

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(アルファベット順で)へ近づくエリアへ置く。
Canyon de Chellyにいた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

