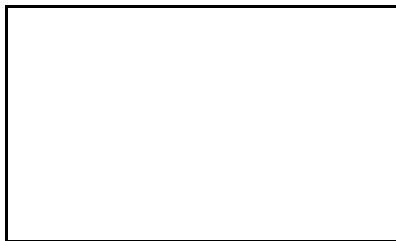


1. 空っぽの雑囊

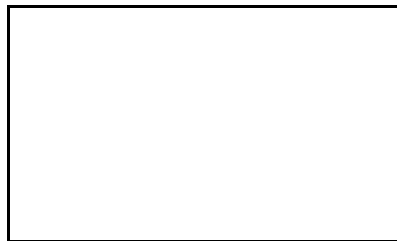
妨害カードとしてプレイし、任意の南軍部隊の活性化を打ち消す。あるいは北軍の手番で使用し、直ちに南軍部隊の1つに消耗判定を強制する。その部隊がLOCを引けない場合、さらに徴発を実行する。



2. 毒蛇

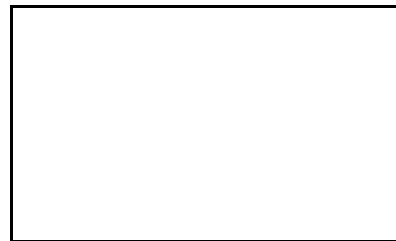
いかなる犠牲を払ってでも戦争回避を訴える北部人と第五列。

北軍のSWを - 2する。あるいはオハイオ州にPCマーカー2個を配置する(北軍のSPまたは要塞があるスペースには置けない)。



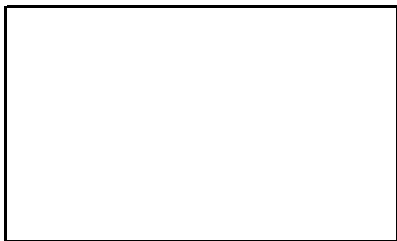
3. 「進め！リッチモンドへ」

北軍はRichmondから4スペース以内にある1つの軍を活性化する。その軍はRichmondに進入するか可能な限り近づかなければならないが、LOC維持のため途中でスペース支配を交換してよい。軍の全SPが一緒に移動する必要がある(SPの後置不可)が、要塞から移動を開始した軍は、要塞に1SPを後置できる(それが最後のSPであれば移動終了)。南軍が使用した場合は、北軍の手札を1枚引いて捨て札する。北軍は次の手番でこのカードをプレイしたものと上記の説明に従う。



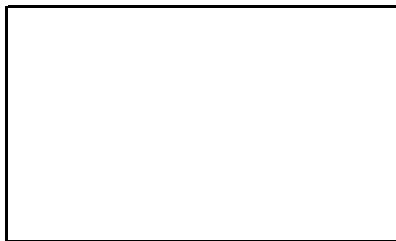
4. 失策の代償

2人以上の従属将軍がいる敵の軍(騎兵将軍を含む)を1つ選び、無作為に目標の将軍(騎兵将軍を含む)を1人決める。ダイス目1～3で将軍は戦死し、ゲームから取り除く。ダイス目4～6の場合、将軍は負傷してゲームから取り除かれるが、次のターンの増援フェイズに再登場する。



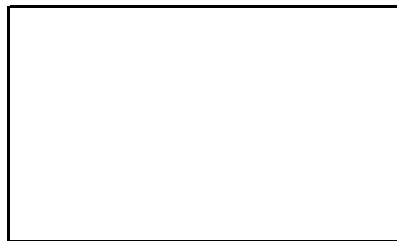
5. 赤痢

2SP以上の敵軍が存在する任意のスペースから1SPを除去する。



6. 待ち伏せ

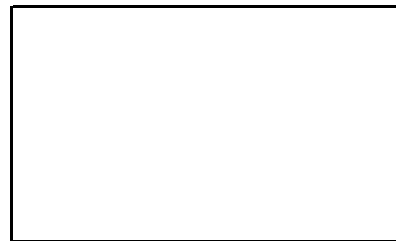
軍と同じスペースにいない敵の騎兵将軍を目標に選び、死傷チェックを行う。ダイス目1～3で騎兵将軍は戦死。4～6は効果なし。



7. 泥中行軍

豪雨で前進が遅れる。

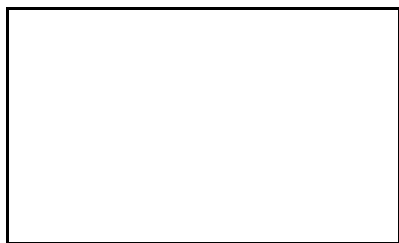
現在移動中の敵軍部隊に対する妨害カードとして使い、移動を1スペースに制限する(スペースの支配変換も移動とみなす)。敵軍が戦役カードを使用している場合は、そのうち1つの移動だけに適用するが、軍規模の特別水上移動には適用できない。



8. 3本の葉巻

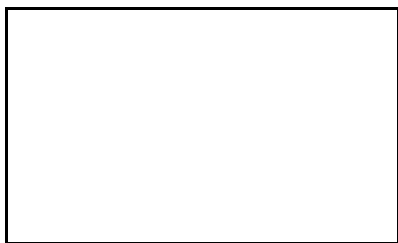
McClellanが、3本の葉巻に巻かれたLeeのメリーランド侵攻計画を発見。

このカードを使うと、隣接スペースまたは2つ離れたスペースへの迎撃を自動的に成功させられる。ただし自軍支配下で敵SPが存在しないスペースを通して迎撃しなければならない。敵部隊が移動で離れた直後のスペースを通して迎撃してもよい。迎撃中に将軍またはSPの拾い上げ、後置はできない。



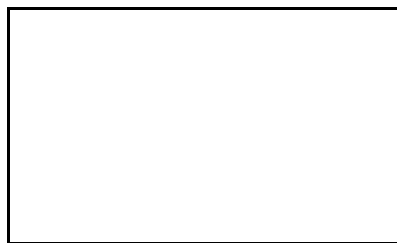
9. クララ・バートン

戦場の衛生状態が改善。北軍は直ちに3SPを、既に北軍SPが存在するスペースに配置する。LOCを引ける任意のスペース(自軍支配でも敵軍支配でも可)に置けるが、1スペースに1SPが上限。



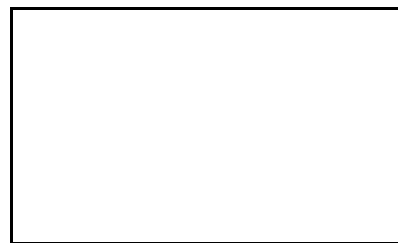
10. ドロシア・ディックスの軍事病院改革

北軍は直ちに3SPを配置する。北部の首都か、あるいは味方の軍が存在し、LOCを引ける任意のスペース(自軍支配でも敵軍支配でも可)に置ける。



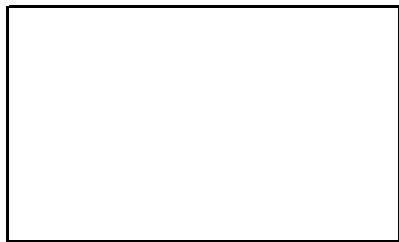
11. ナサニエル・ライアン

北軍はミズーリ州に3個のPCマーカを配置するか、南軍マーカを裏返す。南軍のSPまたは要塞があるスペースには置けない。



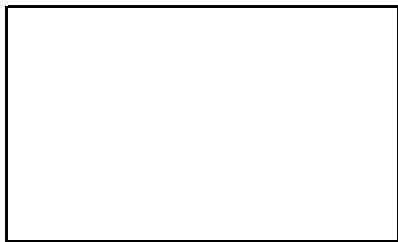
12. 内閣の陰謀

北軍のSWを - 3。



13. ミズーリ州でゲリラ隊襲撃

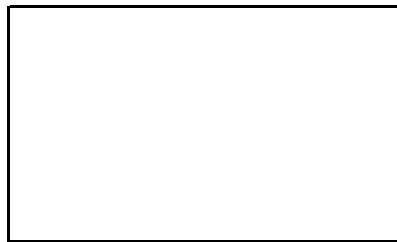
南軍はミズーリ州の2スペースから北軍PCマーカ2個を取り除く。北軍のSPまたは要塞があるスペースからは除去できない。



14. レッド川戦役

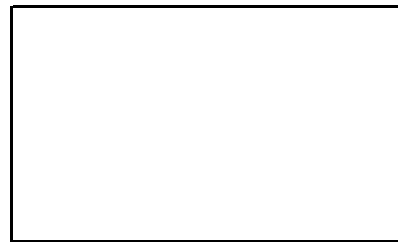
北軍はこのカードを捨て札できず、作戦値3のカードとして使用しなければならない。移動終了時に、北軍SPがGrand Ecore(ルイジアナ州)か、その隣接スペースに存在しない場合、北軍のSWを - 5。SPが存在する場合は、直ちにそのスペースに北軍PCマーカを配置できる。

北軍のイベント使用後にゲームから除去。



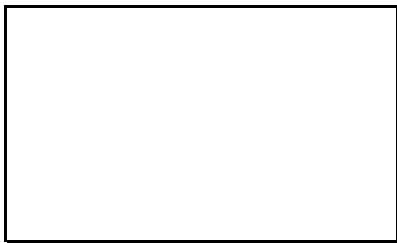
15. モスビーの襲撃隊

南軍はWinchester(バージニア州)から2スペース以内にあるバージニア州のスペースから、北軍PCマーカ2個を取り除ける。北軍の将軍、SP、要塞が存在するスペースでも構わない。



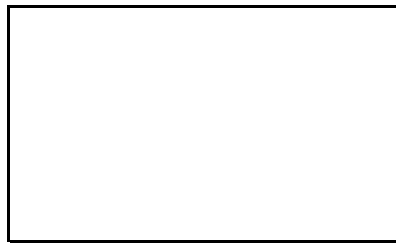
16. グリアソンの襲撃

北軍の1つの騎兵旅団から4スペース以内(河川でつながる場合も含む)の任意のスペースに、北軍PCマーカ2個を配置できる。4スペース以内の範囲には、アラバマ北東部は含めない。南軍のSPまたは要塞があるスペースには置けないが、甲鉄艦や水雷だけが存在するスペースには配置できる。



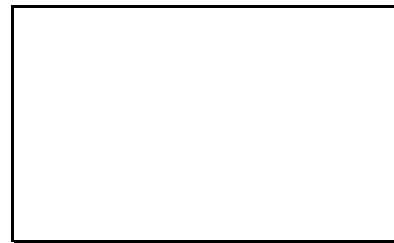
17. 南部の武器仲買人

南軍は直ちに3SPを開放状態の封鎖突破船港湾に配置する。各港湾1SPが上限だが、海上封鎖ゾーンごとの上限はない。条件を満たす港湾が足りない場合、超過したSPは失われる。



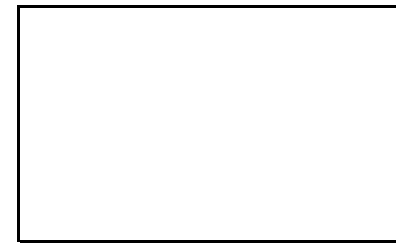
18. 南部経済のインフレ

南軍のSWを - 2。



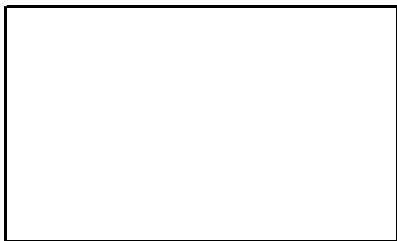
19. ベルモント

同スペースにある最大2SPを、将軍が指揮しているかのように移動できる。この移動は軍団移動で、将軍が指揮するSPと同様、敵支配スペースに進入してもよい。



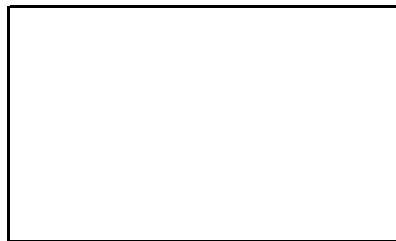
20. 北部の武器生産の遅延

南軍は北軍の2SPを取り除く(南軍が選ぶ)。1スペースにつき1SPが上限。そのスペースの最後の1SPは取り除けない。



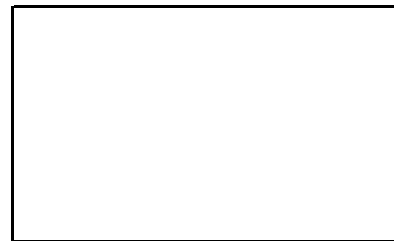
21. 南部の海外代理人

南軍は直ちに3SPを開放状態の封鎖突破船港湾に配置する。各港湾1SPが上限だが、海上封鎖ゾーンごとの上限はない。条件を満たす港湾が足りない場合、超過したSPは失われる。



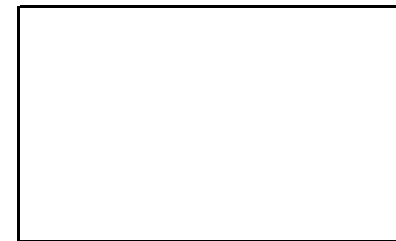
22. ジョサイア・ゴガス軍需長官

南軍は直ちに3SPを自軍支配スペースに配置する。北軍のSPまたは要塞が存在せず、LOCが引けるスペースでなければならない。上限は南軍支配州ごとに1SP。親北部スペースには置けない。



23. バミューダ諸島の封鎖突破船根拠地

南軍は2SPを開放状態の封鎖突破船港湾に配置する。各港湾1SPが上限だが、海上封鎖ゾーンごとの上限はない。条件を満たす港湾が足りない場合、超過したSPは失われる。

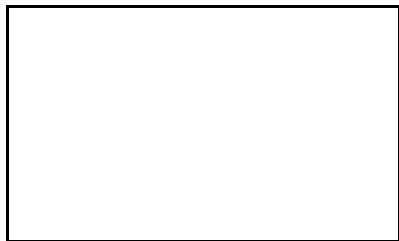


24. 戦前の裏切り

リンカーンの大統領選出直前、陸軍長官(ジョン・B・フロイド)は南部にありったけの武器・弾薬を送っていた。

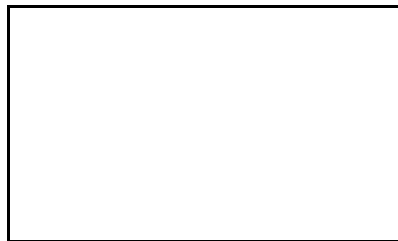
南軍はLOCを引ける自軍支配スペースに要塞2個を配置できる。北軍のSPまたは要塞があるスペースには置けない。

イベント使用後にゲームから除去。



25. 南部の鉄道劣化

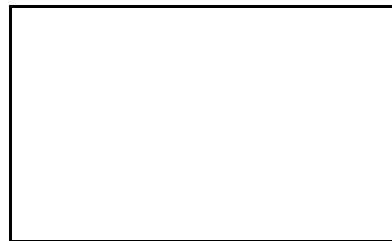
北軍は、南軍の手札から無作為に1枚カードを選び、捨て札する。



26. 綿花は王様

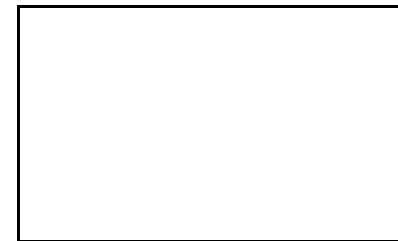
北軍がプレイした場合、南軍のSWを - 2。南軍がプレイした場合、南軍は直ちに2SPを開放状態の封鎖突破船港湾に配置する。各港湾1SPが上限だが、海上封鎖ゾーンごとの上限はない。条件を満たす港湾が足りない場合、超過したSPは失われる。

イベント使用後にゲームから除去。



27. チョクトー・インディアン 南部支持を表明

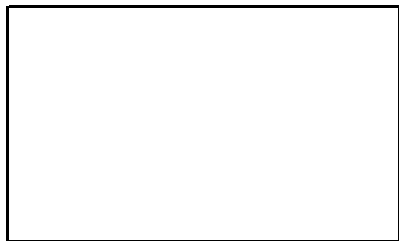
南軍は、北軍の手札から無作為に1枚カードを選び、捨て札する。



28. フランツ・シーゲル

無能な將軍だが、ドイツ系移民には人気があった。

北軍は直ちに1SPをSt Louis(ミズーリ州)に配置する。南軍のSPまたは要塞が存在する場合は置けない。どちらの軍が支配していても(中立でも)構わない。南軍が戦闘開始時にプレイした場合、戦闘でダイス修正 + 2。

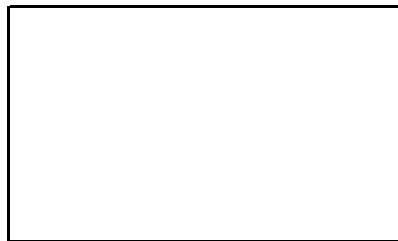


29. クリッテンデン妥協案

北軍は、南軍のSPまたは要塞が存在しない任意のスペースにPCマーカー2個を配置する(境界州ではマーカーを裏返す)。資源集積スペース、封鎖突破船港湾、沿岸要塞には置けない。

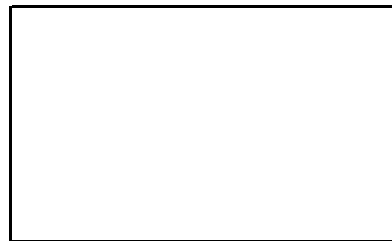
奴隷解放宣言の発令後は無効。

イベント使用後にゲームから除去。



30. グローリー、ハレルヤ (リパブリック賛歌)

黒人部隊を編成。北軍は直ちに3SPを任意の北軍支配スペースに配置する(LOCが引けなくてもよい)。南軍のSPまたは要塞があるスペースには置けない。

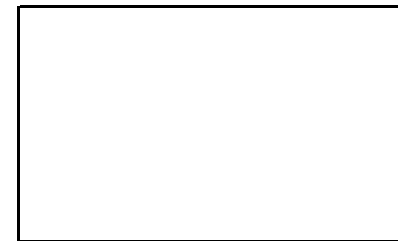


31. 戦時禁制品

Ben Butler將軍が南部の黒人はすべて戦時禁制品とみなすと宣言。

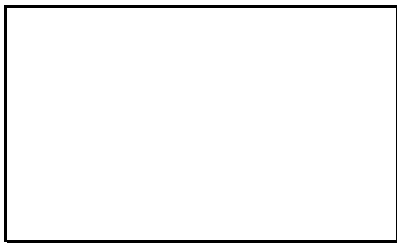
南軍の2SPを除去する(北軍が選ぶ)。1スペースから取り除ける上限は1SPで、奴隷解放宣言の発令後は無効。

イベント使用後にゲームから除去。



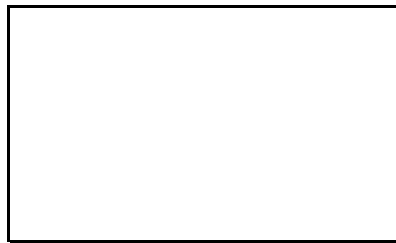
32. ディキシーランド

「北部の侵略戦争」に対し南部が結束を強める。南軍のSWを + 3。



33. 孤児(みなしご)旅団

南軍は直ちに1SPをケンタッキー州内の任意の自軍(または中立)スペースに配置する。そのスペースにLOCを引けなくてもよいが、北軍SPが存在してはならない。

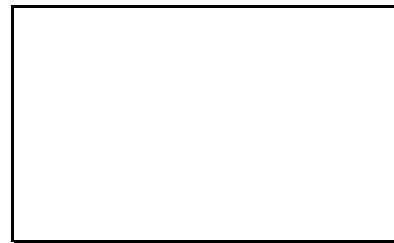


34. 精鋭部隊

精鋭部隊マーカーを、軍が存在する任意のスペースに配置する。

南軍: Stonewall BdeまたはHood's Texans
北軍: Iron BdeまたはWilder's Bde

精鋭部隊がすべて登場している場合はプレイ不可

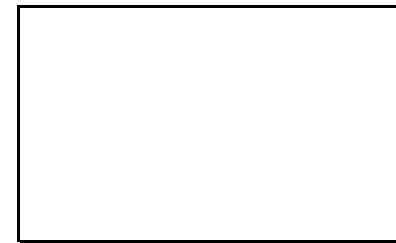


35. 精鋭部隊

精鋭部隊マーカーを、軍が存在する任意のスペースに配置する。

南軍: Stonewall BdeまたはHood's Texans
北軍: Iron BdeまたはWilder's Bde

精鋭部隊がすべて登場している場合はプレイ不可

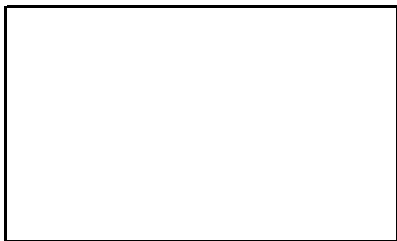


36. 精鋭部隊

精鋭部隊マーカーを、軍が存在する任意のスペースに配置する。

南軍: Stonewall BdeまたはHood's Texans
北軍: Iron BdeまたはWilder's Bde

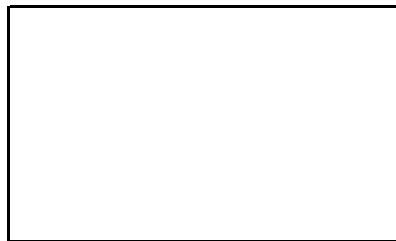
精鋭部隊がすべて登場している場合はプレイ不可



37. 南部の科学者

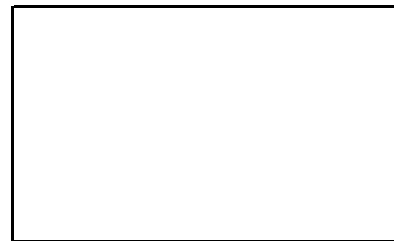
John W Malletが少量の金属をより有効に活用する技術を発見。

南軍は直ちに3SPを、LOCが引ける自軍支配スペースに配置する。北軍のSPまたは要塞があるスペースには置けない。南軍支配州ごとに1SPが上限。親北部スペースには配置できない。



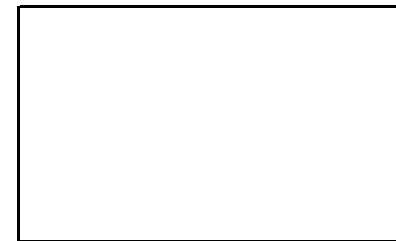
38. ジョージ・W・レインズ 火薬生産を増量

南軍は直ちに2SPを、テネシー州内でLOCが引ける自軍支配スペースに配置する(2SPとも同じスペースに置く)。親北部スペース、北軍のSPまたは要塞があるスペースには置けない。



39. ニューヨークで徴兵暴動

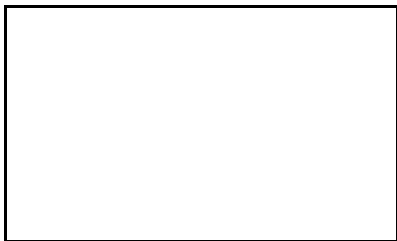
北軍は3SPを取り除く(北軍が選ぶ)。可能な限りペンシルバニア、メリーランド、ニュージャージー、ワシントンDCから取り除かなくてはならない。



40. 志願兵の緊急徴募

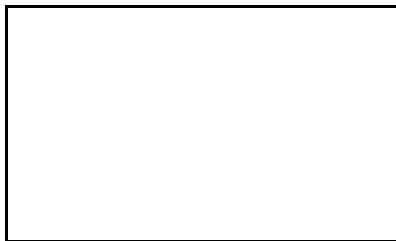
エーブラハム・リンカーンが志願兵を緊急募集。

北軍は5SPをLOCが引ける自軍支配スペースに配置する。1スペースに置ける上限は2SP。南軍のSPまたは要塞があるスペースには置けない。



41. イシャム・ハリス知事 テネシー州の南部加入を決断

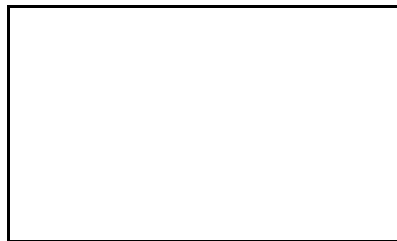
南軍は直ちに2SPを、テネシー州内でLOCが引けるスペースに配置する(2SPとも同じスペースに置く)。親北部スペース、北軍のSPまたは要塞が存在するスペースには置けない。



42. ケンタッキー州、無政府状態に

ケンタッキー州から敵軍のPCマーカ3個を取り除く。自軍PCマーカが州内にある場合は、そのうち1つも取り除かなくてはならない。PCマーカを取ったスペースは中立となる。

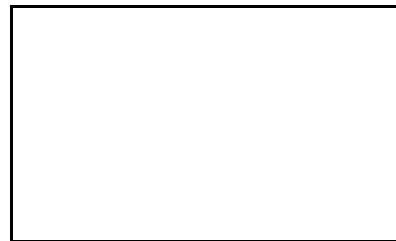
イベント使用後にゲームから除去。



43. カンザス州の北部加入

北軍は直ちに1SPを、ミズーリ州内の南軍SPが存在しない自軍(または中立)スペースに配置する。

イベント使用後にゲームから除去。

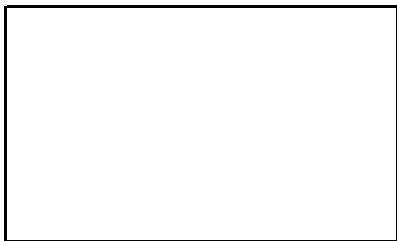


44. バージニア州西部が分離独立

北部加入を宣言し、臨時州政府を樹立。

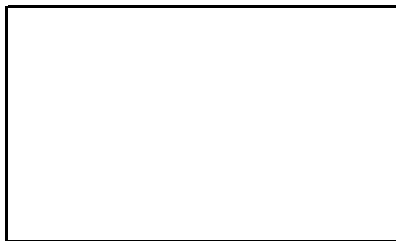
北軍PCマーカ3個をウェストバージニア州内の任意のスペースに配置する。南軍のSPまたは要塞があるスペースには置けない。既に南軍PCマーカがある場合は裏返す。

イベント使用後にゲームから除去。



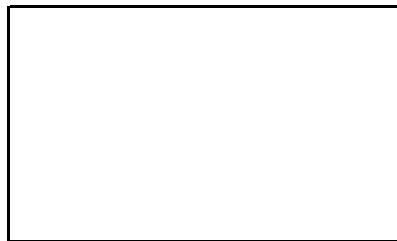
45. 糧食の不足

南軍は、現在の海上封鎖レベルと同数のSWを失う。



46. テネシー州の北部支持者

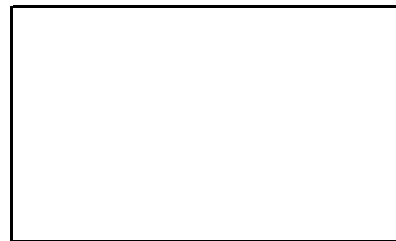
北軍は、テネシー州内の親北部スペースにPCマーカ2個を配置する。南軍のSPまたは要塞があるスペースには置けない。



47. 南部がケンタッキー、ミズーリ、 メリーランド、デラウェア各州を承認

南軍は、ケンタッキー、ミズーリ、メリーランド、デラウェアのいずれかの州の1スペースに2SPを配置する。そのスペースには將軍または軍が存在しなくてはならない。スペースは南北両軍どちらの支配でも構わず(中立でも可)、LOCが引けなくてもよい。

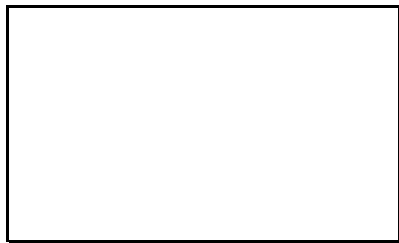
イベント使用後にゲームから除去。



48. ブラジルが南部を承認

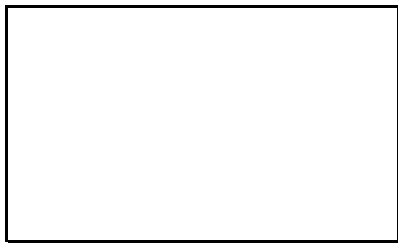
南軍のSWを+3。

イベント使用後にゲームから除去。



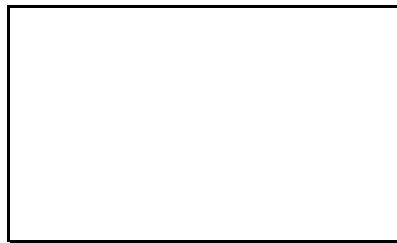
49. 南軍艦アラバマ(通商破壊艦)

北軍のSWを - 2。



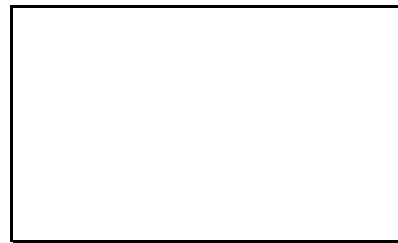
50. 南軍艦サムター(通商破壊艦)

北軍のSWを - 1。



51. 南軍の水雷

南軍は水雷カウンター3個を自軍支配港湾に配置する。1スペースには1個しか置けない。強行突破に対してダイス修正 - 1、上陸戦闘に対してダイス修正 + 1の効果がある。

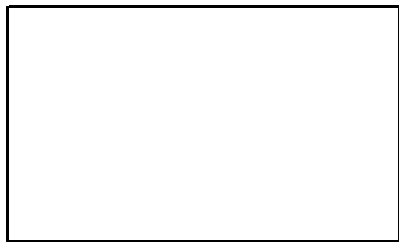


52. トレント号事件

北軍艦が英国蒸気船トレント号を臨検、赴任途中のジョン・スライデル(南部の駐仏公使)とジェームズ・メーソン(南部の駐英公使)の身柄を拘束。

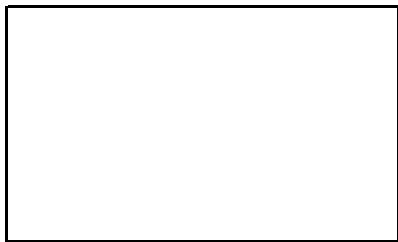
南軍のSWを + 5。

イベント使用後にゲームから除去。



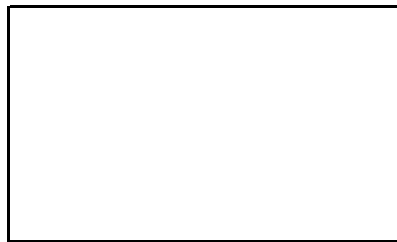
53. 南軍艦アーカンザス

南軍は、支配下の港湾または沿岸要塞スペースに甲鉄艦マーカー1個を配置できる。



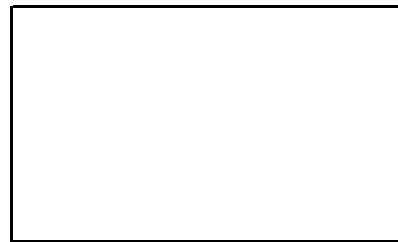
54. 南軍艦バージニア

南軍は、支配下の港湾または沿岸要塞スペースに甲鉄艦マーカー1個を配置できる。



55. 南軍艦テネシー

南軍は、支配下の港湾または沿岸要塞スペースに甲鉄艦マーカー1個を配置できる。



56. 南軍潜水艇ハンレー

南軍は自軍支配の任意の港湾にハンレーのマーカーを置く。上陸攻撃を受けた際に、南軍のダイス修正 + 1。ハンレーの修正を使用した場合はマーカーを取り除く。ゲーム中、ハンレーが2隻以上同時に登場してはならない。