

STONEWALL'S SWORD

THE BATTLE OF CEDAR MOUNTAIN

Contenido

1.0 Introducción	1
2.0 Cómo Ganar	2
3.0 Escala del Juego y Mapa.....	2
4.0 Unidades, Marcadores y Fichas Aleatorias.....	3
5.0 Identificación y Organización de las Unidades.....	5
6.0 Apilamiento de Unidades	5
7.0 Secuencia de juego	6
8.0 Fase de Decisión de Mando.....	6
9.0 Fase de Artillería	7
10.0 Fase de Robo de Fichas Aleatorias.....	8
11.0 Órdenes a Brigadas	12
12.0 Combate de Disparo	12
13.0 Movimiento.....	17
14.0 Combate Cuerpo a Cuerpo.....	20
15.0 Tests de Cohesión.....	24
16.0 Reorganización	30
17.0 Procedimientos de la Fase de Final de Turno	32
18.0 Orden de Escaramuza	33
19.0 Determinación de la Victoria.....	34
20.0 Reglas Opcionales.....	35
21.0 Notas del Diseñador	37
22.0 Escenarios	38

1.0 Introducción

UNA ESPADA OXIDADA, por Jeff Berry

Cedar Mountain fue una batalla arruinada desde el principio, como lo fueron, para ser justos, la mayoría de las batallas de la Guerra Civil. Fue un estudio sobre mal liderazgo superior y peor juicio por parte de ambos bandos. Pero lo fue también de liderazgo heroico a nivel de regimiento y compañía, también en ambos bandos. El bando que “ganó” (atención, spoiler: los Confederados) lo hizo principalmente porque tenía una fuerza abrumadora.

Toda la batalla tuvo lugar muy tarde, en un caluroso día y húmedo día de agosto en Virginia. Los Confederados tropezaron con una sola división de tropas de la Unión bajo el mando del viejo adversario de Jackson del Valle, Nathaniel Banks, impidiéndoles seguir hasta Culpeper Turnpike. Mientras que los rebeldes, agotados por el calor,

intentaban formar algún tipo de línea en los bosques que atravesaban un valle profundo para enfrentarse a los yankees, lo único que tenía que hacer Banks era rechazarlos durante una hora o así hasta que fuera reforzado por el Ejército de Virginia de Pope.

Pero Banks, pensando en su legado político en Massachusetts, así como en el insulto que había recibido de Jackson meses antes en el Valle de Shenandoah, no pudo esperar. Superados en dos a uno, abandonó su posición defensiva y ordenó una carga poco sistemática a través del ancho valle. Los Confederados, intentando organizarse ellos mismos en los bosques, fueron sorprendidos con la guardia baja. Ni Jackson ni su comandante de división favorito, Winder, parecieron estar interesados en hacerse cargo de su despliegue en esta fase. Winder estaba ocupado disparando al azar a los yankees con su más numerosa artillería, y Jackson parecía estar en uno de sus estupores letárgicos. Probablemente era el calor.

Aunque superados en número, las tropas de Banks casi lo consiguen. A medida que chocaban con la línea sureña, un regimiento gris tras otro se desorganizó y huyó. Aquí fue cuando Jackson, que no estuvo totalmente atento a la batalla hasta que se alcanzó este punto crítico, se deshizo de la espesura mental e intentó desenvainar su espada para reagrupar a los hombres que huían. Jackson era la estrella de la prensa sureña, y los periódicos de Richmond describieron todo este acto operístico como el punto de inflexión de la batalla. En realidad, fue la oportuna llegada de la división de A.P. Hill y el ágil pensamiento de algunos comandantes de brigada y de regimiento los que cambiaron el curso de los acontecimientos y rechazaron el asalto de la Unión, inconexo y carente de apoyo.

El corazón de la batalla sólo duró sobre una hora. Las tropas de la Unión se escabulleron hacia Culpeper, perdiendo una cuarta parte de sus 8000 hombres. La oscuridad impidió a Jackson perseguir, y él mismo había perdido como 1300 hombres. Sus propias tropas estaban agotadas tras haber marchado y combatido a 100° durante la mayor parte del día. A la siguiente mañana, se retiró

prudentemente del campo de batalla cuando comenzó a aparecer la fuerza principal de Pope, permitiendo a la prensa norteaña declarar también la victoria.

Stonewall's Sword presenta un interesante escenario de wargame “¿y si...?” para Cedar Mountain. Se cometieron tantos errores por parte de ambos bandos en esa breve hora. La resolución estuvo cerca durante algún tiempo. Y aunque Jackson tenía el doble de tropas, Banks tenía más artillería, así como la promesa de potentes refuerzos (si hubiera sido paciente). De hecho, fue la audacia de Banks lo que casi le proporciona una dramática victoria y lo que podría haberle salido caro a Jackson en hombres y en reputación. Esto es lo que convierte *Stonewall's Sword* en un juego tan fascinante.

Jeff Berry

2.0 Cómo Ganar

Los jugadores obtienen puntos de victoria controlando elementos clave del terreno e infligiendo bajas al enemigo. Hay dos escenarios disponibles, cada uno reproduciendo una fase diferente de la batalla.

3.0 Escala del Juego y Mapa

3.1 Escala del Juego: Cada hexágono del mapa representa aproximadamente 128 metros de lado a lado. Las unidades de infantería y caballería representan regimientos, y las unidades de artillería representan baterías individuales. Un Punto de Fuerza es igual a unos 50 hombres o un solo cañón. Cada Turno de Juego representa unos 20 minutos de tiempo transcurrido.

3.2 Elementos del Mapa: Se representan varios tipos de terreno en el mapa del juego. Ciertos tipos de terreno requieren una explicación más detallada en lo referente a sus efectos en el juego.

a. Niveles de Terreno: Cada hexágono está a un Nivel concreto. El Nivel de un hexágono es importante a efectos de la Línea de Visión (véase 12.1a). Los hexágonos están identificados por un color que indica su altura, siendo el verde más oscuro la elevación más baja y el

amarillo la más alta. Hay **diez** Niveles, enumerados del más bajo al más alto con hexágonos de ejemplo: **1** (2902); **2** (1703); **3** (2811); **4** (1810); **5** (2416); **6** (3410); **7** (1314); **8** (1412); **9** (3511); **10** (3614).

b. Elementos del Terreno: Sólo se considera que un hexágono contiene un elemento de terreno en concreto si el gráfico del terreno ocupa o atraviesa al menos la mitad de ese hexágono. Por ejemplo, el hex 1613 es un hexágono de terreno Despejado, no de Bosque. El hex 2109, es un hex Despejado, no de Maizal. El hex 3105 es Despejado, con una Carretera que lo atraviesa.

c. Terreno Acuático: Hay tres tipos de hexágonos y de lados de hex **Acuáticos** en el juego: **hexágonos de Arroyo Seco**, **lados de hexágono de Arroyo Corriente**, y **lados de hexágono de Estanque**. Un hex de **Arroyo Seco** (ej: 2603) es un hex con un gráfico de Arroyo azul en él y no tiene efecto en el juego (se incluyen sólo a efectos de precisión histórica y geográfica). Un lado de hex de **Arroyo Corriente** tiene un gráfico de Arroyo que lo recorre (ej: 2903/3003). Obstaculiza el movimiento de las unidades que lo cruzan, pero no afecta al combate. Un lado de hex de **Estanque** tiene un gráfico de Arroyo grueso que lo recorre (ej: 3014/3113) y es **intransitable**. Ninguna unidad puede mover ni efectuar Combate Cuerpo a cuerpo a través de un lado de Estanque. Las unidades en lados opuestos de un lado de hex de Estanque siguen considerándose adyacentes las unas a las otras para cualquier otro propósito.

d. Carreteras: Hay dos tipos de hexágonos de Carretera: **Caminos** (ej: 1514) y **Peajes** (ej: 1606). Las unidades que viajan de un hex de Camino/Peaje a otro hex de Camino/Peaje adyacente sólo pagan **1 Punto de Movimiento**, indistintamente del otro terreno del hex al que se entre o del lado del hex que se cruce. Hay dos **Peajes** en el juego: *Culpeper Road* (hex 1300 a hex 2218) y *Mitchell's Station Road* (hex 1606 a hex 3704). Las unidades que mueven a lo

largo de hexágonos de Peaje pueden usar la velocidad de movimiento de **Columna de Marcha** (véase 13.5a) y pagar entonces sólo $\frac{1}{2}$ **Punto de Movimiento** por hex mientras sigan Órdenes de **Maniobrar** (véase 11.4) o estén usando la Ficha de Evento *Movimiento de Brigada de Reserva*. Las unidades de artillería y caballería siempre pueden usar la velocidad de movimiento de Columna de Marcha mientras muevan por Peajes.

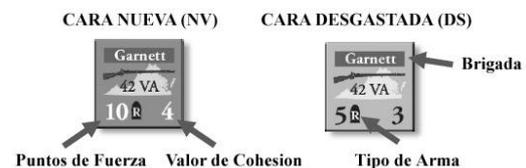
e. Terreno Anguloso: Los hexágonos que contienen un gráfico de terreno anguloso (ej: 1302) están extremadamente inclinados y son difíciles de atravesar (en todas las direcciones). Las unidades deben pagar una penalización al movimiento para entrar a un hex de terreno Anguloso. Además, las unidades de Artillería no pueden iniciar Combate de Disparo desde hexágonos Angulosos.

f. Lados de Hex de Ladera: Estos lados de hex representan un cambio apreciable de un Nivel de elevación de un hex al hex adyacente (ej: 2204/2304). Mover/Atacar desde el hex de Nivel inferior a través de un lado de hex de Ladera a un hex a mayor Nivel se considera “Ladera Arriba”, y lo contrario es ir “Ladera Abajo”. Los lados de hex de Ladera afectan al movimiento y al combate cuando van Ladera Abajo. Observa que algunos lados de hex cambian el Nivel de elevación, *pero no* tienen un lado de hex de Ladera (se trata de pendientes muy suaves). Estos lados de hex no afectan al movimiento ni al combate (aparte de la Línea de Visión).

g. Lados de Hex de Ladera Empinada: Estos lados de hex son similares a los de Ladera, excepto en que representan un cambio apreciable de **dos Niveles** de elevación de un hex al hex adyacente (ej: 3410/3510). Los lados de hex de Ladera Empinada afectan al movimiento tanto Ladera Arriba como Ladera Abajo, pero sólo afectan al combate Ladera Arriba.

4.0 Unidades, Marcadores y Fichas Aleatorias

4.1 Las Fichas de Unidades representan a las tropas combatientes de cada bando. Las unidades de color gris son las fuerzas del jugador Confederado (también llamados “Rebeldes” en este juego) y las unidades de color azul son las fuerzas del jugador de la Unión. En la parte superior de cada ficha está la afiliación de la Brigada, resaltada en un color específico de Brigada. El nombre del regimiento de la unidad se muestra en mitad de la ficha. Los Puntos de Fuerza, Tipo de Arma y Valor de Cohesión de la unidad se enumeran en ese orden en la parte inferior de la ficha.



Observa que no hay Capacidad de Movimiento en la ficha: la Capacidad de Movimiento de una unidad la determina su selección de Orden de Brigada (véase 11.0). El anverso de la ficha muestra la unidad con plena eficacia, y se conoce como cara **Nueva (NV)**, mientras que el reverso muestra la unidad con eficacia reducida y se denomina cara **Desgastada (DS)**. La cara Desgastada tiene un fondo más claro. Las unidades que son totalmente ineficaces se retiran completamente del tablero y se colocan en el Contador de Desorganizadas (véase 15.9).

* Los **Puntos de Fuerza (PFs)** indican el tamaño relativo de la unidad. Este número se utiliza durante la partida a efectos del combate y del apilamiento. El reverso de la ficha (la cara *DS*) muestra un valor de PF reducido. Un PF de “C” representa una fuerza de cuadro (lo que quiere decir que la unidad ha sido reducida a un tamaño básico de unos 25 combatientes) y cuenta como $\frac{1}{2}$ PF. Los PFs de una unidad también pueden ser modificados por los Impactos en la Moral (véase 15.6), el Alcance del Arma y otros factores, pero nunca puede bajar de 0. En algunos casos, se hace referencia al valor de PF *impreso* de una unidad, que es el número que se muestra en el anverso de la ficha. Otros casos hacen referencia al valor de PF

modificado, que es el valor de PF impreso modificado por cualquier marcador pertinente que reduzca los PFs utilizables de la unidad. (Observa que los PF modificados sólo consideran los efectos de marcadores, no de otros efectos como el alcance).

* El **Tipo de Arma** especifica la clase de mosquete o de pieza de artillería con el que la unidad está principalmente armada. Esto es importante para el Alcance en el Combate de Disparo y a veces en los Combates Cuerpo a Cuerpo. “Sm” representa una unidad de Infantería armada con mosquetes de ánima lisa o una batería de Artillería equipada con cañones napoleónicos (o un tipo equivalente de pieza con ánima lisa). “Rf” representa a una unidad de infantería armada con mosquetes de ánima estriada o una batería de Artillería equipada con cañones Parrot y/o cañones estriados de 3 pulgadas. “Sr” representa carabinas Sharps y sólo se encuentran en la única unidad de caballería de la Unión.

Nota Importante: Las unidades de infantería armadas con mosquetes de ánima lisa (“Sm”) se tratan de manera especial en estas reglas. Estas unidades no tienen alcance “Largo” en el Combate de Disparo y pasan directamente de “Efectivo” a “Extremo” (véase Tabla de Alcances). Esto se debe al alcance excepcionalmente corto a esta escala. Por el mismo motivo, las armas de ánima lisa eran mortales a corta distancia (especialmente cuando se cargaban con disparo de “bala y perdigón”) y se les proporciona por ello un bonificador en Combate Cuerpo a Cuerpo.

* El **Valor de Cohesión (VC)** refleja el entrenamiento, la disciplina, la experiencia y la moral de la unidad. La cara NV de la unidad muestra su VC completo, mientras que la cara DS muestra un VC reducido. Contra mayor sea el número, mejor actuará en general la unidad. Se alude a menudo al VC durante el combate y es un elemento importante en la capacidad de la unidad para combatir y sobrevivir. El VC de una unidad puede ser modificado por los Impactos en la Moral (véase 15.6) y otros hechos, pero nunca puede bajar por debajo de 0.

Los valores de la cara DS de una unidad se formulan de la siguiente manera: se considera que la unidad ha sufrido el 50% de bajas, reduciendo sus PF proporcionalmente. Sin embargo, es necesario que una unidad haya sufrido una reducción mínima de tres PF para minimizar la anomalía que tiene lugar cuando las unidades más pequeñas que sufren menos bajas cuando se restan el 50%. Si la unidad es demasiado pequeña para perder tres PF, se reduce a un PF de “C” y el resto de PF perdidos se resta del VC de la unidad.

4.2 Los Marcadores del Juego se reducen intencionadamente a un mínimo en este sistema de juego. El marcador de “Orden de Escaramuza” se usa para mostrar unidades en esa formación (véase 18.0). El marcador “Conmocionada/En Desorden” se usa para indicar los efectos en los resultados de Impacto a la Moral (IM, véase 15.6).

4.3 Los Marcadores de Estado de Activación de Brigada se usan como ayuda para que los jugadores sepan qué Brigadas han sido ya activadas en el turno actual. Cada jugador debería disponer sus marcadores frente a él de manera que la cara “Disponibles” (la cara con la bandera) quede boca arriba. Cuando se activa una brigada mediante una Activación de División (únicamente), su marcador de estatus se gira a su cara “Activada” (véase 10.7).

4.4 Las Fichas Aleatorias son fichas que se roban de un recipiente opaco y especifican una formación de unidades que se activará o un evento que se llevará a cabo. Hay cuatro tipos de fichas aleatorias: de **Activación de División** (cada una muestra el nombre de un General de División y su Valor de Mando), de **Comandante en Jefe/CEJ** (*Jackson* para los Confederados y *Banks* para la Unión), de **Evento** (muestra un Evento en cada cara) y **Genéricas** (*Niebla de Guerra* o *Fortunas de la Guerra*). Véase 10.0 para conocer los detalles completos de cada ficha. Obsérvese que hay un segundo juego de fichas de Activación de División y de CEJ a los que se les ha añadido una “cruz roja”. Estas fichas de **Bajas** son sustituidas por las fichas normales cuando el general correspondiente se convierte en baja debido al *Evento*

Genérico **Niebla de Guerra** (véase 10.5b – iii).

4.5 Tablas y Cuadros: Se incluyen en el juego dos hojas con la **Tabla de Resultados de Combate** y las **Tablas de Cohesión (una por cada jugador)**, dos hojas de **Ayuda para los Jugadores** (una para cada jugador) que incluyen diversas tablas y cuadros en un lado y las Descripciones de los Eventos Únicos en el otro, y la tarjeta con los **Contadores del Juego**, que contiene diferentes contadores en ella necesarios para la partida.

4.6 En el **Recipiente para Robo** se dejan todas las fichas aleatorias que hay actualmente en juego para robar al azar. Los jugadores deben aportar el recipiente, que puede ser cualquier taza o cuenco opacos o similar.

4.7 Los **Dados** no se incluyen en el juego: los jugadores deben aportar los suyos propios. Cada jugador debería de tener al menos dos dados de seis caras (d6). Uno debe de ser de algún color y el otro blanco.

4.8 Regla Universal de Redondeo: En todos los casos en los que los valores de una unidad se vean modificados (reducción a la mitad de la Capacidad de Movimiento, PF para los Alcances de las Armas, Botes de Metralla, etc.) cualquier fracción se mantiene *hasta el final del cálculo*. Cuando se haya completado totalmente el cálculo, cualquier fracción remanente se *desestima* (es decir, se redondea hacia abajo).

5.0 ID y Organización de las Unidades

Toda unidad de infantería (regimiento) pertenece a una **Brigada** concreta y cada Brigada pertenece a una **División** concreta. La jerarquía organizativa se detalla en cada escenario y está impresa en el dorso de cada ficha de Activación de División. Cada unidad tienen el nombre de su Brigada impreso en la parte superior de la ficha con un fondo de color distintivo. Las unidades de Artillería y Caballería son **independientes** y no pertenecen a ninguna Brigada o División.

6.0 Apilamiento de Unidades

6.1 Límite de Apilamiento: El Apilamiento hace referencia a la colocación de más de una ficha de unidad en el mismo hexágono. El máximo número de fichas de unidades que pueden ocupar físicamente un hex **al final de una Fase o paso dados** queda determinado por el total de Puntos de Fuerza *sin modificar*. Los límites de apilamiento pueden excederse normalmente durante el movimiento (sin embargo, véase el caso “c” a continuación) mientras que se cumplan al final del movimiento de cada unidad. **A efectos del apilamiento, usa los PFs impresos en las unidades; no actualices los PFs debido a cualquier marcador que tengan las unidades.**

El número máximo de PFs permitidos en un solo hex es de **8 PFs**. Sin embargo, las unidades de Artillería (opcionalmente), el terreno de Bosque y el de Carretera afectan a los límites de apilamiento de la siguiente manera:

a. Unidades de Artillería (opcional pero recomendado): Cada **PF** de Artillería cuenta como **0.75 PF** a efectos de apilamiento. Así pues, pueden apilarse 4 cañones por 3 puntos de apilamiento, 8 por 6 puntos de apilamiento, y un máximo de 10 puntos de Artillería por hex (es decir, $10 \text{ PF} \times 0.75 = 7.5 \text{ PF}$).

b. Hexágonos de Bosque: Una unidad de Artillería sólo puede ocupar un hex de **Bosque** si también está en un hex de **Carretera**. Nunca puede estar en un hex de Bosque si no contiene también un gráfico de Carretera (de cualquier tipo). La unidad de Artillería debe también poder utilizar el movimiento por Carretera (ver a continuación) para poder entrar a ese hex.

c. Hexágonos de Carretera: Si cualquier unidad que mueve desea usar el coste de movimiento de **Columna de Marcha** o de **Carretera** (véase 13.5), el límite de apilamiento de 8 PF está en vigor **en todo momento**. El jugador que mueve debe usar el Coste de Movimiento del otro terreno del hex de Carretera si la unidad que mueve hace que el nivel de apilamiento en ese hex exceda de 8 PFs.

En este caso (únicamente), las unidades de **Artillería** pagan **3 PMs** para atravesar un atasco en un hex de Bosque/Carretera (a pesar de que a las unidades de Artillería no se les permite normalmente estar en un hex de terreno de Bosque). Recuerda que el límite de 8 PF de apilamiento debe respetarse al final del movimiento.

Los jugadores deberían considerar una unidad que usa Velocidades de Movimiento por Carretera o de Columna de Marcha como extendida a lo largo de la carretera en estrechas columnas de marcha, ocupando pues más espacio en el hex. Por lo tanto, usar el beneficio de las carreteras dejaría mucho menos sitio para desplegar en las carreteras.

6.2 Unidades Grandes: Se considera que una unidad que tiene más de 8 PF tiene sólo 8 PF a efectos de apilamiento y movimiento. Se sigue usando todo su valor en PF para el combate.

6.3 Apilamiento Forzado: Si un hex excede el Límite de Apilamiento al final de cualquier Fase, el jugador propietario debe de inmediato mover una unidad cada vez, empezando con la más grande y hasta la más pequeña, a un hex adyacente legal hasta que el hex en cuestión respete su Límite de Apilamiento. Por ejemplo, si un apilamiento de unidades de refuerzo se coloca en su hex de entrada y se ve obligado a adoptar un Orden de Reagruparse (debido al uso de la ficha de Evento *Confusión en el Mando*), el jugador mueve una unidad cada vez a un hex adyacente hasta que el hex de entrada se adapte al Límite de Apilamiento de 8 PF. Observa que un jugador no puede crear voluntariamente una situación en la que se produzca sobreapilamiento.

7.0 Secuencia de Juego

Stonewall's Sword se juega a lo largo de una serie de Turnos de Juego, dependiendo del número real de turnos del escenario seleccionado. Cada Turno de Juego se juega siguiendo una secuencia de Fases predeterminada. Debe completarse cada Fase enteramente antes de proceder a la siguiente Fase. **Los jugadores deben tener en cuenta que, en este juego, el disparo se hace antes que el movimiento.** La Secuencia de Juego se resume de la siguiente

manera:

1. FASE DE DECISIÓN DE MANDO

2. FASE DE ARTILLERÍA

- a. Paso de Artillería de la Unión
- b. Paso de Artillería de la Confederación
- c. Si quedan unidades de artillería sin activar, vuelve al paso 2a. Si no, pasa a la Fase 3.

3. FASE DE ROBO DE FICHAS ALEATORIAS

- a. Paso de Ficha de Eventos Conservadas
- b. Paso de Robo de Fichas Aleatorias

4. FASE DE ACTIVACIÓN DE BRIGADAS

- a. Paso de Órdenes
- b. Paso de Combate de Disparo
- c. Paso de Movimiento
- d. Paso de Combate Cuerpo a Cuerpo
- e. Paso de Reorganización
- f. Si quedan fichas en el Recipiente, vuelve a la Fase 3.
Si no, pasa a la Fase 5

5. FASE DE FINAL DE TURNO

Si se ha completado el último Turno de Juego del escenario, la partida acaba. Consulta las reglas de Determinación de la Victoria para ver quién gana.

8.0 Fase de Decisión de Mando

Durante la fase inicial de un turno, cada jugador debe decidir cuáles de sus fichas de Evento irán al recipiente en este Turno de Juego.

8.1 La Ficha Principal: Cada jugador elige primero en secreto **una** cualquier de sus **siete** fichas de Evento y lo coloca en el recipiente.

Obviamente, esta es una decisión importante, puesto que se garantiza que esta ficha está ahora en el recipiente. Por lo tanto, debería representar un Evento que el jugador quiera realmente que ocurra durante el turno. Observa, sin embargo, que colocar la ficha en el recipiente no asegura que se jugará durante este turno: ¡La ficha *Fortunas de la Guerra* puede eliminarla!

8.2 Fichas Excluidas: Cada jugador gira entonces sus seis fichas remanentes a su cara de Evento Común (“*¡Encontrad al General Jackson!*” para el jugador Confederado y “*Send a Courier to General Pope!*” para el jugador de la Unión) y los mezcla. Después, el **jugador oponente** selecciona al azar **dos** de estas fichas y las deja aparte: **estas fichas no se usarán en este Turno de Juego!** Los jugadores *no pueden mirar estas fichas excluidas* ni ahora ni durante el transcurso del Turno de Juego.

8.3 Fin de la Fase de Preparación de Robo del Recipiente: Las **ocho** fichas de Evento restantes no excluidas están ahora colocadas en el Recipiente (¡no las miréis tampoco!), junto a la Ficha Principal de cada jugador. Finalmente, coloca las **fichas de Activación de División** de cada jugador en el recipiente de robo con las fichas de Evento. Agita el recipiente y colócalo al alcance del jugador que debe robar (determinado en la Fase de Robo de Fichas Aleatorias (véase 10.0)).

9.0 Fase de Artillería

Las unidades de artillería, organizativamente, no pertenecen a ninguna Brigada o División. Son unidades independientes y efectúan sus actividades durante la **Fase de Artillería**. Las unidades de artillería no están sujetas a las restricciones de ninguna Orden de Brigada (véase 11.0) y tienen una Capacidad de Movimiento de **5 PMs**. Las unidades de artillería siempre pueden usar la velocidad de movimiento de **Columna de Marcha por Carretera** en los **Peajes** (véase 13.5), siempre que respeten las restricciones al apilamiento (véase 6.0).

9.1 Paso de Artillería de la Unión: El jugador de la Unión selecciona un hex que contenga una o más unidades de Artillería de la Unión y efectúa Combate de Disparo (véase 12.0) o Movimiento (véase 13.0) con *todas* las unidades de Artillería de ese hex. Cada unidad de Artillería elegible de ese hex elegido puede efectuar Combate de Disparo o Movimiento (¡no ambos!) en cualquier orden durante este paso. Resuelve todos estos Disparos o Movimientos normalmente y hasta finalizarlos. Las unidades de artillería apiladas en el mismo hex que opten por Disparar contra el mismo hex objetivo pueden sumar sus PFs y obtener un único

total de disparo. Las unidades de Artillería que Mueven o Disparan en este paso han terminado para toda la fase: los jugadores deben girar la ficha de la unidad o señalarla de alguna manera para indicar que ya ha sido activada durante este paso. Al final de este Paso, todas las unidades de Artillería del hex Activado se consideran Activadas, tanto si movieron o dispararon como si no.

9.2 Paso de Artillería Confederada: El jugador Confederado lleva a cabo el Combate de Disparo o el Movimiento con todas las unidades de Artillería en cualquier hex designado, de la misma manera que el jugador de la Unión.

9.3 Alternar Pasos: Los jugadores alternan Pasos de Artillería hasta que todas las unidades de Artillería han Disparado o Movido (o no hicieron nada). Si un jugador se queda sin hexágonos elegibles o no desea disparar/mover el resto de su Artillería, debe terminar este paso. Si el jugador de la Unión no activa ninguna unidad de Artillería en este Paso, y el jugador Confederado no activa ninguna unidad de Artillería en el Paso de Artillería Confederada siguiente, pasa a la Fase de Robo de Fichas Aleatorias.

9.4 Consideraciones Especiales al Movimiento y el Disparo de la Artillería:

- a. Las unidades de Artillería sólo entran o salen de un hex de **Bosque** por medio de hexágonos de **Carretera conectados**.
- b. Las unidades de Artillería **no pueden trabarse en Combate** (mover adyacentes a una unidad enemiga, véase 13.6).
- c. Una unidad de Artillería que entra por Carretera a un hex de **Bosque** que se encuentra con un hex sobreapilado paga **3 PMs** por ese hex (esto representa el retraso en el tiempo al tener que esperar que las otras unidades abra un camino en la carretera).
- d. Las unidades de Artillería localizadas en un hex **Anguloso** o de **Bosque** (incluso en una Carretera) no puede efectuar Combate de Disparo.

- e. En la mayoría de los casos, las unidades de Artillería puede disparar a través de unidades amigas a objetivos más lejanos. (Esto representa el disparo por encima de ellas.) Esto se detalla en **Disparo Indirecto** en la regla 12.1.
- f. Si una unidad de Artillería que aún no se ha activado en esta fase se ve obligada a efectuar un movimiento de **Retirada** debido al fuego de la Artillería enemiga, la retirada se considera su activación. No puede ser activada de nuevo en la fase actual.

9.5 Caballería de la Unión: La unidad de Caballería de la Unión (la *1ª de Pensilvania*) se activa para el movimiento y el combate (Combate de Disparo o Combate Cuerpo a Cuerpo) como si fuera una unidad de Artillería durante el **Paso de Artillería de la Unión**. No mueve ni inicia combate en ningún otro momento. Tiene una Capacidad de Movimiento de 10 PM. Efectúa primero Combate de Disparo, después Movimiento, después cualquier Combate Cuerpo a Cuerpo de la misma manera que una unidad de **Infantería**. Esta unidad no recibe Órdenes de Brigada, y puede efectuar cualquier combate para el que sea por otro lado apta. También puede usar movimiento de **Marcha por Carretera** en los Peajes a pesar de que no está técnicamente bajo Órdenes de Maniobra.

10.0 Fase de Robo de Fichas Aleatorias

La mecánica central que dirige la acción en *Stonewall's Sword* es el sistema de robo de fichas aleatorias. Este dirá a los jugadores quién puede mover y combatir o realizar ciertas acciones. Las fichas de **ambos bandos** están en un recipiente y se roban en cada fase.

10.1 Fichas Conservadas: Antes de que se saque una nueva ficha del recipiente, ambos jugadores pueden jugar una o más fichas de Eventos o de CEJ que conserven. Primero el jugador de la Unión anuncia si jugará, seguido por el jugador Confederado. Si ambos jugadores desean jugar fichas, el jugador Confederado decide quién va primero. El jugador que va primero juega

cualquier cantidad de fichas pertinentes que desee, siguiendo el procedimiento establecido para esa ficha. Después, si el jugador oponente anunció su intención de jugar, puede jugar sus fichas pertinentes.

10.2 Quién Roba las Fichas: Aunque no importa realmente quién roba una ficha del recipiente, se sugiere que sea el jugador Confederado el que los robe en los Turnos de Juego impares y el jugador de la Unión el que lo haga en los Turnos de Juego pares.

10.3 Robo y Aplicación de una Ficha: El jugador que debe robar la ficha lo hace aleatoriamente del recipiente. Dependiendo de la ficha robada, procede de la siguiente manera:

- a. **Ficha de Evento:** Si se roba una ficha de **Evento** (véase 10.4), dáselo al jugador propietario (la Unión si la ficha es azul, la Confederación si es gris). Este puede mirarla y jugarla inmediatamente (si es pertinente). En cualquier otro caso, deja la ficha frente a él (bocabajo, para que su oponente no la vea) y se la guarda para su uso posterior o la juega en la Tarjeta de Ayuda para el Jugador como Evento Común (véase 10.4.b). El jugador que roba las fichas roba una nueva.
- b. **Fichas Genérica:** Si se roba una de las dos fichas **Genéricas** (véase 10.5), su efecto se lleva a cabo de inmediato, tirando el dado, si es necesario, el jugador que no robó la ficha. Tras resolver cualquier efecto, descarta la ficha Genérica para este turno y roba otra ficha.
- c. **Ficha de CEJ:** Si se roba una ficha de **CEJ** (véase 10.6), el jugador propietario selecciona inmediatamente una de sus Brigadas y la activa, o bien conserva la ficha para su uso posterior. Cuando se juega la ficha, pasa a la Fase 4 (Fase de Activación de Brigadas) y resuélvela de manera normal. Descarta entonces la ficha de CEJ para este turno y roba otra ficha.
- d. **Ficha de Activación de División:** Si se roba una ficha de **Activación de División** (véase 10.7), el jugador propietario selecciona de inmediato una Brigada

elegible que pertenezca a la división de la ficha robada y efectúa con ella una **Activación Completa** o **Activación Limitada** (según determine una tirada del dado). El juego pasa entonces a la Fase 4 (Fase de Activación de Brigadas), que se resuelve de manera normal. Devuelve la ficha al recipiente si aún queda alguna Brigada no activada en la División; si no es así, descártala para este turno. Roba entonces otra ficha.

10.4 Fichas de Evento: Cada jugador tiene su propio juego de siete fichas de Evento. Los Eventos de la Unión son de color azul y los de la Confederación, grises. Cada ficha tiene un **Evento Único** especificado en su anverso y un **Evento Común** en su reverso. Cuando se roba una ficha de Evento, el jugador propietario la coge y decide de inmediato si usarla.

Regla Opcional: Si los jugadores lo acuerdan, pueden mantener en secreto las fichas de Evento que conserven. En este caso, cuando ocurra que un jugador robe una ficha de Evento del oponente y la vea, atribúyela a que sus exploradores han obtenido cierta información útil.

a. **Eventos Únicos:** Consulta la sección **Descripciones de Eventos Únicos** en el dorso de las Ayudas para los Jugadores para ver una explicación detallada de cada Evento y de cómo se aplica a la partida. Algunos Eventos deben jugarse de inmediato, y otros pueden jugarse o conservarse. Las fichas de Evento que se conservan se colocan bocabajo frente al jugador propietario. Una ficha de Evento conservada puede jugarse en cualquier momento apropiado (según especifica su descripción) y se descarta después de eso. Entonces se reanuda la partida normal.

Los jugadores deben estudiar la sección de **Descripciones de los Eventos Únicos** antes de jugar, puesto que el uso oportuno de estas fichas proporciona a cada jugador oportunidades excepcionales para afectar a la partida de manera ventajosa.

b. **Eventos Comunes:** El dorso de cada ficha de Evento tiene un Evento Común: “*¡Encontrad al General Jackson!*” para

las fichas de Evento Confederadas y “*¡Enviad un Mensajero al General Pope!*” para las fichas de la Unión. Estos Eventos Comunes sólo se juegan cuando se usan las Reglas opcionales **Mal Día para Stonewall** (véase 20.1) y **Los Refuerzos del General Pope** (véase 20.2). Si estas reglas no se usan, los Eventos Comunes se ignoran y no tienen efecto. Sólo se puede jugar un Evento Común *en el momento en el que se roba la Ficha de Evento*. Una ficha de Evento que se ha conservado no puede jugarse por su Evento Común. Una ficha que se juega por su Evento Común se coloca en la Tarjeta de Contadores de Juego, en la casilla apropiada junto al contador relevante. Está fuera del juego hasta la Fase de Final de Turno.

10.5 Fichas Genéricas: Hay dos fichas **Genéricas** que representan eventos inusuales que pueden suceder en la guerra y que pueden afectar por igual a ambos jugadores.

a. **Fortunas de la Guerra:** Esta ficha implica que la **siguiente ficha que se robe quedará anulada**. Cuando se saca la ficha de *Fortunas de la Guerra*, se descarta de inmediato. Entonces se roba la siguiente ficha de manera normal. Si la ficha es un **Evento**, **CEJ** o ficha de **Niebla de Guerra**, se **descarta inmediatamente** sin efecto. Si es una Ficha de **Activación de División**, el jugador propietario debe seleccionar una Brigada adecuada de esa División y **señalarla como “Activada”, sin permitirle hacer realmente nada**. ¡La Brigada no puede realizar ni siquiera una Activación Limitada! El jugador propietario descarta entonces la Ficha de Activación de División o la devuelve al recipiente de manera normal (véase 10.7).

La ficha *Fortunas de la Guerra* podría representar cualquier cosa desde órdenes mal interpretadas a un mensajero herido a una oportunidad desaprovechada a... bueno, ¡casi cualquier cosa!

b. **Niebla de Guerra:** Cuando se roba la ficha *Niebla de Guerra*, el jugador que no

robó la ficha tira un dado y consulta la Tabla de Niebla de Guerra en su ayuda de jugador. Los resultados se aplican de la siguiente manera:

- **El [Bando] no Controlado Avanza:** El jugador *oponente* al bando afectado selecciona cualquier unidad enemiga de infantería o caballería que no esté actualmente adyacente a una unidad oponente. Puede entonces acercarse a esta unidad enemiga un hexágono hacia la unidad oponente más cercana (es decir, una de sus propias unidades). Si hay más de una unidad “más cercana”, el jugador oponente elige a una de ellas. Además, si la unidad seleccionada entra o sale de un hex de **Bosque** o **Maizal**, recibe de inmediato un **Impacto a la Moral** (véase 15.6), a menos que ya esté En Desorden, en cuyo caso no hay efecto adicional. Deben observarse las reglas normales relativas al movimiento y al apilamiento.
- **El [Bando] no Controlado Retrocede:** El jugador *oponente* al bando afectado selecciona una unidad enemiga cualquiera. Puede entonces alejar a esta unidad enemiga un hexágono de la unidad oponente más cercana (es decir, una de sus propias unidades) sin moverla adyacente a ninguna unidad oponente. Además, si la unidad seleccionada entra o sale de un hex de **Bosque** o **Maizal**, recibe de inmediato un **Impacto a la Moral** (véase 15.6), a menos que ya esté En Desorden, en cuyo caso no hay efecto adicional. Deben observarse las reglas normales relativas al movimiento, al Disparo de Separación y al apilamiento.
- **Posible Baja del General [del Bando]:** El jugador propietario del posible General afectado hace una tirada y consulta la Tabla de Bajas de Generales de su bando, localizada en su ayuda de jugador.
 - o Si la ficha de Activación de División o de CEJ del General que ha salido aún no está en juego, el resultado se convierte en “¡Por poco! No hay Baja”.
 - o Si la ficha de Activación de División o de CEJ del General está actualmente en juego, ese General ha resultado muerto, herido o incapacitado de

algún modo. Retira la ficha afectada del juego y reemplázala con su correspondiente versión **Baja** (la que llevaba la “cruz roja” en ella). Si la ficha de Activación de División o de CEJ del General está todavía en el recipiente, coloca la versión Baja de la ficha junto al recipiente y, cuando se robe la ficha relevante, reemplázalo de inmediato con el ficha Baja (antes de cualquier tirada por Valor de Mando, etc.). La ficha de Baja se usa para lo que queda de partida como ficha de Activación de División o CEJ. **Nota Especial:** La ficha CEJ de *Jackson* siempre se considera “en la partida” (incluso aunque esté en el **Contador de Turno de Juego** o en el **Contador ¿Dónde está el General Jackson?**). Así pues, simplemente reemplaza la ficha de CEJ en su localización actual si se convierte en Baja.

o Si la ficha de Activación de División o de CEJ del General es ya un ficha de Baja, **la ficha original (normal) vuelve al juego** (se ha recuperado, ha asumido el mando un reemplazo capaz, etc.). Reemplaza la versión Baja de la ficha con la ficha normal correspondiente. Este cambio adelante y atrás puede tener lugar cualquier número de veces durante la partida.

Una vez resueltos todos los efectos, la ficha de *Niebla de Guerra* se descarta y se roba la siguiente ficha.

La ficha de *Niebla de Guerra* permite que sucedan estos movimientos y ataques de tropas bastante inusuales o inexplicados que han ocurrido a menudo a lo largo de la historia militar. Los casos de formaciones amigas o enemigas erróneamente identificadas y de cargas aparentemente suicidas también se representan con esta ficha. Además, los oficiales de ambos bandos corrían un gran riesgo, y esta ficha refleja el alto índice de bajas entre los generales en la Guerra Civil.

10.6 Ficha de CEJ: Cada jugador recibe un ficha de **CEJ**: el jugador Confederado tiene a *Jackson* y el de la Unión a *Banks*. (Estas

fichas se identifican con el retrato de cada general). Cuando se roba una ficha de CEJ, el jugador propietario puede seleccionar a una cualquiera de sus Brigadas en juego y activarla –**incluso aunque ya haya sido activada en este turno**– o conservar la ficha para su uso posterior (al comienzo de la Fase de Robo de Fichas). Puede entonces efectuar una **Activación Completa** (véase 10.7) y realizar una **Fase de Activación de Brigadas normal** con esa Brigada. Cuando acabe, el marcador de Estatus de Activación de Brigada **no** se gira a su cara “Activada” (a menos que ya estuviera “Activada” antes de esta activación de CEJ, en cuyo caso se deja por su cara “Activada”). La ficha de CEJ se descarta entonces y se roba una nueva ficha.

Si se roba la versión **Baja** de la ficha de CEJ, el jugador propietario tira un dado y lo compara con el **Valor de Mando** mostrado en la ficha. Si la tirada es igual o inferior al Valor de Mando, puede usarla como una ficha de CEJ normal. Si la tirada es superior al Valor de Mando, debe descartar la ficha por este turno sin efecto. (Al contrario que con un ficha de Activación de División (véase a continuación) no hay **Activación Limitada**).

Observa que esto quiere decir que una Brigada puede ser activada dos veces en un Turno de Juego, una vez al ser seleccionada con una Activación de División (véase a continuación) y otra con una activación de CEJ.

10.7 Ficha de Activación de División: Todas las Divisiones del juego tienen su correspondiente **Ficha de Activación de División**. Cuando se roba una ficha, el jugador propietario tira inmediatamente un dado (antes de seleccionar una Brigada) y lo compara con el **Valor de Mando** mostrado en la ficha.

- Si la tirada es **menor o igual al** Valor de mando, una Brigada elegible puede realizar una *Activación Completa*. El jugador selecciona una Brigada cualquiera que pertenezca a la División que ha salido y que no haya sido aún activada en este Turno de Juego (usa marcadores de Estatus de Activación de Brigada como indicadores). El jugador

anuncia la Brigada ahora activada, gira su marcador de Estatus de Activación de Brigada a su cara “Activada” y procede a la **Fase de Activación de Brigadas**.

- Si la tirada es **mayor que** el Valor de mando, el jugador selecciona una Brigada elegible y gira su marcador de Estatus de Activación de Brigada como se acaba de ver, pero esa Brigada sólo puede realizar una *Activación Limitada*. Esto quiere decir que las unidades de la Brigada que estén *adyacentes a una unidad enemiga* (Trabadas: véase 13.6) pueden efectuar Combate de Disparo normalmente durante la Fase de Combate de Disparo, pero ninguna otra unidad de la Brigada puede efectuar acciones durante esta activación.

Una vez la Brigada seleccionada haya acabado de mover y/o combatir, si todavía quedan Brigadas que pertenezcan a la División robada que no hayan sido activadas, devuelve el ficha de Activación de División al recipiente. Si no quedan Brigadas sin activar en la División, descarta la ficha de Activación de División. En cualquier caso, roba la siguiente ficha.

10.8 Descarte de Fichas: Cuando es necesario descartar una ficha, simplemente elige un sitio de la mesa cerca del Recipiente de Robo para colocar las fichas descartadas. Estas fichas ya no están implicadas en el Turno de Juego actual. Al final del Turno de Juego, durante la Fase de Final de Turno, estas fichas se reúnen y se usan de nuevo en el siguiente turno.

Ejemplo: Es el Turno de Juego 4, así que el jugador de la Unión es el que roba las fichas. Coge el Recipiente de Robo y saca la ficha de Evento *La Espada Oxidada de Jackson*. Es un Evento Confederado, así que el jugador Rebelde coge la ficha, decide que no puede usar el Evento Único, y le da la vuelta su cara de Evento Común (*¡Encontrad al General Jackson!*). Lo coloca entonces junto al **Contador “¿Dónde está Jackson?”**. El jugador de la Unión roba la siguiente ficha, y es la de *Fortunas de la Guerra*. La descarta, observando que la siguiente ficha robada también se descarta. Roba la **Ficha de Activación de División Augur**. Debe entonces activar una de las brigadas de

Augur sin efectuar realmente ninguna acción. Selecciona la Brigada de Greene, dándole la vuelta a su marcador de Estatus de Activación de Brigada a su cara "Activada" (sin llegar a activar ninguna de las unidades de Greene debido a la ficha *Fortunas de la Guerra*). Devuelve entonces al recipiente la **Ficha de Activación de División Augur**. Roba entonces la siguiente ficha y saca *Fatiga de la Unión*. El jugador Confederado decide conservar la ficha como Evento Único frente a él, esperando la oportunidad para jugarla. La siguiente ficha robada es la **Ficha de CEJ** de *Banks*. El jugador de la Unión selecciona la Brigada de Crawford para activar (a pesar de que ya ha sido activada antes en este turno) y le da Órdenes de **Atacar**. El jugador Rebelde juega entonces la ficha de *Fatiga de la Unión* que se estaba guardando, reduciendo con ello las Capacidades de Movimiento de las unidades de Crawford de **4 PMs** a **2 PMs**. Saca entonces un dado y obtiene un **1**, lo que quiere decir que el jugador de la Unión debe escoger una de las unidades de Crawford y girarla a su lado DS. A continuación, el jugador de la Unión dispara, mueve y efectúa cualquier Combate Cuerpo a Cuerpo con las unidades de la Brigada de Crawford.

11.0 Órdenes a Brigadas

Cuando una Brigada es seleccionada para su activación, ya sea por la Ficha de Activación de División o por la de CEJ, debe seguir todos los Pasos de la Fase de Activación de Brigadas. El primero de estos pasos es el **Paso de Órdenes**.

11.1 Tipos de Órdenes de Brigada: Hay cuatro posibles **Órdenes** que un jugador puede asignar a una Brigada activada durante el **Paso de Órdenes**, cada uno con sus propios parámetros de juego que simulan los puntos fuertes y las debilidades de la orden. Las cuatro Órdenes son **Atacar**, **Defender**, **Maniobrar** y **Reagruparse**. Cuando se activa una Brigada, el jugador simplemente anuncia la orden que le asigna.

11.2 Atacar: Esta es la Orden más agresiva y permite a las unidades de la Brigada asaltar al enemigo. La Capacidad de Movimiento para cada unidad es de **4 PMs**. Las unidades de la Brigada pueden **Trabarse en Combate** con unidades enemigas (véase 13.6) y efectuar cualquier tipo de combate que

deseen. Sin embargo, las unidades no pueden efectuar una **Reorganización**.

11.3 Defender: Esta Orden le dice a una Brigada que mantenga su posición general y se reorganice, pero que esté lista para combatir también. La Capacidad de Movimiento para cada unidad es de **2 PMs**. Las unidades de la Brigada pueden **Trabarse en Combate** con unidades enemigas, pero sólo pueden efectuar **Combate de Disparo** (no puede iniciarse **Combate Cuerpo a Cuerpo**). Las unidades bajo esta Orden pueden efectuar una Reorganización (pero con menos eficiencia que si reciben una Orden de **Reagruparse**, véase 11.5).

11.4 Maniobrar: Esta Orden se usa para mover unidades por el mapa lo más rápido posible. La Capacidad de Movimiento para cada unidad es de **6 PMs**. Las unidades de la Brigada no pueden **Trabarse en Combate** con el enemigo ni realizar ningún tipo de combate. Además, las unidades *no pueden Reorganizarse*. Esta es la única Orden bajo la cual las unidades pueden usar la velocidad de movimiento de **Columna de Marcha** (véase 13.5a).

11.5 Reagruparse: Esta Orden es útil cuando una Brigada está en baja forma y permite a las unidades **Reorganizarse** con mayor efecto. Sin embargo, las unidades bajo esta Orden no pueden mover ni efectuar ningún tipo de combate.

12.0 Combate de Disparo

El Segundo paso de la Fase de Activación de Brigadas es el Paso de Combate de Disparo. Todas las unidades de la Brigada activa (únicamente) pueden ahora efectuar Combate de Disparo, si lo permite su Orden seleccionada, o si efectúan una Activación Limitada. El Combate de Disparo se anuncia y resuelve hasta su conclusión para cada unidad o grupo elegible (véase 12.1.c) en cualquier orden deseado por el jugador propietario. Observa que las unidades de Artillería y Caballería **no** disparan en este paso.

12.1 Elegibilidad para el Disparo: El Combate de Disparo es voluntario y las unidades sólo pueden efectuarlo durante el **Paso de Combate de Disparo** con Órdenes

de **Atacar** o **Defender** o bajo una **Activación Limitada**. Las unidades Disparan por unidad o por grupo elegible de unidades, y cada disparo se resuelve completamente antes de pasar al siguiente. Cada unidad sólo puede disparar una vez en la fase, y sólo puede disparar a un hex objetivo enemigo, pero un hex enemigo puede ser objetivo de varias unidades en múltiples ocasiones. Las unidades que disparan sólo pueden escoger como objetivo a unidades a las cuales tengan **Línea de Visión** y que estén dentro del **Alcance** de sus armas.

a. **Línea de Visión (LDV):** Cuando una unidad efectúa Combate de Disparo a un objetivo que esté a dos o más hexágonos de distancia, debe poder “ver” a la unidad objetivo. Para determinar la LDV, traza una línea imaginaria del centro del hex de la unidad que dispara al centro del hex de la unidad objetivo (un trozo de cuerda o de sedal de pesca puede ser útil). La LDV puede resultar **Bloqueada** (impidiendo totalmente el disparo) u **Obstaculizada** (reduciendo la eficacia del disparo) si intervienen **Bosques, Maizales** o hexágonos ocupados por unidades y que toquen la LDV. Observa que se considera que el terreno que cubre la mayor parte del hexágonos se extiende a todo el hex, y por lo tanto una LDV que atraviese cualquier parte del hex se ve afectada por el terreno mayoritario de ese hex. El trazado de la LDV no tiene necesariamente que contactar con la imagen del terreno real. La LDV de las unidades no se ve afectada por su propio hex cuando disparan desde hexágonos de **Bosque** o **Maizal**. Los posibles casos de LDV, organizados por los cambios de elevación atravesados, son:

La unidad que Dispara y la unidad Objetivo están en el mismo nivel:

- i. Cualquier hex intermedio que esté más alto que ambas unidades **Bloqueará** el disparo.
- ii. Si todos los hexágonos intermedios están más bajos que ambas unidades, cualquier hex de **Bosque** intermedio o **unidad** (amiga o enemiga) intermedia provocan que la LDV quede **Obstaculizada**.

- iii. Si algún hex intermedio está al mismo nivel que ambas unidades, la LDV queda **Bloqueada** si hay terreno de **Bosques** o **Maizal** o cualquier **unidad** (amiga o enemiga) en el hex.

La unidad que Dispara está a un nivel inferior al de la unidad Objetivo:

- i. Cualquier hex intermedio que esté más alto que ambas unidades **Bloqueará** el disparo.
- ii. Si todos los hexágonos intermedios están más bajos que ambas unidades, cualquier hex de **Bosque** intermedio o **unidad** (amiga o enemiga) intermedia provocan que la LDV quede **Obstaculizada**.
- iii. Si algún hex intermedio está al mismo nivel que la unidad Objetivo, la LDV queda **Bloqueada**

La unidad que Dispara está a un nivel superior al de la unidad Objetivo:

- i. Cualquier hex intermedio que esté más alto que ambas unidades **Bloqueará** el disparo.
- ii. Si todos los hexágonos intermedios están más bajos que ambas unidades, cualquier hex de **Bosque** intermedio o **unidad** (amiga o enemiga) intermedia provocan que la LDV quede **Obstaculizada**.
- iii. Si algún hex intermedio está al mismo nivel que la unidad que Dispara, la LDV queda **Bloqueada**.
- iv. Si algún hex intermedio está al mismo nivel que la unidad Objetivo, o más bajo que la unidad que Dispara y más alto que la unidad Objetivo, cualquier hex de **Bosque** intermedio o **unidad** (amiga o enemiga) intermedia provocan que la LDV quede **Obstaculizada**.

Una LDV siempre queda **Obstaculizada** si la unidad Objetivo está en un hex de **Bosque** o de **Maizal**. Si una LDV pasa exactamente **a lo largo de un lado de hexágonos**, la LDV se ve afectada por el más restrictivo de los dos hexágonos.

El disparo **Bloqueado** está prohibido. El disparo **Obstaculizado** está permitido, pero sufre una modificación perjudicial a la columna. El disparo que está a la vez

Bloqueado y Obstaculizado se considera **Bloqueado**.

Disparo Indirecto: Cualquier unidad puede disparar por encima de unidades **enemigas** a objetivos más alejados. Sin embargo, sólo las unidades de **Artillería** pueden disparar por encima de unidades amigas, y sólo cuando no usan Disparo de Bote de Metralla. Las unidades de Artillería no pueden disparar por encima de unidades Amigas o Enemigas cuando usan Disparo de Bote de Metralla. Una unidad de Artillería puede perder voluntariamente su bonificador a la distancia por Bote de Metralla para disparar por encima de unidades intermedias a distancias de Botes de Metralla. Las unidades de infantería nunca pueden disparar por encima de unidades amigas bajo ninguna circunstancia.

Ejemplo de LDV: Una unidad de Artillería de la Unión está en el hex 1611 (Nivel 7) y escoge como objetivo una batería rebelde en el hex 2214 (Nivel 6). Es una LDV despejada. Si hubiera alguna unidad –de cualquier bando– en cualquier de los hexágonos directamente intermedios (1711, 1812, 1912, 2013 o 2113), la LDV estaría Obstaculizada. Igualmente, la unidad de Artillería Rebelde podría ver a la batería de la Unión, incluso aunque hubiera una unidad en el hex 2113, porque la batería Rebelde está disparando de un Nivel inferior a un Nivel Superior. En ese caso, sería también una LDV Obstaculizada. Sin embargo, si la unidad de la Unión, estuviera en el hex 1711, entonces una unidad en 2113 bloquearía la LDV a 2214 (y viceversa) puesto el hex intermedio que contienen a la unidad que bloquea está ahora al mismo nivel que la unidad que dispara y la objetivo.

b. Alcances de las Armas: Cada unidad tiene un **Tipo de Arma** descrito, y cada Tipo de Arma tiene un Alcance asignado (véase **Tabla de Alcances de las Armas**). El alcance se mide en hexágonos desde la unidad que dispara a la unidad objetivo, excluyendo el hex de la unidad que dispara. El Alcance de una unidad se divide en tres categorías: **Efectivo**, **Largo** y **Extremo**. Las unidades de Artillería tienen una categoría adicional de Alcance llamada de **Bote de Metralla**.

- i. El **Alcance Efectivo** es el alcance normal en combate. No tiene efecto en el disparo.
 - ii. El **Alcance Largo** es el alcance al cual un arma puede disparar físicamente en condiciones de combate, pero con eficacia reducida. Una unidad que dispara a más de su Alcance Efectivo, hasta su Alcance Largo especificado, divide a la mitad sus PFs.
 - iii. El **Alcance Extremo** es el límite exterior efectivo para un tipo de arma. Una unidad que dispara más allá de su Alcance Largo y hasta su Alcance Extremo divide sus PFs a una cuarta parte. Por ejemplo, una unidad con 9 PF dispararía con sólo 2 PF a Alcance Extremo, mientras que una unidad con menos de 4 PF no podría disparar.
 - iv. El **Alcance de Bote de Metralla** sólo es usado por unidades de Artillería, y *aumenta* su fuerza PF en un 50%. (Por ejemplo, una unidad de Artillería con 4 PF que dispara a Alcance de Bote de Metralla dispararía con 6 PF.) Una unidad puede elegir no usar la bonificación por Bote de Metralla con este alcance para poder realizar Disparo Indirecto.
 - v. **Unidad de Artillería Rebelde de Tipo Mixto:** Una unidad de Artillería Confederada tiene un Tipo de Arma “Mx”. Esta unidad dispara usando los alcances de “Artillería Estriada”, pero cuando dispara a alcances **Largo** y **Extremo**, sufre una penalización de una columna a la izquierda.
- c. Disparo de Múltiples Unidades:** Las unidades individuales resuelven el disparo normalmente. Sin embargo, la **Infantería** que dispara apilada en el mismo hex, o apilada en dos hexágonos adyacentes, puede sumar sus PFs en un único total para el Combate de Disparo. Para que las unidades de dos hexágonos adyacentes puedan efectuar disparo conjunto, deben de ser todas de la misma Brigada. Las unidades de **Artillería** apiladas en un mismo hex pueden sumar sus PFs en un único total para el Combate de Disparo, pero las unidades de artillería en hexágonos adyacentes no pueden sumar sus PFs. Cuando se combinan PFs de unidades, cualquier consideración respecto al Alcance de las Armas se

aplica de manera normal y afecta individualmente al aporte de PFs de cada unidad al total. Suma todos los PFs fraccionarios y usa entonces la Regla Universal de Redondeo (véase 4.8). Cuando unidades de infantería en hexágonos adyacentes combinan el disparo, se aplica la LDV más restrictiva de los dos hexágonos al disparo combinado. Si hay unidades de Infantería y Artillería apiladas juntas y efectúan Disparo Defensivo contra el mismo atacante, suma los PFs elegibles (y modifica también las dos unidades por separado).

Por ejemplo, un apilamiento que consta de una unidad de 4 PF con armas “Sm”, una unidad de 3 PF con armas “Rf”, y una unidad de 2 PF de Infantería con armas “Rf” ejecutan Disparo Defensivo (véase 14.2s) contra una unidad atacante enemiga durante el Paso de Combate Cuerpo a Cuerpo. Las dos unidades de Infantería aportarían sus PFs normales (ambas están a Alcance “Efectivo”) por un total de 6 PFs. La unidad de Artillería de 3 PF está a Alcance “de Bote de Metralla” y suma otros 4 PFs, lo que da un total de 10 PFs para este Disparo.

d. Artillería en Terreno Difícil: Una unidad de Artillería situada en hex de terreno **Angulado** o de **Bosque** no puede efectuar Combate de Disparo.

12.2 Elegibilidad del Objetivo y Unidad Principal: Cuando efectúan Combate de Disparo, los Jugadores deben determinar qué unidad del hex objetivo es la **Unidad Principal**. La Unidad Principal usa su VC para resolver cualquier Test de Cohesión que resulte del disparo, y la mayoría de las veces es la única unidad afectada.

- Si sólo hay **una unidad** en el hex objetivo, esta es la **Unidad Principal**.
- Si hay **múltiples unidades** en el hex objetivo, la **Unidad Principal** es la que tiene el valor de PF *impreso* mayor (ignora cualquier marcador que modifique los PF a este efecto). Si varias unidades están empatadas con el mayor valor PG impreso, el jugador propietario

selecciona cualquiera de ellas para que sea la Unidad Principal.

El valor VC modificado de la Unidad Principal se usa cuando se resuelve el Disparo contra el hex. Cuando se efectúa un Test de Cohesión, normalmente sólo la Unidad Principal se ve afectada por el **Test de Agotamiento** o el **Test de Huida**. Sin embargo, véase el **Resultado Pánico** para conocer importantes excepciones (véase 15.0).

12.3 Procedimiento para el Combate de Disparo: El jugador propietario de la unidad o unidades que disparan anuncia un hex objetivo enemigo elegible. El jugador busca en la **Tabla de Resultados del Combate (TRC)** la columna que incluye el número total de PFs que disparan al hex objetivo (eliminando fracciones).

a. Modificaciones a la columna de la TRC:

El jugador consulta entonces la lista de posibles **Modificaciones a la Columna del Combate de Disparo** que podrían aplicarse a ese combate. Las modificaciones pueden desplazar la columna inicial a izquierda y derecha. Combina primero todas las modificaciones a la columna aplicables, aplica entonces la modificación neta para obtener la columna de PF final que usarás. Los disparos que modifican la columna más allá de la izquierda de la columna “C” se resuelven en la columna C. Los disparos que modifican la columna más allá de la derecha de la columna “23+” se resuelven en la columna 23+. Las modificaciones a la columna son las siguientes:

LDV Obstaculizada: Objetivo en Bosque: Modifica dos columnas a la izquierda si el hex objetivo es un hex de Bosque.

LDV Obstaculizada: Objetivo en Maizal: Modifica una columna a la izquierda si el hex objetivo es un hex de Maizal.

LDV Obstaculizada: Disparo por Encima de Bosque: Modifica una columna a la izquierda si la LDV atraviesa uno o más hex de Bosque.

LDV Obstaculizada: Disparo por Encima de Unidades: Modifica una columna a la izquierda si la LDV pasa por encima de cualquier número de unidades intermedias (amigas o enemigas).

Tirador en Orden de Escaramuza: Modifica una columna a la izquierda si la unidad que dispara está en Orden de Escaramuza (véase 18.0).

Objetivo en Orden de Escaramuza: Modifica dos columnas a la izquierda si la unidad objetivo está en Orden de Escaramuza (véase 18.0).

La Mitad o más de PFs de la Artillería que Dispara son del Tipo de Arma “Mx” a Alcances Largo/Extremo: Modifica una columna a la izquierda si la mitad o más de los PFs que disparan son de Artillería de tipo de Arma “Mixta” efectuando disparo a Alcances **Largo** o **Extremo**.

La Mitad o más de PFs de la Artillería que Dispara son del Tipo de Arma “Sm” a Alcance de Bote de Metralla: Modifica una columna a la izquierda si la mitad o más de los PFs que disparan son de Artillería de tipo de Arma de “Ánima Lisa” efectuando disparo a Alcance de **Bote de Metralla**, a menos que pierda su bonificación por Bote de Metralla.

Disparo Convergente: Modifica dos columnas a la derecha si la unidad o unidades que disparan son elegibles para Disparo Convergente (véase 12.4).

El Objetivo es Caballería: Modifica dos columnas a la derecha si la unidad objetivo es una unidad de Caballería.

b. Resolución del Combate de Disparo: Una vez determinada la columna PF modificada, el jugador activo tira dos dados. Lee primero el dado de color y después el dado blanco para formar un número de dos dígitos que variará del **11** al **66**. Por ejemplo, un tirada de **2** en el dado de color y de **4** en el blanco se lee como “**24**”. El jugador baja entonces por la columna PF hasta dar con la fila que contiene el número que salió y comprueba el resultado que contiene la

casilla. Si el resultado es sólo una raya (-), el disparo no ha tenido efecto y este Combate de Disparo está resuelto. Si el resultado incluye al menos una casilla de color, la Unidad Principal del hex objetivo puede tener que efectuar un Test de Cohesión (véase a continuación).

c. Determinación de Test de Cohesión: Comprueba el Valor de Cohesión modificado de la **Unidad Principal** (véase 12.2) del hex objetivo. Si el rango de números de una casilla de color en el resultado del combate incluye el VC modificado de la Unidad Principal, esa unidad está sujeta a un **Test de Cohesión por Combate de Disparo**. El color de la casilla correspondiente dicta qué tipo de Cohesión es necesario: rojo si es **Severo**, amarillo si es **Difícil** y verde si es **Rutinario**. Si el VC de la Unidad Principal no está incluido en una casilla de color, el resultado se trata como un resultado de raya (-) y no tiene pues efecto.

Ejemplo de Combate de Disparo: Una unidad Rebelde de la Brigada de Ronald –la *5ª de Virginia* (10-5)– está situada en un hex de terreno Despejado a tres hexágonos de la *5ª de Connecticut* (9-5) de la Unión, que ocupa un hex de Maizal. Es el Paso de Disparo de la Fase de Activación de Brigadas de la Brigada de Ronald y la Brigada tiene Orden de **Atacar**. La unidad de Virginia decide efectuar Combate de Disparo contra la unidad de la Unión. La unidad dispararía normalmente con **10 PFs**, pero el valor PF se reduce al 25% debido a que se efectúa a alcance “Extremo” (la unidad está armada con armas “Rf”). Esto nos da un total neto de **2 PFs** y sitúa el combate en la columna “**2**” de la Tabla de Resolución del Combate. Esto se modifica en una columna a la izquierda por **LDV Obstaculizada** (disparar a hex de Maizal). Esto quiere decir que el disparo se resuelve realmente en la columna “**1**”. El jugador Confederado tira dos dados y obtiene un **6** en el dado de color y un **5** en el blanco. Mira en la columna “**1**” los resultados que incluyen “**65**” (esto sería la línea “**65-66**”) para obtener el resultado del disparo. Esto da un resultado de

-	0-1	2-4
---	-----	-----

. El hex objetivo tiene una Unidad Principal con un VC de **5**,

y por lo tanto el disparo no tiene efecto. Si la *5ª de Connecticut* hubiese estado **Conmocionada**, su valor VC estaría modificado a **4**, y tendría que efectuar un Test de Cohesión por Combate de Disparo **Rutinario**.

- d. Si es necesario un Test de Cohesión, consulta los procedimientos para los **Tests de Cohesión** (véase 15.0).

12.4 Disparo Convergente: Si un hex es objetivo de un Combate de Disparo (por cualquier razón) a través de más de un lado de hex durante la misma Fase, paso o Evento, y al menos dos de esos lados de hex atravesados tienen al menos un lado de hex entre ellos, está sujeto a **Disparo Convergente**. Para usar Disparo Convergente en un hex, el jugador que dispara debe anunciar todos los ataques de disparo contra este antes de resolverlos. El jugador *objetivo* selecciona entonces un lado de hex atravesado por el disparo en el hex objetivo como el lado de hex “principal”. Todas las unidades que disparan cuya LDV atraviesa ese lado de hex a través de uno de sus vértices, o a través de un lado de hex adyacente **no** reciben la modificación a la columna por *Disparo Convergente*. Resuelve el disparo de manera normal. El resto de unidades enemigas que disparan implicadas en el Disparo Convergente reciben un modificador de dos columnas a la derecha. Si todas las unidades del hex objetivo se retiran o se colocan en el Contador de Desorganizadas antes de que se resuelvan todos los disparos contra ellas, cualquier unidad tiradora restante puede disparar a objetivos diferentes. Sin embargo, mientras queden unidades en el hex objetivo original, todas las unidades anunciadas para participar en el Disparo Convergente deben seguir disparando a ese hex.

Véase el diagrama de ejemplo de Disparo Convergente en la hoja de la TRC. El jugador Confederado ha declarado el lado de hex que mira a la unidad nº1 de la Unión como lado de hex Principal. Por lo tanto, las unidades de la Unión nº1 y nº2 pueden sumar sus PFs y disparar como un total, pero sin la modificación a la columna por Disparo Convergente. Cuando la unidad nº3 de la Unión efectúe el disparo (asumiendo que la

unidad Confederada siga en su hex tras la resolución del primer disparo), se beneficiará de la modificación de dos columnas a la derecha por Disparo Convergente.

Imagínate esta unidad enemiga objetivo eligiendo su alineamiento en el hex. La unidad determina qué amenaza encarar y muestras por lo tanto su flanco a los demás tiradores.

13.0 Movimiento

El Movimiento se ejecuta durante la **Fase de Artillería** (sólo por parte de las unidades de Artillería y Caballería) y el **Paso de Movimiento** (sólo por las unidades de Infantería activadas). Además, ciertas fichas de Evento también permiten un movimiento limitado.

13.1 Procedimiento para el Movimiento: **Todas** las unidades de Artillería y Caballería pueden mover durante la **Fase de Artillería**. Sólo las unidades de **Infantería** actualmente activadas con Órdenes de **Atacar**, **Defender** o **Maniobrar** pueden mover durante el **Paso de Movimiento**. Las unidades a las que un Evento otorga Movimiento lo hacen cuando se juega la ficha de Evento. Las unidades se mueven una cada vez (o un apilamiento cada vez, véase 13.4), completando cada una su movimiento antes de que otra unidad o apilamiento mueva, y no pueden acabar su movimiento en una situación de sobreapilamiento (véase 6.0). Las unidades mueven de hex adyacente a hex adyacente y gastan **Puntos de Movimiento (PMs)** a medida que entran en un hex. Cada unidad tiene una **Capacidad de Movimiento**, que representa el número de PMs que puede gastar durante cada movimiento. Entrar a la mayoría de hexágonos cuesta 1 PM, pero los hexágonos que contienen ciertos elementos de terreno pueden costar más o, en el caso de las unidades en **Columna de Marcha**, menos.

13.2 Capacidad de Movimiento: La distancia a la que puede mover una unidad de Infantería en un paso dado queda determinada por la **Orden** que recibió para la Brigada durante el Paso de Órdenes precedente. Las unidades con Orden de **Maniobrar** reciben **6 PMs**, las unidades con

Orden de **Atacar** reciben **4 PMs**, y las unidades con Orden de **Defender** reciben **2 PMs**. Las unidades con Orden de **Reagruparse** no pueden mover, y tienen por lo tanto **0 PMs**. Las unidades de Artillería siempre reciben **5 PMs** y las unidades de Caballería reciben **10 PMs**. Algunas fichas de Evento pueden cambiar la Capacidad de Movimiento normal de la unidad antes de que esta efectúe cualquier movimiento.

13.3 Costes de Movimiento por Terreno:

Cada hex tienen un elemento de terreno dominante y cuesta uno o más PMs de entrar. Estos costes son diferentes para cada tipo de unidad. Consulta la **Tabla de Efectos del Terreno** para conocer estos costes. Cuando varios tipos de Terreno afectan a una unidad que va a entrar a un hex, su coste es acumulativo. Si a una unidad no le quedan suficientes PMs para entrar a un hex, debe detener su movimiento en su hex actual. Sin embargo, una unidad *siempre* puede mover al menos un hex durante su movimiento, indistintamente del coste del terreno, a menos que está bajo una Orden de **Reagruparse** o si el movimiento violaría las reglas de apilamiento. Las unidades nunca pueden entrar a la cima del Monte Cedar, en la que no hay números de hex.

13.4 Movimiento de Apilamientos: Un apilamiento de unidades puede mover como una sola entidad o cada unidad individual puede mover por separado, a discreción del jugador propietario. Debe tenerse cuidado a la hora de observar los Límites de Apilamiento de cada nuevo hex al que se entre cuando se mueve un apilamiento de unidades.

13.5 Carreteras: Las unidades que mueven por cualquier tipo de hex de **Carretera** pueden mover a mayor velocidad que si lo hacen campo a través. Una unidad que mueve de un hex cualquiera de **Carretera** a un hex de **Carretera conectado** (es decir, el propio gráfico de carretera cruza el lado de hex que hay entre ellos) paga sólo **1 PM** por cada hex al que entre, indistintamente del otro terreno del hex o del lado de hex.

a. Velocidad de Columna de Macha: Una unidad que está bajo Órdenes de **Maniobrar** o que está moviendo debido

a la ficha de Evento *Movimiento de Brigada de Reserva* (únicamente), o que sea una unidad de Artillería o Caballería, paga sólo $\frac{1}{2}$ **PM** por cada hex al que entra cuando mueve por hexágonos de *Peaje conectados de Culpeper Road* y/o *Mitchell's Station Road*, sea cual sea el otro terreno del hex o lado de hex al que entre.

b. Límite al Apilamiento en Carretera: El límite al apilamiento cuando una unidad está usando la velocidad de movimiento de Columna de Marcha o de Carretera es de sólo **8 PFs en todo momento**, lo que quiere decir que las unidades *no pueden atravesar un hex* que contenga otras unidades con la velocidad de movimiento de Columna de Marcha o de Carretera si esto hace que el total de PFs en el hex exceda de 8 PFs. La unidad o apilamiento que mueve debe pagar el Coste de Movimiento del *otro terreno* de un hex o lado de hex cruzado si se excede el límite de apilamiento en ese hex. Sin embargo, las unidades individuales de más de 8 PFs *pueden* usar la velocidad de movimiento de Columna de Marcha o de Carretera (pero no cuando atraviesen hexágonos que contengan otras unidades).

c. Artillería en Bosques: Las unidades de Artillería deben mover por hex conectado tipo **Carretera (Camino o Peaje)** para poder entrar o salir a hex de terreno de **Bosque**.

Ejemplo de Movimiento: El **3 MD** está en el hex 2206 y su Brigada tiene Órdenes de Maniobrar. El jugador de la Unión jugó una ficha de Evento de ¡Marcha Rápida! cuando la Brigada fue activada. Esto proporciona a la unidad una Capacidad e Movimiento de **9** (6 PMs por las Órdenes + 3 PMs por el Evento). La unidad puede mover de la siguiente manera: 2206->2207 (2 PMs - Maizal); 2207->2208 (2 PMs - Maizal); 2208->2209 (3 PMs - Maizal + Ladera Arriba); 2209->2109 (1 PM); 2109->2110 (1 PM). Observa que, puesto que la unidad tiene Órdenes de Maniobrar, y por lo tanto no puede Trabarse en Combate, si hubiese una unidad Confederada en el hex 2211, el **3 MD** no podría haber movido a 2110.

Otro Ejemplo de Movimiento: El 5 VA está en el hex 1618 y tiene Órdenes de Maniobrar (6 PMs). Podría mover de la siguiente manera: 1618->1517 (2 PMs – Bosque); 1517 ->1516 (4 PMs - Bosque + Ladera Empinada Arriba).

Un Ejemplo Más de Movimiento: El 111 PA (6 PFs) está en el hex 1709 y el 3º MD (6 PFs) está adyacente a este en el hex 1610. Si el 111 PA quisiese mover a 1610, no podría usar la velocidad de Movimiento por Carretera (1 PM) porque entrar al hex excedería el límite de apilamiento de 8 PF. El 111 PA tendría que pagar 2 PMs por ese hex (Bosque), pero podría entonces mover al siguiente hex carretera abajo (1510) por sólo 1 PM (a pesar de la Ladera Empinada y el Bosque). Observa también que el 111 PA no podría haber movido a 1610 y detenerse con los de Maryland, puesto que eso excedería el límite de apilamiento de 8 PF al final del Paso de Movimiento.

13.6 Trabarse en Combate: Se dice que una unidad se **Traba en Combate** con una unidad enemiga cuando mueve adyacente a esa unidad durante el movimiento. Excepción: La Artillería se Traba en Combate cuando está a 2 hexágonos o menos de una unidad enemiga. Las unidades de Artillería no pueden mover para trabarse en combate durante su movimiento. Las unidades de Artillería pueden acabar trabadas en combate durante la retirada o debido al movimiento de unidades enemigas. Algunas **Órdenes de Brigada** no permiten Trabarse en Combate (véase 11.0). Las unidades que operan bajo una **Activación Limitada** deben estar Trabadas en Combate para poder iniciar Combate de Disparo.

¡Observa que Trabarse en Combate **no** es lo mismo que el Combate Cuerpo a Cuerpo! Que una unidad pueda Trabarse en Combate con una unidad enemiga (mover junto a ella) no significa necesariamente que también pueda efectuar un Combate Cuerpo a Cuerpo.

13.7 Disparo de Separación: Si una unidad o apilamiento de unidades efectúa un movimiento (voluntario o no) para salir de un hex que está adyacente a una o más

unidades enemigas, debe primero resistir el **Disparo de Separación** (excepciones: Avance Tras el Combate Cuerpo a Cuerpo, véase 15.8; Retirada de la Caballería, véase 14.2b y Pantallas de Hostigadores, véase 18.2). Este movimiento debe ser anunciado. El jugador enemigo puede entonces efectuar Combate de Disparo con todas las unidades enemigas adyacentes antes de que la unidad mueva. El disparo se realiza de manera normal (incluyendo la posibilidad de combinar PFs de unidades elegibles que disparen), excepto porque las unidades dividen a la mitad sus PFs para resolver el disparo. Aplica todos los resultados del Combate de Disparo de manera normal, pero la unidad que mueve es automáticamente la Unidad Principal: las unidades que no mueven en el mismo hex no se ven afectadas excepto por Resultados de Pánico (véase 15.1b). Si la unidad que mueve sufre cualquier resultado de Retirada por el disparo, el movimiento que pretendía hacer queda cancelado y sólo puede efectuar el movimiento de Retirada. No hay límite al número de veces que una unidad puede ser objeto de Disparo de Separación ni a las veces que una unidad puede efectuar este tipo de disparo.

Una unidad que efectúa un movimiento de **Retirada** (véase 15.4) no puede ser objeto de Disparo de Separación en el hex inicial de retirada. En otras palabras, las unidades enemigas adyacentes a la unidad en Retirada cuando comienza su movimiento de Retirada no pueden efectuar Disparo de Separación. Sin embargo, si la unidad en Retirada se retira más de un hex, está sujeta al Disparo de Separación normal por cada hex que deje después del primero.

Observa que esto quiere decir que la unidad en retirada no sufre normalmente Disparo de Separación por parte de las unidades que provocaron la retirada en primer lugar. Sufrirá disparo por parte de unidades enemigas de las que deba retirarse mientras huye: básicamente, “correr baquetas”, si está en una situación desventajosa.

13.8 Llegada de Refuerzos: Cuando, en un escenario, han de llegar refuerzos por un hex concreto, coloca **todas** las unidades que lleguen en ese hexágono –incluso aunque

sea necesario sobreapilar— sólo en cuanto las unidades sean activadas con una Activación Completa. Una Activación Limitada simplemente “quemará” la activación de la brigada y las unidades no entrarán en la partida en ese momento. Las unidades de Refuerzos moverán normalmente desde su localización inicial al entrar y, si están sobreapiladas, deben respetar los Límites al Apilamiento al final de ese primer movimiento. Si los refuerzos quedarán técnicamente congelados en una situación de sobreapilamiento (por ejemplo, si se ven obligados a operar bajo una Orden de Reagruparse), el jugador debe seguir moviendo una unidad cada vez, comenzando con la unidad con más PF, a un hex adyacente legal hasta que el hex inicial respete el Límite de Apilamiento. Si el hex asignado está ocupado por o adyacente a una o varias unidades enemigas, los refuerzos se retrasan hasta el siguiente turno. Si el hex de llegada originalmente asignado sigue ocupado o adyacente a unidades enemigas cuando los refuerzos vuelven a ser activados, entran en su lugar por el hex elegible más cercano al hex de llegada original que no esté ocupado o adyacente a unidades enemiga. Si se puede escoger entre varios hexágonos, el jugador propietario escoge entre ellos.

13.9 Retiradas Fuera del Mapa: Una unidad puede salir del mapa del juego pagando **1 PM** para salir por cualquier hex del borde del mapa (sea cual sea el terreno del hex). La unidad se retira del mapa y se considera permanentemente fuera de la partida. No puede volver en ningún momento, **pero no cuenta como unidad eliminada a efectos de Puntos de Victoria (véase 19.0).**

14.0 Combate Cuerpo a Cuerpo

El **Combate Cuerpo a Cuerpo** representa lucha de cerca como disparos a corto alcance, intimidación mental y, en raras circunstancias, combate real de melee y con bayoneta. El Combate Cuerpo a Cuerpo tiene lugar durante el **Paso de Combate Cuerpo a Cuerpo** y se resuelve de la misma manera que el **Combate de Disparo**, con las siguientes excepciones:

- Los Tests de Cohesión se resuelven en la **Tabla de Test de Cohesión para el Combate Cuerpo a Cuerpo** en lugar de en la Tabla de Test de Cohesión para el Combate de Disparo.
- Siempre es necesario un **Test de Cohesión para el Combate Cuerpo**, indistintamente del resultado obtenido en la Tabla de Resultados del Combate. Si se obtiene un resultado de “Sin Efecto” en la TRC, a esto se le llama un resultado de **Lucha Reñida** (no es realmente “sin efecto”) y sigue necesitando consultarse la Tabla de Test de Cohesión para el Combate Cuerpo, bajo la columna “Lucha Reñida” (y estos resultados pueden afectar tanto al atacante como al defensor).

14.1 Elegibilidad para el Combate Cuerpo a Cuerpo y Declaración:

Sólo las siguientes unidades son elegibles para efectuar Combate Cuerpo a Cuerpo: unidades de **Infantería** activas con un orden de **Atacar**, una unidad de **Caballería** durante el Paso de Artillería, o cualquier unidad de **Infantería** o **Artillería** operando con un **Ficha de Evento** que le permita el Combate Cuerpo a Cuerpo. Las unidades de **Artillería** nunca pueden iniciar Combate Cuerpo a Cuerpo. Al comienzo del **Paso de Combate Cuerpo a Cuerpo**, el jugador activo debe anunciar todos los Combates Cuerpo a Cuerpo que planea hacer en el Paso actual, y debe designar a todas las unidades atacantes y qué hexágonos están atacando. Varias unidades que estén adyacentes al mismo hex enemigo pueden todas atacar ese hex si lo desean. Una unidad atacante no está obligada a atacar a ninguno de los hexágonos adyacentes ocupados. Sin embargo, una vez se ha anunciado a una unidad atacante, esta está obligada a atacar al hex designado en el Paso actual.

14.2 Procedimiento para el Combate Cuerpo a Cuerpo: Cada Combate Cuerpo a Cuerpo anunciado se resuelve individual y completamente antes de pasar al siguiente Combate Cuerpo a Cuerpo. El orden de los Combates Cuerpo a Cuerpo queda a elección del jugador activo, quien no tiene que declararlo al comienzo del Paso. Un

Combate Cuerpo a Cuerpo se resuelve en el orden siguiente:

a. Disparo Defensivo: Las unidades enemigas del hex objetivo pueden efectuar **Disparo Defensivo**. Además, otras unidades enemigas adyacentes a cualquier unidad atacante, y que no sean ellas mismas objetivo de un combate Cuerpo a Cuerpo declarado diferente durante esta Paso, pueden también efectuar Disparo Defensivo, pero **sólo con el 50% de su PF** (a esto se le llama **Disparo Defensivo de Apoyo**). Todo este Disparo Defensivo de Apoyo se efectúa normalmente en cualquier orden que elija el jugador defensor. Si se obtiene algún resultado de **Retirada**, o si una unidad atacante es situada en el **Contador de Desorganizadas**, las unidades retiradas o desorganizadas ya no pueden tomar parte en el Combate Cuerpo a Cuerpo. Si hubiera más de una unidad defensora en el hex atacado, cada unidad defensora puede efectuar Disparo Defensivo contra el mismo hex atacante, o cada una puede disparar a un hex atacante diferente (si hay más de uno).

Por ejemplo, dos unidades de Infantería de la Unión en hexágonos separados atacan a un apilamiento Rebelde de una unidad de Infantería y una unidad de Artillería en Combate Cuerpo a Cuerpo. Durante el Disparo Defensivo, el jugador Confederado puede elegir entre que ambas unidades disparan a una de las unidades atacantes de la Unión (no recibiendo Disparo Defensivo la segunda unidad atacante) o hacer que la unidad de Infantería dispare a una unidad de la Unión y la unidad de Artillería dispare a la otra unidad de la Unión.

b. Retirada de la Caballería: En lugar de efectuar Disparo Defensivo, una unidad de Caballería puede retirarse inmediatamente un hex, alejándose de la unidad atacante enemiga. El hex al que se retire debe de ser un hex al que la Caballería podría entrar legalmente. La unidad enemiga pueden entonces Avanzar Tras el Combate Cuerpo a Cuerpo (véase 15.9). No hay límite al número de veces que una unidad de Caballería puede retirarse de diferentes

ataques enemigos en un turno dado. La unidad de Caballería **no sufre Disparo de Separación** cuando se retira. La Caballería puede decidir en cualquier momento efectuar Disparo Defensivo en lugar de retirarse.

c. Columna Inicial de Combate Cuerpo a Cuerpo en la TRC: Cualquier unidad atacante que no se Retiró y que no quedara En Desorden por el Disparo Defensivo debe continuar efectuando Combate Cuerpo a Cuerpo (indistintamente de los resultados del Disparo Defensivo en cualquier otra unidad atacante). El jugador atacante busca la columna en la Tabla de Resultados del Combate (TRC) que incluye el número total de PFs de las unidades atacantes. Todas las unidades en el mismo hex deben sumar sus PFs y obtener un solo total.

Si hay más de un hex atacante asignado contra el mismo hex defensor, el jugador atacante debe designar uno de los hexágonos atacantes como el **Hexágono de Asalto**. Los otros hexágonos atacantes se llaman **Hexágonos de Flanqueo**. Sólo se usan las unidades del Hex de Asalto para determina el total de PF en la TRC, así como para determinar la elegibilidad para todos los modificadores a la columna excepto el modificador por la Proporción. Sólo a efectos del modificador de la columna de Proporciones, cuenta *todos* los PFs atacantes que participan en este Combate Cuerpo a Cuerpo (es decir, del Hex de Asalto y de los Hexágonos de Flanqueo), y usa ese total de PF para calcular cualquier modificación pertinente a la columna de Proporciones (únicamente). Resuelve entonces el Combate Cuerpo a Cuerpo normalmente usando sólo a las unidades del Hex de Asalto. Las unidades del Hex de Flanqueo **pueden** aún participar en un Avance Tras el Combate Cuerpo a Cuerpo pertinente (véase 15.9).

d. Modificaciones a la Columna en la TRC: El jugador atacante consulta entonces la lista de posibles **Modificaciones a la Columna en Combate Cuerpo a Cuerpo** que se

aplicarían a este combate. Las modificaciones pueden mover la columna inicial a izquierda y derecha. Combina todas las modificaciones aplicables primero, aplica entonces la modificación neta para un obtener la columna PF final que se usará. Los Combates Cuerpo a Cuerpo con modificaciones a la columna más allá de la izquierda de la columna “C” se resuelven en la columna C. Los Combates Cuerpo a Cuerpo que modifican la columna más allá de la derecha de la columna “23+” se resuelven en la columna 23+. Las modificaciones a la columna son las siguientes:

Los PFs totales Atacantes son el Triple que los PFs Defensores (Proporción 3:1): El jugador atacante cuenta todos los PFs atacantes modificados (Hex de Asalto + todos los Hexágonos de Flanqueo) y compara el total con el total modificado de PFs defensores. Modifica tres columnas a la derecha si el número total de PFs atacantes es de al menos el triple que el número total de PFs defensores localizados en el hex defensor.

Los PFs totales Atacantes son el Doble que los PFs Defensores (Proporción 2:1): Como en el caso anterior, pero modifica dos columnas a la derecha si el número total de PFs atacantes es de al menos el doble que el número total de PFs defensores localizados en el hex defensor.

Los PFs totales Atacantes son el 50% más que los PFs Defensores (Proporción 3:2): Como en el caso anterior, pero modifica una columna a la derecha si el número total de PFs atacantes es de al menos el 50% más que el número total de PFs defensores localizados en el hex defensor. Por ejemplo, el atacante tiene 8 PFs y el defensor tiene 5 PFs.

Los PFs totales Defensores son el 50% más que los PFs Atacantes (Proporción 2:3): El jugador atacante cuenta todos los PFs atacantes modificados (Hex de Asalto + todos los Hexágonos de Flanqueo) y compara el total con el total modificado de PFs defensores. Modifica una columna a la izquierda si el número total de PFs defensores es de al menos el 50% más que el

número total de PFs atacantes. Por ejemplo, el defensor tiene 7 PFs y el atacante tiene 4 PFs.

Los PFs totales Defensores son el Doble que los PFs Atacantes (Proporción 1:2): Como en el caso anterior, pero modifica dos columnas a la izquierda si el número total de PFs defensores es de al menos el doble que el número total de PFs atacantes.

Los PFs totales Defensores son el Triple que los PFs Atacantes (Proporción 1:3): Como en el caso anterior, pero modifica tres columnas a la izquierda si el número total de PFs defensores es de al menos el triple que el número total de PFs atacantes.

Sólo puede aplicarse una de las seis modificaciones anteriores a la columna de Proporciones en un combate dado. Otras modificaciones a la columna son acumulativas.

Ejemplo: Una unidad de la Unión de 10 PFs ataca a un hex Rebelde que contiene dos unidades que suman 4 PFs. La unidad atacante de la Unión obtendrá una modificación de dos columnas a la derecha porque el número total de PFs en el hex atacante es dos veces (pero no tres veces) mayor que el número total de PFs en el hex defensor.

La mitad o más de los PFs defensores son Artillería: Modifica cuatro columnas a la derecha si al menos la mitad de PFs defensores son unidades de Artillería.

El VC de la mejor unidad Atacante es mayor que el VC de la Unidad Principal: Modifica una columna a la derecha si cualquier unidad atacante (sea cual sea su valor de PF, y sólo considerando las unidades del Hex de Asalto si se ataca desde varios hexágonos) tiene un Valor de Cohesión mayor que el de la Unidad Principal defensora.

El VC de la Unidad Principal Defensora es mayor que el VC de la mejor unidad Atacante: Modifica una columna a la izquierda si la Unidad Principal defensora tiene un mayor Valor de Cohesión que cualquier unidad atacante (sólo en el Hex de Asalto si se ataca desde varios hexágonos).

La unidad Defensora está en el lado de Mayor Elevación de un lado de hex de Ladera que el Atacante: Modifica dos columnas a la izquierda si el defensor está en un hex de mayor Nivel que el hex atacante (sólo el Hex de Asalto si se ataca desde varios hexágonos), y hay un lado de hex de Ladera entre ellos.

La unidad Defensora está en el lado de Mayor Elevación de un lado de hex de Ladera Empinada que el Atacante: Modifica tres columnas a la izquierda si el defensor está en un hex de mayor Nivel que el hex atacante (sólo el Hex de Asalto si se ataca desde varios hexágonos), y hay un lado de hex de Ladera Empinada entre ellos.

La mitad o más de los PFs Atacantes están armados con mosquetes de *Ánima Lisa*: Modifica una columna a la derecha si los PFs de al menos la mitad de las unidades atacantes (sólo del Hex de Asalto si se ataca desde varios hexágonos) está compuesta por unidades de Infantería con tipo de arma "Sm".

La mitad o más de los PFs Defensores están armados con mosquetes de *Ánima Lisa*: Modifica una columna a la izquierda si los PFs de al menos la mitad de las unidades defensoras está compuesta por unidades de Infantería con tipo de arma "Sm".

Ataque Confederado "¡Grito Rebelde!": Modifica dos columnas a la derecha si las unidades de Infantería Confederada están atacando usando la ficha de Evento "Grito Rebelde".

e. Resolución de los Ataques Cuerpo a Cuerpo: El método usado para resolver los Ataques Cuerpo a Cuerpo es idéntico al usado para resolver el Combate de Disparo (véase 12.3b).

f. Determinación del Test de Cohesión: Los Combates Cuerpo a Cuerpo usan el mismo procedimiento que el Combate de Disparo a la hora de determinar qué Test de Cohesión es necesario, pero usan la parte **Test de Cohesión para Combate Cuerpo a Cuerpo** de la tabla. Sin embargo, es muy importante observar que *todos* los resultados del Combate

Cuerpo a Cuerpo (incluso un resultado "–") ¡deben consultarse en la Tabla de Test de Cohesión para Combate Cuerpo a Cuerpo!

Ejemplo de Combate Cuerpo a Cuerpo: Las unidades de la Unión *109 PA* (3-3 en su cara *DS*) y la *111 PA* (3-3 en su cara *DS*) están apiladas juntas, con Órdenes de Atacar y adyacentes a una apilamiento Rebelde que contienen a la *45t GA* (3-4) y a la *49 GA* (4-4). El apilamiento de la Unión está situado en terreno Despejado de Nivel 4, mientras que los Rebeldes están en terreno Despejado de Nivel 5 con un lado de hex de Ladera entre los dos apilamientos. El jugador de la Unión decide declarar un ataque de Combate Cuerpo a Cuerpo. Las unidades Rebeldes efectúan Disparo Defensivo y obtienen un "Sin Resultado". Las unidades de la Unión atacan entonces con 6 PFs, comenzando el combate en la columna "6-7". Este combate se modifica entonces en dos columnas a la izquierda debido al lado de hex de Ladera, y entonces en otra columna a la izquierda porque el 50% o más (en realidad el 100% en este caso) de las unidades Rebeldes son unidades de Infantería armadas con "Sm". Eso son tres columnas a la izquierda, lo que sitúa la columna final de Combate Cuerpo a Cuerpo en "3" en la TRC.

Observa que el "flujo" de la secuencia de combate Cuerpo a Cuerpo es que la unidad o unidades atacantes tendrán que mover adyacentes a una unidad enemiga durante el Paso de Movimiento, declarar su asalto, y entonces sufrir el Disparo Defensivo. Si la unidad sobrevive al disparo, su tenacidad hace recaer la responsabilidad en el defensor de aguantar en su posición o quizás sentirse intimidado y abandonarla. Así que la Tabla de Tests de Cohesión para el Combate Cuerpo a Cuerpo está ligeramente balanceada a favor del atacante, aunque ambos bandos pueden sufrir Agotamiento e Impactos en la Moral. Por lo tanto, el Combate Cuerpo a Cuerpo producirá normalmente un efecto más dinámico que el Combate de Disparo.

15.0 Tests de Cohesión

Durante el transcurso del Combate de Disparo y el Combate Cuerpo a Cuerpo,

algunos resultados precisarán que las unidades afectadas efectúen un **Test de Cohesión**. Esto implica una tirada de ambos dados en la Tabla de Tests de Cohesión correspondiente al tipo de combate. El propietario de la unidad o unidades que efectúan el test tira ambos dados, después coteja el dado de color con la columna **Resultado de Agotamiento** y el dado blanco con la columna **Resultado de Huida**.

15.1 Procedimiento para el Test de Cohesión por Combate de Disparo: El jugador propietario de la unidad o unidades que deben efectuar el Test de Cohesión por Combate de Disparo consulta la **Tabla de Test de Cohesión por Combate de Disparo** y busca la sección que se corresponde con el tipo de Test de Cohesión obtenido en la TRC: *Rutinario*, *Difícil* o *Severo*. El **Test de Agotamiento** se resuelve y aplica completamente primero. Después se resuelve el **Test de Huida**.

a. Test de Agotamiento: El primer Test de Cohesión es el **Test de Agotamiento**. Busca la fila que coincida con el dado de color de la tirada en la sección que se corresponda con el tipo de Test de Cohesión requerido. El resultado del Test de Cohesión de Agotamiento se aplica sólo a la Unidad Principal. Si aparecen varios resultados, se aplican todos.

Sin Efecto (-): El test se pasa y no hay efecto sobre la Unidad Principal.

Agotar (D): La Unidad Principal, si está por su cara *NV*, se gira a su cara *DS*. Si ya está por su cara *DS*, debe efectuar de inmediato un **Test de Desorganización** (véase 15.7).

Agotar Dos Unidades (D2): La Unidad Principal y la siguiente unidad con mayor PF **impresos** en el hex objetivo sufren un resultado **Agotar** como el anterior. Si sólo hay una unidad en el hex, trata este resultado como "D".

Agotar Todas las Unidades (D all): Todas las unidades del hex sufren un resultado de **Agotar** como el anterior.

b. Test de Huida: El segundo Test de Cohesión es el **Test de Huida**. Busca la

fila que coincida con el dado blanco de la tirada en la sección que se corresponda con el tipo de Test de Cohesión requerido. El resultado del Test de Cohesión de Huida se aplica sólo a la Unidad Principal, a menos que el resultado incluya un **Pánico (P)**. A veces pueden aparecer varios resultados, en cuyo caso se aplican todos.

Sin Efecto (-): El test se pasa y no hay efecto sobre la Unidad Principal.

Impacto en la Moral (MG): La Unidad Principal sufre un **Impacto de Moral** (véase 15.6). Un resultado de **2MH** indica que la Unidad Principal sufre dos Impactos de Moral.

Test de Desorganización (BE): La Unidad Principal efectúa un **Test de Desorganización** (véase 15.7).

Retirada (R#): La Unidad Principal se **Retira** (véase 15.4) el número de hexágonos indicado.

Resultado de Pánico (P): Este resultado quiere decir que, además del resultado normal a la Unidad Principal, otra unidad (si la hay) sufrirá **Pánico**. El *jugador que disparó* selecciona una unidad enemiga (no la Unidad Principal) en el hex objetivo o en uno adyacente que tenga un **VC modificado** de 3 o menos. La unidad seleccionada que sufre **Pánico** sufre entonces también el mismo resultado del **Test de Huida** (únicamente) que la Unidad Principal. No hay Pánico si no hay unidades elegibles con el suficiente VC.

Por ejemplo, una Unidad Principal de 4 PF está apilada con una unidad Conmocionada de 3 PF que tienen un VC de 4. La Unidad Principal recibe disparos y sufre un resultado **MH R2 (P)**. La Unidad Principal recibe un marcador de "Conmocionada" y se retira dos hexágonos. La otra unidad del apilamiento (con un VC modificado de 3 debido a su estado de Conmocionada) gira su marcador de "Conmocionada" a "En Desorden" y también se retira dos hexágonos.

15.2 Procedimiento para el Test de Cohesión por Combate Cuerpo a Cuerpo:

Los jugadores consultan la **Tabla de Test de Cohesión por Combate Cuerpo a Cuerpo** y buscan la sección que se corresponde con el tipo de Test de Cohesión obtenido en la TRC: *Combate Reñido, Rutinario, Difícil o Severo*. El **Test de Agotamiento** se resuelve y aplica completamente **primero**. Después se resuelve el **Test de Huida**.

a. Test de Agotamiento: El primer Test de Cohesión es el **Test de Agotamiento**. Busca la fila que coincida con el dado de color de la tirada en la sección que se corresponda con el tipo de Test de Cohesión requerido. El resultado del Test de Cohesión de Agotamiento se aplica sólo normalmente a la Unidad Principal, a menos que el resultado indique otra cosa.

Sin Efecto (-): El test se pasa y no hay efecto sobre la Unidad Principal.

Atacante Agotado (AD): La unidad *atacante* con el mayor valor PF *impreso* (del Hex de Asalto si hay múltiples atacantes, y a elección del jugador propietario si hay más de una de estas unidades) se ve afectada. Una unidad por su cara *NV* se gira a su cara *DS*. Una unidad que está por su cara *DS* debe efectuar de inmediato un **Test de Desorganización** (véase 15.7).

Agotar Dos Unidades (D2): La Unidad Principal defensora y la siguiente unidad con mayor PF *impreso* en el hex objetivo sufren un resultado **Agotar** como el anterior. Si sólo hay una unidad en el hex, trata este resultado como “D”.

Agotar Todas las Unidades (D all): Todas las unidades del hex sufren un resultado de **Agotar** como el anterior.

Ambas Agotadas (BD): La Unidad Principal sufre un resultado de **Agotar** y la unidad *atacante* con mayor valor de PF *impreso* (del Hex de Asalto si hay múltiples atacantes, y a elección del jugador propietario si hay más de una de estas unidades) sufre un resultado de **Atacante Agotado**. *Excepción:* Si las unidades del Hex de Asalto (únicamente) tienen un valor total de PF modificado de al menos el triple

que el valor total de PF modificado de las unidades del hex defensor, aplica sólo el resultado “D”. Si las unidades del hex defensor tienen un valor total de PF modificado de al menos el triple que el valor total de PF modificado que las unidades del hex de Asalto (únicamente), aplica sólo el resultado “AD”.

b. Test de Huida: El segundo Test de Cohesión es el **Test de Huida**. Busca la fila que coincida con el dado blanco de la tirada en la sección que se corresponda con el tipo de Test de Cohesión requerido. El resultado del Test de Cohesión de Huida en un Combate Cuerpo a Cuerpo se aplica de manera diferente al del Combate de Disparo. Todo el resultado se aplica a la Unidad Principal, mientras que cualquier resultado de Retirada (únicamente) se aplica a *todas* las unidades defensoras en el hex. Observa que un **Resultado de Pánico** seguirá afectando a una segunda unidad. Si aparecen varios resultados, se aplican todos.

Sin Efecto (-): El test se pasa y no hay efecto sobre la Unidad Principal.

Impacto de Moral del Atacante (AMH): La unidad *atacante* con mayor valor de PF *impreso* (del Hex de Asalto si hay múltiples atacantes, y a elección del jugador propietario si hay más de una de estas unidades) sufre un **Impacto de Moral** (véase 15.6).

Atacante se Retira (AR#): La unidad *atacante* con mayor valor de PF *impreso* (del Hex de Asalto si hay múltiples atacantes, y a elección del jugador propietario si hay más de una de estas unidades) se **Retira** (véase 15.4) el número de hexágonos indicado.

Impacto de Moral (MH): La Unidad Principal sufre un **Impacto de Moral** (véase 15.6). Un resultado de **2MH** indica que la Unidad Principal sufre dos Impactos de Moral.

Test de Desorganización (BE): La Unidad Principal efectúa un **Test de Desorganización** (véase 15.7).

Retirada (R#): La Unidad Principal se **Retira** (véase 15.4) el número de hexágonos indicado.

Resultado de Pánico (P): Este resultado quiere decir que, además del resultado normal a la Unidad Principal, otra unidad (si la hay) sufrirá **Pánico**. El *jugador atacante* selecciona una unidad (no la Unidad Principal) en el hex objetivo o en uno adyacente que tenga un **VC modificado** de **3** o menos. La unidad seleccionada que sufre **Pánico** sufre entonces también el mismo resultado del **Test de Huida** (únicamente) que la Unidad Principal. No hay Pánico si no hay unidades elegibles con el suficiente VC.

La *Cohesión en el Agotamiento* mide la pérdida física de tropas eficaces o de la capacidad combativa debido a las bajas, heridos o desaparecidos en combate, así como las bajas de oficiales.

La *Cohesión en la Huida* es la reacción psicológica de la unidad a una amenaza hostil. Determina si la unidad efectúa movimiento de retroceso para poder escapar de la amenaza y buscar una posición más segura. También determina si la unidad sufre degradación moral.

En ambos casos, una pérdida traumática y crítica de cohesión puede hacer que la unidad quede en desorden, eliminándola de la partida por el momento como fuerza de combate efectiva.

Ejemplo: Un apilamiento de tres unidades defensoras de **4 PFs**, **3 PFs** y **1 PF** todas con un valor VC impreso de **3** y sin marcadores es atacado en Combate Cuerpo a Cuerpo. La tirada en la TRC da un resultado de Test de Cohesión "**Difícil**". Hay una unidad amiga Conmocionada con **6 PFs** y una VC de **4** adyacente al apilamiento con los tres defensores. El jugador atacante saca un **5 en el dado de color** y un **5 en el blanco**, que son un resultado de Test de Agotamiento **D2** y un resultado de Test de Huida **2MH R2 (P)**, respectivamente.

El resultado del **Test de Agotamiento** se aplica primero, y el **D2** hace que la Unidad Principal defensora (la unidad de **4 PF**) y la siguiente unidad más grande (la unidad de **3**

PF) se giren a sus caras *DS*. La Unidad Principal tiene ahora **1 PF** con un VC de **2** y la otra unidad afectada tiene ahora un **PF C** con un VC de **2**.

Se aplica entonces el **Test de Huida**, y la Unidad Principal recibe un marcador de "En Desorden" y se Retira dos hexágonos. Las otras dos defensoras, las unidades de **PF C** y **1 PF**, deben Retirarse dos hexágonos.

El jugador atacante aplica entonces el **Resultado de Pánico**, bien a la unidad de **1 PF** (VC 2), a la de **PF C** (VC 2) o la unidad adyacente de **6 PF** (VC 3), pues las tres son elegibles. Si elige a la unidad de **1 PF**, esta recibe un marcador de "En Desorden" por la parte "**2 MH**" del resultado (no se retira 2 hexágonos más, puesto que ya se ha retirado). Si elige a la unidad de **6 PF**, esa unidad recibe un marcador de "En Desorden" y se retira 2 hexágonos

15.4 Movimiento de Retirada: Si el test de Cohesión exige un resultado de **Retirada**, la unidad afectada debe retirarse inmediatamente. El movimiento de Retirada se cuenta en hexágonos totales, ¡no en PMs! *El coste en PM de los hexágonos de Retirada se ignora*. La unidad debe retirarse toda la distancia que exige el resultado del test. Las retiradas son efectuadas por el jugador propietario, una unidad cada vez si se trata de un apilamiento, y siguiendo este orden de prioridad:

- La unidad en retirada debe cumplir estos requisitos:
 - Debe acabar su retirada a tantos hexágonos de distancia de su localización original como exige el resultado de retirada. Esto quiere decir que una unidad podría tener que retirarse realmente más hexágonos de los especificados para evitar otras restricciones a la retirada, siempre que acabe al menos a esa distancia del hex original.
 - No puede entrar a un hex en el que haya una unidad enemiga.
 - No puede entrar a un hex intransitable ni cruzar un lado de hex intransitable. Esto incluye artillería retirándose a hex

de bosque, a menos que siga Carretera conectada.

Si la unidad en retirada no puede retirarse cumpliendo todos estos requisitos, se coloca en la **Casilla de Desorganizadas 3 del Contador de Desorganizadas**.

- Si no puede cumplirse el primer grupo de requisitos, las siguientes restricciones deben cumplirse **si es posible**. Están enumeradas en orden de preferencia. (1) La ruta de retirada debe seguir hexágonos no adyacentes a las unidades enemigas que provocaron la retirada. (2) La unidad en retirada debe evitar moverse adyacente a otras unidades enemigas que no provocaron la retirada.

La unidad también debe, donde sea posible ateniéndose a los anteriores requisitos, reducir su distancia con respecto a su lado del mapa con cada hex al que entre. El jugador de la Unión debe intentar retirarse hacia el borde **Este** del mapa (todos los hexágonos que acaban en “xx00”), y el jugador Confederado hacia el borde **Oeste** del mapa (los hexágonos que acaban en “xx17” o “xx18”). Si una unidad en retirada llega al borde del mapa y aún no ha completado su retirada, colócala en la **Casilla de Desorganizadas 1 del Contador de Desorganizadas**. Observa que si una unidad en retirada mueve de un hex adyacente a una o más unidades enemigas (aparte del hex inicial de retirada), esas unidades enemigas pueden efectuar **Disparo de Separación** (véase 13.7) si es pertinente. Cualquier resultado de Agotamiento, Test de Desorganización y/o Retirada recibido se aplica normalmente en ese punto de la retirada, añadiéndose un resultado de Retirada a la distancia total de Retirada actual. Ten también en cuenta que una unidad en retirada puede sufrir múltiples Disparos de Separación.

La unidad en retirada no puede acabar su movimiento en un hex si así causaría sobreapilamiento. Si el único hex de retirada posible que cumple todas las prioridades principales es un hex que quedaría entonces sobreapilado, la unidad en retirada se retira hexágonos adicionales hasta que llegue a un hex en el que esté legalmente apilada.

15.5 Apoyo de Unidades: Las unidades que tienen unidades amigas de la misma brigada en su inmediata vecindad pueden obtener apoyo moral y físico de ellas, aumentando su propia capacidad de resistir el disparo o el asalto enemigos. Esto se modela modificando un **VC** de una unidad sin apoyo. El Apoyo de las unidades se estima y aplica en cada momento en el que la unidad precise consultar su **VC modificado**.

a. **Cualificación para Apoyo de Unidades:** La definición de **Apoyo** depende del tipo de unidad implicada, tal y como sigue:

i. **Cualquier Unidad en Bosque:** *Ninguna unidad* localizada en hex de **Bosque** recibe *jamás* Apoyo de Unidades, ni proporciona Apoyo a ninguna otra Unidad. Esto anula cualquier otra cualificación.

ii. **Infantería:** Una unidad de **Infantería** se considera **Apoyada** si hay al menos una unidad de **Infantería** de la misma Brigada que *no esté Conmocionada* ni *En Desorden* apilada con ella o en un hex adyacente.

iii. **Artillería:** Una unidad de **Artillería** se considera **Apoyada** solo cuando está apilada o en un hex adyacente a una unidad de **Infantería** que *no esté Conmocionada* ni *En Desorden* (de cualquier Brigada).

iv. **Caballería:** Una unidad de Caballería siempre se considera **Apoyada**, indistintamente de su posición relativa con respecto a otras unidades. Observa, no obstante, que las unidades de Caballería nunca proporcionan Apoyo a otras unidades.

Contador de Desorganizadas: Las unidades en la casilla “Disponibles” del Contador de Desorganizadas **que están** intentando Reconstruirse tienen **Apoyo** automáticamente. Nota: Es muy importante recordar en este juego la excepción al Apoyo de Unidades en Bosque, pero puede olvidarse fácilmente.

b. **Efecto del Apoyo de Unidades:** Si una unidad objetivo/en Combate Cuerpo a

Cuerpo no puede optar a Apoyo de Unidades, se considera **Sin Apoyo** y su **VC** se reduce en uno (-1) siempre que su **VC** tenga que ser calculado.

15.6 Impactos en la Moral: Si el Test de Cohesión indica un **Impacto en la Moral (M)**, la unidad que efectuó el test aplica el resultado de la siguiente manera:

- **La unidad no tiene aún un marcador de Impacto en la Moral:** La unidad recibe un marcador de “Conmocionada” y sus valores **PF** y **VC** se reducen ambos en uno (-1). Si la unidad recibe dos Impactos a la Moral, el marcador se coloca por su cara “En Desorden” y sus valores **PF** y **VC** se reducen ambos en dos (-2).
- **La unidad tiene ya un marcador de “Conmocionada”:** El marcador de la unidad se gira a su cara “En Desorden” y los valores **PF** y **VC** de la unidad se reducen ambos en dos (-2). Si la unidad recibe dos Impactos a la Moral, queda En Desorden y debe entonces efectuar un Test de Desorganización (véase a continuación).
- **La unidad tiene ya un marcador de “En Desorden”:** El marcador de la unidad mantiene su cara “Desorganizada” y debe efectuar inmediatamente un **Test de Desorganización** (véase 15.7). Si la unidad recibe dos Impactos a la Moral, debe efectuar dos Tests de Desorganización separados.

15.7 Test de Desorganización: Ciertos resultados de la Tabla de Test de Cohesión exigen que las unidades en extremo agotamiento efectúen un **Test de Desorganización**. Hay tres de estas condiciones:

- Una unidad recibe un resultado “**Test de Desorganización (BT)**”.
- Una unidad por su cara **DS** recibe un resultado de “**Agotar (D)**”.
- Una unidad con un marcador de “En Desorden” recibe un resultado “**Impacto a la Moral M**”.

Un Test de Desorganización se resuelve en cuanto una unidad lo recibe. Observa que una unidad podría tener que efectuar más de un Test de Desorganización debido al mismo resultado (por ejemplo, una unidad En Desorden que recibe dos Impactos a la Moral). Cuando se resuelve un Test de Desorganización, el jugador propietario tira un dado y lo compara con el **VC** modificado de la unidad que lo efectúa. Busca la fila en la **Tabla de Tests de Desorganización** que se corresponda con la tirada y aplica el resultado de la siguiente manera:

- **La Tirada es igual o inferior al VC:** La unidad que efectúa el test recibe un marcador de “Conmocionada”. Si ya está Conmocionada, gira el marcador a su cara “En Desorden”. Si la unidad ya está En Desorden, no hay efecto.
- **La Tirada es de 1 más que el VC:** Si la unidad afectada no es una unidad de **Artillería**, retira cualquier marcador de Impacto en la Moral y coloca entonces a la unidad, por su cara **DS**, en la **Casilla de Desorganizadas 1** en el **Contador de Desorganizadas**. Si la unidad afectada es una unidad de **Artillería**, queda permanentemente eliminada de la partida.
- **La Tirada es de 2 más que el VC:** Si la unidad afectada no es una unidad de **Artillería**, retira cualquier marcador de Impacto en la Moral y coloca entonces a la unidad, por su cara **DS**, en la **Casilla de Desorganizadas 2** en el **Contador de Desorganizadas**. Si la unidad afectada es una unidad de **Artillería**, queda permanentemente eliminada de la partida.
- **La Tirada es de 3+ más que el VC:** Si la unidad afectada no es una unidad de **Artillería**, retira cualquier marcador de Impacto en la Moral y coloca entonces a la unidad, por su cara **DS**, en la **Casilla de Desorganizadas 3** en el **Contador de Desorganizadas**. Si la unidad afectada es una unidad de **Artillería**, queda permanentemente eliminada de la partida.

Ejemplo: Si una unidad de Infantería que efectúa el test tiene un VC de **3**, aplica las diversas tiradas de la siguiente manera:

1 o 2 = Impacto en la Moral; **3** = Casilla de Desorganizadas 1; **4** = Casilla de Desorganizadas 2; **5 o 6** = Casilla de Desorganizadas 3.

15.8 Avance Tras el Combate Cuerpo a Cuerpo: Cuando todas las unidades enemigas dejan vacío un hex (ya sea porque se Desorganizan o porque se Retiran) tras efectuar un Test de Cohesión debido al Combate Cuerpo a Cuerpo (únicamente), las unidades amigas supervivientes que fueron asignadas al ataque a ese hex (incluidas las unidades en **Hexágonos de Flanqueo**) o que fueron atacadas desde el hex pueden avanzar para ocupar el hex que acaba de quedar vacío, hasta el límite de apilamiento. Observa que este avance se permite tanto a las unidades atacantes como a las defensoras. Las unidades que avanzan no están sujetas al Disparo de Separación (véase 13.7) cuando efectúan el movimiento de avance.

15.9 El Contador de Desorganizadas: Las unidades de Infantería y Caballería de *Stonewall's Sword* no quedan permanentemente eliminadas de la partida. Las unidades en la Guerra Civil no resultaban "exterminadas" hasta el último hombre. En lugar de eso, quedaban mental y/o físicamente deshechas y se disolvían en grupos de gente ineficaces. En el juego, estas unidades se consideran "ineficaces" y no tienen por lo tanto papel en el campo de batalla. Se colocan en el **Contador de Desorganizadas**, en una de sus diversas casillas, cada una de las cuales se corresponde con un nivel de agotamiento.

Las unidades de **Artillería** nunca se colocan en el Contador de Desorganizadas. En su lugar, quedan permanentemente eliminadas de la partida.

Se asume que una batería de artillería cuya cohesión queda totalmente deshecha pierde buena parte de su equipamiento, caballos y/o artilleros entrenados como para poder volver a funcionar en el mismo día (o nunca).

a. **Las Casillas de Desorganizadas:** Cada Casilla de Desorganizadas muestra bien un número o "Disponibles". La Casilla de Desorganizadas 3 representa el mayor nivel de desorganización y desmoralización. La Casilla "Disponibles" representa el estado de menor Desorganización. Las unidades se colocan en una casilla numerada según el resultado obtenido en el Test de Cohesión. Las unidades en el Contador de Desorganizadas siempre se colocan por su cara *DS*, y nunca llevan ningún marcador. Retira los marcadores de cualquier unidad que se coloque en el Contador de Desorganizadas.

b. **Actualizaciones en el Contador de Desorganizadas:** Durante la **Fase de Final de Turno**, todas las unidades de una Casilla dada bajan por el contador a la Casilla con el siguiente número más bajo, o a la Casilla "Disponibles" (desde la Casilla "1"). Las unidades en la casilla "Disponibles" deben permanecer en ella durante el resto de la partida a menos que sean **Reconstruidas** (véase 16.2b) y vuelvan al mapa. Para evitar confusión, mueve las unidades de la Casilla "1" primero, después las de la Casilla "2", después las de la Casilla "3".

c. **Elegibilidad para la Reorganización:** Las unidades localizadas en la Casilla "Disponibles" pueden optar por usar la acción **Reconstruirse** (véase 16.2b). Las unidades Reconstruidas son retiradas inmediatamente de la Casilla de Desorganizadas "Disponibles" y colocadas en el mapa en una localización elegible, por su cara *DS*. Observa que las unidades pueden permanecer en el Contador de Desorganizadas indefinidamente.

Volvamos al anterior Ejemplo de Combate Cuerpo a Cuerpo al final de 14.0. Las dos unidades de la Unión deciden que deben efectuar el Combate Cuerpo a Cuerpo de todas maneras, a pesar del bajo total, como ataque de desarticulación para otro asalto en otro sitio.

Atacan en la columna "**3**" de la TRC. El jugador de la Unión tira los dados y obtiene

5 en el dado de color y 2 en el blanco, un "52". Bajando por la columna "3", vemos que una tirada de 52 corresponde a la fila "51-53" y a un resultado de

-	0	1-3
---	---	-----

. La Unidad Principal Rebelde es la 49 GA, que tiene un VC de 4 (se usa su VC impreso de 4 porque tiene Apoyo de Unidad de la 45 GA, que también es de la Brigada de Thomas). En este caso, ¡el Apoyo de Unidad ayudó a la 49 GA a evitar un Test de Cohesión **Rutinario**! En su lugar, el resultado es "–", que durante un Combate Cuerpo a Cuerpo es un resultado de **Lucha Reñida**. El jugador de la Unión tira de nuevo sus dos dados, sacando esta vez un 5 en el dado de color y un 3 en el blanco, y consulta la sección "**Lucha Reñida**" en la Tabla de Test de Cohesión por Combate Cuerpo a Cuerpo.

El **Test de Agotamiento** da "BD*", por lo que ambos bandos tienen que Agotar una unidad. El jugador de la Unión agotará la 111 PA (las dos unidades de la Unión tienen el mismo valor PF, así que el jugador propietario elige) y, puesto que ya está por su cara DS, la unidad debe efectuar un Test de Desorganización. El jugador de la Unión tira un dado contra el valor impreso de la unidad de 3 y saca un 2, lo que quiere decir que la unidad permanece por su cara DS y recibe un marcador "Conmocionada". El jugador Confederado tiene que girar la 49 GA a su cara DS.

El resultado del **Test de Huida** es "AMH", lo que quiere decir que una de las dos unidades atacantes de la Unión debe sufrir un Impacto de Moral. De nuevo, ambas tienen el mismo tamaño (PFs impresos, no modificados), y el jugador de la Unión coloca un marcador de "Conmocionada" en la 109 PA, para que la 111 PA no sufra otro Impacto de Moral y quede En Desorden.

El Combate Cuerpo a Cuerpo acaba pues con dos atacantes de la Unión Conmocionados y una unidad Rebelde Agotada. ¡No está mal, considerando lo mala que era la situación para el atacante!

16.0 Reorganización

Para que las unidades Desgatas, Conmocionadas y En Desorden vuelvan al combate. Los jugadores deben intentar

Reorganizar a estas unidades. Esta actividad sólo puede intentarse durante el **Paso de Reorganización** de la Brigada Activa, y sólo con aquellas unidades bajo ciertas órdenes y ciertas condiciones.

16.1 Elegibilidad para la Reorganización:

Para intentar Reorganizarse, una unidad debe cumplir todas las siguientes cualificaciones:

- Si es una unidad de Infantería, debe pertenecer a la Brigada actualmente Activa.
- Si es una unidad de **Artillería** o de **Caballería**, debe de estar apilada con o adyacente a cualquier unidad que pertenezca a la Brigada actualmente Activa. Una unidad de **Artillería** o de **Caballería** puede intentar Reorganizarse múltiples veces en un solo turno si cumple este requisito con múltiples Brigadas.
- La Brigada Activa debe tener Órdenes de **Reagruparse** o **Defender**, o actuar bajo una Ficha de Evento que le permita Reorganizarse.
- Debe de estar al menos a tres hexágonos de distancia de cualquier unidad enemiga (contando el hex de la unidad que se Reorganiza, pero no el hex de la unidad enemiga), o en la Casilla "**Disponibles**" del Contador de Desorganizadas.
- Debe de estar por su cara DS y/o tener un marcador de "Conmocionada" o "Desorganizada".

16.2 Procedimiento para la Reorganización:

Una vez identificadas las unidades elegibles, el jugador puede efectuar **Recuperación** y/o **Reconstrucción**, dependiendo de la actual Orden de la Brigada. Una unidad elegible puede o Recuperarse o Reconstruirse en un solo Paso de Reorganización, no ambas cosas.

- **Recuperación:** Este procedimiento permite eliminar uno o más **Impactos de Moral** de una unidad. El número de Impactos eliminados depende de la Orden de la Brigada, de la siguiente

manera: **Orden de Defender:** Cada unidad elegible puede eliminar un **Impacto de Moral**. Esto quiere decir que una unidad puede descartar su marcador de “Conmocionada” o girar su marcador de “En Desorden” a su cara “Conmocionada”.

- **Orden de Reagruparse:** Cada unidad elegible puede eliminar todos sus **Impactos de Moral**. Simplemente elimina el marcador de “Conmocionada” o “En Desorden”.

- **Cualquier Otra Orden:** Las unidades no pueden recuperarse.

a. **Reconstrucción:** Este resultado permite a una unidad *DS* en el mapa girarse a su cara *NV*, o permite a una unidad en la **Casilla “Disponibles”** volver a ser colocada en el mapa por su cara *DS*. Para intentar Reconstruir una unidad, el jugador propietario tira un dado y compara la tirada con el **VC modificado** de la unidad (recuerda que se considera que una unidad que se está **Reconstruyendo** en la casilla de “Disponibles” tiene automáticamente **Apoyo de Unidad**). Si la tirada es menor o igual que el **VC**, el intento de Reconstrucción ha tenido éxito y la unidad se gira a su cara *NV*. Si es **mayor que el VC**, el intento de Reconstrucción no tiene éxito y la unidad permanece en su condición actual. La Reconstrucción depende de la Orden de la Brigada, de la siguiente manera:

- **Orden de Reagrupamiento:** Cada unidad Elegible puede hacer un intento de Reagrupamiento (como se acaba de describir). Si una unidad que está en el mapa tiene éxito, se gira a su cara *NV*. Si esto hace que la unidad exceda el límite de apilamiento del hex, esa unidad debe desplazarse inmediatamente a un hex adyacente que esté más alejado de la unidad enemiga más cercana y que no exceda el límite de apilamiento. Repite este desplazamiento, si es necesario, hasta que la unidad ocupe un hex en el que no exceda los límites de apilamiento.

- **Cualquier Otra Orden:** Las unidades no pueden **Reconstruirse**.

Si una unidad que logra Reorganizarse vuelve al mapa desde la Casilla “Disponibles”, se coloca por su cara *DS* en cualquier hex que esté al menos a tres hexágonos de cualquier unidad enemiga. Debe también estar a un máximo de tres hexágonos de cualquier otra unidad de la Brigada Activa. Si no hay otra unidad de la Brigada Activa en el mapa, entonces debe de estar a un máximo de tres hexágonos de otra unidad de la División de la Brigada Activa. Si esto no es posible, entonces puede ser situada a un máximo de tres hexágonos de cualquier unidad amiga. Si no existe tal hex en el mapa, entonces la unidad no puede intentar Reconstruirse hasta que vuelva a haber un hex elegible.

Ejemplo: La Brigada de Thomas de la División de Hill ha sufrido graves bajas y el jugador Confederado decide que es hora de que esas unidades descansen y se recuperen. La *14 GA*, En Desorden, está por su cara *DS* y también adyacente a una unidad enemiga. La *35 GA*, nueva pero Conmocionada, está inmediatamente detrás de la *14 GA*. La *49 GA* está en la Casilla “Disponible” del Contador de Desorganizadas y la *45 GA* está en la “Casilla de Desorganizadas 2”.

Si el jugador Rebelde quiere reorganizar algunas unidades pero también seguir combatiendo, podría dar Órdenes de **Defender** a la Brigada. Esto le permitiría efectuar Combate de Disparo, retirar a la *14 GA* dos hexágonos hacia atrás (2 PMs), y mover a la *35 GA* hasta un hex para socorrerlas. Durante el Paso de Reorganización, puesto que la *14 GA* está ahora a tres hexágonos de cualquier unidad enemiga, puede efectuar una acción de Recuperación con ella y girar su marcador “En Desorden” a su cara “Conmocionada”.

Si hubiese elegido una Orden de **Reagruparse**, ninguna de sus unidades podría haber movido, y sólo hubiera podido Reconstruir la *49 GA* en el Contador de Desorganizadas, puesto que tanto la *14 GA* como la *35 GA* están demasiado cerca del enemigo. Si aun así hubiese elegido esta opción y sacado un “1” en el dado,

comparado con el VC de 3 de la unidad, esto hubiera permitido a la 49 GA volver al mapa por su cara DS, al menos a tres hexágonos de distancia de cualquier unidad enemiga y a un máximo de tres hexágonos de la 14 GA o la 35 GA. Observa que la 45 GA todavía no puede elegirse para Reconstrucción, puesto que está en la “Casilla de Desorganizadas 2”.

OPCIÓN DE RECONSTRUCCIÓN: Para reflejar con mayor fidelidad el hecho de que, una vez una unidad se desorganizaba en combate, raramente volvía en buen orden, recomendamos que no permitas que una unidad se Reconstruya nunca a su cara NV una vez ha sido colocada en el Contador de Desorganizadas. Por desgracia, no es posible dentro de las limitaciones físicas de la presentación del producto proporcionar marcadores para señalar a estas unidades. Sin embargo, si los jugadores desean llevar cuentas adicionales, pueden optar por decidir que las unidades que hayan vuelto del Contador de Desorganizadas no se Reconstruyan nunca a sus caras *Nuevas*: deben permanecer siempre por sus caras *Desgatas*.

17.0 Procedimientos de la Fase de Final de Turno

Cuando no queden fichas en el recipiente, los jugadores pasan a la **Fase de Final de Turno** para realizar diversos procedimientos de contabilidad, comprobar situaciones especiales, y actualizar el progreso del juego.

17.1 Uso de las Últimas Fichas Conservadas: Ambos jugadores pueden jugar una o más de las fichas de Evento o de CEJ elegibles que todavía conserven en este momento. Primero, el jugador de la Unión declara si jugará, seguido del jugador Confederado. Si ambos desean jugar fichas, el jugador Confederado decide quién va primero. El jugador que va primero juega cualquier ficha o fichas elegibles que desee, siguiendo el procedimiento prescrito para cada uno de estas fichas. Después, si el jugador oponente anunció su intención de jugar, puede jugar su ficha o fichas elegibles.

17.2 PVs por Control de Hexágonos para la Unión: El jugador de la Unión cuenta el

número de PVs por Control de Hexágonos para el turno actual y los añade a su total de PV acumulativo (véase 19.2).

17.3 Reinicio de los Marcadores de Estatus de Activación de Brigadas:

Cualquier marcador de Estatus de Activación de Brigada que esté por su cara “Activada” se gira a su cara “Disponible” (con la bandera). Además, cualquier Brigada que vaya a entrar en el siguiente Turno de Juego añade su marcador de Estatus de Activación de Brigada al grupo de marcadores existente.

17.4 Actualización del Contador de Desorganizadas:

Mueve todas las unidades en el Contador de Desorganizadas a la casilla con el siguiente número más bajo, a excepción de las unidades que están en la Casilla “Disponibles”, que permanecen allí.

17.5 Actualización del Estatus de Llegada de Jackson, Ricketts y Hill:

Si se está usando cualquiera de las tres reglas opcionales para la llegada aleatoria del General Stonewall Jackson (véase 20.1) y la posible llegada de la División de Rickett (véase 20.2) y la Retaguardia de Hill (véase 20.3), estos procedimientos se llevan a cabo ahora. El jugador Confederado lleva a cabo el procedimiento para Jackson y actualiza el **Contador ¿Dónde está Jackson?** según corresponda. Si el **Ficha de CEJ** de Jackson entra en juego en este momento, se coloca de inmediato en el recipiente de robo. Entonces el jugador de la Unión lleva a cabo el procedimiento para la llegada de Ricketts. Si Ricketts logra llegar, su ficha de Activación de División se añade al recipiente y su primer marcador de Estatus de Activación de Brigada se añade a ese grupo de marcadores. Si la ficha de Activación de División de Ricketts ha entrado en el juego durante este o cualquier turno anterior, el jugador Confederado tira para ver si la **Brigada de Retaguardia de Hill** llega (véase 20.3).

17.6 Preparación del Próximo Turno:

Ambos jugadores reúnen sus siete fichas de Evento para preparar la Fase de Decisión de Mando del siguiente turno (incluyendo cualquiera asignada como Evento Común a los contadores **¿Dónde está Jackson?** y **¿Dónde está Ricketts?**). Finalmente, mueve

el marcador de Turno de Juego a la siguiente casilla del Contador de Turno de Juego. Si este es el último turno del escenario, cuenta el número de Puntos de Victoria de cada bando (véase 19.0) y determina el ganador de la partida.

18.0 Orden de Escaramuza

Ciertas unidades comienzan algunos escenarios en Orden de Escaramuza o de Hostigamiento (OE), lo que quiere decir que son desplegadas en formación abierta y repartida. Esta formación conlleva ciertos beneficios y penalizaciones. Estas unidades se señalan mediante un marcador de “Orden de Escaramuza” que se coloca sobre la ficha de unidad. Las unidades no pueden entrar en EO durante la partida; reciben ese estatus sólo al comienzo del escenario. Sin embargo, las unidades pueden abandonar el OE durante la partida.

18.1 Movimiento en Orden de Escaramuza: Las unidades en OE mueven de manera normal, pero pagan sólo **1 PM** por cada hex al que entren, *sea cual sea el coste real en PM del hex*. Las unidades en OE no pueden usar la velocidad de movimiento de **Columna de Marcha**, sea cual sea su Orden o el trayecto de movimiento, ni pueden Trabarse en Combate (véase 13.6) con una unidad enemiga. Para abandonar el Orden de Escaramuza, una unidad en OE paga **2 PM** al comienzo de su Paso de Movimiento y elimina permanentemente el marcador de OE. Puede entonces mover como cualquier otra unidad.

18.2 Efectos de la Pantalla de Hostigadores: Una unidad enemiga que mueva adyacente a una unidad OE debe pagar un PM extra (esto simula los efectos del disparo de hostigamiento). Tras este movimiento, la unidad OE se retira inmediatamente un hex, alejándose de la unidad enemiga que está moviendo, a un hex legal que no esté adyacente a ninguna unidad enemiga. Si no puede retirarse un hex y cumplir esas condiciones, debe continuar retirándose hasta que llegue a un hex legal que no esté adyacente a una unidad enemiga. Si tal hex no está disponible, la unidad se coloca en la casilla de Desorganizadas 1. Este procedimiento se efectúa con cada movimiento adyacente individual realizado

por una unidad enemiga, incluso aunque la unidad OE esté apilada con otras unidades OE, e incluso debido a un Avance Tras el Combate o movimiento de Retirada enemigos. (En estos dos últimos casos, sin embargo, obviamente no se aplica ninguna penalización de PM al enemigo que mueve.) Las unidades en Orden de Escaramuza que se retiran de esta manera no sufren Disparo de Separación de ninguna unidad enemiga.

18.3 Efectos en el Combate de Disparo por el Orden de Escaramuza: Las unidades en OE pueden efectuar Combate de Disparo de manera normal y pueden ser objetivo de Combate de Disparo enemigo. Sin embargo, ten en cuenta las modificaciones especiales a la columna que se aplican en ambos casos.

18.4 Combate Cuerpo a Cuerpo en Orden de Escaramuza: Las unidades en OE nunca se Traban en Combate Cuerpo a Cuerpo. No puede efectuar un ataque Cuerpo a Cuerpo y deben siempre alejarse de una unidad enemiga que avance.

Ejemplo de Orden de Escaramuza: La unidad **8 US** está en Orden de Escaramuza y está localizada en hex de Maizal. La unidad **33 NC**, como primer movimiento de su Paso de Movimiento con Órdenes de Atacar, mueve a un hex Despejado adyacente a la **8 US**. Ese hex le cuesta a la **33 dos Puntos de Movimiento**: uno por el hex Despejado y uno extra por la Pantalla de Hostigadores de la **8**. La unidad **US** debe entonces alejarse un hex de la unidad de Carolina del Norte, en este caso al maizal. A la **33** sólo le quedan dos Puntos de Movimiento (4 PMs por la Orden de Atacar, menos dos por el hex al que acaba de entrar). No puede entonces mover al hex de Maizal previamente ocupado por la unidad **US**, porque tal movimiento costaría 3 PMs: dos por el hex de Maizal y otro PM adicional por mover de nuevo adyacente a la unidad de hostigadores **8 US**.

19.0 Determinación de la Victoria

Se ofrecen dos escenarios en *Stonewall's Sword*, y cada uno usa el mismo procedimiento básico para determinar la victoria y la derrota. Ambos jugadores reciben una serie de Puntos de Victoria (PVs) basados en ciertos logros.

19.1 Listado de Puntos de Victoria Confederados: El jugador Confederado ganará **1 PV** por cada **PF** de la Unión (usando la cara *NV* de cada unidad) localizado *en cualquier parte* de la **Casilla de Desorganizadas** al final de la partida, y **1 PV** por cada **PF** de unidades de **Artillería** de la Unión eliminado.

Además, el Confederado gana PVs por controlar los siguientes hexágonos al final de la partida. “Controlar” se define como ser propietario de la última unidad de **Infantería** que ocupara físicamente el hex en cuestión durante la partida (no es necesario que permanezca en el hex, o ni siquiera en el mapa). Los **PVs Confederados por Control de Hex** son los siguientes:

Hudson's Mill (hex 3101) = **5 PV**
Robert Hudson House (hex 2404) = **10 PV**
The Wheatfield Crossroads (hex 1311) = **5 PV**
The Culpeper Road Gap (hex 1709) = **5 PV**
The Cornfield Bluff (hex 2107) = **5 PV**
The Pike Intersection (hex 1606) = **10 PV**

El jugador Confederado *gana automáticamente la partida* en el momento en que sea capaz de mover una unidad de **Infantería** Confederada al hex 1300 (Cedar Run Church). En este caso, se ignoran los PV.

9.2 Listado de Puntos de Victoria de la Unión: El jugador de la Unión ganará **1 PV** por cada **PF** Confederado (usando la cara *NV* de cada unidad) localizado *en cualquier parte* de la **Casilla de Desorganizadas** al final de la partida, y **1 PV** por cada **PF** de unidades de **Artillería** Confederada eliminado.

Además, el Confederado gana PVs por controlar (tal y como se acaba de definir) los siguientes hexágonos *durante el transcurso de la partida*. Estas recompensas se obtienen *en cada turno en el que el hex esté bajo Control de la Unión*. Los **PVs de la Unión por Control de Hex** son los siguientes:

The Crossroads (hex 1514) = **2 PV** por turno controlado

Brushy Field Spur (hex 1315) = **2 PV** por turno controlado

The Gate (hex 1914) = **4 PV** por turno controlado

Newman's Cabin (hex 2114) = **4 PV** por turno controlado

The White Barn (hex 2513) = **4 PV** por turno controlado

The Cedars (hex 2612) = **3 PV** por turno controlado

The Crittenden House (hex 2913) = **6 PV** por turno controlado

Dr. Slaughter's House (hex 3608) = **9 PV** por turno controlado

Área de Retaguardia Confederada: Cualquier hex del borde Oeste del mapa (acabando en xx17” o “xx18”) desde el hex 1717 al hex 3717 (inclusive) concede **1 PV** por turno al jugador de la Unión si está ocupado por una unidad de **Infantería** de la Unión en la **Fase de Final de Turno**.

El jugador de la Unión lleva la cuenta de los PVs que ha ganado durante el transcurso de la partida usando el **Contador de PV de la Unión** y los dos marcadores “PV de la Unión”. Cuenta los PVs por Control de Hex y por Área de Retaguardia ganados cada turno y los suma al total acumulativo, usando el marcador “x10” para las decenas y el marcador “x1” para las unidades del nuevo total. Por ejemplo, si el marcador “x10” está en la casilla “2” y el marcador “x1” está en la casilla “1”, esto indica un total de 21 PVs. Si el total de PVs excede de **99**, usa un marcador sobrante para indicar las centenas.

Una nota sobre los **PVs por Control de Hexágonos:** El control de muchos de estos hexágonos es meramente simbólico, y no es por sí mismo militarmente ventajoso. Pero, a efectos de la partida, proporcionan una posición útil y obvia en el mapa por la que los jugadores combatan. Generalmente representan puntos clave en las posiciones enemigas que, si son capturados, amenazarán la viabilidad de la línea de batalla del ejército.

19.3 Determinación de la Victoria: Durante la **Fase de Final de Turno** del último turno de cada escenario, ambos jugadores calculan el total de Puntos de

Victoria ganados. Resta el total de PV Confederado del total de PV de la Unión para determinar el diferencial. Compara entonces ese diferencial con los siguientes **Niveles de Victoria** para determinar quién gana y hasta qué grado:

Victoria Mayor Confederada: -21 o menos

Victoria Moderada Confederada: -11 a -20

Victoria Moderada Confederada: -1 a -10

Empate: 0

Victoria Menor de la Unión: +1 a +10

Victoria Moderada de la Unión: +11 a +20

Victoria Mayor de la Unión: +21 o más

20.0 Reglas Opcionales

Estas tres Reglas Opcionales están disponibles en el segundo escenario y añaden cierto elemento histórico y posibilidades del tipo “¿y si?” a la partida. Se recomienda que, si se usan, se usen las tres juntas.

20.1 Mal Día para Stonewall: El General Thomas “Stonewall” Jackson fue un general con talento desde cualquier punto de vista, aunque el que fuera tan brillante como algunas historias acreditan es ciertamente debatible. Un par de sus muchos rasgos peculiares era echarse siestas improvisadas y ocasionales “desconexiones” de la realidad que le rodeaba. Jeff Berry argumenta que esto podría muy bien ser un síntoma de algún tipo de esquizofrenia, pero probablemente nunca lo sabremos con certeza. Lo que sí que sabemos es que Jackson estuvo desocupado durante la mayor parte de la Batalla de Cedar Mountain, haciendo poco más que dar direcciones generales a subordinados y observando baterías de artillería individuales. Esto, de hecho, proporcionó al General Banks de la Unión y a su ejército la oportunidad de asestar a los Rebeldes un serio golpe en una situación en la que deberían haber sido aplastados. La inactividad de Jackson se refleja en esta regla opcional negándole al jugador Confederado la ficha de CEJ de *Jackson* hasta que entra en juego por medio del **Contador ¿Dónde está el General Jackson?** La Ficha de CEJ de *Jackson* se

coloca en la primera casilla del contador “Jackson Abstraído” (*Jackson Unaware*) al comienzo de la partida.

a. **Eventos Comunes:** Durante el transcurso de la partida, el jugador Confederado puede decidir usar cualquier ficha de Evento, cuando sea robada, por su cara de **Evento Común**, que dice “*¡Encontrad al General Jackson!*” Esta decisión debe tomarse inmediatamente: el jugador no puede decidir más tarde cambiar una ficha de Evento que conservó por su Evento único y colocarla en el **Contador ¿Dónde está el General Jackson?** Las fichas de Evento usadas por su Evento Común se colocan adyacentes al contador en el área designada. No hay límite al número de fichas de Evento Común que puede colocarse allí.

b. **Resolución de ¿Dónde está el General Jackson?:** Durante la **Fase de Final de Turno** (véase 17.4), el jugador Confederado tira dos dados y los suma. Resta entonces de este total el número de fichas de Evento Común asignadas al **Contador ¿Dónde está el General Jackson?** Si el resultado neto es igual o inferior al número actual de Turno de Juego, la Ficha de CEJ de *Jackson* avanza a la siguiente casilla del contador. Si el total neto es igual o superior al número de Turno de Juego, no hay efecto. Sea cual sea el resultado, todas las fichas de Evento asignadas al Contador se retiran y se devuelven a la reserva de fichas de Evento para ser usadas en el siguiente turno.

c. **Jackson Llega:** En el momento en el que la Ficha de CEJ de *Jackson* llega a la última casilla del **Contador ¿Dónde está el General Jackson?**, se coloca en el Recipiente de Robo y entra en juego de manera normal durante el siguiente Turno de Juego.

20.3 Los Refuerzos del General Pope: Al noreste de la batalla que se sucedía en torno a Cedar Mountain, el resto del Ejército de Virginia del General Pope estaba estacionado justo al sur de Culpeper, Virginia. El General Banks fue inducido a

creer que Pope le reforzaría una vez entablara combate con la fuerza de Jackson, y esta creencia le proporcionó la fortaleza interior para lanzar el ataque que efectuó a finales de esa tarde. La división del General Ricketts del ejército de Pope era la que estaba más a mano, y Banks anticipó completamente su inminente llegada. La posibilidad de la llegada de la división de Ricketts al campo de batalla se simula usando el **Contador ¿Dónde está el General Ricketts?** La Ficha de Activación de la División de *Ricketts* se coloca en la primera casilla del contador “Ricketts Abstraído” (*Ricketts Unaware*) al comienzo de la partida.

a. **Eventos Comunes:** Durante el transcurso de la partida, el jugador de la Unión puede decidir usar cualquier ficha de Evento, cuando sea robada, por su cara de **Evento Común**, que dice “*¡Enviad un Mensajero al General Pope!*” Esta decisión debe tomarse inmediatamente: el jugador **no puede** decidir más tarde cambiar una ficha de Evento que conservó por su Evento único y colocarla en el **Contador ¿Dónde está el General Ricketts?** Las fichas de Evento usadas por su Evento Común se colocan adyacentes al contador en el área designada. No hay límite al número de fichas de Evento Común que puede colocarse allí.

b. **Resolución de ¿Dónde está el General Ricketts?:** Durante la **Fase de Final de Turno** (véase 17.4), el jugador de la Unión tira dos dados y los suma. Resta entonces de este total el número de fichas de Evento Común asignadas al **Contador ¿Dónde está el General Ricketts?** Si el resultado neto es igual o inferior al número actual de Turno de Juego, la Ficha de Activación de la División de *Ricketts* avanza a la siguiente casilla del contador. Si el total neto es igual o superior al número de Turno de Juego, no hay efecto. Sea cual sea el resultado, todas las fichas de Evento asignadas al Contador se retiran y se devuelven a la reserva de fichas de Evento para ser usadas en el siguiente turno.

c. **Ricketts Llega:** En el momento en el que la Ficha Activación de la División de *Ricketts* llega a la última casilla del **Contador ¿Dónde está el General Ricketts?**, el jugador de la Unión la coloca en el Recipiente de Robo y entonces selecciona una de las cuatro Brigadas de Ricketts para que entre en juego en el siguiente turno. El jugador coge entonces el marcador de Estatus de Activación de la Brigada seleccionada y lo coloca con sus otros marcadores de Estatus de Activación de Brigada activos, por su cara “Disponibile”. Este procedimiento se repite en la **Fase de Final de Turno** de cada uno de los tres siguientes turnos de juego hasta que toda la División de Ricketts esté en juego. Estas Brigadas entran al juego por el hex de Culpeper Road (hex 1300), en el borde este del mapa. Opcionalmente, el jugador de la Unión puede retrasar la entrada de cualquiera de estas Brigadas un turno y entrarlas en su lugar por la carretera del hex 2400.

20.3 La Retaguardia de Hill: Dos Brigadas de la División de A.P. Hill –Field y Stafford– formaban el extremo final de la columna de Hill y eran la retaguardia del ejército de Jackson. Estas unidades estaban lejos del campo e históricamente no llegaron hasta la tarde, perdiéndose buena parte del combate del día. Sin embargo, esta regla asume que, si la División de Ricketts entra en juego, se emitirá una llamada urgente a la más cercana de estas brigadas (Field) para que apresure su marcha y llegue al campo de batalla lo antes posible.

a. **Elegibilidad para Llegar:** Durante la **Fase de Final de Turno** (véase 17.4) del turno en el que llegue la primera de las Brigadas de Ricketts a la partida (es decir, el turno después de que se coloque el marcador de Activación de la División de *Ricketts* en el Recipiente), el jugador Confederado tira un dado. Con una tirada de **5 o 6**, la Brigada de Field puede entrar al juego al comienzo del siguiente turno. El jugador coge el marcador de Estatus de Activación de la Brigada de *Field* y lo coloca en la siguiente casilla del Contador de Turno de Juego como recordatorio. Esta tirada se hace *cada*

turno durante la **Fase de Final de Turno** hasta que Field llegue.

b. Procedimiento para la Llegada: La Brigada llega por el hex de Culpeper Road (hex 2217) en el borde oeste del mapa durante el siguiente turno. Opcionalmente, el jugador puede retrasar la entrada de esta Brigada un turno y entrar en su lugar por el hex de carretera 2618, o retrasarla dos turnos y entrar por el hex de carretera 3418.

21.0 Notas del Diseñador

La inspiración para *Stonewall's Sword* me llegó leyendo un fantástico artículo online sobre la Batalla de Cedar Mountain en la maravillosa web de Jeff Berry *Obscure Battles*. No sabía casi nada sobre la batalla antes de leer ese trabajo, y me pareció tan ameno e informativo que me sentí impulsado a diseñar un juego de este enfrentamiento bastante inusual. Diseñar juegos sobre temas raros y difíciles es algo que ansío hacer y las extrañas circunstancias y acontecimientos que sucedieron en Cedar Mountain parecían presentar un digno desafío.

Fred Manzo y yo ya habíamos estado desarrollando un sistema sobre la Guerra Civil Estadounidense jugable a nivel regimental basado en el sistema diseñado para *Duel of the Eagles*. Una vez nació el interés en hacer Cedar Mountain, ambos determinamos que este juego sería un estupendo vehículo para probar este nuevo sistema, que desde entonces hemos bautizado como sistema de robo de fichas **Espadas Ciegas**.

El sistema **Espadas Ciegas** está diseñado para crear un entorno en el cual los jugadores afronten principalmente cuestiones de mando y control, la “niebla de guerra” y, sí: el “caos de la guerra”. La clave es introducir estos factores de una manera agradable para los jugadores, para que cada uno de ellos puede concentrarse en sus desafíos a la hora de tomar decisiones, en lugar de en la absorción y aplicación de las reglas. Al usar fichas robadas para ofrecer al jugador diversas oportunidades y desafíos, tenemos en cuenta muchas de las exigencias del campo de batalla de una manera sencilla. Nuestro concepto es que el caos es la norma

en la mayoría de campos de batalla; el orden es la excepción. Gestionar ese caos en un contexto histórico es el objetivo del sistema **Espadas Ciegas**. Adicionalmente, este sistema intenta presentar un aspecto táctico, pero sin la carga de reglas que normalmente acompaña a los sistemas a esta escala. Así, los jugadores maniobrarán regimientos y baterías en el mapa, pero sin la necesidad de microgestionarlos. En lugar de eso, los jugadores tomarán decisiones a nivel de división y de brigada y deberán contar con los coroneles de los regimientos y con los comandantes de las baterías para manejar propiamente a sus unidades. La previsión y la planificación serán factores esenciales, pero será primordial la capacidad de los jugadores para adaptarse inmediatamente a los cambios en el campo de batalla. ¡Los “Dioses de la Guerra” son seres inconstantes e impredecibles!

Así que, aunque el juego no es difícil de jugar en el sentido tradicional de “densidad de reglas”, hay una serie de mecánicas y conceptos nuevos y únicos. Observa que el disparo de tus unidades viene antes que el movimiento, que no hay Zonas de Control, que las Órdenes a las Brigadas están estrictamente definidas a propósito, y que las fichas de Eventos permiten que ambos jugadores intervengan fuera de secuencia. Esto conduce a cierto ritmo de interacción, similar a dos jugadores boxeando hábilmente el uno contra el otro, en lugar de simplemente alternar turnos tirándose el uno al otro sillas a la cabeza como si fueran luchadores profesionales de lucha libre. Los jugadores buscan constantemente aperturas y oportunidades, debilidades que aprovechar y barbillas que proteger. Como tal, la ansiedad del juego vendrá, esperamos, de tomar decisiones difíciles y no por un modificador olvidado o por una regla malinterpretada. Espero que disfrutéis *Stonewall's Sword* tanto como nosotros lo hicimos creándolo. ¡Buenas partidas!

Lecturas Sugeridas

[Obscure Battles](http://obscurerbattles.blogspot.com/), web de Jeff Berry (http://obscurerbattles.blogspot.com/)

[Stonewall Jackson at Cedar Mountain](#) por Robert Krick

[Battle Tactics of the Civil War](#) por Paddy Griffith

CRÉDITOS

-Investigación y Diseño del Juego: Hermann Luttmann

-Desarrollo: Fred Manzo

-Desarrollo Adicional y Pruebas: Chris Hansen, Roger Miller

-Mapa del Juego: Richard Barber

-Fichas del Juego e Ilustración de Cubierta: Charlie Kibler

-Edición del Reglamento: Aaron Silverman

-Pruebas de Juego: Richard Handewith, Ron Herel, Bob Demaio, Tom Fernbacher, Timothy O'Shea, Dan Rouleau, Russ Rider, David DuJordan

-Traducción al castellano: Luis H. Agüe

22.0 Escenarios

Hay dos escenarios en *Stonewall's Sword*. El primer escenario es más corto y puede ser usado como tutorial. El segundo representa la batalla histórica tal y como empezó, con el bombardeo de la artillería poco antes de las 4:00 pm.

22.1 Escenario El Valle de la Venganza

Este escenario cubre sólo el ataque de la Unión que comenzó sobre las 6:00 pm. Es el más corto de los dos escenarios y se debe usar para aprender el sistema. Coloca el marcador de "Turno de Juego" en la casilla **Turno 7** (5:40) del Contador de Turno de Juego. Todas las fichas de Activación de División, excepto la de *Ricketts*, comienzan disponibles.

Despliegue del Ejército de la Unión

División de Williams - Brigada de Crawford

10th ME – 1606, 3 WI (A) – 1311, 46 PA – 1411, 28 NY – 1510, 5 CT – 1610

División de Williams - Brigada de Gordon
2 MA – 1406, 3 WI (B) & Z. D' Afrique – 1305, 27 IN - 1206

División de Auger – Brigada de Geary
5 OH – 1808, 29 OH – 1807, 66 OH – 1907, 7 OH – 1906

División de Auger – Brigada de Prince
111 PA – 2008, 3 MD – 2107, 109 PA – 2207, 102 NY – 2306, 8 US – 2209 en Orden de Escaramuza, 12 US – 2009 en Orden de Escaramuza

División de Auger – Brigada de Greene 78 NY & 1 DC - 2404

Artillería

Knap – 1607, McGilvery – 1705, Best – 1806, Reynolds – 1905, Cothran – 2005, Robinson – 2205, Roemer – 2304

Caballería

1 PA – 1401

Despliegue del Ejército Confederado

División de Winder – Brigada de Garnett

1 VA – 1614, 42 VA – 1713, 48 VA – 1813, 21 VA – 1814

División de Winder – Brigada de Ronald

4 VA & 2 VA – 1417, 5 VA – 1517, 27 VA – 1617, 33 VA - 1717

División de Winder – Brigada de Taliaferro

47 AL – 2014, 48 AL – 2214, 23 VA & 37 VA – 2114, 10 VA – 1815

División de Ewell – Brigada de Early

13 VA – 2313, 31 VA – 2414, 52 VA & 58 VA – 2513, 25 VA – 2413, 12 GA – 2613

División de Hill – Brigada de Thomas

14 GA – 2215, 35 GA – 2315, 45 GA & 49 GA – 2216

Artillería

Carpenter, Caskie & Poague – 1914, Hardy & Pegram – 2312, Brown & Dement (B) – 2612

Refuerzos (todos entran por el hex 2218)

Turno 7 (5:40) – Brigada de **Branch**

Turno 8 (6:00) – Brigada de **Archer**

Turno 9 (6:20) – Ficha de CEJ de *Jackson* y Brigada de **Pender**

Reglas Especiales del Escenario

1) El escenario comienza con el Turno de Juego 7 y acaba al final del Turno de Juego 11.

2) **Bombardeo Preliminar de la Unión:**

Antes del comienzo de la partida, el jugador de la Unión tira primero un dado por las **Brigadas de Garnett, Taliaferro y Early**, y entonces un dado más por todas las unidades de **Artillería** Confederadas como grupo. Aplica los resultados de cada tirada a la Brigada o grupo de Artillería como sigue:

- **1:** Sin efecto
- **2-5:** El jugador de la Unión gira una unidad de esa Brigada o grupo a su cara *DS*.
- **6:** El jugador de la Unión gira dos unidades de esa Brigada o grupo a sus caras *DS*.

- 2) **Bombardeo Preliminar Rebelde:** Una vez resuelto el Bombardeo Preliminar de la Unión, el jugador Confederado tira un dado por todas las unidades de **Artillería** Confederadas como grupo y aplica los resultados como sigue:
- **1-2:** El jugador Confederado gira una unidad de Artillería de la Unión a su cara *DS*.
 - **3-4:** El jugador Confederado gira dos unidades de Artillería de la Unión a sus caras *DS*.
 - **5-6:** El jugador Confederado gira tres unidades de Artillería de la Unión a sus caras *DS*.
- 4) Durante la Fase de Robo de Fichas del Turno 7, el jugador de la Unión puede escoger cualquier ficha de Activación de División del recipiente como primera ficha del turno. Además, no se efectúa tirada contra el Valor de Mando: se asume que se ha sacado la tirada y la Brigada seleccionada recibe una **Activación Completa**. El resto del turno continúa de manera normal.
- 5) Las unidades de ambos bandos no pueden mover a ningún hex al sur de la fila **2900** (coloca la tarjeta de Contadores del Juego en la fila 3000 como recordatorio).
- 6) No uses ninguna de las Reglas Opcionales (véase 20.0) para este escenario.

22.2 Escenario Slaughter Mountain (El Monte de la Masacre)

Este escenario simula la Batalla de Cedar Mountain propiamente desde el punto en el que los dos bandos comenzaron su prolongado duelo de artillería. Coloca el marcador de “Turno de Juego” en la casilla del **Turno 1** (3:40) del Contador de Turno de Juego. Si estás usando la regla opcional **Mal Día para Stonewall**, coloca la ficha de CEJ de *Jackson* en la casilla “Comienzo” del **Contador ¿Dónde está Jackson?** Si estás usando la regla opcional **Los Refuerzos del General Pope**, coloca la ficha de CEJ de *Ricketts* en la casilla “Comienzo” del **Contador ¿Dónde está Ricketts?** Todas las fichas de Activación de División excepto las de *Ricketts* y *Hill* comienzan la partida disponibles.

Despliegue del Ejército de la Unión

División de Williams - Brigada de Crawford

10 ME – 1502, 3 WI (A) – 1104, 46 PA – 1204, 28 NY – 1303, 5 CT – 1403

División de Williams - Brigada de Gordon

2 MA – 1201, 3 WI (B) & Z. D’Afrique – 1101, 27 IN - 1002

División de Auger – Brigada de Geary

5 OH – 1700, 29 OH – 1600, 66 OH – 1900, 7 OH – 1801

División de Auger – Brigada de Prince

111 PA – 2001, 3 MD – 2100, 109 PA – 2201, 102 NY – 2300, 8 US – 2209 en Orden de Escaramuza, 12 US – 2009 en Orden de Escaramuza

División de Auger – Brigada de Greene

78 NY & 1 DC - 2402

Artillería

Knap – 1607, McGilvery – 1705, Best – 1806, Reynolds – 1905, Cothran – 2005, Robinson – 2205, Roemer – 2304

Caballería

1st PA - 1401

Despliegue del Ejército Confederado

División de Winder – Brigada de Garnett

1 VA & 21 VA – 1916, 42 VA – 1917, 48 VA – 1816

División de Winder – Brigada de Taliaferro

37 VA – 2116, 47 AL – 2117, 48 AL – 2216, 10 VA & 23 VA – 2217

División de Ewell – Brigada de Early

13 VA – 2313, 31 VA – 2414, 52 VA & 58 VA – 2513, 12 GA – 2613, 25 VA - 2413

División de Ewell – Brigada de Trimble

15 AL – 3307, 21 NC – 3510, 21 GA - 3610

División de Ewell – Brigada de Forno

5 LA – 3411, 6 LA – 3412, 7 LA – 3413, 8 LA – 3414, 14 LA - 3415

Artillería

Carpenter, Caskie & Poague – 1914, Hardy & Pegram – 2218, Brown & Dement (B) – 2612, d’Aquin & Dement (A) – 2913, Latimer – 3409, Terry – 3508

Refuerzos (todos entran por el hex 2218)

Turno 4 (4:40) – Brigada de **Ronald**

Turno 5 (5:00) – Brigada de **Thomas** + ficha de Activación de División de *Hill*

Turno 7 (5:40) – Brigada de **Branch**

Turno 8 (6:00) – Brigada de **Archer**

Turno 9 (6:20) – Ficha CEJ de *Jackson* (a menos que se use la opción **Mal Día para Stonewall**)

Reglas Especiales del Escenario

- 1) El escenario comienza en el Turno de Juego **1** y acaba al final del Turno de Juego **15**.
- 2) Las Brigadas Confederadas **Forno** y **Trimble** no pueden ser activadas, ni con una Activación Completa ni Limitada, hasta que el ficha de CEJ de *Jackson* entre en juego, o hasta que sean “liberadas”, lo que ocurra primero. Ningún jugador puede usar fichas de Evento con estas Brigadas hasta que sean elegibles para ser activadas. Las brigadas son liberadas cuando una unidad de la Unión entre a cualquier hex de la fila “29xx” durante el juego. Comenzando en la siguiente Fase tras su liberación, estas Brigadas están elegibles para ser activadas de manera normal. Si la ficha de Activación de División de *Ewell* ya ha sido jugada en el turno actual,

devuélvela al recipiente *inmediatamente* y continúa normalmente. Las unidades de artillería *Latimer* y *Terry* pueden efectuar Combate de Disparo de manera normal desde el comienzo de la partida, pero no pueden mover hasta que *Jackson* entre en el juego o *Forno* y *Trimble* sean liberadas.

Históricamente, las Brigadas de *Forno* y *Trimble* mantuvieron sus posiciones en Cedar Mountain durante la mayor parte de la batalla. Permitir al jugador Confederado liberarlas cuando quiera desequilibraría totalmente el juego. Por ello, esta condición congela a estas unidades en su lugar hasta que el propio *Jackson* pueda darles órdenes o hasta que se vean directamente amenazadas.

(Las **erratas oficiales** a 26-7-2015 han sido corregidas en el texto. Hay que tener en cuenta que, debido a las correcciones de la regla 15.4, el diagrama de la hoja con la TRC ya no es válido y debe ignorarse. N. del T.)

TRADUCCIÓN DE LAS FICHAS ALEATORIAS

Brigade Reserve Movement: Movimiento de Brigada de Reserva

CiC Chit: Ficha de Comandante en Jefe: Activa cualquier Brigada.

Command Confusion: Confusión en el Mando

Confident: Confiado

Find General Jackson!: ¡Encontrad al General Jackson!

Firefight: Tiroteo

Fog of War: Niebla de Guerra. Tira un dado en la Tabla de Niebla de Guerra

Fortunes of War: Las Fortunas de la Guerra. La siguiente ficha que se robe se ignora

Jackson's Rusty Sword: La Espada Oxidada de Jackson

Quick March!: ¡Marcha Rápida!

Rebel Fatigue: Fatiga Rebelde

Rebel Yell!: ¡Grito Rebelde!

Send a Courier to Gen. Pope!: ¡Enviad un Mensajero al General Pope!

Union Fatigue: Fatiga de la Unión

OTRAS FICHAS

Activated: Activada

Disrupted: En Desorden

Game Turn: Turno de Juego

Shaken: Conmocionada

Skirmish Order: En Orden de Escaramuza

Union VP x 1: PV de la Unión x 1

Union VP x 10: PV de la Unión x 10