








BATTLE TABLE (11.2)

Mener les Étapes Suivantes dans cet ordre :

- Lancez un dé pour les Dinés et modifiez le en utilisant les modificateurs suivants :
 - +X ou X = Le taux de Ferocity de la Famille OU + doublez le taux de la Ferocity de la Famille (mais jamais plus que la valeur de la Zone de la Famille) si on exécute une réaction Ambush
 - +1 si la Famille a un cheval dans son emplacement Famille
 - +1 pour la Famille de Manuelito
 - +2 si un pion Firearms est dépensé (on peut seulement dépenser 1 pion Firearms pour ce modificateur)

- Lancez un dé pour l'Enemy/la Tribu et modifiez le selon le type d'ennemi devant être combattu :
 - + La Ferocity de l'Ennemi si vs Ennemi
 - + 4 si vs Ute
 - + 5 si vs Comanche
- Déterminez les résultats : Soustrayez le lancé de dé de l'Ennemi/la Tribu du lancé de dé des Dinés et croisez le avec la table de résultats des batailles correspondant à la valeur de zone où la Bataille a pris place. Appliquez le résultat selon la Table des Résultats ci-dessous :

Lancé de dé des Dinés minoré du lancé de dé de Enemy/Tribu	La Bataille arrive dans la Zone 1 ou 2	La Bataille arrive dans la Zone 3 ou 4	La Bataille arrive dans la Zone 5 ou 6	Tribal Warfare, Raid sur un Outpost, Raid sur NM
+4 ou plus	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 ou moins	MEV	MEV	MEV	MEV

Résultat	Effet
 MFV = Major Family Victory	+1 Ferocity de la Famille si possible ; -1 Enemy Morale et + 2 Enemy Ferocity si vs Enemy ; +1 Military Point si vs Tribu ; lancez un dé selon la table BATTLE SPOILS ; si pendant le Raid de la l'Enemy/Tribu, placez le pion Famille dans l'espace Escape du Territoire.
 FV = Family Victory	+1 Ferocity de la Famille si possible ; - 1 Enemy Morale et +1 Enemy Ferocity si vs Enemy ; + 1Military Point si vs Tribu ; si pendant le Raid de l'Enemy/Tribu, placez le pion Famille sur l'espace Escape du Territoire.
 FE = Family Éludes (la Famille est éludée)	Si sur la Zone de la plus haute valeur, placez le pion Famille sur l'espace Escape ; autrement, placez le pion Famille dans une Zone sur la même piste avec une valeur plus grande (Placez le dans une Zone plus basse qui ne contient pas un pion Enemy Raid)
 RGD = (arrière-garde) Rearguard	Placez un homme et n'importe quel cheval avec une Famille dans le Passage of Time Box ; mettez la Ferocity de la Famille à 0 ; si pendant un Raid de l'Enemy/Tribu , placez le pion Famille sur l'espace Escape.
 TTD = To The Death (vers la mort)	Enlevez un homme et n'importe quel cheval avec une Famille vers le Out of Play; mettez la Ferocity de la Famille à 0 ; si pendant un Raid de l'Enemy/Tribu , placez le pion Famille sur l'espace Escape.
 EV = Enemy Victory	Enlevez un homme et n'importe quel cheval de la Famille vers le Out of Play ; mettez la Ferocity de la Famille à 0 ; +1 Enemy Morale et -1 Enemy Ferocity si vs Enemy ; -1 Military Point si vs Tribu ; si pendant le Raid de l'Enemy/Tribu, placez le pion Famille dans l'espace Caught du Territoire.
 MEV = Major Enemy Victory	Enlevez un homme et n'importe quel cheval de la Famille vers le Out of Play ; si possible placez n'importe quel pion supplémentaire Population de la Famille vers le Passage of Time Box ; mettez la Ferocity de la Famille à 0 ; +1 Enemy Morale et -2 Enemy Ferocity si vs Enemy ; -1 Military Point si vs Tribu ; si pendant le Raid de l'Enemy/Tribu, placez le pion Famille dans l'espace Caught Box du Territoire.

BATTLE SPOILS (à partir du résultat MFV)

Lancé de Dé	Battle Spoils (à partir du résultat MFV)
1	Placez 1 pion Homme disponible dans le Passage of Time
2 -3	Placez 1 pion Trade Goods dans le Resources Box
4 -5	Placez 1 pion Cheval dans le Passage of Time
6	Placez 1 pion Firearms disponible dans le Resources Box
IMPORTANT ::	Si un Battle Spoils est lancé et que le pion n'est pas disponible, sélectionnez la ligne du dessus.

Good Medecine (8.1)

Avant d'exécuter une procédure Segment Victory Check (2.2.4), le joueur peut enlever des cubes noirs du jeu afin d'éviter un Segment Victory Check.

Événement Historique ou Transitionnel devant être résolu.	Coût – si le nombre de cubes noirs n'est pas disponible, Good Medecine ne peut pas être utilisé et le Segment Victory Check doit être exécuté.
#41 , # 42, #46, #47, #51 ou #52	Enlevez 1 cube noir : du Raid Pool en premier, puis du Recovery Box, puis du Raided Cubes Box. Placez le cube enlevé dans le Subjugation of New Mexico. +1 Enemy Morale
#43, #48, ou #53	Enlevez 2 cubes noirs : du Raid Pool en premier, puis du Recovery Box, puis du Raided Cubes Box. Placez le cube enlevé dans le Subjugation of New Mexico. +1 Enemy Morale
#44, #49, ou #54	Enlevez 3 cubes noirs : du Raid Pool en premier, puis du Recovery Box, puis du Raided Cubes Box. Placez le cube enlevé dans le Subjugation of New Mexico. +1 Enemy Morale
#45, #50, ou #55	Pas possible !

Victory Check Procedure (8.2)

Étape 1	Soustrayez la valeur de VP de la Carte d'Événement Historique de la valeur totale de VP de tous les Territoires avec une ou plus de Familles. Si la différence est un nombre positif, ajoutez 1 Military Point. Si la différence est un nombre négatif, le résultat est le nombre de Points Militaires perdus.
Étape 2	Soustrayez l'Enemy Morale des Military Points, puis réduisez l'Enemy Morale à 0. (Note: Si on doit soustraire les Military Points plus bas que 0, on soustraira 2 Culture Points à la place.)
Étape 3	Si le joueur a 0 Military et 0 Culture Points, le joueur perd le jeu avec une Défaite Majeure.
Étape 4	Augmentez les Military Points par le nombre de pions hommes en jeu (dans les emplacements Familles) qui n'appartiennent pas à une Famille dans le même Territoire qu'un Fort. Le pion Military Points ne peut être augmenté au-dessus de '7' pendant cette étape (si ≥ 7 avant cette étape, le pion ne se déplace pas du tout). Pour chaque niveau que le pion Military Points est avancé, l'Enemy Morale est augmenté d'un niveau.
Étape 5	Ajoutez 1 Enemy Morale pour chaque pion Outpost en jeu.
Étape 6	Augmentez les Culture Points par le nombre de pions femmes en jeu (dans les espaces Familles) qui n'appartiennent pas à une Famille dans le même Territoire qu'un Fort. Le pion Culture Points ne peut être augmenté au-dessus de '9' pendant cette étape ET s'il est déjà plus grand que 9, réduisez le nombre de Culture Points à 9.
Étape 7	Le joueur perd 1 Point de Culture par Fort en jeu.
Étape 8	À moins de résoudre la carte #45 ou #50, le joueur peut dépenser des Points de Culture ou Militaire pour acheter 1 carte de Développement Culturel.
Étape 9	Mettez les APs du joueur à 0 et retournez tous les cubes dans le Raided Cubes et Recovery Box dans le Raid Pool.
Étape 10	Enlevez la moitié (arrondi au supérieur) de tous les pions population (le joueur choisit) dans le Passage of Time Box vers le Out of Play Box.

Ferocity Adjustment Summary

Condition	Ajustement de la Ferocity
2.3.4 – Pas d'homme dans une Famille pendant la Phase de Défausse	Mettez la Ferocity à 0
3.1.Étape 3 – Tentative réussie par l'ancien pour augmenter ou baisser la Ferocity pendant une opération Planning.	+1 ou -1
3.2.7 – Commerce avec un Fort	Mettez la Ferocity à 0
3.3.Étape 1.C – Une nouvelle famille est placée pendant un Passage of Time	Mettez la Ferocity à 0
4.2.7 – Pourparlers de Paix impactent toutes les familles en jeu	Mettez la Ferocity à 0 (toutes les Familles en jeu)
Enemy Raid Flowchart, le Raid se termine, Étape 5 – Les Familles retournent dans une Zone à partir d'un espace Caught/Escape	Mettez la Ferocity selon vos souhaits
Tribal Raid Flowchart, le Raid se termine, Étape 2 – Les Familles retournent dans une Zone à partir d'un espace Caught	Mettez la Ferocity selon vos souhaits
Battle Table – résultats : MFV ou FV	+1
Battle Table – résultats : RGD, TTD, MEV ou EV	Mettez la Ferocity selon vos souhaits
Raid Table – Cubes noirs, marrons, blancs, ou jaunes pendant un Raid sur NM	+1
Raid Table – Un Outpost ou un Fort est détruit	+1