

Mosby's Raiders

Guerrilla Warfare in the Civil War

REGLAS DE JUEGO



ÍNDICE

Sección de Reglas

1.0 Introducción	2
2.0 Componentes y términos del juego	2
2.1 Libro de Reglas y comentarios	2
2.2 El Mapa	3
2.3 Las Fichas del juego	3
2.4 Términos del Juego	4
3.0 Preparación del Juego	4
4.0 Ganando el Juego	5
5.0 Secuencia de Juego	5
5.1 Cartas de Acción	8
5.2 Cartas de Eventos	8
6.0 Acciones	9
6.1 La Acción de Exploración	9
6.2 La Acción de Movimiento	10
6.3 La Acción de Secuestro	12
6.4 La Acción de Demolición	12
6.5 La Acción de Combate	13
6.6 La Acción de Desbandada	17
7.0 Activación y acciones de La Unión	17
7.1 Líneas nordistas y Marcadores de Status de espacio	17
7.2 Activación de unidades nordistas ..	18

7.3 Movimiento de la Unión	19
7.4 Movimiento al azar de la Unión ..	20
7.5 Combate de la Unión	20
7.6 Refuerzos de la Unión	20
7.7 Unidades nordistas no combatientes	21
7.8 El Tren de Carretas nordista	22
8.0 Reglas opcionales	23
8.1 Condiciones de Victoria avanzadas	23
8.2 Eventos Adicionales	23
8.3 Cambios en las Cartas de Acción	23
8.4 Reparación de Vías Férreas	24
8.5 Al Norte del Potomac	24
8.6 Fallos en la Demolición	24
8.7 Interrogatorio de unidades no combatientes	24
8.8 Entrar en espacios no revelados ..	24
8.9 Contenido de los Depósitos	25

Sección de Comentarios

John Singleton Mosby	26
Notas de Diseño	29
Ejemplos	31
Sumario de las Cartas de Acción	37
Sumario de las Cartas de Eventos	42
Secuencia de Juego	50

"Yo siempre he tenido repugnancia a lo ceremonial y no estuve ni la mitad de asustado en la batalla de Bull Run que en el primer desfile en uniforme de gala que conduje." – John Mosby

1.0 INTRODUCCIÓN

Mosby's Raiders es un juego en solitario, a nivel táctico, que simula la guerra de guerrillas que John Mosby y su banda de rangers desarrollaron contra el ejército de la Unión en el norte de Virginia durante la Guerra de Secesión. El Juego intenta demostrar que una guerrilla eficaz necesita pocos hombres y recursos para funcionar, mientras que hacen falta grandes medios materiales y humanos cuando se trata de liquidarla. Cuanto más famosos se hacían Mosby y su banda, más eficaces eran en sus actividades. Hasta que Mosby se convirtió en una leyenda viva.

El Jugador controlará la guerrilla de Mosby intentando destruir material de la Unión, secuestrar líderes yanquis, y distraer tropas nordistas que podían ser utilizadas en otros lugares durante la guerra. El Juego cubre la primera época de las actividades de Mosby, yendo aproximadamente desde enero de 1863 a abril del mismo año. Se han incluido algunos eventos que ocurrieron más tarde en la carrera de Mosby para dar más animación al Juego.

Mosby's Raiders puede jugarse repetidas veces, ya que cada partida cambiará gracias a la aparición de las cartas de Acción y de Eventos. Uno no debe sorprenderse si pierde las primeras partidas mientras aprende el sistema de Juego; al adquirir experiencia, el Jugador será capaz de ganar cada vez más partidas. En la sección 8.0 de las Reglas se ofrecen sugerencias para hacer el Juego más difícil, una vez que se domine su mecanismo.

La escala del mapa es aproximadamente de 4 millas por pulgada. Los nombres de los pueblos están sacados de fuentes del siglo XIX y pueden diferir de los actuales. La escala de tiempo de cada turno es relativa, es decir, un turno representa unos cuantos días, mientras que el tiempo entre turnos puede ir desde unos cuantos días a unas semanas. Cada Fase es un pequeño incremento de tiempo, de aproximadamente unas 3 horas, para permitir el movimiento y combate en detalle. Cada Factor de Combate representa 25 hombres.

CURSO GENERAL DEL JUEGO

Cada turno de Juego de **Mosby's Raiders** consta de tres partes. La Secuencia de Preparación consiste en prepararse para la acción en el turno. Tras colocar los refuerzos de la Unión en el contenedor, el Jugador recluta a los guerrilleros de Mosby, mueve al azar las unidades nordistas que se encuentren fuera de las líneas de la Unión y coloca la ficha de Mosby en uno de los espacios de la Confederación de Mosby. A continuación se sacan cartas de Acción que ayudarán a los guerrilleros de Mosby durante el turno, y después

se sacan cartas de Eventos que simulan los sucesos que escapan al control de Mosby.

La siguiente parte del Juego consiste en las Operaciones de Mosby durante las cuales la guerrilla de Mosby realiza acciones en un intento de ganar Notoriedad para Mosby. Una Acción de Mosby puede activar unidades de combate nordistas; la activación de cualquier unidad nordista lleva a la tercera parte del turno de Juego, las Fases. Durante las Fases, Mosby puede intentar escapar de las unidades militares nordistas que le persiguen, o realizar otras acciones, que a su vez pueden activar nuevas unidades nordistas. Si todas las unidades nordistas quedan desactivadas, las Fases terminan y el Jugador puede reemprender las Operaciones de Mosby. Un turno de juego continúa entre Operaciones de Mosby y Fases hasta que el Jugador decide desbandar la guerrilla, o ésta de ve forzada a desbandarse como resultado de un combate.

PREGUNTAS SOBRE EL JUEGO

Si tienes preguntas sobre las reglas, siéntete libre de escribirnos. Por favor escríbenos de modo que podamos responder con una respuesta simple de una sola palabra cuando sea posible, e incluye un sobre dirigido a ti mismo con sello. Envía tus preguntas a:

Mosby's Raiders Questions
Victory Games, Inc.
43 West 33rd Street
New York, New York 10001

2.0 COMPONENTES Y TÉRMINOS DEL JUEGO

Tu ejemplar de **Mosby's Raiders** debe incluir los siguientes componentes:

Libro de Reglas y comentarlos.
Un mapa de 22" x 32"
Un equipo de 193 fichas de Juego.
120 cartas de acción y Eventos.
Una peana de plástico.
Un dado de 6 caras.
Una bandeja para las fichas.

[2.1] Libro de Reglas y Comentarios

Las reglas que se necesitan para jugar a **Mosby's Raiders** están contenidas en la sección de reglas de este cuaderno; además, la sección 8.0 contiene las reglas opcionales. La sección de comentarios contiene notas históricas, notas del diseñador, así como ejemplos y explicaciones de las cartas de Acción y de Eventos.

La forma más sencilla de aprender a Jugar es leer los ejemplos que se encuentran en la sección de Comentarlos para familiarizarse con las acciones típicas del Juego. Después, al leer las reglas, se pueden seguir nuevamente los ejemplos en la sección de Comentarlos.

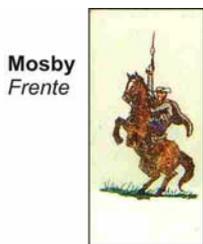
[2.2] El Mapa

El mapa de Juego muestra una parte del Norte de Virginia, del este de West Virginia, el sur de Maryland y el distrito de Columbia -el terreno en el cual tuvo influencia la guerrilla de Mosby. El mapa esta dividido en espacios que permiten el movimiento y colocación de las fichas. La tabla de terrenos (Terrain Key) en el mismo mapa identifica las distintas características del mismo. Todas las tablas, clasificaciones y guías están impresas en el mapa y se explican en las reglas a continuación.

[2.3] Fichas del juego

Hay dos tipos de fichas en *Mosby's Raiders*, las **Unidades**, que representan las fuerzas que intervinieron en la lucha, y los **marcadores**, que representan características y rasgos presentes en el campo de batalla y en las tablas y casillas especiales del mapa.

UNIDADES



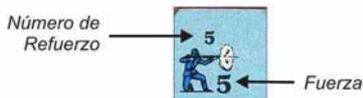
Mosby
Frente

Unidades Nordistas (Frente)



Lado
Inactivo

Unidades de Combate Nordistas (Anverso)



Número de
Refuerzo

5

Fuerza

Unidades No Combatientes Nordistas (Anverso)

Número de Refuerzo



Blanco



Piquete



Correo



Carreta de suministros

MARCADORES

Frente		Trasera
	Concentración de tropas nordistas	
	General Stoughton	
		Secuestrado
	Coronel Dulaney	
		Secuestrado
	Tren de Carretas de La Unión	
Intacto		Demolido
	Puente	
Intacto		Demolido
	Depósito	
Intacto		Demolido
		Puntos de Rendimiento
	Linea de Ferrocarril demolida	
		Devastación
	Factor de Combate de la Guerrilla	
		7
	Factor de Combate de la Unión	
1		2
	Retirada	
		Activ Check
	Status de Espacio	
Sin revelar		Revelado
	Iniciativa	
		Union Init
	Puntos de Rendimiento	
		+10
		(Ver 8.1)
	Notoriedad	
		Mosby Herido
		Alerta de La Unión
		Game Turn
		Marcador de Turno

[2.4] Términos del juego

Acción: Una actividad determinada realizada por la guerrilla de Mosby o por las unidades nordistas. Mosby puede realizar seis Acciones: **Exploración, Movimiento, Combate, Demolición, Secuestro y Desbandada**. Las unidades nordistas pueden realizar un tipo de Acción: **Movimiento** (el combate es un resultado del movimiento para las tropas nordistas.)

Exploración: Un intento por parte de la guerrilla de Mosby para explorar un espacio adyacente tras las líneas nordistas o uno que contenga una unidad nordista desactivada para identificar qué tipo de unidades hay en el espacio en cuestión.

Demolición: La destrucción por parte de la guerrilla de Mosby de líneas de ferrocarril, depósitos, y puentes tras las líneas nordistas. El convoy de carretas de la Unión también puede ser demolido por Mosby.

Desbandada: La disolución de la guerrilla de Mosby, ya sea voluntariamente o debido a la pérdida de un combate.

Desbandada antes de un combate (Skedaddling) –salir pitando–: Desbandada voluntaria de la guerrilla de Mosby antes de que una fuerza nordista ataque. Es posible que Mosby resulte herido al emprender esta acción.

Operaciones: Acciones realizadas por la guerrilla de Mosby mientras no haya unidades nordistas activadas.

Fases: Una vez que una o más unidades nordistas se han activado, comienzan las Fases. La guerrilla de Mosby y las unidades nordistas realizan alternativamente una acción por unidad y por Fase.

Puntos de Rendimiento: Una forma de determinar la efectividad de las actividades de Mosby. Estos puntos se ganan y se pierden a través de las Acciones de Mosby y de las cartas de Eventos. Diez puntos de Rendimiento equivalen a uno de Notoriedad (si se deben disminuir los puntos de Rendimiento de Mosby, se puede cambiar un punto de Notoriedad por diez de Rendimiento).

Espacio: Una ciudad o localización en el mapa. La mayoría de los espacios son círculos con los nombres de las ciudades y localizaciones impresos en ellos. Las grandes concentraciones de tropas nordistas son hexagonales. El movimiento se realiza entre espacios adyacentes a través de las carreteras y pistas.

Adyacente: Un espacio se considera adyacente a otro si los dos están conectados mediante

carretera o pista. Obsérvese que las líneas de ferrocarril no conectan los espacios.

Tras las líneas nordistas: Los espacios con un círculo azul o hexágono a su alrededor marcan los límites de las líneas nordistas al comienzo del Juego. Cada espacio dentro de las líneas nordistas puede contener unidades nordistas. Las líneas nordistas al comienzo del Juego están al este de la línea que va de Rappanahock Station a Great Falls, y al norte de la línea que va de Park's Gap (en el oeste) a Lovettsville y a lo largo del río Potomac. Las cartas de Eventos pueden extender las líneas de la Unión, cuya nueva situación se convierte entonces en característica permanente en el mapa durante la partida.

La Confederación de Mosby: Los espacios con círculos grises, que constituían el núcleo del cual Mosby sacaba sus guerrilleros. Mosby comienza cada turno en uno de estos espacios que no haya sido devastado, ni esté dentro de las líneas nordistas, ni lo ocupe una unidad nordista.

Gran concentración de tropas nordistas: Los espacios con un hexágono azul. Se trata de grandes grupos nordistas que pueden enviar un número ilimitado de unidades de combate en persecución de la guerrilla de Mosby. Pueden aparecer grandes concentraciones adicionales, debido a las cartas de Eventos.

Status de un espacio: Cuando Mosby explora o entra en un espacio, o cuando se activa una unidad nordista tras las líneas de la Unión, se coloca un marcador de "revelado" en el mapa. El lado del marcador con la  se utiliza cuando las líneas nordistas se extienden debido a una carta de Eventos, o cuando se restauran las líneas nordistas.

3.0 PREPARACIÓN DEL JUEGO

Para comenzar a jugar, separa cuidadosamente las fichas y clasifícalas según su tipo, Recorta las cartas de Acción y Eventos, barájalas cuidadosamente y déjalas a un lado. Coge la gran ficha de Mosby e insértala en su peana de plástico. A continuación, examina las fichas de unidades nordistas; en el dorso de cada ficha está la letra "S" (de *start*, comenzar) o un número que se usa para determinar cuándo aparecerá la ficha en cuestión en el juego. Pon las unidades con la "S" en un contenedor (una caja o una taza servirán) y coloca el resto de las fichas de la Unión en la Tabla de Refuerzos de la Unión (Union Reinforcement Track) de acuerdo con su número de refuerzo.

Coloca los marcadores de Turno de Juego (*Game Turn*), Alerta Nordista (*Union Awareness*), Rendimiento (*Performance*) y Notoriedad (*Notoriety*), en el espacio de menor numeración de sus tablas

correspondientes. Coloca el marcador de Iniciativa en su casilla en el mapa. Pon un marcador de puente intacto en los siguientes espacios: Union Mills, Occoquan, Dumfries, Alexandria, Farmwell Station y Harpers Ferry. Finalmente, coloca todas las fichas sobrantes en la bandeja contenedor. Ahora ya puedes comenzar a Jugar.

4.0 GANANDO EL JUEGO

El Jugador se enfrenta a una carrera contrarreloj para conseguir que Mosby sea lo más famoso posible. Cuanto más activo se vuelva Mosby, más tropas nordistas serán llevadas a la refriega en lo que el Jugador espera que sea un intento fallido para detenerle. Estas tropas nordistas no estarán disponibles para luchar contra Robert. E. Lee y el Ejército de Northern Virginia.

El Jugador recibe puntos de Rendimiento cuando consigue destruir instalaciones nordistas, elimina puntos de fuerza enemigos, secuestra líderes nordistas, etc. Por cada 10 puntos de Rendimiento que recibe eleva la Notoriedad de Mosby en 1 punto (de hecho, cada punto de Rendimiento es 1/10 de un punto de Notoriedad). La Notoriedad nunca cae por debajo de 1. Si se deben perder puntos de Rendimiento, se puede cambiar un punto de Notoriedad por 10 puntos de Rendimiento.

EJEMPLO: Mosby tiene una Notoriedad de 6 y 2 puntos de Rendimiento. Pierde un combate y un punto de fuerza, lo que significa una pérdida total de 7 puntos de Rendimiento. Se baja el marcador de Notoriedad a 5 a cambio de 10 puntos de Rendimiento, y se resta la pérdida de 7 puntos de Rendimiento quedando un total de 5. Si Mosby gana 5 puntos de Rendimiento en el siguiente turno, se sube el marcador de Notoriedad a 6 y el de Rendimiento queda en 0.

El resumen de Rendimiento y Alerta en el mapa indica el número de Puntos de Rendimiento que el Jugador recibe por las acciones de la guerrilla de Mosby. Además, las cartas de Eventos pueden aumentar o disminuir dichos puntos de Rendimiento.

[4.1] Victoria

El Juego dura 8 turnos. Al terminar el turno octavo, Mosby debe tener una Notoriedad de 9 para ganar. Los puntos de Rendimiento no cuentan. Obsérvese que es posible que Mosby alcance una Notoriedad de 9 o más antes del turno 8. Pero debe continuarse jugando hasta el final del turno octavo, ya que los Eventos pueden hacer perder a Mosby puntos de Rendimiento.

[4.2] Derrota

Hay 4 maneras de perder una partida:

1. **Mosby muere:** Si matan a Mosby, el Juego acaba inmediatamente y el Jugador pierde. Si Mosby está ya herido y recibe una segunda herida en un chequeo de bajas, se le considera muerto. La carta de Acción "Mosby Escapa" anula el resultado de herida en un chequeo de bajas.
2. **Falta de Notoriedad al final de un turno:** Al final de cada turno, la Notoriedad de Mosby debe **igualar o exceder** el número del turno que acaba de terminar. Si su Notoriedad es inferior al número del turno, el Jugador pierde y se acaba la partida. Por ejemplo, al final del turno quinto se debe tener una Notoriedad de 5 o más.
3. **Notoriedad de 8 o menos al término de la partida:** Si la Notoriedad de Mosby es 8 o menos al término del octavo turno, el Jugador pierde.
4. **Devastación total de la Confederación de Mosby:** Si cada espacio de la Confederación de Mosby resulta devastado, queda dentro de las líneas de la Unión, o está ocupado por unidades de combate nordistas al final de un turno dado, el Jugador pierde. Si al final del último turno, el Jugador tiene una Notoriedad de 9 y la Confederación de Mosby está completamente devastada, el Jugador resulta ganador de todas formas.

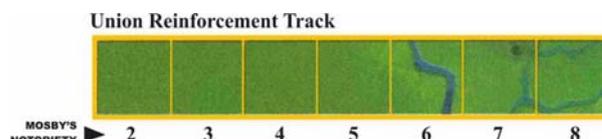
5.0 SECUENCIA DE JUEGO

Cada partida de *Mosby's Raiders* consiste en un máximo de 8 turnos, aunque la partida puede ser más corta si el Jugador pierde antes. Cada turno consiste en una secuencia completa de Juego. En el mapa aparece una versión abreviada de la Secuencia de Juego como ayuda al Jugador.

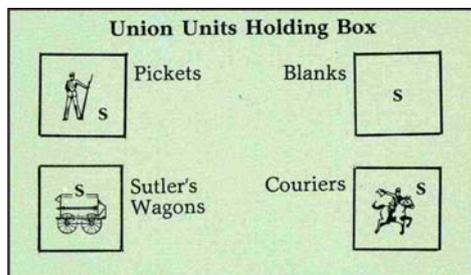
LA SECUENCIA DE JUEGO

A. FASE DE PREPARACIÓN

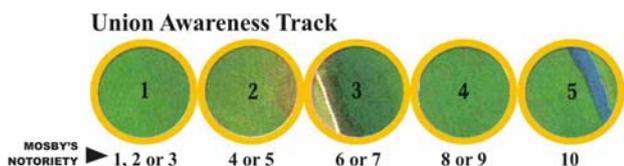
1. **Colocar las unidades nordistas en el contenedor:** Si la Notoriedad de Mosby es 2 o más, la Unión puede recibir refuerzos. Revisa la tabla de refuerzos (*reinforcement track*) y coge las fichas de la Unión en las casillas con un número igual o menor que la actual Notoriedad de Mosby. Coloca estas



fichas en el contenedor. Luego vuelve a colocar en el contenedor las fichas en blanco, piquetes, correos y carretas de suministros que fueron eliminados del Juego en el turno anterior; estas unidades se colocan en las casillas del recuadro de unidades de la Unión (*Union Unit Holding Box*) al ser retiradas del mapa. No se vuelven a usar las unidades de combate nordistas que han sido eliminadas.



- Determinar el nivel de alerta de la Unión:** Busca el nivel de Notoriedad de Mosby en la Tabla de Alerta de la Unión. El número situado encima de él será el nivel de Alerta de la Unión en el presente turno; coloca el marcador de Alerta en el círculo correspondiente de la Tabla de Alerta de la Unión.



- Colocación de Mosby dentro de la Confederación de Mosby:** Coloca la ficha de Mosby en cualquier espacio dentro de la Confederación de Mosby que no se encuentre tras las líneas nordistas, o esté ocupado por una unidad nordista o haya sido devastado.
- Movimiento de las unidades nordistas fuera de las líneas de la Unión:** Mueve todas las unidades que se encuentren fuera de las líneas nordistas, un espacio cada una, determinado al azar. Si una unidad nordista entra en el espacio que contiene a Mosby, mira en su lado activado. Si se trata de una unidad de combate, realiza un chequeo de bajas y retira la ficha de Mosby, no importa cual sea el resultado; el turno finaliza inmediatamente y Mosby pierde 5 puntos de Rendimiento. Si Mosby muere, el Jugador pierde la partida. Si se trata de una unidad no-combatiente, retírala del mapa y recibe un punto de Rendimiento si se trata de un correo o de una carreta de suministros (*sutler's wagon*).

- Reclutamiento de la guerrilla de Mosby:** Busca la Notoriedad actual de Mosby en la Tabla de Reclutamiento y tira un dado: el resultado es la fuerza de la guerrilla de Mosby para ese turno. Coloca el marcador apropiado de fuerza en la casilla de Fuerza de la Guerrilla en el borde del mapa. Si Mosby no recibe puntos de fuerza, el turno se da por acabado.

TABLA DE RECLUTAMIENTO							
NOTORIEDAD DE MOSBY							
	1	2	3	4-5	6-8	9-10	
1	0	1	2	2	3	3	
2	1	1	2	3	3	4	
3	1	2	2	3	3	4	
4	1	2	3	3	4	4	
5	1	2	3	4	5	5	
6	1	2	3	4	5	6	

Nota: El resultado del dado bajo la columna de notoriedad es el factor de combate para la guerrilla de Mosby para ese turno. 0 indica que no se han reclutado guerrilleros y el turno acaba. A continuación se consulta la sección de cartas de acción para saber cuántas hay que coger.

- Coger cartas de Acción:** Examina la última línea de la Tabla de Reclutamiento para determinar cuántas cartas de Acción recibe Mosby en el presente turno. El número de cartas a recibir depende de si Mosby está sano o herido.

CARTAS DE ACCIÓN						
NOTORIEDAD DE MOSBY	1	2	3	4-5	6-8	9-10
MOSBY SANO	3	3	3	4	5	6
MOSBY HERIDO	2	2	2	3	4	5

- Coger cartas de Eventos:** Lanza el dado y coge ese número de cartas de Eventos. Colócalas aparte sin mirarlas. Después, vuelve las cartas una a una, resolviendo el acontecimiento descrito en cada una de ellas (ver la sección de Comentarlos para la descripción de cada carta de Eventos). Si la Guerrilla de Mosby resulta eliminada, el turno finaliza inmediatamente. Si Mosby muere, el Jugador pierde la partida.

B. OPERACIONES DE MOSBY

A continuación el Jugador puede realizar Acciones de cualquier tipo con la guerrilla de Mosby y en el orden que desee, únicamente con las restricciones inherentes a cada Acción (véase la sección 6.0). Estas Acciones son: Explorar, moverse, combatir, demoler, secuestrar y desbandarse. Continúa realizando acciones hasta que ocurra una de las dos cosas siguientes:

- La guerrilla de Mosby se desbanda, en cuyo caso el turno se da por terminado.
- Si las Acciones de Mosby activan una o más unidades de la Unión, comienzan las Fases y se procede a seguir la secuencia de Fases, que se describe más abajo.

Si todas las unidades nordistas quedan desactivadas o son eliminadas, se vuelve a las Operaciones de Mosby. Si nuevamente se activan otras unidades nordistas, se vuelve a las Fases. Es posible pasar de la secuencia de Operaciones a la de Fases y viceversa varias veces en un mismo turno.

C. SECUENCIA DE FASES

1. Determinar la Iniciativa: Se decide qué bando tiene la Iniciativa mediante una tirada de dado o mediante una carta de Acción. La Iniciativa se determina solo una vez, y el bando que la gana la conserva hasta que se acaban las Fases. Coloca el marcador de iniciativa (con el lado de Mosby o de la Unión hacia arriba, según convenga) en la casilla de Iniciativa en el mapa.

- a) Juega una carta de Acción de "Ganar la Iniciativa", o bien,
- b) Lanza el dado y consulta la tabla de iniciativa.

TABLA DE INICIATIVA			
ALERTA NORDISTA			
	1	2-3	4-5
1			
2			
3			
4-6			

Nota: Tirar el dado aplicando los modificadores si es el caso. Esto se hace una vez al comienzo de cada secuencia de Fases.

No se puede lanzar el dado para determinar la iniciativa y luego jugar la carta de "Ganar la Iniciativa" si no nos gusta el resultado de la tabla. Debe seleccionarse un método u otro para determinar quien posee la Iniciativa.

2. Chequeo de Activación nordista: Usando el procedimiento de Activación (ver 7.2) se determina si quedan activadas más unidades nordistas.

- a) Determina qué espacios, tanto dentro como fuera de las líneas de la Unión, pueden ser sujeto de activación. Coloca marcadores de chequeo de activación en estos espacios para ayudarte a recordar. Solo se realizan chequeos de activación para aquellos espacios que están adyacentes en ese momento a unidades de combate nordistas ya activadas (si las unidades en dichos espacios se activan, no se hacen nuevos chequeos para los espacios adyacentes a las mismas) y para las unidades nordistas desactivadas que

están en un mismo espacio con una unidad de combate nordista activada.

- b) Si hay unidades desactivadas en cualquiera de los espacios determinados arriba, se realiza un chequeo de Activación para cada unidad.

3. Realizar Acciones: Mosby y las unidades nordistas se turnan realizando acciones. Mosby puede realizar cualquiera de las seis acciones que se le permiten o puede pasar. Las acciones de las unidades nordistas siguen el procedimiento detallado en la sección 7.0; las unidades nordistas nunca pasan.

- a) El bando con la Iniciativa realiza una acción por cada unidad en la Fase.
- b) El otro bando realiza a continuación una acción por unidad.

Obsérvese que durante las Fases, Mosby o una unidad nordista activada pueden moverse a un mismo espacio y entablar combate como una sola Acción.

Las Fases se terminan en cuanto se cumple una de las siguientes condiciones:

Si la guerrilla de Mosby ve su fuerza reducida a 0, pierde un combate o se desbanda, el turno acaba inmediatamente.

Si todas las unidades nordistas activadas se desactivan o son eliminadas, las Fases se acaban. Se vuelve a la secuencia de Operaciones de Mosby.

Si hay como mínimo una unidad nordista activada en el mapa al acabar la primera Fase de Acciones, se continúa la secuencia de Fases. Vuelve al punto 2 (Chequeo de Activación nordista) y continúa las Fases. No se vuelve a decidir la Iniciativa durante el resto de la secuencia de Fases. Si se vuelve a la secuencia de Operaciones de Mosby, y luego se vuelve a comenzar con las Fases, entonces si que se debe determinar nuevamente la Iniciativa (o sea, cada vez que se inicia una secuencia de Fases).

D. FINAL DEL TURNO

Cuando se acaba el turno, consulta la Notoriedad de Mosby en esos momentos. Si es igual o mayor que el turno de Juego, el Juego continúa. (Si se ha terminado el turno 8 y la Notoriedad de Mosby es 9 el Jugador gana la partida.) Si la Notoriedad es menor que el turno, el Jugador pierde la partida. Si el juego continúa, realiza las siguientes acciones:

- 1. Vuelve todas las fichas de la Unión a su lado desactivado.

2. Descártate de todas las cartas de Acción, menos de las Permanentes.
3. Retira del Mapa la ficha de Mosby y el marcador de fuerza de la guerrilla.
4. Si Mosby ha sido herido durante este turno, conserva el marcador de Mosby herido en la casilla de Status de Mosby durante el siguiente turno. Si no es así, retira dicho marcador.
5. Avanza el marcador de Turno de Juego un espacio en la Tabla de Turnos. (*Game Turn Track*).

Vuelve a la Secuencia de Preparación y sigue Jugando.

[5.1] Cartas de Acción

Las cartas de Acción proporcionan ventajas a Mosby durante el Turno de Juego –movimiento extra, modificadores en el combate, exploraciones automáticas, etc. Estas cartas pueden ser jugadas durante la secuencia de Cartas de Eventos en la Secuencia de Preparación, durante las Operaciones de Mosby, o durante las Fases.

La sección de Comentarlos describe los efectos de las distintas cartas de Acción.

Durante el paso 6 de la Secuencia de Preparación se reciben las cartas de Acción. Primero se revisa la tabla de Reclutamiento, bajo la Notoriedad de Mosby en ese momento, para determinar el número de cartas que se reciben. Hay dos líneas, para Mosby sano y para Mosby herido; saca cartas de acuerdo con el status de Mosby para el siguiente turno. El Jugador puede tener un máximo de 6 cartas de Acción en la mano. Cuando tiene varias cartas de Acción Permanentes y debe sacar cartas nuevas en una secuencia de Preparación, puede sacar el número de cartas indicado por la tabla, pero una vez examinadas estas nuevas cartas, debe descartarse de las sobrantes hasta quedar con el límite máximo de 6 en la mano.

Cartas Permanentes: Hay cinco cartas Permanentes en la baraja. Cuando se reciben esas cartas, pueden conservarse en la mano indefinidamente. Estas cartas se usan en cuanto se producen situaciones para las que son indicadas. Al final del turno, estas cartas pueden conservarse, descartándose el Jugador de las restantes. Si Mosby resulta herido, el Jugador debe descartarse inmediatamente de una carta Permanente. Si se

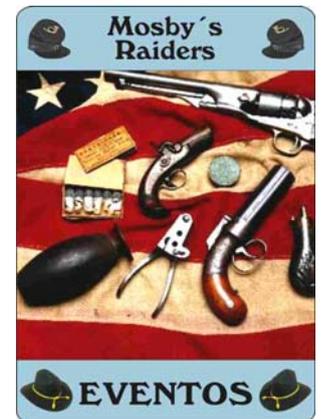
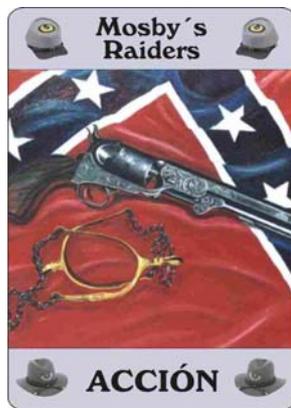
tienen varias, el Jugador decide cuál de ellas va a dejar.

Cómo Jugar las cartas de Acción: Se pueden jugar las cartas de Acción durante el turno como se desee (aunque conviene revisar la sección de Comentarlos para las restricciones de cada carta). También se pueden jugar en combinación. Por ejemplo, si se tiene la carta de "Táctica de pistolas" (una carta permanente) y la carta de "Ataque por sorpresa", se pueden jugar ambas simultáneamente para conseguir un modificador de +3 en una tirada del dado de combate. A continuación el Jugador deberla descartarse de la carta de "Ataque por Sorpresa", pero conservarla la de "Tácticas de Pistolas". Cuando se juega una carta de Acción, el Jugador debe descartarse de la misma después de usarla (excepto si es una carta Permanente). Al final del turno el Jugador se descarta de todas las cartas de Acción, excepto de las Permanentes.

[5.2] Cartas de Eventos

Las cartas de Eventos describen aquellos sucesos que escapan al control de Mosby, Algunas de estas cartas ayudan a Mosby, otorgándole puntos de Rendimiento bajo ciertas condiciones, incrementando la fuerza de su guerrilla, o afectando el estado de Alerta de la Unión en ese momento. Otras cartas le hacen perder puntos de Rendimiento, disminuyen la fuerza de su guerrilla, o tratan de acciones nordistas en su contra. Los efectos de las cartas de Eventos están resumidos en la sección de Comentarlos. Sin embargo, véase 7.8 para detalles del Tren de Carretas de la Unión (*Union Vagon Train*).

Durante el paso 7 de la secuencia de Preparación, el Jugador lanza el dado y coge el número de cartas de Eventos que le indique esta tirada, sin mirarlas. A continuación las examina una a una y resuelve los efectos de cada carta. Algunas cartas causarán el final prematuro del turno; en ese caso, coloca el resto de las cartas de Eventos que todavía no hayas visto sobre la baraja sin mirarlas.



Telegrama del General Stevenson al General Sheridan: "Mosby ahora ha concentrado a sus guerrilleros en su retaguardia y ha comenzado con operaciones como: la quema de trenes de ferrocarril, robo de pasajeros y sin la caballería estoy impotente de impedirselo. Al mismo tiempo supone una amenaza a todos sus trenes de suministro." (Memorias, p. 324)

6.0 ACCIONES

Una unidad realiza actividades en pasos denominados Acciones. Cada Acción es una entidad separada y debe ser completada antes de que la unidad en cuestión pueda realizar otra Acción. Una unidad debe satisfacer todos los requisitos que se detallan para la Acción antes de realizarla; si la unidad no satisface estos requisitos, no puede realizar la Acción.

Operaciones de Mosby: Durante las Operaciones de Mosby, Mosby puede realizar cualquiera de las seis acciones descritas en esta sección. Mientras no se active ninguna unidad nordista, se está en la secuencia de Operaciones de Mosby. Cuando una o más unidades nordistas se activan por causa de una Acción se pasa a las Fases. Es importante realizar los chequeos de Activación para la Unión en los momentos adecuados. Hay que asegurarse, al realizar una Acción, de que se efectúan los chequeos de Activación que esta Acción trae consigo. La descripción de las Acciones a continuación indica cuándo deben hacerse estos chequeos de Activación (el mapa ofrece también un resumen al respecto.)

Acciones durante las Fases: Durante las Fases, cada unidad activada debe realizar una Acción; solo Mosby tiene la opción de pasar. El bando que tiene la Iniciativa realiza primero sus Acciones, y después lo hace el otro bando. El Jugador elige la Acción que realizará Mosby en una Fase determinada. Las Acciones de las unidades nordistas se realizan de acuerdo con las reglas detalladas en la sección 7,0. Cada unidad nordista activada realiza una Acción por Fase.

"La estrategia es solo otro nombre para el engaño y puede ser practicada por cualquier comandante." -John Mosby

[6.1] La Acción de Exploración

Una Acción de exploración solo puede ser realizada por la guerrilla de Mosby y consiste en un intento para determinar qué tipo de unidad nordista ocupa un espacio adyacente, tras las líneas de la Unión, o para averiguar el valor de combate de una unidad nordista desactivada (ya sea dentro o fuera de las líneas nordistas) sin entrar en ese espacio. El espacio adyacente debe ser "sin revelar" (es decir, que no contenga un marcador de status de espacio "revelado"), debe contener una o más unidades nordistas desactivadas, o puede combinar ambas condiciones. Se puede intentar explorar un espacio adyacente todas las veces que se quiera.

Procedimiento de la Exploración: Sigue los siguientes pasos en riguroso orden:

1. Si juegas una carta de Acción que permite a Mosby explorar un espacio sin tirar los dados (una carta como la de "Información Local") se examina el espacio automáticamente.
 - A. Si el espacio en cuestión está dentro de las líneas nordistas y no ha sido explorado ni se ha entrado en él, coloca un marcador de status de espacio "Revelado" en el mismo. A continuación saca una unidad nordista del contenedor, mírala y colócala con su lado desactivado hacia arriba. Si se trata de una unidad en blanco, colócala aparte en la Casilla de Unidades Nordistas (*Union Units Holding Box*).
 - B. Si el espacio contiene un marcador de status de espacio "revelado" y unidades nordistas desactivadas, puedes examinar las unidades nordistas. No saques otra unidad nordista, ya que la unidad en el espacio ha sido ya revelada. Tras examinarlas, coloca dichas unidades con su lado desactivado hacia arriba en el espacio en cuestión.
 - C. Si las unidades nordistas se encuentran fuera de sus líneas, puedes examinarlas y colocarlas de nuevo en el espacio con su lado desactivado hacia arriba. No se coloca un marcador de status en un espacio que se encuentre fuera de las líneas nordistas.
 2. Si no tienes una carta de Acción que permita una exploración automática, debes lanzar un dado. En ese momento puedes jugar cartas de Acción que modifiquen el resultado de dicha tirada de dado (como por ejemplo la carta de "Explorador"). Compara el resultado del dado ya modificado con el estado actual de Alerta de la Unión.
 - A. Si el resultado es **mayor** que el estado de alerta de la Unión, la exploración tiene éxito. Puedes examinar el espacio, tal y como se indicaba en el paso 1.
 - B. Si el resultado es **igual o menor** que el grado de alerta de la Unión, la exploración fracasa y puede que ocurra una Activación de la Unión (ver mas abajo). Si la unidad o unidades nordistas no se activan, puede examinar el espacio tal y como se indicaba en el paso 1.
- Activación de la Unión:** Se chequea la Activación de la Unión únicamente si el intento de Exploración fracasa. Sigue el procedimiento indicado en la sección 7.2 para determinar si la unidad o unidades nordistas se activan. Si esto ocurre, comienza una secuencia de Fases. Si la unidad/unidades no se activan, se puede examinar el espacio tal y como se indicaba anteriormente, colocando después la unidad o unidades

nordistas en el espacio en cuestión con su lado desactivado hacia arriba.

[6.2] La Acción de Movimiento

Una unidad se mueve de un espacio a otro adyacente con el que esté conectado mediante carretera o pista. Las líneas ferroviarias no conectan los espacios. El movimiento durante la secuencia de Operaciones de Mosby difiere del Movimiento durante las Fases.

Operaciones de Mosby: Cuando no hay unidades nordistas activadas en el mapa, puede moverse a Mosby y su guerrilla como se desee. Para hacerlo, sencillamente coge la ficha de Mosby y muévela de un espacio conectado a otro. No hay límite al número de espacios en los que se puede entrar de esta manera; sin embargo **debe detenerse** el movimiento si se entra en un espacio no revelado dentro de las líneas nordistas, o en un espacio que contenga unidades nordistas, realizando enseguida un chequeo de Activación. Si no se activa ninguna unidad nordista, puedes examinar la unidad o unidades que se encuentren en el espacio en cuestión para luego continuar moviendo o realizar cualquier otra Acción en el espacio, tales como combatir, secuestrar y así por el estilo. Sin embargo, si una unidad nordista resulta activada, pasa a la secuencia de Fases.

Movimiento durante las Fases: La velocidad normal de movimiento de una unidad durante las Fases es de 3 espacios por Acción de movimiento. El Jugador puede elegir mover la Guerrilla de Mosby menos de 3 espacios si lo desea, o no moverla en absoluto si se quiere realizar una Acción que no sea la de movimiento. Si se posee la carta de "Caballos veloces" (una carta Permanente) o la de "Espolear caballos" (una carta normal de Acción), el Jugador puede mover un espacio extra; ver "Limitaciones al Movimiento" más abajo. Cuando mueve la Guerrilla de Mosby, el Jugador decide a qué espacio dirigirla.

Las unidades nordistas también poseen una velocidad de movimiento normal de 3 espacios por Fase. Los espacios en los que entran vienen determinados por la Tabla de Movimiento de la Unión; es posible que una unidad nordista se mueva 4 espacios si se saca un 6 en la tirada de dados que corresponda a dicha unidad para esa tabla. El movimiento de las unidades de combate nordistas difiere del de los piquetes de guardia, los correos y las carretas de suministros (*sutler's wagons*). (Ver 7.3 para más detalles).

Si la Guerrilla de Mosby se encuentra tras las líneas nordistas, puede moverse a cualquier espacio que haya sido previamente revelado (es decir, un espacio que contenga un marcador de "revelado") y que no contenga ninguna unidad

nordista. No se necesita realizar un chequeo de Activación para este espacio.

Entrar en un espacio no revelado: Si la Guerrilla de Mosby entra en un espacio tras las líneas de la Unión que no ha sido explorado o revelado previamente, debe detenerse temporalmente para realizar un chequeo de Activación para ese espacio, tanto si se está en la secuencia de Operaciones de Mosby, como durante las Fases.

1. Si el chequeo de Activación no activa ninguna unidad nordista, coloca un marcador de "revelado" en el espacio, coge una unidad nordista del contenedor, mírala. Si se trata de una ficha en blanco, colócala en la Casilla de Fichas de La Unión (*Union Units Holding Box*). Si la unidad es un piquete de guardia, un correo o carreta de suministros, resulta eliminada (colócala también en la Units Holding Box) y Mosby gana un punto de Rendimiento si se trata de un correo o una carreta de suministros. Si se trata de una unidad de combate, colócala en el espacio en cuestión con el lado desactivado hacia arriba. En cualquier caso, la Guerrilla de Mosby puede seguir moviéndose.
2. Si el chequeo de Activación da como resultado la activación de una unidad de combate nordista, se comienza o se continúa la secuencia de Fases. Si la activación hace comenzar la secuencia de Fases, debe chequearse la Iniciativa; si Mosby gana la Iniciativa, tiene la opción de usar una Acción de movimiento o de permanecer en el espacio y entablar combate, pero si la Unión consigue la Iniciativa, entonces debe entablarse combate obligatoriamente. Si la Activación ocurre durante las Fases (es decir, durante la Acción de movimiento de Mosby), Mosby debe detenerse en el espacio para entablar combate (véase 6.5 más adelante).



Tropas Confederadas en movimiento

Entrar en un espacio ocupado: Si una unidad en movimiento entra en un espacio ocupado por

una unidad enemiga **activada**, debe detenerse. Si la Guerrilla de Mosby entra en un espacio que contenga únicamente unidades activadas no combatientes (piquetes, correos, o carretas de suministros), las unidades son eliminadas; no se realizan chequeos de Activación, Mosby gana los puntos de Rendimiento que le correspondan, y puede continuar moviéndose. Sin embargo, si el espacio contiene una o más unidades de combate nordistas activadas, la Guerrilla de Mosby debe detenerse y debe entablar combate.

Si la Guerrilla de Mosby entra en un espacio que contenga unidades nordistas **desactivadas**, debe realizarse un chequeo de Activación por cada unidad. Si se activan una o más unidades, entonces Mosby debe detenerse y comienzan o continúan las Fases. Si no se activa ninguna unidad nordista, el Jugador puede examinar las unidades y la Guerrilla de Mosby puede continuar moviéndose o entablar combate. Si la Guerrilla de Mosby acaba su movimiento en un espacio con unidades nordistas desactivadas, el Jugador puede examinar dichas unidades y entablar o no combate.

Las unidades nordistas que acaban su movimiento en un espacio con la Guerrilla de Mosby deben detenerse y entablar combate cuando todas las unidades nordistas hayan completado su movimiento.

Siempre que una unidad entra en un espacio ocupado por una unidad enemiga, la unidad que se mueve se considera como la atacante y la otra como la defensora.

Entrar en un espacio con concentración de tropas nordistas: Si la Guerrilla de Mosby entra en un espacio que contiene una concentración de tropas nordistas, ya sea durante las Operaciones de Mosby o durante las Fases, debe realizarse un chequeo de Activación por la concentración de tropas nordistas que ocupa el espacio. Nunca se colocan marcadores de status de espacio en los hexágonos ocupados por concentraciones de tropas nordistas.

Combate después del Movimiento: Durante las Fases el combate es una función del movimiento si la Guerrilla de Mosby y una o más unidades de combate nordistas se encuentran en el mismo espacio al final del movimiento. Véase 6.5 para más detalles

Limitaciones del movimiento: Hay varios factores que limitan el movimiento de las unidades.

1. El movimiento debe ser siempre entre espacios conectados por carretera o pista, nunca por ferrocarril.
2. El río Potomac es la única característica del terreno que afecta el movimiento durante las

Fases. El movimiento a través del Potomac siguiendo una pista no se ve afectado. Sin embargo, una unidad que cruce el Potomac siguiendo una carretera debe usar toda su Acción de movimiento para pasar de una orilla a otra del río. La unidad se detiene en un lado del río y en la siguiente Fase se mueve cruzando el río usando su capacidad de movimiento normal. Esta limitación ocurre solamente durante las Fases, nunca durante las operaciones de Mosby.

3. La Guerrilla de Mosby puede moverse un espacio extra a lo largo de una pista usando la carta de Acción "Caballos veloces" (una carta Permanente). Si la Guerrilla no está utilizando una pista, no puede moverse ese espacio extra. La carta de Acción de "Espolear caballos" se puede jugar en cualquier momento para conseguir un movimiento extra de un espacio. Pueden combinarse las cartas de "Caballos veloces" y "Espolear caballos" para ganar movimiento adicional (o sea dos espacios más).
4. La carta de Acción del "Cañón" (una carta Permanente) disminuye en dos espacios la capacidad de movimiento de Mosby durante las Fases. El Jugador puede descartarse del cañón en cualquier momento, anulando la penalización al movimiento. Esta penalización de movimiento puede ser también anulada por otras cartas de Acción que proporcionan movimiento adicional.
5. Las unidades de combate nordistas pueden moverse un espacio extra si se saca un 6 con el dado durante las Fases, en la tirada que define su movimiento. Las unidades nordistas no tienen que moverse por una pista para conseguir esta bonificación. Los piquetes de guardia, los correos y carretas de suministros nunca reciben bonificación al movimiento. Véase la *Union Movement Table* y 6.3 para más detalles.
6. Un líder secuestrado reduce la capacidad de movimiento de Mosby en un espacio durante las Fases. (ver 6.3)
7. Los puentes demolidos nunca afectan al movimiento durante el juego.

[6.3] La Acción de Secuestro

Hay dos fichas de líderes nordistas, el Coronel Dulaney y el General Stoughton, que son colocados en el mapa por la aparición de cartas de Eventos. Una vez colocados en el mapa, se convierten en posibles víctimas de un secuestro por parte de la Guerrilla de Mosby. Hay dos cartas de Eventos para cada líder. Cuando aparece la primera carta, el Jugador coloca el marcador correspondiente en el mapa y lo deja allí hasta

que aparece la segunda carta, momento en el cual el marcador es retirado definitivamente del mapa. De esta manera, Mosby tiene un tiempo limitado para secuestrar al líder en cuestión.

El secuestro solo puede ser intentado por la Guerrilla de Mosby, que para secuestrar a un determinado líder debe ocupar el mismo espacio que éste. Un intento de secuestro únicamente puede realizarse cuando el líder está en el mapa.

Procedimiento del secuestro: Sigue los pasos en el orden marcado:

1. Da la vuelta al líder nordista y pon el marcador con la cara de "secuestrado" (kidnapped) hacia arriba y colócalo bajo la ficha de Mosby.
2. Aumenta la Alerta de la Unión en 2 (hasta un máximo de 5).
3. Realiza chequeos de Activación para las unidades que ya estén en el espacio cuando ocurra el secuestro (pero no para las que ocupan espacios adyacentes) y realiza un chequeo de Activación más por la concentración de tropas nordistas que ocupa el espacio. Si cualquier unidad nordista resulta activada, comienza la secuencia de Fases o continúa si ya había comenzado.

Restricciones al Movimiento: Si el secuestro no activa una unidad nordista, continúa con las Operaciones de Mosby. Si el secuestro activa alguna unidad enemiga, comienza con la secuencia de Fases; la capacidad de movimiento de Mosby se ve reducida en 1 mientras el líder nordista secuestrado se encuentre con la guerrilla (esta reducción es adicional a la de la carta de Acción del Cañón). La liberación del líder anula esta penalización del movimiento.

Final del secuestro: En cuanto la Guerrilla de Mosby entra en un espacio fuera de las líneas de la Unión, se retira inmediatamente la ficha del líder secuestrado del mapa. Acaban las restricciones al movimiento y Mosby gana 10 puntos de Rendimiento (es decir, 1 de Notoriedad).

Huida de un líder secuestrado: Una vez que ha sido secuestrado, un líder tiene la posibilidad de escapar. Si la Guerrilla de Mosby se desbanda tras las líneas de la Unión, el líder escapa. De la misma manera, si la Guerrilla pierde un combate dentro de las líneas de la Unión, el líder también escapa y el turno acaba inmediatamente. En ambos casos, Mosby no recibe puntos de rendimiento. El líder nordista puede ser liberado también voluntariamente por Mosby.

Si un líder secuestrado escapa o es liberado, se retira su ficha del mapa. Mosby no puede intentar secuestrar ese líder otra vez. El Jugador ignorará la segunda carta de Acontecimiento del líder en este caso, aunque no sacará otra carta en su lugar.

[6.4] La Acción de Demolición

La Demolición es una Acción que únicamente puede realizar la Guerrilla de Mosby, y esto solamente cuando ocupa un espacio que contiene un blanco elegible para ser demolido. Los blancos de demolición incluyen los depósitos, puentes y líneas de ferrocarril tras las líneas de la Unión (los puentes y líneas férreas fuera de las líneas de la Unión no pueden ser demolidos), así como el Tren de Carretas de la Unión (*Union Vagon Train*, que entra por una carta de Eventos). Si las líneas de la Unión se extienden al jugar una carta de Evento de "Extender el Frente", cualquier línea ferroviaria que tenga un marcador de status de espacio puede ser demolida.

No hay requisitos especiales para tener éxito en la demolición de un puente, depósito o línea ferroviaria. Mientras los requisitos que se han marcado más arriba se cumplan, la demolición en el espacio ocupado por la Guerrilla de Mosby siempre ocurre. Véase 7.8 para la demolición del Tren de Carretas (*Union Vagon Train*).

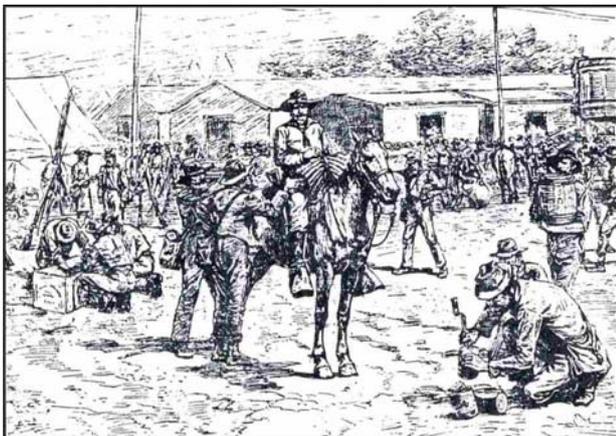
Obsérvese que la demolición siempre ocurre en un espacio. No se destruyen las líneas férreas entre espacios. Además, si más de una línea férrea da a un espacio, todas las líneas férreas se consideran demolidas (pero Mosby recibe puntos de Rendimiento por la demolición en el espacio, no por el número de líneas férreas).

Procedimiento de Demolición: Sigue los pasos en orden:

1. Si es una línea férrea el blanco de la demolición, coloca un marcador de línea férrea destruida en el espacio. Si se trata de un puente o de un depósito, da la vuelta al marcador correspondiente, para que se vea el lado destruido. Si se trata del Tren de Carretas de la Unión, da la vuelta al marcador para que se vea el lado destruido y retíralo al término del turno.
2. Mueve el marcador de Puntos de Rendimiento en la correspondiente Tabla de Puntos de Rendimiento (*Performance Point Track*). Los puntos de Rendimiento que se consiguen por la demolición de puentes, líneas férreas y el Tren de Carretas de la Unión están detallados en el Resumen de Rendimiento y Alerta (*Performance and Awareness Summary* en el mapa). Los puntos de Rendimiento de los depósitos están detallados en el dorso de cada marcador.

3. Aumenta la Alerta de la Unión en 1 (hasta un máximo de 5).
4. Realiza chequeos de Activación para las unidades que estén en el espacio donde ocurre la demolición. Así mismo, realiza chequeos de Activación por cada espacio sin revelar y por los espacios que contengan unidades nordistas desactivadas, dentro de las líneas de la Unión, y que estén adyacentes al espacio donde ocurre la demolición. Si hay unidades desactivadas en un espacio fuera de las líneas de la Unión y que es adyacente al espacio demolido, realiza chequeos de Activación para dichas unidades. Si la demolición ocurre en un espacio que contiene o es adyacente a una concentración de tropas nordistas, realiza un chequeo de activación para la misma. Si ninguna unidad nordista resulta activada, continúa con las Operaciones de Mosby; si resulta activada alguna unidad enemiga, comienza la secuencia de Fases o continúa si ya la habías comenzado.

Efectos de las Demoliciones: Un espacio que contenga un objetivo demolido no afecta al movimiento de ninguna manera. Los puentes y líneas férreas permanecen destruidos (es decir, sus marcadores permanecen en el mapa con la cara destruida hacia arriba) hasta que una carta de Eventos ("Reparar todos los Puentes" o "Reparar las Líneas Férreas") obliga al Jugador a repararlos. Cuando cualquiera de las dos aparece, los blancos en cuestión se consideran reparados y pueden ser demolidos de nuevo. Los depósitos y el Tren de Carretas de la Unión no pueden ser reparados nunca.



Asalto al depósito de Manassas Junction

"El enemigo se queja de que no luchamos con seriedad; la misma queja fue hecha por los Austríacos contra Napoleón." -John Mosby

[6.5] La Acción de Combate

Hay tres ocasiones durante el Juego en las que puede ocurrir el combate. Durante el paso de Eventos casuales de la secuencia de Preparación, Mosby debe combatir si ocupa el mismo espacio que una unidad nordista de combate colocada en el mapa por una carta de Eventos. Durante las Operaciones de Mosby, el combate constituye una Acción separada (es decir, Mosby puede moverse a un espacio que contenga una unidad nordista y, si ésta no se activa, puede entablar combate con ella). Durante las Fases, el combate puede ser una Acción separada o una función del movimiento. En las Fases, si una unidad entra en un espacio que contenga una unidad de combate enemiga activada, debe entablar combate con dicha unidad.

Combate durante las Operaciones de Mosby:

La Guerrilla de Mosby puede entablar combate durante las Operaciones de Mosby entrando en un espacio ocupado por una o más unidades nordistas. Se debe realizar un chequeo de Activación por cada unidad nordista en el espacio; si no resulta activada ninguna unidad, el Jugador puede examinar dichas unidades y decidir si la Guerrilla de Mosby las ataca. Si decide hacerlo, debe dar la vuelta a dichas unidades. Las unidades no combatientes son eliminadas sin lucha y no causan chequeos de Activación. La Guerrilla de Mosby debe atacar **todas** las unidades nordistas de un espacio como si se tratase de una sola fuerza. Las unidades desactivadas de la Unión se activan con el combate.

Si el chequeo de Activación activa una o más unidades nordistas en el espacio, se comienza inmediatamente la Secuencia de Fases. Según quien gane la Iniciativa y según qué otras unidades nordistas resulten activadas, el Jugador puede decidir no combatir, si es que es Mosby quien gana la Iniciativa. Por ejemplo, si varias unidades de combate nordistas resultan activadas, el Jugador puede desear mover a Mosby durante esa Fase, suponiendo que haya ganado la Iniciativa, en lugar de entablar combate.

Combate durante las Fases: Cuando la Guerrilla de Mosby entra en un espacio ocupado por una unidad nordista de combate activada, o activa una unidad de combate al entrar en un espacio, debe detenerse y entablar combate. Las unidades nordistas que no están activadas pueden ser examinadas por el Jugador, teniendo la opción de entablar combate o no. Recuérdese que debe realizarse un chequeo de Activación cuando Mosby entra en un espacio no revelado tras las líneas de la Unión, y si una unidad de combate nordista resulta activada, Mosby debe detenerse y entablar combate.

Véase 7.3 y 7.7 para detalles acerca de las unidades nordistas no combatientes y 7.8 para detalles acerca del Tren de Carretas de la Unión.

Las unidades nordistas de combate que acaban su movimiento en un espacio con la Guerrilla de Mosby deben entablar combate. El combate no se resuelve hasta que todas las unidades nordistas activadas acaban su movimiento. Si varias unidades nordistas de combate acaban su movimiento en el mismo espacio con la Guerrilla de Mosby, combínense sus factores de combate para la lucha. Es posible que la Guerrilla de Mosby acabe su movimiento en un espacio con una o más unidades nordistas que no resultan activadas, y que luego lleguen una o más unidades nordistas de combate activadas en su fase de movimiento y entren al mismo espacio. En este caso, el combate ocurre solo entre las unidades nordistas activadas y la Guerrilla de Mosby: las unidades nordistas desactivadas no participan en el combate.

Si la Guerrilla de Mosby ataca, debe atacar a todas las unidades nordistas en un mismo espacio como si fuesen una sola fuerza combinada. Si las unidades nordistas son las atacantes, solamente las unidades activadas en el espacio atacan. Una unidad/unidades que se mueve(n) a un espacio ocupado por el enemigo es considerada siempre como el atacante, y el otro bando es el defensor.

Procedimiento del combate: Todos los combates, ya ocurran durante las Operaciones de Mosby o durante las Fases siguen los siguientes pasos en estricto orden:

1. Inspecciona las unidades nordistas que participan en el combate para averiguar su fuerza combinada.
2. Si las unidades nordistas son las atacantes, la Guerrilla de Mosby tiene la opción de desbandarse en ese momento (a esto se le llama *skedaddling*) antes de que se resuelva el combate. La Guerrilla no tiene esta opción si es la atacante. Si se desbanda:
 - A. Realiza un chequeo de bajas para Mosby, Si Mosby resulta muerto al recibir una segunda herida, el Juego acaba inmediatamente (ver "Mosby Casualty Check", chequeo de bajas para Mosby, más adelante).
 - B. Mosby pierde dos puntos de Rendimiento y se retira su ficha del mapa.
 - C. Mueve cada una de las unidades que ocupaba el mismo espacio de Mosby un espacio al azar y desactívalas a continuación. Todas las restantes fichas nordistas se desactivan en los espacios que ocupan. El turno ha terminado.
3. Si Mosby no se desbanda, debe resolverse el combate. Halla la proporción de combate y los

modificadores a la tirada del dado de la manera siguiente:

- A. Divide la fuerza del atacante por la fuerza del defensor (ignorando las fracciones) para determinar la proporción de combate de atacante a defensor.
- B. Revisa las tablas de modificadores de Combate (*Combat Odds Modifier Charts*) para encontrar el modificador a la tirada del dado según la proporción en el combate. Usa la tabla de Mosby si éste es el atacante, o la tabla de la Unión si Mosby es el defensor.

TABLA DE MODIFICADORES DE PROPORCIONES										
PROPORCIÓN MOSBY CONTRA LA UNIÓN										
1:6	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1
-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
PROPORCIÓN LA UNIÓN CONTRA MOSBY										
1:6	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1
+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-4	-5

- C. Revisa la tabla de reacción de la Unión (*Union Reaction Chart*) para encontrar el modificador al dado debido al conocimiento que los nordistas tienen de Mosby. Suma la Notoriedad de Mosby en ese momento y la Alerta de la Unión y busca el modificador bajo ese resultado.

TABLA DE REACCIÓN DE LA UNIÓN			
NOTORIEDAD MOSBY		ALERTA NORDISTA	
2 - 4	5 - 7	8 - 11	12 - 15
+2	+1	0	-1

- D. Si el Jugador tiene cartas de Acción en la mano que proporcionan a Mosby modificadores al dado, debes jugarlas ahora. Se pueden jugar varias cartas si así se desea. Además, se puede jugar la Carta de Acción de "Escondarse" en este momento (véase la sección de Comentarlos para más detalles).

EJEMPLO: Mosby tiene una fuerza de 5 y está en un espacio que contiene una unidad nordista activada con una fuerza de 2, Si Mosby es el atacante, la proporción es un 2 a 1 (se aplicaría un modificador de +1 al dado según la tabla de Modificadores de Mosby (*Mosby Odds Modifier Chart*)). Si la unidad nordista es la atacante, la proporción sería de 1 a 3 (un Modificador de +2 se aplicaría según la tabla de Modificadores de la Unión (*Union Odds Modifier Chart*)).

Asumiendo que la Notoriedad de Mosby en ese momento es de 3 y que la Alerta de la Unión es de 3 (dando un total de 6) se debe aplicar un modificador de +1 según la tabla de Reacción de la Unión (*Union Reaction Chart*),

4. Lanza el dado para resolver el combate, aplicando los modificadores definidos en el paso 3 al resultado del mismo. Consulta la Tabla de Resultados de Combate para determinar el resultado.

TABLA DE COMBATE										
MODIFICADO	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
RESULTADO	D2	D1	D1	D	D	R	R1	R1	R2	R3
D = Desbandarse y perder el combate. D1 = Desbandarse, perder el combate y Mosby pierde el número Indicado de factores de combate. R = Retirada de la Unión. Mosby gana el combate. R1 = Retirada de la Unión, Mosby gana el combate y la Unión pierde el número indicado de factores de combate.										
Nota: Si sale un 1 en el dado (ignorando modificadores) Debe realizarse un chequeo de bajas para Mosby.										

5. Si el Jugador posee alguna carta de Acción de Contraataque, puede jugar una o más de ellas para resolver el combate de nuevo si así lo desea. Se aplican los mismos modificadores del paso 3 a cada combate (cualquier carta de Acción que haya sido descartada en el primer ataque no puede ser usada de nuevo). Se pueden seguir jugando cartas de Contraataque hasta que se acaben o el Jugador decida no contraatacar más.
6. Aplica los resultados del combate (ver a continuación para más detalles)
- Si Mosby gana la batalla, recibe puntos de Rendimiento tal y como se especifica en el Sumario de Rendimiento y Alerta (*Performance and Awareness Summary*).
 - Si Mosby gana la batalla, aumenta la Alerta de la Unión en 1 (hasta un máximo de 5).
 - Si Mosby pierde, el turno termina. Resta los puntos de Rendimiento por perder la batalla, por perder puntos de fuerza de la Guerrilla, y por Mosby herido (ver más adelante). Si hay un líder secuestrado con la Guerrilla escapa y es retirado del juego. Se retira la ficha de Mosby del mapa.
 - Si se saca un 1 con el dado durante un ataque o contraataque (ignorando los modificadores) debe realizarse un chequeo de bajas para Mosby. Con un resultado de 1 ó 2, Mosby resulta herido. Coloca el marcador de Mosby herido en la casilla de Status de Mosby para el siguiente turno; si Mosby recibe una segunda herida, muere y la partida acaba inmediatamente. Que Mosby resulte herido no hace acabar el turno, aunque perder una batalla si que lo acaba.
7. Si Mosby sigue activado, realiza un chequeo de Activación por cada unidad desactivada en el mismo espacio donde ocurrió el combate. Así mismo, realiza un chequeo de Activación por cada espacio adyacente que no esté revelado, tras las líneas de la Unión, o que contenga unidades desactivadas. Continúa

con las Fases. Obsérvese que el chequeo de Activación en este paso es adicional a los chequeos de Activación normales durante las Fases. Si se te acaban los marcadores de Status de un espacio o las unidades nordistas en el contenedor, debes restaurar inmediatamente las líneas nordistas (ver 7.1).

Un corresponsal cerca de Upperville, Virginia:
"Desde el 1 de Enero al 1 de Octubre, con un breve cálculo, Mosby ha matado y capturado a 69 Yanquis por cada hombre que ha perdido" (Gray Ghosts, Vol 2, pág. 137)

Resultados del Combate: Los resultados marcados en azul en la Tabla de Resultados de Combate se aplican a las unidades nordistas en el combate y los resultados en gris se aplican a la Guerrilla de Mosby. Los resultados se describen a continuación:

D: Desbandarse: La Guerrilla de Mosby se desbanda involuntariamente tras perder la batalla. El turno termina; resta dos puntos de Rendimiento por perder la batalla.

D1, D2: Desbandarse y perder 1 o 2 puntos de fuerza de la Guerrilla: Además de los efectos descritos arriba por desbandarse involuntariamente, Mosby pierde 5 puntos de Rendimiento por cada punto de fuerza perdido.

R: Retirada: Las unidades nordistas envueltas en el combate debe retirarse un espacio. Si las unidades nordistas fuesen las atacantes, deben retirarse a los espacios desde los que entraron en el espacio ocupado por Mosby. Si Mosby fuese el atacante, fuera de las líneas de la Unión, las unidades nordistas deben retirarse un espacio por la ruta más directa en dirección a sus líneas (una concentración de tropas, *Large Union Force* se considera parte de las líneas de la Unión); si existen varias rutas posibles, determínese cual se escoge mediante una tirada de dado. Si Mosby ataca dentro de las líneas de la Unión, retírese cada unidad un espacio al azar.

Colóquese un marcador de retirada en las unidades nordistas. El marcador permanece sobre las unidades durante una Acción (de hecho, hace falta una Acción para que las unidades se reagrupen). Los marcadores de retirada no tienen ningún efecto adicional. Las unidades nordistas se siguen considerando activadas y pueden activar unidades adyacentes; Mosby debe detenerse si entra en un espacio ocupado por unidades en retirada y entablar combate con las mismas.

Mosby recibe puntos de Rendimiento por ganar la batalla. Gana un punto de Rendimiento más un número de puntos de Rendimiento igual a la fuerza original de la unidad/unidades nordistas. Por ejemplo, si Mosby forzó una retirada de

unidades nordistas con una fuerza combinada de 5, recibirá 6 puntos de Rendimiento (1+5=6).

R1, R2, R3: Retirada y pérdida de 1, 2, o 3 puntos de fuerza: La unidad/unidades nordistas se retiran como se especifica arriba y deben perder puntos de fuerza. Además de ganar puntos de Rendimiento por ganar la batalla, Mosby recibe 3 puntos más por cada punto de fuerza nordista eliminado. Obsérvese que las unidades nordistas nunca pueden perder más puntos de fuerza que los que poseen.

Si varias unidades nordistas se ven envueltas en el combate, hay que dividir las pérdidas de puntos de fuerza de la manera más equitativa entre las unidades, de ser esto posible. En otro caso, determínese qué unidades han de perder puntos de fuerza al azar mediante una tirada de dado. Cuando una unidad nordista pierde puntos de fuerza, coloca un marcador de puntos de fuerza bajo la unidad para indicar su nueva fuerza de combate, (a menos que quede eliminada en cuyo caso se retira del mapa). Las unidades eliminadas se guardan en la Casilla de unidades Eliminadas (*Eliminated Unit Box*) en el mapa hasta que acaba la partida; no son devueltas nunca al contenedor durante la secuencia de Preparación de un nuevo turno. Las fichas en blanco, los piquetes, correos y carretas de suministros se colocan en la *Union Unit Holding Box*. Se devuelven al contenedor durante el **paso 1** de la secuencia de Preparación del siguiente turno.

Chequeos de Bajas de Mosby: Hay cuatro ocasiones durante el Juego en que se debe efectuar un chequeo de bajas para Mosby:

1. Se debe realizar un chequeo de este tipo siempre que se saque un 1 en el dado (antes de aplicar modificadores) durante el combate. Resuelve el combate normalmente y a continuación efectúa el chequeo de bajas.
2. Si la Guerrilla de Mosby se desbanda antes de un combate (*skeddle*), se debe realizar un chequeo de bajas.
3. Si se saca la carta de Eventos de "Mosby Atrapado" debe realizarse un chequeo de bajas.
4. Durante el paso 4 de la Secuencia de Preparación, debe realizarse un chequeo de bajas si una unidad nordista de combate entra en el espacio ocupado por Mosby, debido a su movimiento al azar. El turno acaba, sea cual sea el resultado.

Para realizar un chequeo de bajas, lanza el dado. Con un resultado de 1 o 2, Mosby recibe una herida. Un resultado de 3 a 6 no tiene consecuencias.

RESULTADO		2 HERIDAS = MUERTO Herida dura durante ese turno y el siguiente, luego se cura
1-2	herido	
3-6	Nada	

Si se juega la carta de Acción de "Mosby escapa" se evita realizar un chequeo de bajas. Obsérvese que se puede lanzar el dado para un chequeo de bajas antes de jugar la carta en cuestión. Sin embargo, si Mosby resulta herido y en el siguiente turno el Jugador saca la carta de Mosby Escapa, no puede Jugarla para quitarle la herida adquirida anteriormente.

Si Mosby es herido, el Jugador debe descartarse inmediatamente de una carta de Acción Permanente (si se tiene una en la mano) y pierde 5 puntos de Rendimiento. Coloca el marcador de Mosby herido en la Casilla de Status de Mosby en el mapa. Mosby sigue herido durante el resto del turno que se está Jugando y durante todo el turno siguiente. En dicho turno, se usa la columna de Mosby herido en la tabla de Reclutamiento para determinar cuantas cartas de Acción se reciben. Al comienzo del otro turno se retira el marcador de Mosby Herido.

Es posible que Mosby sea herido durante un combate, pero aún así que resulte ganador en el mismo. Una herida no acaba inmediatamente un turno, aunque éste acaba si la Guerrilla de Mosby pierde un combate.

Si Mosby ya está herido, y recibe otra herida en un chequeo de bajas, muere. El Juego acaba inmediatamente y el Jugador pierde la partida.

[6.6] La Acción de Desbandada

La Desbandada es una Acción de la Guerrilla de Mosby en la cual los integrantes de la misma se separan y escapan en direcciones distintas para impedir que las fuerzas nordistas les ataquen. Siempre que la Guerrilla se desbanda, se acaba el turno.

Desbandada durante las Operaciones de Mosby: Para desbandarse durante las Operaciones de Mosby, se retira la ficha de Mosby del mapa y el turno acaba inmediatamente.

Desbandada durante las Fases: El Jugador puede desbandar la Guerrilla de Mosby en cualquier momento durante las Fases, siempre y cuando no ocupe el mismo espacio que una unidad nordista activada que vaya a entablar combate (véase, sin embargo, desbandarse antes del combate, más adelante). Si hay unidades activadas en el mapa cuando ocurre la desbandada, se desactivan en el espacio que ocupan.

"La verdad es", dijo John Alexander, siendo él mismo un ranger "éramos un montón de indisciplinados". Durante... mi servicio, aprendí cuatro órdenes - alinearse y contarse, marchar, cerrar filas y cargar-"

"Había otro movimiento", añadió, "con el que no estábamos del todo familiarizados, una orden conocida técnicamente como "skedaddle" (Desbandarse), pero nunca oí que se diera esa orden. Los Rangers parecían saber instintivamente cuando era apropiado ese movimiento, y nunca esperaron la orden en sí." (Rebel, pág. 101)

Desbandada antes del combate (Skedaddling): La Guerrilla de Mosby puede desbandarse cuando está a punto de ser atacada por fuerzas nordistas, pero no cuando es ella la atacante. Desbandarse antes de la batalla con fuerzas nordistas en las cercanías es más peligroso. Para desbandarse antes de la batalla:

1. Realizar un chequeo de bajas para Mosby (ver 6.5 para detalles). Si Mosby muere, el Juego termina.
2. Retirar la ficha de Mosby del mapa y restar 2 puntos de Rendimiento.
3. Las fuerzas nordistas activadas que estaban en el espacio donde ocurrió la desbandada se mueven un espacio al azar. Si hay un líder nordista secuestrado con Mosby, escapa al desbandarse la Guerrilla. Las otras unidades nordistas activadas se desactivan en el espacio en el que están. El turno de Juego acaba.

7.0 ACTIVACIÓN Y ACCIONES DE LA UNIÓN

[7.1] Líneas nordistas y Marcadores de status de espacio.

Las líneas originales de la Unión están impresas con círculos azules y hexágonos en el mapa e incluyen los espacios al norte y al este de dichas líneas. Además, hay espacios que pueden convertirse en parte de las líneas de la Unión, cuando aparece una carta de Eventos de "Extender el Frente" o de "Colocar Concentración de tropas nordistas".

Extender las líneas Nordistas: Cuando aparece una carta de "Extender el Frente", se lanza un dado y se consulta la Tabla de Extensión de las líneas nordistas (*Extend Union Lines Table*) El número nos indica qué espacios se convierten en parte de las líneas nordistas durante el resto de la partida; los espacios en los que pueden aparecer las líneas extendidas de la Unión están marcados en el mapa por un número. Si se deben extender las líneas una vez más y se obtiene un resultado

que ya se sacó anteriormente, vuelve a tirar el dado hasta obtener un nuevo resultado. Coloca un marcador de status de espacio (con el ? hacia arriba) en cada espacio que pase a formar parte de las nuevas líneas nordistas.

Obsérvese que solo los espacios listados en la Tabla de líneas extendidas de la Unión pasan a formar parte de las líneas nordistas. Si se saca un 6 con el dado, solo los espacios a lo largo de la línea férrea del Manassas Gap se convierten en parte de las líneas nordistas, no los espacios al sur y al este de la vía férrea.

Si la ficha de Mosby se encuentra en un espacio dentro de la Confederación de Mosby que pasa a formar parte de las líneas nordistas, debido a una carta de Eventos, coge una unidad nordista del contenedor y mírala. Las fichas en blanco y los piquetes son eliminados inmediatamente y colocados en la Casilla de Unidades Nordistas (*Union Unit Holding Box*); los correos y carretas de suministros también son eliminados, y Mosby recibe puntos de Rendimiento por su eliminación. Si se saca una unidad de combate nordista, el combate ocurre inmediatamente. Si Mosby gana dicho combate, recibe puntos de Rendimiento, y la unidad nordista es devuelta al contenedor.

Concentración de tropas nordistas: Cuando aparece una carta de "Colocar Concentración de tropas nordistas", coloca uno de los marcadores de Concentración de tropas en el espacio adecuado. Estos espacios están marcados con pequeñas banderas nordistas. Dichos espacios se convierten entonces en parte de las líneas nordistas durante el resto de la partida. Retira los marcadores de status de espacio que pudiera haber en dichos espacios.

Unidades nordistas: Cada espacio dentro de las líneas nordistas contiene al menos una unidad (si se saca una ficha en blanco, se la considera una unidad). Los espacios con Concentración de tropas, ya estén impresos en el mapa o con un marcador de Concentración de tropas colocado por la acción de una carta de Eventos, contienen un número ilimitado de unidades nordistas. Los restantes espacios contienen únicamente una unidad nordista. Obsérvese que las unidades nordistas nunca comienzan el Juego en el mapa; se revelan a través de exploraciones, entrando en los espacios, y mediante la activación de unidades nordistas.

Marcadores de status de espacio: Los marcadores de status de espacio ayudan a recordar los espacios dentro de las líneas nordistas que han sido revelados o no. Los marcadores de status se colocan cuando Mosby explora o entra en un espacio, o cuando se activa una unidad nordista en un espacio.

Los marcadores de status nunca se colocan en los espacios que contienen Concentraciones de tro-

pas, ni en los espacios situados fuera de las líneas nordistas (a menos que estos espacios se conviertan en parte de las líneas nordistas debido a una carta de Eventos). Si una unidad nordista se mueve al azar a un espacio sin marcador de status, no hay que colocar un marcador en dicho espacio.

Restaurar las líneas nordistas: Cuando se han colocado todos los marcadores de status en el mapa y se supone que hay que colocar otro en el mismo (ya sea debido a una carta de Eventos, debido a una exploración o a que Mosby ha entrado en un espacio, o por la Activación de una unidad nordista) deben restaurarse las líneas nordistas. En el caso excepcionalmente raro de que se hayan extraído todas las unidades nordistas del contenedor y haya que sacar otra más, también deben restaurarse las líneas nordistas. También hay que hacerlo si aparece una carta de Eventos que lo indique "*Restaurar Líneas Nordistas*". El hecho de restaurar las líneas nordistas no finaliza el turno.

Para restaurar las líneas nordistas, debe hacerse lo siguiente:

1. Todas las unidades nordistas desactivadas, excepto los marcadores de Concentración de tropas, se retiran del mapa y se devuelven al contenedor; ignórense los marcadores de puntos de fuerza de las unidades de combate que hayan perdido puntos en batalla, y colóquense dichas unidades intactas en el contenedor. Además, todos los piquetes, correos, y carretas de suministros en el mapa (no en la casilla de Unidades Nordistas, *Union Unit Holding Box*) se devuelven al contenedor. Las unidades de combate eliminadas no son devueltas al contenedor. Los depósitos, puentes y líneas férreas demolidos siguen en el mapa
2. Retira todos los marcadores de status que están dentro de las líneas nordistas iniciales, y colócalos aparte. Los marcadores de status colocados debido a la aparición de una carta de Extensión del frente, se giran para mostrar su cara con la  y permanecen en el mapa.

"Al principio ellos creían que nuestros ataques los provocaban los agricultores y mutilados que se veían durante el día arando sus campos y cuidando de su ganado, quienes formaban bandas durante la noche, asaltaban sus campos y se desbandaban al amanecer. Pero cuando ellos iban de noche buscando por las casas a estos enemigos invisibles, por lo general encontraban a estos viejos agricultores en la cama, y cuando volvían al campo, a menudo se encontraban con que nosotros habíamos ido a hacerles una visita en su ausencia" -John Mosby

[7.2] Activación de unidades nordistas

Las unidades nordistas se activan en diferentes etapas durante cada turno, No hay un límite al número de veces que una unidad pueda ser activada durante un turno. La Secuencia de Juego y las descripciones de cada Acción determinan los momentos en que puede ocurrir la Activación. Así mismo, hay un Sumario de Activación impreso en el mapa.

Para ayudar a llevar la contabilidad de qué espacios necesitan chequeos de Activación, coloca marcadores de Activación en cada uno de ellos y realiza los chequeos espacio por espacio, retirando el marcador de Activación y colocando un marcador de status si procede.

Chequeos de Activación: Las Acciones de la Guerrilla de Mosby pueden causar la activación de unidades nordistas. Para realizar un chequeo de Activación se lanza un dado por cada unidad nordista en un espacio y se compara el resultado con el nivel de Alerta de la Unión en ese momento. Si el resultado es **mayor** que el nivel de Alerta, la unidad permanece desactivada. Si el resultado es **igual o menor** que el nivel de Alerta, la unidad se activa.

Da la vuelta a la unidad y mírala. Si es una ficha en blanco, se retira del mapa (se coloca en la casilla de Unidades nordistas, *Union Unit Holding Box*) y se continúa con las Operaciones de Mosby o con las Fases, como proceda. Si se trata de una unidad nordista, ya sea combatiente o no combatiente, se pasa a las Fases. Una vez activada, una unidad permanece en ese estado hasta que se desactiva, es eliminada, o termina el turno.

Las unidades desactivadas permanecen con el lado que indica su fuerza oculta y no pueden ser examinadas, a menos que se realice una exploración con éxito o se entre en el espacio que ocupan. (Recuérdese que si el espacio está dentro de las líneas de la Unión y no contiene un marcador de status de "revelado", hay una unidad en el mismo.) La identidad de cada unidad se mantiene así en secreto hasta que es revelada.

Durante las Operaciones de Mosby se realizan chequeos de Activación en las siguientes circunstancias:

Exploración: Si Mosby fracasa en una exploración, se realizan chequeos de activación para la unidad/unidades en el espacio que se intentó explorar (6.1).

Movimiento: Si Mosby entra en un espacio dentro de las líneas nordistas, se realizan chequeos de Activación para la unidad/unidades que se encuentren en dicho espacio (6.2). Obsérvese que cuando Mosby entra en un espacio que

contiene una Concentración de tropas, se debe realizar un chequeo de Activación para dicha Concentración de tropas.

Secuestro: Si Mosby secuestra un líder nordista, se realiza un chequeo de Activación para las unidades que se encuentren en el espacio del secuestro, y otro para la Concentración de tropas que esté en el mismo espacio. (6.3)

Demolición: Si Mosby efectúa una demolición en un espacio, se realizan chequeos de Activación para la unidad/unidades que se encuentren en el mismo espacio. A continuación se realizan chequeos de Activación para todos los espacios adyacentes, dentro de las líneas nordistas, para todas las unidades desactivadas que ocupen dichos espacios, para las unidades desactivadas en espacios adyacentes fuera de las líneas nordistas, y para las Concentraciones de tropas adyacentes al espacio en el que ocurrió la demolición. (6.4)

Combate: Las unidades de combate nordistas desactivadas que sean atacadas por Mosby y sobrevivan, se consideran automáticamente activadas, y se realizan chequeos de Activación al final del combate para cualquier unidad nordista desactivada que se encuentre en el espacio donde ocurrió el combate, para todos los espacios adyacentes, dentro de las líneas nordistas y para las unidades desactivadas en dichos espacios, para las unidades desactivadas en espacios adyacentes fuera de las líneas nordistas, y para las Concentraciones de tropas en el mismo espacio del combate o en espacios adyacentes a dicho espacio.

Chequeos de Activación durante las Fases: Los chequeos de Activación delimitados arriba se realizan también durante las Fases. Además, se realizan chequeos de Activación en cada Fase tal y como se describe en el paso 2 de la Secuencia de Fases (ver 5.0).

Desactivación: Las unidades nordistas activadas se desactivan de varias maneras. Cuando una unidad se desactiva, dale la vuelta de manera que quede visible su lado desactivado. Las unidades se desactivan de las siguientes maneras:

1. **Durante el Movimiento:** Una unidad nordista en movimiento se desactiva cuando se saca un 1 con el dado en la tabla de Movimiento de la Unión. En ese caso, la unidad se desactiva inmediatamente en el espacio que ocupa. Dale la vuelta a dicha unidad, mostrando su lado desactivado. Si una unidad se desactiva en un espacio que contenga una Concentración de tropas, retira la ficha del mapa y devuélvela al contenedor.
2. **Mosby se esconde:** Si se juega la carta de "Escondarse" para la Guerrilla, todas las unidades activadas acabarán desactivándose. Las

unidades nordistas continúan moviéndose durante cada Fase (Mosby debe pasar en cada Fase) hasta que una unidad de combate entre en el espacio donde se encuentra Mosby; mientras se mueven, las unidades nordistas pueden causar chequeos de Activación adicionales. Si una unidad no combatiente entra en el espacio ocupado por Mosby no queda eliminada y continúa moviéndose en las siguientes Fases; una unidad no combatiente no hace que las unidades nordistas se desactiven. Una vez que una unidad de combate entra en el espacio ocupado por Mosby, primero completa el movimiento del resto de las unidades nordistas activadas, Luego mueve todas las unidades activadas un espacio al azar, colocándolas con su lado desactivado hacia arriba.

3. **Mosby se desbanda durante las Fases:** Si se elige la Acción de desbandarse para Mosby, el turno acaba y las unidades nordistas se desactivan en el espacio que ocupan. Las unidades en espacios que contengan Concentración de tropas son devueltas al contenedor.
4. **Final de Turno:** Al final de cada turno, todas las unidades nordistas se desactivan en el espacio que ocupan. Si el turno finaliza porque la Guerrilla de Mosby se desbanda antes del combate (skedaddling), las unidades nordistas activadas se mueven un espacio al azar.

Unidades nordistas no combatientes: Las carretas de suministros, piquetes y correos se desactivan como las restantes unidades nordistas. Además, son retirados del mapa y devueltos al contenedor cuando entran en un espacio que contiene una unidad nordista de combate activada o una Concentración de tropas. Si entran en el espacio ocupado por Mosby, son eliminados (excepto si Mosby está escondido; ver arriba); no hay combate ni chequeos de Activación y se las retira del mapa para colocarlas en la Casilla de Unidades nordistas (*Union Unit Holding Box*). El Tren de Carretas de la Unión sigue los procedimientos descritos en 7.8. Los correos, carretas de suministros y el Tren de Carretas de la Unión nunca causan la activación de otras unidades nordistas. Los piquetes sí que pueden causar la activación de unidades nordistas de combate (ver 7.7).

[7.3] Movimiento de la Unión

Las unidades nordistas únicamente se mueven durante la Secuencia de Preparación y durante las Fases; nunca lo hacen durante las Operaciones de Mosby. Si una unidad de combate nordista activada entra en el espacio ocupado por Mosby durante su movimiento, se detiene y entabla combate, una vez que el resto de unidades nordistas activadas hayan finalizado su movimiento.

En una Fase, se mueven primero todas las unidades nordistas no combatientes (piquetes, correos y carretas de suministros) antes de mover las unidades de combate. El Jugador puede mover las unidades de cada grupo en el orden que desee.

Procedimiento para Mover: Escoger la Unidad nordista que se desea mover y lanzar un dado. Consultar la Tabla de Movimiento de la Unión. La primera columna determina el movimiento de las unidades nordistas de combate y la segunda el de las unidades no combatientes. Lanzar un dado por cada unidad nordista activada en el mapa y completar su movimiento antes de pasar a mover otra unidad.

Sumario del movimiento de las unidades nordistas:

TABLA DE MOVIMIENTO DE LA UNIÓN		
	UNIDAD DE COMBATE	NO COMBATIENTE
1	Detenerse y desactivarse ^(a)	Detenerse y desactivarse ^(a)
2	Mover 1 espacio alejándose de Mosby ^(b)	Mover 1 espacio hacia Mosby ^(b)
3-5	Mover 3 espacios hacia Mosby ^(c)	Mover 3 espacios hacia (c) unidad nordista o concent.
6	Mover 4 espacios hacia Mosby ^(c)	Mover 3 espacios hacia (c) unidad nordista o concent.

(a) Debe detenerse y desactivarse en el espacio que ocupa.
 (b) Si hay varios espacios posibles en los que pueda entrar la unidad, se determina uno de ellos por medio de una tirada del dado. Si es una unidad no combatiente y entra en un espacio ocupado por Mosby, resulta eliminada.
 (c) Si es una unidad de combate, se mueve por la ruta más corta hacia Mosby. Si hay varios caminos iguales, se determina uno al azar, con el dado. Si la unidad ya está en el mismo espacio que Mosby, se queda allí para entablar combate.
 Si es una unidad no combatiente, se dirige hacia la unidad nordista (o Concentración de Tropas) más cercana, incluso si ésta está fuera de las líneas de la Unión. Cuando llega a este espacio (incluso si Mosby está en este espacio con la otra ficha nordista), se retira del mapa y se devuelve al contenedor.
 Si comienza una fase en un espacio con una unidad nordista de combate, o una Concentración de Tropas, se retira la ficha en cuestión y se devuelve al contenedor. La unidad intentará rodear a la guerrilla de Mosby si ésta se encuentra en su camino.

[7.4] Movimiento al azar de la Unión

Las unidades nordistas deberán moverse en ciertas ocasiones al azar. En las Fases, cuando una unidad está moviéndose hacia Mosby, o alejándose de él como resultado de una tirada de dado en la Tabla de Movimiento de la Unión, se encontrará a veces con que tiene más de un camino equidistante a seguir. El Jugador deberá asignar números a los caminos que la unidad puede tomar y lanzará un dado; la unidad se moverá por el camino con un número igual al resultado de la tirada del dado.

Las unidades nordistas también se moverán al azar obedeciendo los Eventos, o antes de desactivarse. Cada espacio en el mapa tiene una carretera o pista con el número 1 marcado en un círculo. Lanza el dado y cuenta en el sentido de las agujas del reloj a partir de esa carretera o pista, el número sacado con el dado. La última carretera o pista que se cuente es la dirección en la que se moverá la unidad. Normalmente, por este procedimiento la unidad solo se mueve un

espacio, pero en ocasiones se tendrá que mover tres espacios, en cuyo caso se lanza el dado para cada espacio al que hay que moverse.

EJEMPLO: Una unidad nordista activada está en Washington, D.C. debe moverse un espacio al azar. Se tira el dado y el resultado es 5. Comenzando con la carretera numerada con un "1" (la que lleva a Fort Slocum), se cuenta en el sentido de las agujas del reloj, acabando de contar en la pista que va a Fort Runyon. La unidad se mueve a dicho espacio.

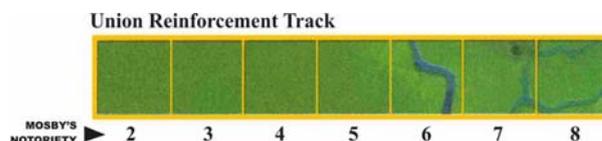
Si este procedimiento se encuentra demasiado engorroso, existen alternativas. Si hay dos caminos que salen de un espacio, se pueden asignar "pares" a uno de ellos e "impares" al otro. Si hay 3, a uno se le asigna "1" ó "2", a otro "3" ó "4" y al tercero "5" ó "6".

[7.5] Combate de la Unión

Las unidades nordistas entablan combate tal y como se define en 6.5. Recuérdese que se realizan chequeos de Activación al final de cada combate para todas las unidades desactivadas y Concentraciones de tropas en el espacio en el que ocurrió el combate, y para todas las unidades nordistas adyacentes, espacios no revelados dentro de las líneas de la Unión, y Concentraciones de tropas. Este chequeo de Activación es adicional a los que ocurren durante las Fases.

[7.6] Refuerzos de la Unión

La Unión recibe más unidades, según va aumentando la Notoriedad de Mosby. Separa las unidades nordistas según el número de refuerzo que lleven impreso al comienzo del Juego. Las unidades con una "S" en su lado activado se colocan en el contenedor al comienzo del Juego. Las demás unidades se colocan, de acuerdo con los números que llevan impresos, en las casillas de la Tabla de Refuerzos de la Unión (*Union Reinforcement Track*).



La Unión recibe refuerzos cuando la Notoriedad de Mosby sube por encima de 1. En el paso 1 de la Secuencia de Preparación, revisa la Notoriedad de Mosby en esos momentos. Coge las unidades nordistas de la Tabla de Refuerzos que se encuentren en casillas con un número igual o menor a la Notoriedad de Mosby y colócalas en el contenedor. Cuando se han colocado todos los refuerzos en el contenedor, la Unión ya no recibe más refuerzos durante esa partida.

EJEMPLO: Al final del primer turno, la Notoriedad de Mosby es de 1. Por lo tanto, la Unión no recibe refuerzos para el siguiente turno, al final del segundo turno, la Notoriedad de Mosby es de 3. La Unión recibe refuerzos de las casillas 2 y 3 de la Tabla de Refuerzos de la Unión.

"Una tarde en una residencia privada cerca de Aldie, él (Mosby y su banda) encontró a un oficial de estado mayor (de la Unión) que llevaba mensajes de Hooker a Pleasonton y lo capturó. Los mensajes así interceptados revelaron que Hooker buscaba un hueco a través de las montañas en Aldie y solicitaba, que Pleasonton ocupaba el lugar, y que una fuerza de reconocimiento hacia Warrenton y Culpepper estaba planeada. También estaban anotadas el número entero de divisiones de la Unión, permitiendo así a los Rebeldes estimar la fuerza del ejército que se dirigía contra ellos." [Gray Ghosts, vol. 1, pág. 198]

[7.7] Unidades nordistas no combatientes

Los piquetes, correos y carretas de suministros son unidades no combatientes y se mueven de manera diferente que las unidades de combate (ver 7.3). Si la Guerrilla de Mosby entra en un espacio ocupado por una unidad no combatiente desactivada, se realiza un chequeo de Activación para dicha unidad. Si la unidad se activa, se comienza la secuencia de Fases; si no resulta activada, el Jugador la mira y después la elimina. Si la Guerrilla de Mosby gana la Iniciativa y ocupa o entra en un espacio en el que hay una unidad no combatiente, ésta se retira del Juego. No ocurre combate y no se realizan chequeos de Activación. Si no hay otras unidades nordistas activadas, las Fases acaban inmediatamente y se continúa con las Operaciones de Mosby.

Cuando Mosby entra en un espacio en el que hay unidades combatientes y no combatientes desactivadas, se realizan chequeos de Activación para cada unidad. Si ambos tipos de unidades se activan, Mosby elimina la unidad no combatiente si gana la Iniciativa; si la Unión gana la Iniciativa, la unidad no combatiente es devuelta al contenedor y la unidad de combate ataca a Mosby. Si la unidad no combatiente se activa y la de combate no lo hace, Mosby elimina la unidad no combatiente si gana la Iniciativa; en caso contrario -la Unión gana la Iniciativa- la unidad no combatiente se moverá primero. Si la unidad de combate se activa y la no combatiente no lo hace, se comienza o se continúa con la Secuencia de Fases; la unidad no combatiente es eliminada si Mosby se queda en el espacio y gana el combate, pero si Mosby se va del espacio, la unidad no combatiente permanece en él. En cualquier caso, si la unidad no combatiente es un piquete y resulta activada, activa todas las restantes unidades en el espacio cuando le llega el turno de realizar su Acción.

El Tren de Carretas de la Unión es también una unidad no combatiente. Ver 7.8 para más detalles sobre esta unidad. Hay también un número de unidades nordistas falsas (en blanco). Cuando la Guerrilla de Mosby entra o explora un espacio en el que hay una unidad falsa, se retira ésta y se la coloca en la Casilla de Unidades Nordistas en el mapa (*Union Unit Holding Box*).

Durante la etapa de Eventos, si se saca una carta de "Barrido de la Unión", se debe utilizar una unidad de combate para el barrido. Las unidades no combatientes que se saquen del contenedor se devuelven al mismo, y se siguen sacando unidades hasta que aparece una de combate.

Piquetes: Los piquetes son unidades que representan a un solo hombre o un pequeño grupo de soldados, por lo que no tienen factor de combate. Cuando un piquete entra en un espacio que contenga una o más unidades nordistas desactivadas, se retira inmediatamente el piquete y se activan todas las unidades presentes. Si el espacio contiene unidades activadas, no hay ningún efecto adicional, sencillamente se retira el piquete. Si el espacio contiene una Concentración de tropas, se activa una unidad de combate en el espacio y se retira el piquete. Si se activa un piquete en un espacio que contiene otras unidades nordistas desactivadas, activa a dichas unidades al realizar su Acción y a continuación es retirado del Juego. Mosby no recibe puntos de Rendimiento por la eliminación de piquetes.

Carretas de suministros: Las unidades de carretas de suministros representan un Único carromato perteneciente a un comerciante nordista que vende sus mercancías a precios abusivos a los soldados nordistas crédulos y desesperados; estas unidades no tienen factor de combate. Cuando una carreta entra en un espacio que contiene una unidad de combate nordista activada o una Concentración de tropas, se la retira del mapa y devuelve al contenedor; no hay efectos adicionales. Mosby recibe 1 punto de Rendimiento por eliminar una carreta de suministros. Las carretas de suministros nunca activan otras unidades nordistas.



Persecución de una carreta de la Unión

Correos: Las unidades de correos representan un hombre solo que lleva documentos, órdenes, etc., no tienen factor de combate. Cuando el correo entra en un espacio en el que hay una unidad nordista de combate activada o una Concentración de tropas, se retira su ficha del mapa y se devuelve al contenedor; no hay efectos adicionales. Mosby recibe 1 punto de Rendimiento por eliminar un correo. Los correos nunca activan otras unidades nordistas.

Los correos, piquetes y carretas de suministros se colocan en la Casilla de Unidades nordistas (*Union Unit Holding Box*) cuando son eliminados. Estas unidades siempre vuelven al contenedor al principio del turno siguiente. Las unidades nordistas no combatientes que se retiran del mapa por entrar en un espacio que contenga unidades de combate activadas o Concentraciones de tropas, se devuelven directamente al contenedor.

[7.8] El Tren de Carretas de la Unión

El Tren de Carretas de la Unión entra en el Juego por una carta de Eventos. Como se explica más abajo, el procedimiento para el Tren de Carretas difiere de otros mecanismos del Juego. Después de que todas las demás cartas de Eventos han sido resueltas, el turno comienza con las Fases. Si el turno acaba por acción de los Eventos, el Tren de Carretas se retira del mapa y no aparece nunca más en la partida. Se determina la Iniciativa para las Fases para saber qué bando realiza primero una Acción. Ya que el Tren de Carretas es una unidad no combatiente, no causa chequeos de Activación mientras se mueve dentro de las líneas de la Unión. Mientras que el Tren de Carretas no causa chequeos de Activación, las Acciones de Mosby sí que pueden causar dichos chequeos.

Movimiento del Tren de Carretas: El Tren de Carretas se coloca en el espacio de Harpers Ferry. El Tren de Carretas se mueve un espacio por Fase por el camino más corto y directo hacia Middletown, y en la fase siguiente después de llegar allí se retira del mapa. Si hay dos espacios en los cuales pueda entrar el Tren de Carretas, se determina a cual de ellos se dirige mediante tirada del dado. La Guerrilla de Mosby se mueve normalmente en las Fases.

Una vez que el Tren de Carretas está en el mismo espacio que Mosby, cesa en su movimiento. Si la Guerrilla de Mosby abandona el espacio, el Tren de Carretas recupera su movimiento, un espacio por Fase.

Escolta de la Unión: Dos unidades de combate de la Unión acompañan al Tren de Carretas. Estas unidades no se colocan en el mapa a menos que se activen. Una vez activadas, las unidades combatientes de escolta con el Tren de Carretas permanecen y se mueven con él incluso si se ve obligada a retroceder en un combate, una unidad

de escolta intentará reunirse con el Tren de Carretas y continuar moviéndose con él (no perseguirá a la Guerrilla de Mosby). Si se destruyese el Tren de Carretas, las unidades de escolta se verían libres para perseguir a la Guerrilla de Mosby, como las demás unidades combatientes nordistas. Cuando se activan, las unidades de escolta deben ser unidades de combate; todas las fichas de unidades falsas, correos, piquetes, y carretas de suministros que se saquen del contenedor se devuelven al mismo.

Procedimiento para el Tren de Carretas: Si la Guerrilla de Mosby está en el mismo espacio que el Tren de Carretas, se sigue el procedimiento que se detalla a continuación:

- 1) Realizar chequeos de Activación para las unidades de escolta. Una carta de Acción (tal como la de Guía Local) puede ser jugada para anular estos chequeos.
 - A. Si no se activa ninguna unidad, Mosby puede usar la Acción de Demolición para destruir el Tren de Carretas en la siguiente Fase. Aumenta la Alerta de la Unión en 2 (hasta un máximo de 5), gana 5 puntos de Rendimiento, y a continuación efectúa chequeos de Activación para las dos unidades de escolta, para las unidades desactivadas en espacios adyacentes, para espacios adyacentes dentro de las líneas de la Unión, y para Concentraciones de tropas adyacentes. Si no resultan activadas unidades nordistas, las Fases acaban; se continúa con las Operaciones de Mosby,
 - B. Si una o ambas unidades de escolta se activan, pásese al paso 3 de la Secuencia de Fases (realizar Acciones) y continúese normalmente con las Fases.
- 2) Si en cualquier momento la Guerrilla de Mosby está en el mismo espacio que el Tren de Carretas y no hay unidades nordistas activadas en el mismo, puede destruirlo usando la Acción de Demolición. Se aumenta el nivel de Alerta de la Unión en 2 (hasta un máximo de 5), se ganan 5 puntos de Rendimiento y a continuación se efectúan chequeos de Activación para las dos unidades de escolta, para las unidades desactivadas en espacios adyacentes, para espacios adyacentes dentro de las líneas de la Unión, y para Concentraciones de tropas adyacentes. Si no resultan activadas unidades nordistas, las Fases acaban; se continúa con las Operaciones de Mosby.

Obsérvese que deberán hacerse una serie de chequeos de Activación para las unidades nordistas de escolta. Se deben realizar dichos chequeos cuando la Guerrilla de Mosby y el Tren de Carretas se encuentren Juntos por primera vez

en un espacio, durante las Fases, tras el combate (si éste ocurre), y tras la demolición del Tren de Carretas.

Si Mosby decide atacar las unidades de escolta, debe atacar ambas unidades, ya estén ambas activadas o no. Si Mosby es el defensor, solo es atacado por las unidades nordistas activadas en el espacio que ocupa.

Una vez que el Tren de Carretas es destruido, ambas unidades de escolta quedan libres para perseguir y atacar a Mosby normalmente. Si una o ambas unidades siguen desactivadas, se las coloca de todas maneras en el mapa y pueden ser activadas por otras acciones de la Guerrilla de Mosby.

8.0 Reglas Opcionales

Las siguientes reglas son completamente opcionales y pueden usarse separadamente o en combinación, de la manera que el Jugador crea conveniente. Se han incluido para dar mayor variación, complejidad y dificultad a **Mosby's Raiders**.

[8.1] Condiciones de Victoria Avanzadas

En el Juego normal se necesita una Notoriedad de 9 al final de la partida para ganar. Con esta opción se necesita una Notoriedad de 10 para conseguir una victoria marginal, y niveles más altos para conseguir una victoria más decisiva. El nivel 10 ha sido probado extensamente y es bastante más difícil de obtener que el nivel 9. Si este nuevo nivel es todavía demasiado fácil para el Jugador, se puede elevar a 11 (¡o más!) si se considera conveniente.

El marcador de Notoriedad lleva impreso un "+10" en el dorso para permitir recoger niveles de Notoriedad mayores de 10. En las tablas, úse-se la columna de 10 cuando la Notoriedad está por encima de esa cifra. El nivel de Alerta de la Unión y el número de turnos de una partida no cambian.

NIVELES DE VICTORIA

Notoriedad de 10 (Victoria Marginal): El Jugador ha tenido éxito en aumentar las aprensiones nordistas acerca de la seguridad de las áreas de retaguardia, y ha atraído cantidades significativas de tropas del Ejército del Potomac.

Notoriedad de 11 (Victoria Táctica): Los correos y conductores de carretas federales viven en un estado de perpetuo temor a las incursiones del Jugador. Una gran proporción de la caballería del Ejército de la Unión ha sido llevada al área para suprimir las actividades de la Guerrilla. Se

han destacado brigadas adicionales de infantería para proteger las vías férreas.

Notoriedad de 12 (Victoria Sustancial): Una cuarta parte de la caballería del Ejército del Potomac está ocupada buscando al Jugador. El alto mando de la Unión se siente vejado y desesperado.

Notoriedad de 13 (Victoria Decisiva): El jefe del Ejército de la Unión en el Valle de Shenandoah se ha visto obligado a cancelar operaciones ofensivas en esta campaña debido a la destrucción causada por la Guerrilla en la retaguardia. Grandes cantidades de tropas nordistas han sido destacadas en Virginia del Norte para vigilar todos los posibles blancos. El desgaste del Ejército del Potomac es serio.

Notoriedad de 14 o más (Victoria Aplastante): Las actividades de la Guerrilla han prolongado la vida de la Confederación durante varios meses. El ejército nordista no ha sido capaz de salir del valle de Shenandoah para amenazar la retaguardia de Lee. Bandas de caballería federal barren la zona sin resultado intentado capturar a los guerrilleros. El Ejército del Potomac está prácticamente ciego por falta de caballería.

[8.2] Eventos adicionales

Los Eventos son uno de los elementos más amenos de **Mosby's Raiders**. Si el Jugador desea que ocurran más a menudo durante el Juego, añádase sencillamente "2" a la tirada del dado para cartas de Eventos en la Secuencia de Preparación, paso 7. Así, Un resultado de "4" en el dado significaría que se jugarán 6 cartas de Eventos para ese turno. A menos que se saque un "6" en cada turno, habrá cartas suficientes para toda la partida.

[8.3] Cambios en las Cartas de Acción

La carta de Escondarse, sin efecto: Cuando se usa la carta de Escondarse, hay una posibilidad de que la unidad o unidades nordistas que entren en el espacio encuentren a Mosby. Tras la Acción de la Unión en la cual una o varias unidades entran en el espacio en que se encuentra Mosby, tírese un dado. Si el espacio en que está Mosby se encuentra dentro de las líneas de la Unión, los nordistas le descubren con un resultado de **1-2**; si se encuentra en un espacio fuera de las líneas de la Unión, le descubren con un resultado de **1**. Cuando es descubierto, la carta de Escondarse no surte efecto, y la unidad o unidades de la Unión que entraron en el espacio, atacan inmediatamente a Mosby (a menos que se trate de unidades no combatientes, en cuyo caso se eliminan normalmente). Si la tirada del dado de búsqueda es un fracaso, la carta de Escondarse aplica sus efectos normales.

Esconder el Cañón: Cuando se saca la carta Permanente del Cañón, el Jugador puede disponer del mismo como quiera. Lo puede llevar consigo, o lo puede esconder en cualquier espacio no devastado de la Confederación de Mosby. Señálese la localización del cañón con un marcador en blanco o anótese en una hoja de papel, y colóquese la carta del cañón a un lado. El cañón permanece en el espacio hasta que la Guerrilla de Mosby entra en el mismo para recogerlo. Para ello, basta con retirar el marcador y volver a coger la carta de Acción.

El cañón resulta eliminado si se esconde en un espacio que resulta devastado. Si una unidad nordista entra en el espacio donde se encuentra el cañón, tirar un dado; si el resultado es **1-2**, el cañón es descubierto y eliminado.

[8.4] Reparación de Vías Férreas

Al final de cada turno, se tira un dado por cada espacio que contenga un marcador de líneas férreas demolidas; con un resultado de **1 a 3**, la línea férrea queda reparada, y con un resultado de **4 a 6**, permanece destruida. Si la línea férrea es reparada y el espacio contiene un marcador de status con la cara de revelado hacia arriba, se le da la vuelta a su lado (?). De esta manera, se ha vuelto a guarnecer dicho espacio. La carta de Eventos de Reparar Líneas Férreas se sigue usando como en el Juego Básico.

[8.5] Al Norte del Potomac

En el juego básico, hay pocos incentivos para adentrarse al Norte del Potomac, mientras que históricamente había buenas razones para hacerlo. Para simular este concepto, se pueden usar las siguientes reglas:

Recompensa en puntos de Rendimiento: A partir del turno 5 Inclusive, el Jugador recibe 1 punto de Rendimiento por cada espacio al norte del Potomac que revele. El colocar marcadores de "revelado" en dichos espacios antes del turno 5 no proporciona puntos de Rendimiento. Además, los espacios al norte del Potomac que están adyacentes a Concentraciones de Tropas nordistas proporcionan un punto de Rendimiento adicional (lo que significa un total de 2 puntos de Rendimiento para dichos espacios).

Restricciones: El Jugador no puede desbandarse voluntariamente al norte del Potomac. Esto incluye la desbandada normal y la de antes del combate (skedaddling). Si se decide usar esta regla opcional en el juego, retírese la carta de Eventos de "Lee necesita información" antes de comenzar la partida.

[8.6] Fallos en la Demolición

En las reglas básicas la demolición es siempre automática, mientras se ocupe el mismo espacio que el blanco y se disponga de una Acción. Con esta regla opcional debe tirarse un dado y consultar el resultado en la Tabla de Demolición más abajo, para determinar si el intento de demolición ha tenido éxito. Si es así, entonces el blanco es destruido como en el Juego Básico; si se registra un fallo, el blanco no se destruye y el Jugador ha gastado una Acción. Cuando se produce un fallo, debe aumentarse el nivel de Alerta de la Unión como si se hubiese destruido el blanco, y se deben realizar todos los Chequeos de Activación igualmente, como si la misión hubiese tenido éxito. En otras palabras, el procedimiento de demolición no cambia en nada, excepto en el resultado.

	Ninguna unidad de combate nordista activada o concentración de tropas	Unidad nordista de combate activada y/o concentración de tropas
1	FALLO	FALLO
2	ÉXITO	FALLO
3-6	ÉXITO	ÉXITO

[8.7] Interrogatorio de las unidades no combatientes

Durante las Operaciones de Mosby únicamente (es decir, nunca durante las Fases) el Jugador tiene la opción de interrogar cada unidad no combatiente que elimina. Para ello, tírese un dado en la Tabla de Interrogatorio y aplíquese el resultado. Se siguen recibiendo puntos de Rendimiento por los correos y carretas de suministros, aunque una tirada del dado baja puede penalizar esta recompensa.

	CORREO	CARRETA	SUMINISTROS	PIQUETE
1	-2P		-2P	-1P
2	-1P	NE		-1P
3	NE	NE		NE
4	R1	NE		R1
5	R1		R1	R2
6	R2		R2	Rtodos

Nota: Durante operaciones (no en Fases) se puede interrogar a una unidad no combatiente eliminada.

-1P -2P Pierdes uno o dos puntos de rendimiento. Has matado accidentalmente a los miembros de la unidad nordista al intentar capturarlos.

R1 R2 Rtodos Revelar uno, dos (o todos) espacios adyacentes dentro de las líneas nordistas (determinados al azar si hay dos o más disponibles). Se puede examinar el valor de todas las unidades en dicho espacio.

NE No hay efecto.

[8.8] Entrar en espacios no revelados

En el Juego Básico el Jugador examina las unidades nordistas cuando entra en un espacio dentro de las líneas de la Unión, o Uno que contenga unidades desactivadas. En esta variante, cuando Mosby entra en un espacio no revelado se realiza un chequeo de Activación, como es normal. Si la unidad resulta activada, se saca una unidad nordista del contenedor y se coloca en el espacio con su lado activado hacia arriba y se comienzan o se continúan las Fases. Si el chequeo de Activación no activa la unidad, se coloca un marcador de status de espacio con su lado  visible, pero no se saca una unidad nordista. Mosby debe explorar el espacio para averiguar la identidad de la unidad. Si el espacio contiene unidades nordistas desactivadas que no se activan al entrar Mosby en el espacio, el Jugador no puede examinar dichas unidades a menos que Mosby efectúe la acción de Exploración.

Si Mosby entra de nuevo en un espacio "no revelado", se realiza un chequeo de Activación para la unidad (desconocida) que se encuentra en él. La unidad que ocupa el espacio puede ser activada también normalmente por otras unidades nordistas adyacentes a ella. De hecho, Mosby debe entrar en un espacio y explorarlo para determinar la identidad de la unidad nordista que ocupa el espacio. Una vez que una unidad resulta activada, dale la vuelta al marcador de status para que sea visible su lado de "revelado".

[8.9] Contenido de los Depósitos

En el Juego Básico, los depósitos eran demolidos simplemente, y el Jugador recibía puntos de Rendimiento. Con esta opción, los depósitos

pueden contener elementos útiles que se pueden sacar del depósito al abandonar el espacio. Se siguen recibiendo puntos de Rendimiento como en el Juego Básico. Al demoler un depósito, lanzar un dado y consultar la tabla de Demolición de Depósitos a continuación:

TABLA DE DEMOLICIÓN DE DEPÓSITOS	
	RESULTADO
1-2	Explosión prematura. Perder 1 punto de Rendimiento
3	Ningún resultado adicional
4-5	Alimentos. Mosby encuentra abundancia de víveres. Gana 2 puntos de Rendimiento extra al salir de las líneas de la Unión. El Movimiento mientras se llevan los víveres -1, pero pueden abandonarse si se desea
6	Caballos veloces. Consigue la carta Permanente si no la tiene ya en su poder

Felipe Santamaría

Mosby's Raiders Design Credits

Game Design and Development: Eric Lee Smith

Developmental Editing: Michael E. Moore

Graphic Design: Ted Koller

Cover Art: James Talbot

Playtesting: Doug Barton, Richard A. Edwards, Paul Fasoldt, Mark Herman, Mark Kalina, Nick Karp, Michael Moore, Paul Murphy, Steve Newton, Bill Peschel, Joseph Reiser, Bob Ryer, Robert Witt

Camera Dept. Supervisor: Elaine M. Adkins

Production: Rosaria Baldari, Ted Koller, Michael Moore, Colonial Composition, Monarch Services, Inc.

Project Oversight: W. Bill



Mosby ataca con su "Táctica de pistolas"

Comentarios

JOHN SINGLETON MOSBY

Por Eric Lee Smith

"Fue entonces (primavera de 1862) cuando vi a Mosby por primera vez, y su aspecto era de lo más normal, Era delgado, nervioso, debía medir unos cinco pies y nueve o diez pulgadas, Un cuello ligeramente curvado no dejaba de tener su gracia, La barbilla era prominente, los labios finos con una sonrisa que parecía satírica; los ojos bajo el sombrero de fieltro marrón eran inteligentes, chispeantes y miraban con curiosidad a ambos lados. Llevaba un uniforme gris y sus únicas armas eran dos revólveres al cinto; no le gustaba nada el sable, Su voz era suave y sonreía a menudo. Rara vez estaba sentado más de diez minutos. Tal era su apariencia entonces, Nadie hubiera notado nada especial en él aparte de su mirada. Sus ojos brillaban a veces de una manera que parecía indicar que algo había en aquel hombre, algo que esperaba la oportunidad para mostrarse..." (Wearing of the Gray, pág. 104).

John Singleton Mosby nació en 1833 en el seno de una vieja familia virginiense, que podía cifrar su llegada al continente en el año 1650. No era ni una familia poderosa ni despreciable. Se trataba de plantadores de sólida clase media, con unos cuantos esclavos y algún interés en los asuntos locales. Mosby fue un niño enfermizo, pequeño y frágil, destinado a morir de tisis, según el médico de la familia. Debido a su fragilidad, aborrecía los deportes, de manera que no fue muy popular entre los demás niños del colegio. Para cuando entró en la Universidad en 1850, había superado sus enfermedades infantiles, pero seguía conservando un odio profundo por aquellas personas que usaban su fuerza para acobardar a los demás.

John Mosby fue abogado de profesión, aunque comenzó a estudiar leyes de una manera poco corriente. Mientras estaba en la Universidad de Virginia, tuvo una violenta confrontación con el matón del campus, a resultas de la cual el matón acabó con una bala en el cuello y Mosby en la cárcel. Mientras estaba tras las rejas, Mosby comenzó a leer libros de leyes que pedía prestados a su abogado defensor. Fue condenado por tirotear "ilegalmente" a su adversario, siendo sentenciado a un año de cárcel y una multa de 500 \$. Permaneció casi un año en la cárcel y fue perdonado por el gobernador cuando 300 amigos y familiares firmaron una petición de indulto. Mosby continuó estudiando leyes y pasó el examen en Virginia. Seguramente hubiese sido un abogado en el campo de no haber estallado la guerra.

Al igual que Robert E. Lee, Mosby simpatizaba con los unionistas antes de la guerra, pero

cuando llegó la hora de la verdad, también se ofreció voluntario para defender su estado natal.



El coronel Mosby con su uniforme de gala

En Julio de 1861 se alistó como soldado en el Primero de Caballería de Virginia, al mando del gallardo Jeb Stuart. Mosby se sintió profundamente impresionado por la personalidad de Jeb Stuart y moldeó su uniforme y su manera de mandar al estilo de Stuart. Su primer contacto con una batalla tuvo lugar en el primer encuentro de Bull Run, cuando la caballería de Stuart realizó el contraataque decisivo que dio la jornada a los sudistas. La compañía de Mosby permaneció en la reserva durante casi toda la batalla, pero al final participó en la persecución del ejército nordista en retirada, lo que excitó grandemente a Mosby.

La rutina, la instrucción y la disciplina de la vida militar aburrían enormemente a Mosby. Así que en cuanto pudo, durante marzo de 1862, se ofreció voluntario para actuar como explorador para su héroe, Jeb Stuart. Stuart aceptó porque Mosby le había impresionado con su fría inteligencia y gran fuerza de carácter. Se comportó de manera sobresaliente como explorador. El éxito más famoso de Stuart, la "Incursión en torno a McClellan" puede atribuirse directamente a Mos-

by. Durante la campaña en la Península de McClellan, Mosby descubrió que el flanco derecho nordista estaba completamente al descubierto y le sugirió a Stuart que podría realizarse un raid de caballería en la retaguardia de las líneas nordistas. A Stuart le encantó la idea y así se llevó a cabo en realidad la famosa incursión.

Formación de la Guerrilla

A finales de diciembre de 1862, tras haber sido explorador de Stuart durante casi un año, Mosby solicitó permiso para reclutar su propia banda de partisanos y actuar tras las líneas enemigas en el Norte de Virginia. Stuart había llegado a depender en gran medida de los informes de Mosby, pero cedió porque era casi la fecha de regresar a los cuarteles de invierno. El Ejército de la Unión estaba establecido en el Rappahannock preparado para comenzar la ofensiva de Chancellorsville, de manera que la iniciativa de Mosby tendría resultados inmediatos si acababa en éxito. Con un grupo inicial de solo 9 hombres, utilizó sus energías inagotables y su aguda inteligencia para crear el caos tras el ejército de Hooker. En las noches en que llovía a cántaros y la oscuridad era completa, cuando ningún hombre normal estaría a la intemperie, entonces aparecía la banda de Mosby creando problemas. Usando los ataques por sorpresa y su conocimiento del terreno, Mosby y los suyos atacaron fuerzas nordistas más numerosas y vencieron. Se hicieron famosos casi enseguida.

Tras unas cuantas semanas, la Unión comenzó a aplicar castigos a los simpatizantes de la Confederación acusados de ayudar a Mosby, y la opinión pública comenzó a ponerse en contra del guerrillero. Los simpatizantes confederados fueron finalmente ganados por Mosby, sin importar los castigos, gracias a un golpe espectacular. En la oscura noche del 8 de marzo de 1863, Mosby y 29 guerrilleros, incluyendo un desertor de la Unión llamado Ames que conocía la disposición de los puestos nordistas, penetró en las líneas enemigas cerca de Centreville. Llegaron sin ser descubiertos hasta Fairfax Court House y secuestraron al brigadier general Edwin Stoughton. Mosby en persona sacó de la cama a Stoughton, tirando de las mantas y dándole un azote en las nalgas. Cogiendo otros prisioneros y varios caballos salieron de Fairfax y evadieron la persecución.

Las noticias de la incursión de Fairfax se propagaron como el viento por las líneas confederadas y nordistas. El General Stuart escribió un informe sobre la incursión que se leyó a todas las unidades de caballería del Ejército de Virginia. Los periódicos, tanto del Norte como del Sur, se hicieron eco de la historia. No hace falta decir que la carrera militar de Stoughton acabó y la reputación de Mosby quedó consolidada. Las noticias de la incursión de Fairfax significaron para Mosby más voluntarios y más ayuda por parte de la

gente del país. Fue este suceso el que posibilitó sus éxitos posteriores, mucho más importantes.

Durante la primavera, tras la incursión de Fairfax, Mosby incrementó el nivel de actividad gracias a su nuevo potencial humano. Capturó piquetes, descarriló trenes, quemó puentes, atrapó correos y en general hizo muy desagradable la vida de las tropas estacionadas en aquella zona. Lo que antes había sido un destino tranquilo y seguro para los soldados nordistas en el Norte de Virginia, se convirtió en algo peligroso debido a Mosby. El aumento de las actividades de Mosby obligó a la Unión a responder. Por cada hombre que tenía Mosby, la Unión necesitaba 50 para cubrir todos los blancos potenciales. Mosby comenzaba a ser una fuente de desgaste que impedía destinar todas las fuerzas disponibles para la lucha contra Lee.

Éxitos posteriores

Durante los dos años restantes de vida de la Confederación, Mosby y su banda realizaron incontables proezas. Fue tan activo que es prácticamente imposible disponer de un historial completo de sus incursiones. Una de sus aventuras más humorísticas, a finales de septiembre de 1863, fue la captura del coronel Dulaney, un ayudante del odiado gobernador nordista de Virginia, impuesto por Lincoln. El hijo de Dulaney era un miembro de la banda de Mosby y le guió hasta la casa de su padre en Alexandria. El coronel en persona abrió la puerta cuando Mosby llamó, y fue hecho prisionero inmediatamente. Al abandonar Alexandria, los guerrilleros quemaron casi completamente el puente de Cameron Run.

En otra famosa incursión, a principios de Octubre de 1864, Mosby y su banda emboscaron un tren a la altura del Depósito de Duffield, al oeste de Harpers Ferry. Descarrilaron el tren y la máquina estalló en un infierno de vapor y brasas. A continuación sacaron todo lo que había de valor en el tren, incluyendo el dinero y joyas de los pasajeros, e incendiaron los vagones. En un cofre encontraron 170.000 dólares que constituían la paga de las tropas de Sheridan. Las consecuencias de la incursión fueron tremendas. Las autoridades unionistas sospecharon que los pagadores estaban implicados en el asunto. Confinaron a los pagadores en sus cuarteles y añadieron escoltas extras para vigilar a los pagadores. Se veían conspiraciones donde no existían.

La mayor incursión de Mosby sucedió el 13 de agosto de 1864, cerca de Berryville, al sur de Harpers Ferry, cuando con 300 guerrilleros asaltó una caravana de 325 carretas con 900 guardias. Mosby atacó a primera hora del amanecer, usando un cañón para abrir fuego, cargando a continuación y poniendo en fuga a los soldados de la escolta. Capturó 250 prisioneros, incluyendo siete oficiales, entre 500 y 600 caballos y 200 cabezas de ganado. Mosby tuvo dos muertos y

tres heridos. Como siempre, su táctica de sorprender al enemigo había ganado la batalla antes de que ésta comenzase.

Existía un odio profundo y antiguo entre Mosby y el general de caballería nordista George Armstrong Custer. Custer era un oficial amante de la tradición, que no soportaba las tácticas guerrilleras de Mosby. En septiembre de 1864, para limpiar de guerrilleros la zona, Custer comenzó a ejecutar a los hombres de Mosby cuando los capturaba. Mosby no iba a tolerar aquello y recibió el consentimiento de Lee para responder de la misma manera. Capturó a 27 hombres de Custer y les hizo echar suertes para determinar los siete que deberían morir como represalia por la ejecución de los siete guerrilleros que hasta el momento había ejecutado Custer. Ahorcó a tres de ellos a la vista de las líneas nordistas, otros tres fueron fusilados y el séptimo escapó. Mosby envió entonces una carta directamente al general Sheridan diciéndole que trataría a los prisioneros con consideración a menos que la Unión siguiese con sus ejecuciones, en cuyo caso él haría lo mismo. Las ejecuciones cesaron.

Mosby fue "mortalmente herido" tres veces, pero se recobró de cada herida y volvió al servicio activo con todo vigor. Fue herido por primera vez en una batalla cerca de Annandale, el 24 de agosto de 1863. Los guerrilleros llevaban las de ganar hasta que Mosby fue gravemente herido en el costado y en el muslo, momento en que sus tropas se retiraron con él. Volvió a entrar en acción a finales de septiembre. Fue herido por segunda vez el 14 de septiembre de 1864 cuando bromeaba delante de un regimiento nordista, haciendo cabriolas con su caballo. Su uniforme, capa y pluma hicieron muy obvio quien era y una bala federal hizo blanco. Rompió la culata de su revólver antes de penetrarle en la ingle. A duras penas consiguió mantenerse sobre el caballo y escapar. Usando muletas, volvió a mandar sus tropas tres semanas después.

La vez que Mosby estuvo más cerca de morir y ser capturado ocurrió el 21 de diciembre de 1864, cuando un destacamento nordista le sorprendió cenando con su familia, le vieron a través de una ventana y un soldado le disparó. La bala penetró en el abdomen de Mosby cinco centímetros por debajo del ombligo. Mosby se arrastró hasta el dormitorio de la casa y tuvo la presencia de ánimo para quitarse la guerrera, que era lo único que mostraba su rango, y esconderla debajo de un mueble; después cayó al suelo y simuló agonizar. El Jefe del destacamento nordista, un tal mayor Douglas Frazar, entró en la habitación e inspeccionó la herida. Dijo que era mortal, pero su juicio no fue muy acertado, ya que en esos momentos estaba borracho. En cualquier caso, abandonaron a Mosby para que muriese, sin darse cuenta de quien era y sin cerciorarse de que realmente moría. No hace falta decir que Mosby se recuperó tras una convalecen-

cia en casa de sus padres. Durante la guerra civil, los hombres heridos de bala eran llamados "goners" (los que se van) y raramente se les atendía porque ese tipo de heridas era invariablemente mortal. Mosby sobrevivió a tres heridas de esa clase.

Tras la Guerra, al servicio de su país

La Guerrilla de Mosby fue un gran estorbo para las fuerzas nordistas en Virginia desde enero de 1863 hasta el final de la guerra. Algunos historiadores consideran que la banda de Mosby por sí sola ayudó a prolongar la vida de la Confederación durante varios meses, en gran parte debido a sus éxitos en el valle del Shenandoah. Creen que sus acciones impidieron a los nordistas abandonar el valle y cortar la línea férrea que iba a Richmond, la línea vital de abastecimiento de Lee. Fuese cual fuese el resultado estratégico, no cabe duda de que Mosby fue un líder guerrillero sumamente efectivo que costó a las fuerzas federales una gran cantidad de tiempo, esfuerzos y dinero, a cambio de nada.

Después de la Guerra, Mosby volvió a su carrera de abogado y, al igual que Robert E. Lee, se convirtió en un elemento favorable a la reconciliación entre el Norte y el Sur. A diferencia de Lee, sin embargo, Mosby fue tan lejos como para unirse al Partido Republicano y apoyar la candidatura de Grant a la presidencia. Los sureños, guiados por demagogos llenos de odio, se volvieron en contra de Mosby y le convirtieron en un proscrito en su propia tierra, Nunca regresó. Siguió apoyando lo que consideraba Justo, como había hecho siempre. Más tarde fue cónsul americano en Hong Kong, en 1878, durante la administración Hayes. La gente corriente aceptaba estos oficios mal pagados para convertirse en millonarios gracias al robo y los sobornos. Pero no Mosby, que llegó a Oriente como si se tratase del B&O. Se negó a aceptar sobornos y denunció a los cónsules que sí lo hacían. Sus acciones provocaron una gran crisis en el Cuerpo Diplomático americano y muchos hombres poderosos intentaron alejar a Mosby de su cargo antes de que cometiera demasiados estropicios. Mosby capeó todas las tempestades y el movimiento de reforma por él iniciado limpió el Cuerpo Diplomático a la larga.

Cuando se leen narraciones sobre las actividades de Mosby y la respuesta nordista, se encuentra uno con un chocante parecido con las modernas "guerras de liberación" de Vietnam, Argelia, la Revolución China, y con los partisanos en Francia, Yugoslavia y la Unión Soviética durante la II Guerra Mundial. Mosby y sus hombres eran guerrilleros arquetípicos.

Mosby sobrevivió a todos sus oponentes y a casi todos sus amigos. Murió en 1916, tras una larga vida como abogado -y un corto periodo como guerrillero.

NOTAS DE DISEÑO

Por Eric Lee Smith

El primer juego en solitario, *Ambush!* (con sus módulos *Move Out!* y *Purple Heart*), publicado por Victory Games, Inc., es nuestro juego de tablero más acertado hasta el momento. Los juegos en solitario aunque son difíciles de diseñar son muy populares entre los Jugadores. Así que nos hemos comprometido a publicar toda una línea de juegos en solitario, el segundo de los cuales es **Mosby's Raiders**.

El tema para un juego en solitario es crítico. Primero, necesitas una situación donde el Jugador controla unas unidades, por lo que no debe ser agobiado por detalles; en un juego en solitario todos los pormenores del trabajo recaen sobre un Jugador. Segundo, necesitas una situación donde el bando que "controla" el Jugador sea el más desvalido o, al menos, el lado más activo en la batalla. De este modo el sistema "mudo" contra el Jugador "vivo" producirá un juego equilibrado. Tercero, necesitas una situación que sea interesante en sí misma. Escogí a Mosby y su banda de partisanos porque satisfacían las tres exigencias. Mosby también tenía muchos otros atractivos: Mosby fue el más famoso guerrillero de la era de la Guerra Civil, la tecnología usada era relativamente primitiva (nada de aviones, misiles, etc.) y es fácil identificarse con Mosby como una persona, más bien que como un regimiento anónimo u otra unidad militar.

Una de las primeras decisiones a las que un diseñador se enfrenta es la escala de distancia que debe usar para el mapa. Para **Mosby Raider's**, la decisión fue fácil de tomar, ya que quise cubrir el área entera en la que Mosby actuó con regularidad. El segundo problema es encontrar un mapa fuente. Fui a la Biblioteca Pública de Nueva York y encontré los mapas que fueron usados en la realidad por los Generales de la Unión Butterfield y Halleck, así como muchos otros mapas desde ese período. Estos mapas estaban llenos de errores, escrituras incorrectas y distorsiones. De un grupo de aproximadamente seis mapas, compilé el que se usa en el juego. Para simplificar el movimiento de las fichas y permitir un sistema de movimiento de la Unión más racional, opté desde el principio por usar espacios, en lugar de la rejilla de hexes más tradicional. Con un hexágono hay siempre seis caminos de salida posibles para el movimiento, pero con espacios yo podía limitar los caminos con los accesos históricos y simplificar el número de opciones tanto para la Unión como para el bando Confederado.

Otra decisión que tengo que tomar al principio al diseñar un juego es el número y el tipo de fichas que deben usarse. Al principio permití a los Guerrilleros de Mosby dividirse, usando más de una ficha, como lo hicieron históricamente a

finales de 1864 y 1865. Sin embargo, decidí limitar el campo de acción del juego a la parte más temprana de la carrera de Mosby (por razones de escala de tiempo durante el juego), eliminando así esta complicación innecesaria. El resto de la combinación de fichas cayó por su propio peso fácilmente. Diseñé una combinación de unidades de la Unión, tipos y fuerzas que deben permanecer prácticamente inalteradas desde el primer día. La decisión de usar fichas de varias formas y una peana de plástico para sujetar la ficha de Mosby, se inspira en nuestro juego *Pax Británica*, trabajado y adaptado directamente para **Mosby's Raiders**

La secuencia de juego es original, pero está relacionada con la que se utiliza en *Ambush!*. Como en *Ambush!*, **Mosby's Raiders** se divide de forma natural en dos "modos": Operaciones y Rondas. Esta estructura de turnos de dos partes proporciona una escala de tiempo variable, de modo que sientes que estás "haciendo algo" con el tiempo en Operaciones y aún tienes el detalle para el movimiento y el combate en las Rondas. El sistema de dos niveles, combinado con un sistema que no te obliga a hacer las cosas en el mismo orden cada turno, es el corazón del juego.

El problema de diseño más difícil que tuve que vencer fue el cómo hacer que el bando de la Unión reaccione de una manera lógica. El sistema de Activación de la Unión fue la idea clave. Esto simula bastante bien los efectos erráticos de las actividades guerrilleras, donde la gente no tiene ni idea sobre que es lo que pasa o donde. El sistema de movimiento de la Unión fue desarrollado poco a poco y al principio era más complicado. Lo fui puliendo con el tiempo hasta la forma en que lo ves ahora. Los sistemas de Alerta de la Unión, la Activación y el Movimiento sincronizan bastante bien en una simulación razonablemente exacta de lo que ocurrió históricamente, y todavía mantienen el juego agradable.

Usar cartas como uno de los principales "motores" para dirigir el juego fue otra de las primeras ideas. Las cartas permiten el azar en el juego y añaden la sorpresa -elementos críticos en un juego en solitario. Las cartas de Eventos están basadas en Eventos históricos, recogidos de mi investigación, y se usan para proporcionar acciones lógicas de la Unión en el nivel estratégico. Las cartas de Acción están basadas en la táctica desarrollada por Mosby y usada históricamente, y añaden un nivel de control del sistema de juego para el Jugador.

Una vez que **Mosby's Raiders** fue diseñado, comenzamos las pruebas internas y con probadores del juego. Los probadores en especial fueron muy bien, ya que jugaron con el juego más que yo, provocando preguntas y proporcionando muchos elementos que aparecen en el juego final. El equilibrio del juego era difícil y les llevó a la

mayor parte de los probadores varios juegos hasta conseguir su primera victoria. El juego publicado es equilibrado, pero también puedes perder al principio.

Mosby's Raiders es un diseño único formado sobre todo para satisfacción propia. Esto no es una simulación esclava de la historia, pero sí una buena representación de lo que ocurrió. He tratado de dar al juego color y entusiasmo sin ser trivial o convencional. Espero haber tenido éxito y que disfrutes jugando con el juego tanto como lo hice yo diseñándolo.

Fuentes

Las principales fuentes usadas en el diseño del juego, para la biografía de John S. Mosby, y para los apuntes históricos que acompañan a las cartas de Eventos y de Acción están alistadas a continuación:

The Civil War Dictionary por Mark M. Boatner III (New York: David McKay Company, Inc., 1959)

The Common Soldier in the Civil War
Tomo Dos: *The Life of Johnny Reb* por Bell Irvin Wiley (New York: Gosset & Dunlap, publicado originalmente en 1943)

Gray Ghosts and Rebel Raiders
por Virgil Carrington Jones
(Covington, GA: Mockingbird Books, 1956)

Memoirs of Colonel John S. Mosby
Editado por Charles Wells Russell
(Millwood, NY: Publicado originalmente por, Kraus Reprint, 1981. Indiana University Press, 1959.)

Rebel: The Life and Times of John Singleton Mosby
por Kevin H. Siepel
(New York, NY: St. Martin's Press, 1983)

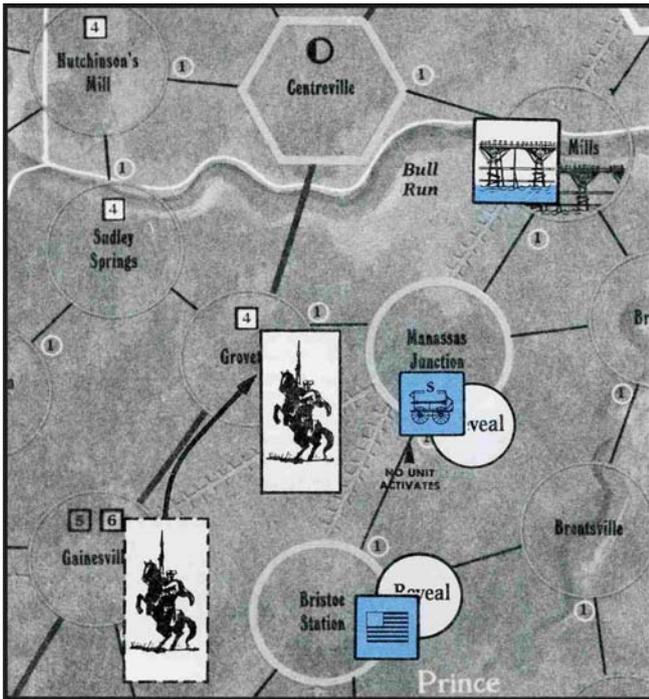
Wearing of the Gray por John Esten Cooke Publicado originalmente en 1867 (Indiana University Press, 1959)



Mosby con Stuart

EJEMPLOS

Demolición, Combate, y "Esconderse".



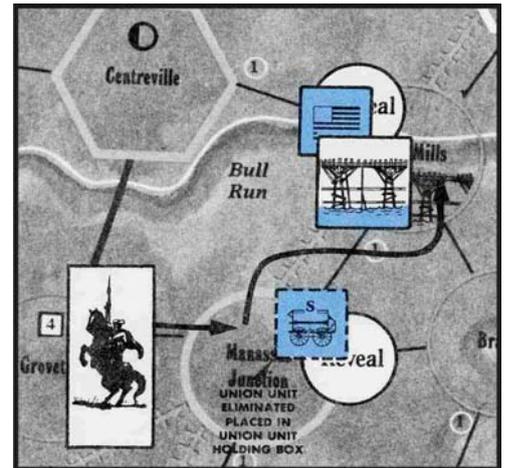
SITUACIÓN: Es el turno cuatro. El nivel de Alerta de la Unión es de 2, la Notoriedad de Mosby es 4 y la Guerrilla de Mosby tiene un factor de combate de 2. Mosby está sano, de manera que el Jugador tiene cuatro cartas de Acción en la mano (Guía Local, Espolear Caballos, ¡Emboscada! y Esconderse). Hay una unidad nordista desactivada en el mapa, en el espacio de Bristoe Station.

Estamos en las Operaciones de Mosby y el Jugador decide demoler el puente en Union Mills. Puede moverse a Greenwich y explorar el espacio en Bristoe Station para averiguar qué unidad nordista lo ocupa, ya que el Jugador no recuerda cual es, pero, en su lugar, decide tomar un camino más corto a través de Manassas Junction.

EXPLORACIÓN: El Jugador mueve a Mosby hasta Groveton y explora Manassas Junction. Decide no jugar una carta de Acción y en su lugar tira el dado. El resultado es un "2", que es igual al nivel de Alerta de la Unión, de manera que la exploración del espacio fracasa. Se coloca un marcador de "revelado" en el espacio de Manassas Junction, se saca una unidad nordista del contenedor, y se coloca en el espacio sin mirarla. A continuación se realiza un chequeo de Activación para dicha unidad y se saca un "4" con el dado, la unidad no se activa puesto que dicho resultado es mayor que el nivel de Alerta de la Unión. Al no activarse la unidad, el Jugador puede mirar qué unidad es. La examina y ve que es una carreta de suministros. La coloca con su lado desactivado hacia arriba en el espacio.

MOVIMIENTO: El Jugador mueve a Mosby a Manassas Junction y realiza un Chequeo de Activación para la carreta de suministros desactivada. El resultado del dado es "3" y la unidad no se activa. Al no haber unidades de combate en el espacio, la carreta de suministros resulta eliminada y se coloca en la Casilla de Unidades Nordistas (Union Unit Holding Box). Mosby gana 1 punto de Rendimiento. No se realizan más Chequeos de Activación porque la carreta de suministros es una unidad no combatiente.

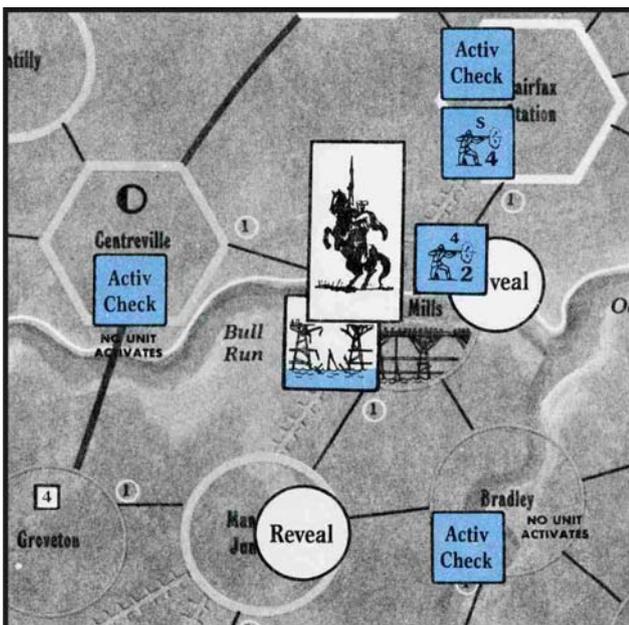
El Jugador juega a continuación la carta de "Guía Local", que le permite entrar en Union Mills sin realizar Chequeos de Activación. La carta queda descartada tras ser jugada. Se coloca un marcador de status de "revelado" en Union Mills, se saca una unidad nordista del contenedor, se mira, y se coloca en el espacio con su lado desactivado hacia arriba. Es una unidad combatiente con un factor de combate de 2. Hasta el momento, el Jugador ha conseguido llegar a su objetivo sin activar ninguna unidad nordista.

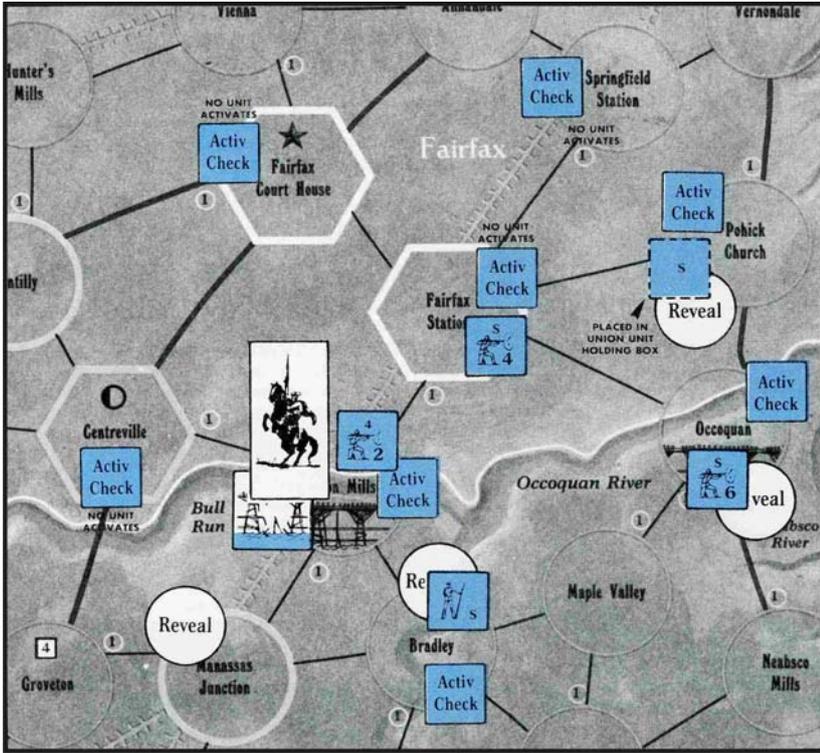


DEMOLICIÓN: El Jugador utiliza la Acción de Demolición para destruir el puente, dando la vuelta a la ficha de dicho puente, colocando su lado demolido hacia arriba. Mosby recibe 5 puntos de Rendimiento por la demolición. Además, el nivel de Alerta de la Unión se incrementa en 1, dando un nuevo total de 3. A continuación se han de realizar Chequeos de Activación para Union Mills y para los espacios adyacentes elegibles para dicho chequeo.

Colóquense marcadores de Chequeo de Activación en Centreville, Fairfax Station y Bradley, ya que estos espacios son adyacentes a Union Mills, y otro marcador en Union Mills. No se coloca un marcador en Manassas Junction, porque la unidad nordista que allí había ha sido eliminada, ni tampoco se realiza un Chequeo de Activación para Bristoe Station porque no es adyacente a Union Mills.

El Jugador lanza el dado para Centreville y saca un "4", de manera que ninguna unidad resulta activada allí. A continuación lo hace para Fairfax Station y el resultado es un "2", de modo que se activa una unidad en dicho espacio. El Jugador saca una unidad del contenedor, la examina y ve que es una unidad combatiente con un factor de combate de 4, y la coloca en el espacio con su lado activado hacia arriba. A continuación se lanza el dado para Bradley y el resultado es un "6", no se activan unidades en dicho espacio. El último Chequeo de Activación es para Union Mills y el resultado es un "1", así que la unidad de combate de factor 2 que había allí queda activada, colocándose con su lado activada hacia arriba. Al haber unidades nordistas activadas en el mapa, se pasa inmediatamente a la secuencia de Fases.



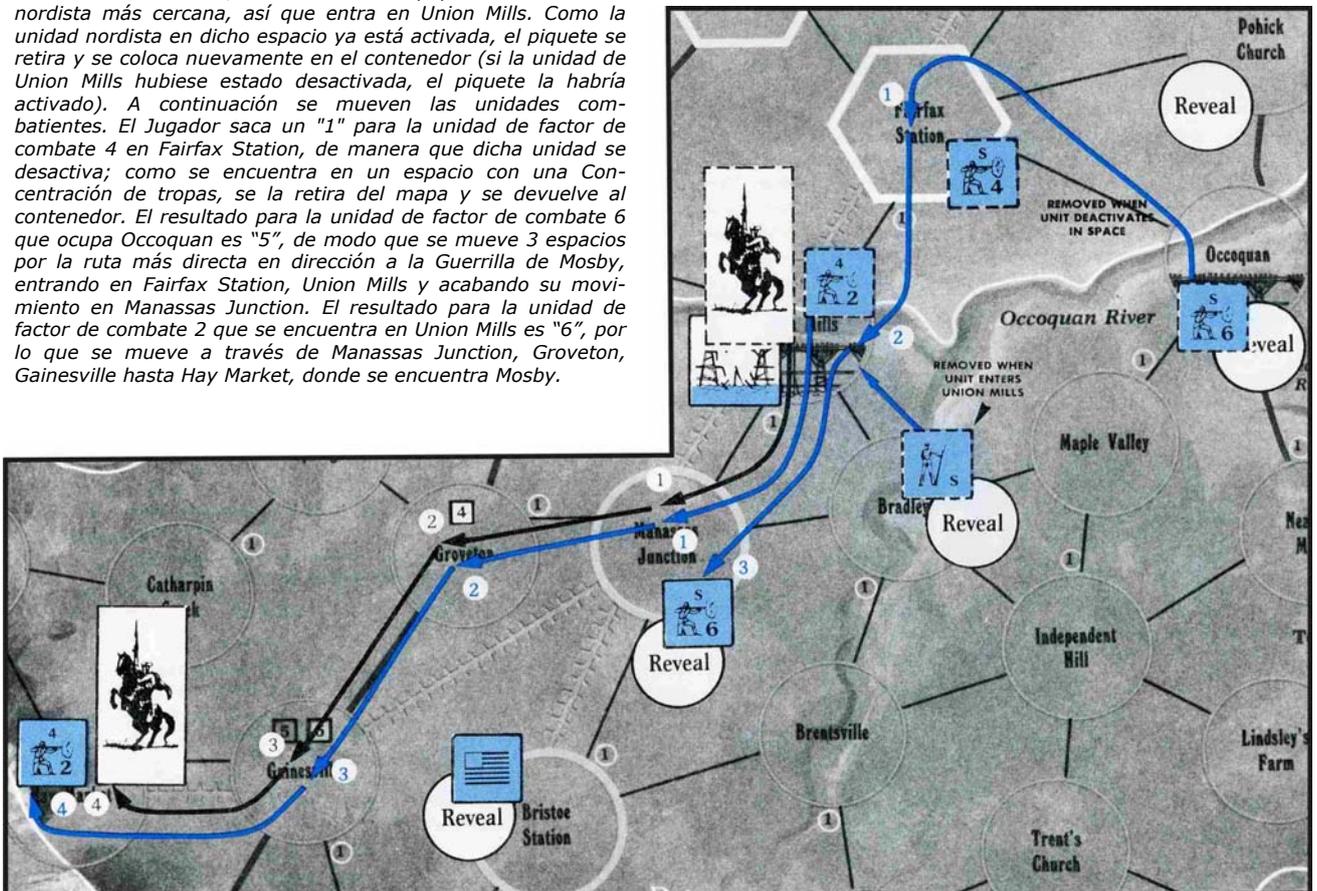


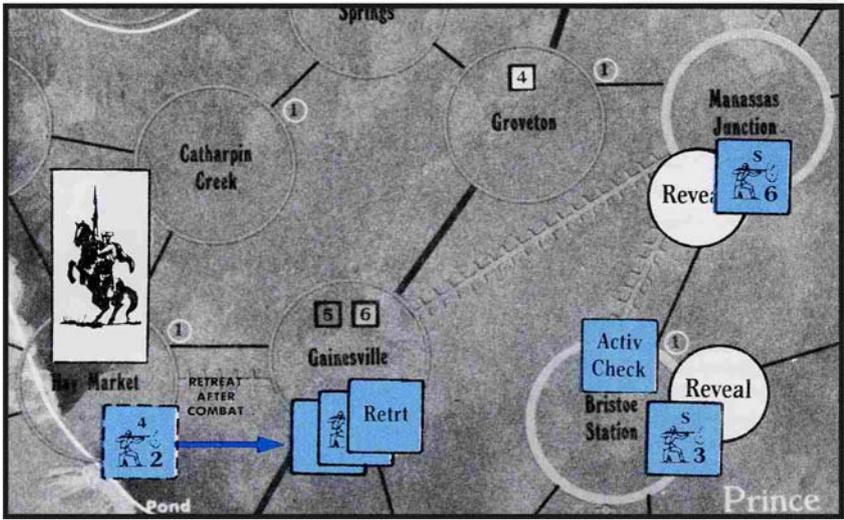
FASES: Primero debe decidirse qué bando tiene la Iniciativa. El Jugador tira un dado y obtiene un "6" en la Tabla de Iniciativa, de manera que Mosby gana la Iniciativa para las Fases. (Si el Jugador tuviese una carta de "Ganar la Iniciativa" en la mano, podría haberla jugado, consiguiendo la Iniciativa automáticamente, sin necesidad de tirar el dado). A continuación deben realizarse Chequeos de Activación para los espacios adyacentes a unidades nordistas activadas. Si hubiese unidades desactivadas en los mismos espacios que unidades activadas, también deberían realizarse chequeos de Activación para dichas unidades desactivadas.

Se colocan marcadores de Chequeo de Activación en Fairfax Court House, Springfield Station, Pohick Church, Occoquan (estos espacios son adyacentes a Fairfax Station House que también debe chequearse al contener una Concentración de tropas nordistas que puede enviar un número ilimitado de unidades nordistas) y marcadores en Centreville y Bradley (adyacentes a Union Mills), los Chequeos de Activación no activan unidades en Fairfax Court House, Springfield Station, Fairfax Station y Centreville. Se activan unidades en los restantes espacios, La unidad que se saca para Pohick Church es una ficha en blanco (falsa) y por tanto se la coloca en la Casilla de Unidades Nordistas (Union Unit Holding Box); la unidad de Occoquan es una unidad de combate con un factor de combate de 6 y se coloca con su lado activado hacia arriba en dicho espacio; la unidad que corresponde a Bradley es un piquete que se coloca también con su lado activado hacia arriba en dicho espacio. Se colocan marcadores de status de "revelado" en los que han resultado activadas unidades.

ACCIONES: Mosby tiene la Iniciativa y decide moverse, jugando la carta de "espolear caballos" para incrementar su factor de movimiento a 4 espacios. El Jugador mueve a Mosby a través de Manassas Junction, Groveton, Gainesville y acaba el movimiento en Hay Market. La carta de "espolear caballos" se descarta tras haberla jugado.

Ahora es el turno de Acción de las unidades nordistas. Primero se mueve el piquete; el Jugador saca un "3" con el dado en la Tabla de Movimiento, debe mover el piquete a la unidad nordista más cercana, así que entra en Union Mills. Como la unidad nordista en dicho espacio ya está activada, el piquete se retira y se coloca nuevamente en el contenedor (si la unidad de Union Mills hubiese estado desactivada, el piquete la habría activado). A continuación se mueven las unidades combatientes. El Jugador saca un "1" para la unidad de factor de combate 4 en Fairfax Station, de manera que dicha unidad se desactiva; como se encuentra en un espacio con una Concentración de tropas, se la retira del mapa y se devuelve al contenedor. El resultado para la unidad de factor de combate 6 que ocupa Occoquan es "5", de modo que se mueve 3 espacios por la ruta más directa en dirección a la Guerrilla de Mosby, entrando en Fairfax Station, Union Mills y acabando su movimiento en Manassas Junction. El resultado para la unidad de factor de combate 2 que se encuentra en Union Mills es "6", por lo que se mueve a través de Manassas Junction, Groveton, Gainesville hasta Hay Market, donde se encuentra Mosby.

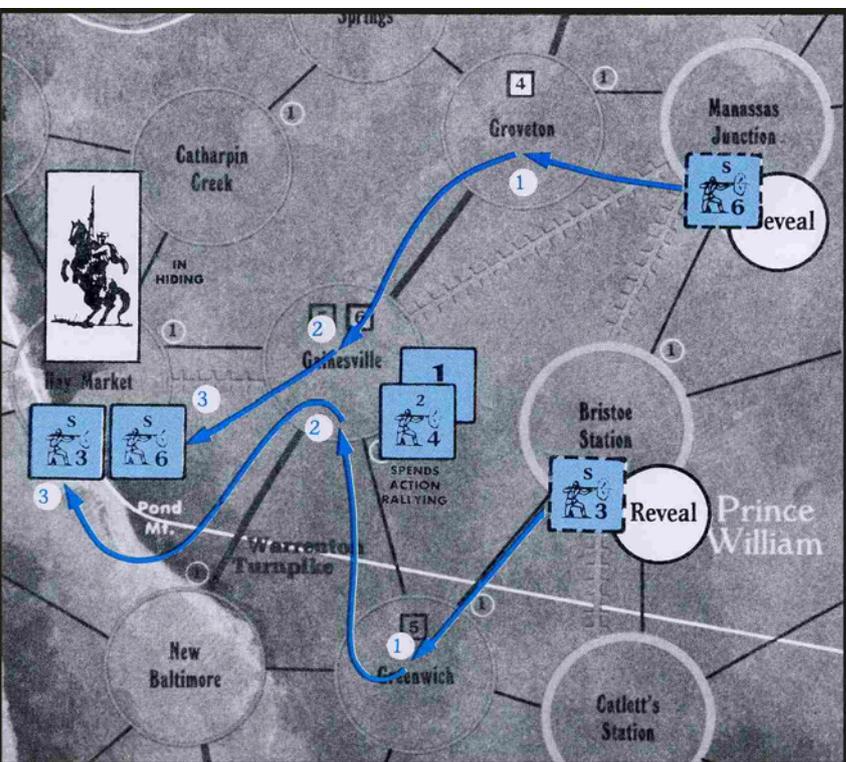




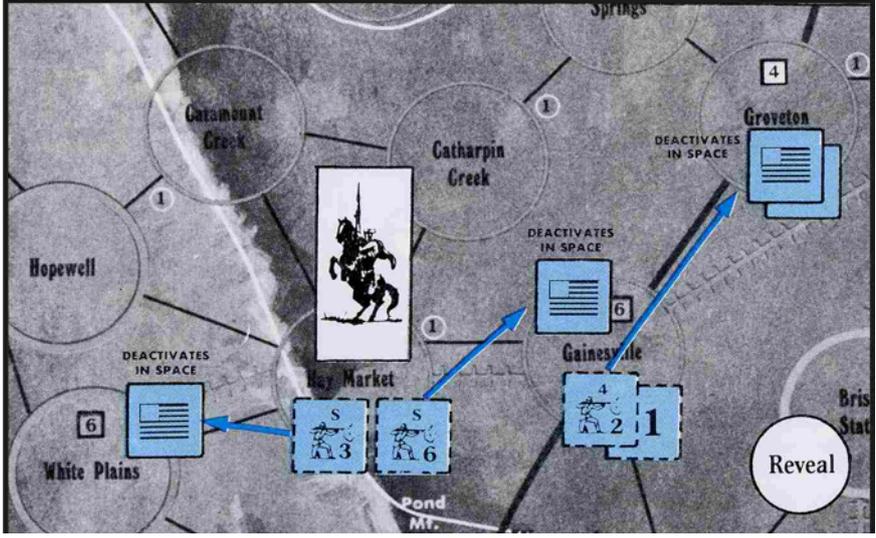
COMBATE: Como la unidad nordista se ha movido al espacio ocupado por Mosby, debe atacarle. Ambos bandos tienen un factor de combate de 2, de manera que no hay modificador de la Tabla de Modificadores de la Unión. La Notoriedad de Mosby y el nivel de Alerta de la Unión suman 7, de manera que hay un modificador de +1 en la Tabla de Reacción de la Unión. Además, el Jugador decide jugar una carta de "Emboscada" que concede otro modificador de +2. El modificador total para la tirada del dado es de +3, El dado nos da un "2", que se modifica para dar un resultado final de "5". La unidad nordista debe retroceder y pierde un factor de combate (se coloca un marcador de fuerza de 1 bajo la ficha para reflejar su nuevo factor de combate). Mosby gana 6 puntos de Rendimiento (3 por ganar el combate, (1 + 2 por el factor de combate de la unidad nordista) y 3 por la eliminación de un factor de combate nordista). Se coloca un marcador de "retirada" sobre la unidad nordista y se la mueve otra vez a Gainesville, el espacio desde el cual entró en Hay Market. Se aumenta el nivel de Alerta de la Unión en 1 hasta un total de 4. La Fase ha terminado.

Al comenzar la siguiente Fase, se realizan chequeos de Activación para las unidades adyacentes o en los mismos espacios que las unidades nordistas activadas. El único espacio que debe chequearse es Bristoe Station, adyacente a la unidad de combate de fuerza 6 que ocupa Manassas Junction. El resultado del dado es un "3", con lo que la unidad se activa; resulta ser una unidad combatiente con factor de combate de 3.

Ahora Mosby realiza una Acción. Puede continuar moviéndose, alejándose de las líneas nordistas, o puede moverse a Gainesville para atacar a la unidad nordista en retirada. Sin embargo, como las restantes unidades nordistas podrían llegar a dicho espacio y conseguir una proporción de 4 a 1 en el combate, el Jugador decide jugar una carta de "Escondarse" y pasar.



ESCONDERSE: La unidad nordista que se retiró gasta su Acción reagrupándose y por lo tanto no se mueve (retírese el marcador de retirada). Se obtiene un "4" para la unidad combatiente de factor 6 en Manassas Junction que se mueve a través de Groveton y Gainesville hasta entrar en Hay Market. La unidad de factor 3 que estaba en Bristoe Station obtiene un "3" y se mueve a través de Greenwich, Gainesville y entra en Hay Market. Al haber entrado una unidad nordista como mínimo en el espacio que ocupa Mosby, todas las unidades nordistas se mueven un espacio al azar y se desactivan.

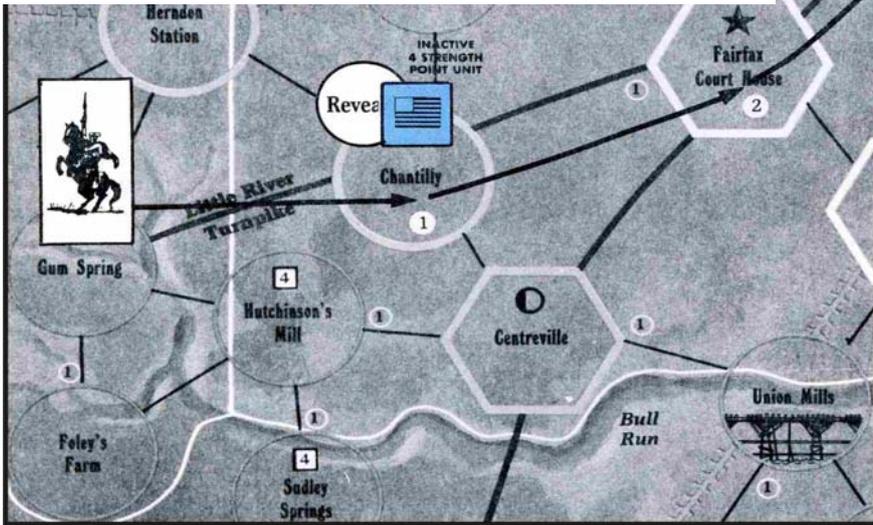
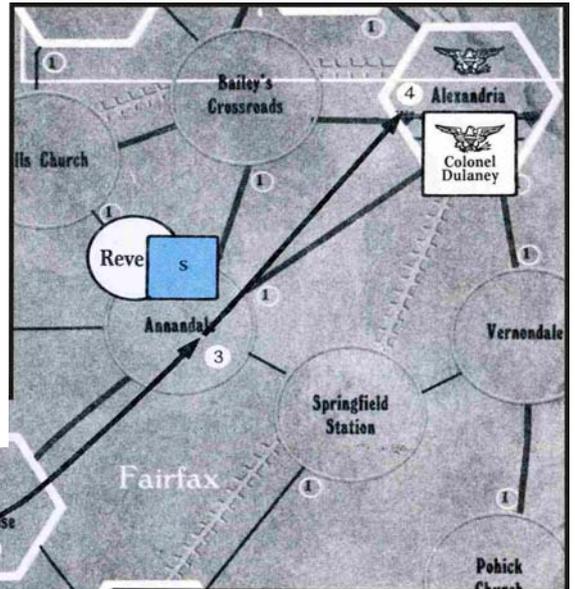


MOVIMIENTO AL AZAR: Primero se lanza el dado para la unidad de factor de combate 3 y el resultado es un "6". Contando a partir de la carretera marcada con un 1 que sale de Hay Market y que lleva a Gainesville se acaba en la carretera que lleva a White Plains; se mueve la unidad a dicho espacio y luego se desactiva. Se saca un "2" para la unidad de factor 6 y contando por las carreteras se acaba en la que lleva a White Plains; se mueve la unidad a dicho espacio y luego se desactiva. Finalmente, se tira el dado para la unidad que se había retirado a Gainesville y se saca un "4"; la Unidad se mueve a Groveton y luego se desactiva. Al no haber más unidades nordistas activadas en el mapa, las Fases se dan por terminadas y el Jugador comienza nuevamente las Operaciones de Mosby.

Secuestro, combate y desbandada.

SITUACIÓN: Es el turno cinco. El Nivel de Alerta de la Unión es 3 y la Notoriedad de Mosby es de 6; la Guerrilla de Mosby tiene un factor de combate de 5. Mosby está sano y el Jugador tiene en sus manos 5 cartas de Acción (Explorador, Tácticas de Pistola, Mosby escapa, Contraataque y French Dulaney,). Una de las cartas de Eventos que aparecieron durante la secuencia de Preparación fue la de "Coronel Dulaney", de manera que su marcador ocupa el espacio de Alexandria. No hay otras unidades nordistas en el mapa. Durante las Operaciones de Mosby, el Jugador decide secuestrar al coronel Dulaney.

EXPLORACIÓN Y MOVIMIENTO: El Jugador decide que la mejor manera de entrar en Alexandria es mover a Mosby a Gun Spring, pasando después por Chantilly, Fairfax Court House, Annandale y entrar después en Alexandria. Mosby explora Chantilly desde Gun Spring; la carta de Explorador proporciona un modificador de +1 al dado. El resultado es un "3", que modificado, pasa a ser 4, con lo que la exploración tiene éxito. Se coloca un marcador de "revelado" en Chantilly, se saca una unidad del contenedor (resulta ser una unidad combatiente con factor de combate 4) y se coloca con su lado desactivado hacia arriba en el espacio. A continuación, Mosby entra en el espacio de Chantilly; para el Chequeo de Activación, el resultado del dado es "5", modificado a "6" por la carta de Explorador, de modo que la unidad no se activa.



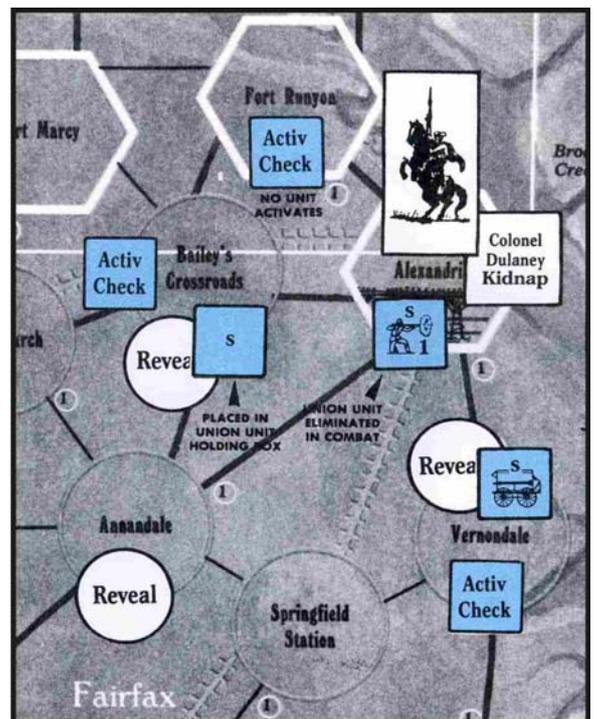
Mosby entra en el espacio de Fairfax Court House, se realiza un nuevo chequeo de Activación para la Concentración de Tropas nordistas (no hay que realizar una exploración porque el Jugador ya sabe que el espacio contiene un número ilimitado de unidades nordistas). El resultado es un "3" (modificado a "4" por la carta de Explorador) de manera que no se activa ninguna unidad. A continuación una exploración con éxito en Annandale revela una ficha en blanco en ese espacio; el Jugador coloca un marcador de "revelado" en el espacio y pone la ficha en blanco en la Casilla de Unidades Nordistas (Union Unit Holding Box). Mosby se mueve a Annandale.

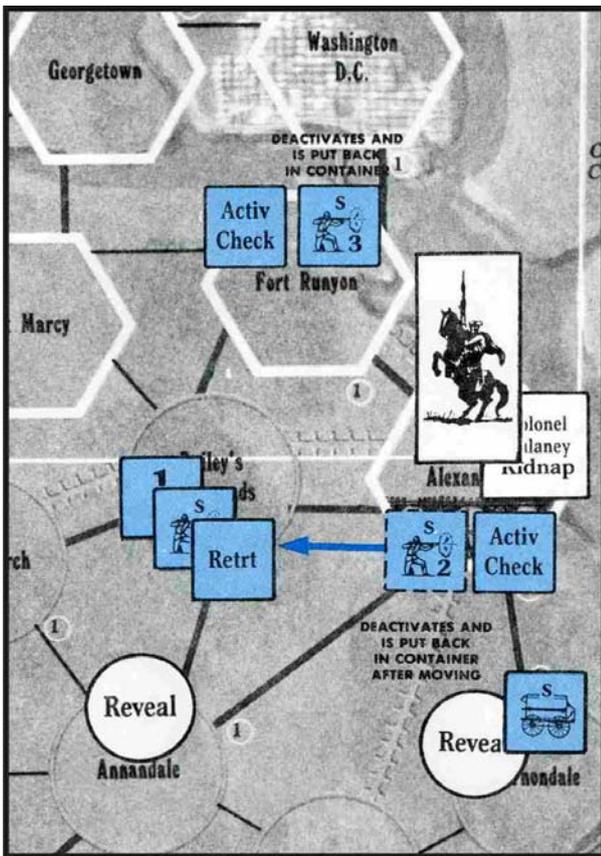
Jugando la carta de "French Dulaney" se puede entrar en Alexandria sin realizar Chequeo de Activación, la carta se retira después de jugada. El Jugador ha conseguido llegar a su objetivo sin activar unidades nordistas.

SECUESTRO: El Jugador secuestra al coronel Dulaney y da la vuelta a su ficha para que sea visible el lado de "secuestrado", colocándolo a continuación bajo la ficha de Mosby. El nivel de Alerta de la Unión se incrementa de 2 a 5. A continuación se realiza un Chequeo de Activación para la concentración de tropas nordistas y se obtiene un "5" (la carta de "Explorador" no puede usarse porque el Jugador ya se encuentra en el espacio en cuestión). Se saca una unidad del contenedor y se coloca con su lado activado hacia arriba en el espacio; se trata de una unidad combatiente con un factor de combate de 1. Se comienza la secuencia de Fases.

PRIMERA FASE: El Jugador saca un "5" en la tirada de Iniciativa, de manera que Mosby tiene la Iniciativa en las Fases. Se realizan Chequeos de Activación para los espacios adyacentes a Alexandria, colocando marcadores de Chequeo de Activación en Fort Runyon, Bailey's Crossroads y Vernondale. El Chequeo de Fort Runyon da como resultado un "6", de forma que no hay activación; el chequeo de Bailey's Crossroads da como resultado un "1", pero la unidad sacada del contenedor es una ficha en blanco (falsa) (se coloca un marcador de "revelado" en el espacio y la ficha en blanco va a la Casilla de Unidades Nordistas (Union Unit Holding Box)); el Chequeo para Vernondale da como resultado un "4", pero la unidad es una carreta de suministros (se coloca un marcador de "revelado" y la unidad en el espacio de Vernondale).

Sintiéndose bastante confiado, el Jugador decide atacar a la unidad combatiente, la proporción es de 5-1, dando un modificador de +4; la combinación de Notoriedad y Nivel de Alerta, 11, no da ningún modificador. Sin embargo, la carta de "Tácticas de Pistola" da otro modificador de +1, siendo el modificador total de +5. El resultado del dado es "2", que modificado se transforma en "7". La Unidad nordista es eliminada y Mosby gana cinco puntos de Rendimiento (2 por ganar el combate (1+1 por el factor de combate nordista) y 3 puntos más por la eliminación de un factor de combate nordista). Como el nivel de Alerta de la Unión es 5, no se aumenta.





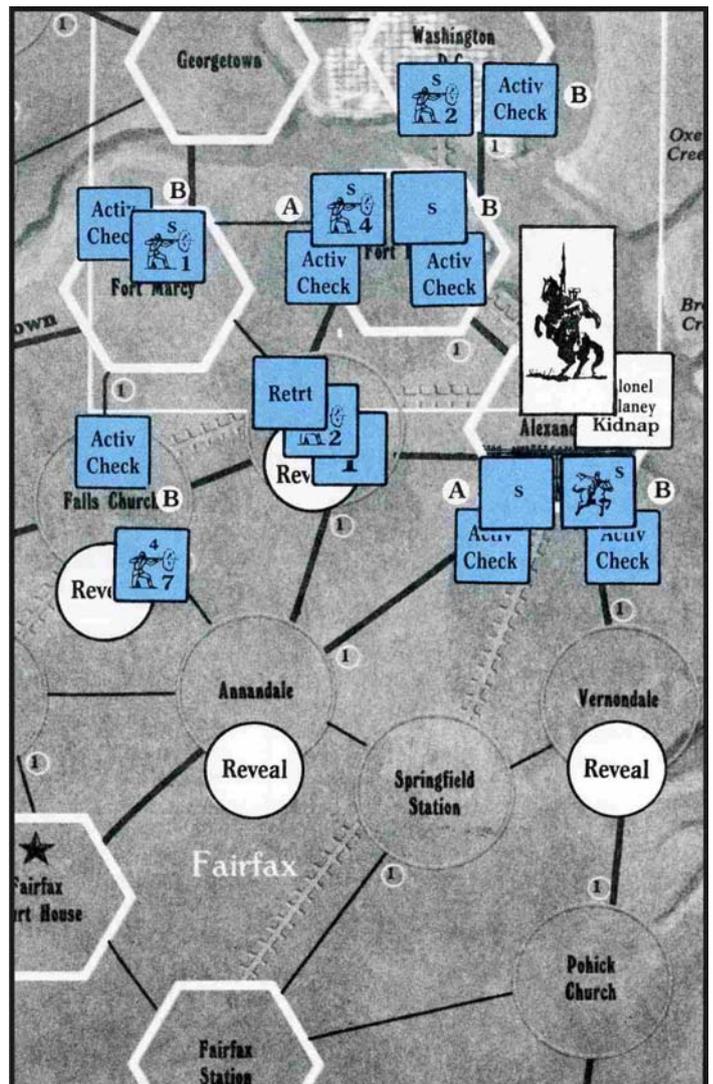
A continuación de deben realizar Chequeos de Activación para Fort Runyon y Alexandria. Los resultados son "1" y "3" con lo que se activan dos unidades: se saca del contenedor una unidad combatiente con factor 3 para Fort Runyon y una unidad combatiente de factor 2 para Alexandria. Ahora es el turno de Acción de la Unión.

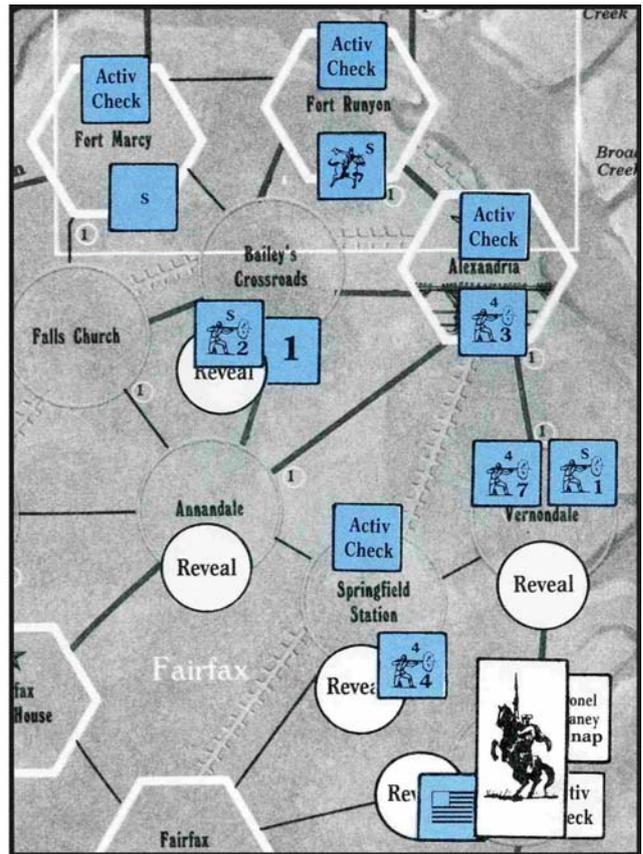
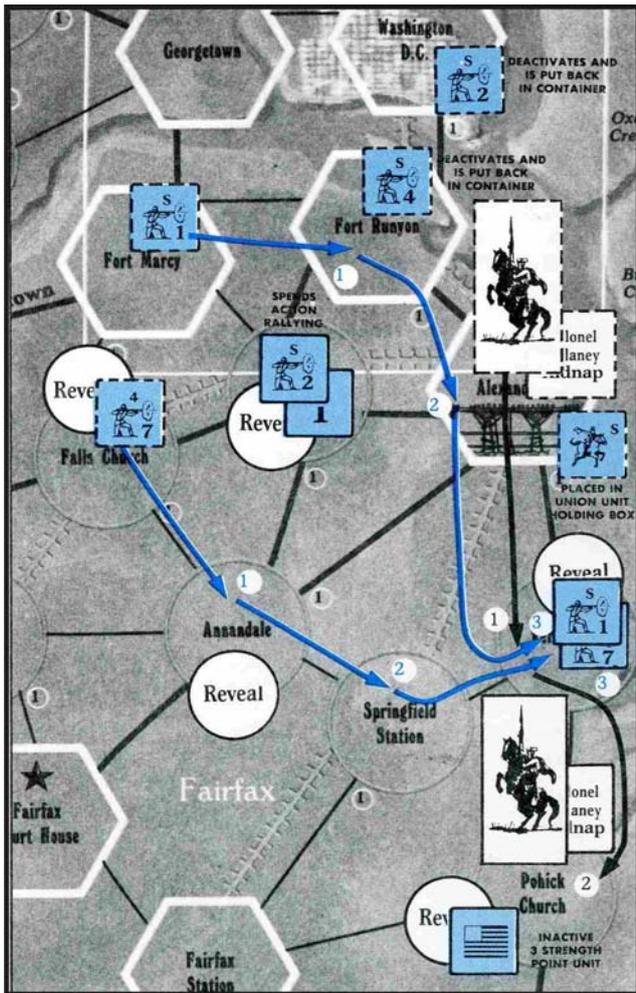
Se tira el dado para la carreta de suministros primero y el resultado es un "3" la unidad se mueve a Alexandria y es retirada del mapa, devolviéndola al contenedor. Se obtiene un "1" para la unidad de Fort Runyon que se desactiva en dicho espacio (se retira del mapa y se devuelve al contenedor). Se saca un "3" para la unidad combatiente en Alexandria, de manera que permanece allí como atacante para entablar combate.

La proporción para la unidad nordista es de 1-3 (con un modificador de +2), de manera que el Jugador tiene un modificador total de +3 (incluyendo el modificador de +1 por la carta de Acción de "Tácticas de Pistola"). El resultado del dado es "2", modificado a "5", por lo que la unidad nordista debe retirarse y pierde un punto de factor de combate (Mosby gana 6 puntos de Rendimiento: 3 por ganar el combate [1+2 por el factor de combate de la Unión] y 3 por el factor de combate eliminado); la unidad nordista, ahora con un factor de combate de 1 retrocede al azar y acaba en Bailey's Crossroads (colóquese un marcador de "retirada" sobre la unidad).

Este combate ocasiona aún más Chequeos de Activación (marcados con una "A" en la ilustración, para Fort Runyon y Alexandria. Se activa una unidad combatiente de factor 4 en Fort Runyon y una ficha en blanco en Alexandria.

SEGUNDA FASE: A continuación se realizan chequeos de Activación (marcados con una "B" en la ilustración) para todos los espacios adyacentes a unidades nordistas activadas. Washington D.C., Falls Church, Alexandria y Fort Marcy son adyacentes, además debe hacerse otro chequeo para Fort Runyon. La suerte está en contra del Jugador, ya que todos los espacios resultan activados. Una unidad combatiente de factor 7 aparece en Falls Church, una de factor 2 en Washington, otra de factor 1 en Fort Marcy, una ficha en blanco en Fort Runyon y un correo en Alexandria. Se coloca un marcador de "revelado" en Falls Church.





TERCERA FASE: Se realizan Chequeos de Activación al comienzo de esta fase para Fort Marcy, Fort Runyon, Alexandria y Springfield Station, resultando en la activación de una unidad combatiente de factor 4 en Springfield Station (se debe colocar un marcador de "revelado" en dicho espacio), una unidad combatiente de factor 3 en Alexandria, una ficha en blanco en Fort Marcy y un correo en Fort Runyon.

Esperando alejarse de las unidades nordistas de combate, el Jugador decide moverse en esta Fase. Pero primero retira el correo de Alexandria; no se trata de un combate, sencillamente se encontraba en el lugar equivocado en el momento equivocado. El líder secuestrado reduce el factor de movimiento de Mosby a 2. El Jugador se mueve a Vernondale y luego a Pohick Church, realizando un Chequeo de Activación al entrar en este último espacio (con un modificador de +1, debido a la carta de Acción de "Explorador") dando como resultado un "6". Se coloca un marcador de "revelado" en el espacio y se saca una unidad nordista del contenedor, mirándola y colocándola después en el espacio con su lado desactivado hacia arriba. Resulta ser una unidad combatiente de factor 3.

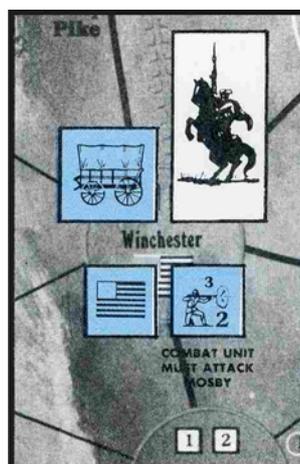
Profundamente adentrado en las líneas enemigas, con 16 factores de combate convergiendo sobre él (y 3 más en el mismo espacio que ocupa) el Jugador decide, en lugar de abrirse camino luchando, (lo que activaría más unidades nordistas), desbandarse. El coronel Dulaney "escapa" y es retirado del mapa. Las unidades nordistas se desactivan en los espacios que ocupan; las que se encuentran en un espacio con concentración de tropas nordistas, son devueltas al contenedor, las demás permanecen en el mapa. El Jugador no pierde puntos de Rendimiento, ya que sabiamente se desbandó durante su Acción en la Fase. El turno acaba y el secuestro ha fracasado.

Ahora es el turno de movimiento de la Unión. Las unidades de Washington y Fort Runyon se desactivan en sus espacios al sacar un "1" con el dado para ambas, siendo devueltas al contenedor. La unidad que se encuentra en Falls Church se mueve tres espacios hacia Mosby, acabando su movimiento en Vernondale. La unidad combatiente de factor 1 en Bailey's Crossroads se reagrupa. La unidad combatiente de factor 1 que se encontraba en Fort Marcy se mueve tres espacios hacia Mosby, acabando también en Vernondale.

Mosby decide pasar en esta fase. La unidad nordista de escolta debe atacar y en este caso pierde el combate, con lo que debe retirarse, (Si Mosby hubiese decidido atacar, tendría que haber atacado a ambas unidades de escolta). Se realiza un nuevo Chequeo de Activación para la otra unidad de escolta al final del combate; si hubiese otras unidades nordistas desactivadas, adyacentes a Winchester, también deberían realizarse Chequeos de Activación para ellas.

TREN DE CARRETAS DE LA UNIÓN

SITUACIÓN: El tren de carretas entra en juego mediante las cartas de Eventos. Se coloca en Harpers Ferry. Mosby gana la Iniciativa en las Fases, la Guerrilla de Mosby (con un factor de combate de 4) alcanza al Tren de Carretas en el espacio de Winchester. Se realizan chequeos de Activación para cada unidad nordista de escolta, resultando activada una de ellas, con un factor de combate de 2.



Si la segunda unidad resulta activada, Mosby debe derrotarla en combate antes de poder destruir el Tren de Carretas. Si no resulta activada esta segunda unidad, Mosby puede destruir automáticamente el Tren de Carretas mediante la Acción de Demolición. En este caso, el nivel de Alerta de la Unión aumenta en 2 y se realiza un nuevo Chequeo de Activación para la segunda unidad de escolta debido a la demolición. Se active o no esta unidad, se continúa con las fases, ya que la primera unidad de escolta sigue activada.

SUMARIO DE LAS CARTAS DE ACCIÓN

Cartas Permanentes

Las cartas permanentes son conservadas por el Jugador de manera indefinida y solo son descartadas voluntariamente, a menos que Mosby sea herido, en cuyo caso el Jugador debe desprenderse inmediatamente de una carta de Acción permanente elegida por el mismo.



Todas las tiradas de dado para el combate reciben un modificador de +1, sea Mosby el atacante o el defensor. El movimiento de la Guerrilla de Mosby se ve reducido en dos espacios durante las Fases (no hay efecto durante las Operaciones de Mosby); las cartas de Acción de "Caballos Veloces" o "Espolear Caballos" pueden ser jugadas, juntas

o individualmente, para incrementar la capacidad de movimiento de la Guerrilla.

Esta carta se pierde si la Guerrilla de Mosby se desbanda antes de un combate (skedaddle) o pierde un combate.

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS: "El 19 de mayo, Mosby envió a Fount Beattle a Stuart con la petición de un obús de montaña... para el 29 ya tenía su cañón: un cañón ligero con alma de 2 $\frac{5}{8}$ pulgadas, hecho en Richmond, pero capturado a los yanquis el año anterior en Ball's Bluff..."

"La locomotora llegó a los raíles sueltos y se descarriló, deteniéndose en el terreno firme, echando vapor indefensa. Cuando la escolta de infantería saltaba del tren, disparando hacia los bosques, Chapman envió una andanada de metralleta hacia los vagones y Mosby ordenó a sus hombres que avanzaran. El efecto fue instantáneo: los soldados de infantería casi se pisaban unos a otros en su esfuerzo por alcanzar los pinos al otro lado de la vía. Chapman logró un impacto en la caldera de la locomotora, de manera que el vapor al escaparse provocó un ruido infernal. En un momento los atacantes colocaron balas de paja en sitios estratégicos prendiendo fuego al tren y llevándose lo que podían mientras tanto, incluyendo varios barriles de sábalo fresco destinado al frente. Se sacaron unas cuantas sacas de correo de la Unión, poniéndolas a toda prisa en el carro del obús y con el cañón ya preparado, los

hombres se dispusieron a escapar" (Rebel, páginas 87-88).



El movimiento de la Guerrilla de Mosby se ve incrementado en un espacio durante las Fases, pero para recibir esta bonificación en el movimiento, la Guerrilla de Mosby debe moverse de un espacio a otro por las pistas (pikes). El movimiento por una pista puede ocurrir en cualquier momento durante la Fase.

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS: Los buenos caballos eran difíciles de conseguir en el Sur durante la guerra, ya que casi todos los caballos eran requisados para la caballería y la artillería del ejército. Los hombres de Mosby se equipaban a sí mismos con lo que podían encontrar y poco a poco mejoraban sus monturas con los caballos capturados a la Unión. Los caballos eran una valiosa propiedad, por lo que la Guerrilla se apropiaba de todos cuantos encontraba.



Todas las acciones de Exploración reciben un modificador de +1, ya sea durante las Fases o las Operaciones de Mosby. Además, durante las Operaciones de Mosby, esta carta concede un modificador de +1 a todos los Chequeos de Activación para unidades nordistas desactivadas que se encuentren en los espacios en los que entre

la Guerrilla de Mosby. Sin embargo, si Mosby ya se encuentra en un espacio con unidades de la Unión, esta carta no puede aplicarse a los chequeos de Activación.

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS: Durante la guerra, varios individuos con excepcionales habilidades como exploradores se ofrecieron para ayudar a Mosby. Muchos de los hombres en la Guerrilla de Mosby procedían del área del Norte de Virginia, y al conocer el terreno, eran inapreciables como exploradores.

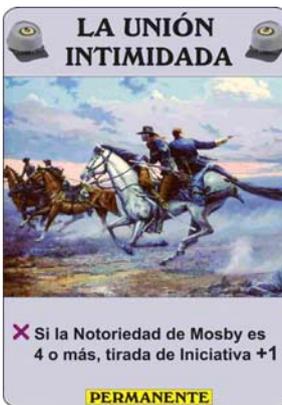


Todas las tiradas de dado de combate reciben un modificador de +1, ya sea la Guerrilla de Mosby el atacante o el defensor.

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS: "Creo que fui el primer comandante de caballería que desechó el sable como algo inútil, relegándolo a los museos. A

mis hombres les impresionaba tanto un escuadrón de caballería cargando con sables como si lo hiciesen con mazorcas de maíz... creo que mi unidad alcanzó la máxima eficiencia como tropa de caballería porque los hombres iban bien armados con dos revólveres cada uno y sus cargas combinaban el efecto del fuego y el stock", (Memorias, págs. 284-235)



Si la Notoriedad de Mosby es de 4 o más, se aplica un modificador de +1 a las tiradas de Iniciativa poseyendo esta carta. Si la Notoriedad de Mosby es de 3 o menos, la carta no tiene efecto, pero puede conservarse hasta que pueda ser utilizada.

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS: "Sugiero respetuosamente" añadió el general Halleck, "que la caballería de Sheridan sea requerida para cumplir este objetivo (vigilar la línea férrea mientras se efectuaban reparaciones) antes de enviarla a otra misión. Los dos pequeños regimientos a las órdenes del general Augur han sido atacados tantas veces por la banda de Mosby que están atemorizados y no sirven para ese propósito". (Rebel, pág. 122)

Cartas No Permanentes

Se pueden jugar estas cartas en cualquier momento durante la Secuencia de Eventos, las Operaciones de Mosby o las Fases. Una vez utilizadas, el Jugador debe descartarse de las mismas inmediatamente. Se puede jugar cualquier número de cartas a la vez si así se desea. Al acabar un turno, el Jugador debe deshacerse de todas las cartas de Acción no permanentes.



Cuando las unidades de combate nordistas son las atacantes, la Guerrilla de Mosby recibe un modificador de +2 a la tirada del dado para el combate. Esta carta no tiene ningún efecto si la Guerrilla de Mosby es el atacante.

Número de cartas: 2

NOTAS HISTÓRICAS:

"En la mañana del 6 de julio, mientras seguíamos acampados cerca del Potomac, nos llegó información de que una considerable fuerza de caballería nordista se encontraba en Leesburg. Inmediatamente me apresuré a ir a su encuentro. En Leesburg me enteré de que habían partido hacia Aldie, de manera que yo me dirigí por la carretera hacia Ball's Mill, encontrando a los nordistas en Mount Zion Church (cerca de Aldie), derrotándoles completamente, con unas pérdidas de 80 muertos y heridos graves entre oficiales y tropa por su parte, además de coger 57 prisioneros... mis pérdidas fueron de 1 muerto y seis heridos, ninguno de ellos de gravedad." (Memorias, pág. 276.)



Cuando se utiliza esta carta, el Jugador puede tirar una segunda vez el dado para determinar el resultado de un combate. Se puede jugar esta carta ya sea la Guerrilla de Mosby el atacante o el defensor.

Al determinar los modificadores para el nuevo combate, deben ignorarse las cartas de Acción no permanentes que se utilizaron en el combate anterior (las cartas permanentes sí que pueden volverse a utilizar). El nuevo resultado al combate debe aplicarse, incluso si es peor que el resultado que se produjo previamente. Estas cartas pueden jugarse tan a menudo como se desee, descartándolas al ir las jugando, hasta que se hayan agotado o no se desee entablar combate de nuevo.

Número de cartas: 6

NOTAS HISTÓRICAS: "Decidido a arriesgarme, ordené un contraataque, a lo que mis hombres respondieron inmediatamente. Los yanquis nunca hubieran imaginado que íbamos a tomar la iniciativa; aterrorizados ante los gritos de mis hombres se dispersaron huyendo en todas direcciones. Les perseguimos durante siete u ocho millas a lo largo de la pista". (Memorias, pág. 194).



Esta carta puede utilizarse después de haber realizado un Chequeo de Bajas para Mosby, ya sea debido a un combate o una carta de Eventos. Siempre y cuando Mosby no haya resultado muerto, en cuyo caso la partida termina, se reduce inmediatamente el Nivel de Alerta de la Unión a 1 (no se reduce el nivel de Alerta de la Unión en 1).

Número de cartas: 2

NOTAS HISTÓRICAS: "La noticia de que Mosby había resultado herido se difundió rápidamente. Se extendió por los campamentos alrededor de Washington, y partidas de rastreadores salieron presurosamente en busca de la recompensa que sería suya si encontraban al jefe de la Guerrilla vivo o muerto. No cejaron de buscar mientras que los rumores aumentaban y parecía que lo que se iba a encontrar era un cadáver en lugar de un peligroso guerrillero. Los periódicos anunciaron la muerte de Mosby incluso dando detalles, y llenaron sus columnas con reportajes sobre su pintoresca carrera;" (Gray Ghosts, vol. 2, pág. 11).



Esta carta permite a la Guerrilla de Mosby entrar en Alexandria sin realizar Chequeos de Activación para la concentración de tropas que allí se encuentra. Esta carta no puede jugarse si hay alguna unidad de combate nordista activada en el espacio de Alexandria.

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS: "Una semana más tarde se coló en Alexandria con media docena de hombres y consiguió secuestrar al ayudante del gobernador federal de Virginia, un tal coronel Dulaney, quien cometió el error de ir a abrir la puerta de su casa cuando Mosby llamó. El hijo de Dulaney, French, estaba entre los hombres que acompañaban a Mosby en ese momento, Después de que Dulaney padre fuese escoltado por Mosby en persona a la prisión de Libby en Richmond, en una carta a su mujer Pauline, Mosby contaba el encuentro entre padre e hijo: Fue una escena bastante divertida la de la entrevista entre el coronel Dulaney y su hijo, Cuando estábamos a punto de irnos, el coronel le dijo sarcásticamente a su hijo que tenía un par de botas viejas que

podría llevarse, porque había oído que eran muy escasas en la Confederación, a lo cual su hijo, levantando la pierna, que estaba enfundada en una fina bota de caballería, recién robada de una carreta de suministros, le preguntó si le parecía suficiente con aquello." (Rebel, pág. 99)



Esta carta da automáticamente la Iniciativa a la Guerrilla de Mosby durante las Fases. Esta carta debe jugarse en lugar de lanzar el dado para ver quien tiene la Iniciativa (es decir, no se puede tirar el dado y luego jugar la carta). Si las Fases terminan y se vuelve a las Operaciones de Mosby, debería jugarse otra carta de Ganar la Iniciativa o lanzar el dado en caso de volver a comenzar las Fases.

Número de cartas: 7

NOTAS HISTÓRICAS: Mosby parecía tener un sexto sentido que le indicaba cuando y cómo iniciar combate. A menudo se limitaba a cargar directamente contra los soldados yanquis desbandándolos a base de gritos y disparos de revolver. Otras veces era retorcido y rodeaba al enemigo; después un rápido ataque por sorpresa hacía inútil toda resistencia. Raras veces consiguieron los yanquis ganarle la iniciativa a Mosby.



Esta carta le permite a la Guerrilla de Mosby esconderse en el espacio que ocupa, excepto si se trata de un espacio que contenga una Concentración de tropas nordistas. Durante las Fases, la Guerrilla de Mosby debe pasar para permanecer escondida una vez que se ha jugado esta carta. Las unidades nordistas siguen moviéndose normalmente durante

las Fases, activando a otras unidades. Cuando al menos una unidad de combate nordista entra en el espacio ocupado por Mosby, se terminan los movimientos nordistas en esa Fase. Durante la siguiente Fase se mueve cada unidad nordista un espacio al azar y se desactiva. Las Fases terminan inmediatamente, y el Jugador puede seguir realizando Acciones durante las Operaciones de Mosby.

Esta carta puede jugarse si Mosby se encuentra solo en un espacio o si hay una o varias unidades de combate nordistas en el mismo espacio que la Guerrilla. Incluso se puede iniciar el procedimiento de combate y llevarlo hasta el paso 3D (es decir, antes de tirar el dado para resolver el combate) antes de jugar la carta. No se puede utilizar esta carta una vez se ha tirado el dado para resolver un combate.

Número de cartas: 5

NOTAS HISTÓRICAS: Virginia del Norte, durante la Guerra Civil era un mosaico de pequeñas granjas, separadas unas de otras por pequeños bosques y riachuelos. Había muchos posibles escondites y Mosby los utilizó muy bien. A menudo, podía ocultar donde se encontraba su Guerrilla, incluso cuando se habían adentrado profundamente tras las líneas enemigas, lo que resultaba en grandes inquietudes para el mando nordista.



Usando esta carta la Guerrilla de Mosby puede entrar en un espacio sin realizar Chequeos de Activación para el espacio o para las unidades desactivadas que se encuentren en el mismo. Si el espacio no ha sido explorado o no se ha entrado en él con anterioridad, se coloca un marcador de "revelado" en el mismo, se saca una unidad nordista del contenedor, se mira y se coloca desactivada en el espacio. (Una unidad en blanco o no combatiente se coloca en la Casilla de Unidades nordistas, Union Unit Holding Box; Mosby recibirá puntos de Rendimiento si se trata de un correo o carreta de suministros). Si el espacio contiene Unidades nordistas desactivadas, el Jugador puede examinarlas igualmente. Esta carta puede jugarse durante las Operaciones de Mosby o durante las Fases.

Número de cartas: 6

NOTAS HISTÓRICAS: "Cerca del puesto de la Unión vivía un hombre llamado Ben Hatton, que comerciaba en los campamentos y los conocía bastante bien. De manera que, a eso de la medianoche, nos detuvimos en su casa a una milla de distancia del puesto y nos dijo que había estado allí aquella tarde -supongo que para comprar café y azúcar. Ben fue nombrado guía para llevarnos hasta la retaguardia del enemigo. Cuando llegamos a este punto, decidí desmontar, dejar los caballos y atacar a pie. Ben había cumplido su misión y, al no ser combatiente, yo no quería exponerle a peligros innecesarios, así

que atamos los caballos a los árboles y dos de mis hombres se quedaron con Ben como guarda de los caballos." (Memorias, pág. 153)



Al usar esta carta, la Guerrilla de Mosby puede explorar un espacio adyacente automáticamente. No se realizan Chequeos de Activación. Si no se ha explorado ni entrado en dicho espacio antes, se coloca un marcador de "revelado" en el espacio en cuestión, se saca una unidad nordista del contenedor, se mira (si se trata de una ficha en blanco se coloca en la Casilla de Unidades Nordistas) y se coloca desactivada en el espacio. Si el espacio contiene unidades nordistas desactivadas, el Jugador puede examinar dichas unidades. Esta carta puede jugarse durante las Operaciones de Mosby o durante las Fases.

Número de cartas: 6

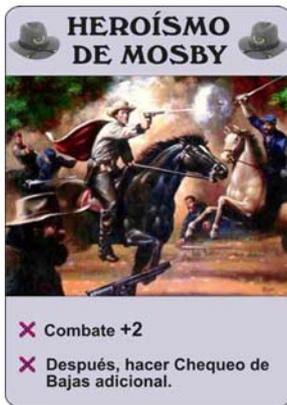
NOTAS HISTÓRICAS: Las gentes de Virginia del Norte pasaban un constante caudal de informaciones a Mosby acerca de la localización de las unidades nordistas y sus actividades. Lo hacían sabiendo que al ayudar a Mosby estaban poniéndose a sí mismos y a sus propiedades en peligro. Las autoridades nordistas podían ser brutales en sus represalias.



Usar esta carta anula un chequeo de bajas para Mosby en cualquiera de las ocasiones en que dicho chequeo se tenga que realizar. Puede jugarse la carta antes o después de tirar el dado para dicho chequeo.

Número de cartas: 4

NOTAS HISTÓRICAS: "El capitán nordista William Boyd salió inmediatamente en dirección a casa de los Hathaway. Rodeando el lugar, sus soldados revisaron cada habitación, pero lo único que encontraron fue una cama caliente, partes del uniforme del guerrillero y a su esposa, muy nerviosa. Siguieron buscando sin encontrar nada, y por fin se alejaron de la casa... Poco después de que se fueran, el pequeño guerrillero (Mosby), en botas y ropa interior, se descolgó de la rama de un árbol cerca de una de las ventanas de su dormitorio y volvió a meterse en la cama." (Gray Ghosts, Vol. 1, pág. 196).



Esta carta da un modificador de +2 a la tirada del dado para un combate, ya sea la Guerrilla de Mosby el atacante o el defensor. Tras resolver el combate, debe hacerse inmediatamente un Chequeo de Bajas para Mosby (además del Chequeo que deberá efectuarse si se sacó un "1" en la tirada del dado). Si se juega la

carta de "Mosby escapa" se anula uno de los Chequeos de Bajas.

Número de cartas: 3

NOTAS HISTÓRICAS: John Mosby era temerario en las batallas. Siempre estaba en primera línea, haciendo que su presencia fuese notoria tanto entre sus hombres como en el enemigo. Arriesgaba su vida para salvar una situación o vencer en una batalla. Estas heroicidades resultaban costosas, ya que Mosby resultó herido a menudo. Recibió tres heridas de bala, fue derribado del caballo, y sufrió otras lesiones durante la guerra.



Jugando esta carta la Guerrilla de Mosby puede entrar en un máximo de hasta tres espacios ocupados por la Unión sin realizar Chequeos de Activación para las unidades nordistas en dichos espacios. Además, la Guerrilla de Mosby puede moverse a través de espacios que contengan unidades nordistas activadas sin que ocurra

combate.

Durante las Operaciones de Mosby se puede entrar en cualesquiera tres espacios que se desee. Se coloca un marcador de "revelado" en los espacios que no hayan sido explorados o en los que no se haya entrado ni se hayan activado con anterioridad, sacando unidades nordistas del contenedor para dichos espacios (las fichas en blanco se colocan en la Casilla de Unidades Nordistas; los correos, piquetes y carretas de suministros son eliminados si no hay unidades de combate nordistas en el espacio y son colocadas en la Casilla). Además, el Jugador puede examinar cualquier unidad nordista desactivada que se encuentre en los espacios en los que entra. Sin embargo, si alguna Acción de la Guerrilla de Mosby activa una unidad de combate nordista antes de que se haya entrado en los tres

espacios, la carta se descarta inmediatamente y se ignoran sus efectos.

Durante las Fases, debe entrarse en los tres espacios durante una misma Acción de Movimiento. Se colocan marcadores de status de espacio, si se requiere, tal como se ha indicado más arriba. Si una o más unidades de combate nordista entran en el espacio ocupado por la Guerrilla de Mosby durante su Acción, entonces el combate es obligatorio, pero solo con aquellas unidades que hayan entrado durante esa Fase en el espacio ocupado por Mosby.

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS: "Tras unas cuantas semanas de vida de partisano, medité una empresa más osada que cualquiera de las que había realizado hasta la fecha, y afortunadamente recibí una ayuda de un lado completamente inesperado. Un desertor del Quinto de Caballería de Nueva York, llamado Ames, vino a verme. Era sargento en su regimiento y vino con el uniforme completo. Nunca me interesó saber cuál había sido su causa para desertar. El informe que me dio sobre la distribución de tropas y sobre los huecos en la línea de piquetes coincidía con lo que yo sabía y me hizo predisponerme a su favor, Pero mis hombres sospechaban de su buena fe y pensaban que en realidad había venido para atraparme con una buena historia. Al principio no lo acepté con toda confianza sino que lo mantuve a prueba. Ames pasó todas las pruebas, y hasta que resultó muerto no tuve ningún seguidor más fiel." (Memorias, págs. 168-169)



Jugando esta carta, se permite a la Guerrilla de Mosby mover un espacio extra durante las Fases. Se pueden jugar varias de estas cartas en la misma Fase, y pueden combinarse con la carta permanente de Caballos Veloces.

Número de cartas: 6

NOTAS HISTÓRICAS: Todos los hombres de Mosby se convirtieron en excelentes jinetes, si es que ya no lo eran desde el principio. Cabalgaban incansablemente, y estaban entrenados para combatir en la silla de montar, estando armado cada soldado con un mínimo de dos revólveres. Sus veloces caballos, su maestría en montarlos y su conocimiento del terreno hicieron a la Guerrilla de Mosby casi imposible de superar en una persecución.

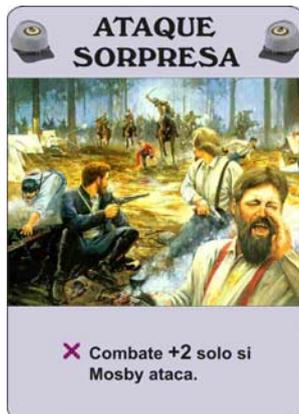


Jugar esta carta tiene el efecto de aumentar el factor de combate de la Guerrilla de Mosby en 1 para determinar la proporción de fuerzas en un combate.

Número de cartas: 4

NOTAS HISTÓRICAS:
John Mosby y el gran líder de caballería sudista, Nathan Bedford

Forrest, eran expertos en engañar a sus oponentes, haciéndoles creer que tenían más hombres de los que en realidad poseían. Estos engaños a menudo implicaban hacer mucho ruido, hacer desfilar tropas arriba y abajo delante del enemigo, y otros trucos más sutiles. La fuerza de la Guerrilla de Mosby raramente fue conocida y generalmente era sobreestimada.



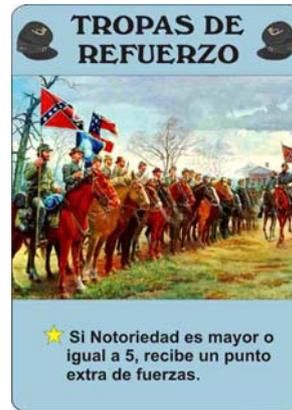
Esta carta proporciona un modificador de +2 a una tirada de dado para un combate en el que la Guerrilla de Mosby sea el atacante. No puede utilizarse cuando los atacantes son unidades nordistas.

Número de cartas: 2

NOTAS HISTÓRICAS:

"Justo entonces vi a dos jinetes de azul en la pista, así que con mi escuadrón comencé a galopar colina abajo para capturarlos. Pero cuando estábamos a mitad de camino, descubrimos una fuerza bastante considerable de caballería que acababa de desmontar, intenté detenerme, pero mi caballo estaba muy excitado y galopaba a toda velocidad sin ningún control. Sin embargo, aquella fuerza de caballería fue cogida totalmente por sorpresa por nuestra irrupción; sus vigías no habían disparado y estaban tan sorprendidas que parecía que les hubiésemos caído del cielo. No esperaron a ver cuántos éramos. El pánico se apoderó de ellos. Sin detenerse a ensillar sus caballos o a luchar a pie, se dispersaron en todas direcciones." (Memorias, pág. 159).

SUMARIO DE LAS CARTAS DE EVENTOS



Si la Notoriedad de Mosby es mayor o igual al número que aparece en la carta, la Guerrilla recibe 1 punto extra de fuerza. Colóquese el marcador que indica el factor de combate de la Guerrilla de Mosby en la casilla adecuada.

Número de cartas: 3

NOTAS HISTÓRICAS:

Mosby nunca sabía cuantos hombres acudirían cuando convocaba un raid. Los hombres venían cubriendo a menudo grandes distancias, a través de malos caminos y en un tiempo aún peor, Generalmente se citaban en un lugar conocido como una iglesia, un pueblo o un cruce de caminos, preparándose a continuación para el raid.

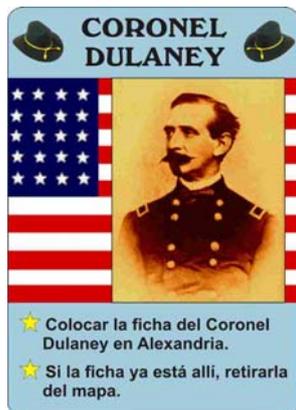
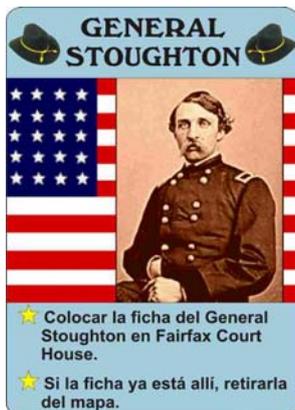


Mosby gana inmediatamente 2 puntos de Rendimiento.

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS:

"El suspense creció en Maryland y en el Norte de Virginia, y en medio de todo este terror a una invasión se conoció un pequeño episodio romántico,... El Star, un periódico de Washington, fue el primero en darlo a conocer, anunciando que un grupo de hombres y mujeres de Washington habían ido de picnic a Falls Church, a tan solo siete millas de la Casa Blanca y que en medio de la diversión fueron sorprendidos por una veintena de hombres de Mosby, quienes les dijeron que no se asustaran, y bailaron una pieza con las damas, tras lo cual se dirigieron a las carretas devorando los manjares que se habían traído para la ocasión. Después desaparecieron, arrogantes y valientes, dejando un sentimiento de excitación en más de un corazón femenino" (Gray Ghosts, vol. 2, pág. 24)



Hay dos cartas para cada uno de estos líderes nordistas. Cuando aparece la primera de ellas, se coloca el marcador del líder en el espacio indicado (Fairfax Court House para el General Stoughton y Alexandria para el coronel Dulaney). El líder permanece en el mapa hasta que es secuestrado o hasta que aparece su segunda carta. Un líder secuestrado que se escapa o es liberado debido a una batalla se retira del mapa (ignórese su segunda carta de Eventos, aunque dicha carta cuente para el total de cartas de Eventos que se jueguen en ese turno). Cuando aparece la segunda carta de un líder, asumiendo que éste no haya sido secuestrado, se retira su marcador del mapa; no puede ser secuestrado en lo que quede de partida.

Número de cartas: 4 (2 para cada líder)

NOTAS HISTÓRICAS: "El guerrillero confederado John Mosby, que por aquel entonces estaba atacando las patrullas y puestos federales en la vecindad (de Fairfax Court House) supo de una brecha en la línea de piquetes entre Chantilly y Centreville y en la noche del 8 de marzo de 1863 se coló por allí con 29 de sus hombres. En medio de miles de soldados nordistas sacó de la cama al brigadier general Edwin H. Stoughton y escapó del pueblo con él y otros 32 prisioneros así como con 58 caballos. Tal como afirmó Jeb Stuart este fue un hecho sin parangón en la guerra... y significó el final de la carrera de Stoughton como soldado." (Generales de Azul, pág. 482).



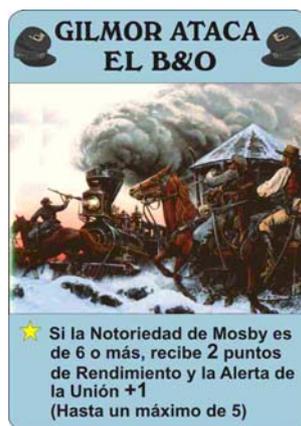
Tira el dado y consulta la tabla de extensión de las líneas nordistas. Coloca marcadores de status (con la ? hacia arriba) en los espacios indicados por dicha tabla; si ya se había obtenido ese resultado con anterioridad, repetir la tirada hasta conseguir un resultado nuevo. Estos espacios se convierten en parte de las líneas

nordistas durante el resto de la partida. Durante la Secuencia de Preparación, Mosby no puede ser colocado en un espacio que contenga un marcador de status.

Si Mosby se encuentra en uno de los espacios que pasan a formar parte de las líneas nordistas, se saca una unidad nordista del contenedor y se mira. Las fichas en blanco y los piquetes son eliminados y colocados en la Casilla de Unidades nordistas, los correos y carretas de suministros también se colocan en la misma casilla y Mosby recibe un punto de rendimiento por la unidad eliminada. Si se saca una unidad nordista de combate, se resuelve el combate inmediatamente (no hay modificador por sorpresa). Si Mosby pierde el combate, el turno acaba; si Mosby gana, se devuelve la unidad nordista al contenedor y se continúa con la secuencia de Eventos o se comienza con las Operaciones de Mosby.

Número de cartas: 5

NOTAS HISTÓRICAS: Las líneas nordistas en el sector de Washington D.C. estaban en constante fluctuación según las fortunas de la guerra cambiaban para el Ejército de la Unión. Durante este periodo, la Unión extendió gradualmente su control sobre los territorios del Norte de Virginia. Los grandes avances sudistas a menudo rompieron este control e incluso devolvieron territorio al control confederado durante algún tiempo. Sin embargo, incluso cuando las líneas del frente estaban estabilizadas, el área en disputa era tan amplia que era imposible disponer de un frente continuo. Mosby, entre otros, podía así pasar tras las líneas enemigas e incluso cruzar el Potomac sin que le descubrieran.



Si la Notoriedad de Mosby en este momento es de 6 o más, recibe dos puntos de Rendimiento. Además, el nivel de Alerta de la Unión se incrementa en 1 (hasta un máximo de 5).

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS: "Jeb Stuart le había enviado a Gilmor un mensaje para que cortase la línea del B&O impidiendo así la llegada de tropas nordistas procedentes del Oeste, y el jefe guerrillero inmediatamente hizo una rápida salida del valle del Shenandoah para cumplir su objetivo... el primer tren con el que se encontró era un expreso que había dejado Baltimore a las seis de la tarde del día anterior. A bordo iban soldados convalecientes de los hospitales de alrededor de Alexandria, así como algunas personalidades, incluyendo miembros de la legislatura de Maryland

y el ex-senador por Indiana Jesse D. Bright. Los guerrilleros efectuaron un buen trabajo en el tren, y muy a tiempo, porque justo cuando se alejaban apareció un convoy de tropas viniendo del Oeste. (Gray Ghosts, vol 2, pág. 34).

HISTORIA DEL SECUESTRO DE LINCOLN



★ Si la Notoriedad de Mosby es de 5 o menos, recibe 1 punto de Rendimiento.
Si es de 6 o más, recibe 2 puntos

Si la Notoriedad de Mosby en el momento de aparecer esta carta es de 5 o menos, recibe un punto de Rendimiento. Si la Notoriedad es de 6 o más, recibe 2 puntos de Rendimiento.

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS:
"Elizabeth Bacon, esposa desde hacía poco

más de dos meses del fabuloso joven general George A. Custer, escribió a sus padres algo que había oído en una cena: "se contó en la mesa una historia de uno de los miembros de la banda de Mosby -puede que hubiese sido él mismo- que había citado a una chica en las afueras de la ciudad y le había dado un mechón de su cabello para que se lo entregase a Lincoln con sus saludos, diciéndole que dentro de 10 días cenarían juntos." (Gray Ghosts, vol. 2, pág. 51)

LEE NECESITA INFORMACIÓN



★ Si el Turno es el 4º o más, +2 puntos de Rendimiento por cada espacio al Norte del Potomac que tenga "revelado" al final del Turno.

Si es el turno 4 o posterior, Mosby gana 2 puntos de Rendimiento por cada espacio al norte del Potomac que tenga un marcador de "revelado" al final del turno. Mosby gana estos puntos explorando o entrando en estos espacios, o haciendo que unidades nordistas se activen en dichos espacios.

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS: Recoger información era uno de los deberes más importantes de Mosby, y él sobresalía en esta tarea. Sus informes siempre fueron exactos y ajustados, y los generales Lee y Stuart dependían bastante de los mismos. Ocasionalmente, se le pedía a Mosby que consiguiese algún tipo de información específica, sobre todo cuando se planeaba un avance o un despliegue de tropas importante.

LONGSTREET MARCHA AL OESTE



★ El nivel de Alerta de la Unión se reduce en -1 (Hasta un mínimo de 1)

Se reduce el Nivel de Alerta de la Unión en 1 (hasta un mínimo de 1).

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS:
Junto con Stonewall Jackson, el general James Longstreet era el gran Jefe de cuerpo de Lee, y estaba al mando de casi toda la infantería.

Dos veces durante la guerra, el cuerpo de ejército de Longstreet fue enviado a otros teatros de operaciones, una vez a Carolina del Norte y la segunda hasta Tennessee para la batalla de Chickamauga.

MOSBY ATRAPADO



★ Debe hacerse un Chequeo de Bajas.
★ Se puede usar la carta "Mosby Escapa" antes o después de tirar el dado.

Debe realizarse un chequeo de bajas para Mosby. Se puede utilizar la carta de Acción de "Mosby Escapa" para anular este chequeo, ya sea antes o después de tirar el dado para ver si Mosby resulta herido.

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS:
"Se contaron 57 prisioneros (del Norte) entre los que estaban el Mayor Forbes y el que sería luego capellán Humphreys. Entre los muertos se encontraban un capitán y un teniente, y esparcidos por el campo había 37 heridos, 10 de ellos demasiado graves para poder moverlos. Mosby había tenido un muerto y 6 heridos, escapando él mismo por los pelos cuando durante el combate Forbes se le acercó y atravesó su chaqueta con el sable." (Gray Ghosts, vol. 2, Pág. 83)

COLOCAR DEPÓSITO



★ Colocar un depósito intacto en: **Rockville**

COLOCAR DEPÓSITO



★ Colocar un depósito intacto en: **Harpers Ferry**

Coloca todos los marcadores de depósito con su lado intacto hacia arriba y selecciona uno al azar, sin mirar su lado demolido; coloca este marcador en el espacio indicado en la carta (las localizaciones de los depósitos están indicadas en el mapa). Si Mosby destruye el depósito, consigue el número de puntos de Rendimiento que muestra el marcador en su lado demolido. El depósito permanece en ese espacio durante el resto de la partida, incluso si es destruido. Un depósito no puede ser reparado nunca.

Número de cartas: 6

NOTAS HISTÓRICAS: Un depósito, durante la Guerra Civil, consistía normalmente en un pequeño campo ligeramente fortificado cerca de una vía férrea, un río navegable o una carretera principal. Las guarniciones para estos sitios variaban desde unidades de veteranos a reclutas novatos o viejos con escopetas de caza, dependiendo de la distancia a que se encontrasen del frente. Estos depósitos eran cruciales para suministrar a los ejércitos con un fluido continuo de alimentos y municiones, siendo por lo tanto, objetivos importantes para Mosby y sus hombres,

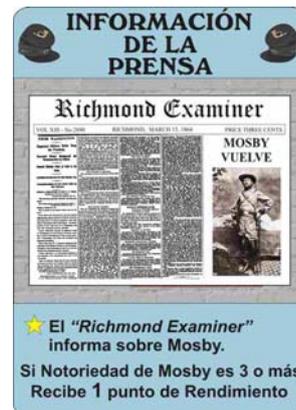
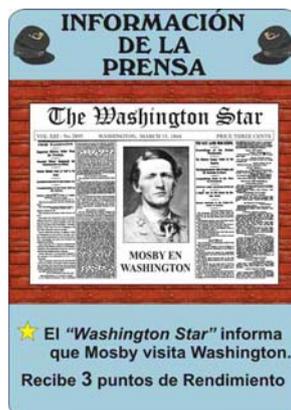


Coloca uno de los marcadores de concentración de tropas nordistas en el espacio del mapa indicado en la carta (estos espacios están señalados en el mapa con una pequeña bandera nordista). El espacio se convierte en parte de las líneas nordistas durante el resto de la partida (si es que no formaba parte ya de dichas líneas).

Actúa como un espacio con concentración de tropas nordistas para todos los efectos del juego.

Número de cartas: 4

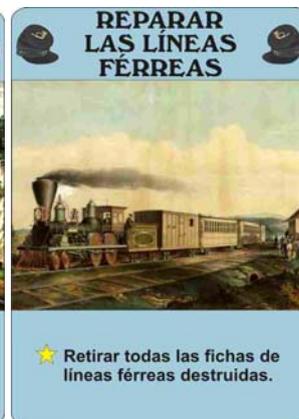
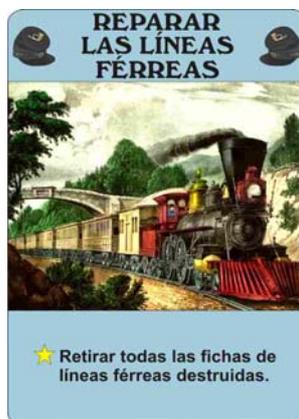
NOTAS HISTÓRICAS: Las brigadas destinadas al área del Norte de Virginia tenían lo que se consideraba en términos generales como un destino "blando" por parte de las tropas y un trabajo poco agradecido, sin posibilidades de ascenso, por parte de los oficiales. A partir de 1863, las vidas de todos estos nordistas se animaron notablemente gracias a la actividad de Mosby y muchos oficiales encontraron la muerte prematura en lugar de un destino largo y sin promociones.



Mosby gana el número de puntos de Rendimiento impreso en la carta. Obsérvese que dos de dichas cartas exigen que Mosby tenga un mínimo de Notoriedad para que pueda recibir los puntos de Rendimiento.

Número de cartas: 3

NOTAS HISTÓRICAS: Mosby era muy dado a conseguir que sus éxitos y las hazañas de sus hombres fuesen conocidos en las redacciones de los periódicos de ambos bandos. Esto se debía en primer lugar a su peculiar atractivo y a su forma de ser, que modeló a imagen y semejanza de la figura de Jeb Stuart. Otras bandas de guerrilleros fueron tan efectivas como la de Mosby, pero ninguna tenía el sentido histriónico de Mosby, su carisma y su "toque".

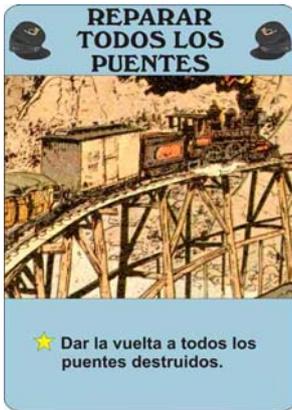


Retirar del mapa todos los marcadores de líneas férreas demolidas. Las líneas férreas en dichos espacios pueden ser demolidas nuevamente por la Guerrilla de Mosby.

Número de cartas: 3

NOTAS HISTÓRICAS: Las líneas férreas eran las arterias de los ejércitos nordistas y confederados. Sin ellas, las campañas a largo plazo eran imposibles, por lo que se convertían en objetivos prioritarios para Mosby. Al irse alargando la guerra, los oficiales de ingenieros nordistas y sus unidades de reparación fueron capaces de aprovechar los rieles retorcidos y las traviesas

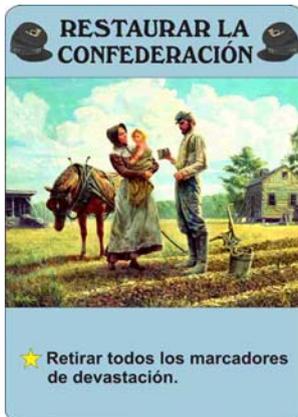
quemadas. Aun así, se tardaba tiempo, costaba dinero y recursos el reparar el daño realizado por los guerrilleros.



Todos los marcadores de puentes demolidos son colocados de nuevo con su lado intacto visible. Estos puentes pueden ser volados nuevamente por la Guerrilla de Mosby.

Número de cartas: 2

NOTAS HISTÓRICAS: Los puentes, como las líneas de ferrocarril y los depósitos, eran objetivos prioritarios para Mosby y sus hombres. La mayoría de los puentes eran de madera, aunque unos cuantos estaban hechos de piedra; normalmente estaban bien vigilados y era difícil proceder a su voladura. Los que eran destruidos solían ser reparados rápidamente, dada la importancia que tenían para los suministros y movimientos de las tropas nordistas.



Todos los marcadores de Devastación en la Confederación de Mosby son retirados. Estos marcadores se retiran incluso si hay unidades nordistas en los mismos espacios que contienen los marcadores.

Número de cartas: 2

NOTAS HISTÓRICAS: El valle de Loudoun era el área de la que Mosby sacaba la mayoría de sus hombres y suministros, y desde la que operaba normalmente. Era un Valle fértil con prósperas granjas, salpicado por pequeñas aldeas. Las fuerzas nordistas arrasaron la mayor parte del valle como castigo por las andanzas de Mosby, pero la gente del valle reconstruyó sus graneros y casas y siguió apoyando al líder guerrillero.



Todas las unidades nordistas son retiradas del mapa y devueltas al contenedor (excepto los marcadores de concentración de tropas nordistas aparecidos por cartas de Eventos). Las unidades nordistas en la casilla de unidades eliminadas, o en la de unidades nordistas no se devuelven al contenedor. Los marcadores de status colocados por cartas de Eventos de "Extender el Frente" se dejan en el mapa, con su cara (?) hacia arriba. Todos los demás marcadores de status son retirados del mapa.

Número de cartas: 3

NOTAS HISTÓRICAS: Mosby mantenía a sus exploradores vigilando continuamente las líneas nordistas en el Norte de Virginia, los cambios en la disposición de las fuerzas nordistas ocurrían a menudo, de manera que era necesaria una vigilancia constante. Los campesinos sureños también ayudaban a Mosby, dándole información acerca de los movimientos de tropas en su vecindad.



Coloca un marcador de Devastación en cada espacio de la Confederación de Mosby que esté ocupado por una unidad nordista (a menos que ya haya un marcador de devastación en dicho espacio). Durante la Secuencia de Preparación, la ficha de Mosby no puede colocarse en un espacio que contenga un marcador de Devastación.

Número de cartas: 2

NOTAS HISTÓRICAS: (Telegrama del general Sheridan al general Halleck) "Pronto comenzaré a dedicarme a Mosby. Hasta ahora no he hecho ningún intento para acabar con él, ya que tendría que haber utilizado 10 hombres por cada uno de los suyos, y porque le he convertido en cabeza de turco de la destrucción de los derechos privados. Ahora habrá un intenso odio hacia su persona en esta parte del valle que se ha convertido casi en desierto. Pronto entraré en acción en el condado de Loudoun y les haré saber que hay un Dios en Israel". (Memorias, pág. 333).

ENFERMEDAD



★ Factor de combate -1
 ★ Si solo tenía 1, el turno acaba inmediatamente.

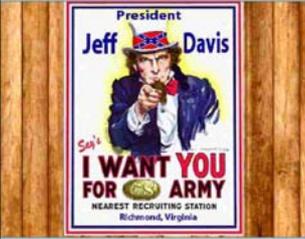
La Guerrilla de Mosby pierde un factor de combate (no hay efecto en la notoriedad ni en los Puntos de Rendimiento). Si la guerrilla solo tiene un factor de combate, éste desaparece y el turno acaba inmediatamente.

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS:

"La inmunización y la aclimatación fueron reduciendo la presencia de enfermedades, pero durante todo el conflicto, las epidemias y enfermedades incapacitaron a muchos soldados. Joseph Jones, una de las principales autoridades médicas entre los confederados, estimaba que como promedio, cada soldado sudista fue herido o cayó enfermo seis veces durante la guerra, y que hubo cinco veces más casos de enfermedad que de heridas. Calculó que por cada soldado muerto en combate, tres murieron a consecuencia de enfermedades." (El soldado de a pie, libro 2, pág. 244).

LLAMAMIENTO DE TROPAS



★ Si Mosby tiene un Factor de Combate de 2 como mínimo, pierde uno.

Si la Guerrilla de Mosby tiene un factor de combate de 2 como mínimo, se disminuye dicho factor en 1.

Número de cartas: 2

NOTAS HISTÓRICAS:

El servicio en una banda de guerrilleros era algo que la mayoría de los soldados de infantería envidiaban. Mu-

chos desertaron de sus unidades para unirse a Mosby, Gilmor o McNeill, restando fuerzas al ejército que los necesitaba en primera línea. Muchos generales efectuaron peticiones para que se suprimiese la guerrilla, ya que les hacía perder tropas, aunque los efectos finales de estas peticiones siempre fueron la disminución del número de guerrilleros pero nunca su desaparición total.

ARRESTOS DE LA UNIÓN



★ Si la Notoriedad de Mosby es de 6 o más, pierde 2 puntos de Rendimiento.

Si la Notoriedad de Mosby en ese momento es de 6 o más, pierde 2 puntos de Rendimiento.

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS:

"Fue entonces que el Secretario de la Guerra, Stanton, salió con la represalia más seria que se había ordenado hasta el momento en

relación con la línea férrea. Cada casa a una distancia de hasta cinco millas de la línea -que no fuera necesaria para nuestros propósitos, o que no perteneciese a personas amigas de nuestro bando- fue quemada. La zona fue despoblada completamente de sudistas. Los hombres sospechosos de ayudar a Mosby, fueron arrestados y encarcelados en Washington, mientras que a las mujeres y los niños se les enviaba al norte o al sur." (Gray Ghosts, vol. 2, pág. 127).

CAMBIO DE MANDO EN LA UNIÓN



★ Se reduce el nivel de Alerta de la Unión, a UNO.

Se reduce el Nivel de Alerta de la Unión a 1 (no se reduce el nivel en 1).

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS:

El Norte de Virginia era el principal teatro de operaciones y por ello estaba bajo la mirada constante de la prensa y el público nordista.

Los fracasos en el Este eran seguidos inevitablemente por un escándalo público, que llevaba a la reorganización de la estructura de mando en el teatro de operaciones, a menudo con resultados desastrosos. Esta situación no cambió hasta la llegada de Grant en 1864.

LA UNIÓN OFRECE UN SOBORNO



★ Si la Notoriedad de Mosby es de 3 o más, recibe 2 puntos de Rendimiento.

Si la Notoriedad de Mosby en esos momentos es de 3 o más, recibe 2 puntos de Rendimiento.

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS:

"En un mensaje al Cuartel General, el líder de caballería nordista Alfred Pleasonton expu-

so un nuevo método para acabar con Mosby. Su plan consistía en saber qué cantidad estaba dispuesta a gastar Hooker para conseguir los servicios del guerrillero. Es una oportunidad para él, explicaba Pleasonton, y ahora podría darnos información valiosa al tiempo que confundía al enemigo. De dónde sacó este general la idea de que se podía sobornar a Mosby es algo que no explican los anales históricos." (Gray Ghosts, vol. 1, pág. 197).

LA UNIÓN PONE SUREÑOS EN LOS TRENES



★ Si la Notoriedad de Mosby es de 4 o menos, pierde 2 puntos de Rendimiento.
Si la Notoriedad es de 5 o más, pierde 1 punto de Rendimiento.

Si la Notoriedad de Mosby es 4 o menos, pierde dos puntos de Rendimiento. Si su Notoriedad es de 5 o más, pierde 1 punto de Rendimiento.

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS: "Se le envió a Mosby un mensaje diciendo que se iban a

enviar mujeres y niños en ciertos trenes. Su respuesta fue que le parecía que no era más terrible la muerte de mujeres y niños que la muerte de los hombres." (Memorias, pág. 332)

REORGANIZACIÓN DE LA UNIÓN



★ Por cada unidad nordista en el mapa, activada o no:
1-2-3 Se retira.
4-5-6 Permanece.

Tira un dado por cada unidad nordista en el mapa (activadas y desactivadas). Con un resultado de 1, 2 o 3, la unidad se retira del mapa y se coloca en el contenedor. Con un resultado de 4, 5 o 6, la unidad permanece en el espacio que ocupa. No se lanza el dado para las concentraciones de tropas, ni para los marcadores de status,

marcadores de líderes nordistas, depósitos ni para el Tren de Carretas de la Unión.

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS: Las unidades militares no son entidades estáticas, sino organismos en cambio constante. Las unidades cambiaban constantemente de localización, recibiendo refuerzos o perdiendo hombres debido al desgaste. A menudo, todo el ejército nordista de Virginia sufría una reorganización en la que los cambios en los mandos y en la disposición de las tropas eran drásticos.

BARRIDO DE LA UNIÓN



Coloca una unidad de combate en

1	Goose Creek
2	Salem
3	White Plains
4	Hopewell
5	Aldie
6	Mountsville

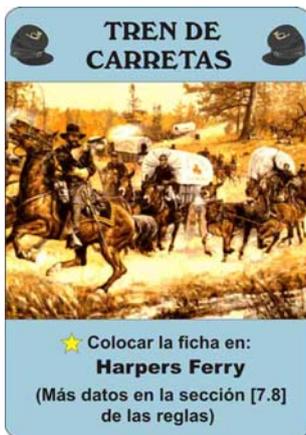
Tira un dado y localiza el resultado en la carta. Coge una unidad nordista de combate del contenedor y colócala activada en el espacio correspondiente a la Confederación de Mosby (devuelve al contenedor las unidades no combatientes, hasta que aparezca una unidad de combate). Coloca así mismo un marcador de Devastación en el espacio indicado. Durante la Secuencia de Preparación, la ficha de Mosby no puede colocarse en un espacio que contenga un marcador de Devastación.

Si el espacio contiene la ficha de Mosby, se resuelve inmediatamente el combate, aplicando un modificador de -2 por la sorpresa nordista. Si Mosby no se encuentra en dicho espacio, la unidad nordista se mueve 3 espacios al azar; coloca un marcador de Devastación en cada espacio de la Confederación de Mosby por el que entre dicha unidad (un espacio solo puede contener un marcador de Devastación). Si en su movimiento, la unidad entra en un espacio que contenga la ficha de Mosby, se resuelve el combate inmediatamente con el modificador de -2 debido a la sorpresa.

Tras mover los tres espacios, se retira la unidad y se devuelve al contenedor.

Número de cartas: 8

NOTAS HISTÓRICAS: "La labor del mayor General Wesley Merritt en Loudoun casi se podía comparar a la de Sherman en Georgia. Casi cada granero, cada establo o pajar había sido arrasado. Entre cinco o seis mil cabezas de ganado habían sido muertas o requisadas, y se habían cogido unos 500 caballos. Se cogían los jamones y se quemaban los cuerpos de los cerdos, o se arrojaban al barro. Las casas eran saqueadas, si no quemadas. Durante días se vieron columnas de espeso humo negro, mientras que los fuegos ardían extendidos a veces por la brisa. Antes de que Merritt partiese, el humo y el olor a carne quemada llenaban la atmósfera del valle de Loudoun. Los hombres de Mosby atacaron a pequeños grupos de nordistas donde pudieron, pero en general evitaron un enfrentamiento, ocupándose preferentemente en salvar el ganado. Los animales eran conducidos a zonas que ya habían sido arrasadas o a escondites." (Rebel, pág. 133)



Coloca el marcador del tren de Carretas en Harpers Ferry. Hay dos unidades combatientes nordistas que acompañan como escolta al tren de carretas (no se colocan en el mapa hasta resultar activadas). Cuando se ha acabado con el paso de Eventos, el turno comienza con las Fases. El Tren de Carretas se mueve un espacio por

Fase en dirección a Middleburg y luego sale del mapa en la siguiente Fase. Cuando el Tren de Carretas y la Guerrilla de Mosby se encuentran en el mismo espacio, el Tren de Carretas deja de moverse hasta que la Guerrilla abandona el espacio. El Tren de Carretas puede ser destruido mediante la Acción de Demolición. Véase la sección 7.8 de las Reglas para todos los detalles referentes al Tren de Carretas.

Número de cartas: 1

NOTAS HISTÓRICAS: "Cuando apareció la caravana, descubrí que estaba vigilada por 600 infantes y 100 soldados de caballería. Siguió una pequeña escaramuza entre su caballería y una parte de mis hombres, en la cual la caballería nordista fue puesta en fuga, tomándoseles 8 prisioneros y varios caballos, así como sufriendo varias bajas. Pero al avanzar hacia la infantería, mis hombres fueron rechazados teniendo 1 muerto. Aunque no habíamos capturado la caravana, se había conseguido un gran objetivo -el envío de un gran destacamento para guardar su línea de comunicaciones. Tras este suceso, solo se envió otra gran caravana de carromatos al General David Hunter, con una protección todavía mayor, y más tarde se abandonó esta línea de suministros." (Memorias, pág. 274)

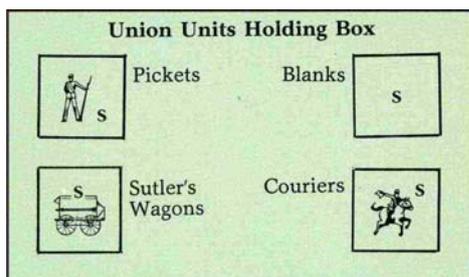
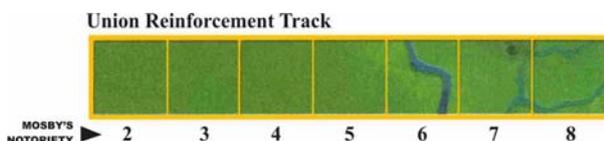


Mosby y sus hombres atacando un tren de carretas

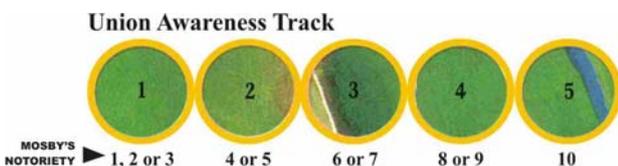
SECUENCIA DE JUEGO

A. FASE DE PREPARACIÓN

1) Colocar las unidades nordistas en el contenedor: Si la Notoriedad de Mosby es 2 o más, la Unión puede recibir refuerzos. Revisa la tabla de refuerzos (*reinforcement track*) y coge las fichas de la Unión en las casillas con un número igual o menor que la actual Notoriedad de Mosby. Coloca estas fichas en el contenedor. Luego vuelve a colocar en el contenedor las fichas en blanco, piquetes, correos y carretas de suministros que fueron eliminados del Juego en el turno anterior; estas unidades se colocan en las casillas del recuadro de unidades de la Unión (*Union Unit Holding Box*) al ser retiradas del mapa. No se vuelven a usar las unidades de combate nordistas que han sido eliminadas.



2) Determinar el nivel de alerta de la Unión: Busca el nivel de Notoriedad de Mosby en la Tabla de Alerta de la Unión. El número situado encima de él será el nivel de Alerta de la Unión en el presente turno; coloca el marcador de Alerta en el círculo correspondiente de la Tabla de Alerta de la Unión.



3) Colocación de Mosby dentro de la Confederación de Mosby: Coloca la ficha de Mosby en cualquier espacio dentro de la Confederación de Mosby que no se encuentre tras las líneas nordistas, o esté ocupado por una unidad nordista o haya sido devastado.

4) Movimiento de las unidades nordistas

fuera de las líneas de la Unión: Mueve todas las unidades que se encuentren fuera de las líneas nordistas, un espacio cada una, determinado al azar. Si una unidad nordista entra en el espacio que contiene a Mosby, mira en su lado activado, Si se trata de una unidad de combate, realiza un chequeo de bajas y retira la ficha de Mosby, no importa cual sea el resultado; el turno finaliza inmediatamente y Mosby pierde 5 puntos de Rendimiento. Si Mosby muere, el Jugador pierde la partida. Si se trata de una unidad no-combatiente, retírala del mapa y recibe un punto de Rendimiento si se trata de un correo o de una carreta de suministros (*sutler's wagon*).

5) Reclutamiento de la guerrilla de Mosby: Busca la Notoriedad actual de Mosby en la Tabla de Reclutamiento y tira un dado: el resultado es la fuerza de la guerrilla de Mosby para ese turno. Coloca el marcador apropiado de fuerza en la casilla de Fuerza de la Guerrilla en el borde del mapa. Si Mosby no recibe puntos de fuerza, el turno se da por acabado.

MOSBY'S NOTORIETY	NOTORIEDAD DE MOSBY					
	1	2	3	4-5	6-8	9-10
1	0	1	2	2	3	3
2	1	1	2	3	3	4
3	1	2	2	3	3	4
4	1	2	3	3	4	4
5	1	2	3	4	5	5
6	1	2	3	4	5	6

Nota: El resultado del dado bajo la columna de notoriedad es el factor de combate para la guerrilla de Mosby para ese turno. 0 indica que no se han reclutado guerrilleros y el turno acaba. A continuación se consulta la sección de cartas de acción para saber cuántas hay que coger.

6) Coger cartas de Acción: Examina la última línea de la Tabla de Reclutamiento para determinar cuántas cartas de Acción recibe Mosby en el presente turno. El número de cartas a recibir depende de si Mosby esta sano o herido.

NOTORIEDAD DE MOSBY	1	2	3	4-5	6-8	9-10
MOSBY SANO	3	3	3	4	5	6
MOSBY HERIDO	2	2	2	3	4	5

7) Coger cartas de Eventos: Lanza el dado y coge ese número de cartas de Eventos. Colócalas aparte sin mirarlas. Después, vuelve las cartas una a una, resolviendo el acontecimiento descrito en cada una de ellas (ver la sección de Comentarlos para la descripción de cada carta de Eventos). Si la Guerrilla de Mosby resulta eliminada, el turno finaliza inmediatamente. Si Mosby muere, el Jugador pierde la partida.

B. OPERACIONES DE MOSBY

A continuación el Jugador puede realizar Acciones de cualquier tipo con la guerrilla de Mosby y en el orden que desee, únicamente con las restricciones inherentes a cada Acción (véase la sección 6.0).

Estas Acciones son: Explorar, moverse, combatir, demoler, secuestrar y desbandarse. Continúa realizando acciones hasta que ocurra una de las dos cosas siguientes:

1. La guerrilla de Mosby se desbanda, en cuyo caso el turno se da por terminado.
2. Si las Acciones de Mosby activan una o más unidades de la Unión, comienzan las Fases y se procede a seguir la secuencia de Fases, que se describe más abajo.

Si todas las unidades nordistas quedan desactivadas o son eliminadas, se vuelve a las Operaciones de Mosby. Si nuevamente se activan otras unidades nordistas, se vuelve a las Fases. Es posible pasar de la secuencia de Operaciones a la de Fases y viceversa varias veces en un mismo turno.

C. SECUENCIA DE FASES

1. Determinar la Iniciativa: Se decide qué bando tiene la Iniciativa mediante una tirada de dado o mediante una carta de Acción. La Iniciativa se determina solo una vez, y el bando que la gana la conserva hasta que se acaban las Fases. Coloca el marcador de iniciativa (con el lado de Mosby o de la Unión hacia arriba, según convenga) en la casilla de Iniciativa en el mapa.

- a) Juega una carta de Acción de "Ganar la Iniciativa", o bien,
- b) Lanza el dado y consulta la tabla de iniciativa.

TABLA DE INICIATIVA							
ALERTA NORDISTA							
	1 2-3 4-5						
1	<table style="display: inline-table; border: none;"> <tr> <td style="border: none; padding: 2px;">1</td> <td style="border: none; padding: 2px;">2-3</td> <td style="border: none; padding: 2px;">4-5</td> </tr> <tr> <td style="border: none; text-align: center;">🇺🇸</td> <td style="border: none; text-align: center;">🇺🇸</td> <td style="border: none; text-align: center;">🇺🇸</td> </tr> </table>	1	2-3	4-5	🇺🇸	🇺🇸	🇺🇸
1	2-3	4-5					
🇺🇸	🇺🇸	🇺🇸					
2	<table style="display: inline-table; border: none;"> <tr> <td style="border: none; padding: 2px;">1</td> <td style="border: none; padding: 2px;">2-3</td> <td style="border: none; padding: 2px;">4-5</td> </tr> <tr> <td style="border: none; text-align: center;">🇺🇸</td> <td style="border: none; text-align: center;">🇺🇸</td> <td style="border: none; text-align: center;">🇺🇸</td> </tr> </table>	1	2-3	4-5	🇺🇸	🇺🇸	🇺🇸
1	2-3	4-5					
🇺🇸	🇺🇸	🇺🇸					
3	<table style="display: inline-table; border: none;"> <tr> <td style="border: none; padding: 2px;">1</td> <td style="border: none; padding: 2px;">2-3</td> <td style="border: none; padding: 2px;">4-5</td> </tr> <tr> <td style="border: none; text-align: center;">🇺🇸</td> <td style="border: none; text-align: center;">🇺🇸</td> <td style="border: none; text-align: center;">🇺🇸</td> </tr> </table>	1	2-3	4-5	🇺🇸	🇺🇸	🇺🇸
1	2-3	4-5					
🇺🇸	🇺🇸	🇺🇸					
4-6	<table style="display: inline-table; border: none;"> <tr> <td style="border: none; padding: 2px;">1</td> <td style="border: none; padding: 2px;">2-3</td> <td style="border: none; padding: 2px;">4-5</td> </tr> <tr> <td style="border: none; text-align: center;">🇺🇸</td> <td style="border: none; text-align: center;">🇺🇸</td> <td style="border: none; text-align: center;">🇺🇸</td> </tr> </table>	1	2-3	4-5	🇺🇸	🇺🇸	🇺🇸
1	2-3	4-5					
🇺🇸	🇺🇸	🇺🇸					

Nota: Tirar el dado aplicando los modificadores si es el caso. Esto se hace una vez al comienzo de cada secuencia de Fases.

No se puede lanzar el dado para determinar la iniciativa y luego jugar la carta de "Ganar la Iniciativa" sí no nos gusta el resultado de la tabla. Debe seleccionarse un método u otro para determinar quien posee la Iniciativa.

2. Chequeo de Activación nordista: Usando el procedimiento de Activación (ver 7.2) se determina si quedan activadas más unidades nordistas.

a) Determina qué espacios, tanto dentro como fuera de las líneas de la Unión, pueden ser sujeto de activación. Coloca marcadores de chequeo de activación en estos espacios para ayudarte a recordar. Solo se realizan chequeos de activación para aquellos espacios que están adyacentes en ese momento a unidades de combate nordistas ya activadas (si las unidades en dichos espacios se activan, no se hacen nuevos chequeos para los espacios adyacentes a las mismas) y para las unidades nordistas desactivadas que están en un mismo espacio con una unidad de combate nordista activada.

b) Si hay unidades desactivadas en cualquiera de los espacios determinados arriba, se realiza un chequeo de Activación para cada unidad.

3. Realizar Acciones: Mosby y las unidades nordistas se turnan realizando acciones. Mosby puede realizar cualquiera de las seis acciones que se le permiten o puede pasar. Las acciones de las unidades nordistas siguen el procedimiento detallado en la sección 7.0; las unidades nordistas nunca pasan.

- a) El bando con la Iniciativa realiza una acción por cada unidad en la Fase.
- b) El otro bando realiza a continuación una acción por unidad.

Obsérvese que durante las Fases, Mosby o una unidad nordista activada pueden moverse a un mismo espacio y entablar combate como una sola Acción.

Las Fases se terminan en cuanto se cumple una de las siguientes condiciones:

Si la guerrilla de Mosby ve su fuerza reducida a 0, pierde un combate o se desbanda, el turno acaba inmediatamente.

Si todas las unidades nordistas activadas se desactivan o son eliminadas, las Fases se acaban. Se vuelve a la secuencia de Operaciones de Mosby.

Si hay como mínimo una unidad nordista activada en el mapa al acabar la primera Fase de Acciones, se continúa la secuencia de Fases. Vuelve al punto 2 (Chequeo de Activación nordista) y continúa las Fases. No se vuelve a decidir la Iniciativa durante el resto de la secuencia de Fases. Si se vuelve a la secuencia de Operaciones de Mosby, y luego se vuelve a comenzar con las Fases, entonces si que se debe determinar nuevamente la Iniciativa (o sea, cada vez que se inicia una secuencia de Fases).

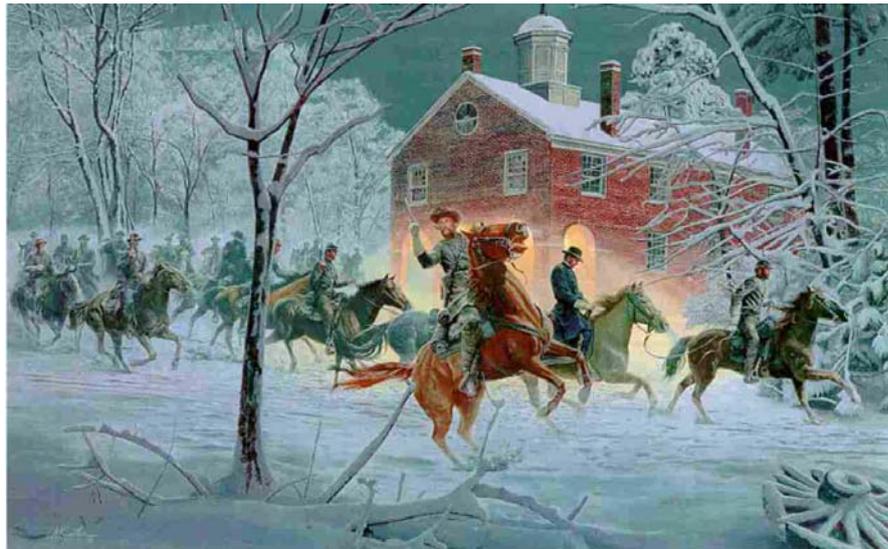
D. FINAL DEL TURNO

Cuando se acaba el turno, consulta la Notoriedad de Mosby en esos momentos. Si es igual o mayor que el turno de Juego, el Juego continúa. (Si se ha terminado el turno 8 y la Notoriedad de Mosby es 9 el Jugador gana la partida.) Si la Notoriedad es menor que el turno, el Jugador pierde la partida. Si el juego continúa, realiza las siguientes acciones:

1. Vuelve todas las fichas de la Unión a su lado desactivado.
2. Descártate de todas las cartas de Acción, menos de las Permanentes.

3. Retira del Mapa la ficha de Mosby y el marcador de fuerza de la guerrilla.
4. Si Mosby ha sido herido durante este turno, conserva el marcador de Mosby herido en la casilla de Status de Mosby durante el siguiente turno. Si no es así, retira dicho marcador.
5. Avanza el marcador de Turno de Juego un espacio en la Tabla de Turnos. (*Game Turn Track*).

Vuelve a la Secuencia de Preparación y sigue Jugando.



Llevando al General Stoughton secuestrado

**Felipe Santamaría
(Septiembre de 2007)
-Bilbao-**