

野戦状況決定表

サイの目差 (修正後)	通常野戦時	退却時
+ 2	相手を一方的に攻撃できる。	無条件で攻撃を受けない
+ 1	自軍の主将の野戦修正が相手の主将より大きい場合、相手を一方的に攻撃できる。その他は両方同時に攻撃を解決	自軍の主将の野戦修正が相手の主将より大きい場合のみ、攻撃を受けない
0	両方同時に攻撃を解決	攻撃を受ける
- 1	自軍の主将の野戦修正が相手の主将より小さい場合、一方的に攻撃される。その他は両方同時に攻撃を解決	攻撃を受ける
- 2 以下	相手に一方的に攻撃される。	攻撃を受ける

両プレイヤーは1個ずつサイコロを振り、出目に下記の修正を加えて比較し、差を上表に当てはめる。**自軍の主将の野戦修正値を+ 主将が総大将なら+1 退却時は-1**

調略表

大将	自分のいるボックスか隣接するボックス
総大将	自分の所属する大名家（陣営ではない）のいずれかの戦力（包囲されている戦力を除く）が存在するボックスか、隣接するボックス
織田信長 足利義昭	武将に対しては、盤上のどこでも可
調略チェックはサイコロを1個振り、以下の修正を加えて1以下の目が出たら成功する。	
①小豪族を調略する場合：-1	
②対象を包囲している場合：-1	
③対象が所属する大名家の大將と同じボックスにいる：+1	
④対象が所属する大名家の総大将と同じボックスにいる：+2	
③と④の修正は重複しない。いずれか大きい方のみを適用する。	