

1	U	1	Havresacs Vides	Peut être joué comme une carte d'interruption pour annuler l'activation de toute force Confédérée, OU pendant le tour du joueur Nordiste pour forcer une force Confédérée à exécuter la procédure d'attrition.
2	C	2	Têtes de Cuivre	Réduisez la VS Nordiste de deux points, ou placez deux marqueurs de CP en Ohio (doivent être placés dans des espaces libres de PF Nordistes).
3	B	1	“En Avant sur Richmond”	L'Union peut activer toute armée Nordiste à 4 espaces de Richmond. L'Armée doit être bougée aussi près de Richmond que possible, mais peut convertir les espaces pour maintenir une LdC. Tous les PF associés à l'armée doivent être bougés (pas de détachement de PF), sauf 1 qui peut être laissé si l'armée commence son mouvement dans un fort (si dernier PF, mouvement terminé). Si la carte est jouée par le Confédéré, il tire une carte de la main de l'Union et la défausse. A son propre tour, l'union exécute ensuite les instructions de la carte au lieu de jouer l'une des siennes.
4	B	1	Erreur Coûteuse	Choisissez une armée ennemie avec deux subordonnés ou plus et déterminez un général-cible au hasard. Sur un jet de 1-3, le général est tué et retiré du jeu. Sur un jet de 4-6, le général est blessé et retiré du jeu, mais revient pendant la phase de renforts du prochain tour.
5	B	1	Disenterie	La personne jouant la carte retire un PF ennemi de n'importe quel espace contenant plus d'un PF.
6	B	1	Embuscade	Choisissez un général de cavalerie ennemi qui ne soit pas situé avec une armée et faites un jet de perte. Sur un jet de dé de 1-3, le général de cavalerie est tué. Sur un jet de 4-6, il n'y a aucun effet.
7	B	1	Marche dans la Gadoue De Fortes Pluies Ralentissent l'Avance	Limite le déplacement de la force actuellement en mouvement à un espace maximum. Appliquez à un seul mouvement pendant une carte de campagne Majeure ou Mineure, mais pas au mouvement naval spécial d'une armée.
8	B	1	3 Cigares	Jouez cette carte pour effectuer une interception automatique à deux espaces. Un espace intervenant doit être contrôlé par le joueur et libre de PF ennemis.
9	U	3	Clara Barton	L'Union reçoit immédiatement 3 PF à cause de l'amélioration des conditions sanitaires. Placez dans tout espace contenant déjà un PF Nordiste, avec une LdC et pas plus d'un par espace.
10	U	3	Dorothea Dix Réorganisation des Hôpitaux Militaires	L'Union reçoit immédiatement 3 PF. Placez dans tout espace ou espaces contenant une armée Nordiste avec une LdC.
11	U	2	Nathaniel Lyon	L'Union place ou retourne trois marqueurs de CP au Missouri. Les espaces ne peuvent contenir des forts ou des PF Confédérés.
12	C	3	Intrigue de Cabinet	La VS de l'Union est réduite de trois.
13	C	2	Raids de Guerilla au Missouri	Le Confédéré retire deux marqueurs de CP Nordistes de deux espaces au Missouri qui ne contiennent pas de fort ou PF Nordiste.
14	U	3	Campagne Red River	Ne peut pas être défaussé par l'Union. L'Union doit utiliser cette carte comme une CO. Si, à la fin du mouvement, un PF Nordiste n'est pas adjacent à ou dans Grand Ecore LA, l'Union perd 5 points de VS. Si un PF Nordiste est dans l'un de ces espaces, un marqueur de CP Nordiste peut être immédiatement placé afin de convertir l'espace ou les espaces. A retirer du talon si l'Union joue la carte.
15	C	1	Raiders de Mosby	Le Confédéré peut retirer deux marqueurs de CP Nordistes en Virginie dans un rayon de deux espaces de Winchester, VA. Les espaces <i>peuvent</i> contenir des généraux et/ou des PF Nordistes.
16	U	2	Raid de Grierson	L'union peut placer deux marqueurs de CP Nordistes dans tout espace dans un rayon de quatre espaces d'un général de cavalerie Nordiste. Les espaces ne peuvent contenir un fort ou un PF Confédéré.
17	C	3	Agents Confédérés des achats	Le Confédéré reçoit immédiatement 3 PF dans tout Port Forceur de Blocus ouvert, pas plus d'un PF par port. Si un espace de port n'est pas disponible, le PF est perdu.
18	U	2	Inflation Confédérée	La VS Confédérée est réduite de deux.
19	B	1	Belmont	Le joueur peut déplacer jusqu'à deux PF dans le même espace comme si un général était présent. Le mouvement est un mouvement de Corps et peut entrer dans des espaces contrôlés par l'ennemi puisque les PF se déplacent comme s'ils étaient dirigés par un général.
20	C	3	Production d'Armements Nordiste Retardée	Le Confédéré retire deux PF Nordistes (choix du Confédéré). Un PF maximum peut être retiré d'un espace et le PF ne peut être le dernier dans l'espace.
21	C	3	Agent Confédéré d'Outre-Mer	Le Confédéré reçoit immédiatement 3 PF dans tout Port Forceur de Blocus ouvert, pas plus d'un PF par port. Si un espace de port n'est pas disponible, le PF est perdu.
22	C	3	Chef du Materiel Josiah Gorgas	Le Confédéré reçoit immédiatement 3 PF dans tout espace contrôlé, avec une LdC, libre de forts et PF Nordistes. Pas plus d'un PF par état. Aucun PF ne peut être placé dans les espaces pro-Union.
23	C	2	Forçage du Blocus des Bermudes	Le Confédéré reçoit immédiatement 2 PF dans tout Port Forceur de Blocus ouvert, pas plus d'un par port. Si un espace de port n'est pas disponible, le PF est perdu.

24	C	3	Trahison d'Avant-Guerre	Le Confédéré place deux forts dans tout espace ami contrôlé, avec une LdC libre de forts et PF Nordistes. A retirer du talon si l'événement est joué.
25	U	1	Dégradation des Chemins de Fer Confédérés	Le joueur Nordiste retire au hasard une carte de stratégie de la main Confédérée et la défausse.
26	B	3	Le Cotton est Roi	Jouée par l'Union, réduisez la VS Confédérée de deux; jouée par le Confédéré, le Confédéré gagne 2 PF grâce à l'accroissement des prêts étrangers. Au maximum un PF peut être placé par port Forceur de Blocus. Si un tel port n'est pas disponible, le PF est perdu. A retirer du jeu si l'événement est joué.
27	C	3	Indiens Choctaw Se déclarent pour la Confédération	Le Confédéré retire au hasard une carte de la main Nordiste et la défausse.
28	B	1	Franz Sigel	L'Union reçoit immédiatement un PF à St. Louis, MO <i>OU</i> le Confédéré joue la carte au début d'une bataille et reçoit un MD +2 dans la bataille.
29	U	2	Compromis de Crittenden	L'Union place deux marqueurs de CP dans tout espace libre de fort ou PF Confédérés qui ne soit pas une espace de Ressources, un Port Forceur de Blocus ou un port Côtier. Nul après la Proclamation d'Emancipation. A retirer du talon si l'événement est joué.
30	U	3	Glory Hallelujah	L'Union reçoit immédiatement 3 PF pour l'enrôlement de troupes Noires. Les PF peuvent être placés dans tout espace contrôlé par l'Union (même sans LdC) qui ne contienne pas de fort ou PF Confédérés.
31	U	2	Contrebande de Guerre	Le Confédéré retire deux PF (choix de l'Union), pas plus d'un PF par espace. Nul après la prise d'effet de la Proclamation d'Emancipation. A retirer du talon si l'événement est joué.
32	C	3	Dixie Land	La résolution Confédérée contre la "Guerre d'Aggression Nordiste" se durcit. Augmentez la VS Confédérée de trois points.
33	C	1	Brigade Orpheline	Le Confédéré reçoit immédiatement un PF dans tout espace ami ou neutre (aucune LdC n'est requise) au Kentucky, libre de PF Nordistes.
34	B	1	Unités d'Elite	Placez un marqueur unité d'Elite dans tout espace avec une armée. CSA: Bde Stonewall ou Wheat's tigers. USA: Bde de Fer (Iron Bde) ou Bde de Wilder. Ne peut être joué si tous les marqueurs sont en jeu pour ce camp.
35	B	1	Unités d'Elite	Placez un marqueur unité d'Elite dans tout espace avec une armée. CSA: Bde Stonewall ou Wheat's tigers. USA: Bde de Fer (Iron Bde) ou Bde de Wilder. Ne peut être joué si tous les marqueurs sont en jeu pour ce camp.
36	B	1	Unités d'Elite	Placez un marqueur unité d'Elite dans tout espace avec une armée. CSA: Bde Stonewall ou Wheat's tigers. USA: Bde de Fer (Iron Bde) ou Bde de Wilder. Ne peut être joué si tous les marqueurs sont en jeu pour ce camp.
37	C	2	Savant Confédéré	Le Confédéré reçoit immédiatement 3 PF dans tout espace ami contrôlé, avec une LdC, libre de forts ou PF Nordistes. Pas plus d'un PF par état. Aucun PF ne peut être placé dans un espace pro-Union.
38	C	2	George W. Rains Production de Poudre Accrue	Le joueur Confédéré place immédiatement deux PF dans tout espace ami au Tennessee avec une LdC libre de forts ou PF Nordistes et qui ne soit pas pro-Union
39	C	2	Emeutes de Conscription à New York	L'Union doit retirer 3 PF (choix de l'Union). Si possible, les PF doivent venir de Pennsylvanie, Maryland, New Jersey ou Washington DC.
40	U	3	Appel Urgent aux Volontaires	L'Union reçoit 5 PF, pas plus de deux par espace. Les espaces de placement doivent avoir une LdC et être libres de forts ou PF Confédérés.
41	C	2	Confédérés du Tennessee Gouv. Isham Harris	Le Confédéré place immédiatement deux PF dans tout espace ami contrôlé du Tennessee, avec une LdC (les deux PF sont placés dans le même espace). Les PF ne peuvent être placés dans les espaces pro-Union.
42	B	2	Anarchie au Kentucky	Retirez jusqu'à trois marqueurs de CP ennemis au Kentucky. Vous devez également retirer une de vos propres marqueurs de CP de cet état si vous en avez. A retirer du talon si l'événement est joué.
43	U	1	Kansas Admis dans l'Union	L'Union gagne immédiatement un PF dans tout espace ami ou neutre du Missouri, libre de PF Confédérés. A retirer du talon si l'événement est joué.
44	U	2	Western Virginia	Placez trois marqueurs de CP dans tout espace de Virginie de l'Ouest libre de PF Confédérés. Si l'espace contient un marqueur de CP Confédéré, il est retourné. A retirer du talon si l'événement est joué.
45	U	3	Pénurie de Nourriture	Le Confédéré perd un nombre de points de VS égal à la valeur de blocus actuelle de l'Union
46	U	1	Sécessionnistes pro-Union au Tennessee	L'Union reçoit deux marqueurs de CP dans tout espace pro-Union au Tennessee libre de forts et PF Confédérés.
47	C	3	La Confédération reconnaît KY,MO,MD et DE	Le Confédéré place deux PF dans tout espace contenant un général ou une armée dans ces états. A retirer du talon si l'événement est joué.
48	C	3	Le Brésil reconnaît la Confédération	Le Confédéré gagne +3 VS. A retirer du talon si l'événement est joué.

49	C	3	CSS Alabama Raider de Commerce	La VS de l'Union est réduite de deux.
50	C	1	CSS Sumter Raider de Commerce	La VS de l'Union est réduite de deux.
51	C	1	Torpilles Confédérées	Le Confédéré reçoit trois marqueurs de torpille. Ils doivent être placés dans un port ami contrôlé, et pas plus d'un par espace. Les torpilles fournissent un MD -1 contre Forcer les Canons et un MD +1 contre les assauts amphibies.
52	C	3	L'Affaire Trent	Le Confédéré gagne 5 points de VS. A retirer du talon si l'événement est joué.
53	C	1	CSS Arkansas	Le Confédéré place un cuirassé dans un port contrôlé ou un espace de fort côtier.
54	C	1	CSS Virginia	Le Confédéré place un cuirassé dans un port contrôlé ou un espace de fort côtier.
55	C	1	CSS Tennessee	Le Confédéré place un cuirassé dans un port contrôlé ou un espace de fort côtier.
56	C	1	CSS Hunley Sous-Marin Confédéré	Placez le marqueur CSS Hunley dans tout port ami. Fournit un MD +1 au Confédéré pendant le prochain assaut amphibie. Retirez le Hunley une fois que le modificateur a été utilisé. Un seul Hunley peut être en jeu à tout moment.
57	U	2	Amiral Foote	L'Union peut effectuer un mouvement naval avec jusqu'à trois PF plus un général. Si un assaut amphibie se produit, vous recevez un MD +2 supplémentaire.
58	U	2	Amiral Porter	L'Union peut effectuer un mouvement naval avec jusqu'à trois PF plus un général. Si un assaut amphibie se produit, vous recevez un MD +2 supplémentaire.
59	U	2	Farragut	L'Union peut effectuer un mouvement naval avec jusqu'à trois PF plus un général. Le mouvement peut dépasser un fort côtier sans garnison sans "forcer les canons" pour effectuer un assaut amphibie (on ne peut dépasser un cuirassé). Ignorez la première torpille rencontrée pendant le mouvement naval. Si l'espace de port est capturé, il reçoit immédiatement un marqueur de CP Nordiste.
60	U	2	USS Monitor	Le joueur Nordiste peut retirer un cuirassé Confédéré de la carte.
61	U	3	Ship Island / Key West	Le niveau de Blocus Nordiste est augmenté de un. De plus, si Fort Philip/Jackson ne contient pas un PF Confédéré, placez un marqueur de CP ami dans cet espace.
62	C	2	Crise Financière Salmon Chase	La VS de l'Union est réduite de deux.
63	U	2	Beaufort / Port Royal Capturés	Le niveau de Blocus Nordiste est augmenté de un.
64	U	1	USS Kearsage	La VS de l'Union est augmentée de un.
65	C	1	Union : Expiration des 90 Jours d'Enrôlement	Le joueur Nordiste retire 3 PF (choix du joueur Nordiste).
66	B	1	Wilson's Creek	Le joueur peut déplacer jusqu'à deux PF du même espace comme s'ils étaient commandés par un général. Ce mouvement est un mouvement de Corps et peut entrer dans des espaces contrôlés par l'ennemi puisque les PF bougent comme s'ils étaient dirigés par un général.
67	U	2	J.B. Eads Cuirassés Fluviaux	Le modificateur d'Assaut Amphibie Nordiste est augmenté de deux.
68	U	2	Lincoln déclare le Blocus du Sud	Le niveau de Blocus Nordiste est augmenté de un.
69	U	3	Gideon Welles Le programme Naval	Le joueur Nordiste peut soit augmenter le niveau de Blocus de un ou augmenter le modificateur d'Assaut Amphibie de un.
70	U	2	Gustavus Fox Programme de Construction de Cuirassés	Le modificateur d'Assaut Amphibie Nordiste est augmenté de un.
71	U	3	Général Scott Le Plan Anaconda	Le joueur Nordiste peut soit augmenter le niveau de Blocus de un ou augmenter le modificateur d'Assaut Amphibie de un.
72	U	2	Flotte de Moniteurs de John Ericsson	Le modificateur d'Assaut Amphibie Nordiste est augmenté de un.
73	C	1	Le Bluff de Ball	L'Union retire un PF (choix Confédéré) dans un rayon de deux espaces d'un PF Confédéré à cause d'un mauvais leadership.
74	U	2	Crise Politique	Le joueur Nordiste peut retirer ou rétrograder un général Nordiste sans pénalité de VS. Le coût pour promouvoir un général de valeur politique plus faible s'applique toujours. OU retirez N'IMPORTE QUEL général Nordiste non-commandant (même commandant en second) du jeu.

75	C	2	Bloc de Concentration de l'Ouest	Le joueur Confédéré peut retirer ou rétrograder un commandant d'armée dans tout état à l'exception de la Virginie, la Caroline du Nord, la Caroline du Sud ou la Floride sans coût politique OU le joueur Confédéré peut déplacer 5 PF en utilisant le Mouvement Stratégique vers un espace contenant un général Confédéré qui est alors activé et doit tenter d'entrer dans un espace contenant au moins un PF ou fort Nordiste. Si une perte de général se produit dans une bataille provoquée par cette carte, le Général Commandant est admissible, ceci est une exception aux règles. A retirer du talon si l'événement est joué.
76	U	2	Grande Révolte des Sioux	Retirez un général commandant de l'Union sans pénalité de VS. Les pénalités pour promouvoir un général de valeur politique plus faible s'appliquent. OU retirez N'IMPORTE QUEL général Nordiste non-commandant (même commandant en second) du jeu. A retirer du talon si l'événement est joué.
77	C	2	Arrêtez la Guerre	La VS Nordiste est réduite de cinq points. A retirer du talon si l'événement est joué.
78	B	3	Conseiller Personnel	Le joueur peut retirer ou rétrograder un commandant d'armée dans pénalité de VS. Les pénalités pour promouvoir un général de valeur politique plus faible s'appliquent. OU retirez N'IMPORTE QUEL général non-commandant (même commandant en second) du jeu.
79	C	1	Alliés Indiens	Le Confédéré reçoit immédiatement un PF dans tout espace ami ou neutre en Arkansas (LdC non requise) qui soit libre de PF Nordistes.
80	C	1	Renouveau Religieux du Sud	Le joueur Confédéré reçoit immédiatement 3 PF et perd trois points de VS. Les PF doivent être placés dans un espace ami contrôlé, avec une LdC, libre de forts ou PF Nordistes.
81	B	3	Proclamation d'Emancipation	Les joueurs doivent jouer cette carte comme une CE au Round stratégique qui suit immédiatement une grande ou moyenne victoire de l'Union. Le Confédéré perd 10 VS et 3 PF (son choix). L'Union perd 5 VS. Retournez le marqueur de Tours de Jeu sur sa face Proclamation d'émancipation. Cette carte doit être la dernière jouée par un joueur et doit, à ce moment, être jouée comme une CO. Si le jeu de cette carte en tant qu'OC résulte en une victoire dans une bataille, il n'y a pas de proclamation d'émancipation. Si cet Événement est joué comme une CO ou défaussée, re-mélangez le talon à la fin de la Phase Stratégique. A retirer du talon si l'événement est joué.
82	B	3	Intervention Etrangère	Les joueurs peuvent jouer cette carte comme une CE quand la VS Confédérée est 110+. Si ceci est la dernière carte dans la main d'un joueur, ou l'avant-dernière et que le joueur a la carte Proclamation d'Emancipation, si la condition est remplie, elle doit être jouée comme une CE, sinon elle peut être jouée comme une CO. EFFETS: 1. Le Blocus Nordiste est réduit de un (ne peut être supérieur à 4 pour le restant de la partie). 2. -2PF de renforts Nordistes pour le restant du jeu (choix Nordiste). 3. VS Nordiste réduite de 10. A retirer du talon si l'événement est joué. Si cette carte est jouée comme une CO ou défaussée, re-mélangez le talon à la fin de la Phase Stratégique.
83	B	3	Campagne Majeure	Exécutez jusqu'à trois mouvements ou effectuez un mouvement naval spécial au niveau armée. Aucun PF, général ou marqueur d'armée ne peut être déplacé deux fois avec la même carte de campagne. Vous devez déplacer une force différente à chaque mouvement.
84	B	3	Campagne Majeure	Exécutez jusqu'à trois mouvements ou effectuez un mouvement naval spécial au niveau armée. Aucun PF, général ou marqueur d'armée ne peut être déplacé deux fois avec la même carte de campagne. Vous devez déplacer une force différente à chaque mouvement.
85	B	3	Campagne Mineure	Exécutez jusqu'à deux mouvements ou effectuez un mouvement naval spécial au niveau armée. Aucun PF, général ou marqueur d'armée ne peut être déplacé deux fois avec la même carte de campagne. Vous devez déplacer une force différente à chaque mouvement.
86	B	3	Campagne Mineure	Exécutez jusqu'à deux mouvements ou effectuez un mouvement naval spécial au niveau armée. Aucun PF, général ou marqueur d'armée ne peut être déplacé deux fois avec la même carte de campagne. Vous devez déplacer une force différente à chaque mouvement.
87	B	3	Campagne Mineure	Exécutez jusqu'à deux mouvements ou effectuez un mouvement naval spécial au niveau armée. Aucun PF, général ou marqueur d'armée ne peut être déplacé deux fois avec la même carte de campagne. Vous devez déplacer une force différente à chaque mouvement.
88	B	3	Campagne Mineure	Exécutez jusqu'à deux mouvements ou effectuez un mouvement naval spécial au niveau armée. Aucun PF, général ou marqueur d'armée ne peut être déplacé deux fois avec la même carte de campagne. Vous devez déplacer une force différente à chaque mouvement.
89	C	1	Canons Quaker	Jouer comme interruption pour annuler l'activation de tout général Nordiste avec une valeur stratégique de 2 ou 3.
90	C	3	Habeas Corpus	Réduisez la VS Nordiste de 2. A retirer du talon si l'événement est joué.
91	C	2	Questions de Jefferson Davis Lettres de Marque	Augmentez la VS Confédérée de 1. A retirer du talon si l'événement est joué.

92	C	2	Révoltes de Baltimore	Le Confédéré peut placer un marqueur de CP à Baltimore, MD, si l'espace est vacant.
93	U	2	Conférence Stratégique	Le joueur Nordiste peut effectuer un mouvement naval avec jusqu'à trois PF plus un général.
94	U	2	Conférence Stratégique	Le joueur Nordiste peut effectuer un mouvement naval avec jusqu'à trois PF plus un général.
95	U	2	Conférence Stratégique	Le joueur Nordiste peut effectuer un mouvement naval avec jusqu'à trois PF plus un général.
96	U	2	Conférence Stratégique	Le joueur Nordiste peut effectuer un mouvement naval avec jusqu'à trois PF plus un général.
97	C	1	Davis Parcourt le Sud	Augmentez la VS Confédérée de 3.
98	U	2	Opérations Hatteras	Augmentez le Niveau de Blocus Nordiste de 1.
99	B	3	Campagne Mineure	Exécutez jusqu'à deux mouvements ou effectuez un mouvement naval spécial au niveau armée. Aucun PF, général ou marqueur d'armée ne peut être déplacé deux fois avec la même carte de campagne. Vous devez déplacer une force différente à chaque mouvement.
100	C	3	Shiloh : Concentration Stratégique	Le joueur Confédéré peut déplacer 5 PF en utilisant le Mouvement Stratégique vers un espace contenant un général Confédéré qui est alors activé et doit tenter d'entrer dans un espace contenant au moins un PF ou fort Nordiste. Si une perte de général se produit dans une bataille provoquée par cette carte, le Général Commandant est admissible, ceci est une exception aux règles.
101	C	3	Chickamauga : Concentration Stratégique	Le joueur Confédéré peut déplacer 5 PF en utilisant le Mouvement Stratégique vers un espace contenant un général Confédéré qui est alors activé et doit tenter d'entrer dans un espace contenant au moins un PF ou fort Nordiste. Si une perte de général se produit dans une bataille provoquée par cette carte, le Général Commandant est admissible, ceci est une exception aux règles.
102	C	3	Premier Bataille de Manassas : Concentration Opérationnelle	Le joueur Confédéré peut déplacer 2 PF en utilisant le Mouvement Stratégique par connexions ferroviaires uniquement (5 espaces maximum) vers un espace contenant un général Confédéré qui est alors activé et doit tenter d'entrer dans un espace contenant au moins un PF ou fort Nordiste. OU cette carte peut être jouée pour une interception automatique à deux espaces. L'espace intervenant doit être contrôlé par le joueur et être libre de PF ennemis.
103			Sept jours / Chattanooga : Concentration Opérationnelle	Le joueur Confédéré peut déplacer 2 PF en utilisant le Mouvement Stratégique par connexions ferroviaires uniquement (10 espaces maximum) vers un espace contenant un général Confédéré qui est alors activé et doit tenter d'entrer dans un espace contenant au moins un PF ou fort Nordiste. OU cette carte peut être jouée pour une interception automatique à deux espaces. L'espace intervenant doit être contrôlé par le joueur et être libre de PF ennemis.
104	B	1	Grand Bethel	Les joueurs peuvent déplacer jusqu'à deux PF du même espace comme s'ils étaient commandés par un Général. Ce mouvement est un mouvement de Corps et peut entrer dans les espaces contrôlés par l'ennemi puisque les PF en déplacement sont considérés dirigés par un général.
105	B	1	Cavalerie Détachée	Joué avant une bataille contre une armée possédant un général de cavalerie. L'armée est traitée comme si le général de cavalerie n'était pas présent (règle 7.52), réduisant la valeur de combat du général Commandant (attaque ou défense) de 2. L'effet se termine à la conclusion de la bataille. Le général de cavalerie n'est pas disponible pour la détermination des pertes. OU: Placez 1 marqueur de CP dans tout espace dans un rayon de quatre espaces du général de cavalerie. L'espace ne peut contenir un fort ou un PF ennemi.
106	C	3	Nouveaux forceurs de blocus construits aux : Chantiers Navals Britanniques de Clydeside	Le Confédéré reçoit immédiatement 3 PF dans tout Port Forceur de Blocus ouvert, pas plus d'un PF par port. Si un espace de port n'est pas disponible, le PF est perdu.
107	C	1	Raids de Guerilla Retardent le Ravitaillement	Jouez comme une interruption pour annuler l'activation de tout général Nordiste avec une valeur stratégique de 2 ou 3.
108	U	2	Emeutes du Pain à Richmond	Le Confédéré perd 2 VS. A retirer du talon si l'événement est joué.
109	C	2	Lignes Fortifiées	Le joueur Confédéré peut placer deux forts dans tout espace ami contrôlé non occupé par des unités de combat ennemies.
110	U	3	Le Discours de Gettysburg	L'Union gagne 3 VS. A retirer du talon si l'événement est joué.