

<p>Havresacs Vides</p> <p>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. Effectuez une procédure de Réquisition si la la force n'a pas de LdC.</p>	<p>Nid de Vipères</p> <p>Réduisez la VS Nordiste de deux points, ou placez deux marqueurs de CP en Ohio (doivent être placés dans des espaces libres de PF ou de forts Nordistes).</p>	<p>“Marchons sur Richmond”</p> <p>L'Union peut activer toute armée Nordiste à 4 espaces de Richmond. L'Armée doit être bougée dans Richmond ou 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 sur place 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.</p>
<p>Erreur Coûteuse</p> <p>Choisissez une armée ennemie avec deux subordonnés ou plus (y compris des généraux de cavalerie) 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.</p>	<p>Dysenterie</p> <p>La personne jouant la carte retire un PF ennemi de n'importe quel espace contenant plus d'un PF</p>	<p>Embuscade</p> <p>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.</p>
<p>Marche dans la Gadoue</p> <p>De Fortes Pluies Ralentissent l'Avance. Limite le déplacement de la force actuellement en mouvement à un point de mouvement (y compris une conversion). Appliquez à un seul mouvement pendant une carte de campagne Majeure ou Mineure, mais pas au mouvement naval spécial d'une armée.</p>	<p>3 Cigares</p> <p>Jouez cette carte pour effectuer une interception automatique jusqu'à deux espaces. L'espace intermédiaire doit être contrôlé par le joueur et libre de PF ennemis. L'espace intermédiaire peut être celui que vient de quitter la force ennemie en mouvement. Aucun général ou SP ne peut être récupéré ou laissé en chemin lors de l'interception.</p>	<p>Clara Barton</p> <p>L'Union reçoit immédiatement 3 PF grâce à l'amélioration des conditions sanitaires. Placez dans tout espace (contrôlé ou non) contenant déjà un PF Nordiste avec une LdC, et pas plus d'un par espace.</p>
<p>Dorothea Dix</p> <p>Réorganisation des Hôpitaux Militaires. L'Union reçoit immédiatement 3 PF. Placez dans la capitale de l'Union ou dans un espace (contrôlé ou non) contenant une armée Nordiste avec une LdC.</p>	<p>Nathaniel Lyon</p> <p>L'Union place ou retourne trois marqueurs de CP au Missouri. Les espaces ne peuvent contenir des forts ou des PF Confédérés.</p>	<p>Intrigues ministérielles</p> <p>La VS de l'Union est réduite de trois.</p>

<p>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.</p>	<p>Campagne Red River <i>Ne peut pas être défaussé par l'Union.</i> 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. <i>A retirer du talon si l'Union joue la carte.</i></p>	<p>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 peuvent contenir des généraux, des PF Nordistes ou des forts.</p>
<p>Raid de Grierson L'union peut placer deux marqueurs de CP Nordistes dans tout espace dans un rayon de quatre espaces d'une seule brigade de cavalerie Nordiste (y compris via les connexions fluviales). Les quatre zones de l'espace ne peuvent pas être tracées dans le nord-est de l'Alabama. Les espaces ne peuvent contenir un fort ou un PF Confédéré mais peuvent contenir un cuirassé ou un torpilleur.</p>	<p>Officiers Confédérés du Commissariat Le Confédéré reçoit immédiatement 3 PF dans tout Port Forceur de Blocus ouvert, pas plus d'un PF par port mais plus d'un PF par zone de blocus est autorisé. Si pas suffisamment de port, le ou les PF sont perdus.</p>	<p>Inflation Confédérée La VS Confédérée est réduite de deux.</p>
<p>Belmont Le joueur peut déplacer jusqu'à deux PF depuis un 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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>
<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>Trahison d'Avant-Guerre Le Confédéré place deux forts dans tout espace ami contrôlé libre de forts et PF Nordistes, avec une LdC. <i>A retirer du talon si l'événement est joué</i></p>

<p>Dégradation des Chemins de Fer Confédérés Le joueur Nordiste retire au hasard une carte de stratégie de la main Confédérée et la défausse.</p>	<p>Le Coton est Roi Jouée par l'Union, réduisez la VS Confédérée de deux; jouée par le Confédéré, le Confédéré gagne 2 PF. 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.</p>	<p>Les Indiens Choctaw se déclarent pour la Confédération Le Confédéré retire au hasard une carte de la main Nordiste et la défausse.</p>
<p>Franz Sigel L'Union reçoit immédiatement un PF à St. Louis, MO, l'espace ne devant pas contenir de PF ou de fort Confédéré (qu'il soit contrôlé par un camp ou neutre) OU le Confédéré joue la carte au début d'une bataille et reçoit un MD +2 dans la bataille.</p>	<p>Compromis de Crittenden L'Union place ou retourne 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 fort Côtier. <i>Nul après la Proclamation d'Emancipation. A retirer du talon si l'événement est joué.</i></p>	<p>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.</p>
<p>Contrebande de Guerre Le Confédéré retire deux PF (choix de l'Union), pas plus d'un PF par espace. <i>Nul après la prise d'effet de la Proclamation d'Emancipation. A retirer du talon si l'événement est joué.</i></p>	<p>Dixie Land La résolution Confédérée contre la "Guerre d'Aggression Nordiste" se durcit. Augmentez la VS Confédérée de trois points.</p>	<p>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.</p>
<p>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. <i>Ne peut être joué si tous les marqueurs sont en jeu pour ce camp.</i></p>	<p>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. <i>Ne peut être joué si tous les marqueurs sont en jeu pour ce camp.</i></p>	<p>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. <i>Ne peut être joué si tous les marqueurs sont en jeu pour ce camp.</i></p>
<p>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.</p>	<p>George W. Rains Augmentation de la production de poudre Le joueur Confédéré place immédiatement deux PF ensemble dans tout espace ami au Tennessee avec une LdC libre de forts ou PF Nordistes et qui ne soit pas pro-Union</p>	<p>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.</p>

<p>Appel Urgent aux Volontaires L'Union reçoit 5 PF, pas plus de deux par espace. Les espaces de placement doivent être contrôlés, avoir une LdC et être libres de forts ou PF Confédérés.</p>	<p>Isham Harris, gouverneur confédéré du Tennessee 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 ou contenant un PF ou un fort de l'Union.</p>	<p>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. Les espaces concernés deviennent neutres. A retirer du talon si l'événement est joué.</p>
<p>Kansas Admis dans l'Union L'Union gagne immédiatement un PF dans tout espace ami ou neutre du Missouri, libre de PF Confédérés. <i>A retirer du talon si l'événement est joué.</i></p>	<p>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. <i>A retirer du talon si l'événement est joué.</i></p>	<p>Pénurie de Nourriture Le Confédéré perd un nombre de points de VS égal à la valeur de blocus actuelle de l'Union</p>
<p>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.</p>	<p>La Confédération reconnaît KY,MO,MD et DE Le Confédéré place deux PF ensemble dans tout espace contenant un général ou une armée dans ces états, sans tenir compte du contrôle ou des LdC. <i>A retirer du talon si l'événement est joué.</i></p>	<p>Le Brésil reconnaît la Confédération Le Confédéré gagne +3 VS. <i>A retirer du talon si l'événement est joué.</i></p>
<p>CSS Alabama Forceur de blocus La VS de l'Union est réduite de deux.</p>	<p>CSS Sumter Forceur de blocus La VS de l'Union est réduite de un.</p>	<p>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.</p>

<p>L’Affaire du Trent Le Confédéré gagne 5 points de VS. A retirer du talon si l’événement est joué.</p>	<p>CSS Arkansas Le Confédéré place un cuirassé dans un port contrôlé ou un espace de fort côtier.</p>	<p>CSS Virginia Le Confédéré place un cuirassé dans un port contrôlé ou un espace de fort côtier.</p>
<p>CSS Tennessee Le Confédéré place un cuirassé dans un port contrôlé ou un espace de fort côtier.</p>	<p>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.</p>	<p>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. Ajouter +2 au lancer de dé Forcer les Canons.</p>
<p>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. Ajouter +2 au lancer de dé Forcer les Canons.</p>	<p>Farragut L’Union peut effectuer un mouvement naval avec jusqu’à trois PF plus un général. Le mouvement peut passer outre un fort (côtier ou non) dépourvu de garnison sans “forcer les canons” pour effectuer un assaut amphibie (on ne peut passer outre 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. Ajouter +2 au lancer de dé Forcer les Canons.</p>	<p>USS Monitor Le joueur Nordiste peut retirer un cuirassé Confédéré du plateau de jeu.</p>
<p>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.</p>	<p>Crise Financière Salmon Chase La VS de l’Union est réduite de deux.</p>	<p>Beaufort / Port Royal Capturés Le niveau de Blocus Nordiste est augmenté de un.</p>

<p align="center">USS Kearsage La VS de l'Union est augmentée de un.</p>	<p align="center">Union : Expiration des 90 Jours d'Enrôlement Le joueur Nordiste retire 3 PF (choix du joueur Nordiste).</p>	<p align="center">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</p>
<p align="center">J.B. Eads Cuirassés Fluviaux Le modificateur d'Assaut Amphibie Nordiste est augmenté de deux.</p>	<p align="center">Lincoln déclare le Blocus du Sud Le niveau de Blocus Nordiste est augmenté de un. A retirer du talon si l'événement est joué.</p>	<p align="center">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 deux.</p>
<p align="center">Gustavus Fox Programme de Construction de Cuirassés Le modificateur d'Assaut Amphibie Nordiste est augmenté de deux.</p>	<p align="center">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 deux.</p>	<p align="center">Flotte de cuirassés « Monitor » de John Ericsson Le modificateur d'Assaut Amphibie Nordiste est augmenté de deux.</p>
<p align="center">Le Bluff de Ball L'Union retire un PF (choix Confédéré) dans un rayon de deux espaces (y compris via les liaisons fluviales) d'un PF Confédéré à cause d'un mauvais leadership. Un PF de l'Union peut être retiré d'un fort côtier.</p>	<p align="center">Crise Politique Le joueur Nordiste peut retirer du jeu 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 du jeu N'IMPORTE QUEL général Nordiste non commandant (même commandant en second).</p>	<p align="center">Bloc de Concentration de l'Ouest Le joueur Confédéré peut retirer du jeu 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 d'armée fait partie des possibilités, ceci est une exception aux règles. <i>A retirer du talon si l'événement est joué.</i></p>

<p>Grande Révolte des Sioux Retirez du jeu 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. <i>A retirer du talon si l'événement est joué.</i></p>	<p>Arrêtez la Guerre La VS Nordiste est réduite de cinq points. <i>A retirer du talon si l'événement est joué.</i></p>	<p>Conseiller Personnel Le jouer peut retirer du jeu 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 du jeu N'IMPORTE QUEL général non-commandant (même commandant en second) du jeu.</p>
<p>Alliés Indiens Le Confédéré reçoit immédiatement un PF dans tout espace ami en Arkansas (LdC non requise) qui soit libre de PF Nordistes.</p>	<p>Renouveau Religieux du Sud Le joueur Confédéré reçoit immédiatement 3 PF dans un espace unique 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</p>	<p>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 (au choix du joueur). L'Union perd 5 VS. <i>Retournez le marqueur de Tours de Jeu sur sa face Proclamation d'Emancipation.</i> Si l'événement n'est pas déclenché, cette carte sera jouée comme une CO à condition d'être la dernière jouée par le joueur ce tour. Si le jeu de cette carte en tant que CO occasionne une victoire dans une bataille, il n'y a pas de Proclamation d'Emancipation. <i>Si cet Evénement est joué comme une CO ou défaussée, re-mélangez le talon à la fin de la Phase Stratégique.</i> <i>A retirer du talon si l'événement est joué.</i></p>
<p>Intervention Etrangère Le jeu de cette carte en tant que CE nécessite une VS Confédérée de 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), elle peut être jouée comme une CO sauf si VS confédérée 110+. EFFETS SI CE : 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. <i>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.</i></p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>

<p>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.</p>	<p>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.</p>	<p>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.</p>
<p>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.</p>	<p>Canons factices Jouer comme interruption pour annuler l'activation de tout général Nordiste avec une valeur stratégique de 2 ou 3.</p>	<p>Habeas Corpus Réduisez la VS Nordiste de 2. <i>A retirer du talon si l'événement est joué.</i></p>
<p>Jefferson Davis accorde des lettres de marque Augmentez la VS Confédérée de 1. <i>A retirer du talon si l'événement est joué.</i></p>	<p>Révoltes de Baltimore Le Confédéré peut placer un marqueur de CP à Baltimore, MD, si l'espace est vacant.</p>	<p>Comité Stratégique Le joueur Nordiste peut effectuer un mouvement naval avec jusqu'à trois PF plus un général.</p>
<p>Comité Stratégique Le joueur Nordiste peut effectuer un mouvement naval avec jusqu'à trois PF plus un général.</p>	<p>Comité Stratégique Le joueur Nordiste peut effectuer un mouvement naval avec jusqu'à trois PF plus un général.</p>	<p>Comité Stratégique Le joueur Nordiste peut effectuer un mouvement naval avec jusqu'à trois PF plus un général.</p>

<p>Davis en tournée dans le Sud Augmentez la VS Confédérée de 3.</p>	<p>Opérations du Cap Hatteras Augmentez le Niveau de Blocus Nordiste de 1.</p>	<p>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.</p>
<p>Shiloh : Concentration Stratégique Le joueur Confédéré peut déplacer 5 PF en utilisant le Mouvement Stratégique (uniquement par voie ferrée) 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 commandant d'une armée peut être éliminé, ceci est une exception aux règles.</p>	<p>Chickamauga : Concentration Stratégique Le joueur Confédéré peut déplacer 5 PF en utilisant le Mouvement Stratégique (uniquement par voie ferrée) 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 commandant d'une armée peut être éliminé, ceci est une exception aux règles.</p>	<p>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 une distance maximale de 2 espaces. L'espace intermédiaire doit être contrôlé par le joueur et être libre de PF ennemis ; il peut s'agir de l'espace que vient de quitter la force ennemie. Aucun général ou PF ne peut être récupéré ou laissé derrière soi durant cette interception.</p>
<p>Sept jours / Chattanooga : 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 une distance maximale de 2 espaces. L'espace intermédiaire doit être contrôlé par le joueur et être libre de PF ennemis ; il peut s'agir de l'espace que vient de quitter la force ennemie. Aucun général ou PF ne peut être récupéré ou laissé derrière soi durant cette interception.</p>	<p>Bataille de Big 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 comme commandés par un général.</p>	<p>Cavalerie Détachée 1 Joué avant une bataille contre une armée possédant un ou plusieurs généraux de cavalerie. L'armée est traitée comme si le ou les généraux de cavalerie n'étaient pas présents (sans enlever les PF de l'armée). L'effet se termine à la conclusion de la bataille. Les généraux de cavalerie de l'armée visée ne sont pas pris en compte lors de la détermination des pertes. OU : 2 Placez un marqueur de CP (en respectant 11,3D) dans tout espace dans un rayon de quatre espaces (possibilité de passer par les rivières) du général de cavalerie, sans passer par Northeast Alabama (5,10). L'espace ne peut contenir un fort ou un PF ennemi, mais peut contenir un Ironclad ou des Torpilles.</p>
<p>Nouveaux forceurs de blocus construits aux : Chantiers Navals Britanniques de Clydeside Le Confédéré reçoit immédiatement 3 PF dans tout Port Forcéur de Blocus ouvert, pas plus d'un PF par port. Si un espace de port n'est pas disponible, le PF est perdu.</p>	<p>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.</p>	<p>Emeutes du Pain à Richmond Le Confédéré perd 2 VS. A retirer du talon si l'événement est joué.</p>

<p style="text-align: center;">Lignes Fortifiées</p> <p>Le joueur Confédéré peut placer deux forts dans tout espace ami contrôlé non occupé par des unités de combat ou des forts ennemis.</p>	<p style="text-align: center;">Le Discours de Gettysburg</p> <p>L'Union gagne 3 VS. <i>A retirer du talon si l'événement est joué.</i></p>	<p style="text-align: center;">Les Raids de Wilson</p> <p>L'Union peut placer deux marqueurs PF à une distance max de 4 espaces (y compris les liaisons fluviales) d'une unique brigade de cavalerie de l'Union. Les quatre zones de l'espace PEUVENT être tracées à travers le nord-est de l'Alabama. Ces marqueurs de PC (en violation de la règle 11.3D), PEUVENT être placés dans des ports de bloqueurs et / ou des espaces de ressources dépourvus de PF ou de forts confédérés (mais pouvant contenir un cuirassé ou des torpilleurs), entraînant leur destruction immédiate. <i>Retirer du jeu si l'événement est joué.</i></p>
<p style="text-align: center;">Fortes tempêtes en mer</p> <p>Carte d'interruption, annulez un mouvement naval initié par un 3OC. Cette carte ne peut pas annuler un mouvement naval initié par une carte d'événement (y compris un mouvement naval initié par un événement de carte de campagne). <i>Retirer du jeu si l'événement est joué.</i></p>	<p style="text-align: center;">Les Défenses de Washington</p> <p>Le joueur de l'Union peut placer 3 forts dans des espaces sous contrôle ami, non occupés par des PF confédérés, sur ou à une distance max de deux espaces de la capitale de l'Union (n'importe quel emplacement) OU 2 forts dans des espaces sous contrôle ami inoccupés par des PF confédérés. <i>Retirer du jeu si l'événement est joué.</i></p>	<p style="text-align: center;">Frederick Douglas</p> <p>L'Union reçoit immédiatement cinq PF pour avoir formé des troupes de couleur. Les PF peuvent être placés dans n'importe quel espace unique contrôlé par l'Union avec une LOC en NJ, DE, PA ou dans l'espace contenant la capitale de l'Union qui ne contient pas de PF ni de forts confédérés. <i>Retirer du jeu si l'événement est joué.</i></p>
<p style="text-align: center;">Galveston</p> <p>Le joueur confédéré peut déplacer 1 PF d'un port briseur de blocus (ouvert ou fermé) vers son fort côtier (aucun PF de l'Union ne doit y être présent) et placer immédiatement un marqueur CP confédéré (ne nécessitant pas de LOC) dans l'espace du fort côtier. <i>Retirer du jeu si l'événement est joué.</i></p>	<p style="text-align: center;">Flottille de rivière confédéré</p> <p>Lancez le dé, si le résultat est supérieur au modificateur d'assaut amphibie de l'union, réduisez le modificateur d'assaut amphibie d'union de un, sinon aucun effet. <i>Retirer du jeu si l'événement est joué.</i></p>	<p style="text-align: center;">Port Briseur de blocus Clandestin</p> <p>Si l'Etat de la Floride et l'espace StMarks sont contrôlés par les Confédérés, St Marks est traité comme un port briseur de blocus pour le reste de la partie. Placez (pas de LOC requis) 2 PF et un fort (facultatif, si disponible) dans l'espace StMarks. <i>Retirer du jeu si l'événement est joué.</i></p>
<p style="text-align: center;">Ligne d'approvisionnement Mexicaine</p> <p>Le joueur confédéré reçoit 2 PF dans n'importe quel espace contrôlé au Texas (les deux PF sont placés dans le même espace). L'espace n'a pas besoin d'un LOC. L'espace ne peut pas contenir de PF ou de forts de l'Union. Si aucun espace éligible n'existe, les PF sont perdus.</p>	<p style="text-align: center;">Campagne Mineure</p> <p>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.</p>	<p style="text-align: center;">Crise à l'Ouest</p> <p>Si deux armées confédérées ou plus sont en Virginie, le joueur confédéré place (Au choix du confédéré) une armée (placée et non déplacée) dans un espace ressource contrôlé (détruit ou non), un port fluvial ou un port briseur de blocus (ouvert ou fermé) au Tennessee, en Alabama, au Mississippi, en Arkansas, en Louisiane ou au Texas. <i>Retirer du jeu si l'événement est joué.</i></p>

<p>Guerre à l'Ouest Valverde/ Glorietta Pass</p> <p>Retirez au hasard une carte de la main de votre adversaire, elle est défaussée. <i>Retirer du jeu si l'événement est joué.</i></p>	<p>L'Éditorial d'Horace Greeley</p> <p>Si joué par l'Union, augmentez Union VS de 1. Si joué par le Confédéré, diminuez Union VS de 1.</p>	<p>Raids du gang Quantrill</p> <p>S'il est joué par le joueur Confédéré, placez ou retournez 2 CP dans un espace du Missouri (sauf Saint-Louis), qui ne contient pas de PF ni de forts de l'Union. Si le joueur de l'Union joue, augmentez de 1 le VS du fait d'une détermination accrue suite aux atrocités commises. <i>Retirer du jeu si l'événement est joué.</i></p>
<p>Désertions Confédérées</p> <p>Pendant le tour d'un joueur de l'Union, une force confédérée doit immédiatement exécuter une procédure d'attrition, doublée d'une procédure de maraude si la force n'a pas de LOC. <i>Retirer du jeu si l'événement est joué.</i></p>	<p>Pénurie de locomotive Confédérée</p> <p>Le joueur de l'Union peut retirer au hasard une carte de stratégie de la main Confédérée, qui est défaussée. <i>Retirer du jeu si l'événement est joué.</i></p>	<p>Vallée Devastée</p> <p>Si les PF d'infanterie de l'Union occupent les trois espaces de la vallée de Shenandoah, le joueur de l'Union place un marqueur de ressource détruit dans tous les espaces de la vallée de Shenandoah. Ces marqueurs de ressources détruits ne peuvent pas être supprimés et empêchent le joueur confédéré d'utiliser la vallée de Shenandoah comme source d'approvisionnement pour le reste de la partie. <i>Retirer du jeu si l'événement est joué.</i></p>
<p>Conversion des chantiers navals de Brooklyn</p> <p>Le niveau de blocus de l'Union est augmenté de un. <i>Retirer du jeu si l'événement est joué.</i></p>	<p>Pénurie de fournitures navales de l'Union</p> <p>Le niveau de blocus de l'Union est réduit de un. <i>Retirer du jeu si l'événement est joué.</i></p>	<p>USS Cairo coulé par une mine</p> <p>Réduire le modificateur d'assaut Amphibie de l'Union de 1. <i>Retirer du jeu si l'événement est joué.</i></p>
<p>Armes de siège de l'Union (carte de bataille)</p> <p>L'Union joue la carte au début d'une bataille (ou d'un assaut amphibie) contre un fort confédéré et annule le modificateur du fort confédéré durant la bataille. <i>Retirer du jeu si l'événement est joué et piocher une carte.</i></p>		
	<p>Traduction : Don Fredo – Forum Strategikon Correction : Blacky Mise en page : Don Fredo</p>	