

フェイズの流れ

①状況確認フェイズ

- ①—1. 自己紹介 ①—2. PC同士の関係の設定
- ①—3. 国の紹介 ①—4. ふだんPCたちは何をやっているの？
- ①—5. 【戦略ポイント】の初期設定

②状況開始フェイズ

- ②—1. 導入 ②—2. カードの配布

③活動フェイズ

- ③—1. 計略活動 ③—2. 計略活動の繰り返し
- ③—3. 英傑の行動

④決戦フェイズ

- ④—1. シートの準備 ④—2. PCの配置
- ④—3. ラウンド進行 ④—4. 決着

⑤終了フェイズ

- ⑤—1. エピローグ ⑤—2. 人材の獲得 ⑤—3. 二つ名付与
- ⑤—4. レベルアップ

判定の流れ

①参加者の決定

ゲームマスターが判定に参加するキャラクターを決める。
計略活動中は天才軍師のプレイヤーが決める。

②技能の指定

ゲームマスターが判定に使用できる技能を指定する。指定しないことができる。計略活動中は天才軍師のプレイヤーが決める。

③有利の獲得

参加したキャラクターが指定された技能を持つ場合、「有利」を得る。

④人材・準英傑の援護

指定された技能を人材・準英傑が持っている場合、そのキャラクターのチェックボックスにチェックを入れると「有利」を得る。

⑤サイコロを振る

参加したキャラクターのプレイヤー（もしくはゲームマスター）が、サイコロを2個を振る。
有利を得ている場合は十面体、そうでない場合は六面体を振る。

⑥判定の成否を決定

振ったサイコロの中に4以上の出目がある場合、判定は「成功」。
そうでない場合は「失敗」となる。

強制成功

失敗した場合、【戦略ポイント】を3点消費することで、成功にできる。

・スペシャル

振ったサイコロの出目に「6」もしくは「10」がある場合、スペシャルが発生。【戦略ポイント】が1点上昇する。

・ファンブル

振ったサイコロの出目に「1」がある場合は、ファンブルが発生する。
天才軍師のプレイヤーは、【イレギュラー】を山札から1枚引く。