

武田信玄 ∞	大名 10	軍師 9
		
《風林火山》 《風林火山》この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、勝ち残った兵は休息せず表のまま陣に入る——次の自分の手番からすぐ手札に呼び戻せる。 大將軍 総大将・強さ∞	素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ10	素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ9
母衣衆 8	母衣衆 8	母衣衆 8
		
素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ8	素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ8	素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ8
侍大将 7	侍大将 7	侍大将 7
		
素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ7	素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ7	素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ7

破城槌7  〈破城〉 〈破城〉この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、破った城壁カードは相手の手札に入らず討死する。 大將軍 兵・強さ7	赤備え6  〈風林火山〉 〈風林火山〉この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、勝ち残った兵は休息せず表のまま陣に入る——次の自分の手番からすぐ手札に呼び戻せる。 大將軍 兵・強さ6	赤備え6  〈風林火山〉 〈風林火山〉この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、勝ち残った兵は休息せず表のまま陣に入る——次の自分の手番からすぐ手札に呼び戻せる。 大將軍 兵・強さ6
赤備え6  〈風林火山〉 〈風林火山〉この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、勝ち残った兵は休息せず表のまま陣に入る——次の自分の手番からすぐ手札に呼び戻せる。 大將軍 兵・強さ6	赤備え6  〈風林火山〉 〈風林火山〉この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、勝ち残った兵は休息せず表のまま陣に入る——次の自分の手番からすぐ手札に呼び戻せる。 大將軍 兵・強さ6	侍5  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ5
侍5  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ5	侍5  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ5	侍5  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ5

弓兵 4  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ4	弓兵 4  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ4	斥候 4  〈物見〉 〈物見〉この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、斥候1人につき1枚徴兵する。 大將軍 兵・強さ4
斥候 4  〈物見〉 〈物見〉この兵を含むセットで合戦に勝ったとき、斥候1人につき1枚徴兵する。 大將軍 兵・強さ4	槍足輕 3  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ3	荷駄隊 3  〈輜重〉 〈輜重〉この兵を〈兵站〉で兵站到置いたとき、追加で1枚徴兵する。 大將軍 兵・強さ3
荷駄隊 3  〈輜重〉 〈輜重〉この兵を〈兵站〉で兵站到置いたとき、追加で1枚徴兵する。 大將軍 兵・強さ3	足輕 2  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ2	足輕 2  素の兵。数を揃え、連隊を繋いでこそ真価を発揮する。 大將軍 兵・強さ2

農兵 1	農兵 1	石落とし 0
		
〈年貢〉 〈年貢〉この兵を〈兵站〉アクションで兵站到 置いたとき、追加で1枚徴兵する（計2枚）。戦 えぬ農兵は、軍を食わせることで戦に加わる。 大將軍 兵・強さ1	〈年貢〉 〈年貢〉この兵を〈兵站〉アクションで兵站到 置いたとき、追加で1枚徴兵する（計2枚）。戦 えぬ農兵は、軍を食わせることで戦に加わる。 大將軍 兵・強さ1	〈トリガー〉 〈城壁トリガー〉この城が城壁にあり、破ら れたとき——攻め手の城壁に1ダメージ返す。 強さ0：合戦には出せず、兵站到にだけ使える。 城壁に埋まるかは運（開始時にデッキの上10 枚が城壁になる）。 大將軍 城・強さ0