

SARGENTO AMES



- ★ 3 Espacios sin chequeo de activación.
- ★ Mover por espacios con unidades activadas sin combatir.

CABALLOS VELOCES



- ★ Movimiento durante las fases por las pistas +1

PERMANENTE

BUSCASENDAS



- ★ Exploración +1
- ★ Chequeos activación +1

PERMANENTE

CAÑÓN



- ★ Combate +1
- ★ Movimiento durante las fases -2
- ★ Se pierde si Mosby se desbanda o pierde un combate

PERMANENTE

LA UNIÓN INTIMIDADA



- ★ Si notoriedad es 4 ó más tirada de iniciativa +1

PERMANENTE

FRENCH DULANEY



- ★ Puede entrar en Alexandria sin hacer chequeo de activación.
- ★ Si hay unidad de combate nordista activada, no puede usarse.

TÁCTICAS DE PISTOLAS



- ★ Combate +1

PERMANENTE

ATAQUE SORPRESA



- ★ Combate +2 solo si Mosby ataca.

ATAQUE SORPRESA



- ★ Combate +2 solo si Mosby ataca.

IMPRIMIR ESTA HOJA UNA SOLA VEZ

GANAR INICIATIVA



- ★ Mosby gana la iniciativa automáticamente sin necesidad de lanzar el dado.

ESCONDERSE



- ★ Mosby se esconde excepto si espacio está ocupado por concentración nordista. (Más datos en pág. 62)

ESCONDERSE



- ★ Mosby se esconde excepto si espacio está ocupado por concentración nordista. (Más datos en pág. 62)

FALSEANDO EL NÚMERO DE TROPAS



- ★ Factor de combate +1 al determinar proporción de fuerzas.

MOSBY ESCAPA



- ★ No se hace chequeo de bajas.
- ★ Usar antes o después de tirar el dado.

EMBOSCADA



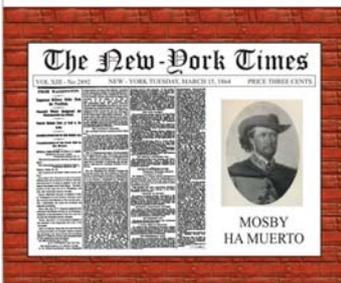
- ★ Combate +2 solo si Mosby es atacado.

RUMOR DE MUERTE



- ★ Después de chequeo bajas solo si Mosby no muere. Nivel alerta de la Unión se reduce a **uno**.

RUMOR DE MUERTE



- ★ Después de chequeo bajas solo si Mosby no muere. Nivel alerta de la Unión se reduce a **uno**.

EMBOSCADA



- ★ Combate +2 solo si Mosby es atacado.

IMPRIMIR ESTA HOJA UNA SOLA VEZ

GANAR INICIATIVA



- ★ Mosby gana la iniciativa automáticamente sin necesidad de lanzar el dado.

INFORMACIÓN LOCAL



- ★ Mosby puede explorar un espacio adyacente sin hacer el chequeo de activación.

GUÍA LOCAL



- ★ Mosby entra en un espacio sin hacer el chequeo de activación. (Más datos en pág. 62)

CONTRAATAQUE



- ★ Tirar el dado de nuevo para resolver el combate.
- ★ Anteriores cartas acción no permanentes no valen.

ESPOLEAR CABALLOS



- ★ Movimiento durante las fases +1

ESCONDERSE



- ★ Mosby se esconde excepto si espacio está ocupado por concentración nordista. (Más datos en pág. 62)

FALSEANDO EL NÚMERO DE TROPAS



- ★ Factor de combate +1 al determinar proporción de fuerzas.

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.

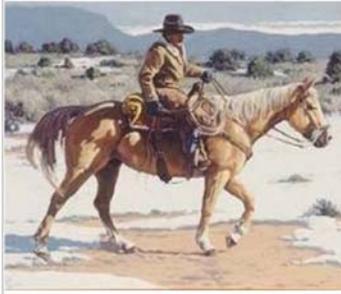
IMPRIMIR ESTA HOJA 3 VECES

GUÍA LOCAL



★ Mosby entra en un espacio sin hacer el chequeo de activación. (Más datos en pág. 62)

GUÍA LOCAL



★ Mosby entra en un espacio sin hacer el chequeo de activación. (Más datos en pág. 62)

GUÍA LOCAL



★ Mosby entra en un espacio sin hacer el chequeo de activación. (Más datos en pág. 62)

INFORMACIÓN LOCAL



★ Mosby puede explorar un espacio adyacente sin hacer el chequeo de activación.

INFORMACIÓN LOCAL



★ Mosby puede explorar un espacio adyacente sin hacer el chequeo de activación.

INFORMACIÓN LOCAL



★ Mosby puede explorar un espacio adyacente sin hacer el chequeo de activación.

GANAR INICIATIVA



★ Mosby gana la iniciativa automáticamente sin necesidad de lanzar el dado.

GANAR INICIATIVA



★ Mosby gana la iniciativa automáticamente sin necesidad de lanzar el dado.

GANAR INICIATIVA



★ Mosby gana la iniciativa automáticamente sin necesidad de lanzar el dado.

IMPRIMIR ESTA HOJA UNA SOLA VEZ

CONTRAATAQUE



- ★ Tirar el dado de nuevo para resolver el combate.
- ★ Anteriores cartas acción no permanentes no valen.

CONTRAATAQUE



- ★ Tirar el dado de nuevo para resolver el combate.
- ★ Anteriores cartas acción no permanentes no valen.

CONTRAATAQUE



- ★ Tirar el dado de nuevo para resolver el combate.
- ★ Anteriores cartas acción no permanentes no valen.

ESPOLEAR CABALLOS



- ★ Movimiento durante las fases +1

ESPOLEAR CABALLOS



- ★ Movimiento durante las fases +1

ESPOLEAR CABALLOS

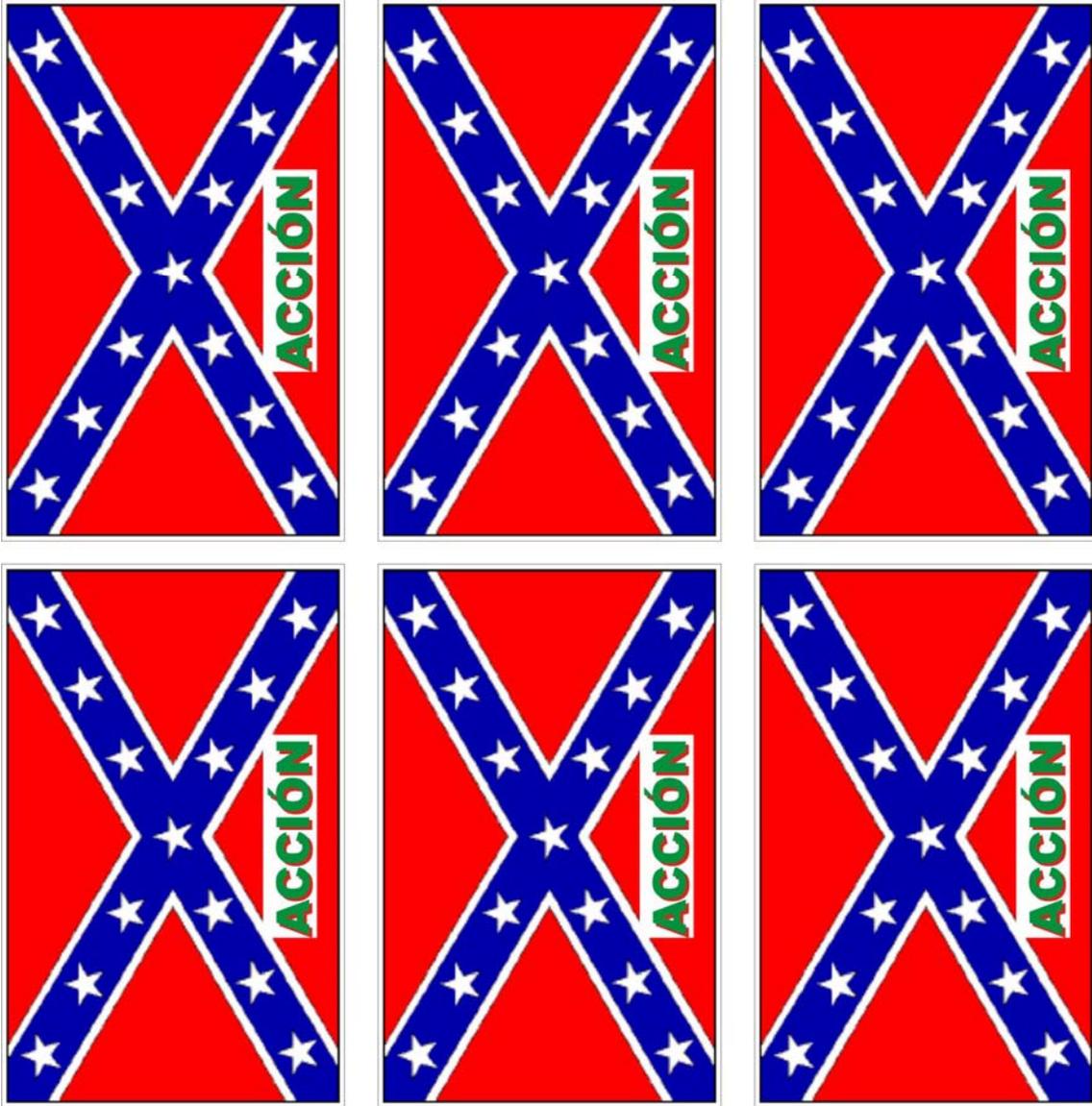


- ★ Movimiento durante las fases +1

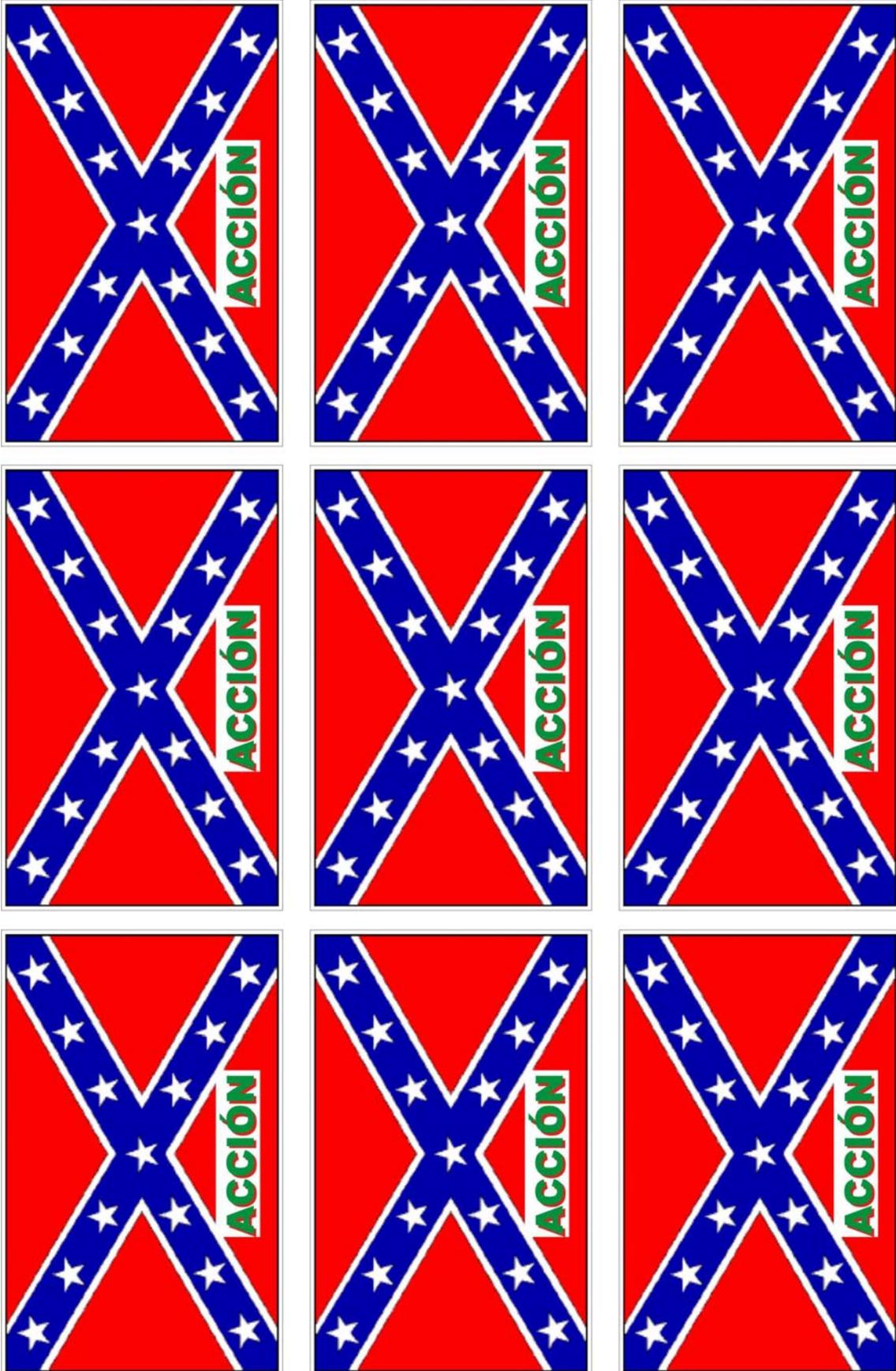
IMPRIMIR ESTA HOJA UNA SOLA VEZ

TOTAL DE CARTAS DE ACCIÓN:

6 HOJAS A 9 CARTAS = 54
LAS 6 CARTAS DE ESTA HOJA 6
TOTAL = 60



IMPRIMIR ESTA HOJA UNA SOLA VEZ



IMPRIMIR ESTA HOJA 6 VECES

RESUMEN DE LAS CARTAS DE ACCIÓN:

Sargento Ames	=	1 Carta
French Dulaney	=	1 Carta
La Unión Intimidada	=	1 Carta
Cañón	=	1 Carta
Buscasendas	=	1 Carta
Caballos Veloces	=	1 Carta
Tácticas de Pistolas	=	1 Carta
Ataque Sorpresa	=	2 Cartas
Rumor de Muerte	=	2 Cartas
Emboscada	=	2 Cartas
Heroísmo de Mosby	=	3 Cartas
Mosby Escapa	=	4 Cartas
Falseando el nº de Topas	=	4 Cartas
Escondarse	=	5 Cartas
Espolear Caballos	=	6 Cartas
Contraataque	=	6 Cartas
Guía Local	=	6 Cartas
Información Local	=	6 Cartas
Ganar la iniciativa	=	7 Cartas
TOTAL	=	60 CARTAS