13.0 各種チャート

13.1 采配値表

東　軍		西　軍	
ダイス	采配値	ダイス	采配値
1	3	1	3
2	4	2	3
3	5	3	3
4	5	4	4
5	6	5	5
6	7	6	8

13.7 抜け駆け表

ダイス	結　果
2 / 12	予定通り攻撃
3,4	合計戦闘力の大きな大名の部隊が攻撃可能 *
10,11	合計戦闘力の小さな大名の部隊が攻撃可能 *
5	合計結束値の大きな大名の部隊が攻撃可能 *
9	攻撃側が任意の1大名の部隊を選択して攻撃する
6～8	大名同士の言い争いが始まり、どちらも攻撃不可能

* 合計が同数なら所有プレイヤーが任意で選択する

13.4 地形効果表

地　形	移動力消費コスト 足軽／騎馬／大砲	戦闘への影響 射撃　／　近接
平地	1　/　1　/　1	NE　NE
森林	2　/　3　/　2	1L　1L
集落	2　/　2　/　道路使用のみ	1L　NE
河川	1　/　1　/　橋使用のみ	NE　2L/1L *
小川	+1　/　+1　/　+1	NE　1L **
橋	0　/　0　/　0	NE　2L/1L *
街道	1　/　1　/　1	ヘクス　ヘクス
高度1上昇	+1　/　+1　/　+1	NE　1L
高度1降下	+0　/　+0　/　+0	NE　1R

注記
NE：効果なし　　ヘクス：ヘクスの地形に準じる
*　攻撃側全ユニットが渡河攻撃なら**2L**　一部が渡河攻撃なら**1L**
**　一部が渡河攻撃なら**NE**