

Savannah – Cartes Evènements

N°	Titre	Pays	Conditions	Instructions
1	Les Partisans interceptent les Britanniques qui se dispersent	Alliés	Tours Stratégiques	La Garnison de Beaufort n'arrive pas. Retirez Maitland, 1st Highlanders, v. Trumbach & Royal N.C. Diminuez le Moral d'Armée britannique de 2. <i>Si ces unités sont déjà déployées, défaissez cette carte et tirez en une autre</i>
2	Des bateaux de patrouille français contrôlent le 'Wall's Cut'	Alliés	Tours Stratégiques	Certains des renforts de Maitland sont isolés. Retirez v. Trumbach & Royal N.C. Diminuez le Moral d'Armée britannique de 1. <i>Si ces unités sont déjà déployées, défaissez cette carte et tirez en une autre</i>
3	Des soldats français affamés ravagent la campagne	Britanniques		Déployez la Milice du Comté de Chatham dans tout(s) hexagone(s) de bâtiment à l'extérieur du Périmètre Défensif de Savannah, non adjacent(s) à des unités de combat ennemies. Elle peut être utilisée normalement au tour de son arrivée.
4	Victoire navale <i>La marine française défait les HMS Victory et HMS Experiment et s'empare du ravitaillement et de la solde.</i>	Alliés	Tours Stratégiques	Diminuez le Moral d'Armée britannique de 1. Augmentez le Moral d'Armée français de 1.
5	Bombardement des rives <i>La frégate française 'La Truite' bombarde Savannah.</i>	Alliés	Tours Stratégiques	Les dégâts sont minimes mais l'action augmente le Moral d'Armée français de 1.
6	Les indiens !	Britanniques		Déployez les Creeks dans tout hexagone de bois épais, non adjacent à des unités de combat ennemies. Ils peuvent être utilisés normalement au tour de leur arrivée. <i>Note : Les Creeks ne peuvent jamais entrer dans le Périmètre Défensif de Savannah.</i>
7	Supériorité locale	Tous		Utilisez cette carte pour annuler le jeu d'une Carte Evènement jouée par votre adversaire. Les effets de cette carte sont tout simplement ignorés. <i>Exception importante : Les 3 cartes imprimées en rouge ne peuvent pas être annulées (Renseignement exemplaire [n°17, n°18] et Espionnage [n°45]).</i>
8	Les Alliés se blâment entre eux suite à l'arrivée de renforts britanniques	Britanniques	Tours Stratégiques	Diminuez le Moral d'Armée français et américain de 1 chacun.
9	Sortie britannique contre les sapeurs français	Britanniques	Tours Stratégiques	Aucun jet de dé de Siège & Bombardement.
10	Un déserteur américain révèle les plans d'attaque alliés	Britanniques	Tours Tactiques	DRM de +1 aux Tirs Défensifs d'Artillerie britanniques ce tour-ci.
11	D'Estaing et Lincoln refusent la demande britannique d'évacuer les femmes et les enfants	Alliés	Tours Stratégiques	Diminuez de 1 le Moral d'Armée britannique.
12	Colonnes françaises égarées par des guides américains	Britanniques	Tours Tactiques	Les unités de tête ratent le point de départ des attaques. DRM de -1 pour tous les Corps à Corps français ce tour-ci.

Savannah – Cartes Evènements

13	“Soldats en avant, suivez moi ! Vive le Roi !”	Alliés	Tours Tactiques	DRM de +2 pour les unités françaises commandées par d'Estaing qui attaquent ce tour-ci.
14	Le Capitaine Tawes est tué en défendant la redoute de Spring Hill	Alliés	Tours Tactiques	L'unité Tawes perd sa capacité de demi-leader (utilisez le pion de remplacement).
15	Les Français bombardent Savannah pendant 4 jours	Alliés	Tours Stratégiques	Diminuez le Moral d'Armée britannique de 1. Détruisez 1 hexagone de ville, au choix du joueur français, sujet à Dispersion. Une unité située dans un hexagone détruit (au choix du Britannique) perd un Pas de Pertes. Toutes les unités effectuent un Test de Moral avec un DRM de -1. Ajustements normaux au Moral d'Armée et aux VP.
16	Les propriétaires d'esclaves loyalistes répugnent à armer les esclaves	Alliés		Quelques compagnies loyalistes GA & SC désertent. Si les Nègres Volontaires sont en jeu, inversez le 1st SC Royalist Infantry et retirez le GA Volunteers. Diminuez le Moral d'Armée britannique de 1. <i>Si toutes ces unités sont déjà capturées ou éliminées, défaussez cette carte et tirez en une autre.</i>
17	Renseignement exemplaire	Tous		Regardez immédiatement les 3 premières cartes Evènement du paquet et prenez en une. Elle peut être jouée ce tour-ci. Remettez les deux autres cartes au hasard dans le paquet. Ne remélangez pas les cartes déjà jouées.
18	Renseignement exemplaire	Tous		Regardez immédiatement les 3 premières cartes Evènement de la pioche et prenez en une. Elle peut être jouée ce tour-ci. Remettez les deux autres cartes au hasard dans la pioche. Ne remélangez pas les cartes déjà jouées.
19	Soldats ennemis tués par des tirs amis	Tous		Diminuez le Moral d'Armée adverse de 1. Si cette carte est jouée par le Britannique, jetez un dé : Pair = Moral d'Armée français. Impair = Moral d'Armée américain.
20	Le mauvais temps oblige la flotte française à reprendre la mer	Britanniques	Tours Stratégiques	Retardez d'un tour l'arrivée des prochains renforts français. <i>Si tous les renforts sont déjà en jeu, défaussez cette carte et tirez en une autre.</i>
21	Pénurie de munitions pour l'artillerie britannique	Alliés		Si c'est un Tour Stratégique, aucun jet de dé de Siège & Bombardement britannique n'est effectué ce tour-ci. Si c'est un Tour Tactique, DRM de -1 à tous les Tirs Défensifs d'Artillerie britanniques ce tour-ci.
22	Initiative du Commandant	Tous		Choisissez entre doubler les MP ou un DRM de +1 aux jets de Ralliement de toutes les unités empilées avec un leader. Le choix est distinct pour chaque leader. Si cette carte est jouée par les Alliés, utilisez les leaders américains.

Savannah – Cartes Evènements

23	Les Nègres Volontaires défont le Chevalier du Romain sur Hutchinson's Island	Britanniques	Tours Stratégiques	Augmentez de 2 le moral de l'unité des Nègres Volontaires, qu'elle soit déployée sur la carte ou non (utilisez le pion de remplacement).
24	Des déserteurs britanniques font état de dégâts minimes de la part des bombardements alliés	Britanniques	Tours Stratégiques	Diminuez de 1 le Moral d'Armée français.
25	Le Major L'Enfant nettoie l'abatis	Alliés	Tours Tactiques	Brisez un côté d'hexagone d'abatis qui se trouve jusqu'à deux cases du Col. Laurens. <i>Note : Seul l'abatis lui-même est brisé. Utilisez le marqueur 'Breach Abatis Only'.</i>
26	Vigoureuse diversion américaine	Alliés	Tours Tactiques	DRM de +1 pour toute Milice américaine (uniquement) qui attaque ce tour-ci si elle est commandée par Huger.
27	Furieuse mêlée française	Alliés	Tours Tactiques	DRM de +1 pour les unités françaises qui attaquent ce tour-ci si elles sont commandées par Dillon.
28	Ingénieurs	Tous		Réparez un côté d'hexagone de retranchement brisé. Une fois que cette carte est jouée, remettez la dans le paquet que vous remélangez. Ne remélangez pas les cartes déjà jouées.
29	Chaos sur le champ de bataille	Tous	Tours Tactiques	Toutes les unités ennemies qui attaquent effectuent un Test de Moral de pré-attaque. Les unités qui échouent sont reculées d'un hexagone par leur propriétaire. EGALEMENT : DRM de -1 à tout jet de dé d'attaque ennemi ce tour-ci.
30	"Suivez mes Lanciers!"	Britanniques	Tours Tactiques	Pulaski est mortellement blessé. L'unité Pulaski perd sa capacité de demi-leader. Diminuez le Moral d'Armée américain de 1 (utilisez le pion de remplacement).
31	Le Sgt. Jasper est tué en sauvant les couleurs du 2 nd SC	Britanniques	Tours Tactiques	Diminuez de 1 le Moral d'Armée américain.
32	Atrocités espagnoles en Floride	Alliés	Tours Stratégiques	Retirez les King's Florida Rangers qu'ils soient déployés ou non sur la carte. Aucun ajustement au Moral d'Armée ou aux VP.
33	Emeutes en Haïti	Britanniques	Tours Stratégiques	Retirez toutes les unités de la Milice de Saint Domingue qu'elles soient déployées ou non sur la carte. Aucun ajustement au Moral d'Armée ou aux VP.
34	De fortes pluies endommagent les défenses	Tous	Tours Stratégiques	A jouer lors d'un tour dont la météo est autre que Favorable. Brisez un côté d'hexagone ennemi. <i>Note : Les dommages n'affectent jamais l'abatis. Utilisez le marqueur 'Breach Non-Abatis'.</i>
35	Les Levées de Virginie subissent 60% de pertes	Britanniques	Tours Tactiques	Retirez l'unité 1st Virginia Levies. Ajustement normal au Moral d'Armée et aux VP. <i>Si cette unité est déjà capturée ou éliminée, défaussez cette carte et tirez en une autre.</i>
36	Attaque surprise alliée	Alliés	Tours Tactiques	Augmentez d'une colonne le ratio des attaques alliées ce tour-ci.

Savannah – Cartes Evènements

37	La milice américaine déserte	Britanniques		Retirez toute unité de milice américaine ayant un moral de -2. Augmentez le Moral d'Armée britannique de 1. Si cela entraîne le fait que des leaders se retrouvent seuls dans un hexagone, ils peuvent retraiter de 1, 2 ou 3 hexagones. <i>Si toutes les milices américaines avec un moral de -2 sont déjà capturées ou éliminées, défaissez cette carte et tirez en une autre.</i>
38	Dillon saqué pour avoir critiqué d'Estaing	Britanniques		Retirez l'unité de leader Dillon. Diminuez de 1 le Moral d'Armée français. <i>Si Dillon est déjà tué, défaissez cette carte et tirez en une autre.</i>
39	Mesure d'urgence	Britanniques	Tours Tactiques	A jouer lors d'un tour où une unité alliée se trouve dans la ligne de remblais. Les Britanniques effectuent des tentatives de Ralliement avant la Phase de Mouvement. Les unités ralliées peuvent bouger et attaquer normalement. Les unités empilées avec Prevost obtiennent un DRM de +1 pour tout Corps à Corps ce tour-ci.
40	Rations pillées	Tous	Tours Stratégiques	Diminuez de 1 le Moral d'Armée britannique ou français. Une fois que cette carte est jouée, remettez la dans le paquet que vous remélangez. Ne remélangez pas les cartes déjà jouées
41	Tireur d'élite !	Tous	Tours Tactiques	Désignez un leader ennemi qui est adjacent à une unité de combat amie. Jetez un dé : 0 à 5 = Aucun effet 6 à 8 = Le leader Retraite 9 = Le leader est tué Ajustements normaux au Moral d'Armée et aux VP.
42	Le HMS Germaine s'échoue	Alliés	Tours Tactiques	La Zone de Bombardement Naval Britannique est inactive ce tour-ci.
43	Explosion accidentelle	Tous		A jouer immédiatement après que l'ennemi a déclaré un Tir Défensif d'Artillerie spécifique. Une unité d'artillerie de votre choix faisant feu subit immédiatement un Pas de Pertes, mais peut toujours tirer en utilisant son potentiel réduit si cela est possible. Aucun ajustement de Moral d'Armée ou de VP.
44	C'est La Guerre	Tous		L'officier senior est blessé. Placez le dans son HQ. Il ne peut pas bouger, rallier des unités, influencer sur les pions de Tactique ni ajouter un modificateur de combat ce tour-ci uniquement. Le joueur allié jette un dé. Pair = Officier senior français Odd = Officier senior américain
45	Espionnage	Tous		Tirez immédiatement au hasard une carte dans la main de votre adversaire et ajoutez la à votre main. La carte que vous tirez ainsi ne peut pas être jouée ce tour-ci. <i>Si votre adversaire n'a pas de cartes, tirez la première carte du paquet.</i>

Savannah – Cartes Evènements

46	Guides locaux	Tous	Tours Stratégiques	<p>Les prochains renforts planifiés peuvent arriver un tour plus tôt. Le(s) joueur(s) allié(s) choisit les renforts français ou américains.</p> <p><i>Si tous les renforts sont déjà en jeu, défaussez cette carte et tirez en une autre.</i></p>
47	Prise d'initiative	Tous	Tours Tactiques	<p>Le joueur jouant cette carte prend l'initiative ce tour-ci</p>
48	De l'or et du rhum <i>D'Estaing offre aux hommes de l'or et du rhum pour accélérer le mouvement de l'artillerie</i>	Alliés		<p>Si c'est un Tour Stratégique, triplez les MP de l'artillerie française ce tour-ci. Si c'est un Tour Tactique, doublez les MP de l'artillerie française ce tour-ci.</p>
49	De l'or et du rhum <i>D'Estaing offre aux hommes de l'or et du rhum pour accélérer le mouvement de l'artillerie</i>	Alliés		<p>Si c'est un Tour Stratégique, triplez les MP de l'artillerie française ce tour-ci. Si c'est un Tour Tactique, doublez les MP de l'artillerie française ce tour-ci.</p>
50	De l'or et du rhum <i>D'Estaing offre aux hommes de l'or et du rhum pour accélérer le mouvement de l'artillerie</i>	Alliés		<p>Si c'est un Tour Stratégique, triplez les MP de l'artillerie française ce tour-ci. Si c'est un Tour Tactique, doublez les MP de l'artillerie française ce tour-ci.</p>
51	L'Infanterie Légère tente de rendre inutilisables les canons ennemis	Tous	Tours Stratégiques	<p><i>Désignez une unité d'Infanterie Légère se trouvant jusqu'à quatre hexagones d'une unité d'artillerie ennemie, et jetez un dé :</i></p> <p>0 à 4 = Aucun effet 5 à 7 = L'unité d'artillerie est Désorganisée, mais elle reste sur place 8 ou 9 = L'unité d'artillerie subit un Pas de Pertes.</p> <p><i>L'Infanterie Légère vérifie ensuite ses pertes avec le même jet de dé :</i></p> <p>0 à 5 = Aucun effet 6 ou 7 = L'Infanterie Légère est désorganisée, mais reste en place 8 = L'Infanterie Légère subit un Pas de Pertes ; 9 = L'Infanterie Légère est capturée</p> <p>Ajustements normaux au Moral d'Armée et aux VP.</p>
52	Les hautes vagues malmènent les navires français	Britanniques	Tours Stratégiques	<p>Réduisez le potentiel de mouvement des prochains renforts français de 1 MP chacun lors de leur tour d'entrée.</p> <p><i>Si tous les renforts sont déjà en jeu, défaussez cette carte et tirez en une autre.</i></p>
53	Dispute entre les officiers français	Britanniques	Tours Tactiques	<p>Imposez la Restriction d'Emploi des Pions Tactique (tactiques n°1 à n°4 uniquement) lors de tous les Corps à Corps français de ce tour-ci.</p>

Savannah – Cartes Evènements

54	Initiative du Commandant	Tous		Choisissez entre doubler des MP ou un DRM de +1 aux jets de Ralliement pour toutes les unités empilées avec un leader. Le choix est distinct pour chaque leader. Si cette carte est jouée par les Alliés, utilisez les leaders français.
55	Le Capitaine Moncrief termine les défenses plus tôt que prévu	Britanniques	Tours Stratégiques	Ne peut être jouée qu'aux tours 10 ou 11. Si c'est au tour 10, les défenses sont achevées sur un jet de dé de 7 à 9, sinon elles sont achevées au tour 11. Placez un marqueur 'British Defenses Complete' sur l'Echelle des Tours. <i>Si la carte est tirée après le tour 11, défaussez la et tirez en une autre.</i>