

戦闘結果表 [COMBAT RESULT TABLE]

サイの目	軍 規 模											
	1～5 (非補給下)			6～10 (部分補給)			11～15 (完全補給)			16～20 (完全補給)		
	指揮官の戦術値(存在するいずれか)											
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
0ー	0	1	1	0	1	1	0	1	2*	1	1	3
1	0	1	1	0	1	2	1	1*	3	1	2	3*
2	0	1	1*	1	1*	2*	1	2	3*	1*	2*	4
3	1	1*	2*	1	2	3*	1*	2	4	2	3	4*
4	1	2	2*	1*	2	3**	2	2*	4**	2	3*	5**
5	1*	2	2**	2	2	4*	2	3	5*	2*	4	6*
6	2	2*	3*	2	2*	4**	2*	3*	5**	3	4*	7**
7	2	2*	3*	2*	3*	5*	3	4	6**	4	5	8**
8	2*	3*	3**	3	3**	5**	4	4*	7**	5	5*	9**
9+	3*	3**	4***	4*	4*	6***	5*	5**	8***	6*	6**	10***

サイの目修正

- ー 1 もしもあなたの部隊の過半数が民兵であると。
- ＋ 2 もしもあなたが支配する湖に隣接するエリア内で戦闘が発生すると。
- ＋ 2 海上侵攻又は沿岸襲撃に対してではなく、海上移動攻撃に対して防御しているときのアメリカ軍へ。
- ー 2 もしも全インディアン派遣隊が砦を攻撃していると、イギリス軍へ。

数字は、敵に与えた損失の数を示す。

アスタリスク (*) は、あなたの攻撃の機動レベルを示す。

あなたの相手が振るアスタリスク毎に、あなたは1つの非民兵ユニット（もしも存在すると）を取り去らねばならない。

あなたの相手が振るアスタリスク毎に、エリア内の友軍砦を1レベル減少させねばならない。

もしも一方の陣営が、他方の陣営より少なくとも1アスタリスク (*) 多く持つと、他方の陣営は隣接エリアへ退却しなければならない。

もしもエリア内に友軍砦があると、エリアからの退却を無効にするために、砦の各1レベルについて1アスタリスク (*) を吸収できる。

隣接エリアへ退却しているときには、友軍エリアでなければならない（所有者の選択で）。もしも攻撃側が退却すると、全て攻撃側が来たエリアへ退却しなければならない。

もしもアスタリスクが全く振られないか、又は両プレイヤーが同じ数のアスタリスクを振ると、どちらの派遣隊も退却する必要はなく、両者は同じエリアを占めることを継続できる。

どちらのプレイヤーも、常にエリア外へ退却することを選択できる。

戦闘結果表 [COMBAT RESULT TABLE]

砦 [FORTS]

もしも戦闘エリア内に友軍の砦があると、砦の各数値レベルについて1アスタリスク(*)が「吸収」される。
砦の数値レベルだけ、防御側の損失を減少させる。

戦闘後、敵が振った各アスタリスクについて、1ずつ砦の数値レベルを減少させる。

文明化インディアンの戦闘 [CIVILIZED INDIAN COMBAT]

イギリス軍プレイヤーは、カード・プレイによって文明化インディアン部族の敵対化を行う。

アメリカ軍プレイヤーは、派遣隊を文明化インディアン部族のエリア内に移動させる（又はすでにエリア内にいる派遣隊を活性化させる）。

派遣隊は、エリア内のインディアン部隊の配置を試みる。：サイの目 ≤ 7 、いずれかの1人の指揮官の主導権値を加え、以前の各戦闘勝利について1を差し引かねばならない。

もしも成功すると、イギリス軍は発見された部隊の規模を判定する。：=サイの目。

戦闘解決：戦闘勝者は、アスタリスクの数を多く振った陣営。もしもアスタリスクの数が同数であると、勝者は多くの損失を与えた陣営。それでも同数であると、インディアンが勝利する。ただし、一方の陣営の全部隊が除去されたら、他方の陣営が勝者。

もしもアメリカ軍が戦闘に勝利すると、文明化インディアン部族が屈服するのに十分な大勝利であったか判定する。：サイの目 \leq 敗北したインディアン部隊の規模、以前の各戦闘勝利について1を差し引く。

もしもサイの目が大きければ、部族が屈服しない代わりに、インディアン勝利マーカーが置かれる。

湖上戦闘 [LAKE COMBAT]

両プレイヤーは、防御側から開始して、退却することを選択できる。

戦列形成：各プレイヤーは、最強艦を先頭に徐々に弱くなる順番に自軍艦隊を整列させる。艦船のペアが闘うことになる。指揮官は、先頭艦（最強）の上に置かれる。

追加の艦船を持つプレイヤーは、2隻の艦船で敵の1隻を「集中攻撃」すべく、望むように余剰艦を置くことができる。プレイヤー諸氏は、1隻の敵に対して3番目の艦を置くことはできない。

戦闘：各ペアについてサイを振り、艦船の戦力に2番目の艦船の戦力（もしも存在したら）と指揮官の戦術値（もしも指揮官の艦がまだ戦列にいたら）をサイの目に加える。

修正後のサイの目が高ければ勝利する。もしも修正後のサイの目差が以下であると：

1～2：敗者は撤退する。 3. 敗者は沈没する。 4+敗者は捕獲される。

両陣営のサイの目が同数の結果であると、戦列に留まる。

戦列を下へ降りる全戦闘が完了した後、ラウンドは終了する。

プレイヤー諸氏は、自軍艦隊を退却させることを選択できる（防御側の決断が最初）。

最初のラウンドと同様に、再び艦船を整列させることで次のラウンドを準備し、再び闘う。これは、一方の陣営が退却するまで継続する。

もしもプレイヤーの戦列がカラであると、その陣営は敗者で退却しなければならない。

敗者は、撤退した艦船を集め、捕獲艦船を自軍色に変換し、湖上のいずれか1つの友軍支配下港又は軍港へ退却させる。

勝者は、捕獲艦船を自軍色（同じタイプの艦船）に変換し、湖上の自軍派遣隊と共に、湖の支配を維持する。