

BATALLAS & AVENTURAS EN EL
ÁFRICA COLONIAL
1859-1925

ASHTARI




GUERRILLA
EDITORIAL

Eduardo M. López & Jorge P. Aguilar

Lite edition

Staff

1ª edición 2012

Reglamento original: Eduardo M. López & Jorge P. Aguilar

Diseño gráfico: Jorge P. Aguilar

Logotipo: Carlos Entrena

Pruebas de juego: Club Sub Sole Africae, Beatriz Sánchez, Emilio García, Emilio García jr, Elena Chamorro, Federico Platard, Andrés F. Valentín, Tristán Poe, Pedro Hurtado, Luis Aguilar.

Todas la imágenes y fotografías que aparecen en el juego son propiedad de sus respectivos autores, y sólo se han utilizado para apoyar los textos.

www.askarijuego.com



¡ARDOR GUERRERO!



Introducción

Han pasado más de cuatro años desde que publicamos la primera edición de Bajo el sol de África. Han sido unos años en los que hemos jugado numerosas partidas, hemos asistido a diversos eventos y durante los cuales las reglas fueron modificándose poco a poco; un detalle por aquí, un modificador por allá. Cuando nos decidimos a recopilar todos esos pequeños cambios que habían ido apareciendo, nos encontramos con hojas y hojas de anotaciones crípticas que más parecían los diarios de un personaje dequiciado de Lovecraft. Tanto empeño pusimos en la mejora que finalmente nos dimos cuenta de que habíamos diseñado un nuevo juego donde todo, o casi todo, había sido modificado.

Y así es como surge Askari, con una primera intención: dotar al aficionado de habla hispana de un reglamento completo y ameno que cubra con precisión todo el periodo colonial africano.

El punto en el que más hemos incidido en este, por llamarlo de alguna manera, *reboot*, es en primar la agilidad del juego y hacer que una partida durase no más de un par de horas. Nosotros que tendemos al gigantismo en todas sus vertientes (entiéndase como se quiera) acabábamos jugando enormes batallas con, literalmente, cientos de nativos agrupados en unidades de más de veinte figuras en partidas que nos duraban días.

Con Askari podemos jugar Rorkest Drift con las mismas hordas ingentes de zulúes y contemplar un final, más o menos histórico-peliculero, en una sola tarde de juego.

Los jugadores que hayan adquirido cualquiera de las ediciones anteriores de Bajo el sol de África, precisarán hacer numerosos ajustes en la parte táctica del juego, que precisamente es lo que regalamos en este especial, para adaptarse al sistema Askari. Todo el bloque de coberturas, terreno, escenarios etc. queda prácticamente igual que estaba.

Otro cambio importante es el sistemas de listas de ejército donde hemos ajustado los valores de puntuación para compensar las partidas entre regulares, irregulares y nativos; además hemos simplificado en número de armas disponibles con el fin de estandarizar todas las listas.

Sin más, os invitamos a sumergiros con nosotros en el África colonial.

Jorge P. Aguilar
11/11/11

Capítulo I

¿Qué necesito
para jugar
una partida?





Escalas

Dada la preeminencia en el mercado de las gamas de miniaturas con una altura en torno a los 28mm, la mayoría de los jugadores, sin duda, utilizará miniaturas de este tamaño. No obstante, es posible con estas reglas usar figuras de otros tamaños como, por ejemplo, 15mm (reduciendo a la mitad alcances y capacidad de movimiento). Así, por tanto, que los valores que utilizamos en Askari son los correspondientes a 25-28mm.

En cualquier caso, no hemos considerado preciso especificar ninguna escala precisa ni de figura, ni de terreno ni tiempo: en Askari no tenemos que molestarnos (de manera asfixiante y encorsetada) en representar unidades regulares de tamaños estandarizados, y debido a que la habilidad combativa varía de una forma tan abismal entre los diversos tipos de tropas, es factible asumir que cada figura puede representar a un número diferente de individuos reales. Así, una figura de hombre blanco bien podría representar a una única persona, cuyo prestigio y potencia de fuego le da un peso desproporcionado en el combate; y una miniatura armada con lanza y escudo podría ser, en la vida real, una docena o más de individuos mucho menos efectivos en el combate. Este planteamiento supone, además, que los jugadores que usen ejércitos nativos no tienen que contar con una enorme –y difícilmente alcanzable tanto en términos reales como económicos– cantidad de figuras a fin de tener alguna posibilidad contra enemigos dotados de armas más modernas.

Con relación a la escala de terreno, entendemos que lo que importa es mantener un equilibrio correcto entre movimiento y potencia de fuego, de forma que las figuras armadas con lanza, por ejemplo, tengan una posibilidad realista de llegar al cuerpo a cuerpo –y servir para algo más que hacer bulto–. El resultado de nuestros juegos suele ir parejo con lo que se podría esperar históricamente, lo que es más importante (¡mucho más importante!) que calcular la relación exacta entre los (teóricos) alcances máximos de las diversas armas. La escala de tiempo solo es importante si un escenario especifica que un evento en particular –el amanecer o el ocaso, por ejemplo– tiene que producirse al cabo de un cierto tiempo. En este caso, los jugadores o árbitros seguro que serán capaces de ponerse de acuerdo en algún método que determine cuantos turnos han de transcurrir para que tenga lugar dicho evento.

En la siguiente página encontrarás un listado con las principales marcas y sus respectivas gamas de miniaturas para poder jugar Askari.



Listado de fabricantes

Askari Miniatures: Bereberes, "Armée d'Afrique" (Legión francesa, tirailleurs senegaleses, colonial blanche, tirailleurs argelinos, etc.), rifeños, italianos en Abisinia (años 30), complementos.

Artizan Designs: Bereberes.

Baker Company: Guerra Zulú.

Bicorne: Guerra de Abisinia, Sudan, guerra de Egipto, corresponsales de guerra, guerra Boer.

Blacktree: Guerra Zulú, boers.

Brigade Games: Coloniales alemanes, 1ª G.M. en Africa.

Britannia: Sudan 1884.

Castaway Arts: 1º guerra Ashanti, guerra de Egipto, Sudan, Legión francesa (Africa del norte), Coloniales franceses.

Connoisseur: Sudan, guerra Zulú.

Copplestone: « Darkest Africa », algunas figuras de las series "High Adventure" y "Back of Beyond".

Dixon: Dahomey, edificios.

Empress Miniatures: Guerra Zulú, boers.

Essex: Sudan.

Foundry: "Darkest Africa", civiles victorianos, guerra Zulú, guerra boer. (Comprobar la disponibilidad. Algunas gamas entran y salen de catálogo constantemente).

Frontline Wargaming: Edificios africanos, botes, accesorios Grand Manner: Viviendas africanas (Masai, Mangbettu circulares y Cúpulas de hierba trenzada, así como kraals).

Hinchcliffe: Guerra Zulú, Sudan.

Historfigs: Guerra Zulú, Sudan, Legión francesa, Africa Sur occidental alemana (solo alemanes, también validos para Africa oriental).

HLBS: (Honorable Lead Boiler Suit Company) Botes y animales de "Darkest Africa", coloniales franceses, coloniales alemanes, Cazadores de "caza mayor".

Hovels: Edificios africanos.

Italwar: Guerra italiana en Abisinia (Puede no estar disponible).

J&T Miniatures: Buque rivereño del Congo, cañonero "Mimi"/"Toutou" de la 1ª G.M., cañonero estilo "Safieh" (Sudan).

London War Room: Majdistas, animales africanos, elefantes.

Monolith Designs: Edificios para "Darkest Africa".

Old Glory: Legión francesa en el Sahara, guerra Zulú, guerra boer, Sudan, "Darkest Africa" (casi de fantasía), cañonera.

Perry miniatures: Sudán (británicos, majdistas, adendowah, egipcios... y sumando).

Pulp: "Seebattalion" alemán (inf. de marina).

Redoubt: Guerra Zulú, Sudan, Legión francesa en el Sahara.

Reviresco: King's African Rifles, German Schutztruppen, cañones y accesorios para buques y otros. Rif-raf, guerra del Rif.

Snappedragon Studios: Edificios para "Darkest Africa".

Spencer Smith: Guerra Zulú.

Steve Barber: Zulús, edificios africanos, tenderetes de bazar árabe y mercancías.

Stonehouse Min: Cañonera victoriana, ruinas y templos.

Strategia & Tattica: Guerra italiana en Abisinia (Puede no estar disponible).

Stronghold Min: Edificios africanos y empalizadas.

TVAG: Cañoneras.

Village Green: Edificios africanos y botes.

West Wind: Exploradores, civiles.

Wessex: Exploradores .

1st Corps: Guerras del Cabo (Británicos, boers, xhosa).

1. MATERIAL NECESARIO PARA UNA PARTIDA

Los elementos que te serán precisos para poder disfrutar de una partida de **Askari** son los siguientes:

• **Miniaturas**, convenientemente situadas sobre peanas individuales y adecuadamente pintadas, para representar las unidades combatientes de tu ejército, sus Jefes y otras figuras independientes, y cualquier bagaje que les acompañe. El tamaño de las peanas no es realmente muy importante, aunque si estas son muy grandes, necesitarás mucho espacio para poder desarrollar una partida, y si tuviesen una forma irregular, los combates cuerpo a cuerpo no estarán compensados, ya que tu contrincante podría concentrar más figuras contra una peana tuya (y viceversa) y, honestamente, nos parece poco estético. Por ello, recomendamos bases redondas (las arandelas de metal, por ejemplo, son muy económicas –mucho más que las peanas de plástico de las miniaturas de fantasía–), y proporcionan una estabilidad mayor a las figuras a cambio de hacer un poco más difícil estimar los ángulos de disparo. Las piezas artillera deben estar en una peana lo bastante grande como para albergar también a los servidores.



BATALLAS & AVENTURAS EN EL
AFRICA COLONIAL
1839-1925

ASKARI

♣ **Una mesa** (o superficie de juego similar, como el suelo o una tabla sobre caballetes), de cualquier tamaño que os parezca adecuado. Las reglas de despliegue asumen que la mesa es rectangular, con dos lados largos y dos cortos. Una superficie de 1,80 metros por 1,20 es un tamaño muy popular, pero cuando se juega una partida en áreas con coberturas muy densas (la típica jungla, en una palabra), una superficie más pequeña –de, digamos 1,50 por 0,80- resultará más que suficiente, y nos ahorrará un montón de árboles en miniatura.



● - Un cierto número de **dados** convencionales de seis caras, numerados del 1 al 6 (de ahora en adelante los denominaremos d6, precedido de un número si hay que lanzar más de un dado). Resulta muy útil contar con unos cuantos dados (digamos una docena) en un mismo color (por ejemplo blanco) y otros en colores diversos.



✦ Una **cinta métrica** para cada jugador, dividida en centímetros (¡Esto es la Europa continental, amigo! Aquí usamos el sistema métrico decimal, que por cierto, es más preciso que el llamado “imperial” o anglosajón).

♣ **Elementos de terreno** adecuados para representar áreas de cobertura o cualquier otro accidente geográfico o creado por seres vivos (casas, puentes, hormigueros...) que pueda afectar el curso de la batalla. Estos elementos, además, potenciarán enormemente el atractivo visual de la partida, por lo que deberían de ser de un tamaño y apariencia general que refleje lo más posible sus contrapartidas de la vida real.

✦ **Marcadores de prueba de Coraje**, representado heridos, buitres, hienas o cualquier cosa que indique peligro de muerte.

✦ Un **marcador de fallo de Coraje** para cada una de tus unidades combatientes. Lo ideal para esto son las figuras de muertos, esqueletos, etc.

✦ Un **marcador de órdenes** para cada unidad. Lo recomendable pueden ser miniaturas de aljabas con flechas, cajas de munición, etc. y que simularían que la unidad podrá disparar si lo desea. Otros marcadores útiles son: un **marcador de apuntando**, y un **marcador de cuerpo a tierra**.



Marcador de orden.

BATALLAS & AVENTURAS EN EL
AFRICA COLONIAL
1839-1925

ASKARI

● - Pequeños trozos de algodón pintado (en marrón o negro, por ejemplo) para representar el humo de incendios.

● Un marcador de área de efecto circular. El círculo debe tener 7cm de diámetro. Siempre y cuando todos los jugadores usen los mismos marcadores, no hay ninguna razón que impida usar marcadores de plástico de los modelos que suelen suministrarse con cualquiera de los juegos de *Warhammer* ©. Además, dichos marcadores pueden adquirirse de forma independiente de esos juegos en los establecimientos de *Games Workshop* ©, o en cualquier otra tienda que tenga a la venta productos de esta firma.



Marcador de prueba de coraje.



Marcador de fallo de prueba de coraje.



ASKARI

“ La vida que lleva en Zanzíbar aquel que se dispone a explorar África es activa. El tiempo pasa deprisa; cada minuto debe ser empleado para comprar distintos tipos de telas, de abalorios, de alambres metálicos, que son la moneda corriente del país al que se pretende ir”

Henry M. Stanley



Capítulo II

Reglas





2. CLASIFICACIÓN DE LAS TROPAS

2.1 PERSONAJES

Cuatro características diferentes definen las habilidades de cada figura: Movimiento, Disparo, Lucha y Coraje (M-D-L-C). Estas características se presentan en la forma de un perfil de personaje. Cada perfil incluye no solo las características, sino el equipamiento de la figura y cualquier regla especial que pueda aplicarse a la misma. Adicionalmente, los Jefes pueden tener características especiales para representar su mayor importancia en el juego y su influencia en el desarrollo del mismo. Asimismo, los personajes históricos podrán también tener otras habilidades que permitan representar de manera más adecuada y realista a dichas personas, y permitirles disponer de las capacidades que conocemos tenían en la vida real.

2.1.1 Perfil de personaje

Cada figura de Askari tiene sus características expresadas por medio de un perfil, similar al siguiente:

M	D	L	C	Puntos
Xd6/d6	X	X	X	xx

Equipo: las armas y otros equipos de los que está dotada la figura.

Reglas especiales: las que correspondieran en cada caso.

Obviamente, en un perfil real, todas las letras que aparecen bajo cada característica son reemplazadas por el número adecuado. El apartado reglas especiales indica cuales (si alguna) se aplica a ese personaje. El equipo describe todo el armamento que lleva ese tipo de figura, según se detalla en la descripción de la misma.

Cuando en el perfil de un personaje aparece el valor cero (0) debajo de una determinada característica, esto indica que dicha figura no podrá modificar el resultado del dado para, por ejemplo, lanzar un proyectil si tuviese el "0" en la característica de D (Disparo). En el caso de que el perfil muestre un valor como NO, indicaría que esa figura no dispone de esa habilidad en absoluto, por lo que, por ejemplo, no estaría sometida a pruebas de coraje (C) durante la partida. A las características ya explicadas anteriormente añadimos el valor en puntos de la figura, lo que nos ayuda a calcular el valor total de un ejército y adaptarlo a las necesidades del escenario.

Cuando en un perfil genérico se incluyen las siglas (sg), se refiere a que según el tipo de personaje (irregular, regular o nativo) tendrá una cifra u otra.

P. ej. En el perfil de un portaestandarte genérico aparece $M=Sg$, aplicar el movimiento según su tipo (regular, irregular o nativo) atendiendo al ejército, unidad o expedición que se desee representar.



2.2 DESCRIPCIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS

Movimiento

La capacidad de Movimiento (M) de cada miniatura se divide en dos valores: uno para terreno llano y otro para terreno abrupto o difícil. Dichos valores no son fijos de turno en turno, sino que cada figura o unidad tendrá que determinar, antes de moverse, la cantidad máxima de centímetros que podrá desplazarse. Así, cada valor se obtiene sumando los resultados logrados al lanzar un cierto número de dados, y añadiendo –si así se indica– un valor constante a dicha cifra.

La distancia a la que pueden desplazarse las figuras cada turno no son fijas; de este modo, limitamos el control sobre los desplazamientos de las unidades, ya que no pueden calcular con anticipación el número de turnos que se tarda en llegar a un determinado punto de la mesa de juego, habida cuenta que hasta el terreno más llano tiene pequeñas irregularidades que pueden ralentizar la marcha.

Tipo	Llano/abrupto
A pie	
Regulares	1d6+8/2d6
Irregulares	2d6+6/2d6+2
Nativos	3d6+4/3d6
Explorador	3d6+6/3d6+2
Cañones ligeros	1d6+3/1d6
Ametralladoras de palanca, lanzacohetes	1d6+2/no mueve
Cañones de campaña	1d6+1 /no mueve
Bagaje (porteadores)	1d6+4/1d6
Montados (o con arrastre) y vehículos a motor	
Caballos/camellos	5d6+6/3d6+4
Cañones ligeros, ametralladoras	2d6/no mueve
Cañones de campaña	1d6+3/no mueve
Carromatos, bueyes	1d6+3/no mueve
Bagaje (mulas, burros, etc...)	2d6+6/2d6
Coches y camiones	5d6+4/no mueve
Vehículos blindados	4d6+2/no mueve
Blindado con cadenas	3d6+2/2d6
Embarcaciones y aviones:	
Cañoneras y barcas de vapor	3d6+2/2d6+2
Faluchos/Canoas	3d6+4/2d6+3
Avión	6d6+20

Disparo

El valor de Disparo (D) de un personaje representa, en un factor numérico, la experiencia y habilidad del tirador, así como el entrenamiento que pueda tener en el uso de armas de proyectiles. Las figuras mejor entrenadas tendrán un modificador positivo mucho más alto que aquellas con escasa práctica.

Lucha

El valor de Lucha (L) representa la capacidad de una figura para causar daño a un contrario, pero en un combate cuerpo a cuerpo. De forma similar, con este factor representamos la habilidad combativa de la figura.

Coraje

El valor de Coraje (C) muestra lo bravo y determinado que es el personaje. En las pruebas de Coraje se lanza un d6, y su resultado tendrá que ser igual o superior al factor de la figura para que esta no tenga problemas de valor y huya del juego.

2.2.1 Sumario de características

A fin de acomodar todas las posibles variaciones de tipos de tropa que podemos encontrar en África, hemos creado tres grandes grupos en función de su entrenamiento militar (o ausencia de él).



BATALLAS & AVENTURAS EN EL
AFRICA COLONIAL
1839-1925

ASKARI



Regulares: tropas de cualquier origen que han recibido un entrenamiento militar de tipo europeo. Que una unidad sea de “regulares” no implica necesariamente una adecuada formación, pudiendo ser tan sucinta que estará en desventaja frente a contrarios de cualquiera de las otras categorías (por ejemplo, los gendarmes egipcios frente a los nativos mahdistas).

Irregulares: unidades europeas con un entrenamiento más somero, y todas aquellas tropas sin formación militar que imitan en todo o en parte la disciplina de los regulares. Buenos ejemplos serían los boers, bereberes y tuaregs...

Nativos: todos los africanos que combaten según sus sistemas tradicionales, sean estos las efectivas tácticas de choque de los zulúes, las menos efectivas de escaramuceo de los arqueros de la cuenca del Congo o las ritualizadas de emboscada de los azande.

Según cada tipo, los posibles valores de sus características son:

Tipo	M	D	L	C
Regulares	1d6+8/ 2d6	1-3	1-3	3-5
Irregulares	2d6+6/2d6+2	0-3	0-4	3-5
Nativos	3d6+4/3d6+2	0-2	0-4	4-6

Para afinar más en la creación de personajes y ejércitos, recomendamos comparar con las listas publicadas y tomar dichos datos como valores de referencia. De cualquier modo, siéntete libre de confeccionar/modificar tus personajes como más se adapten a tu idea de partida (pulp, histórico, fantástico...)

2.3 PERSONAJES ESPECIALES

Teniendo en cuenta las características anteriormente detalladas, cada ejército podrá disponer de ciertas figuras que representarían a diversos tipos de personajes que operan de modo individual, y que podemos encontrar en nuestras partidas si así lo indica la lista de ejército:



2.3.1 Jefes

Cada ejército tiene que tener una única figura de Jefe, (las listas de ejércitos especifican cuales -de entre los tipos de tropa disponibles para ese ejército- pueden desempeñar el puesto de Jefe; en otro caso, la elección queda en manos del jugador). Normalmente, un Jefe no cuenta como parte de una unidad (pero ten presente lo que se explica en Jefes carismáticos, más adelante, no precisa recibir órdenes cada turno), **no tiene que superar pruebas de Coraje pero sí combate y dispara como una figura ordinaria** de su tipo. Es posible que el enemigo le conozca -bien de vista, por su reputación o por estar en medio de todos los agregados que le rodean- así que siempre ha de ser identificado correctamente a solicitud de cualquier contrario.

Reagrupar

El papel principal de un Jefe es el de animar a sus hombres y reagruparlos si flojean. Podrá hacer esto incluso si está ocupado durante el turno (por ejemplo, disparando o combatiendo cuerpo a cuerpo). Cada turno, un Jefe podrá intentar reagrupar a una cual-



quiera de las **unidades propias que tuviera figuras situadas a menos de 15cm** de si mismo. **Lo realiza lanzando 1d6, y tiene éxito con un resultado de 4 ó más.** Esto elimina cualquier marcador de pérdida de Coraje que tuviese la unidad, restaurándola a su nivel inicial de confianza. Solo puede intentarlo una vez por turno en la fase correspondiente.

Regla especial: Reagrupar (sólo jefes)
>15cm: 1d6 [éxito con 4 o más]

Asistentes

Sin coste adicional en puntos, un Jefe puede ir acompañado por hasta 3 figuras de asistentes. Podrían ser casi cualquier persona o animal: edecanes, criados, enlaces, músicos, mascotas, señaleros, las mujeres de un caudillo o, incluso, los perros que muchos exploradores europeos llevaban consigo. Los asistentes (sean del tipo que sean) se mueven a la misma velocidad y a la vez que lo hace el Jefe, pero nunca combaten. Su única función es la actuar como marcadores de vida para su amo. **Si el Jefe recibiera un impacto que supondría normalmente su muerte** (tanto en combate como por disparos), **este puede eliminar a una de las figuras de asistentes.** Cuando no queden más asistentes, el Jefe asume el daño normalmente.

M	D	L	C	Puntos
Las que correspondan según su tipo				

Equipo: según permita la lista de ejército.

Reglas especiales: Jefe, asistentes, cualidades personales de Jefe.

Cualidades personales de los Jefes

El papel de los Jefes en África podía llegar a ser crucial, y el interés de una partida aumenta cuantitativamente si tenemos en cuenta algunas de las peculiaridades personales de los mismos que puedan afectar a todas las figuras que le rodean. Por tanto, a cada figura de Jefe se le asignará una de las cualidades personales de la lista siguiente. Las listas de ejércitos te aportarán una selección de opciones de entre las que puedes elegir aquella que pienses que te resultará más útil, o, alternativamente, puedes lanzar en la tabla de generación aleatoria. Una única cualidad no cuesta puntos, pero ciertas listas de ejército pueden, ocasionalmente, permitir que una personalidad destacada –normalmente basada en un individuo histórico– tenga dos (que es el máximo permitido) e, incluso, alguna característica especial. En este caso, la figura del Jefe costará algunos puntos extra, según se indica en las listas.

1) Carismático

Un Jefe carismático no solo es popular entre sus hombres, sino que estos le creen excepcionalmente afortunado, por lo que le seguirán felices hasta el mismo infierno. En las sociedades tradicionales africanas, se diría que cuenta con el apoyo de los espíritus; los musulmanes dirán que tiene baraka, y los occidentales, simplemente, que tiene suerte.

Este Jefe puede elegir incorporarse a una cualquiera de sus unidades (excluyendo las de un contingente aliado) al principio de la partida, pero tendrá que permanecer con dicha unidad hasta el final del juego, contando para todos los propósitos como parte integrante de la misma (la única excepción a esto es que si la unidad huye debido a fallar una prueba de Coraje, él no abandonará la mesa con ella, sino que podrá seguir actuando independientemente o unirse a otra unidad. Si todas las figuras de la unidad, excepto él mismo y sus asistentes, mueren, el Jefe no podrá unirse a otra unidad, ya que su reputación de “traer suerte” se ha visto, obviamente, mermada).

Mientras un Jefe carismático permanezca con la unidad, esta no tendrá que realizar ninguna prueba de Coraje hasta que su número (que se calcula añadiendo la figura del Jefe, pero no la de los asistentes del mismo), **caiga por debajo de la mitad de su fuerza original** (cuando pierda la mitad del número de figuras con las que empezó la partida).

2) Combativo

Un Jefe combativo está más interesado en demostrar su bravura personal y ganar la batalla por si mismo que en ejercer unas habilidades de liderazgo más convencionales. Dicho Jefe resta 1 a todos los resultados de sus dados personales de disparo y suma un dado a todos los resultados de cuerpo a cuerpo (-1 D/+1 dado L). **Cada unidad propia situada a menos de 20cm de él**, contagiada del ejemplo de su valiente jefe, **podrá también restarse/sumarse 1 a sus dados de disparo y lucha respectivamente, siempre y cuando el Jefe dispare o luche ese mismo turno.**



3) Ordenancista

Un Jefe de este tipo es capaz de hacer la vida de sus hombres bastante incómoda debido a su excesiva atención a los detalles, pero al menos estos nunca tienen dudas de que es lo que están haciendo y saben que, cuando él hace un plan, este suele tener éxito. Por ello, **cada turno podrá hacer actuar a 1 unidad situada a no más de 20cm de él, y que no tuviera órdenes este turno. Cualquier unidad de su ejército que se incorpore como refuerzo (incluyendo unidades aliadas) aparecerá sobre la mesa con un resultado en el dado de 3 o más, en vez del 5 usual.** Es necesario contar con al menos tres unidades (que precisen orden) en el ejército para poder asignar esta característica.

4) Duro

Un personaje así es más temido que amado por sus hombres, pero estos no se atreven a dar signos de cobardía mientras él esté mirando. **Todas las unidades de un ejército** (aunque no las aliadas) **que tuvieran figuras a menos de 20cm de la figura del Jefe pueden dejar de realizar una prueba de Coraje** que, de otro modo, tendría que hacer ese turno.

5) Astuto

Este personaje es excepcionalmente hábil y experimentado en todo tipo de argucias bélicas. Su figura es capaz de **detectar emboscadas enemigas a una distancia de 20cm** en vez de los 5cm habituales. También puede desplegar en emboscada una (1) unidad más de las que el escenario de la partida permitiría normalmente.

6) Elocuente

Un Jefe elocuente tiene el don de embaucar a sus hombres con su pico de oro, haciéndoles ver que las cosas van mucho mejor de lo que realmente lo están. Un Jefe elocuente **podrá reagrupar** a sus unidades (incluso las aliadas) **con un resultado en el dado de 2 ó más**, en vez de con el 4 normal.

7) Suntuoso

Un jefe con esta característica es de ese tipo de personas que todo lo hacen con estilo, y cuando viajan, lo hacen acompañados de todas las comodidades posibles. Por esta circunstancia se encuentra bien descansado y **puede dar una orden a una unidad propia (que se encuentre en cualquier lugar de la mesa de juego) incluso aunque no se pudiera dar órdenes a ninguna unidad ese turno**. Este jefe ha de ir acompañado del "bagaje suntuario" (consulta la descripción de Bagajes), y dicho bagaje ha de estar situado a menos de 20 cm de él para poder utilizar su habilidad.

8) Sanguinario

Este jefe tiene una fama de violento y cruel que le precede a todas partes, por lo que sus enemigos temen incluso su mera visión. **Cualquier unidad enemiga que se encuentre a menos de 40cm de él, y que tenga una línea de visión clara ese turno, sufrirá una penalización de -1 a todas sus tiradas de Coraje**.

9) Religioso

El jefe es un sacerdote, mullah, misionero o cualquier otro tipo de figura religiosa de importancia para la mayoría de las unidades de su bando. Su piedad, su fanatismo o su creencia en un destino decidido por algo superior, hacen que **todas las unidades propias, de la misma religión que el personaje, y que estén situadas a menos de 40cm de él, recibirán un +1 a todas las pruebas de coraje que tuviesen que superar ese turno**.



10) Mayestático

Este personaje se siente imbuido de una condición superior, o bien pertenece a una sociedad cuya tradición así lo marca, y que le hace no participar directamente en la lucha, dirigiendo desde atrás. Su hierática y tranquila apostura infunde respeto y confianza a sus hombres. Por tanto, **todas las unidades propias (excepto las aliadas) que se encuentren a menos de 40cm de él, y que tengan línea de visión clara con el mismo verán anulada 1 prueba de coraje de las que tuviesen que superar ese turno, y gozarán de un -1 para sus tiradas de disparos o un +1 en combate.**

Tabla de generación aleatoria de características del Jefe

Lanza 2d6 de colores diferentes, uno para indicar las decenas, y otro para indicar las unidades. No sumes los resultados.

Resultado	Característica
Carismático	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22
Combativo	23, 24, 25
Ordenancista	26, 31, 32
Duro	33, 34, 35, 36
Astuto	41, 42, 43, 44
Elocuente	45, 46, 51
Suntuoso	52, 53, 54, 55
Sanguinario	56, 61, 62
Religioso	63, 64, 65
Mayestático	66



2.3.2 Oficiales/caudillos

Muchos ejércitos tienen la posibilidad de incluir oficiales o caudillos para que dirijan a algunas (o todas) de sus unidades. La misión de estos personajes es la de guiar a su unidad, sumando **+1 al resultado del dado en cada una de las pruebas de Coraje que la unidad tenga que realizar, mientras dicho jefe se encuentre con la misma**. Adicionalmente, **el ejército sumará +1 al resultado del dado para recibir órdenes, cada turno, por cada oficial que cuente entre sus fuerzas**.

Dado que en muchas ocasiones (sobre todo en el caso de unidades regulares europeas formadas con clases de tropa africanas) estos jefes serán de tipo diferente al del grueso de la unidad, cada lista detalla el tipo de figura que pueda desempeñar este puesto.

+1C/+1 a un dado de órdenes por cada oficial

2.3.3 Músicos

Algunos ejércitos tienen la opción de incluir músicos en sus filas, normalmente equipados con instrumentos de percusión como tambores o similares, o instrumentos de viento como cornetas, clarines, trompetas, cuernos, etc.

Es posible que un ejército solo pueda tener un músico, mientras que otros podrán tener músicos para todas sus unidades. **Si una unidad cuenta con un músico y tiene órdenes para este turno, podrá realizar un turno de movimiento extra**. Es decir, la unidad podrá realizar dos movimientos seguidos. **Si el ejército contase solo con un único músico, una unidad o personaje que no tenga órdenes este turno podrá realizar un movimiento que de otro modo no podría realizar**.

Los músicos suelen ser del mismo tipo que el resto de las figuras de su unidad. En el caso de un único músico para un ejército, la lista pertinente indica el tipo de figura del mismo.



EJEMPLO:
Al tirar el dado de órdenes se obtiene un 4, si tu ejército tiene seis unidades con dos oficiales (da igual en qué unidad estén para esta tirada) tendrás que tirar seis dados y sacar 4 ó más en cada dado para poder asignar un marcador de orden por cada dado que iguale o supere dicho 4. A los dos dados que quieras le deberás sumar +1 (o puede que preferias sumárselos a un mismo dado) de los dos oficiales.

2.3.4 Portaestandartes

El portaestandarte del ejército lleva una bandera u objeto igualmente simbólico, que sirve como punto de reagrupamiento para los hombres de su bando y como prueba de que sus amigos continúan en acción. No está adscrito a ninguna unidad y no tiene que acompañar a su Jefe: opera como una figura independiente. No puede disparar o realizar pruebas de coraje, pero puede ser dañado por proyectiles igual que cualquier figura ordinaria. Los portaestandartes suelen seleccionarse por su fuerza y tamaño, por lo que se benefician de un buen factor para el combate cuerpo a cuerpo.

La labor del portaestandarte es la de levantar la moral de las tropas de su bando. **Una única unidad amiga cualquiera, que tuviera alguna de sus figuras en línea de visión con él y que esté situada a menos de 40cm cuando tuviera que realizar pruebas de coraje, podrá cancelar una de dichas pruebas que, de otro modo, tendría que realizar ese**



BATALLAS & AVENTURAS EN EL
AFRICA COLONIAL
1839-1925

ASKARI

turno (Nota: esta capacidad NO puede combinarse con un Jefe duro o mayestático para cancelar dos pruebas de una misma unidad en el mismo turno). Un portaestandarte puede ser visto (pero no recibir proyectiles) por encima de otras figuras o de hierba alta, pero no por encima de otros elementos de terreno que normalmente bloquean la línea de visión.

M	D	L	C	Puntos
Sg	*No	2	No	16

Equipo: Cuchillo, machete, espada o similar. *Si es europeo, puede tener un revolver.
Reglas especiales: Portaestandarte.

Además, al igual que con los músicos, algunos ejércitos pueden contar con portaestandartes para todas o algunas de sus unidades. Cada lista especifica cuales unidades podrán contar con este personaje, cuyo perfil es similar al del resto de las demás figuras de la unidad en cuestión. Mientras el abanderado de la unidad esté con la misma (solo podrá abandonarla si es baja), esta podrá cancelar una prueba de Coraje, pero su influencia no se aplica a otras unidades por muy próximas que estas estuviesen a aquella que tiene portaestandarte. Aquellos ejércitos que puedan organizarse en brigadas, podrán utilizar estandartes de brigada. Los estandartes de brigada actúan de igual modo que los de unidad, solo que afectan –exclusivamente– a TODAS las unidades que formen dicha brigada.



2.3.5 Hechiceros

Un hechicero opera como una figura independiente. No pertenece a ninguna unidad, no realiza pruebas de coraje y no dispara, aunque puede ser atacado como cualquier figura normal. Su función es la de minar la moral del enemigo lanzando hechizos y maldiciones. **Puede lanzar una maldición contra una unidad contraria por turno, siempre que esta esté situada a menos de 40cm de él y ambos se encuentren en línea de visión. El hechizo obliga a la unidad a superar una prueba de coraje adicional ese turno.** Es aceptable esperar hasta que el oponente haya realizado todas las demás pruebas de coraje que tuviera que superar antes de decidir que unidad se ve afectada por el hechicero, de forma que concentre su magia sobre la gente más vulnerable.

Naturalmente, estos hechizos son cosa realmente psicológica (o al menos eso es lo que opinamos los foráneos), y no funcionarán con aquellos que no creen en la brujería. Por tanto, hay unidades que son inmunes a la influencia del hechicero. Aquellas que no sean susceptibles de verse afectadas por las acciones de un hechicero lo tendrán indicado en su perfil. Una unidad acompañada por un Jefe carismático tampoco se ve afectada por un hechizo hasta que dicha unidad se quede por debajo de la mitad de su fuerza. Lanzar un hechizo cuenta como una acción.



M	D	L	C	Puntos
3d6+4/3d6	No	No	No	20

Equipo: Talismanes, polvos mágicos, huesos, etc.

Reglas especiales: Hechicero

2.3.6 Exploradores

Su especialidad es detectar emboscadas y otros peligros ocultos sobre la mesa de juego, así como guiar a las partidas de exploración. Opera independientemente, pero al contrario que otras figuras independientes, **actúa por medio de órdenes** como si se tratase de una unidad compuesta por una sola figura. **Un explorador puede detectar automáticamente a unidades enemigas emboscadas situadas hasta a 20cm, en vez de los 5cm normales, así que cualquier unidad emboscada que llegue a estar a esa distancia de él en cualquier punto del movimiento del explorador tiene que ser desplegada inmediatamente sobre la mesa y no causará una prueba de coraje.** No se pueden colocar refuerzos sobre la mesa a menos de 20cm de una figura de explorador enemigo.

No realiza pruebas de coraje por sí mismo, y solo puede disparar si así lo indica su perfil. Siendo bueno con el cuchillo (o con un arma similar), goza de ventaja para el

combate cuerpo a cuerpo. Cualquier unidad aislada (que no sea artillería o ametralladoras) o bagaje que marchen en una columna encabezada por el explorador, y no dispare o se acerque a menos de 20cm de cualquier figura enemiga en ese turno, puede moverse a la misma velocidad que el explorador. Algunos exploradores pueden ir montados a caballo o en camello, esto se detalla en la lista de ejército correspondiente, con el incremento adecuado en el valor de puntos. Un explorador puede montar y desmontar, como se explica en la sección de movimiento.

M	D	L	C	Puntos
3d6+6/3d6+2*	3	3	No	20/25/30**

Equipo: Depende del ejército.

Reglas especiales: Explorador.

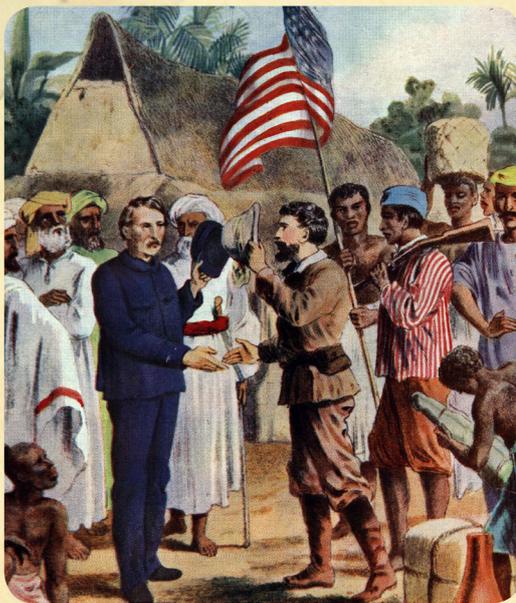
(*) El movimiento podrá aumentar si el explorador dispone de montura.

(**) Depende del tipo de miniatura (Regular, irregular o nativo).

2.3.7 Hombres Blancos

Con este epíteto, que actualmente todavía se emplea en muchas regiones de África, designamos a ciertos personajes muy característicos, con unas habilidades muy específicas que requieren reglas especiales para su utilización en nuestro juego. Los hombres blancos suelen ser exploradores o aventureros, nunca tropas regulares europeas, aunque en algunas campañas históricas este tipo de personaje podrá servirnos para representar a contingentes muy reducidos de tropas regulares. Bajo esta denominación incluimos a todo tipo de individuos, desde aquellos un tanto excéntricos a los verdaderos lunáticos.

Una característica común a todos ellos, no obstante, es que comparten una inque-



brantable autoestima y, un pésimo concepto de todos los extranjeros, incluyendo en este epígrafe a todos los que no sean de su país. Las más de las veces, están totalmente fuera de sus casillas por culpa de las fiebres o de las letales pociones que tomaban para intentar contrarrestarlas. No obstante, resultan ser físicamente muy duros —a estas alturas, los más débiles ya han abandonado o han fallecido—, van armados hasta los dientes con las mejores armas disponibles (tanto militares como de caza) e influirán en el resultado de una batalla de una forma enormemente desproporcionada pese a su escaso número.

Los nativos de las áreas aisladas solían ver a los hombres blancos (incluso a los



no potencialmente letales, como los misioneros) como si fuesen brujos, hechiceros, o –las más de las veces– como espíritus venidos de la Tierra de los muertos, que tienen a su disposición una magia muy poderosa y que resultan difíciles de matar (en realidad, los africanos se ponían muy nerviosos en su presencia, lo que evidentemente afectaba –en exceso– a su normalmente pobre puntería, o, simplemente, sufrían un pasmo fatal ante su extraña aspecto).

M	D	L	C	Puntos
1d6+8/2d6	3	3	3	25

Equipo: Rifle de caza o escopeta. Cuchillo. Puede tener pistola.

Reglas especiales: Escopetero; Incrédulos.

2.3.8 Escopeteros

Son asistentes de los hombres blancos (también pueden acompañar a jefes blancos) que se dedicaban a portar y recargar las armas de sus jefes. Se puede incluir uno por cada hombre blanco. A de mantenerse a una distancia máxima de 5cm de él.

El escopetero no puede disparar, pero **mientras se encuentre a menos de 5cm de su hombre blanco, este último podrá utilizar el arma que transporta el escopetero para disparar una segunda vez ese turno.** El escopetero puede recibir disparos o ser atacado en cuerpo a cuerpo igual que cualquier figura ordinaria, pero no puede ser elegido como objetivo de un disparo si su hombre blanco está más cerca del tirador que él.



M	D	L	C	Puntos
2d6+6/2d6	No	1	No	20

Equipo: Rifle de caza o escopeta.

Reglas especiales: escopetero.

2.3.9 Effendi

Con este título de respeto, que significa “señor” o “superior jerárquico” en árabe, designamos a los jefes de caravana. Este personaje solo puede aparecer en los ejércitos en cuya lista aparezca claramente indicado. Su inapreciable valor, al organizar y supervisar el adecuado trabajo de todos los miembros de una expedición, caravana o ejército, permite que, **mientras esté a menos de 20cms del bagaje o de cualquier arma o equipo pesado, este podrá lanzar 1d6 extra para el movimiento. Además, una unidad del ejército que, de otro modo, no recibiría órdenes ese turno, podrá moverse como si la hubiera recibido, si dicha unidad está al menos a 20cm del effendi.**

Al igual que un Jefe, el effendi se mueve individualmente, sin necesidad de órdenes cada turno.

M	D	L	C	Puntos
2d6+6/2d6+2	2	2	No	22

Equipo: Rifle de caza o carabina con cargador.

Reglas especiales: Effendi.

2.3.10 Trujamán

Trujamán es la adaptación al español de la palabra árabe turjuman, que designa a un traductor. En el Imperio otomano, el título era tercüman. El trujamán o traductor es un personaje individual, que por tanto, no precisa de órdenes para moverse. Su misión es la de servir de medio de comunicación entre el Jefe y las unidades que hablen una lengua diferente. A fin de no complicar en exceso el juego, asumimos que una figura de trujamán puede representar a varios traductores, o bien a un individuo excepcionalmente educado, que sabe hablar todas las lenguas pertinentes entre los diversos contingentes de su ejército, incluidas las unidades aliadas. Por tanto, **si el trujamán se encuentra al menos de 20cm del Jefe, 1 unidad propia que esté situada a no más de 20cm del intérprete recibirá 1 orden para ese turno en caso de no tenerla.**

M	D	L	C	Puntos
2d6+6/2d6+2	No	No	No	20

Equipo: Libros, cuadernos de notas, diccionarios, etc.

Reglas especiales: Trujamán.

2.3.11 Corresponsal

Los ejércitos occidentales, sobre todo las tropas imperiales y las expediciones, pueden ir acompañados por un periodista, sea redactor, fotógrafo o dibujante. Este personaje, al igual que un Jefe, no precisa de órdenes para moverse. En aras de conseguir el beneplácito de la Prensa, el Jefe da facilidades al corresponsal para que lleve a cabo su trabajo.

Por tanto, **cualquier unidad situada a menos de 40cm del corresponsal, y que tenga una línea de visión no interrumpida con el mismo, verá reducida su velocidad en 1d6 ese turno**, siempre y cuando dicha unidad o unidades tengan órdenes para ese turno (¡así pueden salir bien en las fotos!). **A cambio, la unidad gozará de un modificador de -1 en disparo o un dado más en L** (¡hay que lograr hacer algo que pueda salir en primera plana!).

El corresponsal no puede ser designado como atacante, pero si puede reaccionar y defenderse si es atacado.

M	D	L	C	Puntos
1d6+8/2d6	1	1	0	20

Equipo: Puede tener pistola.

Reglas especiales: Corresponsal.





2.3.12 Comunicaciones

Un ejército puede contar con una unidad de comunicaciones si así se indica en la lista pertinente, que, en el caso de los ejércitos europeos, serán señaleros con banderas, heliógrafos y similares, y en el de los nativos, grandes tambores, grupos numerosos de músicos, etc.

Estas unidades de comunicaciones se representan con un conjunto de cuatro figuras que no pueden separarse al moverse, funcionando, a efectos de combate, como un jefe, es decir, una figura será el “personaje principal”, y las otras tres, “marcadores de vida”. Cada perfil detalla los valores específicos de dicha unidad.

Mientras el “personaje principal” de la unidad de comunicaciones siga vivo, su ejército podrá dar órdenes a una (1) unidad que hubiese recibido orden ese turno, sin límite de distancia.

M	D	L	C	Puntos
Las que correspondan según su tipo				

Equipo: Heliógrafos, instrumentos musicales...

Reglas especiales: Comunicaciones

2.3.13 Hospitales de campaña

Los ejércitos europeos, cuando desplazaban grandes contingentes a África, solían destacar con los mismos unidades de sanidad. Para representar esta circunstancia, cada lista



indicará si dicho ejército podrá disponer de un hospital de campaña, y las condiciones que tiene que cumplir para poder utilizarlo en una partida. Un hospital se representa por medio de un conjunto de médicos, asistentes, heridos, etc.

Cuando una miniatura ha sido impactada y ha fallado la tirada de salvación, puedes retirar dos miniaturas de la unidad durante un turno completo, esto representa a un compañero cargando con el herido hasta llegar al hospital o los camilleros. Una vez en el hospital, y en la fase de pruebas de Coraje del turno siguiente, se lanzará 1d6 por cada herido; con un resultado de 5 ó 6, el herido se recupera y puede regresar a su unidad (llega automáticamente) desde el hospital de campaña. Con un resultado de 1, el herido fallece y es retirado definitivamente del juego. Otros resultados significan que el herido sigue hospitalizado. En la fase de órdenes del turno siguiente al intento de recuperación en el hospital (sea cual sea el resultado), la miniatura que no ha sido herida (y que representa al sufrido compañero que lleva al convaleciente al médico) vuelve a su unidad de origen. Durante el turno en que no ha permanecido con su unidad, **no cuenta como una baja a efectos de pruebas de coraje.**

Un hospital no tiene capacidad de disparo ni de combate, siendo eliminado si es contactado por un enemigo en cuerpo a cuerpo. No puede ser dañado por fuego de proyectiles normales, aunque sí por artillería, siendo su tirada de salvación de 5.

2.3.14 Bagaje

Este se compone de al menos tres (3) elementos, si son carros o animales de carga, o seis (6), si se trata de portadores; en peanas separadas, que se despliegan y mueven como si fuesen una unidad normal, pero que no luchan o realizan pruebas de Coraje. El bagaje puede ser representado por cualesquier tipo de figuras o modelos que sean apropiados para el ejército (una hilera de portadores o animales de carga, un grupo de mujeres y niños o esclavos, un rebaño de ganado o cabras, etc.). El bagaje se mueve como una unidad normal, sin necesitar una orden. No se puede disparar contra él, pero **si una figura**

✳ La miniatura de unos camilleros, un médico, o enfermeros, representan el hecho de poseer un hospital de campaña, pero no se utilizan a efectos de juego para transportar heridos al mismo. Deberás prescindir de un soldado por un turno completo para intentar curar a otro que haya sido baja.





enemiga está en contacto con un elemento de bagaje al final del turno, ese elemento se considera capturado y es retirado inmediatamente del juego. Esto dará lugar a que su propietario tenga que superar una prueba de Coraje. Sin embargo, una figura solo puede capturar un elemento de bagaje por turno. El bagaje suntuario es similar al anteriormente descrito, pero ha de acompañar a un ejército al mando de un Jefe con la característica de suntuoso. El bagaje suntuario cuesta 40 puntos, y se compone de cinco (5) elementos o diez (10) porteadores. **El bagaje no puede separarse más de 20cm de una unidad del ejército, si esto ocurre el ejército no podrá moverse hasta haber reducido dicha distancia a 20cm o menos. Si el bagaje de un ejército es capturado al completo, todas las unidades de dicho ejército recibe un -1 a sus tiradas de C durante el resto de la partida.**

M	D	L	C	Puntos
Sg	No	No	No	25/40

Reglas especiales: Ninguna

24 ARMAS Y EQUIPOS

Muy diversos son los equipamientos y las armas empleados en un territorio tan extenso y durante un lapso de tiempo tan largo como el que nos hemos marcado. Hemos procurado mantener la lista de armas y equipos limitada a lo estrictamente imprescindible.

El alcance de las armas ha sido reducido para mantenerlo dentro de unas dimensiones razonables para nuestro juego, además de tener en cuenta que los alcances teóricos de un arma determinada se ven modificados por la calidad de la munición, el mantenimiento del arma, la meteorología, y un sinfín de otras causas. Este razonamiento nos autoriza a limitar los alcances y la potencia de cada armamento. En cualquier caso, reiteramos, la intención final es que Askari sea un reglamento ágil y permita recrear situaciones reales de una manera dinámica y entretenida.

ARMAS DE CUERPO A CUERPO

Tipo de arma	Modificador para luchar	Reglas especiales	Puntos
Arma de mano (Espada, maza, hacha, machete...)	1		1
Bayoneta	1	Entrenado	1
Arma a una mano y escudo	2		2
Lanza a caballo	2	Choque	5

ARMAS DE PROYECTILES

Tipo de arma	Alcance	Modificador	Cadencia de fuego	Reglas especiales	Puntos
Pistola/revolver	5/10cm	1	2/1	-	3
Rifle de caza	40/80cm	3	2/1	Potente, pie a tierra	20
Fusil con cargador	40/80cm	2	2/1	-	15
Carabina con cargador	30/60cm	2	2/1	-	12
Fusil de retrocarga	30/60cm	2	1	-	7
Carabina de retrocarga	20/40cm	2	1	-	6
Mosquete de avancarga	20/40cm	1	1x2	-	2
Mosquete de mecha	20/30cm	2	1x2	-	2
Arco/honda	10/20cm	1	2/1	-	4
Arco pigmeo	10/20cm	1	2/1	Flechas venenosas	7
Armas arrojadas**	5/10cm	1	1	-	3
Bomba de mano	15cm	2	1	Área de efecto, desvío, terrorífico	12
Granada de fusil*	35cm	2	1	Área de efecto, desvío, terrorífico	12
Ametralladora de palanca	40/80cm	2	5/3	terrorífico, atascos, ametralladora.	20
Ametralladora moderna	40/80cm	2	6/4	terrorífico, ametralladora.	30
Fusil ametrallador	40/80cm	2	3/2	terrorífico, ametralladora.	20
Cañón ligero de avancarga	40/80cm	2	1	Metrala, bola, desvío	25
Cañón pesado de avancarga	50/100cm	2	1	Metrala, bola, desvío	30
Cañón ligero de tiro rápido	40/80cm	2	2/1	Área de efecto, desvío, terrorífico, atascos	34
Cañón ligero de retrocarga	50/100cm	2	1	Área de efecto, desvío, terrorífico, metrala	30
Cañón medio de retrocarga	60/125cm	3	1	Área de efecto, desvío, terrorífico, metrala	50
Cañón pesado de retrocarga	80/160cm	4	1	Área de efecto, desvío, terrorífico, metrala	55
Lanzacohetes	35/70cm	2	1	Área de efecto, desvío, terrorífico	25
Mortero*	20/40cm	2	1	Área de efecto, desvío, terrorífico	18
Mortero de trinchera*	40/80cm	2	1	Área de efecto, desvío, terrorífico	24

* La distancia mínima para disparar este tipo de armas es de 20cm

** Ver regla Armas arrojadas



INTERPRETACIÓN DE LA TABLA DE ARMAS DE PROYECTILES

Alcance: Distancia expresada en centímetros. La cifra de la izquierda indica el alcance normal/corto del arma, la cifra a la derecha de la barra el alcance máximo. **Modificador:** El bonus que suma el arma a la miniatura que la porta. **Cadencia de fuego:** Dos cifras separadas por una barra indican el número de disparos que puede realizar el arma a distancia normal y larga respectivamente; la cifra (1x2) indica que ese arma puede ser disparada por una miniatura de cada dos, representando la necesidad de ser recargada. **Reglas especiales:** se aplican según se indica más abajo.

2.5 REGLAS ESPECIALES DE PERSONAJES, ARMAS Y EQUIPOS

• **Ágil:** La figura combate por medio de saltos rápidos, ofreciendo un blanco móvil y esquivando los golpes que le lanzan. **Las miniaturas que tienen esta habilidad suman un +1 a su valor de Lucha para resolver combates cuerpo a cuerpo, e imponen un -1 al Disparo** de aquellos contrincantes que les lancen proyectiles o les disparen.

• **Ametralladora:** Su fuego afecta a todas las miniaturas parcial o totalmente situadas a 4cm (a izquierda y derecha) del punto de impacto del disparo. El jugador que recibe el impacto reparte los mismos entre las miniaturas afectadas.

• **Área de efecto:** La bomba impacta automáticamente a cada objetivo situado total o parcialmente debajo del marcador circular de área de efecto, incluyendo los elementos de escenografía, el radio de ese círculo es de 7cm. Cada objetivo recibe 1d6 impactos. Si una pieza de escenografía está total o parcialmente debajo del marcador, es retirada de la mesa si pierde todos sus puntos de resistencia (pactados previamente por los jugadores).

• **Artilleros prisioneros:** Los majdistas carecían de artilleros entrenados, por lo que usaban como servidores de las piezas modernas y ametralladora a prisioneros del ejército del Jedive egipcio. Estos artilleros solían ser encadenados a las piezas para evitar su huida, por lo que, una vez emplazados estos cañones, no podrán mover durante el resto de la partida. No tienen una reducción en el coste en puntos, pero no tienen que realizar pruebas de coraje, dado que les es imposible huir. Además de representar a los artilleros con cadenas y cuerdas, cada pieza debe contar con una figura de ansar (servidor majdista) “dirigiendo” a esta dotación.

• **Asistentes:** La figura podrá disponer de hasta tres asistentes (ver el apartado Jefes).

• **Atasco:** Cada vez que esta arma haya disparado, lanza 1d6: un resultado de 1 deja el arma encasquillada, no pudiendo volver a hacer fuego hasta que sea desatascada. Para lograrlo, se requiere una acción completa en la que no se hace nada más que reparar el atasco, precisándose obtener 4, 5 o 6 en 1d6. Representa el atasco por medio de un pedazo de algodón situado sobre la recámara del arma.

BATALLAS & AVENTURAS EN EL
AFRICA COLONIAL
1839-1925

ASKARI

 **Bola:** Las piezas de avancarga lanzan proyectiles sólidos, que pueden impactar a tantas figuras como indique el resultado de lanzar 2d6, y que se encuentren en línea recta (y a no más de 3cm a derecha o izquierda) de la figura tomada como objetivo.

 **Choque:** El bono al combate de este arma será de +2 al valor de Lucha (L), siempre y cuando la figura dotada con ella haya cargado para entrar en combate cuerpo a cuerpo con tropas enemigas. Obviamente, este bono solo es aplicable en el primer turno de un combate (que es cuando la unidad habrá cargado), no en turnos subsiguientes de un combate que se prolongue más tiempo.

 **Cualidades personales del Jefe:** La figura podrá disponer de una (dos si así lo indica la lista de ejército) de estas cualidades, ver la sección Personajes especiales.

 **¡Cuerpo a tierra!** Muchos habitantes de África, tanto negros como blancos eran particularmente hábiles en aprovechar cualquier tipo de cobertura, por insignificante que esta fuese. Los ejemplos más característicos serían los sudaneses seguidores del Majdi y los boers de África del sur.

En las ocasiones en que el terreno era demasiado llano, recurrían a lanzarse cuerpo a tierra, llegando a tal nivel de habilidad que lo llevaban a cabo en el mismo momento que el enemigo abría fuego, reduciendo así el número de posibles bajas que podría causar esa descarga. Para representarlo, **cualquier unidad a pie que pertenezca a un ejército que puede emplear esta táctica, y que se mueva la mitad o menos del valor obtenido en sus dados de movimiento para ese turno, terminará dicho movimiento cuerpo a tierra.** Esta situación se indica por medio de un marcador formado por una o dos figuras tumbadas, y que será retirado en cuanto vuelvan a moverse.

Mientras están cuerpo a tierra, las tropas aplican al tirador un -1 a su valor de D.

 **Desvío:** A fin de determinar la precisión del disparo con este arma, cualquier bola o granada lanzada con la misma estará sujeta al valor obtenido al lanzar 1d6 en la tabla siguiente, aplicándose lo que se indica en la tabla para ese resultado, imprimiendo un posible desvío al proyectil, u otra eventualidad:

TABLA DE DESVÍOS	
1	¡Fallo! El arma no ha funcionado adecuadamente. Lanza otro d6: con un resultado de 1 (armas de retrocarga) o de 1 ó 6 (armas de avancarga), el cañón se ha atascado. Este turno y el siguiente no pueden hacer fuego. Colocarle un marcador de recarga.
2	Corto: El disparo se queda corto por 2d6cm. Traslada el centro del marcador de área a este punto.
3	Largo: El disparo se va largo por 2d6cm. Traslada el centro del marcador de área a este punto.
4 a 6	¡En el blanco! El proyectil impacta contra el objetivo seleccionado.

• **Escopetero:** La figura podrá disponer de un escopetero, tal y como se detalla en la sección Personajes especiales.

• **Entrenado:** La miniatura ha realizado algún tipo de entrenamiento específico que le habilita para usar determinadas armas, medios de locomoción etc...

• **Explorador:** La figura tiene las características y habilidades de un explorador.

• **Fanático:** Bien sea por una motivación política, religiosa o racista, las figuras sujetas a esta regla sienten odio por todos aquellos que no sean de su propio bando. Por ello, cada vez que entren en combate cuerpo a cuerpo después de haberse movido, sumarán **+2 a su valor de Lucha (L)**. **Si fuesen ellos los cargados por el enemigo, solo sumarán +1 a dicho valor.**

• **Flechas venenosas:** Las flechas de los pigmeos solían ir emponzoñadas con venenos realmente efectivos. Para representar esta circunstancia, cualquier figura impactada por uno de estos proyectiles verá modificada su tirada de salvación con un **-1 al dado**.

• **Hechicero:** La figura tiene las cualidades y características de un médico-brujo o hechicero. Su único armamento son las “herramientas” propias de su ocupación.

• **Incrédulo:** Por profesar una fe (cristianismo o islamismo, por ejemplo) que considera a la brujería nativa como meras supersticiones, o por simple prepotencia que les hace llegar a esta misma conclusión, las figuras sujetas a esta regla no se ven afectadas por los hechizos lanzados contra ellas por cualquier hechicero que pudiera haber sobre la mesa.

• **Jefe:** La figura gozará de las cualidades de un Jefe. Esta figura es la que dirige tu ejército.

• **Jefe de unidad:** La figura podrá dirigir una unidad, sumando +1 al Coraje de la misma mientras esté con ella, tal y como se detalla en la sección Personajes especiales. Por cada jefe de unidad o caudillo suma un +1 a un dado, a elección del jugador, para determinar el número de órdenes de ese turno.

• **Metrala:** Cuando esta arma dispara contra objetivos situados a 12cm o menos, puede emplear metrala en vez de munición normal (a criterio del jugador). La metrala utiliza la misma regla que Ametralladora (ver más arriba). La unidad –o unidades– afectadas por el disparo de metrala tendrán que superar una prueba de Coraje (como la regla Terrorífico).

• **Montañés:** Las figuras que tienen esta característica son originarias de zonas montuosas, o, al menos, están acostumbradas a moverse por terreno abrupto. Por tanto,

BATALLAS & AVENTURAS EN EL
AFRICA COLONIAL
1839-1925

ASKARI

mientras se mueven por encima de colinas, montañas, kopjes o cualquier otro terreno similar, usarán su característica de Movimiento (M) de terreno llano.

 **Músico:** La figura tendrá las cualidades de músico, tal y como se detalla en la sección Personajes especiales.

 **Pie a tierra:** Este arma o equipo solo puede ser utilizado por personajes que no vayan montados sobre un animal. En caso de ir montados, tendrán que descabalar primero para poder usarla.

 **Portaestandarte:** La figura tiene las cualidades y habilidades de un portaestandarte, tal y como se detalla en la sección Personajes especiales.

 **Potente:** Es tal la potencia de pegada de los proyectiles de este arma, que anula cualquier tirada de salvación que pueda tener el objetivo (aunque si pueden utilizarse asistentes para evitar una baja, tal y como puede verse en el apartado Personajes especiales). En el caso de los rifles de caza solo se aplica esta regla si así lo indica el perfil de la lista correspondiente.

 **Terrorífico:** Toda unidad o personaje (que no esté compuesta totalmente por europeos, o tenga la característica de entrenada) que se vea afectada por los proyectiles de este arma tiene que superar una prueba de Coraje adicional.



3. FASES DEL JUEGO

- 1ª Iniciativa
- 2ª Refuerzos
- 3ª Órdenes
- 4ª Movimiento
- 5ª Disparo
- 6ª Lucha cuerpo a cuerpo
- 7ª Prueba/s de Coraje
- 8ª Reagrupamiento



4. INICIATIVA

Al inicio del turno, **cada jugador tira 1d6 y suma el factor de agresividad de su ejército** (si no se usa una lista prediseñada y se ha optado por hacer una lista nueva, queda a criterio de los jugadores decidir antes de la partida cual es el factor de agresividad de cada ejército; si lo prefieres tira en al tabla de Factor de agresividad aleatorio), **el que haya obtenido un resultado mayor es el que tiene la iniciativa en esa ronda**. En caso de empate repite la tirada.

El jugador con la iniciativa da entrada a refuerzos, reparte órdenes, mueve sus unidades y dispara antes que su oponente.

En alguna lista de ejército se puede especificar alguna regla especial aplicada a algún personaje específico.

TABLA DE FACTOR DE AGRESIVIDAD

Resultado	Factor de agresividad
1, 2	1
3	2
4	3
5	4
6	5

5. REFUERZOS

El jugador que ha ganado la iniciativa tiene la opción de hacer llegar a sus refuerzos **a partir del 4º turno de juego**. Deberá lanzar 1d6 por cada unidad y dar entrada a sus refuerzos de uno en uno. **Normalmente, cada unidad necesita un resultado de 5 o 6 en un d6 para entrar**. Una unidad de refuerzo puede ser desplegada en cualquier sitio que

BATALLAS & AVENTURAS EN EL
AFRICA COLONIAL
1839-1925

ASKARI



el jugador desee, a menos de 10cm del borde del tablero y dentro de su propia mitad de la mesa aunque no a menos de 20cm de un explorador enemigo. El segundo jugador en colocar sus refuerzos no podrá desplegar ninguno de ellos a menos de 20cm de cualquiera de las unidades de su oponente que hayan entrado ese turno.

Las tropas que entran como refuerzo mueven al máximo de su movimiento durante el primer turno en que estén operativos, es decir, el siguiente tras entrar, debido al ímpetu por entrar en combate (si reciben la orden correspondiente); posteriormente lo harán con las reglas habituales.

Ejemplo: Una unidad de guerreros Beja entra como refuerzo en el turno 4º después de que el jugador hubiese sacado un 5 en un d6. La unidad se queda en el borde de la mesa durante ese turno. En el 5º el jugador les asigna un orden de movimiento y avanzan 18cm (2d6+6). En el turno 6º podrán volver a mover como es habitual.

6. ÓRDENES

El mecanismo principal de estas reglas se basa principalmente en dividir a los ejércitos opuestos en unidades, activándose dichas unidades por medio de asignación de órdenes.

Cada ejército se compone de unidades y un cierto número de figuras individuales.

Las unidades solo pueden moverse, disparar o iniciar un combate si son activadas en ese turno. Por tanto, se advierte a los jugadores que tendrán que ser capaces de modificar sus tácticas continuamente, adaptándose a cada nueva situación surgida de las órdenes que se puedan impartir, además de lo que haga el enemigo, naturalmente.

Los personajes individuales no precisan de órdenes para actuar cada turno, y en ocasiones, serán los únicos componentes de una fuerza que podrán moverse o disparar.

Al principio de cada turno, se lanzará un d6. Este dado será lanzado por el árbitro, o de forma alternada, por un jugador de cada bando, de manera que cada nuevo turno realice el lanzamiento el bando que no lo hubiera hecho en el previo.

El resultado del dado indicará el número mínimo que se ha de conseguir con 1d6 para poder asignar una orden a una unidad cualesquiera. **El jugador lanza tantos d6 como unidades que precisen orden tenga en el ejército** (recuerda que los personajes individuales no precisan de orden para actuar), **todos los dados que iguallen o superen la cifra obtenida en el dado de órdenes se contabilizan como un éxito y otorgan un marcador de orden**. El jugador asigna dichas órdenes entre las unidades que las precisen. Una unidad solo puede recibir un marcador de orden por turno, y este se elimina al final del turno, haya sido la unidad activada, o no. Una unidad con orden puede realizar dos (una de cada tipo), una o ninguna de las acciones permitidas.

Solo hay dos tipos de acciones posibles: movimiento y disparo. La acción de movimiento permite desplazar a la unidad en cuestión, pudiendo esta llegar al contacto con tropas enemigas. La acción de disparo permite a la unidad usar sus armas de proyectiles contra un objetivo con el que tenga una línea de visión clara. Ninguna unidad puede realizar más que una acción de cada tipo en el mismo turno, excepto que cuente con un músico en sus filas (en cuyo caso podrá mover hasta dos veces).

Cada oficial o caudillo incluido en alguna de las unidades de un ejército, equivale a un +1 al resultado de los dados lanzados por el jugador para obtener órdenes. Es el jugador propietario del oficial, quien decide a qué dado afectará.

Ejemplo: El jugador A juega con coloniales belgas y tiene 4 unidades que requieren orden, así mismo, cuenta con un músico adberido a una unidad y un oficial. El jugador B juega con esclavistas árabes y tiene 6 unidades que requieren orden. Se lanza el dado de órdenes y sale un 4; El jugador A lanza 4d6 (uno por cada unidad) y obtiene 1, 5, 3, 2, por lo que puede asignar una orden (el 5), como tiene un oficial convierte el 3 en un 4 y consigue otra. El músico le permite hacer un movimiento extra a la unidad en la que esté, si el jugador A le ha asignado una orden a esa unidad. Por su parte, el jugador B lanza los dados y obtiene 2, 5, 6, 2, 4, 3, consiguiendo, por lo tanto, tres órdenes.



Acciones sin órdenes

Cualquier unidad que sea atacada por una unidad enemiga que, a través de un movimiento, llegue a contactar peana con peana con ella, y que esté dotada de armas de proyectiles, puede hacer fuego contra la misma incluso aunque no tenga órdenes este turno.

Primero se determina hasta donde se desplaza la unidad que se mueve. La unidad cargada hará una prueba de Coraje y, si la supera, podrá hacer fuego, pero aplicándose un +1 al dado de disparo que representa el nerviosismo de los que reciben la carga, los



blancos en movimiento, etc. pero dicho modificador no se aplica si los tiradores están detrás de una fortificación o barricada. Si la unidad que recibe la carga no superase la prueba de Coraje, no sufre ninguna otra penalización salvo que no podrá disparar (es decir, no recibirá ningún marcador de fallo de Coraje como sería lo normal).

Algunos jefes permiten dar órdenes extra a unidades que no las tuvieran.

7. MOVIMIENTO

La distancia máxima a la que las figuras de una unidad pueden moverse se decide cada turno de forma separada y aleatoria, lanzando uno o más dados según se indica en la tabla de Características. Se lanzan los dados por unidad, y en muchos casos tendrá algún valor que sumar o restar al resultado obtenido en los dados.

El movimiento no tiene que ser rectilíneo, pero hay que tener sumo cuidado en evitar que, al hacer algún giro, las figuras se mueven más que el resultado obtenido como capacidad de movimiento para ese turno. Ese valor es el máximo permitido para el desplazamiento de la figura o unidad en este turno en concreto.

7.1 Terreno abrupto

Los valores de movimiento reducido para cobertura o terreno difícil se aplican a la unidad completa cuyo movimiento empiece en, termine en (o pase a través de) algún tipo de terreno del que tengamos indicado que reduce el movimiento, o que intente avanzar al cuerpo a cuerpo contra un enemigo que esté dentro o detrás de dicho terreno, o detrás de una barricada u obstáculo similar. Toda figura que entre o salga de terreno difícil, mueve como terreno difícil.

7.2 Movimiento individual y en grupo

Las unidades o figuras independientes no pueden moverse hacia o a través de unidades amigas o enemigas. Un Jefe o cualquier otro personaje amigo (en este caso), no cuenta como una unidad, pero uno enemigo sí. Cuando una unidad topa con una unidad o Jefe amigo, su movimiento se termina allí.

Nunca puedes dividir una unidad. Las figuras que forman parte de una misma unidad tienen que permanecer siempre juntas y moverse como un grupo. Las unidades que se han visto reducidas como consecuencia de las bajas no pueden combinarse con otras, aunque se les puede incorporar un jefe u otro(s) personaje(s). Las unidades deben mantener una cohesión entre sus miniaturas de un mínimo de 5cm. Si por cualquier circunstancia del juego (bajas sufridas en combate, figuras trabadas en combates cuerpo a cuerpo, accidentes del terreno, etc.) esa distancia aumentase, deberán gastar su próxima acción en recuperar dicha cohesión.

Un Jefe nunca puede moverse a través de una unidad, personaje o Jefe enemigo.

Algunos elementos de terreno afectan al movimiento y pueden impedir a una unidad moverse toda su capacidad de movimiento (terreno abrupto o difícil). Si una sola miniatura entra en terreno difícil TODA la unidad avanza como terreno difícil.

Si a una unidad al mando de un jefe se le da orden de movimiento, el comandante puede mover con la unidad o permanecer en el sitio (y, por tanto, separarse de la misma), a elección del jugador. Esto cuenta como una única acción. Un jefe que se mueve con su unidad tiene que desplazarse al mismo sitio que ella. Excepción: no podrás mover a un jefe al mando de una unidad si él ya se ha movido ese turno (y ha usado ese movimiento para incorporarse a la unidad en cuestión).

7.3 Encaramiento

Una figura puede terminar su turno encarando hacia cualquier dirección que desee, pero si esto no fuese obvio debido a la posición de la figura o su peana, tendrá que ser explicado al oponente a fin de evitar cualquier posible ambigüedad para el futuro. (sugerimos seguir la norma “donde apunte su nariz”). El encaramiento no afecta a la dirección en que se puede mover la miniatura, pero sí a su ángulo de disparo.

7.4 Monturas

Montar o desmontar de un caballo o cualquier otro animal de silla supone gastar toda una orden de movimiento sin que la figura se desplace del sitio. Sencillamente, coloca una miniatura a pie o montada (según corresponda) en ese lugar. Los animales no precisan de guardias, pero pueden ser dispersados por el enemigo si llega a contactar con las peanas de ellos (como para combatir). Así que, para evitarlo, deja a alguna de tus figuras como protección de los mismos, esto no se considera que rompa la cohesión de la unidad, pero para volver a montar, tus tropas tendrán que regresar al punto donde dejaron sus monturas.



8. DISPAROS

En esta fase todas las unidades/personajes de cada bando pueden disparar. Hay que terminar con una unidad para continuar haciendo fuego con la siguiente. Resuelve el resultado del combate (impactos, tirada de salvación, marcadores de coraje) de cada unidad individualmente antes de proseguir con los disparos. Como los disparos de ambos bandos son simultáneos (aunque el jugador que ha ganado la iniciativa elige el orden) cuando una unidad sufra bajas, no retires a los muertos hasta que estos hayan podido devolver el fuego, si fuera posible. (nosotros les damos la vuelta para recordar que son bajas, y los retiramos al final de la fase de disparo).

8.1 Línea de visión

Para poder disparar, una miniatura tiene que ser capaz de ver a la miniatura enemiga; a esto se le conoce como tener línea de visión. Traza una línea recta (puedes ayudarte de la cinta métrica) entre el centro de la peana del tirador y el centro de la peana del posible objetivo, si dicha línea no está bloqueada, el disparo puede efectuarse. La línea de visión solo está bloqueada si entre la unidad atacante y la unidad objetivo hay una obstrucción. Las obstrucciones pueden ser una unidad o jefe (sea propio o contrario), o un obstáculo físico (colinas, sembrados, edificios, barricadas, muros, etc.) que cubran más del 50% de la miniatura.

La figuras de una misma unidad no bloquean la línea de visión, aunque vayan desplegadas en varias filas.

Todas las figuras están al corriente de la ubicación de todas las tropas enemigas que no estén emboscadas (después de todo, puede que estas estén lanzando gritos de guerra, disparando sus mosquetes al aire, haciendo sonar instrumentos musicales o, de algún otro modo, haciendo notoria su presencia, como espantar a los animales salvajes según avanzan). Para todos los propósitos (aparte de disparar) asumimos que las figuras pueden ver todo a su alrededor sin tener que girarse. Sin embargo, antes que una figura pueda disparar a otra, **el objetivo tiene que ser directamente visible para él y estar dentro de los 45° a cada lado de la dirección en que está mirando.**

8.1.2 Bosques y selva

Cualquier línea de visión que atravesase más de 5cm de terreno de selva queda bloqueada. Todo personaje dentro de un bosque figura como a cubierto y aplica un bonificador táctico negativo de -1 al resultado para impactar del enemigo.

Condiciones para disparar por encima de una figura amiga u hostil:

■ Si el tirador está sobre una colina (o similar) con una altura mínima del tamaño de una miniatura y la unidad a traspasar está a la mitad o menos de la distancia entre tirador y el objetivo.

Ejemplo:

Un miniatura que se parapeta tras unos sacos o tras un pequeño muro de piedra, que le cubra la mitad del cuerpo, podrá ser designada como objetivo, pero se beneficiará de un bono por estar a cubierto. Una miniatura oculta tras una roca y que solo deja ver su cabeza, no puede ser declarada como objetivo ya que la línea de visión está interrumpida.



✱ Una cañonera puede disparar por encima de barcas más pequeñas (pero no dhows) que pertenezcan a cualquiera de los bandos y que estén dentro del mismo agua.

✱ Si se dispara con mortero, mortero de trinchera, granadas de fusil o lanzacohetes.

8.2 Método de disparo

Los disparos se realizan lanzando 1d6 por cada figura de la unidad que pueda disparar, retirando las bajas de entre las figuras contrarias que estén más cerca de los tiradores.

En el caso de haber en la unidad objetivo figuras de tipos diferentes (jefes, músicos, etc.) y que podrían ser baja, el jugador objetivo lanzará 1d6: con un resultado de 1 a 2, esa figura será baja; de 3-6, la baja será una figura del tipo común de la unidad.

Cada figura adecuadamente armada puede disparar normalmente una vez por turno si recibe una orden, aunque hay algunas armas que pueden disparar dos veces si realizan el fuego a la mitad o menos de su alcance máximo.

Para causar una baja, un tirador necesita obtener un resultado igual o inferior al valor de su característica de Disparo, (modificado por el valor del arma empleada) y los modificadores pertinentes al disparo (modificadores tácticos):

Modificadores tácticos al disparo*

- 1 El objetivo está a más de la mitad del alcance máximo del arma del tirador.
- 1 Tiro de reacción - El objetivo se ha movido para entrar en lucha (combate cuerpo a cuerpo) este turno con el tirador. (Esta deducción no se aplica si el objetivo está cargando contra el tirador y este último está detrás de una fortificación o barricada). El tirador puede efectuar el disparo de forma automática.
- 1 El objetivo empieza y termina (o solo termina) su movimiento a cubierto, excepto que también haya acabado en cuerpo a cuerpo con el tirador. El tirador que se encuentra tras una protección, debe estar en contacto con el muro, valla o roca que le proporciona la protección si quiere disparar sin penalización.
- 1 Si la partida se desarrolla en oscuridad, niebla o bajo el efecto del humo.
- 1 El objetivo es un pigmeo.
- 1 Si el tirador ha movido ese turno.
- 1 Si el objetivo se ha movido. (Si hay tiro de reacción este modificador no se aplica).
- 1 El objetivo se encuentra cuerpo a tierra.
- +1 El tirador está disparando desde una posición elevada con respecto al objetivo de 4 ó más centímetros de diferencia.
- +1 El tirador gasta una orden en apuntar en turno previo al disparo. Sólo puede sumar la bonificación una vez por disparo y durante el turno que apunta solo puede hacer eso, apuntar.
- +1 Si la unidad que dispara tiene un Jefe de unidad.

*Se aplican al valor de D, NO A LA TIRADA DE DADO.

Ejemplo: un askari belga tiene un valor de D de 2, recibe un modificador de +2 por ir equipado con un fusil de retrocarga (este modificador ya está precalculado en las diferentes listas de ejército), -1 porque el objetivo (un esclavista árabe) está a más de la mitad del alcance máximo del arma (40 cm) y un +1 por haber pasado un turno con la orden de apuntar, lo que suma un total de 4. El askari (o más bien el jugador) tira el dado obteniendo un 3, ¡impacto! (por haber sacado 4 ó menos con 1d6).

8.2.1 Alcance

El alcance se determina midiendo desde el centro de la peana del tirador al centro de la peana del objetivo individualmente. Las miniaturas de la unidad objetivo que se encuentren fuera de alcance no podrán ser impactadas.

Cuando una unidad dispara se ha de medir la distancia desde cada miniatura de la unidad, las que estén fuera de alcance (o no tengan línea de visión) no podrán disparar.

8.3 Elección de objetivos

Los Jefes, exploradores, francotiradores, artillería y cañoneras siempre pueden disparar contra cualquier objetivo a su elección. Todas las demás figuras tendrán que disparar contra los siguientes tipos de objetivo (que hemos listado por orden de importancia) antes que contra otros objetivos cualesquiera:



1º) Figuras que finalicen su movimiento en cuerpo a cuerpo con el tirador.

2º) La figura o figuras enemigas más cercanas, que estuviesen dentro del alcance de su arma y que ese turno estuviesen avanzando directamente contra el tirador.

3º) Cualquier figura de la unidad enemiga más cercana, en el alcance máximo del arma y que esté dentro del arco de disparo de los 45°. En caso de haber varias el jugador activo elige a cual disparar.

Ejemplo: *Un grupo de askari equipados con mosquetes de avancarga disparan contra una unidad de arqueros nativos situado en lo alto de una colina. Los askari (un total de 10 figuras), están desplegados en una sola fila, mientras que los arqueros (20 figuras) lo están en dos, que es el mínimo obligatorio para nativos. La distancia entre ambas unidades es de 15cm. El valor de D de los askari es 2, y el arma que emplean tiene un modificador de 1. Dado que el mosquete solo permite disparar a una figura por cada dos que estén desplegadas, los 10 askari se "convierten" en cinco, y este es el número de dados que vamos a lanzar. El resultado requerido para impactar es:*

- +2 del valor de D de los askaris.
- +1 del modificador del arma.

Los valores obtenidos con los dados son 2, 2, 3, 4 y 6; lo que causa 3 impactos (2+1=3 por lo que 2, 2, y 3 aciertan).

Ahora es el turno de los nativos. Su valor de D es un mísero 1, y el modificador del arco es también de 1 por lo que los 20 bravos lanzarán sus flechas. Los valores que precisamos se modifican de la siguiente manera:

- +1 del valor de D de los nativos.
- +1 del modificador del arma.

-1 por objetivo situado a más de la mitad del alcance del arma (arco: alcance máximo 20 cm, luego 15, que es la distancia que separa a tiradores de objetivo, es superior a los 10 cm que es la mitad del alcance).

- +1 por contar la unidad con un jefe o caudillo. / +1 por estar en posición elevada

Los resultados obtenidos son: 3 x 1, 9 x 2, 1 x 3, 1 x 4, 3 x 5 y 5 x 6 (¡un resultado muy afortunado!). Aplicando el modificador, resulta que los arqueros nativos causan un total de 13 impactos sobre los askaris. Los pobres africanos del tarbush y el mosquete han sido, literalmente, borrados de la mesa...



84 Tirada de salvación

Cada figura que haya recibido un impacto en la fase de disparo, puede realizar una tirada de salvación para, apelando a la fortuna o a la resistencia física, sobrevivir al impacto. Tira un d6 por cada impacto recibido y consulta la tabla siguiente atendiendo al tipo de miniatura. Si el resultado es igual o superior, el balazo/flechazo/lanzazo queda suprimido y la miniatura continua con vida.

Cualquier tipo de miniatura que no figure en esta lista se considerará como infantería.

Tabla de tirada de salvación

Tipo de tropa/personaje	Factor de salvación
Oficial/caudillo	4
Músico	5
Portaestandarte	5
Explorador	5
Hechicero	5
Escopetero	5
Effendi	5
Trujamán	5
Corresponsal	5
Hospital	5
Caballería	4
Infantería	6
Artillería/ametralladora*	4
Vehículo blindado**	4
Vehículo sin blindaje/aviones	4

**En el caso de las unidades de artillería, ya sean pequeños cañones de montaña o grandes cañones de retrocarga, se montan junto con los artilleros indicados en las listas de ejército en una sola peana. Cuando reciban daño, se tira un dado por cada impacto y se compara con la tabla. Si falla la tirada de salvación de un disparo se le coloca un marcador junto a la peana, al segundo fallo la pieza es retirada.*

***Cuando reciban daño, se tira un dado por cada impacto y se compara con la tabla. Si falla la tirada de salvación de un disparo se le coloca un marcador junto a la miniatura, lo mismo con el segundo, al tercer fallo el vehículo es retirado.*

9. LUCHA CUERPO A CUERPO

Una vez completados todos los movimientos, las unidades que estén (o hayan quedado) en contacto peana con peana podrán combatir.

Los bonificadores por choque, fanático etc. se los aplica la figura/s que ha movido para entrar en contacto peana con peana. Cada combate ha de ser resuelto antes de empezar el siguiente. Cuando una figura de una unidad está trabada en combate con una figura de otra unidad, se considera que ambas unidades están trabadas en combate y no podrán recibir ni llevar a cabo nuevas órdenes hasta haber resuelto ese combate. Una unidad podrá combatir una sola vez por turno. Las unidades que están trabadas en un combate cuerpo a cuerpo desde un turno anterior no pueden recibir ataques de proyectiles.

Cuando una figura mata a su adversario, puede mover hasta 5cm para ponerse en contacto con otro de la misma unidad que el anterior. A esta miniatura, que se mueve para volver a entrar en contacto tras ganar su combate, no se le puede disparar.



9.1 Resolviendo la lucha cuerpo a cuerpo

Cada miniatura envuelta en el combate tira tantos d6 como indique su valor de L (que es la suma de el valor de lucha de la miniatura+su arma+modificadores). **Cada 5 o 6 es una herida causada al oponente. La miniatura que más heridas reciba será retirada de la mesa** (no se aplican las tiradas de salvación en combate cuerpo a cuerpo).

9.1.2 Lucha múltiple

El número máximo de figuras que pueden luchar contra otra es de dos. Cuando las miniaturas entren en contacto, el atacante decide quién será su combatiente principal y quién será el apoyo.

La figura que apoya aporta la mitad de su valor de L (redondeando hacia arriba) que se suma a la L del combatiente principal.

Ejemplo: *Un Moran Masai con L 6 lucha contra dos askaris L 3; El masai tira 6 dados y obtiene 3 heridas (cincos o seises). El askari principal, suma la mitad del valor de L del apoyo 2 (3 dividido entre 2 redondeando hacia arriba) y tira 5 dados obteniendo una herida. El askari es retirado de la mesa (la baja será siempre el enemigo principal, nunca el apoyo).*

Modificadores tácticos de CC

-1

Si esta acaba de trepar o está luchando contra una figura que esté detrás de una empalizada u otro tipo de fortificación.

La mitad de la L del apoyo

Si es la segunda figura combatiendo contra un único oponente.

9.1.3 Romper el contacto

Una figura que sobreviviese a un turno de lucha, podrá romper el contacto en el turno siguiente, si puede hacerlo sin tener que pasar por encima de las peanas de cualquier figura enemiga que estuviese rodeándole, y siempre y cuando su unidad reciba una orden ese turno, lo que le permite moverse. Además, tendrá que superar una tirada de Coraje. Se le podrá disparar como a un objetivo normal. No se permite a ninguna figura romper el contacto con un enemigo y contactar con otro en el mismo turno.

9.1.4 Cargando a unidades de artillería/ametralladoras

Cuando una unidad carga y entra en contacto con una unidad de artillería o ametralladora, se inicia un combate cuerpo a cuerpo entre los servidores de la pieza y los atacantes. En la tabla de armamento y en las listas de ejército, se especifica cuántos servidores tiene cada pieza. Hay que realizar un combate individual por cada servidor, pudiéndose sumar hasta dos figuras del bando asaltante por cada servidor. Los combates se resuelven de forma individual siguiendo el procedimiento habitual.

Si el bando atacante consigue realizar una baja, la pieza queda inutilizada para el resto de la partida.

El combate dura hasta que el último servidor muera o hasta que el ataque haya sido rechazado.

La pieza de artillería/ametralladora puede realizar un disparo de reacción con un -1 cuando es cargada al igual que cualquier otra unidad.

Ejemplo: Una unidad de 6 Bejas carga contra una ametralladora Nordenfelt con 3 servidores. Con el disparo de reacción la ametralladora acaba con dos Bejas. Se desarrolla ahora un combate entre 4 Bejas y 3 servidores. Habrá por lo tanto un combate con apoyo y dos individuales. En dicho combate múltiple el servidor es abatido, la pieza por tanto queda inutilizada, pero uno de los servidores consigue matar a su oponente y el combate se reanuda el turno siguiente. Cuando ya no queden servidores el combate habrá finalizado.

Si se siguen reglas de campaña, la pieza asaltada será capturada y podrá ser utilizada en el siguiente escenario.



9.1.5 Miniaturas con armas arrojadas

Las miniaturas que posean armas arrojadas, como p. ej los embikas masais, podrán decidir (en el momento de declarar la carga) entre realizar un disparo antes de entrar en contacto cuerpo a cuerpo con el enemigo y restarse 1d6 en el posterior combate (el alcance máximo para este tipo de ataque es de 10cm); o bien, no arrojar el arma y luchar con toda la capacidad de L que disponga. Dichas armas no se pueden usar si no se realiza una carga y se entra en contacto cuerpo a cuerpo.

10. PRUEBA DE CORAJE

Al finalizar la fase de lucha cuerpo a cuerpo, se debe realizar una prueba de coraje a las unidades que se vean en la siguientes circunstancias.

Atendiendo a las bajas sufridas por la unidad.

El número de figuras que han de ser retiradas como bajas en un turno para forzar una prueba dependerá del número de figuras con que la unidad contaba al principio del turno en que se hace la prueba:

Bajas para forzar prueba de coraje	
6 figuras o menos	1 baja
7 a 12 figuras	2 bajas
13 a 20 figuras	3 bajas
Más de 20 figuras	4 bajas

(Cada múltiplo completo adicional de estas bajas requiere otra prueba. Así, por ejemplo, si una unidad de 10 hombres pierde 2 ó 3 figuras solo realiza una prueba, pero si pierde 4 tendrá que hacerla dos veces).

Si la unidad es sorprendida por la activación de una emboscada enemiga, que estuviera a menos de 15cm de cualquiera de las figuras de dicha unidad, en este turno.

Si una unidad (que pueda ser afectada) es elegida como objetivo por un hechicero enemigo.

Por cada unidad amiga que haya sido destruida o puesta en fuga -este turno- a menos de 20cm (y en línea de visión) con cualquiera de sus figuras.

Si el Jefe, explorador, effendi, portaestandarte, hechicero o músico del ejército ha muerto a 40cm o menos de la unidad, en este turno.

Si más de una de estas figuras (Jefe, explorador, effendi, portaestandarte, hechicero o músico del ejército) ha sido baja este turno, cada unidad tendrá que hacer una prueba separada por cada una de ellas.

Si parte del bagaje del ejército ha sido capturado, o el poblado de una fuerza defensora ha sido quemado, en este turno, TODAS las unidades del ejército que aún estén sobre la mesa de juego, tanto si pueden ver el incidente como si no.

Es, por tanto, posible realizar dos o más pruebas en un mismo turno. El orden en que

se resuelven las pruebas viene determinado por el número de las mismas que tenga que superar cada unidad en ese turno. Las pruebas se realizan de forma alternada entre los dos bandos, empezando por el bando que ha perdido la iniciativa; dicho bando realizará primero la prueba o pruebas- de aquella de sus unidades que menor número de estas tenga que superar. Recuerda que una unidad que ya haya superado sus pruebas de Coraje puede verse obligada a superar más si alguna unidad amiga acaba huyendo como consecuencia de no superar las suyas.

Para indicar que una unidad tiene que realizar una prueba de coraje ponle un marcador al lado (nosotros usamos hienas, buitres, heridos o cualquier otra cosa que barrunte la muerte).



10.1 Poniendo a prueba el coraje

Para realizar una prueba de Coraje, lanza un único d6 por cada unidad o personaje. Si el resultado obtenido es igual o superior al valor de Coraje de esa unidad, tal y como detalla su perfil de Características, la unidad ha superado la prueba. La primera vez que una unidad falla una prueba, podrá continuar actuando normalmente, pero su confianza se ha llevado un buen varapalo; coloca un marcador apropiado a su lado. Este marcador solo puede ser retirado si la unidad es reagrupada con éxito por su Jefe en la siguiente fase del turno.

Si una unidad fallase otra prueba de Coraje mientras siga conservando el marcador (lo que puede suceder simultáneamente o inmediatamente después del primer fallo, si tuviese que realizar más de una prueba en ese turno), la unidad huye. Retiramos inmediatamente a toda la unidad de la mesa (después de medir alrededor suyo para determinar si otras unidades se ven afectadas por su huida). Una unidad que huye no podrá regresar mientras dure la partida.



Si la prueba se pasa con éxito, retira el marcador, si se falla sustituye el marcador anterior por otro (en este caso usamos muertos, calaveras, huesos, tumbas o cualquier otra cosa que simbolice una muerte fehaciente).

Ejemplo: Unos askaris con C3 reciben la noticia del fallecimiento del músico de su ejército y el jugador coloca un marcador representando un buitre, para indicar que en la fase apropiada deben realizar una prueba de coraje para sobreponerse a tan duro golpe. El jugador tira un d6 y obtiene un 2, ¡fallo! Se retira el marcado de buitre y se sustituye por una hermosa lápida. En la siguiente fase, su jefe, que está a menos de 15cm de ellos, intenta reagruparlos y lanza un d6. Si saca 4, 5, 6 lo habrá conseguido y la lápida será retirada.

11. ENCUENTROS CON ANIMALES

El continente africano a mediados y finales del S. XIX y principios del XX seguía siendo un auténtico vergel rebosante de vida, donde manadas de miles de ñus vagaban por la sabana desplazando junto con ellos a familias de guepardos, hienas, leones y buitres. Los ríos estaban infestados de cocodrilos, hipopótamos o búfalos y en las selvas vivían libres cientos de especies de monos, gorilas, leopardos, serpientes, insectos etc. Antes de la llegada masiva de europeos, y aún en los primeros años de ésta, se podían organizar carcerías donde un solo hombre podía abatir a decenas de elefantes sin que su número mermase visiblemente, tal y como relataba el famoso cazador blanco Denys Finch Hatton.

Los safaris de caza se pusieron de moda en los años 20, organizados y dirigidos por los grandes cazadores blancos como John Hunter, Samuel Baker, el barón Blixen y su esposa o el anteriormente mencionado Hatton. En palabras de Karen Blixen “lo bueno que tiene ir de safari es que se te olvidan todas las penas de la vida y te sientes el día entero como si llevases dentro media botella de champán”.

En términos del juego la presencia de animales es algo que da vistosidad a cualquier partida, sea ésta una expedición de caza mayor o una incursión esclavista, y recomendamos encarecidamente su inclusión siempre que sea posible.

Cuando una figura o grupo de figuras pasen a 20cm o menos un animal susceptible de ser peligroso (dejamos al criterio de los jugadores cuales y en que circunstancias pueden serlo), se deberá tirar 1D6 y verificar el resultado en la siguiente tabla.

TABLA DE ENCUENTROS CON ANIMALES

- | | |
|---|--|
| 1 | El animal ataca a la/s miniatura/s más cercanas, sólo se detendrá cuando sea abatido por completo. *Es precisa una tirada de coraje para no huir |
| 2 | El animal ataca a la miniatura más cercanas, se detendrá si recibe una herida |
| 3 | Se muestra indiferente; no abandona su posición |
| 4 | Se muestra indiferente; se aleja 1d6cm |
| 5 | El animal se asusta alejándose 2d6cm |
| 6 | Huye despavorido en dirección contraria su M completo |

Cuando se establece un combate con un animal, es el jugador contrario (o el árbitro en caso de haberlo) quien controla los movimientos del animal atendiendo al comportamiento que ha salido en la tabla y usando las características de los animales inscritas en la tabla "Características de animales".

12. PARTIDAS DE CAZA

Se pueden plantear partidas donde un jugador controle los animales y el otro dirija un safari de caza. Es lo que llamamos partidas de caza.

La misión del jugador/es que juega con los cazadores será acercarse lo más posible a su presa sin ser detectado y abatir al animal de un tiro certero. Las partidas de caza no precisan órdenes para actuar. Las reglas para disparar, moverse, luchar y coraje son las mismas que para cualquier partida, pero se incluyen algunas reglas especiales.

12.1 Despliegue

Los jugadores numeran los lados de la mesa de 1 a 4. El cazador lanza un d4 y despliega a no más de 10cm del borde que le haya tocado. El jugador que lleve los animales los despliega a su gusto, y a una distancia mínima de 30cm de la partida de caza.

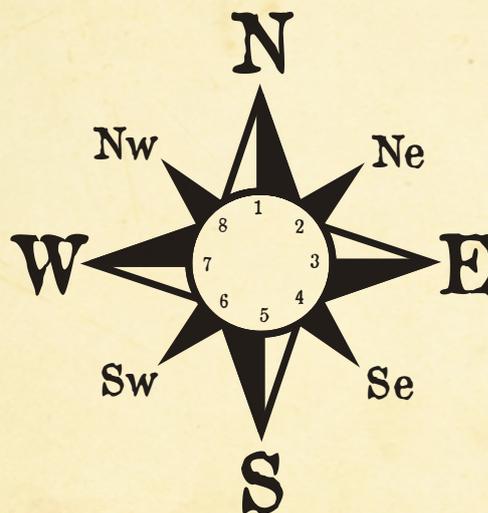
Si los dos (o más) jugadores llevan partida de caza y nadie controla los animales, divide la mesa en sectores y coloca los animales por grupos, aleatoriamente, antes del despliegue de los cazadores, tirando d6.

Los jugadores moverán los animales más cercanos al grupo de caza contrario.

12.2 Viento

Los animales pueden oler a sus presas y a sus depredadores a cierta distancia. Esta distancia puede aumentar si el viento lleva el olor del cazador hacia la presa.

Un animal detecta la presencia de un cazador a una distancia de 40cm cuando el viento sopla desde la espalda del cazador y 10cm si sopla hacia la cara del cazador.



12.2.2 Dirección del viento

Al principio del turno tira un d8 y comprueba el resultado en la rosa de los vientos (puedes fotocopiarla y recortala). La rosa de los vientos se coloca al principio de la partida en la esquina superior derecha de la mesa. Los jugadores deben decidir cual es el norte antes de empezar la partida. Esa será la dirección del viento durante los próximos 4 turnos. Al inicio del turno 5º, se vuelve a tirar el dado para comprobar si el viento cambia de dirección.

12.3 Detectar

El animal puede intentar detectar en la fase de movimiento del turno.

Un animal detecta al cazador con un resultado de 4 o más en un d6. Si el cazador es detectado, tira en la tabla de encuentros con animales. Si no es detectado el animal permanece en su sitio. El cazador siempre tiene la iniciativa.

Si algún cazador dispara su rifle (tanto si acierta como si no) el resto de animales moverá su M en la dirección contraria al disparo durante dos turnos debido al estruendo.

La tirada de salvación para cualquier animal es de 4



Características de animales

León (1 a 8) / leopardo (1)

M	L
3d6+6	7

Guepardo (1)

M	L
6d6+6	4

Hipopótamo (1 a 3)

M	L
2d6/4d6(en el agua)	12

Elefante (1 a 4)

M	L
3d6	16

Búfalo (1 a 3)

M	L
3d6	12

Rinoceronte (1)

M	L
4d6	13

Hiena (3 a 10)

M	L
3d6+2	3

Jirafa/antílope/ñu/cebra (1 a 20)

M	L
3d6+2	2

