

Thunder at Dawn - événements

Descriptions des événements uniques confédérés



Command Confusion

Ce jeton doit être joué au début de n'importe quelle **étape d'ordre US** et avant tout jeton de fatigue de l'Union. Après que le joueur USA ait annoncé l'Ordre de Brigade pour la Brigade activée, vous jouez ce jeton et **annulez** cet Ordre de Brigade. Vous lancez un dé et appliquez l'Ordre de Brigade résultant.

- 1 = la Brigade activée est sous un Ordre de **Regroupement**.
- 2 = la Brigade activée est sous un Ordre de **Manœuvre**.
- 3 = la Brigade activée est sous un Ordre de **Défense**.
- 4 = la Brigade activée est sous un Ordre **d'Attaque**.
- 5 = la Brigade activée doit recevoir un **Ordre différent** de celui annoncé initialement, déterminé par le **joueur CSA**.
- 6 = la Brigade activée doit recevoir un **Ordre différent** de celui annoncé initialement, déterminé par le **joueur US**.



Firefight

Vous pouvez jouer ce jeton dès qu'il est tiré ou le conserver pour le jouer au début de n'importe quelle **phase de tirage de jetons** de ce tour. Jouer ce jeton permet à **toutes les unités d'infanterie CSA dans un hexagone** de Tirer sur un hexagone cible ennemi éligible, les unités qui tirent peuvent combiner leurs tirs normalement. Les résultats sont appliqués

immédiatement. Si une unité USA de *n'importe quel type* **reste dans l'hexagone qui vient d'être pris pour cible**, cette unité USA peut immédiatement Tirer en retour sur l'hexagone qui vient de lui tirer dessus.



Rally

Vous devez jouer ce jeton dès qu'il est tiré. Le jeton peut être utilisé de deux façons :

1. Retirer tous les marqueurs "Shaken" et "Disrupted" de chaque unité dans un hexagone. L'emplacement des unités ennemies ne change pas.
2. Effectuer une tentative de Reconstruction, infanterie et cavalerie uniquement, avec une unité dans l'hexagone en augmentant sa CR de 2. L'unité doit être à au moins 2 hexagones des unités ennemies, ou dans la case disponible sur la Piste des unités brisées.



Time & a Half

Conservez ce jeton et jouez-le au début d'une étape de mouvement du CSA. La Capacité de Mouvement de la Brigade activée pour cette activation est augmentée de 50%. Lancez un dé avant de déplacer des unités. Sur un jet de 1 ou 2, appliquez un Hit de Moral à n'importe quelle unité de la formation en mouvement. Ne peut pas être joué par une Brigade qui a déjà joué un Mouvement de Réserve de Brigade ce tour.



Rebell Yell !

Vous pouvez jouer ce jeton dès qu'il est tiré ou le conserver pour le jouer au début de n'importe quelle phase de tirage de jetons de ce tour. Vous choisissez un hexagone ami et pouvez déplacer (vous n'êtes pas obligé de vous déplacer si vous êtes adjacent à un hexagone ennemi) chaque unité d'infanterie CSA jusqu'à un hexagone dans n'importe quelle direction (ces unités peuvent être sujettes à un Tir d'opportunité) mais toutes ces unités en mouvement doivent terminer adjacentes à un hexagone occupé par les USA. Ces unités, même si elles ne se sont pas déplacées, doivent alors effectuer un Corps à Corps. Toutes les unités CSA ont leur CR augmentée de 1 pour toute cette séquence de Mêlée et obtiennent un décalage de colonne >2 lors de l'attaque.



Heroic Stand

Vous conservez ce jeton et le jouez après tout jet de dé de test de cohésion. Jouer ce jeton obligera à relancer l'un des dés ou les deux, au choix du joueur CSA. Le nouveau résultat doit être accepté.



Brigade Reserve Movement

Vous devez jouer ce jeton dès qu'il est tiré. Sélectionnez n'importe quel groupe d'unités CSA de la même Brigade ; chaque unité sélectionnée doit être adjacente ou empilée avec au moins une autre unité de ce groupe (formant une chaîne d'unités). Les unités peuvent se déplacer de 6 PM chacune. Elles peuvent utiliser la Marche sur Route mais ne peuvent pas

Engager une unité ennemie. Elles ne sont pas obligées de rester adjacentes les unes aux autres. Une Brigade qui doit arriver ce tour-ci en renfort peut être déplacée sur la carte en utilisant ce jeton.



Union Fatigue

Vous conservez ce jeton et le jouez au début n'importe quelle étape d'Ordre des USA (après l'annonce de l'Ordre de Brigade mais avant tout jeton de Time& Half). Lancez deux dés : le dé coloré est pour les "traînants". Sur un résultat de 1 ou 2, le joueur USA doit appliquer une perte de moral à n'importe quelle unité de la formation en mouvement. Le résultat du dé

blanc est la nouvelle CM des unités de la Brigade active. Exception : Le résultat du dé ne peut pas dépasser la CM normale de l'ordre donné par la Brigade. *Exemple : Une unité en ordre de Défense qui obtient un " 5 " sera toujours limitée à 2 PM.* Notez que ce pion ne peut pas être joué pendant une Activation Limitée ou un Mouvement de Réserve de Brigade d'une brigade USA.



Hold Fire

Vous conservez ce jeton pour le jouer plus tard pendant le tour. Annulez les tirs (offensifs ou défensifs) de la ou des unité(s) USA d'un hexagone lorsque ce jeton est joué. *Ne peut être utilisé que deux fois par partie, retirez-le de la partie après la deuxième utilisation.*



Low ammo

Placez immédiatement un marqueur Low ammo, s'il est disponible, sur une unité USA. L'unité aura maintenant 2 appliqué à tous les tirs de combat.



Find ammo

Retirer immédiatement un marqueur Low ammo sur une unité CSA. Ce jeton est retiré du jeu au début du tour 10am (tour 16).

Thunder at Dawn - événements

Descriptions des événements uniques nordistes



Command Confusion

Ce jeton doit être joué au début de n'importe quelle **étape d'ordre CSA** et avant tout jeton de fatigue rebelle. Après que le joueur CSA ait annoncé l'Ordre de Brigade pour la Brigade activée, vous jouez ce jeton et **annulez** cet Ordre de Brigade. Vous lancez un dé et appliquez l'Ordre de Brigade résultant.

- 1 = la Brigade activée est sous un Ordre de **Regroupement**.
- 2 = la Brigade activée est sous un Ordre de **Manœuvre**.
- 3 = la Brigade activée est sous un Ordre de **Défense**.
- 4 = la Brigade activée est sous un Ordre **d'Attaque**.
- 5 = la Brigade activée doit recevoir un **Ordre différent** de celui annoncé initialement, déterminé par le **joueur CSA**.
- 6 = la Brigade activée doit recevoir un **Ordre différent** de celui annoncé initialement, déterminé par le **joueur USA**.



Firefight

Vous pouvez jouer ce jeton dès qu'il est tiré ou le conserver pour le jouer au début de n'importe quelle **phase de tirage de jetons** de ce tour. Jouer ce jeton permet à **toutes les unités d'infanterie USA dans un hexagone** de Tirer sur un hexagone cible ennemi éligible, les unités qui tirent peuvent combiner leurs tirs normalement. Les résultats sont appliqués immédiatement. Si une unité CSA de *n'importe quel type* **reste dans l'hexagone qui vient d'être pris pour cible**, cette unité CSA peut immédiatement Tirer en retour sur l'hexagone qui vient de lui tirer dessus.



Rally

Vous devez jouer ce jeton dès qu'il est tiré. Le jeton peut être utilisé de deux façons :

1. Retirer tous les marqueurs "Shaken" et "Disrupted" de chaque unité dans n'importe lesquels deux hexagones. L'emplacement des unités ennemies ne change pas.
2. Effectuer une tentative de Reconstruction, infanterie et cavalerie uniquement, avec deux unités dans l'hexagone en augmentant leur CR de 2. Les unités doivent être à au moins 2 hexagones des unités ennemies, ou dans la case disponible sur la Piste des unités brisées. Vous pouvez également utiliser ce jeton pour reconstruire deux unités dans la case disponible de la piste des unités brisées en augmentant de 2 le CR ou reconstruire une unité sur la carte et une unité dans la case disponible.



Find ammo

Vous pouvez conserver ce jeton ou l'utiliser immédiatement. Retirez un marqueur "low ammo" de n'importe quelle unité USA sur la carte. Ce jeton est retiré du jeu au début du tour 10am (tour 16).



Rebel Fatigue

Vous conservez ce jeton et le jouez au début n'importe quelle étape d'Ordre des CSA (après l'annonce de l'Ordre de Brigade mais avant tout jeton de Time& Half). Lancez deux dés : le dé coloré est pour les "traînants". Sur un résultat de 1 ou 2, le joueur CSA doit appliquer une perte de moral à n'importe quelle unité de la formation en mouvement. Le résultat du dé blanc est la nouvelle CM des unités de la Brigade active. Exception : Le résultat du dé ne peut pas dépasser la CM normale de l'ordre donné par la Brigade. *Exemple : Une unité en ordre de Défense qui obtient un " 5 " sera toujours limitée à 2 PM.* Notez que ce pion ne peut pas être joué pendant une Activation Limitée ou un Mouvement de Réserve de Brigade d'une brigade CSA.



Heroic Stand

Vous conservez ce jeton et le jouez après tout jet de dé de test de cohésion. Jouer ce jeton obligera à relancer l'un des dés ou les deux, au choix du joueur USA. Le nouveau résultat doit être accepté.



Brigade Reserve Movement

Vous devez jouer ce jeton dès qu'il est tiré. Sélectionnez n'importe quel groupe d'unités USA de la même Brigade ; chaque unité sélectionnée doit être adjacente ou empilée avec au moins une autre unité de ce groupe (formant une chaîne d'unités). Les unités peuvent se déplacer de 6 PM chacune. Elles peuvent utiliser la Marche sur Route mais ne peuvent pas Engager une unité ennemie. Elles ne sont pas obligées de rester adjacentes les unes aux autres. Une Brigade qui doit arriver ce tour-ci en renfort peut être déplacée sur la carte en utilisant ce jeton.



Time & a Half

Conservez ce jeton et jouez-le au début d'une étape de mouvement du USA. La Capacité de Mouvement de la Brigade activée pour cette activation est augmentée de 50%. Lancez un dé avant de déplacer des unités. Sur un jet de 1 ou 2, appliquez un Hit de Moral à n'importe quelle unité de la formation en mouvement. Ne peut pas être joué par une Brigade qui a déjà joué un Mouvement de Réserve de Brigade ce tour.




Confident

Vous conservez ce jeton et le jouez après la résolution d'un combat au corps à corps et après que votre unité a obtenu un résultat de retraite ou a envoyé une unité CSA sur la Piste des Unités Brisée ou l'a éliminée. Cela s'applique aux unités USA en attaque ou en défense et peut inclure une unité dans un hexagone de flanc. Après le Corps à Corps et après toute Avance après le Corps à Corps, l'unité amie choisie voit son marqueur de Pertes de Moral retiré. Cette unité peut alors immédiatement faire une Mêlée et voit sa Valeur de Cohésion augmentée de un (+1) pendant toute la séquence de Mêlée.



Low ammo

Placez immédiatement un marqueur Low ammo, s'il est disponible, sur une unité CSA. L'unité aura maintenant  2 appliqué à tous les tirs de combat.