

單列陣形シートの手順

車縣かり

最初の命令：ブレイヤーが選択状態をを行う

**敵を包囲するように展開した陣形
最初の命令：ブレイヤーが選択**

戦術	軍勢					
[104.1]	突撃					
	突撃					
	突撃					
	突撃					
[104.3]	後退					
	後退					
	後退					
[104.4]	機動					
	機動					
	機動					

特殊能力：なし

井雁行直

最初の節	戦術	軍勢	ターン
【10.4.5】	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、かつ少ないほど一つのユニットが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づれか二つの軍勢(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。

卷之三

最初の命令：プレイヤーが選択

戦術	軍勢	ターン
【10.4.1】 突撃		
突撃		
【10.4.3】 後退		
後退		
【10.4.4】 機動		
【10.4.5】 早駆け		
早駆け		

特殊能力：なし

中央突破に適した攻撃陣形
最初の命令：ブレイヤーが選択

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、馬防柵マーク一ヶ個得られる（11.8）

戦術	軍勢	ターン
【10.4.1】	突撃	
	突撃	
	突撃	
	突撃	
【10.4.3】	後退	
	後退	
	後退	

特殊能力：戦闘陣形
得られた命令ボイシ
個得られる(11.8)

特殊能力：左|

柵 軍勢を止める役割を果たす野戦築城
量初の命令・防御命令

戦術		軍勢	ターン
[10.4.3]	後退		
	後退		
	後退		

特殊能力：戦闘陣形発動時に命ボ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、馬防柵マーカーを上限3個まで得られる(11.8)。

戦闘陣形シート ノ 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
後退		
早駆け		
早駆け		

特殊能力：防御側で「乱戦」の戦闘タイプだった場合で軍勢が少ないうちに、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、射撃値を常に防御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
突撃		
突撃		
突撃		

特殊能力：回表で判定する際に +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つた場合、対象の軍勢は直ちに防御命令となる。
防御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

戦術	軍勢	ターン
突撃		
突撃		
突撃		

長ズチの 戦い

NAGAKUTE

1584

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

-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
突撃		
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

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プ

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、カップ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。10 ターン以降は戦闘疲労 (F) により戦闘 ×2 枚が引かれるときが終了します。