

## INCURSIÓN NOCTURNA

Los pjs pertenecen al 44 regimiento de Georgia bajo el mando del general Thomas Jonathan “Stonewall” Jackson, y actualmente se encuentran a 20 unos kilómetros de Richmond, concretamente en su campamento de Ashland Station. Las órdenes recibidas por Jackson de parte de Lee implican que debe reunirse con las tropas de A.P. Hill al sur del río Chickahominy, cruzarlo seguido de los hombres de D.H. Hill y Longstreet. Desafortunadamente, el lugar está embarrado y muchos puentes están rotos, eso sin contar lo exhaustas que se encuentran las tropas. Jackson no dará lo orden de partir hasta bien entrada la madrugada, y eso le va a costar llegar tarde a la batalla. Para encontrar un camino despejado decide enviar un grupo de hombres que se aseguren que el terreno está libre, y esos escogidos serán los pjs. delegando las órdenes en el sargento Speekwell, Jackson dará por cerrada esa parte del plan.

Así pues, nos encontramos con el grupo de personajes reunidos en una de las tiendas de las numerosas que forman el campamento de Ashland Station. A una orden, uno de los pjs, el que ostente mayor graduación, será llamado a presencia del sargento Speekwell. Éste le ordenará que sus hombres se presenten en quince minutos en su despacho. El grupo deberá dirigirse a una pequeña habitación de un edificio donde el sargento pasará a explicarles cual va a ser su cometido. En un tosco y sucio mapa colgado en la pared, Speekwell les explicará someramente la situación del ejército y el plan de Jackson, aunque sin entrar en demasiados detalles. Lo único que han de saber es que deberán seguir una ruta establecida y comprobar la viabilidad que el ejército de Jackson transite por ella la madrugada siguiente. Deberán ser silenciosos, pasar lo más desapercibidos que puedan y en ningún caso traer la atención de las tropas unionistas sobre ellos. Deberán partir a eso de las diez de la noche, una vez acabe de oscurecer. Es 25 de junio del año 1862, y la ofensiva será la mañana del 26. Ya pueden ir a prepararse, salen en dos horas.

Es ya noche cerrada cuando el grupo se pone en marcha. La noche es despejada, nada de luces. Hace calor, si fuera de día bochorno incluso. El lugar está, como ya dijimos, muy embarrado. Es un terreno próximo a los pantanos del White Oak y el Chickahominy, y eso hace que el avanzar sea a veces dificultoso. Hay un sendero bastante ancho, pero a veces se cruza con otros y una buena tirada de vez en cuando de Orientarse no será mal vista.

Cuando lleven un par de horas llegarán al primer puente. Es de madera, viejo, pero aparentemente aún en buen estado. Parece seguro. Siguiendo adelante, una hora más tarde se aproximarán al siguiente puente. Según las indicaciones recibidas, hay dos puentes cercanos uno del otro. Cuando vayan al de la derecha éste está medio roto, un par de pilares en mal estado y varios travesaños ya no están. Tal vez los hombres podrían pasar, pero ralentizando mucho la marcha. Y por supuesto, ni artillería ni animales.

El otro puente, el de la izquierda, se encuentra a un par de centenares de metros. Pero ahí les aguarda una sorpresa. A medida que se acerquen podrán descubrir una pequeña fuente de luz, y si se acercan más sin ser vistos ruidos de conversación. Se trata de un grupo de federales que están colocando unas cargas explosivas a los pilares del puente. Si los pjs son sigilosos y van sin luz no habrán sido detectados. Son tantos como pjs +3 con un mínimo de seis y un máximo de diez, al mando de un cabo primero. Están confiados, no creen que nadie vaya a acercárseles y tan solo dos de los hombres vigilan el perímetro. No hay ninguno más cerca, pero eso los pjs no lo saben, claro. Forman parte de un grupo de tres pelotones enviados a volar los puentes para impedir el avance de las tropas sudistas por ellos.

Si logran capturar a alguno de ellos con vida podrán enterarse, vía intimidación, que los enviaron para volar el puente. A menos que capturen el cabo primero no sabrán que hay otros dos pelotones haciendo lo mismo en otros tantos puentes, y que ellos ya han colocado otra carga en otro puente más al sur.

Siguiendo el sendero, necesitarán unas tiradas de orientación. Tras andar varios kilómetros llegarán a una casa. Cuando se acerquen, la casa está vacía, parece abandonada hace mucho. Pero una vez allí serán descubiertos por uno de los pelotones unionistas, los cuales atacarán la casa para intentar acabar con ellos.

Una vez den buena cuenta de este grupo tan solo quedará ya un pelotón más, aunque eso ellos puede que lo sepan o no. Este segundo grupo está al mando de otro cabo primero, Harper, el cual puede decirles más o menos lo mismo que el primero. Si lo intimidan bastante se podrán enterar que el tercer y último pelotón está esperándolos a todos en el primer puente en el cual han colocado las cargas.

Efectivamente, el último pelotón está esperándolos donde el cabo les habrá dicho. Lo que ocurre es que hay un puente más intermedio, donde el sargento Fitzgerald, el hombre que está al mando de la operación, ha dejado a tres soldados para volarlo cuando los otros dos pelotones hayan regresado.

Acabar con este grupo de tres debería ser mucho más fácil.

Decir que, cada uno de los pelotones, dispone de ocho cartuchos de dinamita que han sido colocados en los pilares, con lo que si los pjs logran evitar que exploten conseguirán –si caen en ello –agenciárselos para su uso. Si por supuesto la cosa se pone muy mal, tal vez alguno de los soldados unionistas acabe accionando el detonador y haciendo volar alguno de los puente por los aires. Debido a esto no sería mala idea acabar primero con aquellos enemigos situados más cerca de los detonadores.

Tras todo esto nos queda ya solamente un último pelotón norteño. Éste, bajo el mando del sargento Fitzgerald, ésta esperando a que el resto de los pelotones acaben de colocar las cargas explosivas. A diferencia de los anteriores grupos, estos hombres se encuentran bajo las órdenes de alguien experto, y como tal no habrá dejado a la improvisación la misión que les ha sido encomendada, y por tanto habrá hombres de guardia vigilando el lugar donde se encuentran.

El río donde han colocado las cargas tiene unos quince metros de ancho, y el puente de madera es bastante sólido. Un grupo de tres hombres –cuatro si los pjs son más de seis –está vigilando en la orilla más alejada del campamento norteño, mientras que el resto del grupo -seis u ocho dependiendo de si los pjs son más de seis también –se encuentra en el lugar donde han colocado el detonador. Siempre hay dos hombres junto a éste, además del sargento. El resto se encuentran dando vueltas por los alrededores.

Moverse sin ser advertido cuenta con la ventaja de la oscuridad de la noche, lo cual ofrece a los pjs un +20 a todas las tiradas enfrentadas de Esconderse contra la Percepción de sus adversarios. Cualquier adversario atacado y que no caiga inconsciente o muera en el primer asalto tendrá la oportunidad de dar la alarma a partir del segundo.

Si en algún momento los pjs o bien sus enemigos hacen detonar alguno de los cartuchos de dinamita, ello hará posible que el resto de pelotones que aún permanezcan con vida aumenten su nivel de alerta, pasando todos sus miembros a estar vigilantes y atentos a cualquier cosa extraña que pueda pasar por los alrededores.

CREACIÓN DE PJS MILITARES (si algún pj escogió la profesión Soldado dispondrá de un +3 en la siguiente tirada)

Tirada 1D10

1-6: Soldado.

1. 1 a 6 Soldado
2. 7 a 8 Soldado de primera clase
3. 9 a 10 Especialista

7 a 9: Suboficial.

1. 1 a 6 Sargento
2. 7 a 8 Sargento de segunda clase
3. 9 Sargento de primera clase
4. Sargento mayor

0: Oficial

1 a 4 Cadete

5 a 8 Alférez

9 Teniente

0 Capitán

Durante la creación de los personajes ninguno podrá superar el 50% en habilidades de combate y esquivar

Todos los pjs militares reciben un +20 a las habilidades de Fusil, Cuchillo, Pistola, Pelea y Esquivar

Los Suboficiales reciben un +10 a Mando y Estrategia

Los oficiales reciben además un +20 a Mando, Estrategia y Cartografía

Los pjs especialistas reciben un +20 a Explosivos y Maña, o a Conocimiento del terreno y Rastrear, o a Medicina y Primeros Auxilios

Los soldados reciben un +20 a Armas cuerpo a cuerpo (bayoneta)

Los oficiales y suboficiales reciben un +20 a pistola

Los oficiales reciben un +20 a sable

Para esta batalla el equipo que reciben los pjs vendrá en función de su rango, y será el siguiente:

Soldados: Cuchillo Bowie y pistola Navy y/o Fusil P53 (con bayoneta)

Suboficiales: Pistola Navy y fusil Enfield P53.

Oficiales: Pistola y Sable.

ARMA	CALIBRE	BALAS	%AT	%PA	LONG	MD	REC	DAÑO
Colt Navy	.36	6	5%	10%	Larga	-1	RCV	1D6+2
Fusil Enfield	.58	1	5%	15%	MQ R	-6	ACP	2D10+1
Cuchillo Bowie		-	15%	15%	-5%C	-1	-	1D6
Sable		-	10%	10%	-	-2	-	1D8+2

#### SOLDADOS DE LA UNIÓN

FUE 10

DES 14

CON 16

PV: 16

VELOCIDAD: 36%

VELOCIDAD Máxima: 70%

#### HABILIDADES:

Cabalgar 50%; Descubrir 25%, Escuchar 30%, Esquivar 30%; Movimiento Silencioso 35%, Primeros Auxilios 30%

#### ARMAS

CORTAS 30%

RIFLES 50%