

## BATTLE TABLE(11.2)

以下の手順をステップ順に実施：

1. ディネがダイスを1個振り、結果を以下のDRMで修正する。

+X ここでX=一族の擻猛度、または待ち伏せを実施したら一族擻猛度の2倍(一族の居るエリア値を超えない)。

+1 一族がFamily BoxにHorseを持っていれば。

+1 Manuelito一族なら。

+2 Firearmsカウンターを消費したら(このDRMを得るために使えるのは1個のみ)。

2. 敵/部族の為にダイスを1個振り、結果を戦闘相手により以下の修正を加える。








+ 敵と戦闘なら敵Ferocity。

+4 Ute族と戦闘。

+5 Comanche族と戦闘。

3. 結果を求める：修正後の敵/部族のダイス結果をディネのダイス結果から減ずる。結果をBattle Results Tableの戦闘発生時の値に対応するコラムに当てはめる。以下のBattle Results Tableの結果を適用する。

ディネダイス - 敵/部族ダイス	エリア1または2で戦闘発生	エリア3または4で戦闘発生	エリア5または6で戦闘発生	部族戦争、居留地襲撃 NM襲撃
+4以上	FV	MFV	MFV	MFV
+3	FE	FV	MFV	FV
+2	FE	FV	FV	FV
+1	RGD	FE	FV	RGD
0	RGD	RGD	RGD	RGD
-1	EV	TTD	TTD	TTD
-2	EV	EV	EV	EV
-3	EV	EV	MEV	EV
-4以下	MEV	MEV	MEV	MEV

結果	効果
 MFV=一族大勝利	可能なら一族擻猛度+1；敵Morale-1。敵との戦闘なら敵Ferocity+2；部族との戦闘なら+1軍事ポイント；ダイスを振りBattle Spoils Table参照；敵/部族襲撃中は一族をテリトリーEscape Boxへ置く。
 FV=一族勝利	可能なら一族擻猛度+1；敵Morale-1。敵との戦闘なら敵Ferocity+1；部族との戦闘なら+1軍事ポイント；敵/部族襲撃中は一族をテリトリーEscape Boxへ置く。
 FE=一族逃走	最高値のエリアに居るなら一族をEscape Boxへ置く。それ以外は一族カウンターを同じエリアトラックでより高い値のエリアへ置く（敵襲撃カウンターを含まない最低値のエリアへ置く）。
 RGD=後衛	男性1個及び馬をFamilyからPassage of Time Boxへ置く。一族の擻猛度は0にする。敵/部族襲撃中なら一族をテリトリーのEscape Boxへ置く。
 TTD=死ぬまで戦う	男性1個及び馬をFamilyからOut of Play Boxへ置く。一族の擻猛度は0にする。敵/部族襲撃中なら一族をテリトリーのEscape Boxへ置く。
 EV=敵勝利	男性1個及び馬をFamilyからOut of Play Boxへ置く。一族の擻猛度は0にする。敵Morale+1及び敵と戦闘中なら敵Ferocity-1。部族と戦闘中なら軍事ポイント-1。部族襲撃中なら一族をテリトリーのCaught Boxへ置く。
 MEV=敵大勝利	男性1個及びHorseをFamilyからOut of Play Boxへ置く。可能ならさらに1個の人口カウンターをPassage of Time Boxへ置く。一族の擻猛度は0にする。敵Morale+1。敵と戦闘中なら敵Ferocity-2。部族と戦闘中なら軍事ポイント-1。部族襲撃中なら一族をテリトリーのCaught Boxへ置く。

### BATTLE SPOILS(MFVの結果から)

ダイス 戦利品 (MFVによる)

1 使用可能な男性カウンターを1個Passage of Timeへ置く。

2-3 使用可能なTrade Goods1個をResource Boxへ置く。

4-5 使用可能なHorse1個をPassage of Timeへ置く。

6 使用可能なFirearmsカウンターを1個Passage of Timeへ置く。

重要：Battle Spoilsの結果示されたものが使用不可能だったらその線より上のものから選ぶ。