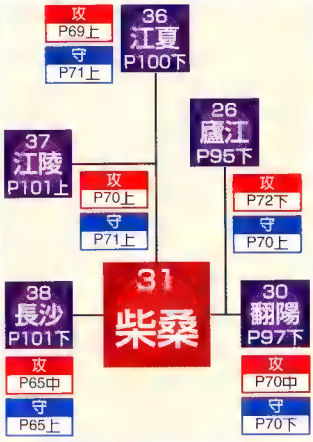
在公元201年之前都是空白地，以後則納入孫權統治都市。而在199～201年為止則形成被孫權・孫策之領地所包圍的形勢，只要被他們佔領了這個都市，就能使用樓船。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	——	——	830	300	5600	0	208	104	104	104	51
189	——	——	830	300	5600	0	208	104	104	104	51
193	——	——	830	300	5600	0	208	104	104	104	51
199	——	——	830	300	5600	0	208	104	104	104	51
207	孫權	周瑜	1010	1200	11200	10400	256	128	128	128	83
214	孫權	太史享	1010	1200	11200	10400	256	128	128	128	83
220	孫權	太史享	1410	1200	11200	10400	256	128	128	128	100
227	孫權	太史享	1410	1200	11200	10400	256	128	128	128	100

31 揚州 柴桑



商業都市	
開發	1200
商業	1600
技術	1600
防禦	2000

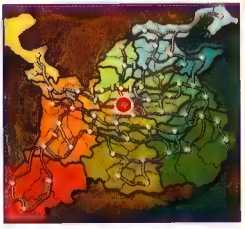


赤壁之戰的舞台

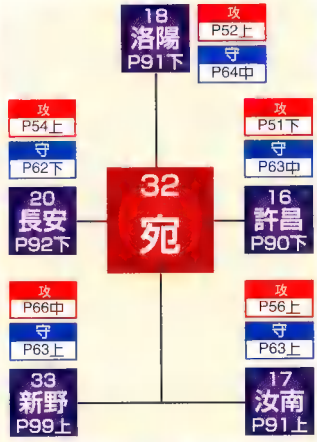
187年時孫堅曾在此舉兵，但除此之外到198年為止都是空白都市。柴桑和五個都市相鄰接，若從江夏・江陵等都市進攻則會演變成「赤壁之戰」，此時若守備方有「樓船」就相當有利了。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	——	——	1610	380	6600	0	104	208	208	312	54
189	——	——	1660	380	6600	0	104	208	208	312	54
193	——	——	1660	380	6600	0	104	208	208	312	54
199	孫策	孫策	2010	2080	42000	26000	256	384	384	512	83
207	孫[illegible]	孫權	2310	3480	54000	45000	256	384	384	512	88
214	孫[illegible]	魯肅	2610	1930	45000	33000	304	456	456	608	95
220	孫權	步騭	3210	2140	9800	7400	352	528	528	704	100
227	孫權	孫權	3210	2140	9800	7400	352	528	528	704	100

32 荊北 宛



商業都市	
開發	1200
商業	1600
技術	2000
防禦	1600



中央地帶的建國候補都市

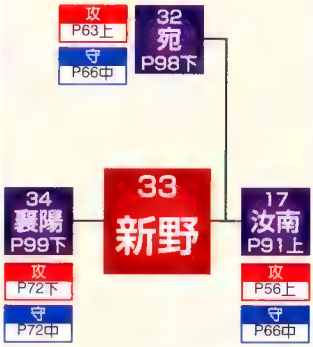
在被張繡佔領前的193～196年為空白地。都市資料的數值低下，且和五個都市相鄰，但建議在196年與曹操領地相鄰的時間以外均可將其當成建國的候補都市。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	何進	朱[illegible]	2300	1760	14000	12400	256	384	512	384	71
189	袁術	袁術	2410	3760	74000	52400	256	384	512	384	79
193	——	——	1980	380	7000	0	128	256	384	256	50
199	張繡	張繡	2160	3760	44000	32400	304	456	608	456	87
207	曹操	曹仁	2380	2760	44000	31200	304	456	608	456	100
214	曹操	劉勳	2440	1230	9800	7800	304	456	608	456	100
220	曹丕	曹宇	2530	1760	10800	8800	352	528	704	528	100
227	曹叡	曹宇	2530	1760	10800	8800	352	528	704	528	100

33 荊北 新野



商業都市	
開發	1600
商業	1200
技術	1200
防禦	1200



發生三顧茅廬事件

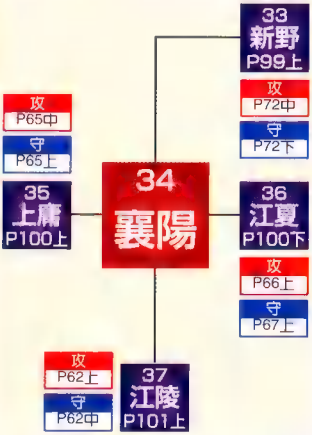
公元202年，劉備敗給曹操之後落腳的都市，由於都市資料數值低，扮演劉備的玩家一定很辛苦吧？另外，若遊玩207年之劉備的玩家，將會發生三顧茅廬事件。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	——	——	1220	280	8400	0	208	104	104	104	52
189	——	——	1220	280	8400	0	208	104	104	104	52
193	——	——	1220	280	8400	0	208	104	104	104	52
199	劉表	韓嵩	1340	1560	16800	12000	256	128	128	128	84
207	劉備	劉備	1380	2560	36800	26000	304	152	152	152	98
214	曹操	何曼	1480	1060	12800	8000	352	176	176	176	99
220	曹丕	何曼	1540	1260	14800	9000	400	200	200	200	100
227	曹叡	何曼	1540	1260	14800	9000	400	200	200	200	100

34 荊北 襄陽



商業都市	
開發	1600
商業	2000
技術	1200
防禦	1600

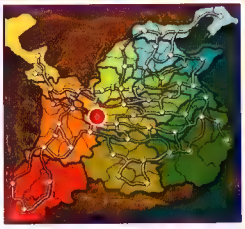


遊戲初期的建國候補都市

都市資料數值高、人口衆多。由於公元184～188年是空白都市，只要何進不南下可說是最適合建國之地。之後從189年開始由劉表所統治，208年之後則換成由曹家統治。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	——	——	2670	660	13800	0	312	416	208	312	54
189	劉表	劉表	2720	1320	27600	22400	384	512	256	384	86
193	劉表	劉表	2720	1320	27600	22400	384	512	256	384	86
199	劉表	劉表	2720	1320	27600	22400	384	512	256	384	86
207	劉表	劉表	2720	1320	27600	22400	384	512	256	384	86
214	曹操	曹仁	3360	2900	20400	38000	456	608	304	456	83
220	曹丕	曹仁	3690	3300	69000	46000	528	704	352	528	91
227	曹叡	曹洪	3690	3300	69000	46000	528	704	352	528	91

35 荊北 上庸



商業都市

開發	1600
商業	1200
技術	1200
防禦	1200

攻 P76上 / 守 P75中 — 42 漢中 P103下

攻 P65上 / 守 P65中 — 34 襄陽 P99下

35 上庸

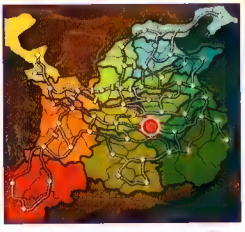
攻 P77上 / 守 P76下 — 44 永安 P104下

魏・蜀的抗爭區域

至公元214年為止為空白地，但從189年開始由於被張魯・劉表們的勢力所包夾，都市資料數值低下而不適合作為舉兵都市。215年以後則會持續淪為■・蜀進行爭奪戰之地。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	――	――	980	260	7200	0	208	104	104	104	50
189	――	――	980	260	7200	0	208	104	104	104	50
193	――	――	980	260	7200	0	208	104	104	104	50
199	――	――	980	260	7200	0	208	104	104	104	50
207	――	――	980	260	7200	0	208	104	104	104	50
214	――	――	980	260	7200	0	208	104	104	104	50
220	劉備	劉封	1360	1520	24400	18400	304	152	152	152	99
227	曹叡	孟達	1420	1520	24400	18400	304	152	152	152	95

36 荊北 江夏



商業都市

開發	1200
商業	1600
技術	1600
防禦	2000

34 襄陽 P99下 — 攻 P67上 / 守 P66上

26 麻江 P95下 — 攻 P64上 / 守 P64上

36 江夏

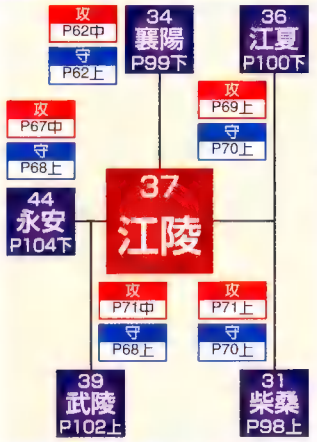
37 江陵 P101上 — 攻 P70上 / 守 P69上

攻 P71上 / 守 P69上 — 31 柴桑 P98

贏得赤壁之戰只是夢？

在公元208年被■備所統治，由於相鄰接的江陵有曹操的大軍駐屯著，但若增加士兵可能會引發金・軍糧不足的情況，要脫離這樣的危機可說必需具備相當高明的技巧。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	――	――	1570	330	6400	0	104	208	208	312	50
189	劉表	黃祖	1620	1490	19200	21600	152	304	304	456	84
193	劉表	黃祖	1620	1490	19200	21600	152	304	304	456	84
199	劉表	黃祖	1620	1490	19200	21600	152	304	304	456	84
207	劉表	黃祖	1620	1490	19200	21600	152	304	304	456	84
214	劉備	向朗	1770	1490	19200	16600	176	352	352	528	100
220	孫權	韓當	1970	1990	29200	21600	200	400	400	600	100
227	孫權	丁奉	2000	1990	29200	21600	400	600	600	800	100



商業都市	
開發	2000
商業	1200
技術	1600
防禦	1200

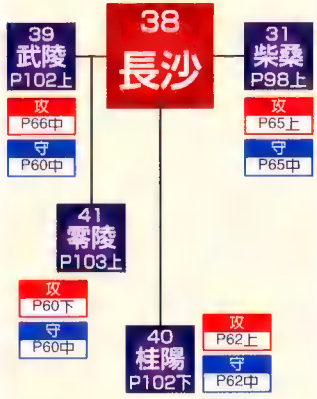


37 荊南 江陵

曹操南征的據點

這是曹操・劉備・孫權不斷爭奪的都市，公元208～209年為曹操所統治，211～219年則為劉備所統治，特別是208年的赤壁之戰之前，曹操甚至還擁有二十七萬大軍。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	－－	－－	2560	630	21000	0	416	312	312	208	55
189	－－	－－	2560	630	21000	0	416	312	312	208	55
193	劉表	吳巨	2640	2260	42000	20600	512	384	384	256	87
199	劉表	吳巨	2640	2260	42000	20600	512	384	384	256	87
207	劉表	吳巨	2640	2260	42000	20600	512	384	384	256	87
214	劉備	關羽	2910	1890	63000	30900	704	528	528	352	99
220	孫權	孫權	3150	2520	84000	41200	800	600	600	400	100
227	孫權	陸遜	3180	2520	84000	41200	800	600	600	400	100



商業都市	
開發	2000
商業	1200
技術	1600
防禦	1200

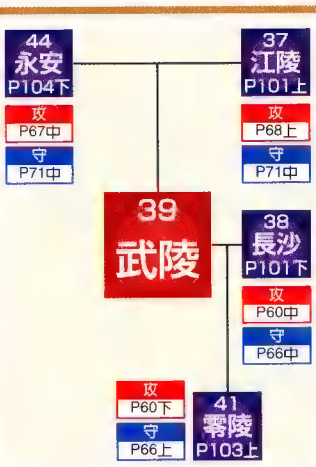


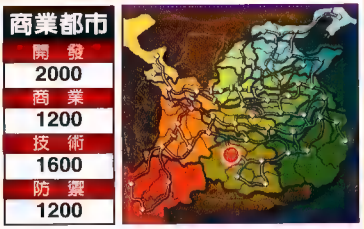
38 荊南 長沙

避免戰火而後建國

雖然離中央區域較遠，不過從一開始就已具備中型都市的規模。建議在公元184～186年、192年～196年為空白都市的期間，可避免戰火、養精蓄銳，而後新勢力或流浪軍可在此建國。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	－－	－－	2530	410	8400	0	416	312	312	208	50
189	孫堅	孫堅	2580	1230	25200	18800	608	456	456	304	84
193	－－	－－	2610	410	8400	0	416	312	312	208	50
199	劉表	韓玄	2740	1320	16800	15200	512	384	384	256	87
207	劉表	韓玄	2740	1320	16800	15200	512	384	384	256	87
214	劉備	糜芳	3000	1320	16800	15200	704	528	528	352	100
220	孫權	全琮	3270	1320	10600	8800	800	600	600	400	100
227	孫權	全琮	3300	1320	11100	8900	800	600	600	400	100



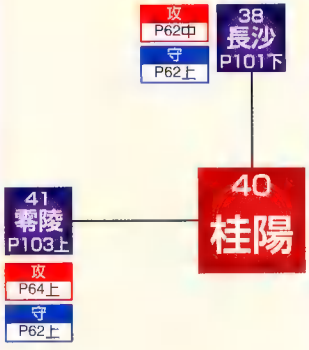


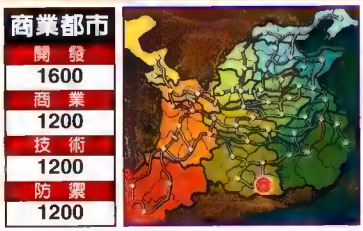
39 荊南 武陵

困難之處在於人口稀少

和同屬荊南的零陵、桂陽相比，都市資料數值雖高但卻人口稀少。由於和益州的永安相鄰，三國鼎立之後即會成為蜀、吳的抗爭之地，因此不適合作為軍事據點。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	———	———	930	300	6800	0	312	208	208	104	52
189	———	———	930	300	6800	0	312	208	208	104	52
193	———	———	930	300	6800	0	312	208	208	104	52
199	劉表	金旋	1040	600	13600	11600	384	256	256	128	84
207	劉表	金旋	1040	600	13600	11600	384	256	256	128	84
214	劉備	鞏志	1200	1200	13600	11600	384	256	256	128	100
220	孫權	全琮	1260	1200	13600	11600	384	256	256	128	95
227	孫權	孫桓	1290	1200	13600	11600	384	256	256	128	96





40 荊南 桂陽

不可當成安住之地

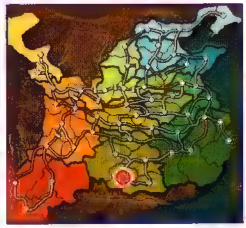
位在荊南的最南端，只有一個相鄰都市因此容易守備，但都市資料數值低下。不管是要建國還是慢慢經營其內政，建議最重要的還是應該儘早往其他都市發展吧！

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	———	———	1390	280	6600	0	208	104	104	104	50
189	———	———	1390	280	6600	0	208	104	104	104	50
193	———	———	1390	280	6600	0	208	104	104	104	50
199	劉表	趙範	1520	560	13200	10400	256	128	128	128	82
207	劉表	趙範	1520	560	13200	10400	256	128	128	128	82
214	劉備	趙範	1720	560	13200	10400	256	128	128	128	100
220	孫權	朱然	1950	560	13200	10400	256	128	128	128	100
227	孫[illegible]	朱然	1980	560	13200	10400	256	128	128	128	100

41 荊南 零陵

商業都市

開發	商業	技術	防禦
1600	1200	1200	1200



39 武陵 P102上 攻 P66中 守 P60下
38 長沙 P101下 攻 P60中 守 P60上
41 零陵
40 桂陽 P102下 攻 P62上 守 P64上

以經營成中型都市為目標

公元208年時，荊南四都市君主濫立，但由劉度所統治的這個都市因為沒有和曹操、孫權的領地相鄰，因此不會很快就被攻打。首要之務是先讓人口達到二十萬吧！

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	——	——	1710	260	6000	0	208	104	104	104	54
189	——	——	1710	260	6000	0	208	104	104	104	54
193	——	——	1710	260	6000	0	208	104	104	104	54
199	劉表	劉度	1840	520	12000	9600	256	128	128	128	86
207	劉表	劉度	1840	520	12000	9600	256	128	128	128	86
214	劉備	劉巴	2010	520	12000	9600	384	256	256	256	100
220	孫權	薛琮	1980	520	12000	9600	256	128	128	128	95
227	孫權	薛琮	2010	520	12000	9600	384	256	256	256	96

42 益州 漢中

商業都市

開發	商業	技術	防禦
1200	1600	1600	2000



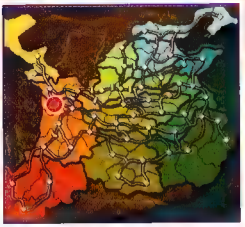
20 長安 P92下 攻 P73中 守 P74上
43 武都 P104上 攻 P77上 守 P76下
42 漢中
35 上庸 P100上 攻 P75中 守 P76上
45 涪 P105上 攻 P75上 守 P73上

守備堅固的陽平關

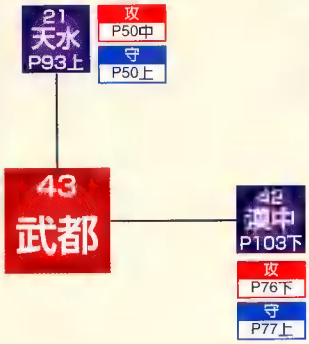
從公元189～214年為止均由張魯所統治，但之後遂成為魏、蜀的抗爭據點。由於是「城塞都市」的關係，要從長安進攻此處時得先通過陽平關，因此不太容易被佔領。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	——	——	2380	440	19200	0	208	312	312	416	57
189	張魯	張魯	2430	1380	32400	16000	256	384	384	512	70
193	張魯	張魯	2430	1380	32400	16000	256	384	384	512	70
199	張魯	張魯	2430	1380	32400	16000	256	384	384	512	70
207	張魯	張魯	2830	2600	48500	22000	304	456	456	608	100
214	張魯	張魯	2830	2600	48500	22000	304	456	456	608	100
220	劉備	魏延	2720	2320	67600	32000	352	528	528	704	98
227	劉禪	諸葛亮	2940	1760	126800	82000	400	600	600	800	100

43 益州 武都



商業都市	
開發	1600
商業	1200
技術	1200
防禦	1200

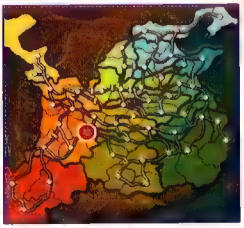


無主統治都市

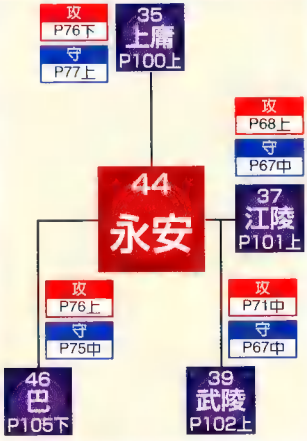
雖然只在公元228、230、231這三年間有君主統治，但以其低下的都市資料數值來考慮，此處是不適合作為舉兵之地的。若玩家遊玩的是三國鼎立之後的蜀，倒是可確保此地以便取道此處攻打長安。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	———	———	780	270	6600	0	208	104	104	104	51
189	———	———	780	270	6600	0	208	104	104	104	51
193	———	———	780	270	6600	0	208	104	104	104	51
199	———	———	780	270	6600	0	208	104	104	104	51
207	———	———	780	270	6600	0	208	104	104	104	51
214	———	———	780	270	6600	0	208	104	104	104	51
220	———	———	780	270	6600	0	208	104	104	104	51
227	———	———	780	270	6600	0	208	104	104	104	51

44 益州 永安



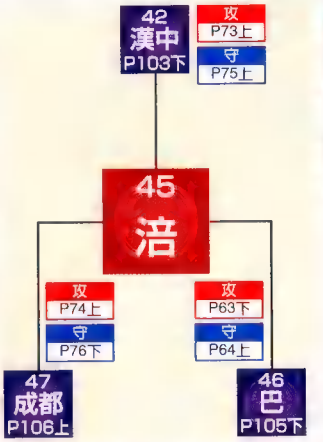
商業都市	
開發	1200
商業	1600
技術	1600
防禦	2000



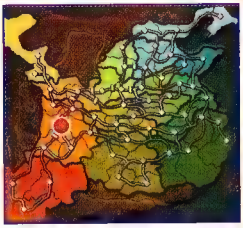
與國境的防衛據點

位於荊南．荊北的州境，雖說到213年之前為空白都市，但還是很容易成為激戰地。221年之後由於和魏．吳領地相接，應該善用其高度「防禦」堅守此地。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	———	———	1820	330	7200	0	104	208	208	312	50
189	———	———	1820	330	7200	0	104	208	208	312	50
193	———	———	1820	330	7200	0	104	208	208	312	50
199	———	———	1820	330	7200	0	104	208	208	312	50
207	———	———	1820	330	7200	0	104	208	208	312	50
214	劉備	黃權	2120	1590	21600	16800	304	456	456	608	98
220	劉備	李嚴	2120	1590	21600	16800	304	456	456	608	98
227	劉禪	李嚴	2670	1360	30800	24800	400	600	600	800	100



商業都市
開發
1200
商業
1600
技術
1600
防禦
2000

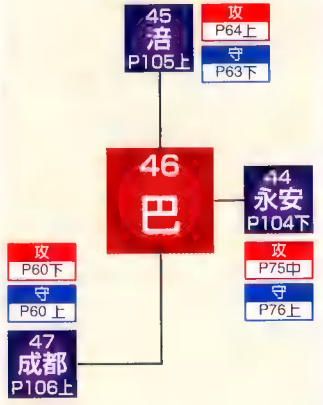


45 益州 涪

劉備入蜀的根據地

從公元188年開始即持續由劉焉・劉璋所統治，212年劉備入主並認為是攻略劉璋的大好機會，不過因孤立無援，無法和其他劉備所統治之都市進行物資輸送，故意外陷入了嚴苛的窘境。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	——	——	2040	290	6800	0	208	312	312	416	50
189	劉焉	龐羲	2080	1580	13600	10000	256	384	384	512	88
193	劉焉	龐羲	2080	1580	13600	10000	256	384	384	512	88
199	劉璋	龐羲	2080	1580	13600	10000	256	384	384	512	88
207	劉璋	龐羲	2080	1580	13600	10000	256	384	384	512	88
214	劉備	馬超	2720	1470	20400	16000	304	456	456	608	100
220	劉備	諸葛均	2980	1200	9600	8000	352	528	528	704	100
227	劉禪	諸葛均	3380	1200	9600	8000	400	600	600	800	100



商業都市
開發
1200
商業
1600
技術
2000
防禦
1600

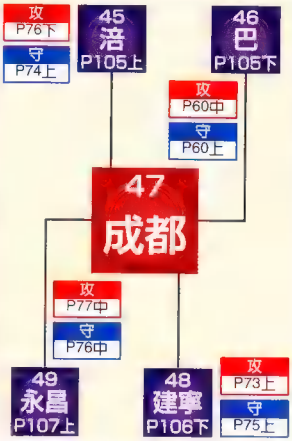


46 益州 巴

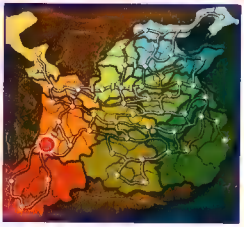
依賴援軍來防守

從公元188年開始即被劉焉・劉璋所統治，但214年以後便被劉備所佔領，幾乎在所有年代都算是安全領地，就算永安有其他勢力進出，成都及涪皆可派出援軍支援，在守備上較為容易。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	——	——	2300	310	7400	0	208	312	416	312	57
189	劉焉	嚴顏	2340	1620	22800	16400	256	384	512	384	89
193	劉焉	嚴顏	2340	1620	22800	16400	256	384	512	384	89
199	劉璋	嚴顏	2340	1620	22800	16400	256	384	512	384	89
207	劉璋	嚴顏	2340	1620	22800	16400	256	384	512	384	89
214	劉備	張飛	2890	1460	12200	8600	304	456	608	456	98
220	劉備	張飛	2890	1460	12200	8600	304	456	608	456	98
227	劉禪	張紹	3540	1460	12200	8600	400	600	800	600	100



商業都市	
開發	1600
商業	2000
技術	1200
防禦	1600



47 益州 成都

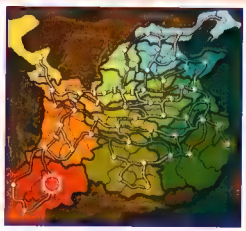
益州的巨大都市

為蜀的首都、公元226年以後即發展成大規模的都市。若欲攻佔此處，與其從會發生「綿竹關之戰」的涪進攻，不如繞點路從巴攻入要來得輕鬆的吧？

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	\\	\\	2810	570	10200	0	312	416	208	312	52
189	劉焉	劉焉	2850	1140	30400	21200	384	512	256	384	88
193	劉焉	劉焉	2850	1140	30400	21200	384	512	256	384	88
199	劉璋	劉璋	2850	1140	30400	21200	384	512	256	384	88
207	劉璋	劉璋	2850	1140	30400	21200	384	512	256	384	88
214	劉備	劉備	3420	2710	40600	31800	528	704	352	528	98
220	劉備	劉備	3660	3040	42000	33000	528	704	352	528	100
227	劉禪	劉禪	4050	1320	10300	8300	600	800	400	600	100



商業都市	
開發	1600
商業	1200
技術	1200
防禦	1200



48 南中 建寧

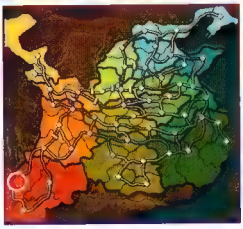
以攻略成都爲目標

到公元220年前都還是空白都市，之後雖然隸屬於蜀的領地，但225年時卻被猛獲所佔領，這時成都的士兵大概只有二萬左右，若順便把成都也攻佔那也是不錯的。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	\\	\\	560	280	6400	0	208	104	104	104	36
189	\\	\\	560	280	6400	0	208	104	104	104	36
193	\\	\\	560	280	6400	0	208	104	104	104	36
199	\\	\\	560	280	6400	0	208	104	104	104	36
207	\\	\\	560	280	6400	0	208	104	104	104	36
214	\\	\\	560	280	6400	0	208	104	104	104	36
220	\\	\\	560	280	6400	0	208	104	104	104	36
227	劉禪	高定	990	560	8800	6400	256	128	128	128	28



商業都市
開發
1600
商業
1200
技術
1200
防禦
1200

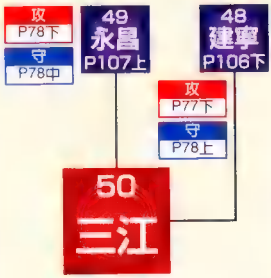


49 南中 永昌

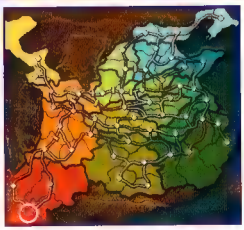
諸葛亮率兵南征

到220年為止都是空白都市，至蜀佔領後也很保守地經營，不過公元225年時，南征中的諸葛亮會以軍團長的身份位在此都。別老老實實、慢吞吞地經營內政了，趕快進攻三江去吧！

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	— —	— —	340	360	8000	0	208	104	104	104	35
189	— —	— —	340	360	8000	0	208	104	104	104	35
193	— —	— —	340	360	8000	0	208	104	104	104	35
199	— —	— —	340	360	8000	0	208	104	104	104	35
207	— —	— —	340	360	8000	0	208	104	104	104	35
214	— —	— —	340	360	8000	0	208	104	104	104	35
220	— —	— —	340	360	8000	0	208	104	104	104	35
227	劉禪	王伉	840	720	12200	8200	256	128	128	128	100



商業都市
開發
1600
商業
1200
技術
1200
防禦
1200



50 南中 三江

象兵與南蠻兵之地

至公元222年為止都屬於空白地，經過三年猛獲的統治之後成為蜀的領地。只要統治這個都市即可使用南蠻兵，再取得相鄰都市建寧・永昌的話，便可再使用象兵。

年	支配勢力	太守	人口	金	軍糧	士兵	開發	商業	技術	防禦	治安
184	— —	— —	650	320	6800	0	208	104	104	104	34
189	— —	— —	650	320	6800	0	208	104	104	104	34
193	— —	— —	650	320	6800	0	208	104	104	104	34
199	— —	— —	650	320	6800	0	208	104	104	104	34
207	— —	— —	650	320	6800	0	208	104	104	104	34
214	— —	— —	650	320	6800	0	208	104	104	104	34
220	— —	— —	650	320	6800	0	208	104	104	104	34
227	劉禪	孟獲	1090	640	13600	6600	256	128	128	128	98

旅人見聞！

第三回　都市的小事件

此次的旅人



華佗

往來於都市之間、替許多住民治療病痛的名醫・華佗，現在就要來解說在都市中發生的事件。

和人們多多交談吧！

在下是流浪於各地的醫生・華佗。因為「希望天下沒有病痛的人」深入民間，常聽到人民不滿的心聲，現在就聽我道來吧！

一開始我要介紹的是關於在都市裡和人們交談會發生的小事件，太專心致力於工作，有時反而會忽略民意，不過多聽聽人民心中的想法，有時對您的工作也是非常有幫助的。

舉例來說，也許您常會錯過在市場對面偶爾會出現的高大布幔，當都市中資金缺乏時會應募義援金，如果上面寫的是「善待親兄弟」則名聲就會增加，不過這僅限於君主・軍團長・太守等。

還有，也請玩家注意一下住宅前的小狗，這並不是神話喔，如果玩家看到小狗好像正在挖掘什麼的話，不妨就用滑鼠點牠一下，說不定能有所發現呢！

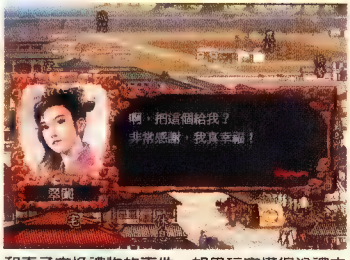
家庭中的對話也很重要

已經結婚的角色也要常和在庭院裡打掃的妻子交談看看，時常可以聽到「再提高○○功績就是○品官」的情報喔！另外，在取得裝飾品時，也務必和妻子說話，在玩家將該物品送給妻子時，妻子也會送給你相當出色的禮物呢！

在都市中與人交談時還會發生其他許多事件，由於不會消耗行動力，因此可儘量嘗試，非常有趣。



「治安」低時容易發生的小偷事件。若將小偷逮捕則「名聲」就會上昇，若心軟而幫助他逃走，那麼「惡名」就會上昇。



和妻子交換禮物的事件。如果玩家懂得送禮之道、打動美人心，那麼說不定可以得到貴重的寶物喔。

第五章

登錄武將的創造方法



陳宮



郭嘉

見曹操性格殘暴而棄之而去的陳宮、及對曹操用人唯才朝秦暮楚感的荀彧及足智多謀、計謀以大膽創意見稱但卻英年早逝的郭嘉，此三人為曹操陣營的軍師



荀彧

玩家要遊玩史實中的武將也可以，若遊玩憑想像創造出的武將也將使樂趣倍增。在這一章中將為您介紹如何創造出能力優異的登錄武將。

新武將登錄

登錄新武將時最重要的是能力分配，並重複使用「變更」來選擇特技及戰法，直到滿意爲止。



特技及戰法會隨著性格、志向、類型的組合種類而有所不同，試著創造出各種有能力的武將吧！

能力值的分配

如果要以優先順序來排出四種能力值，排名第一的該是「智力」吧？！其他能力對內政而言，均只能對一項作業發揮用處，而「智力」卻對「技術」及「修補」兩方面均具有效果；評定時也會影響到「計謀」指令的成功與否，戰爭時也能使計謀的成功率上昇，只要智力在七十以上者就有資格可任用而成爲軍師了。就像以上所述，「智力」愈高，在遊戲中應該就能更活躍。接著要高的能力是「武力」，遊戲中不可能不發生戰爭，若無法在戰場上活躍那就太無趣了。剩下的是「政治」及「魅力」，雖然想讓兩種能力值都很平均，但總會覺得有「無法盡善盡美」的感覺，不管犧牲哪一方，只要其中一項能力高就好了。

特技要著重於量

玩家在重視特技上應該要質重於量，與其學了一堆容易習得的特技，但還是不如嚴選較稀有的特技。譬如「醫術」和「天文」等，都是不太容易有機會學習到的，建議最好是讓武將擁有這兩項特技，相對的如「耕作」及「商才」等內政系特技，只要在都市內的設施中，重複執行「見聞」就能輕易習得，因此在登錄時並不是相當重要的特技。至於「猛將」及「智囊」等人格系特技則會隨著能力來分配，當能力值設定在九十以上時，由於能力上限值爲一百，因此就不必再有對應該能力的特技了。另外，「威風」和內政系特技相同，只要前往「兵營」重複執行「見聞」即可輕易習得，不過若是沒有也沒關係。

新武將設定例

惡德宦官・張讓再現

志向 私慾　性格 冷靜　類型 軍師



讓使得後漢腐敗的十常侍之一・張讓以武將身份登場看看吧！和他的狡猾宦官形象相符，「智力」及「政治」都極高，且因擁有所有智謀系特技，因此也容易習得「鬼謀」，並能使用策略「落雷」；戰法中也能使用如「落石」及「妖術」等，相當地不簡單。

讓女傑・祝融成爲新武將

志向 霸權　性格 穩重　類型 將軍



祝融雖然是以孟獲之妻的身份登場，但只要將姓改成「祝融」、名字改為「夫人」，就能登錄成新武將，和孟獲一起活躍囉。她能習得三種有用的戰法，且還具有「醫術」的特技，應該可以縱橫戰場了，另外「魅力」也很高還具有「耕作」，因此也能執行「開墾」指令。

「辦才」等智謀系特技可在事件中學會，但若是以「智力」來決勝負的武將，最好還是具備二～三種較好。

「騎兵」等軍事系特技，最好還是依據戰法來決定。假設戰法明明是「齊射」與「亂射」，但特技卻只有「步兵」，那就毫無意義了，特別是在設定「武力」高的武將時，若是「槍陣」就應該對應「步兵」、「車懸」就應該對應「騎兵」，也就是說戰法與特技一定要和系統相互配合。

推薦戰法

要推薦的戰法有「突襲」、「攪亂」、「奇襲」。當兵種爲步兵系或騎兵系時即可實行這些戰法，且消耗點數也不多，可使用無數次。

相對的，步兵系的「槍陣」、騎兵系的「車懸」、弩兵系的「箭嵐」等具大技特性的戰法，由於消耗點數多無法常用，且缺點是失敗時的風險很高。

新武將設定資料集

新武將設定企劃大公開！藉由這些創造出有個性的新武將吧！

志向及義理・野心

志向	義理	野心
霸權	高	高
大義	高	低
中庸	中	中
出世	中	高
私慾	低	高

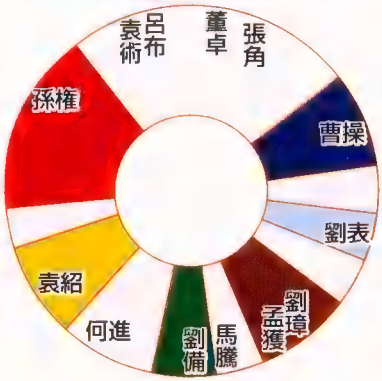
「志向」會影響到武將的「義理」、「野心」。「義理」若高就不容易叛變，「野心」若高獨立心就旺盛，但若扮演該武將遊玩遊戲時，和這些資料是沒有關聯的。

性格及冷靜・剛猛

性格	冷靜	剛猛
剛猛	高	高
魯莽	低	高
穩重	中	中
冷靜	高	低
怯懦	低	低

「性格」對「冷靜」、「剛猛」有影響。「冷靜」愈低，在戰場上就愈容易中了「混亂」等的計謀；「剛猛」愈高，使用「大喝」時就愈容易成功。還有，若是「冷靜」低、「勇猛」高，就愈容易接受單挑。

主要君主的相性分佈



若選擇「相性相符的武將」，那麼新武將本身的「相性」就會和該武將相同。各武將的「相性」分佈如左圖所示，武將名字的位置若愈接近「相性」愈好。基本上在原著中，君主及其手下武將的「相性」較好，曹操、劉備等周圍以顏色來區分的，是表示其主要手下武將的「相性」就分佈在那些顏色的範圍內，不過其中也有像孟獲這樣，雖然不是劉璋的部屬，但相性卻非常好的例外。還有，董卓及馬騰等人，由於手下武將的「相性」相當分散，因此不以顏色為區分。

類型及能力值分配

類型／能力	能力上限值				獎勵點數
	武力	智力	政治	魅力	
武力	90～99	70～79	70～79	70～79	250～279
智力	70～79	90～99	70～79	70～79	
政治	70～79	70～79	90～99	70～79	
魅力	70～79	70～79	70～79	90～99	
將軍	85～94	70～79	70～79	85～94	260～289
都督	85～94	70～79	70～79	85～94	
軍師	70～79	85～94	85～94	70～79	
萬能	75～84	75～84	75～84	75～84	
平凡	65～74	65～74	65～74	65～74	220～249

選擇「類型」後各能力的上限值及獎勵點數就會被決定。當每次點選「變更」時這些能力就會變動，表格中的數值代表的就是變動的範圍，不過純粹都是TOP的能力。

習得特技的傾向

		醫術	天文	偵察	水軍	弩兵	騎兵	步兵	造謠	混亂	挑撥	反計	辦才	發明	警備	築城	商才	耕作	威風	人德	智略	智囊	猛者
類型	武力	G				F	F			D				B			C	B	D	F			
	智力		G					E	F		D		B	F	E	D			F	F	D	F	
	政治			G			B	D	D		C	B				G			F		B		
	魅力				G	F	D	E	C	C		A		G	G		F				E	G	F
	將軍					F	G		E	E	G			D	G		A	D	E		F		
	都督					F		G	F	E	G			E	G		E		B	A	F		
	軍師						F	G	D		F	E	E	E	D	E	F		E	E	G	G	
	萬能						F			F	F	F	G	G	F		G	G	G	G			
	平凡	E	E	E	E		F		F	F	F	G	G	F	G	G		G	G	F	E	E	E
志向	霸權									△				△				△					
	大義					△	△										△						
	中庸						△	△			△												
	出世											△		△		△							
	私慾							○				△											
性格	剛猛					△				△							△		△				
	魯莽													△			△	△	△				
	穩重						△		△		△	△										△	
	冷靜							△					△		△						△	△	
	怯懦						△	△			△											△	

習得戰法的傾向

		攻城	妖術	落石	烈火	激流	節風	亂射	齊射	火箭	車懸	槍陣	奇襲	攪亂	亂擊	突襲
類型	武力	B	D	F	F	E	D	E	B	D	E					B
	智力	F	F	E	E			D	E	F		C	A	C	F	F
	政治	F	F	B	E			E	D	E		E	D	B		E
	魅力	E	E	E	B			E	E	D		F	D	E		C
	將軍	C	B	C	C	D	E	C	D	E			D	E		D
	都督	C	D	E	D			B	C	C	D	A	D			E
	軍師	E	E	D	E	E	E	C	F	E	E	D	B	D	F	E
	萬能	E	C	D	D	F	F	E	E	B	F	E	D	D		F
	平凡	E	E	E	E	F	F	E	E	E	F	E	E	E	F	E
志向	霸權		△			△			△			△		△		
	大義	△					△			△			△			△
	中庸			△	△			△	△			△				
	出世					△	△			△	△				△	
	私慾							△					△	△	△	△
性格	剛猛	△						△			△		△	△		△
	魯莽	△	△			△	△		△	△						
	穩重		△	△	△				△	△		△				
	冷靜			△	△							△		△	△	△
	怯懦			△	△			△	△				△		△	

取決於習得何種「特技」及「戰法」的便是「類型」，而依G→F→E→D→C→B→A的順序（戰法最低為F）習得的機率愈高。另外，「戰法」也會受到熟練度的高低影響，不過即使是「A」也未必就一定能學會。

使用「變更」可以改變「特技」及「戰法」的數量，但仍取決於機率，例如「平凡」類型的武將可習得的「特技」及「戰法」種類相當的多，但每一種習得的機率都很低，因此習得數量也就不是那麼多了。

「志向」及「性格」比「類型」的影響力來得低，所以利用△來表示。「私慾」中只有「商才」這個特技是以○來表示，而○比△的影響力要來得高。

新勢力的戰略

在登錄新武將之後，新武將將會以什麼樣的面貌在遊戲中登場呢？看看這裡關於作成新勢力的解說吧！



新勢力最多可能設定8個，不管是要作成玩家勢力的敵對勢力亦或多人遊玩模式都可以。

新勢力所必須的武將

在以新武將來遊玩時，可從屬於在野、史實勢力的武將、新勢力中的其中之一來作選擇，其中雖說是新武將，不過從建國時開始就是「新勢力」。

一開始若考慮要組成新勢力、登錄新武將的話，首先要各武將的「相性相符的武將」統一，接著讓部屬的「忠誠」接近一百，「親密」也提高，這樣進行攻略時才能更有效率。由於也可從登錄武將中選擇「相性相符的武將」，因此也能將這些以「相性相符的武將」設定而成的武將們擔任新君主的武將。

接下來是手下武將的能力及特技，以手下武將數量最多九名舉例來說，可將擁有特技「耕作」且魅力高，可擔任「開發」的武將二名、擁有特技「商才」且「政治」高，可擔任「商業」的武將2名、「武力」及「智力」皆高，可擔任「修補」、「技術」、「治安」的武將五名，以這樣均衡的分配，分配在這九名武將當中，當然這後面的五名是戰爭時的主力。還有，這些武將若在評定時擔任「計謀」、「諜報」的使用者時，最好能各自具備「挑撥」或「混亂」等智謀系特技中的其中一種。

選擇所在地的基準

新勢力的「所在」，也就是能建國的「空白地」，以收入面及是否容易「徵兵」這方面來說應該是人口愈多的都市愈好，但若這樣的都市和大勢力相鄰的話，很有可能在發展起來以前就有被攻佔而導致滅亡的危險。玩家應該在最初十五年、空白地多的劇本中，選擇沒有與大勢力相鄰的都市才是最理想的。

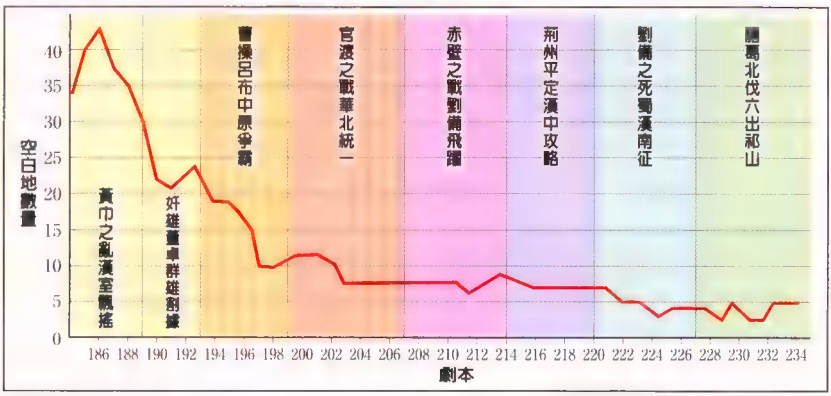
或者無視於這點，偏偏選擇與大勢力相鄰的都



雖然不太想使用「掠奪」，但這即是在三國鼎立後，空白地少的劇本當中，為了生存所必要的手段

空白地數量的變遷

以下是空白都市數量的統計表，果然是最初的10年左右最多。



若要增加手下武將時

市也是可行的方法，在玩家執行「掠奪」以後就能持續搶奪大勢力的金錢・軍糧，若能因此而得到大量的金錢・軍糧，就能自由地進行「徵兵」了。不過「掠奪」具有導致惡名提昇、在錄用武將時可能會被武將所拒絕的缺點，倘若玩家覺得無所謂，那麼嘗試一下也無妨。

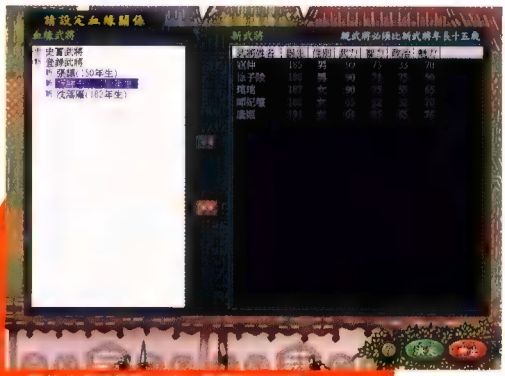
即使組成了包含君主在內共十名角色的新勢力之後，一旦統治都市增加，將面臨人手不足的狀況，這時玩家只可選擇使用和史實武將相同，以錄用其他勢力的武將或在野武將的方式來增加自己手下的武將，但若是新武將則有其他的秘訣喔！

開始時，玩家可將年齡十四歲以下的設定新武將，利用「血緣」設定成君主或手下武將的孩子，這樣一來，在其年滿十五歲時即可加入其麾下，不用進行錄用就可增加部屬的數量，由於新武將最多可達一百人，理論上是可以組成一族一百人左右的龐大勢力的！

新武將・攻略的提議

扮演新武將遊戲世界！

登錄新武將並選擇新武將來進行遊戲之後，就能享受和遊玩史實武將不同的樂趣了，不管是要將有名的君主設定成爲新武將的父親，以便往後繼承其遺志也好，或是讓新武將同志組成新勢力也好，想要怎麼玩都行！以下是三種設定狀況的攻略提案，玩家不妨閱覽一下、參考參考。



想在遊戲中武將時更增遊戲樂趣，千萬別忘了設定血緣關係。當子、孫能繼承遺志時才有可能長時間來進行遊戲

組成無敵的象兵軍團

騎兵系中最強的兵種「象兵」，在佔領南中三都市後即可使用，而很巧地，這裡到220年爲止是空白地，所以玩家可在三江以新勢力建國之後再馬上制霸南中，這樣一來就能組織象兵及南蠻兵了。

接下來的目標當然是制霸益州，說到這個，劇本當然要選擇比劉備進出益州的214年還要之前、由劉焉或劉璋所統治時的年代較好囉。另外，組織象兵要花費大量的金錢，但湊足金錢的方法倒可重複使用「掠奪」自成都收集資金。將劉璋（劉焉）的勢力滅亡之後，將其部將張任及嚴良等猛將、法正及張松等智將納入玩家旗下，以便更強化新勢力的陣容。爲了能順利錄用這些武將，「相性良好的武將」就以劉璋爲基準來設定吧！

這樣一來，劉璋手下武將的錄用成功率應該會上昇很多才是。像這樣制霸益州來鞏固地盤以後應該就沒有什麼好擔心的了，然後再運用無敵的象兵軍團來稱霸中原就再也不是夢想了。



攻城戰時，不使用衝車而改行使用象兵來攻擊，能造成更大效果的傳言

創造超級軍師拯救劉備

在劉備於平原擔任君主的劇本中，不知是不是因爲沒有像諸葛亮這種軍師的緣固，常常很快就被滅亡了，針對這一點，玩家可創造一個軍師的新武將來輔佐劉備度過危機。

新武將的「智力」要儘可能地高，並身懷特技「天文」，在遊戲開始後還要以習得「鬼謀」爲目標，只要具備這兩種特技，軍議時就能選擇使用「落雷」了。

要習得「鬼謀」的第一條件是必須先習得所有智謀系特技，因此玩家要先找出司馬徽所在的地方並與其會話數次，直到他將特技傳授給你，之後要將所持金錢累積到四千兩，那麼左慈便會出現並傳授給你「鬼謀」了。

像這樣能使用「落雷」後，應該就能擊退袁紹的大軍了，不斷地堅守平原，待袁紹逐漸弱化之後，下次就能向劉備提案打倒侵攻勃海的袁紹軍了。



被「落雷」直擊的部隊士氣會下降並大多會撤退，連續好的話若擊中數方總大將時就能確實贏得勝利。

運用假軍團來消滅真軍團

在登錄新武將時雖然無法登錄和史實武將相同的名字，但利用類似劉微、關宇、張比等這樣與真武將有一字之差的假軍團來對抗真軍團又是怎樣的情況呢？

登錄時，能力與特技也要儘可能和真武將相近，將「相性相符的武將」設定成董卓或呂布，使之和劉備相性極差也蠻有趣的。爲了在遊戲開始之後能馬上和真軍團進行戰爭，於是要選擇三國鼎立之後的劇本，並事先將勢力配置在三江附近比較好。

一旦發動戰爭後，最有看頭的就是真武將和假武將的單挑了。不過真的關羽·張飛的「武力」可藉由寶物的效果提昇至一百以上，因此假武將也不妨在市場上購買寶物來與之抗衡，運氣好的話可由「見聞」取得呂布亡故後沒有主人的「方天畫戟」，那麼武力便可以超越關羽及張飛。

像這樣利用假武將來消滅劉備軍團之後成爲三國的角頭之一，接著朝統一中原邁進吧！



呂布持有的「方天畫戟」「武力」可上昇8，但在一般市場可購買到的只能提昇4的「貳力」。

ゲームレポート
電腦假想小說

張遼、東進す

為智勇雙全的逸才，投身於亂世之中，侍主不當，流轉半生的悲運武將，張遼。據史實，因為與曹操的相遇，使得他的才能得以發揮，但在這篇報告書中要探尋的是關於張遼的自立之路，張遼是否真能在亂世的群雄爭霸中佔有一席之地呢？

悲運的武將

興平元年（一九四），中原的形勢混亂，統治了中原四百年的漢朝逐漸衰微，盜賊蜂起，各地英雄豪傑紛紛擁兵自立，拼命爭奪地盤、擴張勢力，使得這個時代進入了群雄割據的局面。

在兗州建立了地盤的曹操，在其父．曹嵩被徐州牧．陶謙的部屬所殺之後，領兵大舉侵攻徐州，但卻遭呂布偷襲兗州，亂世猛將．呂布與曹操所信賴的陳留太守張邈聯合發動叛變，以致於呂布幾乎制霸了一半以上的兗州，中原形勢於是再度風起雲湧。

話說在兗州陳留城內舉辦了一場盛大的宴會。呂布心情好得不得了，一一接受了群臣們的道賀，宴客廳裡笑聲不絕於耳。在座的武將當中，有一個默默舉起酒杯一飲而盡的男子，那是個擁有結實健碩的體態、眼神充滿智慧，讓人印象深刻的男子。

武將的名字叫張遼，字文遠，并州雁門郡人，少為郡吏，因經常在國境地帶與異民族發生爭鬥，因此武力不凡，在被并州刺史丁原發現之後提拔其至洛陽加入大將軍．何進麾下，初來到洛陽城感受到洛陽的壯麗，張遼心中湧起了無限希望。但是～這混亂的時代，無情的命運卻玩弄著張遼。在何進被宦官暗殺之後，張遼被從西涼上洛陽的董卓軍所吸收，再隨著董卓被何布所殺而被編入呂布旗下，後來佔據長安的呂布政權，被董卓軍餘黨李傕所敗，張遼於是跟隨著呂布棄都而逃。



張遼

字文遠，并州雁門郡馬邑人。智勇雙全曾跟隨呂布與曹操對抗，後來遭宋憲、魏續背叛而與呂布雙雙被曹操所擒，但在劉備等人的勸說下，張遼感到曹操的誠意而歸降，成為曹操手下，之後對曹操相當的忠誠，在曹操與袁紹的官渡之戰中，與曹操一起參與奇襲烏巢的戰役，終於扭轉逆勢取得最後勝利，後來也被曹操所重用，在合肥之戰中僅引領八百壯士大破孫權軍，因而立下大功。



在1194年的劇本中，若遊玩呂布或其手下的武將，就能觀看到開場畫面中呂布那得意的樣子。

時間回到現在。到目前爲止，他的人生都不是他自己所選擇的，而是被董卓及呂布這兩個惡名昭彰的人拉著走的。

（我，這樣下去眞的好嗎？）

張遼斜視著那氣勢凌人、目中無人的呂布。呂布，字奉先，身爲一個勇猛無雙的武將，其具破壞性的戰鬥力往往令人瞠目結舌，但卻爲了權利慾望而先後二次殺了自己的義父，深陷在這亂世的權利慾望當中。

突然有人向憂鬱而沉默的張遼打了聲招呼。

「怎麼了？臉色好像不太好？」

一看是個身材矮小的文官，張遼有所察覺似的笑了一笑。

「啊、陳宮大人，被你發現了，我在考慮今後的事」

這個名叫陳宮的男人眼光閃了閃，壓低了聲音說話了。

「今後的事…原來如此。張遼大人看來是不滿足於只是個武官，不過在呂布大人面前還是收斂一下這種想法比較好，這也是爲了你好啊！」

在想通了陳宮話裡的含意後，張遼的表情驟然一變。這時，顯然已經喝醉的呂布剛好說到「曹操這匹夫，根據地被奪，臉想必都氣到白了吧！」，接著滿室一笑。陳宮在嘆了一口氣之後於是行禮離開。

邁向自立之路

三年的歲月就這樣流逝了。以濮陽作爲其新根據地的曹操根本不把呂布放在眼裡般地東進、攻打劉備，接著更攻打北方各都市，勢力逐漸擴張。



呂布

字奉先，并州五原郡九原人。先是荊州刺史．丁原的義子兼護衛，但後來斬丁原獻其首級予董卓而成為董卓的義子。因在與反董卓聯合軍的戰爭中威勇無比，而被讚揚為「人中呂布、馬中赤兔」，之後殺了董卓而自立。



陳宮

字公台，中牟縣令，曾為打倒董卓而欲與曹操一起行動，但後來見到曹操的殘暴於是棄之而去。在曹操攻打徐州之時，與陳留太守．張邈合謀迎呂布入兗州，之後成為呂布的軍師轉而投靠劉備。



張遼和陳宮的相性必定不好。後來雖然能結為義兄弟，但在那之前得不段時間與其進行「會話」。

而這邊的呂布還留在陳留，每天過著不是宴會就是狩獵的日子，張遼則過著鬱鬱寡歡、終日默默地從事內政的日子。

就在之後某天陳宮來訪了。

「李傕這些董卓的餘黨放棄洛陽，逃到長安去了」

坐在位置上的陳宮開口了。捕捉到張遼那還困惑不已的視線，陳宮再次發言。

「今天我就直接了當地說了，像你這樣有才華，若再甘心於這樣安穩的度日，簡直就是在浪費時間，現在的你還欠缺一樣東西」

「我自己很清楚」

張遼罕見地露出了微怒的神色說道。我所欠缺的東西，那就是覺悟，儘管中原中強敵環伺，但我必須有貫徹的覺悟。

不過，這個男人到底…？

陳宮一直凝視著張遼，最後終於苦笑著說「不要再對我心存懷疑，要不要相信我是取決在你，如果你想賭這一次那也不錯，自己若不主動出擊，命運之門又豈會爲你開啓？要是讓機會逃走了你會後悔一輩子的」

張遼心中似乎有什麼炸裂開來了，想也不想的就說出了口。

「我相信你！」

翌日，張遼向呂布獻策侵攻洛陽。李傕等人因爲無力再堅守洛陽而逃到長安去了，如果在這時佔領洛陽，重建荒廢的洛陽城，就能向天下展示大人的威名，張遼這樣向呂布提案。



高順

呂布手下部將，為人忠誠、人格高尚清廉。因屢次對呂布的缺點諫言而終被呂布所疏遠，後來呂布奪取高順的軍權交予張繡，但直到最後高順仍對呂布忠心耿耿。



李傕

董卓手下部將。於董卓死後逃至涼州，並在參謀賈詡的說服下舉兵，在趕走呂布後，佔領長安掌握實權、專橫霸道。之後為劫回逃走的獻帝，被曹操軍所破。



張遼能以一般武將的身份反叛成功，最大的因素是有陳宮、高順等有力的武將協助。

呂布頷首答應，於是任命張遼爲總大將引兵四萬攻打洛陽，而陳宮、高順則成爲其部將跟隨前往。

張遼的命運從此發生了巨大的轉變。

掌握了好時機

建安三年（一九八）四月，張遼所率領的軍隊佔領了洛陽。三個月後張遼得到陳宮、高順的支援反叛成功，趕走了太守，張遼而自立。雖然如此，但洛陽的荒廢與殘破卻超乎衆人的想像，若要作爲根據地又太貧瘠，況且追隨的武將只有2名，照這種情況看來非得想想辦法才行…。當張遼正苦思對策之時，他的第二次好機會悄然來訪。

涼州的馬騰入侵了長安。李傕軍戰敗而逃亡至宛，一聽到報告的張遼馬上召來陳宮。

「終於時來運轉了」

陳宮行了一禮。以前的張遼總是優柔寡斷，但經過這一段時間，已然成長爲一個行事果決的君主了。

「宛中以賈詡爲首的人材衆多，這對缺乏人材的我方陣營來說不是剛好嗎？要是這一戰戰勝了，大家一定會降伏您的」

「幸好要攻打的不是長安」

張遼不敵的笑了笑，因爲要從洛陽攻打長安必須先穿越潼關這個要塞，和攻打長安相比，宛不過是座毫無防備的鄉下小城。



馬騰

西涼太守。忠心漢朝，曾征討董卓及其殘黨李傕等人，但在曹操迎獻帝至許昌、掌握實權之後，曾在衣帶詔上簽名欲與劉備等人密謀刺殺曹操，後來在返回西涼時中了曹操的計謀而被曹操所殺。



張遼

陳留太守，為曹操在洛陽時代的舊友。曹操對其信賴有加，在攻打陶謙時還曾經對其妻說「若吾有三長兩短可倚賴張遼」，可見其對他的信任。之後背叛曹操，迎呂布進城，在戰敗後被部下所殺。



在佔領宛城俘虜、錄用的賈詡。戰法中的「奇襲」已練到「極」，智謀的運用更不用說，在戰場上的表現值得期待。

建安四年（一九九）一月，張遼率領四萬四千大軍入侵宛，與李傕軍展開戰爭，以輕騎兵爲主的張遼軍轉眼之間殺至城門前，斬殺敵將無往不利，最後在俘虜了敵方總大將．周泰之後大破李傕軍隊。

大獲全勝的張遼軍吸收了李傕一黨，獲得了新的人材，尤其在賈詡、周泰加入後，張遼軍的陣容更加強大。

「眞是世事難料啊！你我曾經是敵人，現在卻屬於同一陣營，往後要一起在戰場上出生入死」

在宴席上向賈詡勸酒的張遼說道。突然，賈詡也毅然地說道

「彼此彼此，大人還不是曾經敗在我的計策下，和呂布一起逃走，只是現在是以勝利者的姿態站在我眼前」

「無禮！！」

制止了發怒的武將們，張遼毫不介意地笑了笑。

「你是在考驗我吧？！我曾聽說曹操對有能之士非常禮遇，但君臣相交貴在對於彼此的信任與度量，君主必須認同有才的臣子，而臣子對其主君才會敬重，兩者相輔才能在亂世裡立足，先生贊同我的話嗎？」

「那麼，往後就得多多借助先生的才能了」

此時若有所思的賈詡，已是「默默」地認同張遼了。

中原衡斷策略

就這樣張遼跨出了下一步，不過也下了很大的決心。



賈詡

字文和，生於涼州武威郡姑臧縣。董卓死後說服逃亡中的李傕出兵攻打長安，後為張繡參謀協助與曹操對抗，贏得多次勝利，後來說服張繡歸降曹操。以後則位在曹操身邊給予意見。



周泰

字幼平，原為揚子江湖賊，但後來與蔣欽二人歸降於孫策帳下，之後便成為孫氏部將。參與了赤壁之戰、夷陵之戰，立下不少功勳，因為二次救了孫權，因此孫權對其非常信任。



佔領宛之後的勢力圖。宛位在大陸的中央部，張遼除了只支配了2個都市之外，四面都是被其他勢力包圍的狀態。

宛位在大陸的中央位置，由於四面都被敵人所包圍，以張遼這樣的小勢力要維持是很困難的，究竟要東西進，還是應該往南北發展呢？

首先，北方有曹操的強大勢力，以目前的實力來說還不足以與之對抗，若往南方則必須經過新野才能攻打荊州，四面楚歌的狀況仍然不變，因此也不能說是好的策略。召開軍議時，衆人正爲要西進亦或東進激論不已。

主張西進的一方，認爲涼州裡勇猛的武將較多，又位在邊境的位置，容易防守因此較能累積勢力的實力，而且離張遼的出生地也很近，家臣中多數均贊成張遼西進。

但張遼卻果斷地主張要「東進」。張遼笑著對一臉納悶的家臣說道「我認爲應該讓你們瞭解一下涼州的狀況，涼州的兵力雖強但土地貧瘠。若是東進就不會正面和馬騰硬碰，這樣可以避免掉兩蚌相爭被漁翁得利的情況。陳宮，接著拜託你說明一下」

陳宮行了一禮之後打開地圖。

「以目前的情況來考慮，最弱的要算是東邊，只要打敗汝南、壽春的袁術軍，就能穿過秣陵進而攻下吳、會稽，作爲補給的據點」

秣陵可說是吳、會稽的要塞，只要控管了這個地方，吳、會稽就不會受到敵人侵攻，這是目前最好的策略，陳宮作出了以上結論。

「但是：這樣一來防衛線就太長了，洛陽、宛又怎麼辦呢？」

對於諸位部將的問題，張遼也直接了當地回答。



袁術

字公路，為袁紹的異母兄弟，以南陽太守的身份參加了反董卓聯合軍，被任命為運糧監督，但卻因嫉妒孫堅位於前線過於活躍而故意不將軍糧運至前線，導致聯合軍的危機。後來孫策向其借兵攻打江東，以傳國玉璽為質，於是自立為帝。



曹操

字孟德，豫州沛國譙郡人，假頒詔書集結反董卓聯合軍，之後以兗州為據點，在遠征徐州時遭呂布襲擊兗州，在經過苦戰之後終於趕走呂布。接著擁立天子至許昌，挾天子以令諸侯自命為丞相，掌握實權取得大半中原領土。



「智力」高的武將在戰場上最能發揮作用，但若能在其周圍又配置「武力」高的武將，就能使行動更加細心注意。

「那就放棄」

「什麼？」

「那種地方在佔據了東方的揚州等地、充實國力之後隨時都可以再奪回來，現在不是劃地自限的時候，最重要的是要以最快的速度移動到目的地」「主君英明」賈詡佩服地說道。

像張遼這樣的小勢力若死守領地，一定會遭侵攻而滅亡，如同倉圖長安安逸的李傕，最後被滅亡的道理是一樣的。

原來如此，張遼大人的思慮果然縝密，賈詡於是這樣想著。

建安四年七月，張遼軍率領著高順、陳宮、周泰、賈詡以及六萬大軍侵攻汝南，面對張遼的入侵，袁術於是派兵支援汝南，兩軍實力相當。

在這場戰爭中賈詡、陳宮表現良好。

賈詡的奇襲攻擊以及陳宮的攪亂攻擊威力驚人，只傷亡己方兵力一萬就將袁術軍的六萬餘兵力擊潰。接著在翌年一月攻佔壽春，張遼軍將袁術領地從西橫斷至東，這樣的侵略速度著實讓群雄心寒。當時正在北方平定戰途中的曹操苦笑著說「我雖然佩服這樣迅速的行軍速度，不過像張遼這樣在馬上進食、在馬上睡覺，不覺得太過火了嗎？」

翌年四月，秣陵之戰結束，集結了七萬兵力的張遼軍與太史慈所率領的軍隊爆發激戰，張遼佔領了秣陵，達成了當初所設定的目標。

確保了當下據點的張遼召見了眾家臣。



太史慈

字子義，青州東萊郡黃縣人，原為揚州刺史劉繇手下之勇將，但在孫策帶兵攻打時無人敢出馬迎戰，唯有太史慈單槍匹馬大戰孫策，後歸順孫策，孫策死後成為孫權帳下部將。在赤壁之戰的追擊戰中相當活躍，後來追隨孫權攻打合肥，與敵將張遼發生激戰，後企圖利用內應突入合肥城內的計策反被張遼所破，因而負傷。在說完「所志未遂，奈何死乎！」之後便死去！



攻戰秣陵時發生張遼．太史慈兩人的單挑，只差那麼一點就可以逮到太史慈，不過卻讓他給逃了。

誰不希望有能以一敵千的勇猛將士，但除了自己以外就只有周泰、高順這樣的武將而已，不管從哪個角度來看都還是個弱小的陣容，不過在經歷與袁術的一戰後，張遼建立了某種程度的信心，接著向齊聲祝賀勝利的衆家臣們說道。

「接下來的戰爭將會困難重重，我軍中並沒有像呂布那樣的猛將，但卻有像陳宮、賈詡等能相比擬的智將，以我看來，最難得的便是這些智將了，在和袁術的一戰中，兩兵陷入混戰時就因爲智將運用謀略協助我軍時而向敵人發動奇襲、再以攪亂攻擊敵軍，才能贏得此次的勝利，像我這樣的武將若再從後方支援那就更好了」

「主君也是武將嗎？」

陳宮笑了一笑。張遼本身也是智將所以才會說出這樣的話，能善用各種資質的武將～這就是張遼用兵的新意。

「接下來的征戰可能也會很有趣」

陳宮也贊同賈詡的話。

同月，張遼以君臣關係和陳宮、賈詡結爲義兄弟，張遼讚賞兩人眞是智將中的雙雄，不過兩人皆搖頭說「江東尚有爲數衆多的謀士，譬如孫策正招兵買馬急速地擴張勢力，不久將會再發生戰爭」

好敵手登場

兩人預測的果然不錯。建安六年（二〇一）三月，剛攻佔完會稽的張遼接到快報。



孫策

孫堅長男，字伯符，在其父．孫堅死後投靠在袁術帳下，後來聽從孫堅以前部下的建議，利用傳國玉璽作擔保，向袁術借兵攻佔揚州，接著更佔領吳、會稽逐漸鞏固起地盤。在將吳郡太守．許貢處刑後，遭許家食客襲擊而身負重傷，並將後事託交弟弟孫權之後就病故了。孫策豪放磊落的性格為部屬所敬仰，但也有暴躁的一面，曹操的軍師．郭嘉就曾經寓言「孫策早晚會死於弱輩之手」，果然真的應驗了。



能使用幻術的張遼軍可說是攻無不克，不過在番陽一戰時卻無法迷惑孫策兵花亂。

原來是番陽的孫策軍侵攻秣陵了。於是張遼馬上讓軍隊撤退至吳，和覬覦揚州霸權的孫策之戰於是展開。

十月，張遼率領著八萬三千的大軍信心滿滿地進擊秣陵，張遼軍中的武將爲周泰、高順、賈詡、陳宮、韓浩，而孫策軍則爲孫策、孫瑜、孫靜、虞翻、徐盛、甘寧、黃蓋、韓當及六萬五千士兵。

一開始中了敵人所設下的陷阱，在受到傷害之後終於來到了秣陵城下，接下來要面對的便是孫策的大軍。幻術及賈詡的火攻之計讓孫策的本隊孤立在火中，但在虞翻的救援之下情勢逆轉，孫策的重步兵持槍殺至賈詡所率領的隊伍，就在雙方激戰的同時，賈詡隊折損了超過四千的士兵後撤退。而誤中陷阱、士兵也不斷減少的張遼隊伍，則被從遠處以火箭攻擊，又持續陷入了混亂狀態。另一方面，高順隊伍、周泰隊伍也陷入苦戰，在敵步兵的大喝聲及不斷射來的火箭之下，兵力折損了一半。

張遼初次嘗到了敗北的滋味。

「我軍慘敗啊！原來孫策這麼擅長設置陷阱，眞是難纏的對手」

退兵至吳的張遼，事不關己般若無其事地說「孫策軍和以往敵明我暗的情況不同，孫策是個智勇兼備的武將，對付他完全馬虎不得，就算集中力量攻擊他，在其他敵人行動時也只能撐個一時罷了」

賈詡於是冷靜的分析了一下，孫策的能力高、除了不會輕易上當之外，攻擊力也很驚人。對此陳宮發言了。

「與孫策正面爲敵對我們很不利，不如先一一擊潰其手下的武將，



虞翻

字仲翔，揚州會稽郡郡吏。在阻止太守王朗藏匿被孫策打敗的嚴白虎不成、而在王朗被打敗之後歸降孫策。當同僚周泰在戰爭中身受重傷時介紹了名醫華佗醫好了周泰的傷勢。赤壁之戰時爲反對與劉備同盟的和平派，但後來被劉備的軍師諸葛亮駁倒。



韓浩

曹操的武將，在討伐新野劉備的戰爭中，被諸葛亮的計謀大敗，之後投身於張郃麾下與蜀軍對抗，但最後被黃忠所殺。



在張遼將孫策釋放後，往後是否還有能再和其交手的一天呢？

等確保我方佔有絕對的優勢之後再集中攻擊才會有勝算，只有運用計謀才能贏得勝利。難道這不正是主君您的方針嗎？」

張遼滿意的點了點頭，藉由戰敗學到了不少的經驗。

建安七年（二〇二）一月，張遼軍再次率領八萬五千名士兵侵攻秣陵，和前回不同，從河川上游小心翼翼渡河而來的張遼軍面前出現了徐盛、虞翻所率領的一萬六千名士兵，而張遼軍的八萬大軍則一起到達，在由弩兵所組成的徐盛隊伍及虞翻隊伍還來不及使用火箭進行攻擊之前，張遼軍已將其各個擊破，取得壓倒性的勝利。接著強襲孫瑜、孫靜、黃蓋的部隊，於是孫策軍迅速地被一一殲滅。

「只剩下孫策了，連一個士兵也別讓他們逃走！」

在孫策的隊伍趕到戰場上時，雙方的戰力差爲七萬六千對二萬五千。孫策所率領的隊伍在受到集中攻擊後終於被消滅，張遼軍大獲全勝。敵方將領包含孫策在內均被一一俘虜。張遼對被俘的孫策展現了仁慈親切的一面。

「和你一起戰鬥的日子充滿了樂趣，好了，你可以走了」

張遼又對啞口無言的孫策報以一笑。

「我之所以還能生存在這亂世之中，全都仰賴有能之人爲我效命，而我很賞識你的才能，希望將來能借助你的能力，怎麼樣？我誠心地希望你留下來」

以往在陳留鬱鬱寡歡的那個武將已不復見，在離開陳留八年之後，張遼的賢明終於開花結果，就算是敵人的人材也相當地愛惜，並擅用每位家臣的才能～他已一步步邁向眞正的君主之路。



黃蓋

字公覆，生於荊州零陵郡，為歷經孫堅、孫策、孫權三代的老將。在赤壁之戰中提議使用「苦肉計」，而特別遭受周瑜的棒刑，並將假的詐降書送至曹操處，後來計謀成功，在曹操信以為真後，火攻曹操的艦隊而大獲全勝。



徐盛

字文嚮，孫權帳下武將。參與了赤壁之戰、與魏的荊州爭奪戰、合肥攻略戰，在合肥被張遼所率領的守衛軍打敗而負傷，後來被任命為都督迎擊魏軍，贏得勝利。

旅人見聞！



蔡琰

第四回　關於結婚事件

雖然蔡琰並非旅人而是長居在長安的人，但還是請她來談談關於結婚的事吧！

結婚的條件

大家好，我是在長安的飯店中等待大家前往的蔡琰，今天特別為了想結一門好親事的武將們，來談談關於「結婚事件」。

能與各位結緣的女性共有五位，她們具有其各自的美及性格，在結婚後教導給你們的特技或戰法的種類也各異。

至於結婚的條件，每位女性也都不同，但共同的條件是能力及「名聲」要高、「惡名」要低、以及在都市中的某個設施內「民心掌握度」要高才行。還有，若您的年紀太大，很抱歉，癩蛤蟆別想吃天鵝肉，勸您還是放棄了吧！其他條件尚有如必須擁有特定的寶物或特技等，和某些女性的緣份也和我有點關聯，因此如果和我的「親密」高的時候，我就可以幫你推薦推薦啦！

娶得有名美嬌娘為妻



能夠習得「醫術」特技的話，就有機會跟街坊名士的女兒結婚。為甚麼呢？請看實際發生的情況！

雖然大家都知道史實上大喬姑娘是孫策之妻、孫尚香為劉備之妻，但倘若二人都還是獨身時，其他的武將們還是有機會的。由於現在時間也差不多了，往後如果還有機會再繼續聊吧！另外如果大家想見我的時候，可以到長安來。



大喬、小喬和孫策、周瑜的結婚事件。別的武將是否也有這樣的機會呢？還是依照實際的情況，武將的機會跟條件比較有優勢呢！

第六章
武將能力資料



馬騰



馬超

在邊境之地以武勇出名的馬氏一族。為報父馬騰被謀殺之仇，於是和堂弟馬岱一起兵攻入長安，為討伐曹操。



馬岱

在這一章中逐一刊載了「三國志Ⅷ」中登場的551名史實武將的能力資料，也一併介紹其特技、戰法等，有了這些資料，玩家所喜愛的武將能力值也能一目了然了。

全551人 武將能力資料

一併公開「三國志Ⅷ」中登場的551名武將的生沒年，以及劇本開始時的能力、特技、戰法等資料！確認一下您所偏愛的武將能力吧！

§ 在不同的劇本中能力值會產生變化的武將 §

在206年以後的劇本中，呂蒙及蔣欽的能力值和特技會如以下變化。而一覽表中刊載的則是205年以前的資料。

蔣欽



	205年以前		206年以後
武力	85	→	85
智力	44	→	49
政治	40	→	45
魅力	76	→	76

＊追加特技「智囊」「智略」
＊「智力」及「政治」上昇5

呂蒙



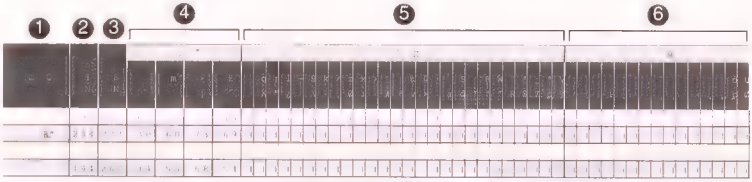
	205年以前	206年		207年以後
武力	76	→ 76	→	76
智力	62	→ 62	→	97
政治	57	→ 62	→	87
魅力	83	→ 83	→	83

＊追加特技「智囊」「智略」
＊＊從206年開始到211年為止「智力」及「政治」每年上昇5

特技													戰術																			名字
挑撥	混亂	造謠	鬼謀	步兵	騎兵	弩兵	水軍	偵查	神算	醫術	天文	突襲	亂擊	憂亂	奇襲	槍陣	車懸	火箭	齊射	亂射	劍風	激流	烈火	落石	妖術	攻城	
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	阿會喃
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	韋昭
–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	初	–	–	–	–	–	–	初	貳	–	–	–	–	伊籍
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	尹賞
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	尹大目
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	初	–	–	–	尹默
○	–	–	–	○	○	–	–	–	–	–	–	參	四	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	初	–	–	貳	于禁
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	–	–	–	初	–	–	–	–	–	–	–	參	于詮
–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	–	貳	–	參	–	–	–	–	–	–	–	越吉
–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	參	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	貳	袁遺
–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	初	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	袁胤
○	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	初	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	閻宇
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	貳	–	–	–	貳	–	–	–	袁熙
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	–	–	–	–	貳	參	–	–	–	閻柔
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	參	–	–	–	參	–	–	–	–	袁術
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	–	袁尚
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	四	–	–	–	–	–	參	–	–	–	–	–	初	袁紹
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	–	–	–	–	初	貳	–	–	閻象
–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	袁譚

●表格的看法●

能力・特技・戰法（及熟練度）為遊戲開始時的數值，而隨著年數的經過，經驗逐漸累積，能力值和熟練度就會上昇，並在事件中學會新的特技和戰法。



❶ 名字：武將的名字。

❷ 誕生年：遊戲設定中武將的出生年，武將將於此設定十數年後於遊戲中登場。

❸ 死亡年：遊戲設定中武將的死亡年，在這一年以後的劇本中就不會再登場，但在遊玩這之前的劇本時，到了這一年卻未必會死亡。

❹ 能力：劇本開始時的能力值。

❺ 特技：劇本開始時已習得的特技種類。「○」代表已學會、「－」代表尚未學會。

❻ 戰法：劇本開始時已習得的戰法種類及熟練度。表格中的文字代表的是熟練度，以初＜貳＜參＜四＜五＜極的順序來表示熟練度的高低，「－」代表尚未學會。

名字	出生年	死亡年	能力				特技												
			武力	智力	政治	魅力	猛將	智謀	智略	能德	威風	全能	耕作	商才	築城	軍備	發明	神眼	辯才	反計
阿會喃	190	226	69	30	37	44	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
韋昭	204	273	30	60	73	69	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	○	－	－	－
伊籍	162	226	28	73	85	85	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	○	－	－
尹賞	194	260	34	55	68	54	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－
尹大目	211	270	18	48	52	60	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	○	－	－
尹默	183	239	22	66	78	63	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	○	－	－	－
于禁	159	221	80	72	65	50	－	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－
于詮	204	258	73	49	46	67	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－
越吉	190	228	80	24	26	38	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
袁遺	150	193	56	70	76	66	－	－	○	－	－	－	－	○	－	－	○	－	－	－
袁胤	163	200	23	39	39	47	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
閻宇	209	264	54	42	36	34	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
袁熙	176	208	59	60	67	68	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－
閻柔	168	228	32	62	64	78	－	－	－	○	－	－	－	○	－	－	－	－	○	－
袁術	155	200	66	62	35	40	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－
袁尚	179	208	73	44	42	76	－	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－
袁紹	154	202	68	75	77	90	－	－	－	○	○	－	－	－	－	－	－	－	○	－
閻象	158	200	28	63	66	56	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	○	－
袁譚	173	205	70	33	40	56	－	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－

特技												戰術													名字
挑撥	混亂	造謠	鬼謀	步兵	騎兵	弩兵	水軍	偵查	神算	醫術	天文	突襲	亂擊	擾亂	奇襲	槍陣	車懸	火箭	齊射	亂射	刺嵐	激流	烈火	落石	妖術	攻城	
—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	四	—	貳	閻圃
—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	袁燿
○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	貳	—	—	—	初	—	—	—	—	王威
—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	王允
—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	參	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	五	王基
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	貳	王頎
—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	貳	—	—	王匡
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	參	—	—	—	—	初	—	—	王經
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	貳	王伉
—	○	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	貳	—	參	—	—	—	貳	—	—	貳	—	—	—	參	王渾
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	參	—	—	—	王粲
—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	貳	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	王修
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	貳	—	—	—	—	初	—	—	—	王戎
—	—	—	—	—	—	○	○	○	—	—	—	參	—	—	四	—	—	貳	—	—	參	五	—	—	—	四	王濬
○	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	初	貳	—	—	—	區星
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	四	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	王雙
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	王忠
—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	貳	—	—	貳	—	—	—	王昶
—	○	—	—	—	—	○	—	○	—	—	—	四	—	貳	參	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	王平
—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	貳	—	—	—	—	參	—	—	王甫
○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	貳	參	—	—	王累
○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	王朗
—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	參	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	於夫羅
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	弐	—	—	—	何曼
—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	參	貳	—	—	—	—	—	—	參	參	—	—	—	蒯越
—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	貳	四	—	—	—	參	極	—	—	蒯良
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	貳	—	—	—	華歆
—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	俄何燒戈
—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	—	四	—	四	—	—	—	參	—	—	—	參	—	—	參	賈逵
○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	何儀
○	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	四	貳	—	—	華歆
—	—	○	—	○	—	○	—	—	○	—	—	—	貳	四	極	—	—	—	—	—	—	—	五	五	—	—	賈詡
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	參	初	—	—	郭奕
—	○	○	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	—	—	四	—	—	—	—	—	—	參	五	四	—	貳	郭嘉
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	鄧煥
○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	郭汜
—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	參	霍峻
—	○	—	—	○	—	○	—	○	—	—	—	—	極	—	—	—	—	參	參	—	—	—	—	四	—	四	郝昭

名字	出生年	死亡年	能力				特技												
			武力	智力	政治	魅力	猛將	胆識	智略	能德	威風	全能	耕作	商才	築城	警備	發明	神眼	辯才	反計
閻圃	163	232	31	80	83	67	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	○
袁燿	177	206	43	39	52	62	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
王威	163	208	63	60	53	68	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
王允	137	193	15	67	82	78	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–
王基	190	261	78	72	69	73	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○
王頎	217	281	68	54	73	67	–	–	○	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
王匡	150	191	58	60	71	66	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
王經	206	260	68	64	74	76	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	○
王伉	192	260	58	58	66	68	–	–	○	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
王渾	213	297	76	72	77	72	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
王粲	177	217	16	82	85	51	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	○	–	–	–
王修	168	219	40	68	76	72	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
王戎	234	305	67	72	54	60	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	○
王濬	206	286	72	83	80	84	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	○
區星	157	188	76	42	35	63	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
王雙	195	230	87	20	27	40	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–	–	–	–
王忠	152	202	60	33	34	39	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
王昶	188	259	67	70	74	75	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
王平	192	248	75	76	59	56	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
王甫	171	220	43	76	77	72	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
王累	173	212	30	76	81	70	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	○	–	–
王朗	162	228	41	70	71	48	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–
於夫羅	150	196	70	21	34	60	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
何曼	189	249	33	68	38	16	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
蒯越	157	214	28	83	85	66	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	–
蒯良	155	208	36	86	82	63	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○
華歆	217	278	29	69	78	69	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	–
俄何燒戈	209	247	74	18	25	49	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
賈逵	180	234	71	80	82	73	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	○
何儀	161	196	63	19	18	28	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
華歆	157	232	46	84	72	16	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
賈詡	147	224	56	94	90	75	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○
郭奕	187	228	23	72	78	43	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
郭嘉	170	208	24	97	90	82	–	○	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	○
鄧煥	196	260	74	42	23	48	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
郭汜	146	197	69	39	28	33	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
霍峻	178	217	68	65	64	70	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
郝昭	200	230	78	85	69	76	–	–	–	–	○	–	–	–	○	–	–	–	–	–

名字	特技													戰術													
	天文	醫術	神算	偵查	水軍	弓兵	騎兵	步兵	鬼謀	造謠	混亂	挑撥	攻城	兵術	落石	烈火	激流	劍嵐	亂射	齊射	火箭	車懸	槍車	奇襲	援亂	亂擊	突襲
樂進	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	—	極	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	四
郭石	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—
樂綝	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	貳
郭圖	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	○	—	五	初	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—
郭攸之	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
霍戈	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	參	貳
郭淮	—	—	—	—	—	—	—	○	—	○	—	—	參	四	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	參	—	四	初
夏侯威	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	參
夏侯淵	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	參	參	五	—	—	參	—	五	參	—	—	四	—	五	—
夏侯恩	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	參	—	—	—
夏侯和	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	四	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	貳	—
夏侯惠	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	參	—	—	—	參	—	—	—	貳	—	—	—
夏侯玄	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	貳	—	—	貳	—	—	—
夏侯尚	貳	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	參	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	參
夏侯德	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	參	—
夏侯惇	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	五	—	—	—	—	—	—	貳	參	四	—	—	—	—	—	五
夏侯霸	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	貳	—	—	—	—	初	—	—	貳	—	參	參
夏侯楙	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—
賈充	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	參	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
何進	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—
賀齊	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	參	—	—	—	—	—	—	貳
雅丹	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	初	—	—	參	—	—
賈範	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	初	—	—
軻比能	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	參
華雄	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	參	—	五	貳	貳
關彝	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	貳	貳	—
關羽	四	—	—	—	—	—	○	—	—	○	—	—	四	參	—	—	—	—	—	—	貳	—	極	參	五	五	四
管亥	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	貳	貳
毋丘儉	—	—	—	—	—	—	○	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	參	四	初	—	—	—	—	參	—
韓玄	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初
韓浩	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	貳	貳	—
關興	—	—	—	—	—	—	○	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	初	參	—	四	參
關索	四	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	初	—	—	—	四
韓遂	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	參	—	—
韓嵩	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—
韓暹	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	貳	—	—
關澤	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	○	—	—	參	四	初	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—
韓忠	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	貳	—	—

名字	出生年	死亡年	能力				特技											
			武力	智力	政治	魅力	猛將	智謀	智略	能德	威風	全能	耕作	商才	築城	警備	發明	神眼	辯才	反計
樂進	159	218	83	56	51	70	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
郭石	158	188	59	48	42	41	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
樂綝	196	257	70	38	47	51	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
郭圖	155	205	56	81	76	38	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
郭攸之	190	260	21	62	79	60	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	○	–	–	–
霍戈	207	270	68	62	70	72	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
郭淮	187	255	78	83	76	75	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
夏侯威	204	260	74	51	54	62	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
夏侯淵	163	219	92	51	56	80	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–	–	–	–
夏侯恩	180	208	60	42	49	73	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
夏侯和	207	270	58	73	72	65	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
夏侯惠	206	244	56	73	75	66	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	○
夏侯玄	208	254	48	70	81	65	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	○	–
夏侯尚	185	225	67	69	61	63	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
夏侯德	183	219	69	45	47	52	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
夏侯惇	157	221	92	63	68	84	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–	–	–	–
夏侯霸	202	262	80	73	51	61	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
夏侯楙	201	260	30	32	35	43	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
賈充	217	282	22	86	82	20	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–
何進	135	189	50	29	33	68	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
賀齊	170	227	69	66	60	62	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
雅丹	186	260	65	57	52	48	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
賈範	202	237	63	71	60	63	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
軻比能	172	235	75	51	38	67	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
華雄	155	191	93	45	41	60	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
關彝	219	263	58	45	54	56	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
關羽	162	220	97	80	69	93	–	–	–	–	○	–	–	○	–	○	–	–	–	○
管亥	160	194	76	40	26	38	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
毋丘儉	202	255	78	58	53	60	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
韓玄	163	209	50	19	19	13	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
韓浩	164	219	59	68	87	59	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	○	–	–	–
關興	199	234	83	57	55	72	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
鹿索	200	260	81	50	49	70	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
韓遂	163	215	68	76	66	81	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
韓嵩	154	209	21	72	74	61	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
韓暹	159	198	68	39	37	52	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
閻澤	182	243	56	84	86	74	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	○
韓忠	156	185	66	29	17	22	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–

名字	特技												戰術												
	攻城	妖術	落石	烈火	激流	劍嵐	亂射	齊射	火箭	車懸	槍陣	奇襲	援亂	亂擊	突襲	天文	醫術	神算	偵查	水軍	弩兵	騎兵	步兵	鬼謀	造謠	混亂	挑撥
關統	貳						參								貳				○								
韓當					參		參		四						四					○			○				
甘寧	五				參	參						五			四					○		○			○		
桓範			貳	四									初											○			
韓馥													初														
關平									貳		貳	初			四							○	○				
簡雍			貳										參						○								○
顏良					參		參				參			貳	五								○				
魏延						參		參	貳			參	五										○				
麴義									五	四				參							○	○					
戲志才		參	四																						○	○	○
魏續												參			貳												
魏攸			參										貳														
牛金															參												○
牛輔												參															
丘力居									初		初		參	初							○						
姜維	四	四	參					參		貳	五		參	參	四					○	○	○			○		
鞏志		初						貳																			
橋蕤			初								貳																
鞏都						貳						參															
橋瑁									參			貳	貳														
許儀	貳														貳												
許貢												參	初						○								
許靖		參	初																								
許褚	四												貳	參													○
許攸			參																								○
紀靈	參										初		貳	四								○					○
金環三結						貳							初														
金旋											初		初														○
盧翻	參		貳	參					參							參						○					
刑道榮																								○			
郤正			貳										初														
嚴顏		參						貳	貳				四								○	○					
嚴綱									初			貳		貳								○					
嚴畯				參	貳																						
嚴政			初	初								貳															
嚴白虎				初										貳													○
嚴興								貳							貳												

名字	出生年	死亡年	能力				特技												
			武力	智力	政治	魅力	猛將	智囊	智略	能德	臧風	全能	耕作	商才	築城	鞏備	發明	神眼	辯才	占卜
關統	218	258	61	51	52	74	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
韓當	156	227	84	56	54	70	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
甘寧	163	222	92	74	44	58	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
桓範	199	249	34	80	70	48	–	○	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○
韓馥	149	191	18	32	57	61	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
關平	187	220	82	69	52	75	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
簡雍	167	221	31	63	67	52	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
顏良	160	201	95	32	35	50	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–
魏延	175	235	90	58	42	44	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
麴義	146	192	70	60	35	40	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
戲志才	157	197	19	87	71	57	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○
魏續	156	201	73	26	43	39	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
魏攸	151	193	32	71	74	66	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	○	–
牛金	172	216	78	32	33	42	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
牛輔	159	193	62	30	28	34	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
丘力居	152	193	69	46	43	51	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
姜維	202	264	89	92	76	82	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	○
鞏志	178	260	46	58	59	48	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
橋蕤	143	200	70	33	36	38	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
鞏都	164	202	61	18	23	37	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
橋瑁	150	191	58	47	60	72	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
許儀	213	263	68	35	34	52	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
許貢	155	201	55	43	41	57	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
許靖	152	222	30	74	82	68	–	–	–	–	–	–	–	○	–	○	–	–	–
許褚	170	227	96	37	35	53	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
許攸	155	204	20	82	54	24	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○
紀靈	155	200	81	52	50	61	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
金環三結	192	226	70	33	39	46	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
金旋	155	209	47	32	41	49	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
虞翻	164	233	56	82	81	48	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	○	–
刑道榮	174	209	73	22	23	27	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
郤正	208	278	16	63	76	60	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
嚴顏	153	222	82	69	66	77	–	–	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–
嚴綱	163	192	65	41	47	52	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
嚴畯	169	246	12	71	83	70	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	○	–
嚴政	151	190	68	36	33	15	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
嚴白虎	142	196	68	30	38	38	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
嚴興	145	195	66	24	16	25	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–

特技												戰術													名字
挑撥	混亂	造謠	鬼謀	步兵	騎兵	弩兵	水軍	偵查	神算	醫術	天文	突襲	亂擊	擾亂	奇襲	槍陣	車懸	火箭	齊射	亂射	劍嵐	激流	烈火	落石	妖術	攻城	
—	—	—	—	—	—	○	—	○	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	貳	—	貳	吳懿
○	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	五	—	參	貳	貳	參	—	—	—	黃蓋
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	貳	—	—	高幹
—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	耿紀
—	○	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	貳	參	—	—	—	參	參	—	—	黃權
—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	黃皓
○	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	四	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	高順
—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	參	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	高翔
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	貳	—	—	—	—	貳	—	—	—	高昇
—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	四	—	—	初	貳	—	—	—	—	—	—	貳	侯成
○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	參	—	初	—	—	—	貳	黃祖
—	—	—	—	—	○	—	—	○	—	—	—	參	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	參	公孫越
○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	公孫淵
—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	公孫恭
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	四	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	公孫康
○	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	四	—	—	貳	—	極	初	—	—	—	—	—	—	—	貳	公孫瓚
—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	公孫續
—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	公孫度
—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	貳	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	公孫範
—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	初	貳	—	—	孔岫
○	—	—	—	○	—	○	—	—	—	—	—	四	—	—	—	參	—	五	—	四	極	—	—	—	—	貳	黃忠
—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	高定
○	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	參	—	—	高沛
—	○	—	—	○	—	○	—	○	—	—	—	參	—	—	參	初	—	貳	—	—	—	—	四	—	—	貳	皇甫嵩
○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	孔融
—	—	—	—	—	○	—	—	○	—	—	—	參	—	初	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	高覽
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	初	吳巨
—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	貳	初	—	貳	—	—	—	—	吾彥
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	初	—	—	—	初	—	—	—	—	吳綱
—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	吳質
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	胡車兒
—	—	—	—	○	—	—	○	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	貳	—	參	—	參	—	—	—	—	胡遵
—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	貳	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	呼廚泉
—	—	—	—	○	○	—	—	—	—	—	—	貳	四	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	兀突骨
—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	貳	胡班
—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	參	初	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	參	吳班
—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	五	胡奮
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	參	參	—	—	—	顧雍

名字	出生年	死亡年	能力				特技												
			武力	智力	政治	魅力	猛將	膽識	智略	能德	威風	全能	拼作	商才	築城	警備	發明	神眼	辯才	反計
吳懿	166	237	71	68	65	76	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
黃蓋	154	219	80	64	52	78	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
高幹	168	207	69	52	52	64	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
耿紀	184	218	21	60	74	65	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
黃權	167	240	67	81	73	71	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○
黃皓	226	263	10	32	29	12	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
高順	158	199	79	56	40	69	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
高翔	194	260	69	51	43	53	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
高昇	145	185	73	42	23	30	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
侯成	158	199	74	56	53	58	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
黃祖	148	208	72	40	38	40	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
公孫越	160	192	70	49	52	60	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
公孫淵	205	238	73	56	48	63	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–
公孫恭	174	231	40	58	62	46	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
公孫康	172	210	66	54	60	58	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○
公孫瓚	153	199	84	62	63	79	–	–	–	○	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–
公孫續	176	199	64	53	58	59	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
公孫度	155	204	68	60	58	48	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
公孫範	158	199	68	58	51	60	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
孔岫	151	195	38	65	78	61	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
黃忠	148	222	94	56	52	78	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–	–	–	–
高定	190	260	62	36	45	52	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
高沛	170	213	68	52	41	46	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
皇甫嵩	132	195	68	66	58	75	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
孔融	153	208	32	68	74	56	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	○	–
高覽	159	202	74	40	40	56	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
吳巨	151	210	62	36	42	50	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
吾彥	235	294	71	75	54	65	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○
吳綱	216	275	38	62	68	70	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
吳質	177	230	39	67	58	32	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
胡車兒	170	207	75	35	14	37	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
胡遵	200	256	78	59	53	62	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
呼廚泉	169	230	66	26	20	63	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
兀突骨	186	226	79	14	15	34	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
胡班	179	233	60	49	54	64	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
吳班	171	235	72	49	45	62	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
胡奮	222	288	73	55	48	52	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
顧雍	178	243	52	82	89	70	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	○	–	○	–

特技												戰術																名字
挑撥	混亂	造謠	鬼謀	步兵	騎兵	弩兵	水軍	偵查	神算	醫術	天文	突襲	亂擊	擾亂	奇襲	倉陣	車懸	火箭	齊射	亂射	劇嵐	激流	烈火	落石	妖術	加成		
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	–	–	–	貳	參	–	–	–	–	–	–		吳蘭
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	貳	–	–		崔琰
–	○	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	貳	–	–	貳	–	–	–	–		蔡和
–	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	參	–	–	–	貳	–	–	–	–		蔡勳
–	○	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	初	–	–	–	貳	–	–	–	–		蔡中
○	–	○	–	–	–	○	○	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	四	貳	四	–	–	–	–		蔡瑁
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	貳	初	–	–		蔡邕
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	初	參	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–		管融
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–		士孫瑞
–	○	○	–	○	–	○	–	○	○	–	○	–	四	五	參	五	–	參	–	–	–	–	五	四	–	四		司馬懿
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	參	–	–	–	–	–	貳	–	–	四	–	–	初		司馬炎
–	○	○	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	四	–	貳	–	貳	–	–	–	–	參	參	–	參		司馬師
–	–	○	–	○	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	四	初	–	–	參	–	–	–	參	四	–	貳		司馬昭
–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	參	–	參		司馬孚
–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	參	–	初	–	–	–	–	–	貳	–	–		司馬望
–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	參	貳	–	–		司馬攸
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–		司馬朗
–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–		謝旌
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	初		車冑
–	–	–	–	○	–	○	–	–	–	–	–	參	初	–	–	–	–	–	參	–	–	–	–	–	–	–		沙摩柯
–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	參	–	–	–	–	–	–	貳	–	初	初	–	–	–		朱異
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	參	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–		周昕
–	–	–	–	○	–	–	○	–	–	–	–	參	–	–	參	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	四		周旨
–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	參	–	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	四		周倉
–	–	–	–	○	–	–	–	○	–	–	–	–	參	–	–	–	–	參	–	–	–	–	參	–	–	貳		周泰
–	–	–	–	–	○	○	○	–	–	–	–	五	–	–	–	–	–	–	參	貳	–	–	–	–	–	參		州泰
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–		周朝
–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	–	–	–	初	–	參	–	–	–	–		周魴
○	○	○	–	–	–	○	○	○	○	–	–	貳	–	五	四	–	–	極	四	–	五	極	五	–	–	–		周瑜
–	○	–	–	○	–	○	○	–	–	–	–	–	四	–	四	–	–	–	–	參	–	–	參	–	–	參		朱桓
–	–	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–	參	–	–	–	–	–	–	參	–	貳	初	–	–	貳		朱據
–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	弐	–	–	–	–	–	–	–		朱讚
–	○	–	–	○	–	○	–	–	–	–	–	–	四	貳	–	–	–	四	參	–	–	–	貳	–	–	初		朱雋
–	–	–	–	–	–	○	○	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	參	參	四	–	–	–	–		朱然
–	○	–	–	–	–	○	○	○	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	四	–	貳	貳	參	–	–	–	–		朱治
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	初	貳	–	–	–	–	–	–		朱褒
–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	貳	–	參	–	–	–	–	–	–		朱靈
–	○	○	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	四	貳	–	–	貳	–	–	–	–	四	五	–	–		荀彧

名字	出生年	死亡年	能力				特技												
			武力	智力	政治	魅力	傷疼	智囊	胃略	能書	威風	全能	耕作	商才	築城	警備	發明	神眼	辯才	反計
吳蘭	170	219	76	41	42	51	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
崔琰	163	217	48	70	87	72	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	○
蔡和	166	209	52	18	23	41	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
蔡勳	160	209	57	30	36	39	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
蔡中	168	209	49	21	16	42	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
蔡瑁	155	209	70	73	75	50	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
蔡邕	113	192	16	76	92	74	–	–	–	–	–	–	○	○	–	–	○	–	–	–
笮融	161	195	61	36	16	16	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
士孫瑞	129	195	17	60	69	66	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	○
司馬懿	179	251	68	97	91	87	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	○
司馬炎	236	290	74	80	78	70	–	–	–	–	○	–	–	○	–	–	–	–	–	○
司馬師	208	255	71	88	83	80	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	○	–	–	–
司馬昭	211	265	70	90	82	76	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○
司馬孚	180	272	62	75	79	84	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	○	–
司馬望	205	271	66	79	67	59	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○
司馬攸	248	283	66	75	72	80	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	○	–	○	–
司馬朗	171	217	43	64	82	80	–	–	○	–	–	–	○	○	–	–	–	–	–	–
謝旌	178	222	66	34	33	41	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
車冑	164	200	58	38	51	51	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
沙摩柯	167	223	77	26	26	49	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
朱異	201	257	69	49	42	53	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○
周昕	159	196	66	39	52	59	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
周旨	233	295	81	41	43	52	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
周倉	164	220	80	34	32	57	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
周泰	207	261	70	67	63	62	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	○
州泰	170	226	90	48	43	61	–	–	–	–	○	–	–	–	○	–	–	–	–	–
周朝	152	188	63	26	22	38	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
周魴	200	238	58	84	76	69	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	○
周瑜	176	211	69	97	89	92	–	–	–	–	○	–	○	–	–	–	–	–	–	○
朱桓	177	238	82	81	56	71	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○
朱據	190	246	66	76	58	69	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	○
朱讚	192	228	71	38	36	47	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
朱惇	149	196	65	72	62	72	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
朱然	182	249	72	65	53	74	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
朱治	156	224	70	75	72	74	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
朱褒	190	226	70	21	20	45	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
朱靈	170	236	71	52	50	53	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○
荀彧	163	212	13	95	95	87	–	○	–	–	–	–	○	○	–	–	○	–	○	–

名字	特技													戰術												
	攻城	妖術	落石	烈火	激流	劍亂	亂射	齊射	火箭	車懸	槍陣	奇襲	擾亂	亂擊	突襲	天文	醫術	神算	偵查	水軍	弩兵	騎兵	步兵	鬼謀	造謠	混亂	挑撥
淳于瓊	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○
荀諶	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
荀攸	—	—	四	貳	—	—	—	—	貳	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—
蔣琬	—	—	貳	貳	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
鍾會	四	—	參	貳	—	—	參	—	貳	—	—	參	—	四	—	—	—	—	—	○	○	—	○	—	○	—	○
蔣幹	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—
蔣義渠	—	—	—	—	—	—	—	參	參	—	—	—	—	初	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—
蔣欽	參	—	—	四	—	—	—	參	貳	—	—	—	—	五	—	—	—	—	○	○	○	—	○	—	—	—	○
蔣濟	—	—	參	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—
譙周	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
蔣舒	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○
向寵	貳	—	初	—	—	—	—	參	—	參	—	—	參	—	—	—	—	—	—	○	○	—	○	—	—	—	—
鍾繇	參	—	參	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	貳	四	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	○	—
向朗	—	—	—	貳	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
徐榮	—	—	—	—	—	—	—	參	貳	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	○
諸葛恪	—	—	—	貳	四	—	參	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	—	—	○	—
諸葛瑾	—	—	參	貳	參	—	貳	貳	參	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
諸葛均	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	初	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
諸葛尚	—	—	參	—	—	—	—	—	—	初	—	—	貳	—	參	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—
諸葛靚	—	—	貳	—	貳	—	—	—	初	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—
諸葛瞻	—	—	參	—	—	—	—	貳	—	—	貳	—	參	—	—	—	—	—	—	—	○	—	○	—	—	—	—
諸葛誕	參	—	貳	貳	—	—	—	貳	—	—	—	—	四	—	—	—	—	—	—	—	○	—	○	—	○	—	—
諸葛亮	四	四	四	五	五	—	—	參	—	五	參	五	極	—	—	○	—	—	○	○	○	○	○	○	○	○	—
徐晃	—	—	初	—	—	—	—	—	初	—	—	參	參	貳	四	—	—	—	○	—	○	○	—	—	—	—	—
徐質	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
徐庶	參	—	四	四	—	—	—	參	參	—	參	四	五	四	—	—	—	—	—	—	○	○	○	—	—	○	—
徐盛	—	—	五	—	—	—	四	參	參	—	—	—	—	—	四	—	—	—	—	—	○	○	○	—	○	—	—
徐邈	—	—	初	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
沈瑩	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	—	—
申儀	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
岑昏	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—
申耽	參	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○
審配	參	—	參	貳	—	—	貳	貳	初	貳	—	—	—	四	—	—	—	—	—	○	○	—	○	—	○	—	—
辛毗	初	—	參	貳	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—
辛評	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○
秦宓	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
眭固	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○
鄒靖	—	—	參	貳	—	—	—	貳	—	—	—	參	—	參	—	—	—	初	—	○	○	—	○	—	—	—	—

名字	出生年	死亡年	能力				特技												
			武力	智力	政治	魅力	猛將	智囊	智略	能德	威風	全能	耕作	商才	築城	警備	識破	神眼	辯才	反計
淳于瓊	146	201	66	33	29	39	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
荀諶	164	208	28	79	72	65	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	–
荀攸	157	215	25	91	90	84	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	○	–	–	○
蔣琬	188	246	33	80	90	78	–	–	○	–	–	–	○	–	–	–	○	–	○	–
鍾會	225	264	64	91	79	67	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	○
蔣幹	175	239	17	66	62	44	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
蔣義渠	159	206	63	39	47	53	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
蔣欽	168	219	85	44	40	76	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
蔣濟	188	249	64	80	78	54	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	–
譙周	201	270	12	67	74	56	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
蔣舒	225	290	62	33	34	33	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
向寵	195	240	66	77	56	71	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
鍾繇	151	230	52	79	90	77	–	–	○	–	–	–	○	–	○	–	–	–	–	–
向朗	167	247	24	72	74	70	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	–
徐榮	147	191	68	53	42	45	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
葛烙	203	253	43	89	82	62	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○
諸葛瑾	174	241	54	81	91	89	–	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–	○	–
諸葛均	189	260	46	58	65	70	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	○	–	–	–
諸葛尚	245	263	73	49	50	69	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
諸葛靚	241	300	67	55	52	68	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
諸葛瞻	227	263	71	62	61	78	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	○	–	–	–
諸葛誕	206	258	72	70	65	82	–	–	–	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–
諸葛亮	181	235	50	100	98	91	–	○	–	–	–	–	○	–	–	–	○	–	○	○
徐晃	169	229	90	69	56	73	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○
徐質	207	254	80	36	38	48	○	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
徐庶	180	232	68	96	87	85	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	○
徐盛	177	234	81	82	64	79	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○
徐邈	171	249	42	59	83	78	–	–	–	○	–	–	○	–	–	–	○	–	–	–
沈瑩	226	280	72	53	48	67	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
申儀	190	260	55	54	56	47	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
岑昏	241	280	10	30	28	14	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
申耽	188	260	57	48	39	44	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
審配	156	204	70	83	63	76	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○
辛毗	171	240	28	77	84	73	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
辛評	165	205	34	74	76	65	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
秦宓	173	226	18	71	66	76	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
眭固	151	201	67	40	21	34	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
鄒靖	144	193	73	64	58	71	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–

名字	特技													戰術												
	攻城	妖術	落石	烈火	激流	劍嵐	亂射	齊射	火箭	車懸	槍陣	奇襲	擾亂	亂擊	突襲	天文	醫術	神算	偵查	水軍	弩兵	騎兵	步兵	電謀	造謠	混亂	挑撥
成宜	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	○	—	—	○	—	—	—	—	—
石苞	貳	—	—	—	—	—	—	參	貳	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
薛瑩	—	—	—	—	—	初	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
薛綜	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
全禕	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
全禕	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—
單經	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	貳	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—
全琮	—	—	—	—	—	初	—	弐	參	—	—	—	—	初	—	—	—	—	○	○	—	○	—	—	—	—	—
全端	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—
曹宇	—	—	—	—	—	初	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
曹叡	—	—	—	—	參	—	—	—	參	—	—	參	—	貳	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	○	—	—
曹奐	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
曹轂	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
曹休	—	—	—	—	—	初	參	參	貳	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	○	○	○	—	—	—	—	○
曹訓	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
宋憲	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○
曹昂	—	—	—	—	—	初	參	—	初	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—
曹洪	—	—	—	—	—	參	—	參	—	—	—	—	—	貳	參	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—
曹純	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	貳	—	—	—	四	—	—	—	○	—	—	○	—	—	—	—	—
曹遵	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	初	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—
曹彰	初	—	—	—	—	—	—	—	四	—	—	—	—	—	五	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	○
曹植	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—
曹真	貳	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	參	—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	—
曹仁	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	參	貳	—	—	—	—	○	○	—	○	—	—	—	○
曹性	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○
曹操	貳	貳	初	貳	—	—	—	—	—	參	五	極	貳	貳	—	—	—	—	○	○	○	○	—	—	○	—	—
曹爽	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
臧霸	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—
曹丕	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	貳	參	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○	○	—	—
曹豹	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○
曹芳	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
曹髦	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○
曹熊	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—
宋揚	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	貳	初	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—
沮授	貳	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—
蘇飛	—	—	—	—	—	—	—	貳	貳	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—
祖茂	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	貳	—	—	初	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	○
孫異	—	—	—	—	—	貳	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	○	—	—	—	—	—

名字	出生年	死亡年	能力				特技												
			武力	智力	政治	魅力	猛將	智嚢	智略	能德	臧風	全能	耕作	商才	築城	警備	發明	神眼	辯才	反計
成宜	168	212	66	40	47	51	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
石苞	214	272	69	58	48	59	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○
薛瑩	223	282	25	52	78	59	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
薛綜	187	243	28	70	80	66	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	○
全禕	230	274	59	51	47	55	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
全褒	204	260	64	48	42	54	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
單經	156	199	60	46	49	57	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
全琮	183	249	74	65	63	73	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○
全端	204	261	67	42	39	55	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
曹宇	199	260	52	36	49	56	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
曹叡	204	239	58	85	82	89	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	–	–	–
曹奐	246	302	25	29	48	63	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
曹羲	210	249	41	22	38	40	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
曹休	174	229	74	60	63	67	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
曹訓	212	249	36	20	32	38	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
宋憲	157	201	71	46	37	36	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
曹昂	175	197	64	56	53	77	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
曹洪	169	232	82	49	44	51	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
曹純	170	210	75	60	62	76	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
曹遵	189	228	69	41	39	49	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
曹彰	190	223	88	40	37	72	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–
曹植	192	232	26	79	66	78	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	○
曹真	185	231	71	67	65	83	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
曹仁	168	223	84	58	54	78	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
曹性	163	198	68	31	30	42	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
曹操	155	220	68	91	94	96	–	○	○	–	–	–	○	–	–	–	○	–	○	○
曹爽	207	249	56	23	35	58	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
臧霸	165	231	72	45	52	66	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
曹丕	187	226	71	86	83	85	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
曹豹	151	197	69	36	28	28	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
曹芳	232	274	18	30	58	71	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
曹髦	241	260	28	32	68	74	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
曹熊	195	220	14	31	39	61	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
宋揚	151	187	70	44	32	39	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
沮授	156	201	33	85	87	76	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–
蘇飛	172	221	68	48	50	67	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
祖茂	155	191	69	58	50	61	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
孫異	223	280	65	42	40	51	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–

特技													戰術																		名字
挑撥	混亂	造謠	鬼謀	二兵	騎兵	弩兵	水軍	偵查	神算	醫術	天文	突襲	亂擊	援亂	奇襲	槍陣	車懸	火箭	背水	乱射	自爆	激充	烈火	落石	妖術	攻城	
–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	–	貳	初	–	–	–	孫和
–	–	–	–	○	–	○	○	–	–	–	–	–	五	–	貳	初	–	參	–	–	–	初	–	–	–	貳	孫桓
–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	初	–	–	–	–	–	–	初	初	–	–	–	孫休
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	初	–	–	–	–	孫匡
–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	初	–	初	–	–	–	–	孫歆
○	–	–	–	○	–	○	○	–	–	–	–	四	–	–	–	貳	–	參	初	–	貳	貳	–	–	–	貳	孫堅
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	初	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	孫乾
○	○	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–	–	參	–	–	–	參	初	–	初	貳	–	–	–	初	孫權
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	孫皓
○	–	–	–	○	○	–	○	–	–	–	–	五	貳	–	–	貳	–	–	–	–	–	貳	貳	–	–	參	孫策
○	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	初	–	初	–	–	–	–	孫秀
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	孫峻
○	–	–	–	○	–	–	○	○	–	–	–	參	–	–	四	–	–	–	–	–	–	貳	參	–	–	–	孫韶
–	○	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–	–	參	初	–	–	貳	初	–	–	–	–	–	–	–	孫靜
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	孫仲
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	孫綝
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	貳	–	–	–	孫登
–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	初	–	–	初	–	貳	–	–	孫瑜
○	–	–	–	–	○	–	○	–	–	–	–	參	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	孫翊
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	初	–	–	–	孫亮
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	初	–	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	孫禮
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	–	–	–	–	–	孫朗
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	初	–	–	–	–	–	–	太史享
–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–	–	四	–	–	–	–	–	五	四	參	貳	–	–	–	–	–	太史慈
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	帶來洞主
–	–	–	–	–	○	–	–	○	–	–	–	–	參	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	戴陵
–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	貳	–	–	–	–	–	初	卓膺
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	參	–	–	–	貳	–	–	朵思大王
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	–	–	–	譚雄
○	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	初	初	–	–	–	–	–	張允
–	–	–	–	–	○	○	–	○	–	–	–	五	–	參	–	–	參	參	五	–	–	–	–	–	–	貳	趙雲
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	張衛
–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	貳	–	–	–	–	–	初	張英
○	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	參	–	初	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	張燕
–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	貳	–	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	張橫
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	張溫
–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	張溫
–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	張華

名字	出生年	死亡年	能力				特技												
			武力	智力	政治	魅力	猛將	智謀	智略	能德	威風	全能	耕作	商才	築城	警備	發明	神眼	辯才	反計
孫和	224	252	33	68	72	70	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○
孫桓	197	228	75	75	69	79	–	–	–	–	○	–	–	–	○	–	–	–	–
孫休	235	264	41	63	84	83	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
孫匡	186	208	39	44	64	56	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
孫歆	235	280	67	32	38	35	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
孫堅	155	192	90	71	62	92	–	–	–	○	–	○	–	–	–	–	–	–	–
孫乾	165	215	38	64	85	86	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	○	–
孫權	182	252	67	83	86	93	–	–	–	○	–	–	○	–	○	–	–	–	–
孫皓	242	284	54	28	25	29	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
孫策	175	201	91	78	70	94	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	○
孫秀	235	299	58	47	56	60	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
孫峻	219	256	51	43	37	23	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
孫韶	188	241	76	68	48	62	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
孫靜	156	206	62	69	63	71	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
孫仲	157	185	65	24	27	21	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
孫綝	231	258	42	35	28	18	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
孫登	209	241	35	61	76	81	–	–	–	○	–	–	○	–	–	–	–	–	–
孫瑜	177	215	70	62	63	73	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
孫翊	184	204	74	36	40	48	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
孫亮	243	260	22	62	76	67	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–
孫禮	180	250	78	39	42	62	○	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
孫朗	187	226	39	31	41	43	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
太史享	187	260	64	47	50	56	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
太史慈	166	210	91	58	52	75	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
帶來洞主	189	260	62	46	42	56	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
戴陵	199	258	68	40	32	48	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
卓膺	186	260	62	31	38	45	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
朶思大王	180	226	58	70	50	46	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
譚雄	188	222	73	24	27	43	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
張允	163	209	68	38	47	44	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
趙雲	168	229	96	78	75	88	○	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–	–	–
張衛	172	215	69	34	34	62	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
張英	154	196	71	38	40	45	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
張慕	153	210	81	50	40	56	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
張橫	178	212	60	37	26	48	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
張溫	193	241	23	56	77	78	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
張溫	146	192	46	67	76	78	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
張華	232	300	27	83	79	63	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–

名字	戰術																			特技											
	攻城	妖術	落石	烈火	激流	劍嵐	亂射	齊射	火箭	車懸	槍陣	奇襲	援亂	亂擊	突襲	天文	醫術	神算	偵查	水軍	醫兵	騎兵	步兵	鬼謀	造謠	混亂	挑撥
張闡	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
張角	參	極	—	參	—	—	—	—	—	—	—	參	—	貳	初	○	○	—	—	—	—	—	○	—	—	○	—	—
張既	參	—	貳	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—	○	—	—
張休	—	—	—	貳	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
張球	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	參	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—
張舉	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
張疑	參	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	參	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	—	—
張勳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—
張虎	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○
張紘	—	—	貳	參	四	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—
張郃	參	—	—	—	—	—	—	—	—	初	參	參	—	—	四	—	—	—	○	—	—	○	—	—	—	—	—	○
趙廣	—	—	—	—	—	—	貳	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—
趙弘	—	—	—	參	—	—	—	貳	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○
張濟	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	參	—	參	貳	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—
張繡	—	—	—	初	—	—	—	—	—	初	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	○
張純	貳	—	—	參	—	—	—	參	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—
張昭	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	○
張松	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	○
張紹	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
張承	—	—	—	貳	—	—	貳	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—
張任	貳	—	貳	—	—	—	—	參	—	—	—	參	—	—	四	—	—	—	○	—	○	—	○	—	—	○	—	—
張節	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○
張悌	—	—	—	—	—	—	貳	貳	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—
趙統	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	貳	貳	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—
張南	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	參	—	○	—	—	—	—	—	—	○	—	—	○	—	—
張邈	—	—	—	初	—	—	貳	初	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—
趙範	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
張飛	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	極	○	—	—	—	—	—	—	○	—	—	○	—	—
張布	—	—	—	初	—	—	貳	初	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—
張苞	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	四	○	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	○
張寶	參	極	—	參	參	貳	—	—	—	—	—	參	—	—	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—
張楊	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
張翼	—	—	初	參	—	—	貳	參	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	○	—	—	—	—	—
張遼	參	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	參	貳	五	四	○	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	○
張梁	貳	五	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	初	貳	四	○	—	—	—	—	—	—	○	—	—	○	—	—
趙累	—	—	—	—	—	—	貳	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—
張魯	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
陳橫	—	—	—	初	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—

名字	出生年	死亡年	能力				特技											
			武力	智力	政治	魅力	風雨	騎術	智略	能德	威風	全能	耕作	商才	築城	警備	發明	神眼	辯才	上計
張闓	163	202	53	24	10	16	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
張角	140	185	51	81	80	99	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	–
張既	170	223	52	77	92	85	–	–	○	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
張休	204	244	51	72	81	77	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	○	–
張球	201	263	72	46	32	49	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
張舉	150	189	75	56	48	62	–	–	–	–	○	–	–	–	○	–	–	–	–	○
張嶷	190	254	72	65	67	70	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
張勳	156	206	72	45	37	46	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
張虎	195	260	71	42	45	51	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
張紘	160	212	20	87	96	83	–	○	–	–	–	–	–	–	○	–	○	–	○	–
張郃	167	232	90	66	57	72	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
趙廣	210	262	64	47	51	60	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
趙弘	156	185	71	40	21	18	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
張濟	144	197	69	49	56	56	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
張繡	154	207	76	57	38	69	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
張純	152	189	73	65	36	43	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
張昭	156	236	13	85	97	78	–	○	–	–	–	–	○	○	–	–	○	–	–	–
張松	170	213	20	87	88	31	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–
張紹	202	264	38	38	53	54	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–
張承	204	267	67	46	48	53	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
張任	169	214	87	76	60	79	–	–	–	–	○	–	–	–	○	–	–	–	–	○
張節	212	265	21	50	68	63	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
張悌	236	280	68	62	81	80	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
趙統	209	260	62	52	50	61	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
張南	190	223	68	38	42	62	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
張邈	155	195	62	69	66	77	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
趙範	168	218	46	36	59	56	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
張飛	167	221	98	31	26	43	○	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–	–	–	–
張布	225	264	48	65	71	38	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
張苞	198	230	84	46	43	68	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
張寶	148	185	78	77	51	90	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○
張楊	151	199	66	65	54	62	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
張翼	188	264	73	63	65	67	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
張遼	161	225	91	83	74	86	–	–	–	–	○	–	–	–	○	○	–	–	○	○
張梁	153	185	80	68	45	88	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–	–	–	–
趙累	183	220	56	64	73	71	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
張魯	163	237	53	69	84	83	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	–
陳橫	161	195	61	31	34	42	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

名字	特技												戰術													
	挑撥	混亂	造謠	鬼謀	王兵	騎兵	弩兵	水軍	偵查	神算	醫術	天文	突襲	亂擊	慢亂	奇襲	槍陣	車懸	火箭	齊射	亂射	劍嵐	激流	烈火	落石	妖術	攻城
陳宮	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	四	參	—	—	四	—	—	初	—	參	—	—	貳
陳矯	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	參	—	—	—	—	—	—	—
陳群	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
陳珪	○	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	貳	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—
陳騫	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	初	參	—	—	—	—	—	—	—
陳壽	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—
陳式	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
陳震	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	貳	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
陳泰	—	—	○	—	○	—	○	—	○	—	—	—	參	—	—	四	—	—	初	貳	—	—	—	—	貳	—	參
陳登	○	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	四	貳	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—
陳到	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	貳	參	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
陳武	—	—	—	—	○	—	—	○	—	—	—	—	參	參	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—
陳蘭	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
陳琳	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—
程昱	—	○	○	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	四	五	貳	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—
程遠志	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—
程銀	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	貳	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
丁原	○	—	—	—	○	○	—	—	—	—	—	—	參	弐	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
程普	○	—	—	—	○	—	○	○	—	—	—	—	四	貳	—	—	—	—	參	參	—	—	參	—	—	—	—
程武	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
程秉	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	初	—	—	—
丁奉	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	—	—	四	—	參	—	—	貳	四	—	—	貳	—	—	—	—
徹里吉	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—
典韋	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	四
田楷	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	貳	—	—	—	—	—	—	—
田續	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
田疇	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	貳	—	—
田豐	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	貳	—	—	參	—	—	—	—
典滿	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參
田豫	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	貳	—	—	—	—	—	—
滕胤	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—
董允	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—
鄧艾	—	—	○	—	○	○	—	—	○	—	—	—	參	—	—	五	貳	—	貳	初	—	—	—	—	參	—	五
董厥	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	貳	—	—	—	—	—	—	—
陶謙	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
鄧賢	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	參	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—
鄧芝	—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	參	—	—	初	貳	—	—	—	—	—	—	—	—
唐咨	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	貳	—	—	—	—	—	—	貳

名字	出生年	死亡年	能力				特技												
			武力	智力	政治	魅力	猛將	智囊	智略	能德	威風	全能	耕作	商才	築城	奮備	發明	神眼	辯才	反計
陳宮	154	199	64	89	85	72	–	–	–	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	○
陳矯	175	237	32	74	83	63	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
陳群	167	238	20	76	94	77	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	○	–	–	○
陳珪	132	206	16	82	81	68	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
陳羣	212	292	68	51	61	54	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
陳壽	233	297	20	60	76	49	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
陳式	191	231	66	26	35	26	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
陳震	170	235	46	63	75	73	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
陳泰	210	260	79	84	75	78	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○
陳登	169	208	62	77	82	66	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
陳到	175	237	73	52	48	66	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
陳武	176	217	78	44	42	67	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
陳蘭	157	207	69	33	32	38	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
陳琳	160	217	17	68	83	70	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
程昱	141	221	20	92	89	59	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
程遠志	145	185	75	37	21	36	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
程銀	169	212	64	30	37	49	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
丁原	137	190	74	53	62	76	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
程普	151	218	86	76	75	86	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
程武	201	260	32	74	71	48	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○
程秉	172	228	24	62	75	66	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
丁奉	190	271	81	71	55	71	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	○
徹里吉	179	260	64	52	47	58	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
典韋	160	197	93	35	31	61	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–	–	–	–
田楷	154	199	65	54	56	62	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
田續	218	272	56	34	31	32	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
田疇	169	214	66	70	73	74	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
田豐	162	201	30	88	85	68	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–
典滿	181	235	73	40	38	50	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
田豫	198	256	63	58	62	58	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
滕胤	203	256	40	66	80	61	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
董允	192	246	27	76	86	73	–	–	–	–	–	–	○	–	–	○	–	–	–	–
鄧艾	197	264	88	92	82	77	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	○
董厥	204	264	68	66	63	67	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
陶謙	132	195	58	64	74	82	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
鄧賢	192	214	72	41	36	48	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○
鄧芝	182	251	58	73	84	87	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	○	–
唐咨	196	260	70	55	53	63	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

特技												戰術														名字
挑撥	混亂	造謠	鬼謀	步兵	騎兵	弩兵	水軍	偵查	神算	醫術	天文	突襲	亂擊	擾亂	奇襲	槍陣	車懸	火箭	齊射	亂射	劍嵐	激流	烈火	落石	妖術	攻城	
—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	初	參	—	—	—	—	董襲
—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	初	—	貳	—	—	—	—	陶濬
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	董承
—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	董昭
○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	董卓
—	—	—	—	—	○	—	—	○	—	—	—	參	—	—	貳	初	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	鄧忠
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	董荼那
—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	參	貳	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	蹋頓
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	董旻
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	鄧茂
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	貳	參	—	—	董和
—	○	—	—	○	—	—	○	○	—	—	—	四	參	五	—	—	—	參	—	—	初	—	—	—	—	參	杜預
○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	裴元紹
—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	馬玩
—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	—	—	—	馬休
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	馬均
—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	馬日磾
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	初	—	—	馬遵
○	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	初	—	—	馬謖
○	—	—	—	—	○	—	—	○	—	—	—	四	貳	—	—	—	參	弐	—	—	—	—	—	—	—	—	馬岱
○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	—	馬忠
—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	初	—	—	—	—	—	貳	參	—	—	—	—	—	—	—	馬忠
○	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	極	參	—	—	—	五	—	—	—	—	—	初	—	—	—	馬超
—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	參	—	—	—	—	—	—	—	—	馬鐵
○	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	貳	四	—	—	—	參	—	—	—	—	—	—	初	—	—	馬騰
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	馬邈
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	貳	—	參	—	—	馬良
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	万彧
—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	—	貳	—	—	樊建
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	初	初	—	—	潘濬
○	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	—	參	—	初	四	—	—	—	—	—	—	初	—	—	—	—	潘璋
—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	初	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	樊稠
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	初	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	潘鳳
—	—	—	—	—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	貳	—	—	費禕
—	—	—	—	○	—	—	—	—	—	—	—	—	貳	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	卑衍
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	—	—	費詩
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	參	—	—	—	貳	—	—	—	—	糜竺
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	初	初	—	—	—	—	—	—	—	糜芳

名字	出生年	死亡年	能力				特技											
			武力	智力	政治	魅力	猛將	智謀	智略	能德	臧風	全能	耕作	商才	築城	奢備	發明	神眼	辯才	反計
董襲	169	217	76	54	43	62	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	
陶濬	238	285	62	52	51	53	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	
董承	154	200	60	69	62	80	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–
董昭	156	236	32	77	87	66	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	○	–	–	–
董卓	139	192	83	53	23	35	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
鄧忠	230	264	80	67	51	71	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
董荼那	189	226	71	38	41	51	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
躡頓	162	208	77	59	32	46	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–
董旻	149	192	61	37	36	29	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
鄧茂	147	185	73	22	26	34	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
董和	168	219	37	73	83	70	–	–	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–	–
杜預	222	284	71	83	82	81	–	○	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
裴元紹	169	201	67	28	27	42	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
馬玩	170	212	58	21	31	38	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
馬休	178	211	71	45	49	69	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
馬均	200	259	28	64	59	41	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
馬日磾	130	195	22	56	61	69	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
馬遵	196	260	45	40	51	48	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
馬謖	190	229	63	80	77	69	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
馬岱	183	260	82	51	47	72	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
馬忠	186	222	64	42	36	41	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
馬忠	186	249	70	50	64	60	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
馬超	176	226	97	46	44	77	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–	–	–	–
馬鐵	179	211	64	52	53	65	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
馬騰	156	211	80	50	65	89	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
馬邈	221	263	29	34	40	31	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
馬良	187	226	40	84	92	82	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	○	–	○	○
万彧	240	272	31	53	64	41	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○
樊建	225	270	29	61	79	65	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
潘濬	174	239	43	60	75	38	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
潘璋	177	223	77	54	37	33	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
樊稠	153	194	68	34	33	47	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
潘鳳	163	191	77	18	32	46	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
費禕	193	253	28	82	88	80	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–
卑衍	196	238	66	42	40	54	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
費詩	176	240	27	61	74	63	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
糜竺	165	221	48	62	83	81	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–
糜芳	169	222	62	36	28	34	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

特技													戰術															名字
抗毒	混亂	造謠	鬼謀	步兵	騎兵	弩兵	水軍	偵查	神算	醫術	天文	突襲	亂擊	援亂	奇襲	槍陣	車惡	火箭	齊射	亂射	劍嵐	激流	烈火	落石	妖術	攻城	
–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	初	貳	–	–	–	–	參	–	–	費耀
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	武安國
○	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	參	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	馮習
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	傅嬰
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	伏完
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	傅士仁
–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	參	參	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	傅彧
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	–	–	–	–	傅巽
–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	貳	參	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	傅彤
–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	四	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	文鴦
–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	參	四	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	文欽
○	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–	–	五	貳	–	–	參	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	文醜
–	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	初	參	貳	–	–	–	–	–	文聘
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	卞喜
–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	參	–	初	邊張
–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	–	–	貳	初	–	–	貳	–	–	–	–	方悅
–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–	–	–	參	貳	–	–	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	龐會
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	忙牙長
–	○	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	逢紀
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	–	參	–	–	–	參	–	初	–	龐悳
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	貳	–	–	–	–	鮑信
–	○	–	–	○	–	○	–	○	–	–	–	–	–	四	參	–	–	貳	參	–	–	–	極	–	參	–	法正
○	–	○	○	○	–	–	○	–	–	–	○	–	–	五	四	貳	–	–	–	–	五	四	四	–	初	–	龐統
○	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	四	貳	–	–	–	初	–	–	–	–	–	貳	–	參	–	龐德
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	參	–	–	–	–	–	–	鮑隆
–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	參	–	–	–	–	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	北宮玉
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	穆順
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	濮陽興
–	○	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	初	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	木鹿大王
–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	–	–	–	–	四	初	–	–	參	–	步騭
–	–	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	貳	–	–	四	–	–	–	–	–	–	參	–	–	初	–	滿寵
–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	貳	–	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	迷當大王
–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	貳	貳	–	–	–	–	–	–	毛玠
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	孟獲
○	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	–	參	貳	初	–	–	–	–	–	–	孟達
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	孟優
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	俞涉
–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	參	貳	–	–	–	貳	–	–	–	楊懷

名字	出生年	死亡年	能力				特技												
			武力	智力	政治	魅力	猛將	智囊	智略	能德	威風	全能	耕作	商才	築城	警備	發明	神眼	辯才	反計
費耀	192	230	63	75	56	67	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	○
武安國	163	191	74	33	24	29	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
馮習	182	223	72	52	45	66	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
傅嬰	177	236	52	42	43	46	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－
伏完	146	215	19	58	60	60	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－
傅士仁	182	222	58	34	36	20	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
傅僉	205	263	77	51	42	58	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－
傅巽	162	230	29	69	71	46	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－
傅彤	182	223	69	42	45	59	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－
文鴦	222	285	83	52	44	65	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－
文欽	200	258	78	43	41	45	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－
文醜	161	201	95	29	26	49	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－
文聘	178	237	84	62	61	72	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－
卞喜	169	201	66	45	32	24	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
邊張	154	187	69	56	47	60	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－
方悅	153	191	79	49	56	61	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－
龐會	200	265	72	52	49	64	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
忙牙長	190	226	75	12	20	21	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
逢紀	153	203	30	82	68	42	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－
龐義	153	230	61	64	72	60	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－
鮑信	152	192	64	68	72	79	－	－	－	－	－	－	○	○	－	－	－	－	－
法正	176	220	56	94	84	60	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	○
龐統	179	214	48	98	94	68	－	－	－	－	－	－	○	○	－	－	－	－	○
龐德	171	220	92	63	46	71	－	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－
鮑隆	183	209	74	32	26	29	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－
北宮玉	142	187	72	49	40	51	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
穆順	162	191	76	28	38	30	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
濮陽興	224	264	56	63	76	70	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－
木鹿大王	181	226	72	33	16	37	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
步騭	177	247	58	81	83	73	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	○	－
滿寵	170	242	64	81	85	82	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	○	－
迷當大王	202	253	68	30	32	50	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
毛玠	161	216	63	56	79	58	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－
孟獲	183	260	76	35	39	78	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－
孟達	172	229	72	74	59	52	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－
孟優	186	260	69	23	27	32	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
俞涉	158	191	79	32	35	43	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－
楊懷	167	213	68	52	53	44	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－

名字	特技													戰術														
	挑撥	混亂	造謠	鬼謀	步兵	騎兵	弩兵	水軍	偵查	神算	醫術	天文	突襲	亂擊	援亂	奇襲	槍陣	車懸	火箭	齊射	亂射	劍嵐	激流	烈火	落石	妖術	攻城
雍闓	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	初	－	－	－	－	參	貳	－	－	－	－	－	－
楊儀	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	初	－	－	－	初	貳	－	－	－	－	參	－	－
羊祜	－	－	－	－	－	－	○	○	○	－	－	－	－	四	貳	－	貳	－	－	參	－	貳	－	參	－	－	參
楊弘	○	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	貳	－	－	－	－	－	－	－	－	參	貳	－	－
楊昂	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	貳	－	初	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	初
楊柏	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	初	貳	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
楊修	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	貳	－	－	－	－	－	－	－	－	－	貳	－	－
楊秋	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	貳	－	－	－	貳	－	－	－	－	－	－	－
楊松	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
楊任	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	參	－	－	參	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	貳
楊祚	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	初	貳	－	－	－	－	－	－	－
楊柏	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	貳	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
楊彪	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
楊鋒	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	貳	貳	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
楊奉	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	初	貳	－	－	－	－	－	－	－	－	－	初	－	－	－
雷銅	○	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	貳	－	－	－	－	－	貳	參	－	－	－	－	－	－	－
雷薄	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	初	－	－	參	－	－	－	－	－	－	－	貳	－	－	－
駱統	－	－	－	－	○	－	－	○	○	－	－	－	－	－	參	－	－	－	貳	參	－	－	參	貳	－	－	－
李異	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	貳	初	－	－	－	－	－	－
李恢	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－	貳	－	四	參	－	－	－	－	－	－	－	－	貳	－	－
李俥	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	初	－	初	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
陸凱	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	參	初	－	－	貳	－	－	－	－
陸抗	－	－	－	－	○	－	－	○	○	－	－	－	參	－	－	貳	參	－	－	－	－	參	四	參	－	－	貳
陸績	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	初	－	－	－	貳	－	－	－	－
陸遜	－	○	－	－	○	－	○	○	○	○	－	－	參	－	四	五	參	－	－	－	－	四	五	極	－	－	參
李嚴	－	－	○	－	○	－	－	－	－	－	－	－	參	四	參	－	－	－	－	－	－	－	－	－	參	－	參
李儒	－	○	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	參	四	－	－	－	參	－	－	－	四	參	－	－
李肅	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	初	－	－	貳	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
李典	－	－	－	－	○	－	－	－	○	－	－	－	－	四	參	－	－	－	－	－	－	－	－	參	貳	－	參
李豐	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	參	－	－	－	－	貳	參	－	－	－	－	弐	－	－
劉永	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	初	－	－
劉焉	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	參	初	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
劉貴	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	初	－	參	－	－	－	參	－	貳
劉琦	－	－	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	貳	參	－	－	參	－	－	－	－
劉虞	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	初	參	－	－	－	貳	－	－	貳
劉勳	○	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	貳	－	－	－	－	貳	－	－	－	－	－	－
劉賢	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	初	－	－	貳	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－	－
留贊	－	－	－	－	－	○	－	－	－	－	－	－	初	－	－	貳	－	－	貳	－	－	－	－	－	－	－	－

名字	出生年	死亡年	能力				特技												
			武力	智力	政治	魅力	統率	智謀	智略	仁德	威風	全能	耕作	商才	築城	警備	發明	神眼	辯才	反計
雍闓	188	226	71	46	37	46	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
楊儀	190	235	42	83	72	33	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○
羊祜	221	278	67	89	86	88	–	–	–	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	○
楊弘	152	200	48	80	62	44	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
楊昂	172	215	70	39	36	42	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
楊醜	159	199	59	43	32	33	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
楊修	175	219	19	81	80	36	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
楊秋	172	238	63	42	51	36	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
楊松	167	215	11	31	66	11	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
楊任	170	215	80	50	45	56	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
楊祚	202	241	60	38	44	48	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
楊柏	171	214	62	31	36	26	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
楊彪	142	225	17	62	78	70	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–
楊鋒	200	260	56	42	40	41	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
楊奉	153	198	64	43	32	58	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
雷銅	172	219	75	38	36	50	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
雷薄	160	204	70	35	33	21	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
駱統	193	228	64	63	67	68	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
李異	187	222	72	32	25	41	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
李恢	175	235	64	65	72	71	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	–
李俥	148	198	69	42	31	30	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
陸凱	198	269	61	67	83	72	–	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–	–	–
陸抗	226	274	70	88	85	87	–	–	–	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	○
陸績	187	219	23	65	69	41	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
陸遜	183	245	67	96	90	91	–	–	–	–	–	–	○	–	○	–	–	–	–	○
李嚴	172	234	86	75	80	74	–	–	–	–	–	–	○	–	○	–	–	–	–	–
李儒	150	192	44	93	76	37	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–
李肅	156	193	66	57	36	35	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–
李典	174	217	76	78	72	62	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	○
李豐	206	260	60	68	77	61	–	–	–	–	–	–	○	–	○	–	–	–	–	–
劉永	210	270	27	40	52	53	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
劉焉	132	195	31	66	81	81	–	–	–	–	–	–	○	–	–	○	–	–	–	–
劉貴	165	214	77	55	50	67	–	–	–	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–
劉琦	174	210	24	49	72	73	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
劉虞	145	193	52	70	73	95	–	–	–	○	–	–	○	–	–	–	–	–	○	–
劉勳	163	216	64	43	48	52	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
劉賢	188	260	60	47	48	46	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	○
留贊	184	254	62	47	53	47	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–

特技												戰術																名字
挑撥	混亂	造謠	鬼謀	騎兵	騎兵	弩兵	水軍	偵查	神算	醫術	天文	突襲	亂擊	擾亂	奇襲	槍陣	車懸	火箭	齊射	亂射	刺嵐	激流	烈火	落石	妖術	攻城	
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	初	–	–	–	–	–	–	劉循
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	劉璋
–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	貳	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	劉劭
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	劉諶
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	劉禪
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	貳	–	–	–	–	–	劉琮
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	劉岱
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	劉度
–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	初	–	–	–	–	參	–	貳	劉巴
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	參	初	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	劉備
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	初	–	貳	–	–	–	–	–	劉表
–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	劉豹
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	劉辟
–	–	–	–	○	–	○	–	○	–	–	–	四	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	貳	–	–	參		劉封
–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	四	–	五		劉曄
○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	劉繇
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	–	劉理
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	貳	–	貳	–	–	–	–	–	留略
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	初	–	–	–	–	–	–	–	呂威璜
○	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	參	貳	參	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	廖化
–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	–	–	梁興
–	–	–	–	–	○	–	○	–	–	–	–	參	貳	–	–	–	參	–	–	–	初	–	–	–	–	–	凌操
○	–	–	–	–	○	–	○	–	–	–	–	參	四	–	–	–	貳	–	–	–	貳	–	–	–	–	–	凌統
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	–	–	廖立
–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	參	貳	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	呂凱
–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	貳	–	–	–	–	–	–	呂義
–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	–	初	–	貳	–	–	–	–	呂據
–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	貳	參	貳	–	–	–	–	–	–	呂虔
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	–	–	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	呂曠
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	初	初	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	呂翔
–	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	–	初	初	–	–	–	–	呂岱
–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	參	–	初	–	參	–	–	–	–	呂範
○	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–	–	極	–	–	–	–	初	–	極	–	–	–	–	–	–	貳	呂布
–	–	○	–	○	–	○	○	○	–	–	–	參	–	–	極	–	–	–	–	貳	參	參	參	–	–	五	呂蒙
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	初	參	–	–	貳	–	–	–	倫直
○	–	○	–	○	–	–	–	–	–	–	–	參	–	初	參	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	冷苞
–	○	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–	參	四	–	參	–	–	貳	–	–	–	貳	–	–	參	魯肅
–	–	–	–	○	○	–	–	–	–	–	–	–	–	五	–	參	–	貳	參	–	–	–	參	–	–	–	盧植

名字	出生年	死亡年	能力				特技											
			武力	智力	政治	魅力	猛將	智嚢	智略	能德	威風	全能	耕作	商才	築城	警備	發明	神眼	辯才	反計
劉循	184	239	66	44	46	58	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
劉璋	162	220	17	37	46	80	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
劉劭	203	264	68	53	60	59	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
劉諶	238	263	60	59	64	80	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
劉禪	207	271	11	28	30	62	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–	–
劉琮	184	208	22	65	55	63	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
劉岱	147	203	63	38	41	43	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
劉度	168	214	38	39	49	52	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
劉巴	186	222	52	78	77	63	–	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–	–	–
劉備	161	223	70	71	78	98	–	–	–	○	–	–	○	–	–	–	–	–	○	–
劉表	142	208	40	69	83	82	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	–
劉豹	172	230	68	43	54	52	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
劉辟	169	202	68	21	30	47	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
劉封	193	221	78	46	54	76	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
劉曄	175	235	25	87	86	76	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	○	–	–	○
劉繇	156	197	70	34	52	59	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
劉理	212	244	26	44	56	51	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–
留略	206	260	64	47	48	49	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–
呂威璜	169	201	62	44	37	46	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
廖化	170	264	74	62	48	66	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
梁興	169	212	58	24	21	28	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
凌操	165	203	78	48	45	53	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
凌統	189	237	83	54	50	68	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
廖立	185	250	22	54	76	50	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	–
呂凱	194	227	43	68	84	78	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
呂義	180	240	61	49	52	48	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
呂據	196	256	65	61	54	59	–	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–
呂虔	173	238	68	61	66	57	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–
呂曠	162	208	63	26	28	28	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
呂翔	164	208	65	24	26	26	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
呂岱	161	256	71	65	73	60	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
呂範	169	228	62	70	73	68	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–
呂布	156	199	100	27	22	36	○	–	–	–	○	–	–	–	–	○	–	–	–	–
呂蒙	178	220	76	62	57	83	–	–	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	○
倫直	197	237	48	70	63	58	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
冷苞	191	214	82	58	42	38	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
魯肅	172	217	64	90	93	89	–	–	–	–	–	–	○	○	–	–	–	–	○	○
盧植	139	192	67	81	87	88	–	–	–	–	–	–	○	–	–	–	–	–	–	○

§【主要參考文獻】§
●三國志人物事典／渡邊精一 著／講談社
●完譯三國志／小川環樹・金田純一郎 著／岩波書店
●歷史群像系列　三國志 上・下／學習研究社

三國志Ⅷ 完全攻略集・下

發行日 初版2001年12月15日

監修／シブサワ・コウ

企劃・編輯／MINOIX＋KOEI出版部
文字構成・原稿執筆／太田康介、成瀨史彌、はせべゆたか、MINOIX、橫井祐介
封面設計／ヤマグチサトシ
編輯排版／張弘杰
譯者／Humayun Khan
抓圖支援／李智聖

發行人／范良俊
發行所／臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
Taiwan Koei Entertainment Software Inc.
地址：台北市110信義區松仁路89號5樓D室
電話：(02) 2345-0020

總經銷／第三波資訊股份有限公司
地址：台北市信義區信義路5段18號B1
電話：(02) 8780-3636

印刷・製版／正統印刷事業有限公司

●定價標示於封面上。
●如有缺頁破損・裝訂錯誤，請寄回更換。
●本書所載內容隨電腦機種不同，有時可能會有些許差異。
●本書所載文字及圖片，未經授權，禁止複製、翻印、轉載。
●請勿直接來電詢問本書相關內容。

©2001 KOEI Co., Ltd. Printed in Taiwan
ISBN 957-30018-1-0



三國志Ⅷ　完全攻略集・上

從全登場武將的身分對應到全登場寶物，濃縮所有遊玩時之必備資料！徹底解析各身分對應的遊戲攻略法及仕官的方法！

臺灣光榮綜合資訊股份有限公司

ISBN 957-30018-1-0

4 710782 150096 00280

定價：280元含稅

臺灣光榮綜合資訊股份有限公司

551名登場武將的能力值、50座都市・172個戰場！所有資料一舉公開!!

SANGOKU-SHI VIII HAND BOOK

第一章　事件・結局介紹
公開介紹於遊戲中發生的事件・結局！

第二章　戰爭解說
詳盡解析軍議中戰術的決定方法及計謀・策略的有效活用法等！

第三章　戰場介紹
分析揭曉在所有戰場上的戰爭方法，以攻守兩方不同的立場提出說明！

第四章　都市解說
從資料面徹底解析全50座在遊戲中登場的都市！

第五章　登錄武將的方法
創造出優秀武將必備的知識上手指導！

第六章　武將能力資料
掌握551名史實武將所具備的能力・特技・戰法…等所有資料！

PC



三國志 VIII

完全攻略集

下

シブサワ・コウ監修

KOEI

PC

三國志 VIII

完全攻略集

下

シブサワ・コウ監修

KOEI