

Enemy Raid Flowchart(4.2.8)

襲撃開始(ここから開始) :

使用可能なカウンターよりボーナス襲撃カウンターをSanta Feへ置く。
+X ここでX=マップ上にいる全一族の獐猛度合計。
+2対アメリカ期なら

砦：砦と同じエリアにいる一族は敵襲撃から影響を受けない。
あたかも存在しないかのように扱う。襲撃の間、砦と同じエリアに
いる一族に対する襲撃は無効。

Raidカウンターの配置：1ないし2個のEnemy RaidカウンターをRaid
カウンターをすでに含んでおらず、すでに置かれたRaidカウンター
にも隣接せず、Santa Feでもない一つのエリアへ置く。
方向：Raidカウンターが複数の方向へ進行できるなら、(MP換算で)
より一族カウンター(アルファベット順)へ近づくエリアへ置く。
Canyon de Chellyにいる一族は他の一族がそのエリアトラックにいない
時を除き無視する。
カウンターの数：エリアにトウモロコシまたはHarassカウンターが
あれば2Raidカウンターを置く。さもなくば1Raidカウンターを置く。
2Raidカウンターを置かねばならないのに、Santa Feに1Raidカウンター
しかないなら最後のカウンターをSanta Feから取り除き、効果を発揮せ
ず襲撃は終了する。このフローチャートの「襲撃終了」ボックスへ進む。



プレイヤーリアクション：プレイヤーは1個の一族によるリアクション
を1回行える(居留地のエリア値以下のエリアに居てはならない)。

襲撃解決：新たに置かれたRaidカウンターと同じエリアに居る一族毎に、(A)戦闘する(その一族内に男性があり
軍事ポイント>0)か(B)以下の3ステップに従う。

1. 影響を受ける一族から1人口カウンターを除去し、Passage of Time Boxへ置く(獐猛度はまだ調整しない。
Family's Boxから最後の人口カウンターが取り除かれてもまだ一族カウンターを除去しない)。
2. 影響を受けたFamily's BoxのPopulation Displayで人口カウンターの空白のスペースに付き1文化ポイントを
失う。敵のFerocity - 1。ダイスを1個振る。失われた人口カウンター数以下がでたら敵Morale + 1。
3. Family Boxに人口カウンターを持たない一族を除去する。さもなくば一族カウンターを現在いる
テリトリーのCaught Boxへ置く(襲撃が終わったらマップ上へ戻す。)

待ち伏せ(5.2.1)：[要件。一族の獐猛度1以上かつ軍事ポイント>0] Raidカウンターが一族と同じエリアに進入したら実施。
戦闘を実施する。戦闘がFV/MFVなら待ち伏せに成功する。成功したらそのエリアトラックから全Raidカウンターを取り除く
(Santa Feは例外)。その後引き続きフローチャートに従う！

交渉(5.2.2)：1APを消費。Raidカウンターが一族と同じエリアに進入したら実施。Trade Goodsを消費。その後ダイスを1個振り、
修正する。：+1消費したTrade Goods毎に。：+一族の回避修正。修正後の結果>5なら襲撃、部族襲撃交渉が成功。さもなくば
襲撃/部族襲撃が成功する。「1」は常に失敗；「6」は常に成功。成功したら交渉を行った一族のエリアボックスの全ての一族を
現在いるテリトリーのEscape Boxへ置く。

妨害(5.2.3)：1APを消費。Harassカウンターを男性を含む一族からエリアを越えない距離の空のエリアへ置く。しかし同じエリア
トラックにある居留地のエリア値 となるエリアボックスへは置けない。

回避(5.2.4)：自由に実施。Raidカウンターが一族と同じエリアに進入したら実施。ダイスを1個振り回避を行う一族の回避値をDRM
として加算する(Manuelitoの一族なら追加で+1)。修正後のダイス>現在のエリア値なら修正後のダイスの値に等しいエリアへ
置く(しかし直前にRaidカウンターが置かれたエリアへは不可)。修正前のダイスの結果が「6」ならその一族は現在のエリア
トラックの#6エリアへ置いて良い。またはCanyon de Chellyテリトリーのいずれかのエリアへ配置しても良い。

襲撃終了：以下を順番に実施する。

1. 居留地の配置(対スペイン期ならMission、さもなくばRancho)。各テリトリーのエリア#1にRaidカウンターが
あり、かつ一族カウンターが存在せず(Caught/Escape
Boxのものも含む)、かつ同一種類の居留地カウンターが
無いなら実施する。一族カウンターのあるエリアにRaid
カウンターが存在しないなら"Build"指令を行う(4.2.1)。
2. (もしあれば)Santa Feに残るRaidカウンターを全て
裏返し、"Subvert"指令を実行するために支払う(4.2.11)。
3. Raid及びHarassカウンターを全てのエリアから
取り除く(Out of Play Boxへ戻す)。
4. Caught Boxに一族が無ければ敵Morale - 1。Caught Box
にある一族1個に着き敵Morale + 1。
5. Caught及び/またはEscape Boxにあり成人を含む全ての
一族を現在のテリトリーのいずれかのエリアへ任意の獐猛
値で配置する。成人が居なければ一族カウンターを取除き
子供カウンターはPassage of Timeへ置く

