

戦闘陣形シートその1

鶴翼

敵を包囲するように展開した陣形
最初の命令：プレイヤーが選択

戦術	軍勢	ターン
[10.3.1]	突撃	
	後退	
[10.3.3]	後退	
	後退	
	後退	
	後退	
[10.3.4]	機動	
	機動	
	機動	
	機動	

特殊能力：なし

井雁行直

お互いの部隊をサポートし合う陣形
最初の命令：プレイヤーが選択

戦術	軍勢	ターン
[10.3.5]	早駆け	
	早駆け	
	早駆け	

特殊能力：独断専行フェイズの間(7.2.4)、移動命令、あるいは再編成命令を受けている全ての軍勢で、かつ少なくとも一つのユニットがEZOCにいる軍勢、それに加えて、プレイヤーが自由に選択できるいずれか二つの軍勢(この軍勢が最初に活性化されなければなりません)が活性化されます。このフェイズではどの軍勢も一回だけしか活性化できません。

車懸かり

波状攻撃を行う陣形
最初の命令：プレイヤーが選択

戦術	軍勢	ターン
[10.3.1]	突撃	
	後退	
[10.3.2]	勝った！ 勝った！	

特殊能力：なし

柵

軍勢を止める役割を果たす野戦築城
最初の命令：防衛命令

戦術	軍勢	ターン
[10.3.3]	後退	
	後退	
	後退	

特殊能力：戦闘陣形発動時に命令ポイント受領判定表でこの為にダイスを振り、得られた数値に等しい数だけ、馬防柵マーカーを得られる(最低でも3個は得られる(11.8))。
防衛側だったときに戦闘結果が「dRR」だった場合、下の表をみてダイスを振り直し、戦闘結果を変更する：

ダイスの目	1	2	3-4	5-6
d2 ¹	d2 ¹	d1R ¹	d1 ¹	—

長蛇

最初の命令：プレイヤーが選択

戦術	軍勢	ターン
[10.3.1]	突撃	
	突撃	
	後退	
	後退	
	機動	
[10.3.5]	早駆け	
	早駆け	

特殊能力：なし

魚鱗

中央突破に適した攻撃陣形
最初の命令：プレイヤーが選択

戦術	軍勢	ターン
[10.3.1]	突撃	
	後退	
	後退	
	後退	
[10.3.3]	後退	
	後退	
	後退	

特殊能力：戦闘陣形発動時に命令ポイント受領判定表で得られた命令ポイント数だけ、馬防柵マーカーを得られる(最低でも3個は得られる(11.8))。

戦闘陣形シートその2

伏兵

森のなかで待ち伏せの兵を忍ばせる。
最初の命令：プレイヤーが選択

戦術	軍勢	ターン
【10.3.3】	後退	
	後退	
【10.3.5】	早駆け	
	早駆け	

特殊能力：防衛側で「乱戦」の戦闘タイプだった場合で軍勢が少なくとも1つ森林のヘクス（ヘクス内の森林の広さの大小にかかわらず）にいた場合、射撃値を常に防衛側ダイス修正として使える。

鋒矢

敵を包囲するように展開した陣形
最初の命令：攻撃命令か回復命令

戦術	軍勢	ターン
【10.3.1】	突撃	
	突撃	
【10.3.2】	勝った！ 勝った！	
	勝った！ 勝った！	
	勝った！ 勝った！	
【10.3.3】	後退	

特殊能力：

+2：命令変更表で他の命令から「攻撃命令」に変更する場合

-1：命令変更表で「攻撃命令」から他の命令に変更する場合

雁行

隊を列にし、少しずつ隊を斜めにした格好で構えた陣形。
最初の命令：プレイヤーが選択

戦術	軍勢	ターン
【10.3.1】	突撃	
【10.3.3】	後退	
	後退	
	後退	

特殊能力：命令ポイント (CP) を決定する際のダイスの目に+1

衝輦

前線を角錐が輻輳にし、第2陣以下を左右に縦に配した陣形。
最初の命令：防衛命令か移動命令

戦術	軍勢	ターン
【10.3.3】	後退	
	後退	

特殊能力：

回復表で判定する際に+1の修正を得られる。もし統率値を加えた修正後のダイスの目が6またはそれより大きくなった場合、対象の軍勢は直ちに防衛命令となる。防衛側だったときに戦闘結果が「d21」だった場合、下の表をみてダイスを振り直し、戦闘結果を変更する：

ダイスの目	1	2-3	4-6
d21 →	dE2	d1R1	dRR

山崎の戦い

YAMAZAKI
1582

Tenkatoitsu
Strategy Table

© 2016 Hwasim © 2019 Mokuro Tushinsha Co.Ltd.

ゲームターン進行手順

I 命令ターン

- a. 遅参フェイズ (9.1)
- b. 命令ポイント決定フェイズ (9.2)
- c. 戦闘陣形発動フェイズ (10.2)
- d. 軍勢活性化チットの選択とカット

投入フェイズ

II 行動ターン

以下の内、引かれたチットの内容を実行する。

- 行軍フェイズ
- 戦闘フェイズ (各陣営1回ずつ)
- 回復フェイズ
- 独断専行フェイズ
- 個々の軍勢活性化チットによる行動フェイズ

※行軍、戦闘×2、回復、独断専行チットが全て (全5枚) 引かれると、カットの中に軍勢活性化チットが残っていても行動ターンは終了します。Fと書かれたターン以降は戦闘疲労 (F) により戦闘×2枚が引かれるとターンが終了します。

ダイス修正表示テーブル

マイナス (-)

-20	-19	-18	-17	-16	-15	-14	-13	-12	-11
-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1

0

●修正表示テーブルの使い方

攻撃側は赤と青のダイス修正マーカーをそれぞれプラス方向へ、防御側はマイナス方向へと動かし、最終的に合算してその結果をダイス修正として適用します。

+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20

プラス (+)

山崎の戦い

Yamazaki 1582

Tenkatoitsu
Strategy Table

© 2016 Hexasim © 2019 Kokusai Tsushinsha Co. Ltd.