

開戰不久前， 鐘或太鼓會隆隆作響

主題

開戰順序

「評定」為大名與諸多重臣商議軍事的場合。只要在此決定要開戰，幾位武將便會在自己的陣地敲響鐘或太鼓來召集士兵。

何謂「評定」？

戰國時代的幹部會議。平時也會每月召開3次左右。



地圖

只要了解戰場的地理，便能讓戰役往有利的方向推進。也有助於設定行軍與敗退時的路線。

戰國大名

雖然是採取多數決的形式，但下達最終決定的當然還是身為首領的大名自己。

圖陣

多位重臣會以戰國大名為中心，圍繞其四周而坐。

① 透過評定來決定是否開戰

開戰之前，戰國大名會召集多位重臣來開評定會議，即所謂的幹部會議。如果評定的結果是免不了一戰，才會開始進入動員計畫與行軍路線之評估、交戰時的基本戰術等具體的作戰計畫。勝算較低的時候，也會透過評定來商討和談或投降事宜之安排。

竟是透過商議來決定的，很意外吧？



傳遞信號的道具類

主要是使用鐘或太鼓。一旦這類聲音響徹國內，無論是否願意，交戰機率都很高。

陣鐘

下達陣觸時，會快速且激烈地敲打。



即將開戰囉～

口頭

有時會直接口頭傳達而非借助樂器傳達。



動員

接到陣觸後，地侍與農民們都會集結至領主的所在處。



② 陣觸是指通知領地的士兵與農民開戰

當大名宣告開戰的決定後，身為部下的武將們便會回到自己的據點召集士兵，這就稱為陣觸（動員令）。此時會運用鐘或太鼓、海螺這類音響效果絕佳的樂器。陣觸本身亦可視為宣告戰事揭幕的信號。

開戰順序的三條準則

- * 其一 由大名與重臣透過評定來決定是否開戰。
- * 其二 決定開戰後，各武將應回到領地下達陣觸。
- * 其三 下達陣觸時不妨積極活用音響效果絕佳的樂器。

出征前會透過食物名稱的諧音討個好兆頭

主題

吉凶之兆

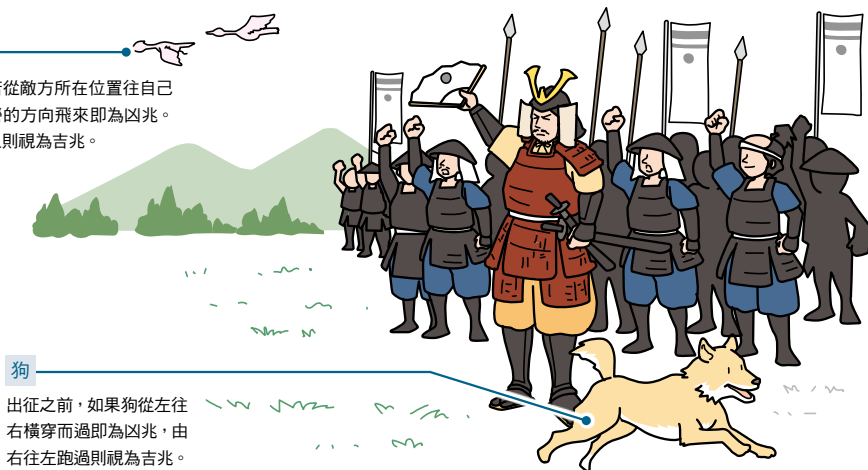
時運左右勝敗。為了多少吸引這種運氣，戰國時代的武將們都會在出征前舉行各式各樣討吉利的儀式。

吉凶之兆

時至今日，祈求勝利的討吉利儀式中，有些被認為並無科學根據。

鳥

鳥若從敵方所在位置往自己陣營的方向飛來即為凶兆。反之則視為吉兆。



狗

出征之前，如果狗從左往右橫穿而過即為凶兆，由右往左跑過則視為吉兆。

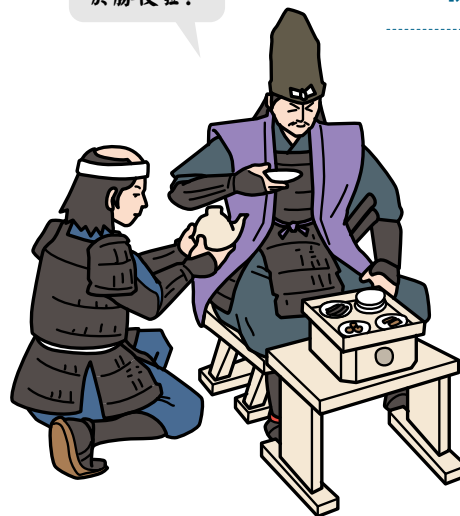
① 從身邊發生的事來占卜自己的武運

即便做好了交戰的準備，當時的武將們也不會立即行動。**按照慣例他們會先舉行祈求勝仗的儀式。**此外還會進行充滿迷信色彩的討吉利活動。以現代人的角度來看，盡是一些毫無科學根據的作為，但畢竟馬上就要趕赴搏命的戰場了，儘管很微妙，仍需要一點心靈上的寄託。

這是個戰敗便意味著死亡的時代。當然要討個好兆頭呀！



這樣就等同於勝仗啦！



② 舉行必勝儀式，「痛打」敵人取得「勝利」，「歡天喜地」！

武將會在出征日宣誓必勝，並舉行「三獻儀式」。擺於小飯桌上的食材有3種，分別為打鮑魚（切成細長條的鮑魚乾）、勝栗（乾燥的栗子果實）與昆布。吃下這些代表吉利的食物，意指「痛打」敵人取得「勝利」之後「歡天喜地（※）」。

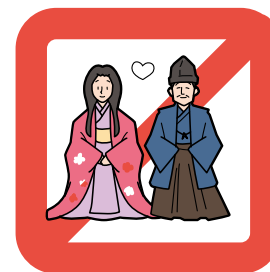
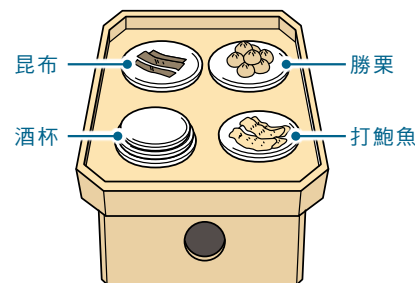
※昆布的日文發音為Konbu，與歡喜的「喜ぶ（Yorokobu）」發音相近。

三獻儀式

自室町時代起武家代代相傳的禮法之一，又稱為三三九度。

禁忌

出征前也有些事是禁止的。與女性有肌膚之親也是禁忌。



討吉利的三條準則

- * 其一 出征前期盼必勝並舉行儀式是武家的習慣。
- * 其二 討吉利或祈求神明保佑絕非可恥之事。
- * 其三 於小飯桌上擺放吉祥食物的三獻儀式為武家禮法的基本。

戰役中不可少了 協助戰國大名指揮戰略的軍師

主題

軍師

軍師通常都給人一種策略家的印象，不過其源頭為陰陽道（※）。因此連祈禱與占卜都是他們的重要任務。

由軍師舉行的儀式

具備陰陽師性質的軍師會在陣營中主持占卜或祈禱等儀式。

最早的軍師
吉備真備是奈良
時代的人呢。

該選擇
哪一張好呢。



① 軍師的性質與職務 在戰國時代有所轉變

據說吉備真備是日本史上最
早的軍師。他還被視為陰陽道之
祖，後世的軍師形象也繼承了這
個面向。結果到了戰國時代，開
始要求軍師承擔更多的職務，不
僅要主持儀式，還開始身兼戰略
家的身分。

抽籤

透過抽籤來占卜出征的日期、時間
與方位。

※ 自中國傳入的學問。

② 軍師曾是如陰陽師或巫師般的存在

軍師的初期定位為陰陽師或巫師，在交戰前占卜吉凶並祈求必勝亦為其職責所在。除了操持其他各式各樣的出征儀式之外，還會傳授戰勝時確認敵方頭顱的首級檢驗做法，以及戰勝時的吶喊方式。有時甚至還會擬定戰術。



斷上帶

切斷鎧甲的上帶。意指「不脫下鎧甲」，
是一種宣示赴死意志的儀式。



祈禱戰勝

向軍神祈求勝利。據說曾有軍師如巫師
般要求活祭品……。

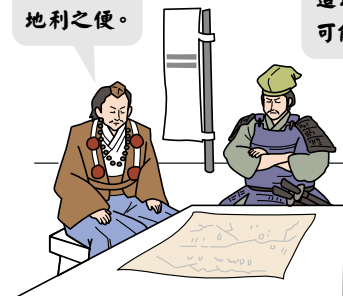
占卜吉凶

深諳陰陽道的軍師會針
對日期、時間與方位分
別占卜吉凶。



我軍佔有
地利之便。

這場勝負
可能會贏呢。



規劃戰術

根據兵法向主君提出具體戰術等適當的
建言。

軍師的三條準則

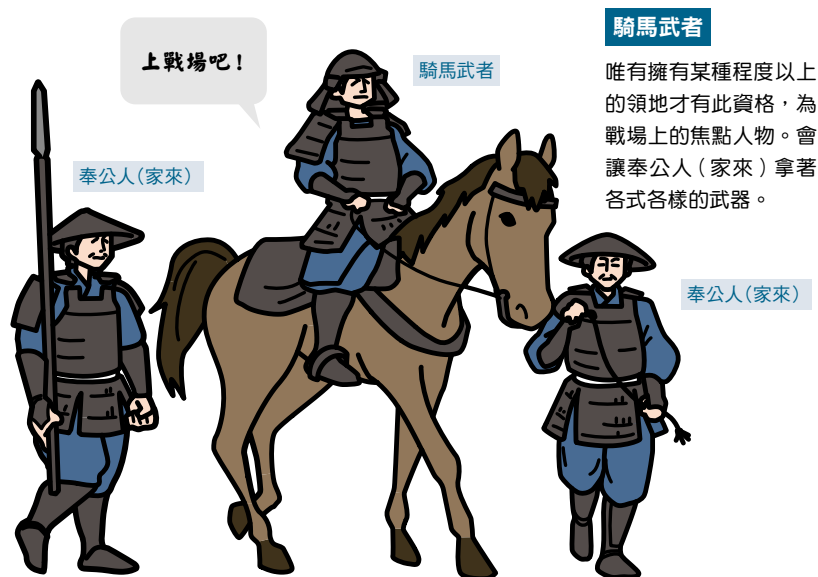
- * 其一 軍師源自於陰陽道，因此包辦軍中的所有儀式。
- * 其二 占卜吉凶來決定開戰的日期、時間與方位亦為軍師之職務。
- * 其三 向主君獻策、擬定戰術，引導戰事旗開得勝。

在軍隊移動中，總大將會待在最安全的隊伍中心處

主題

部隊編制

依各種武器種類編制而成的部隊即為「備」。一支軍隊是由多支備所組成，在行軍中也會依預設好的布陣來編列隊伍。



騎馬武者

唯有擁有某種程度以上的領地才有此資格，為戰場上的焦點人物。會讓奉公人（家來）拿著各式各樣的武器。

奉公人(家來)

① 將精銳安排在前軍與敵人交鋒

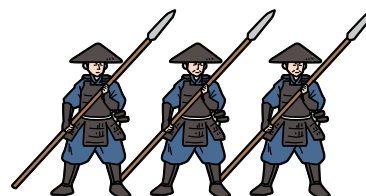
前軍若是遭突破可就危險了！



戰國大名的軍隊在行軍時，會依行進方向分為前軍、中軍與後軍三大隊。有先手（先鋒）之稱的前軍遇上敵軍的機率比較高，因此會配置大量的精銳。中軍相當於本隊，**總大將也會在直屬部下們的保護下待在此隊**。後軍則是在前軍與中軍處於戰鬥狀態時作為預備軍，一般以防範後方為主要任務。

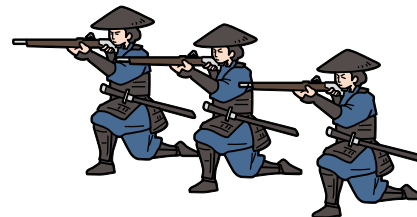
② 相當於部隊的「備」為軍隊的最小單位

前軍、中軍與後軍分別由相當於部隊的「備」所構成。備亦為軍隊裡可獨立行動的最小作戰單位，是依武器的種類編制而成，有弓箭、步槍、長槍的各種足輕隊、騎馬武者隊、小荷駄隊等。**軍隊愈龐大則備的數量也愈多。**



長槍組

在戰國初期曾是軍隊核心的主力部隊。自從步槍普及以後，便開始改為指派護衛任務等。



步槍組

於戰事剛開打時進行射擊戰，宣告戰役揭幕。到了戰國時代後期增加了數量，成為軍隊的主力。

戰國軍隊的主要結構



戰國時代的軍隊分為前軍、中軍與後軍。各支軍隊皆分別由相當於部隊的無數支「備」所組成。而這些備又是步槍組、弓箭組、長槍組、騎馬隊與小荷駄隊（運送軍糧或彈藥的人馬）之集合體。

部隊編制的三條準則

- * 其一 大名的軍隊是分成前軍、中軍與後軍來行軍。
- * 其二 軍隊的最小單位「備」是依武器種類編制而成。
- * 其三 每一支「備」在行軍中會依預想的戰況來編列隊伍。

軍隊中有專門 只運送貨物的搬運部隊

主題

小荷駄隊

小荷駄隊負責運送軍糧或武器等維持軍隊的必備品。雖然不是戰鬥人員，卻是掌握軍隊生命線的重要角色。

小荷駄隊的編制

小荷駄隊的戰鬥力低且速度慢，很容易成為攻擊目標。

希望不會被
敵人襲擊……

小荷駄奉行

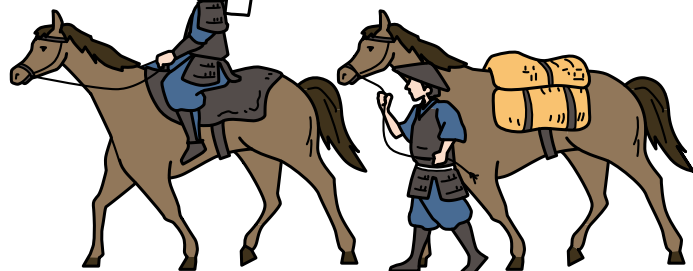
率領小荷駄隊的武士。
騎著馬帶路，負責護衛
與監視的角色。

搬運的馬

每匹馬運送2～
4包米袋。

陣夫

負責運送物資的
人們。屬於非戰
鬥人員。



慢慢悠悠、慢條斯理……



① 沒有軍糧或武器， 大軍無以為繼

在戰國時代，遠征日益增加，且交戰期間有拉長的趨勢。兵力自不待言，餵飽這些士兵的糧食與用以持續戰事的武器彈藥之補給愈來愈重要，「小荷駄隊」便是為此而設置的專門部隊，通常會於行軍中跟在軍隊最後方。小荷駄隊是由小荷駄奉行從農村集結來的非戰鬥人員所組成。

肚子空空
打不了仗，
此話不假。



② 戰力薄弱的小荷駄隊對敵方而言是最大的目標

不僅限於軍糧，連武器與彈藥等消耗品都是由小荷駄隊負責搬運。此外，據說貨物中還包括了營造陣地所需的土木作業專用工具。小荷駄隊的重要性高，戰鬥力卻相對低落，因此也是軍隊的弱點所在，敵方也大多鎖定其為攻擊目標。

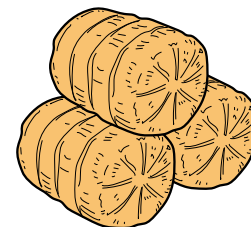
搬運物品

為了支撐長期的遠征與戰役，小荷駄隊會運送各式各樣的物品。



武具

上級武士不會自
己搬運武器，而
是交由小荷駄隊
來運送。

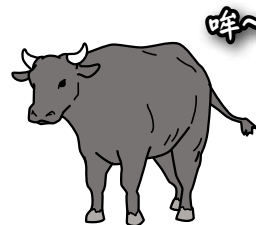


米袋

除了作為主食的
米外，也會搬運
味噌與鹽等。

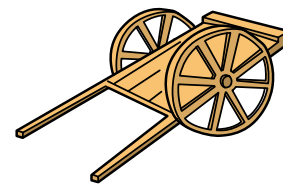
曾利用馬以外的動物運送？

以馬來搬運為主流，不過也會因應狀況採用其他的搬運方式。



牛

有時也會利用牛來
搬運。缺點是移動
速度比馬還要慢。



載貨車

戰國時代基本上
道路顛簸難行。
一般認為是從江
戶時代才開始運
用載貨車。

小荷駄隊的三條準則

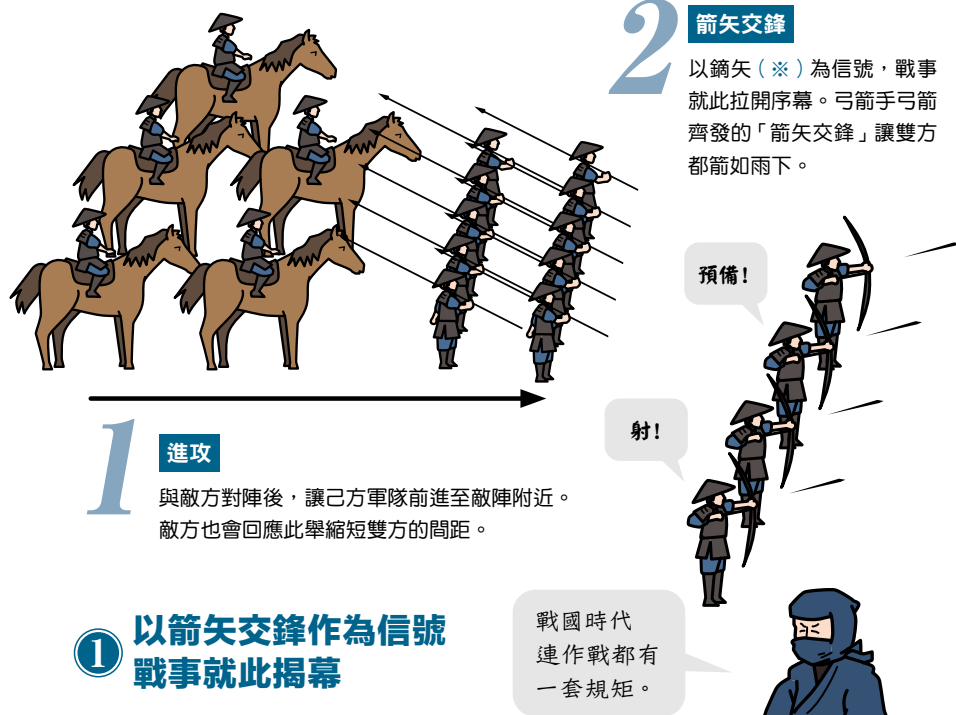
- * 其一 僅靠士兵打不了勝仗，物資運送才是勝敗的關鍵。
- * 其二 軍糧、武器彈藥與各種道具的搬運皆由小荷駄隊包辦。
- * 其三 皆為非戰鬥人員，因此最好時刻留意敵人的襲擊。

戰役開打不久前，雙方的弓箭手會射出一射便發出聲音的鏑矢

主題

作戰順序

戰國時代的戰爭並非突然開始的。直到雙方交鋒而陷入混戰狀態之前，都是依照一定的順序推進。



① 以箭矢交鋒作為信號 戰事就此揭幕

兩軍布陣完畢後，戰役便會隨著「齊聲吶喊（日文為「闘の声」，為了提高士氣眾人同時喊叫的聲音）」揭開序幕。一開始進行的是「箭矢交鋒」。以發出聲音飛射出去的鏑矢為信號，弓箭隊同時射箭，便會有大量箭矢落到雙方陣地。自從步槍廣為普及後，有些時候會改以步槍交鋒來取代箭矢。

※指一發射就會發出聲音的箭。

2 箭矢交鋒

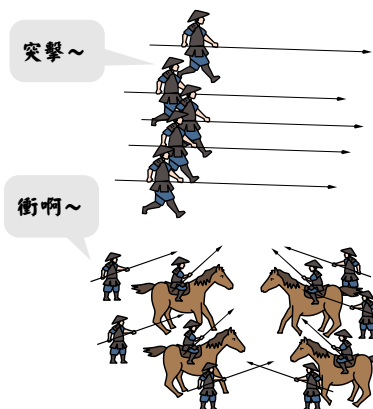
以鏑矢（※）為信號，戰事就此拉開序幕。弓箭手弓箭齊發的「箭矢交鋒」讓雙方都箭如雨下。

② 騎馬隊衝進由長槍隊所引發的混亂之中！

箭矢交鋒結束後，局面為之一變，開始進入近身戰。一開始是長槍士兵彼此互打互刺。當敵陣出現混亂後，便輪到騎馬士兵出場了。在混戰之中，倘若戰況對己方較為不利而不得不撤退的話，便要展開戰役中最艱難的一關——同時抵禦追擊的撤退戰。

3 長槍互刺

由長槍隊士兵在軍隊前方展開壯烈的互打。一旦敵陣出現混亂，便趁勢挺進！



4 騎馬隊衝陣

待長槍隊讓敵陣露出破綻後，騎馬隊便活用與生俱來的機動力衝入敵陣。讓敵陣更加崩離析。



5 激烈交戰

彼此破壞對手的布陣，便自然而然陷入混戰狀態。戰役會一直持續到其中一方撤退，或是某方的總大將被殺為止。

撤退不等於戰敗！

織田信長曾參加與朝倉氏對戰的「金崎之戰」，但察覺妹夫背叛而下定決心撤退。上演了完美的撤退戰，成功保存了兵力。

戰役小檔案

交戰順序的三條準則

- * 其一 雙方對陣結束後，便依循既定順序開戰。
- * 其二 待長槍隊破壞了敵陣，再派騎馬隊從該處進攻！
- * 其三 若認清敗局已定，不妨在無可挽回之前先撤退。

大將高喊「欸咿欸咿」， 士兵回以「喔！」後即展開攻擊

主題

提高士氣

宏亮的聲音除了能提高戰鬥意志外，還有震懾敵方的效果。效果最佳的便是齊聲吶喊。有時也會運用太鼓等樂器。

齊聲吶喊

藉著大批人馬高聲叫喊來提高士氣的方式。

「衝啊」

策馬奔馳時藉由叫喊來增加氣勢。

「欸咿欸咿」

有詢問「準備好了嗎？」的含意。用於你死我活的搏命戰場上，意在確認己方的戰鬥意志。

「欸咿欸咿」「喔！」

面對大將「準備好了嗎？」的詢問，士兵會鬥志十足地回應一句「喔！」。

喔！

高聲吶喊
便會有力量
湧現呢。



① 大家齊聲吶喊 為內心增添氣勢

開戰時，大將會高聲吶喊「欸咿欸咿」，旗下的士兵們則齊聲回應「喔！」。此即齊聲吶喊。以日文發音來看，「欸咿(ei)」音同「銳」(另有一說是「曳」等)，而「喔(ou)」則為「應」之意。戰勝時也會這樣發出勝利的吶喊。可說是在大批人馬面對面的戰場上特有的鼓舞士氣法。

② 根據戰況改變太鼓的打法

為了提高戰鬥中士兵的士氣，很多時候也會運用太鼓或是海螺這類樂器。可以連續敲打又易於變化拍子的太鼓尤其有用，採取攻勢時(懸鼓、壓鼓)或混戰正酣時(急鼓)等，鳴鼓方式會因應狀況而有所不同。

咚咚

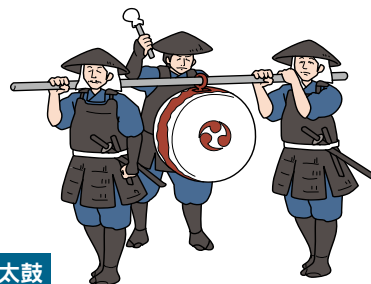
搗式太鼓

用於振奮士氣，或是指揮軍隊進退等各種聯繫時使用。



海螺

大將等用來發號施令。吹奏海螺者的職稱為「貝役」。



陣中太鼓

較大型的太鼓會由多人扛著。

吉利支丹的齊聲吶喊

在島原之亂中，吉利支丹(指稱基督教教徒)曾經齊聲吶喊著「聖地牙哥(Santiago)」。這在西班牙意指聖雅各，亦為伊比利半島的地名。據說過去在該地與異教徒發生糾紛時，西班牙人也曾發出這樣的吶喊。

戰役
小檔案

提高士氣的三條準則

- * 其一 從「欸咿欸咿」、「喔」的齊聲吶喊揭開戰役序幕。
- * 其二 如果想提振士氣，就要大家一起齊聲大喊。
- * 其三 不光靠人聲，不妨也利用太鼓或海螺等樂器。

為了分辨信號，作戰中會使用訴諸眼力或耳力的道具

主題

命令與信號

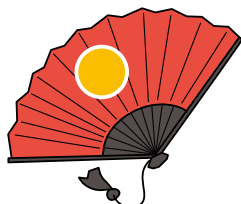
在廣大的戰場上，大將會運用道具，透過視覺或聽覺來向戰鬥中的士兵傳達命令或信號。

指揮信號道具是為了讓士兵能移動自如。



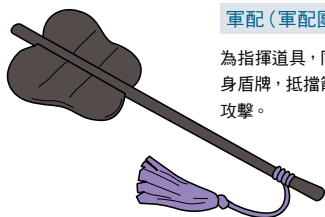
指揮信號道具

近距離的信號以視覺為主，遠距離的信號則採用依靠聽覺的方法。在某些情況下，遠距離也會使用狼煙，藉由視覺來傳達。



軍扇

大將用來指揮的扇子。從鎌倉時代開始使用。



軍配（軍配團扇）

為指揮道具，同時也用來當防身盾牌，抵擋箭或步槍子彈的攻擊。

采配

其原型為神社所用的御幣（※）。用來揮舞向同伴傳遞信號。

※日本神道教將獻神的紙條或布條掛在直棍上所製成的幣束。



① 華麗的設計是為了在戰場上更醒目

軍配亦可說是戰國武將獨有的標記，原本是用以占卜吉凶之物。采配則是手把末端垂著紙片或獸毛等，也作為指揮道具來使用。軍扇偏好較艷麗的設計以便引人注目，會在紅色底上描繪金箔的太陽或松木。

鏗鏘



陣鐘

聲音的長短、次數等敲打方式也會因應想傳達的內容而變化。

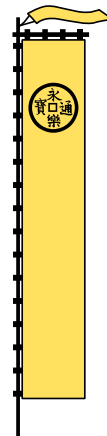
陣太鼓

也會用於鼓舞士氣。較大型的陣太鼓則會利用拖車來搬運。



狼煙

藉由改變煙的顏色或量來傳達不同的內容。



軍旗

偏好從遠處也能一目了然的設計。



海螺

為戰場上自古使用至今的指揮道具。從平安時代末期開始使用。



② 使用各種道具依靠眼力或聽力

如果所處的位置不夠近，士兵很難察覺指揮道具所發送的信號。此外，在混戰時也沒有餘裕看一眼。因此採取了利用樂器、依靠聽覺的方法，即使身處遠方也能了解信號，或在混戰時仍可留意到。有時還會運用從遠方也看得到的狼煙或軍旗。

命令與信號的三條準則

- * 其一 若要在戰鬥中傳達命令，會使用依靠視覺或聽覺的指揮道具。
- * 其二 視覺上的道具會選擇較華麗的設計以便引人注目。
- * 其三 聽覺上的道具也會在聲音的長短或次數等做變化。

在戰役中持續互相乾瞪眼時， 會口出惡言挑釁對手

主題

挑釁

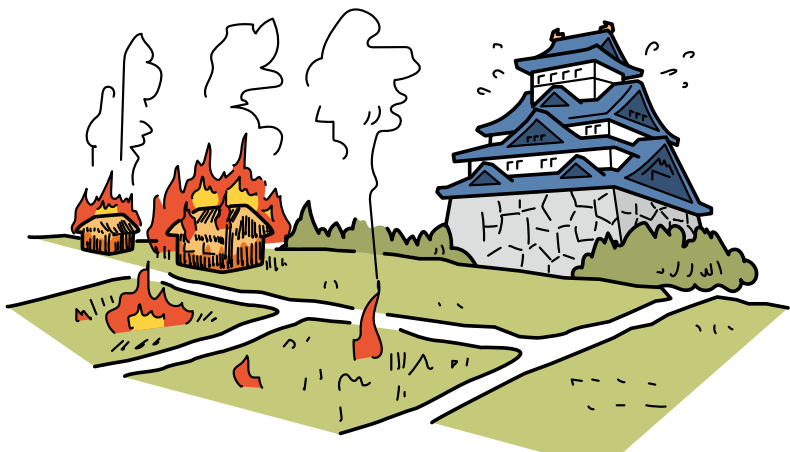
有時布陣完畢後，對方仍是按兵不動而持續長時間的膠著狀態。為了打破這樣的狀況，會進行各式各樣的挑釁。

挑釁行為的種類

為了讓按兵不動的敵方行動，盡可能做些刺激對方神經的事情。

放火

在城鎮、村子或田地放火燒個精光。燒毀田地也意味著減少敵方的糧食。



① 透過挑釁來動搖對手 逼其上戰場

在敵區的布陣，時間拉得愈長愈會白白消耗軍糧與物資。因此有時對方會看準這點而故意大門緊閉不出戰。這種時候進攻方所使用的戰術便是挑釁。為了強逼按兵不動的敵方上戰場，他們會採取相當激烈且毫不留情的方法。放火燒住家或田地也是其中一種做法。

這種做法很無情，但效果極大！



口出惡言

朝著敵陣以侮辱或謾罵的字眼叫囂。有時會彼此互罵而演變成你來我往的謾罵戰。



收割米稻

收割敵區農作物的行為。離收成期愈近則對對方造成的損害愈大。

② 會進行掠奪 甚至是口出惡言

不燒光田地，而是收割米稻（收割綠田），把即將要收成的稻米或小麥全數收割，這也是代表性的挑釁行為。此外，還會掠奪女性、孩童或領民的家產等，進行各種暴行。扔石頭或口出惡言也意外地有效。只要有部分士兵受到挑釁，便正中下懷。



掠奪

除了強闖民宅盜取家產或糧食外，還會帶走女性與孩童。

挑釁的三條準則

- * 其一 利用挑釁強逼無意戰鬥的對手上戰場。
- * 其二 透過焚燒田地並奪取農作物來減少敵方的軍糧。
- * 其三 以刺激對方神經這層意義來說，惡言相向也是有效的。



攻城時不全憑人力攻打！ 還會借助火或水的力量

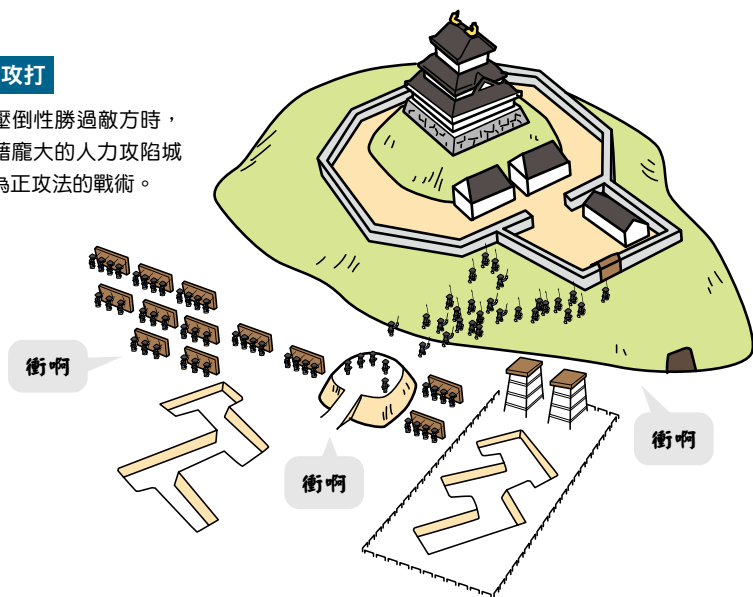
主題

攻城戰

面對選擇固守城池的敵人，必須發動攻擊，展開攻城戰。戰役拉得愈長對進攻方愈不利，因此構思出各式各樣的攻略法。

人力攻打

兵力壓倒性勝過敵方時，便憑藉龐大的人力攻陷城池，為正攻法的戰術。



① 如果不能以人力攻打 便利用計策攻陷城池

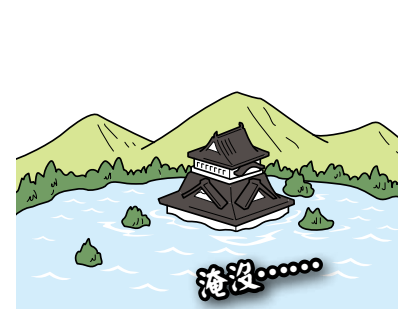
攻城戰對守城方有利。想要成功以人力攻打必須有壓倒性的兵力。如果難以集結這麼多兵力，便只能以策略加以攻破。最一般的做法便是進行火攻。利用點燃的箭焚燒城內的設施或物資，目的在於使其人力為了滅火而分散。正因為是頗具成效的方法，所以固守城池的一方大多早已採取防火對策。

只要兵力懸殊，
人力攻打就
很簡單。



火攻

不光焚城，還會燒掉糧食、物資、橋等設施，讓敵人不堪其擾。



水攻

堵住流淌於四周的河川，讓整座城淹水。泡在水裡也會讓步槍與火藥都成為無用之物。

② 有時會挖掘隧道 侵入城內

如果位處低窪之地且附近有河川，便可有效利用「水攻」。讓城內淹水有挫敗城兵士氣的效果。在沒有水源的地方，也曾經嘗試過「鼯鼠遁地攻法」，企圖挖掘隧道來侵入城內。斷絕軍糧的「軍糧攻法」則不需要大規模的事前準備，效果卻相當卓著。



鼯鼠遁地攻法

又稱為穴地攻城。挖掘隧道侵入城內，出其不意攻擊對手，或是洩掉井裡的水。

攻城戰的三條準則

- * 其一 人數佔上風時，亦可選擇以人力攻打。
- * 其二 如果以人力攻打不易，則利用計策攻陷城池。
- * 其三 有火攻、水攻與鼯鼠遁地攻法。攻城戰得靠各種工夫！



作為國境線的河川 容易被選為戰場

主題

戰場

指雙方大軍交鋒的空地等開闊之地，或是容易奇襲成功的
垭口或谷間。也會因應戰場的地形改變戰術。



1

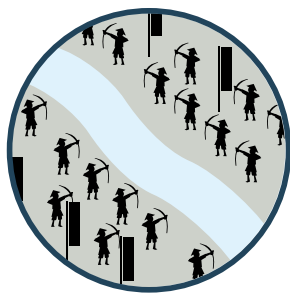
垭口

為交通要衝，因此容易
被選為行軍路徑。
只要埋伏並從高處攻
擊便能佔優勢。

2

谷間

所謂的谷間是指夾在
山脊間的細長地形。
大軍無法在此布陣，
隊伍較為鬆散，因此
可利用少量的兵力進
行奇襲。



3

河川

流經國境的河川沿岸
大多為廣大的土地，
雙方的大軍容易在此
交鋒。

①

日本史上赫赫有名的 戰役有何共通文字？

日本史上遠近馳名的戰役很多都會以作為舞台的地名來命名。較引人
注目的是，這些地名都有「野」、「原」、「川」這類文字。自古以來許多
地名都會顯示出土地的特徵。換言之，**戰役大多是在原野、河灘等開闊之
地展開**。比方說關原之戰、姊川之戰、手取川之戰等。

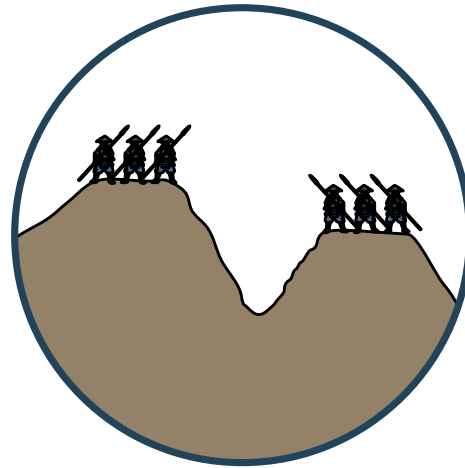
在開闊的地方
比較容易調動
大軍。



4

山區

戰鬥本身就有困難，因此雙方大軍
並不會在此對峙。如果有城堡，便
會演變成爭奪戰或消耗戰。



5

平原

寬闊的土地容易被選作雙方
大軍交鋒的關鍵決戰地。

②

容易選作戰場的河川 與很少發生戰役的山區

渡河的行為會讓士兵暴露在
危險之中。換言之河川即為天然
的屏障，所以很容易成為國境。
也因此很多時候會被選作戰場。
**山區不適合進行正規的戰鬥，很
難成為決戰之地。歷史上很少有
戰役名稱裡有個「山」字便是這
個緣故。**



6

城堡

在攻城戰中，守城方大多閉門
不出、嚴守到底，因此對攻城
方較為不利。

戰場的三條準則

- * 其一 選擇河灘、原野這類廣闊之地作為關鍵決戰地。
- * 其二 垭口或谷間適合奇襲；守方在攻城戰中較為有利。
- * 其三 河川大多會成為國境，因此很容易爆發戰役。

在海戰中登上對方船隻 將敵人推落海中！

主題

海戰

海戰有別於一般的戰鬥，會運用特殊的道具。此外，水軍眾所操縱的軍船也有好幾種類型。

水軍眾（原為海賊的傭兵們）助了大名一臂之力。

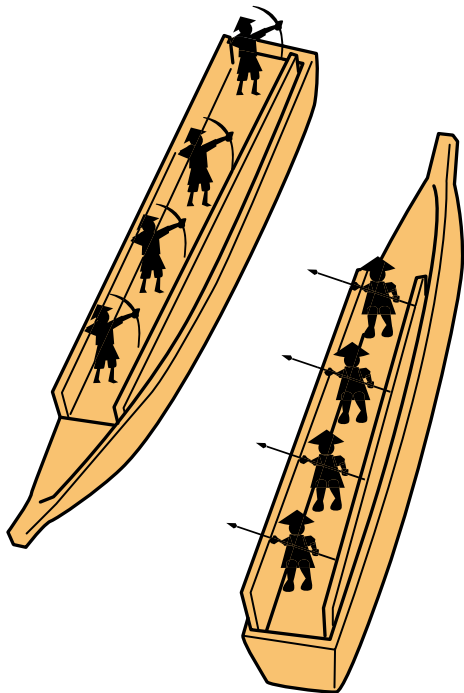


水軍

戰國時代都稱為海賊眾，一直到江戶時代才有水軍這個稱號。有些部隊被編制為直屬家臣的軍隊，有些則是以傭兵形式編組而成。

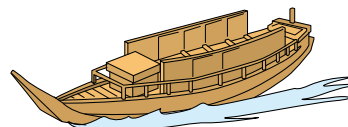
① 海賊出身的水軍眾 乃海戰專家

原本稱為「海賊眾」的「水軍眾」在過去是海戰的主角。他們平常會向往來的船隻收取通行費，或是受雇為大名的護衛等，戰爭時期則以傭兵集團的身分參戰。在海戰中所用的武器，有拉近敵船的鐵耙、用來放火的火箭等，別具特色的用具不計其數。



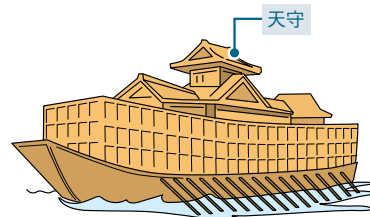
② 隨著戰國時代的推進，軍船也逐漸巨大化

海戰也是從互相放箭的箭矢交鋒揭開序幕。接著當雙方彼此靠近，便會利用鐵耙拉近敵船，演變成以船上為舞台的近距離武器混戰。戰國初期在海戰所使用的船以小型的「小早」為主力。到了中期以後，有著箭樓的中型「關船」，以及有著天守的巨大「安宅船」也登場了。



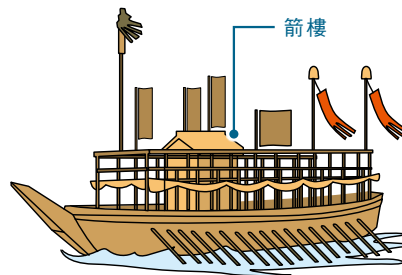
小早

能靈活轉彎、全長10m的小型船。從戰國初期開始用於游擊戰。



安宅船

全長20～50m。具備防禦力與耐久力的大型船，是兼具箭樓與天守的海上要塞。



關船

全長20～25m的中形船。也具備瞭望用的箭樓，速度、攻擊與防禦達到絕佳平衡。



在海上的戰鬥方式

①朝敵船射出火箭。

去死！

②彼此進入敵船展開近距離武器混戰。

海戰的三條準則

- * 其一 海戰就交給從海賊進化而來的水軍眾。
- * 其二 射出火箭讓敵船陷入混亂。
- * 其三 靈活運用各種軍船，讓海戰戰況更有利。