

CAÑÓN



- ✗ Combate +1
- ✗ Movimiento en las Fases -2
- ✗ Se pierde si Mosby se desbanda o pierde un combate.

PERMANENTE

CABALLOS VELOCES



- ✗ Movimiento durante las Fases por las pistas +1

PERMANENTE

EXPLORADOR



- ✗ Exploración +1
- ✗ Chequeos de Activación +1

PERMANENTE

TÁCTICAS DE PISTOLA



- ✗ Todos los Combates +1

PERMANENTE

LA UNIÓN INTIMIDADA



- ✗ Si la Notoriedad de Mosby es 4 o más, tirada de Iniciativa +1

PERMANENTE

EMBOSCADA



- ✗ Combate +2 solo si Mosby es atacado

CONTRAATAQUE



- ✗ Tirar el dado de nuevo para resolver el combate.
- ✗ Las anteriores cartas de Acción no permanentes utilizadas no valen para esta nueva tirada.

CONTRAATAQUE



- ✗ Tirar el dado de nuevo para resolver el combate.
- ✗ Las anteriores cartas de Acción no permanentes utilizadas no valen para esta nueva tirada.

EMBOSCADA



- ✗ Combate +2 solo si Mosby es atacado

GANAR LA INICIATIVA



- ✗ Mosby gana la Iniciativa automáticamente sin necesidad de lanzar el dado.

GANAR LA INICIATIVA



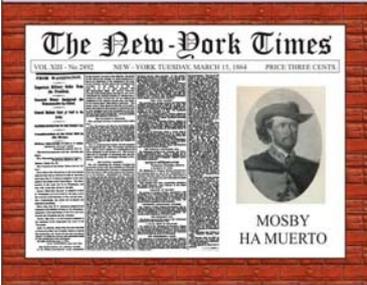
- ✗ Mosby gana la Iniciativa automáticamente sin necesidad de lanzar el dado.

FRENCH DULANEY



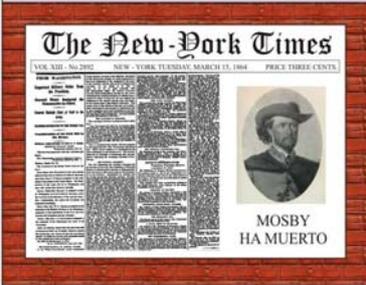
- ✗ Puedes entrar en Alexandria sin hacer Chequeo de Activación.
- ✗ Si hay unidad de combate nordesta activada, no puede usarse.

RUMOR DE MUERTE



- ✗ Después del Chequeo de Bajas y solo si Mosby no muere.
- ✗ El Nivel de Alerta de la Unión se reduce a uno.

RUMOR DE MUERTE



- ✗ Después del Chequeo de Bajas y solo si Mosby no muere.
- ✗ El Nivel de Alerta de la Unión se reduce a uno.

CONTRAATAQUE



- ✗ Tirar el dado de nuevo para resolver el combate.
- ✗ Las anteriores cartas de Acción no permanentes utilizadas no valen para esta nueva tirada.

CONTRAATAQUE



- ✗ Tirar el dado de nuevo para resolver el combate.
- ✗ Las anteriores cartas de Acción no permanentes utilizadas no valen para esta nueva tirada.

CONTRAATAQUE



- ✗ Tirar el dado de nuevo para resolver el combate.
- ✗ Las anteriores cartas de Acción no permanentes utilizadas no valen para esta nueva tirada.

CONTRAATAQUE



- ✗ Tirar el dado de nuevo para resolver el combate.
- ✗ Las anteriores cartas de Acción no permanentes utilizadas no valen para esta nueva tirada.

 **GANAR LA INICIATIVA** 



✗ Mosby gana la Iniciativa automáticamente sin necesidad de lanzar el dado.

 **GANAR LA INICIATIVA** 



✗ Mosby gana la Iniciativa automáticamente sin necesidad de lanzar el dado.

 **GANAR LA INICIATIVA** 



✗ Mosby gana la Iniciativa automáticamente sin necesidad de lanzar el dado.

 **GANAR LA INICIATIVA** 



✗ Mosby gana la Iniciativa automáticamente sin necesidad de lanzar el dado.

 **GANAR LA INICIATIVA** 



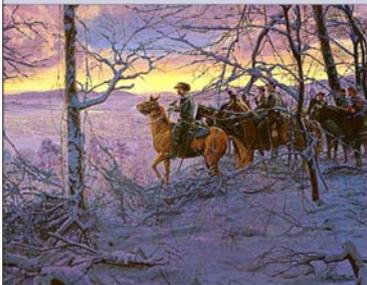
✗ Mosby gana la Iniciativa automáticamente sin necesidad de lanzar el dado.

 **ESCONDERSE** 



✗ Mosby se esconde excepto si el espacio está ocupado por una Concentración nordista. (Más datos en la pág. 39 de las Reglas)

 **ESCONDERSE** 



✗ Mosby se esconde excepto si el espacio está ocupado por una Concentración nordista. (Más datos en la pág. 39 de las Reglas)

 **ESCONDERSE** 



✗ Mosby se esconde excepto si el espacio está ocupado por una Concentración nordista. (Más datos en la pág. 39 de las Reglas)

 **ESCONDERSE** 



✗ Mosby se esconde excepto si el espacio está ocupado por una Concentración nordista. (Más datos en la pág. 39 de las Reglas)

INFORMACIÓN LOCAL



✗ Mosby puede explorar un espacio adyacente sin hacer Chequeos de Activación.

INFORMACIÓN LOCAL



✗ Mosby puede explorar un espacio adyacente sin hacer Chequeos de Activación.

GUÍA LOCAL



✗ Mosby entra en un espacio sin hacer Chequeos de Activación.
(Más datos en la pág. 40 de las Reglas)

GUÍA LOCAL



✗ Mosby entra en un espacio sin hacer Chequeos de Activación.
(Más datos en la pág. 40 de las Reglas)

GUÍA LOCAL



✗ Mosby entra en un espacio sin hacer Chequeos de Activación.
(Más datos en la pág. 40 de las Reglas)

GUÍA LOCAL



✗ Mosby entra en un espacio sin hacer Chequeos de Activación.
(Más datos en la pág. 40 de las Reglas)

GUÍA LOCAL



✗ Mosby entra en un espacio sin hacer Chequeos de Activación.
(Más datos en la pág. 40 de las Reglas)

GUÍA LOCAL



✗ Mosby entra en un espacio sin hacer Chequeos de Activación.
(Más datos en la pág. 40 de las Reglas)

ESCONDERSE



✗ Mosby se esconde excepto si el espacio está ocupado por una Concentración nordista.
(Más datos en la pág. 39 de las Reglas)

INFORMACIÓN LOCAL



✗ Mosby puede explorar un espacio adyacente sin hacer Chequeos de Activación.

INFORMACIÓN LOCAL



✗ Mosby puede explorar un espacio adyacente sin hacer Chequeos de Activación.

INFORMACIÓN LOCAL



✗ Mosby puede explorar un espacio adyacente sin hacer Chequeos de Activación.

MOSBY ESCAPA



✗ No se hace Chequeo de Bajas.
✗ Usar antes o después de tirar el dado.

MOSBY ESCAPA



✗ No se hace Chequeo de Bajas.
✗ Usar antes o después de tirar el dado.

INFORMACIÓN LOCAL



✗ Mosby puede explorar un espacio adyacente sin hacer Chequeos de Activación.

MOSBY ESCAPA



✗ No se hace Chequeo de Bajas.
✗ Usar antes o después de tirar el dado.

MOSBY ESCAPA



✗ No se hace Chequeo de Bajas.
✗ Usar antes o después de tirar el dado.

HEROÍSMO DE MOSBY



✗ Combate +2
✗ Después, hacer Chequeo de Bajas adicional.

ESPOLEAR CABALLOS



✗ Movimiento durante las Fases +1

ESPOLEAR CABALLOS



✗ Movimiento durante las Fases +1

ESPOLEAR CABALLOS



✗ Movimiento durante las Fases +1

ESPOLEAR CABALLOS



✗ Movimiento durante las Fases +1

ESPOLEAR CABALLOS



✗ Movimiento durante las Fases +1

ESPOLEAR CABALLOS



✗ Movimiento durante las Fases +1

SARGENTO AMES



✗ 3 espacios sin Chequeo de de Activación.
✗ Mover por espacios con unidades activadas sin combatir.

HEROÍSMO DE MOSBY



✗ Combate +2
✗ Después, hacer Chequeo de Bajas adicional.

HEROÍSMO DE MOSBY



✗ Combate +2
✗ Después, hacer Chequeo de Bajas adicional.

FALSEANDO LA FUERZA



✗ Factor de Combate +1 al determinar la proporción de fuerzas.

FALSEANDO LA FUERZA



✗ Factor de Combate +1 al determinar la proporción de fuerzas.

FALSEANDO LA FUERZA



✗ Factor de Combate +1 al determinar la proporción de fuerzas.

FALSEANDO LA FUERZA



✗ Factor de Combate +1 al determinar la proporción

ATAQUE SORPRESA



✗ Combate +2 solo si Mosby ataca.

ATAQUE SORPRESA



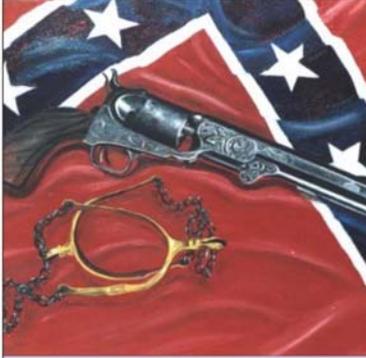
✗ Combate +2 solo si Mosby ataca.

Mosby's Raiders



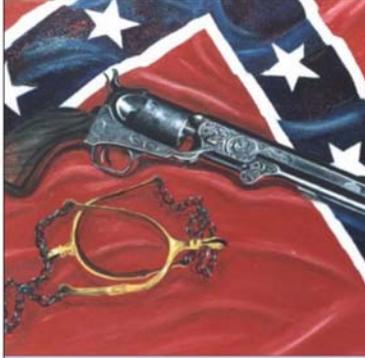
ACCIÓN

Mosby's Raiders



ACCIÓN

Mosby's Raiders



ACCIÓN

