



BARAKA Y FATALIDAD



El juego de miniaturas
sobre la Guerra del Rif

Bienvenido a la versión Lite de Baraka & Fatalidad. Con esta versión podrás ir viendo los mecanismos básicos del juego y empezar a jugar partidas con las miniaturas disponibles.

A medida que leas el reglamento, verás que echas en falta reglas para artillería o vehículos entre otras. Todas estas reglas para ese tipo de unidades, además de las reglas completas del juego, listas, escenarios, etc, estarán disponibles en la edición definitiva de B&F.

También estarán en la edición definitiva las reglas del Marruecos Místico, por si lo tuyo es más jugar un mundo alternativo y mágico. Con estas reglas y listas, nuestros soldados o rifeños tendrán como rivales a seres como Gules o Djins entre otros.

Mientras tanto te animamos a jugar con esta versión con la que podrás disfrutar de escaramuzas en el norte de Marruecos.

TABLA DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN	I
2. LA GUERRA DEL RIF	3
3. CONCEPTOS BÁSICOS	6
4. UNIDADES	8
5. IMPULSO	10
6. ACCIONES	11
7. REACCIONES	12
8. MOVIMIENTO	13
9. DISPARO	15
10. CUERPO A CUERPO	20
11. MORAL	23
12. CADENA DE MANDO	24
13. ARMAS DE APOYO	28
14. TERRENO	29
15. ESCENARIO	34
16. RIFEÑOS	35
17. LA LEGIÓN	38





AUTORES: Miguel Angel "Tío Culebras" Engelmo Castañeda, David "Derry" López Gómez.

COLABORADORES Y TESTEO: Borja "Borjammed" Pérez de Lema, Andres "Erhard Raus" Cruz Fernández, Eduardo "Edu" M. López, Javier "Muratomo" Leza Cámara, Francisco Tomás "Tomasin" Ramírez de Arellano y Cruz, a todos los miembros de los Clubes Septimogrado de Leganés y Gran Capitán de Granada.

MAQUETACIÓN: Iván "General Invierno" Notario.

FOTOGRAFIA DE PORTADA: Jordi Bru.

ILUSTRADORA: Angela "Angy" Marín.

1. INTRODUCCIÓN

Baraka & Fatalidad es un juego de estrategia con exquisitas miniaturas para recrear los enfrentamientos de la guerra del Rif con destacamentos de entre una sección reforzada hasta el tamaño de una compañía mermada, siendo normalmente el oficial al mando un capitán. De esta manera, los combates incluyen generalmente entre 40 y 60 miniaturas por bando, aunque nada impide jugar con mayor o menor número de tropas. De hecho, los enfrentamientos con mayor número de tropas se resuelven rápidamente, debido a la mayor potencia de fuego y letalidad. El juego está pensado para resolverse entre 2 y 3 horas.

En Baraka & Fatalidad se resuelven los típicos enfrentamientos coloniales de la que fue posiblemente la última guerra colonial en la que una nación europea se adentraba en tierra desconocida, con ciudades santas como Xauén en las que jamás había puesto pie un cristiano. El escenario africano del montañoso norte del actual Marruecos es un lienzo inmejorable en el que se librará un épico choque de culturas, entre el modernismo cristiano europeo y las más antiguas y feroces tribus guerreras bereberes.

Asimismo, los años 20 del siglo XX en los que se centra el juego son una época fascinante, en la que podemos encontrar increíbles uniformes y material de guerra moderno. Tras el final de la Gran Guerra había abundancia de armamento moderno, que siguió utilizándose en muchos casos hasta la Segunda Guerra Mundial. De este modo, podemos encontrarnos con harkas tribales bereberes armadas hasta los dientes o españoles asaltando con blindados e incluso apoyo aéreo, así como unidades más bizarras como las ametralladoras ligeras a caballo, cuando aún era posible y se realizaron las más épicas y sangrientas cargas de caballería jamás vistas.

La época, a medio camino de la tradición y la modernidad industrial, en zona de frontera y en muchos casos fuera de la ley, en lugares ricos en hierro que se podía recoger a cielo abierto, era un foco mundial de contrabando y piratería que dio lugar a los más épicos y bizarros personajes históricos, como Abd el Krim, El Raisuni o Millán Astray, pero también a algunos de los más cobardes y corruptos, como algunos de los oficiales que abandonaron a sus tropas en el desastre de Annual.

Es así que, en Baraka & Fatalidad TODOS los personajes tienen su propia personalidad definida. Al inicio del juego se determina para cada sargento, teniente o capitán, si es por ejemplo un mártir, un novato, un cobarde o cualquiera de las muchas personalidades incluidas en el juego. Antes del combate un capitán no sabe cómo se comportarán sus hombres, ni tan siquiera cómo lo hará él mismo.

En el juego la unidad básica es una escuadra comandada por su cabo, entre 5 y 10 soldados generalmente. El tipo de basado no es importante en el juego, pero se recomienda un basado individual, salvo para las armas de apoyo. Pocas cosas molestan más al jugador de wargames que tener que rebasar sus miniaturas para adaptarla a diferentes juegos.

Por encima de la unidad se crea una estructura de mando con sargentos, tenientes y capitán que pueden interactuar con sus tropas hasta cierta distancia e incluso dar una serie de órdenes definidas en el juego en función de su grado. Recomendamos a los jugadores que incluso den un nombre a cada uno de sus personajes para hacerlos más carismáticos.

Como en la guerra, nadie puede asegurar un resultado de antemano y ningún plan aguanta tras el primer disparo.



Ir al combate supone una total incertidumbre con la que lidiar. Y en el combate surgen héroes y villanos. Los soldados rezan por su suerte o tienen que sobreponerse a la fatalidad. Por ello introducimos la Baraka o suerte providencial en el juego, así como su contraria Fatalidad o gafe, mediante el uso del dado Baraka. Sin ser determinante, el dado Baraka introduce esta incertidumbre de batalla que hace los combates menos previsibles y permite, por un lado, acciones heroicas y, por otro, terribles pifias.

No hay cosa más aburrida que jugar una partida que sabes de antemano que vas a perder, saber de antemano que va a ocurrir sin remisión tal o cual cosa. En Baraka nadie puede saber a ciencia cierta qué va a ocurrir durante la batalla. Si el gafe Benítez podrá sobreponerse con valor a su mala suerte o si el protegido de Alá El Raisuni podrá morir en combate.

Parte importante en el juego es poder localizar al enemigo. Ver a una masa de enemigos moviéndose a cierta distancia, no significa esto que sea suficiente para poder acertarlos. No es tan sencillo hacerlo en terrenos agrestes en el fragor de la batalla. Esto permite, como históricamente, y a pesar del armamento moderno, alcanzar a enemigos para el combate cuerpo a cuerpo y, por otro lado, da importancia a otro equipamiento necesario como los prismáticos. Asimismo, las unidades que disparan se marcan, con lo que las hace a su vez más localizables por el enemigo. ¿Disparo ya o aguanto a tenerlos encima?

Baraka & Fatalidad es un juego de acción y reacción, en el que es muy importante tomar estas decisiones típicas de batalla. El juego se divide en impulsos en los que cada jugador adquiere unas fichas de activación con las que podrá actuar con sus tropas en función de la iniciativa. La iniciativa se puede ceder tras al menos una activación. El enemigo también puede intentar reaccionar a nuestras activaciones e incluso robarnos la iniciativa. Las unidades pueden intentar activarse varias veces por impulso, aunque cada vez será más complicado. La angustia o fatiga de guerra también hace más complicada la activación de las tropas. La distancia con nuestros mandos y sus capacidades de dar órdenes es otro factor a tener en cuenta. No será fácil poder realizar todo lo que queremos en un impulso. Hay que saber gestionar el momentum y evitar quedarse sin fichas de activación con las que poder contrarrestar a las acciones del enemigo. ¿Cuándo y cómo debo reaccionar? Esa es la cuestión.

El número de acciones que puede realizar una unidad que consiga activarse es también variable. Si bien lo habitual es que pueda realizar dos acciones, existe la posibilidad de que solo se pueda realizar una o de que puedas realizar tres, dependiendo del dado Baraka. Pocas certidumbres hay en batalla. El abanico de posibles acciones a realizar es bastante amplio y realista, lo que hace un juego ágil en el que sentirte parte del asalto al toque de corneta de ¡legionarios a luchar, legionarios a morir!

La moral se gestiona mediante marcadores de angustia que la unidad pueda soportar. Cuando la unidad llega a su límite tiene que realizar un chequeo de moral, que incluso en algunos casos puede afectar de forma diferente a su mando que a la propia unidad, como cuando un mártir mantiene la posición para salvar a sus tropas mientras éstas huyen.

Baraka & Fatalidad también permitirá incluir elementos de fantasía para los jugadores aficionados. La gama de fantasía es al menos tan impresionante y detallada como la de histórico. Es un juego diseñado para hacer disfrutar a todos los jugadores, tanto de histórico puro como de fantasía e incluso para juntarlos a todos en la mesa de juego. La época y la mística de la cultura de la región son especialmente buenas para ello. Los morabitos y las cavernas de los montes del Rif pueden ocultar siniestros peligros como bandas de gules e incluso poderosos Djins.

Las miniaturas, así como las mecánicas de juego, son compatibles con periodos posteriores más conocidos, para los que está previsto que hagamos expansiones específicas al detalle.

Como jugadores sabemos que es importante proporcionar todo tipo de ayudas de juego para que la experiencia sea mucho más placentera, para que el jugador se centre en la acción y no en la revisión de reglas, ni mucho menos en discusiones de reglas. En Baraka tenemos siempre esta mentalidad de escuchar a la comunidad de la que somos parte y de proporcionar ayudas como cartas de unidades, de personalidad de mandos, dados especiales, banderas, artículos, trasfondo, ilustraciones, escenarios específicos y todo lo que haga falta para mejorar la experiencia. Esperamos y deseamos que Baraka & Fatalidad os traiga muchísimas horas de diversión.

DE JUGADORES PARA JUGADORES



2. LA GUERRA DEL RIF

“A la guerra del moro marché”

Así rezaba un verso de una jota/pasodoble de fecha tan reciente como 1960 (1). Tan profundó caló en el imaginario popular las varias campañas y guerras que entre mediados del siglo XIX y el primer tercio del XX, España libró en tierras norteafricanas.

Hasta la denominada “Campaña del Kert” (2), todas las operaciones llevadas a cabo en Marruecos eran expediciones punitivas frente a los abusos (reales o no) de las tribus locales o del Sultán (siendo la más importante la guerra de 1859-60, conocida como “Guerra de África”) y para asegurar las fronteras de las plazas españolas (como la denominada “Guerra de Margallo” (3) en 1893-94.

La campaña del Kert supone un cambio radical, ya que el motivo es la aparición de una Yihad, una “guerra santa” no solo contra los españoles, sino contra toda cabila local aliada o amiga de España. La muerte de su líder, Mohamed Ameziane o El Mizzian (como le decían los españoles), justamente a manos de los primeros Regulares Indígenas, dio fin a este conflicto, pero marco las líneas básicas del siguiente, la Guerra del Rif (4), que se libró entre 1921 y 1927 (5).

Entre 1914 y 1918, como es sobradamente conocido tuvo lugar la 1ª Guerra Mundial (o Gran Guerra, como le decían entonces). España logró permanecer neutral de la carnicería europea, e incluso hizo buenos negocios con la fabricación de armas (sobre todo pistolas), municiones, bienes de consumo, fletes navales... (6) siendo los beneficiarios casi en su totalidad los Aliados. Como es común, esa bonanza económica solo alcanzó a los empresarios, aunque supuso la creación de puestos de trabajo. Las tensiones en todo el mundo a consecuencia del gran conflicto también llegaron a África, donde pululaban los espías de ambos bandos en las zonas neutrales (como Ceuta y Melilla). España logró mantener un difícil equilibrio entre los nativos (7), el Majzén (o Sultanato de Marruecos) y las colonias francesas (en el mismo Marruecos y Argelia) (8).

Es importante tener muy presente el punto anterior, porque con aquellos mimbres se hicieron estos cestos: un bereber de cierto peso, que era, de hecho, funcionario español y colaborador asiduo del periódico El Telegrama del Rif, fue acusado por los franceses de ser un espía al servicio de Alemania. Si bien es cierto que había mostrado abiertamente simpatía por los Imperios Centrales, no hay que olvidar que el Imperio Otomano se había coaligado con Alemania y Austria-Hungría. Al Sultán turco se le consideraba (en la mayoría de los territorios musulmanes) como “el Guía de la Fe”. Por este motivo no es extraño encontrar grandes corrientes de simpatía entre los seguidores de Mahoma (9).

Encarcelado en Rostrogordo por las autoridades españolas debido a las presiones de los franceses, intentó huir saltando desde una ventana y fracturándose una

pierna, de lo que le quedó una cojera para toda la vida, alimentando permanentemente su rencor por el trato recibido con cada paso que daba. Hablamos de Muhammad Ibn’ Abd el-Krim El-Jattabi, más conocido como Abd el-Krim.

Pero retrocedamos un poco en el tiempo, en concreto hasta al año 1912, cuando se firma el Tratado de Fez, por el que el Sultán de Marruecos ponía al Majzén (9) bajo protectorado francés, y sirvió para acabar con las pretensiones alemanas en el norte de África (incidente de Agadir, 1911).

También quedaron delimitadas las zonas de influencia francesa y española, lo que a priori suena bien... salvo que el protectorado español es fruto de un acuerdo con Francia directamente, no el Majzén. España venía a ser una especie de realquilada, con el compromiso de pacificar y controlar (eso sí) en nombre del Sultán, la zona más pobre y belicosa de Marruecos. Si tenemos en cuenta que los bereberes habitantes de Yebala, Gomara y el Rif solo reconocían al Sultán en su condición de jefe religioso, pero no en la de gobernante o soberano, y que muchas de estas tribus ya habían estado enfrentadas a España en querellas locales o en guerras abiertas (véanse los puntos previos), tenemos la receta perfecta para el desastre.

Y a esta receta se le añadió la figura de Abd el-Krim, quien con halagos o con amenazas (no en vano era nacido dentro de una de los clanes o fracciones de la tribu de los Beni Urriaguel, considerados los más belicosos del Rif), va fomentando la rebelión, teóricamente contra el Sultán, lo que implicaba de facto, las hostilidades contra España y Francia.

Con buen criterio, se abstiene de atacar la zona francesa, centrando la rebelión en las ya mencionadas regiones de Yebala, Gomara y el Rif, tomando de esta última el nombre la nueva guerra que empezó con ataques sobre las cabilas amigas de España, para ir probando la capacidad de respuesta de las tropas españolas.

El ejército destacado en África no era un ejército “colonial”, sino que estaba formado en su mayoría por conscriptos “europeos” (10), poco entrenados, desmotivados y sujetos en muchos casos a nutrirse con malas raciones o estar escasamente municionados o incompletamente uniformados, tanto por la desidia como por la corrupción imperante en la Administración. Además, los pobres “quintos” que no disponían de recursos económicos eran reclutados mientras que los que podían pagarlo, buscaban un “soldado de cuota”, un sustituto que, por dinero, cumplía el Servicio en lugar del ricacho, lo que podría resultar en jugarse la vida, como en este caso, en los áridos campos africanos.

En 1911 se había creado el Cuerpo de Regulares Indígenas (de infantería y caballería) (11), que junto con la Policía Indígena, formaban el elemento nativo del

Ejército Español en Marruecos, aunque creciente, su número no se acercaba a los grandes contingentes de Tirailleurs Indigenes que formaban parte del Armée d'Afrique.

Al menos se empezaba a contar con un núcleo de tropas aclimatadas y dispuestas al combate, reduciendo en lo posible las (políticamente) costosas bajas de españoles. Y para seguir ampliando ese conjunto de tropas de confianza, el teniente coronel Millán Astray, después de años de estudio, planteó imitar la Legion Étrangere con un "Tercio de Extranjeros" (que a la postre estaría formado por una mayoría de españoles). Tras diversas vicisitudes, el 28 de enero de 1920 se autorizó la creación de dicha unidad, que fue una realidad a partir del 20 de septiembre de 1920 con el alistamiento del primer legionario. Nació una nueva leyenda en la historia de la de por si legendaria infantería de las Españas.

El teatro de operaciones estaba dividido en dos: el que correspondía a Ceuta y el que correspondía a Melilla. Esa bicefalia, y las distancias que separaban ambas Comandancias, dieron lugar a que en cada una se tomaran decisiones sin contar con la otra. Y aquí entra en escena el general Silvestre, quien pese a ser un mando de probada valentía, tenía fama de tomar decisiones arriesgadas (12).

Con la intención de avanzar hacia Yebala y acabar uniendo ambas zonas, Silvestre reunió en Annual más de 13.000 españoles, unos 4.500 nativos y 24 piezas de artillería. Desde allí empieza el avance en base a posiciones como siempre mal emplazadas, sin agua, en zonas de rocas tan duras que apenas se podía cavar. Y de nuevo la prensa empieza a llenarse de nombres que se harán tristemente famosos: Abarrán, Igueriben... y por fin, Annual. El "Desastre", nunca bien explicado, supuso, en frías cifras, la muerte de unos 9.500 españoles y 2.500 indígenas. Casi toda la Policía Indígena, algunos Regulares y todas las harkas amigas se volvieron contra los españoles, y lo que debía haber sido una retirada se convirtió en una huida. Solo algunos pequeños grupos

sueltos o unidades de poco tamaño (como las compañías de Ingenieros) ofrecieron la oportuna resistencia, salvando la vida y la de otros cuantos en su marcha. De nuevo, una unidad se sacrifica para proteger la desbandada. Son los jinetes del Regimiento Alcántara, quienes darán carga tras carga para proteger a sus compañeros, hasta que los caballos solo pueden ir al paso y los hombres no pueden ya alzar sus espadas.

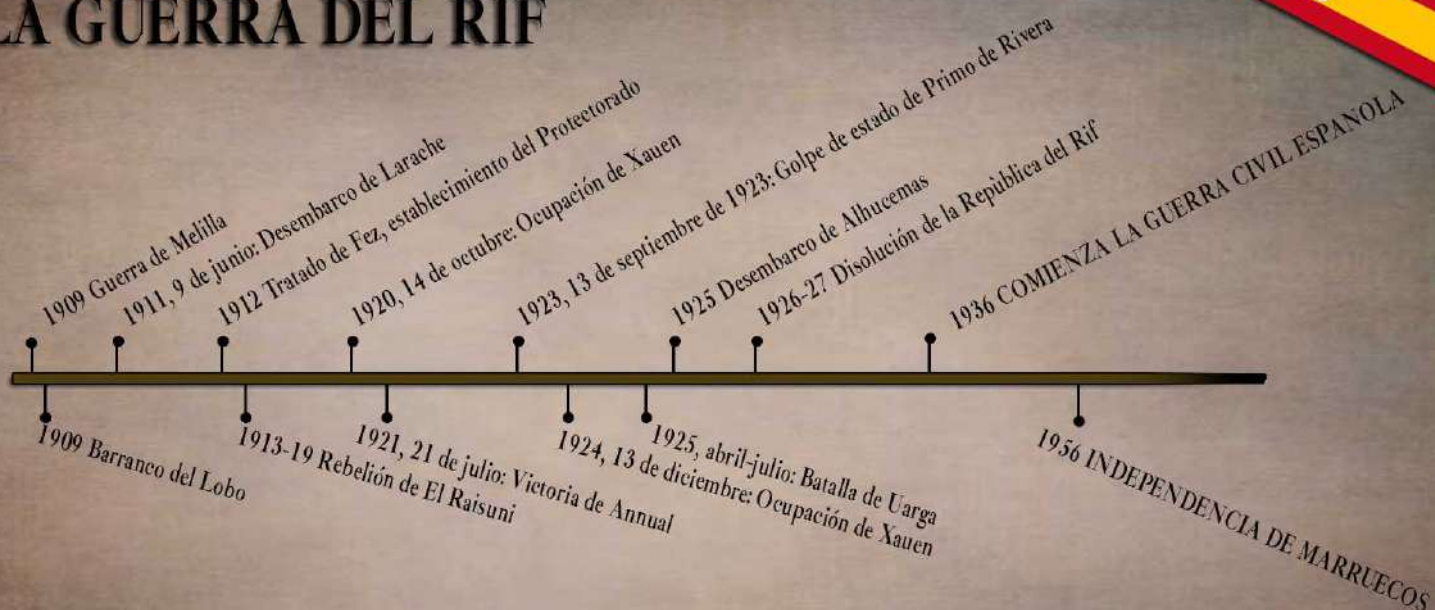
Unos 3.000 supervivientes, incluyendo los restos del Alcántara (unos 50 hombres con solo 20 caballos) se refugian en la posición fortificada de Monte Arruit, esperando refuerzos que, desde Melilla, les salven. Pero la ciudad está en estado de shock y presa del pánico, tan solo la rápida llegada de los legionarios y, paulatinamente, de todo cuanto España puede derivar a la acosada ciudad, permite levantar el ánimo de los melillenses, pero no a los de Monte Arruit, quienes, confiando en la palabra dada, se rinden para ser torturados y masacrados por sus enemigos.

Las ondas de este desastre llegan muy lejos: la monarquía se resquebraja y al fin solo se salva gracias a que el general Primo de Rivera se erige en dictador (1924). En un principio se habla de una retirada absoluta, aunque la resistencia en las posiciones que rodean a Melilla (13), y los avances, modestos pero positivos en Ceuta (región de Yebala) "salvan los muebles". La Legión empieza a poner nombres geográficos al mito que con su sangre, van creando los legionarios: Zoco Arabá, Beni Karrich, el "blocao de la muerte", Xauen, Tetuán, el convoy de Tizzi-Assa, Larache, Alhucemas...

Unidos en amistosa pugna con los Regulares para acaparar medallas, ambas unidades son la punta de lanza de los avances (lentos, costosos, sangrientos) de los españoles.

El 18 de septiembre de 1921, Abd el-Krim crea (y consigue ser nombrado su presidente) la efímera República del Rif, puesto que, como ya dijimos, no reconocían la autoridad del Majzén. Y los traficantes de

LA GUERRA DEL RIF



siempre, vendedores de muerte, suministran todo lo necesario para dar apariencia de ejército moderno a lo que no eran sino grupos de harkas tribales que no siempre se llevaban bien entre sí. La contienda se endurece y se prolonga en los años. España utiliza todas las novedades que la Gran Guerra han puesto sobre la mesa: aviación, fusiles ametralladores, bombas de mano, gas venenoso, coches blindados, carros de combate y doctrinas de fuego artillero y de asalto de infantería, pero la carnicería no termina entre las resacas estribaciones del Atlas.

Hasta que en 1925, las cabilas de Abd el-Krim atacan posiciones en el protectorado francés. Tras unas cuantas derrotas y un apresurado refuerzo de su zona, los franceses que hasta entonces han mirado con sorna y hasta desprecio las vicisitudes en la zona española, cambian de opinión y se formaliza una colaboración hispano-francesa que culmina en el mítico desembarco de Alhucemas (14).

De aquí en adelante, aunque todavía con muchos sacrificios y sangre derramada por ambos bandos, la fortuna de la República del Rif declina y ya todo son victorias para los europeos que, no olvidemos, actúan como “protectores” del Sultán marroquí, quien también envía a sus propios soldados (la Mehal-la) a combatir contra los rifeños. Y así, poco a poco, se van extinguiendo las llamas de la revuelta: el 26 de mayo de 1926, Abd el-Krim se entrega a los franceses en Targuist, y al día siguiente da por disuelta la República rifeña. Deportado a la isla de la Reunión, el líder rifeño pasó en ella 21 años. Mientras, lentamente, la paz volvió a las rocosas tierras norteafricanas.

1.- De la jota/pasodoble “Cuando manda el corazón”. Letra y música Benito y Guerrero. Grabado por primera vez en 1960 por don Manolo Escobar.

2.- Librada entre 1911 y 1912. En esta campaña tuvieron su bautismo de fuego las Fuerzas Regulares Indígenas (popularmente los Regulares). Un caudillo local, El Mizzian, inició una Yihad contra España. El conflicto termina cuando cae abatido por fuerzas de Regulares.

3.- Llamada así por el Gobernador de Melilla, Juan García y Margallo. También se la conoce como “Primera campaña del Rif”.

4.- También conocida como “Segunda Guerra de Marruecos”.

5.- Algunos historiadores llegan a considerar una misma contienda la iniciada por El Mizzian, que se beneficiaría de diversos periodos de “paz armada” hasta el final de la 1ª Guerra Mundial y la aparición de Abd el-Krim como nuevo líder de la “resistencia”.

6.- Aunque con ciertos riesgos, debido a la guerra submarina alemana: más de 100 barcos mercantes españoles fueron hundidos por los submarinos del Káiser.

7.- Siempre listos a aprovechar cualquier signo de debilidad aunque solo fuese para realizar una algarada contra una cabila vecina, según su consuetudinaria forma de relación entre tribus., y no necesariamente contra las posesiones españolas.

8.- Pese a las dificultades de la Guerra europea, que hizo preciso para Francia sacar un buen número de unidades de ambos territorios, seguía contando con un fuerte despliegue militar, y un enorme poder económico para respaldarlo.

9.- Como fue el caso de la llamada Revuelta Senussi en Libia (1915-17) o el llamado “Mullah loco” de Somalia (quien estaba en guerra desde 1898 y solo pudo ser vencido en 1920, al fallecer como consecuencia de la pandemia de gripe de 1918).

10.- Majzén (también sin la tilde) es un término muy antiguo, con el que se denominaba al Imperio marroquí. Actualmente se usa para designar a la cúpula gobernante del país. Como anécdota, de la raíz de esta palabra en árabe se deriva el término “almacén” en español.

11.- Según la terminología de la época. Otra expresión era “Peninsulares”, englobando en el término a los canarios y baleares.

12.- Pero no de artillería, pese a lo que parece gustar a bastantes coleccionistas y modelistas.

11.- Las llamadas “bigotadas”, en referencia al enorme y característico mostacho del general.

12.-La llamada “Línea Estella”, ya que Primo de Rivera era marqués de Estella, título ganado en la 3ª Guerra Carlista.

13.- El general Eisenhower estudió con detalle esta operación cuando planificaba el desembarco de Normandía.



José Millán-Astray y Terreros (1879-1954): militar español que participó en la Guerra de Filipinas y los distintos conflictos en el norte de Africa. En 1920, a imitación de la Legión Extranjera Francesa, creó el Tercio de Extranjeros, convirtiéndolo en la fuerza de choque imprescindible de la guerra del Rif. Durante el conflicto perdió un brazo y un ojo por heridas de guerra.

3. CONCEPTOS BÁSICOS

Para el correcto desarrollo y funcionamiento de las partidas de B&F, se han de tener en cuenta los siguientes conceptos.

TAMAÑO DE LAS BASES DE UNIDAD

Aunque B&F se adapta a cualquiera de los basados que hay actualmente en el mercado, recomendamos a efectos de juego el siguiente.

Infantería. Peana redonda de 25 mm de diámetro. En caso de no serlo, nunca será inferior a una peana de 20 mm de diámetro, ni superior a una de 30 mm.

Caballería. Peana ovalada de 25x50 mm. En caso de no serlo, nunca será inferior a una peana de 30 mm de diámetro, ni superior a una de 50 mm de diámetro.

Armas de apoyo. Redonda de 60 mm de diámetro. En caso de no serlo, nunca será inferior a una peana de 40 mm de diámetro, ni superior a una de 80 mm de diámetro.

MEDIDAS

Todas las distancias y medidas de las reglas, están expresadas en Sistema Métrico Internacional, habitualmente centímetros para distancias y alcances, y milímetros para tamaños de bases de miniaturas.

LÍNEA DE VISIÓN

Todas las unidades de infantería, caballería, personajes y especiales tienen un ángulo de visión de 360°.

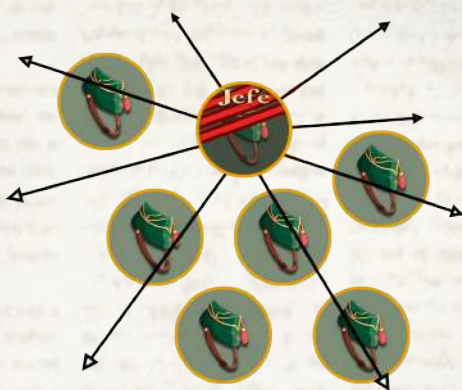


Fig. 1

Todas las unidades de armas de apoyo tienen un ángulo de visión de 180°. Este ángulo de visión se marca desde el centro de la peana.

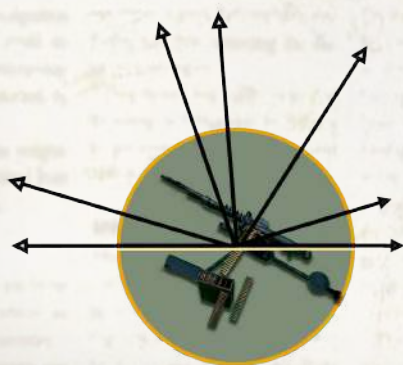


Fig. 2

Todas las líneas de visión que se requieran durante la partida, siempre serán trazadas de la siguiente forma:

El objetivo deberá estar dentro del ángulo de visión de la unidad.

Cuando se traza una línea de visión desde una unidad de infantería o caballería a una unidad de infantería o caballería, se hará desde el jefe de la unidad que observa, hasta el jefe de la unidad observada.

Cuando se traza una línea de visión desde una unidad de infantería o caballería a una unidad de arma de apoyo, se hará desde el jefe de la unidad que observa, hasta el centro de la peana del arma de apoyo.

Cuando se traza una línea de visión, desde un arma de apoyo a una unidad de infantería o caballería, se hará desde el centro de la peana del arma de apoyo que observa, hasta el jefe de la unidad observada (fig.3).



Fig. 3

A efectos de trazar líneas de visión, un personaje, se considerará una unidad de infantería o caballería, dependiendo de su perfil, y será considerado el jefe de dicha unidad.

COHESIÓN DE LAS MINIATURAS DENTRO DE UNA UNIDAD

Las miniaturas dentro de una unidad, deberán estar siempre a una determinada distancia del jefe de su unidad. Esta distancia será la siguiente:

Si la unidad es de infantería o caballería desmontada, todas las miniaturas deberán estar a un máximo de 10 centímetros de su jefe (medido desde el borde de la base del jefe al borde de la base de cada miniatura).

Si la unidad es de caballería, todas las miniaturas deberán estar a un máximo de 15 centímetros de su jefe (medido desde el borde de la base del jefe al borde de la base de cada miniatura).

Los personajes que vayan acompañados, usarán la cohesión de infantería o caballería como marque en su perfil.

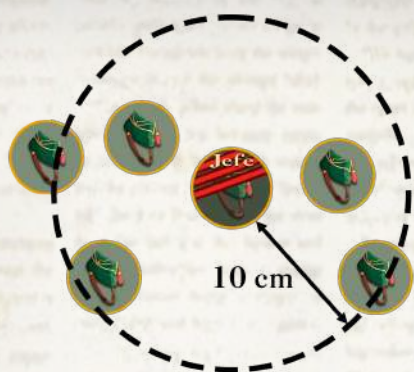


Fig. 4

Cohesión Infantería

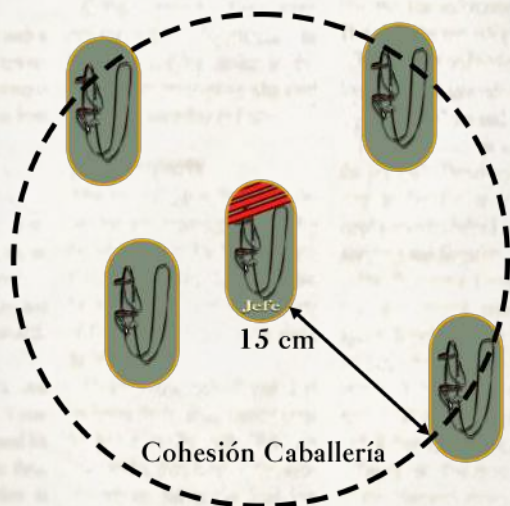


Fig. 5

Cohesión Caballería

DADOS

Para el desarrollo del juego solo se necesitarán dos tipos de dados, dados de diez caras (D10) y Dados Baraka.

A veces se indicará que debe realizarse una tirada de D100. Para ello lanzaremos 2D10, de diferente color y marcando antes de la tirada cuál indica las decenas y cuál las unidades. Un resultado de dos dieces en la tirada (o dos 0 si el 10 está indicado como 0) será un 100. Ten en cuenta, que hay dados especiales con valor de decenas en sus caras (10, 20,...). Podrás usarlos para representar las decenas sin tener que utilizar dados de distinto color.

RESULTADOS Y ÉXITOS DE LAS TIRADAS

En B&F, consideramos las tiradas más bajas del dado como las más exitosas. Por tanto, para obtener un éxito se deberá conseguir un resultado menor o igual que el resultado objetivo de dicha tirada.

Un resultado de 10 en un D10 (ten en cuenta en que algunos dados el 10 está marcado como 0), se considera un fracaso automático y no se aplicará ningún tipo de modificador en la tirada. Sin embargo, un resultado de 1 en 1D10, no se considera nunca un éxito automático.

Un resultado de 99 o 100 en un D100, se considerará una pifia, que tendrá resultados adversos para la unidad que realizaba la acción.

DADO BARAKA

Siempre que se diga en una regla que se ha de tirar un dado Baraka, este dado, se lanzará junto a la tirada normal, y se aplicará, además de las tiradas normales, el resultado que éste dado determine.

El dado Baraka es un dado D6. Dos de sus caras contrapuestas tienen símbolos que representan a la

Baraka y la Fatalidad. El resto de las caras está en blanco. Si no se dispone de dados Baraka, recomendamos representar con la cara del 1 a la Baraka y del 6 a la cara de la Fatalidad.

REPETICIÓN DE LA TIRADA

Siempre que se diga en una regla que se puede o debe repetir una tirada, se referirá a todos los dados lanzados en esa tirada, excepto que se indique lo contrario en el motivo de la repetición.

DISTANCIA ENTRE UNIDADES

Ninguna miniatura puede acercarse a menos de 10 centímetros del borde de la base de otra miniatura enemiga, excepto que esté haciendo un movimiento para trabarse con el enemigo en combate cuerpo a cuerpo o se coloque en combate cuerpo a cuerpo.

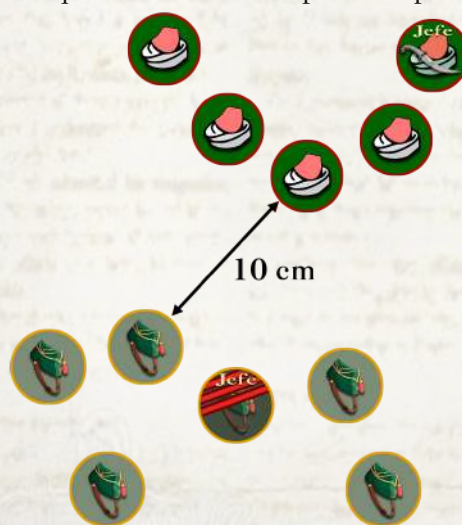


Fig. 6

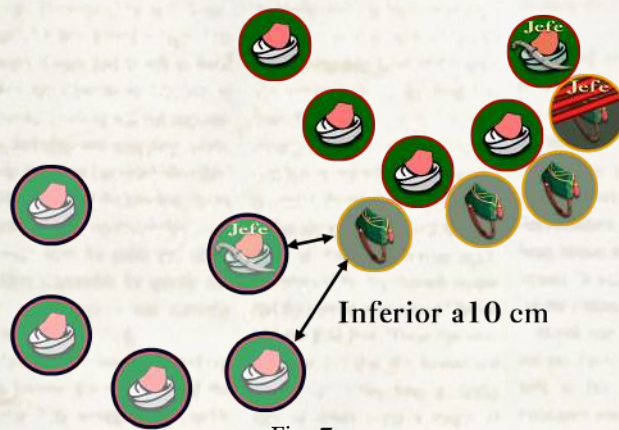


Fig. 7

MARCADORES

Para el desarrollo de una partida, necesitaremos una serie de marcadores, tal y como indican las reglas correspondientes. Estos marcadores se colocarán al lado de la unidad, para recordar determinados eventos de las reglas.

Son los siguientes:

- Fichas de Activación (FAs)
- Fichas de Ordenes
- Marcadores de Angustia
- Marcadores de Mando
- Marcador de Apuntar
- Marcador de Mejora

4. UNIDADES

En B&F llamamos a efectos de reglas unidades a las diferentes escuadras de miniaturas que combaten y actúan juntas, a las miniaturas individuales que pueden o no agregarse a otras unidades y los diferentes tipos de vehículos y armas de apoyo. Los diferentes tipos de unidades son los siguientes:



Unidades de Infantería

Compuestas por miniaturas que actúan a pie. Entran en esta categoría desde la infantería de línea española a los rifeños que combaten a pie (o los gules que habitan las cavernas del Rif).



Unidades de Caballería

Compuesta por miniaturas que montan a caballo u otro tipo de montura animal. Dentro de su perfil, se especifica cuando combaten montados y cuando lo hacen desmontados.



Armas de Apoyo

Las armas como Ametralladoras Medias y cañones de montaña o acompañamiento entran en esta categoría. Estas armas proporcionan apoyo cercano a la infantería.



Personajes

Miniaturas, habitualmente individuales, que representan a mandos o personalidades especiales como sanitarios, Caídes, etcétera. En su perfil se especifica si pueden unirse a otros tipos de unidades y de qué tipo, además de si tienen capacidad de mando.

PERFILES DE UNIDADES

Aunque sean diferentes los tipos de unidades, todas comparten perfiles comunes a efectos de las reglas. Durante el desarrollo de la partida puede ocurrir, por diferentes causas, que el perfil de la unidad baje. En cualquier caso, el perfil nunca podrá ser inferior a 1. Son los siguientes.

Movimiento. Es la capacidad máxima que puede mover una unidad expresada en centímetros. Tiene tres tipos diferentes de capacidad de movimiento. Terreno Abierto, Terreno Agreste y Terreno Difícil. Así una unidad con movimiento 15/10/10 podría moverse un máximo de 15 cm en Terreno Abierto, 10 cm en Terreno Agreste y 10 cm en Terreno Difícil. Para ver como se usa esta capacidad ver capítulo Movimiento y capítulo Vehículos.



Disparo. La cifra marcada en este perfil indica la habilidad de la unidad para ser más o menos efectivo en el uso de armas a distancia. A más alta es, mejor habilidad de disparo tiene. Hay dos tipos de habilidad de Disparo. Disparo a Corta Distancia y Disparo a Larga Distancia. Una unidad con disparo 6/4 tiene una habilidad de Disparo a Corta Distancia de 6 y una habilidad de Disparo a Larga Distancia de 4. Para ver el uso de la habilidad de disparo ver capítulo Disparo.



Agresividad. La Agresividad de una unidad es su habilidad para el combate cuerpo a cuerpo. A más alta es esta habilidad más efectivo en el

combate es. Para ver el uso de la habilidad de Agresividad ver capítulo Combate Cuerpo a Cuerpo.



Defensa. La Defensa es la habilidad que tiene la unidad para evitar daños. Se tiene en cuenta para esto el tamaño, rapidez o resistencia de la unidad. A más alta es esta habilidad más resistente y dura es la unidad. Para ver su uso, ver capítulo Disparo y capítulo Combate Cuerpo a Cuerpo.



Entrenamiento. Las unidades están habituadas a combatir coordinadas y obedecer las órdenes. A mayor entrenamiento una unidad es más eficaz y puede actuar o reaccionar más veces y mejor ante el enemigo durante una partida. Las unidades de soldados regulares suelen tener habitualmente mayor entrenamiento que las partidas de guerrilleros irregulares, aunque el fanatismo de algunas de éstas o el ansia de botín, pueden compensar esta carencia. Ver capítulo Órdenes para el uso de esta Habilidad.



Moral. A medida que el combate se endurece y los compañeros caen abatidos, la moral de las unidades empieza a tambalearse. La cifra de este perfil indica cuantos marcadores de Angustia puede aguantar una unidad antes de quedarse paralizado por el miedo o de plantearse huir para salvar el pellejo. Ver capítulo Moral para su uso.



Localización. Capacidad de observación de una unidad para localizar al enemigo, objetos o lugares marcados como ocultos. Esta habilidad se expresa diferencia del resto en %, por lo que debe realizarse una tirada D100. Ver capítulo Disparo y capítulo Escenarios.

Armamento. El armamento con el que está equipada la unidad, y las opciones si las hubiere para equipar a ésta con armamento adicional.

Equipo. La impedimenta con la que está equipada la unidad, como caballos, prismáticos, granadas, etcétera y las opciones que hubiere para proveer a la unidad de equipo adicional.

Reglas especiales. Son las reglas características del tipo de tropa o habilidades específicas tales como “Jinetes expertos”, “Tiradores Selectos”, etc.



Mando. Algunos personajes tienen el atributo Mando. Estos personajes representan a oficiales, suboficiales, jefes tribales etc. Este perfil de mando les permite hacer órdenes cuando se activen.

REGLAS ESPECIALES

Las siguientes reglas especiales están disponibles para algunas unidades. La disponibilidad de esta regla vendrá marcada en el perfil de la unidad, siendo en algunas ocasiones obligatoria y otras veces podrá adquirirse por un coste de puntos.

Bisoño. Tropas novatas o con poco entrenamiento. Estas tropas pueden fácilmente ser presas del miedo y huir del combate al mínimo peligro. *Esta regla afecta a la Moral.*

Camuflaje: La unidad se adapta a cualquier tipo de terreno para obtener cobertura incluso en terreno aparentemente abierto. La unidad siempre tiene un bono de +1 a Defensa cuando sea objetivo de disparos. *Esta regla afecta al Disparo.*

Conocedores del terreno. Ya sean porque es su hogar o porque llevan años destinados allí, conocen los mejores sitios de la zona. La unidad que se encuentre en una Cobertura con esta regla, incrementa en +1 su valor por Defensa por Cobertura. Además es más difícil de localizar, por lo que el enemigo tendrá un -20% para localizarlos. *Esta regla afecta al Disparo.*

Experimentados. Veteranos de varios años de conflicto, entienden perfectamente que se requiere de ellos. Cuando un mando les dé una orden que necesita un chequeo de Entrenamiento, lo superarán automáticamente. *Esta regla afecta a las Acciones y Reacciones.*

Dios dispone: Dios determina el camino de un creyente. En cualquier circunstancia en que la unidad debe lanzar un Dado Baraka y sale el resultado de Fatalidad podrá repetir el Dado. Si en la repetición vuelve a salir otra vez Fatalidad, la unidad ganara un marcador de Angustia. Dios lo ha querido así. *Esta regla afecta a las Acciones y Reacciones, Combate, Disparo y Moral.*

Fanáticos. Ya sea por religiosidad o por exceso de alcoholismo, o el uso de drogas, la unidad es inmune a lo que ocurre a su alrededor, luchando como si no le importara nada. La unidad nunca gana marcadores de Angustia, sea cual sea su situación. *Esta regla afecta al Combate, Disparo y Moral.*

Intimidante: Ya sea por su fiero aspecto, sus ropajes o su fealdad, los miembros de la unidad tienen un aspecto que asusta hasta al más pintado. Cuando se enfrente en combate cuerpo a cuerpo con ella, la unidad enemiga gana automáticamente un marcador de Angustia antes de resolver cualquier tirada. Esto puede provocar que la unidad enemiga deba hacer un chequeo de Moral. *Esta regla afecta al Combate.*

Impetuosos. La unidad es conocida por su ímpetu para lanzarse contra el enemigo. Cuando cargan contra un enemigo, lanzará 2D10 en vez de 1D10 para determinar

la distancia extra de carga y elegirá el resultado más alto. *Esta regla afecta al Combate.*

Jinetes Expertos. Los jinetes de la unidad están entrenados y acostumbrados a disparar montados con la misma habilidad que si lo hicieran pie a tierra. La unidad no sufre penalizador por disparar montado. *Esta regla afecta al Disparo.*

Montañeses. Habitados a desplazarse por terrenos agrestes y montañosos, los miembros de la unidad mueven por terreno abrupto y difícil como si fuera terreno abierto. *Esta regla afecta al Movimiento.*

Rápidos. Los componentes de la unidad destacan por desplazarse rápidamente en terreno abierto. Incrementan la velocidad en terreno abierto en 5 centímetros. *Esta regla afecta al Movimiento.*

Resistente. Ya sea por equipo, suerte o invulnerabilidad a las balas, las miniaturas que integran la unidad deben recibir 2 impactos en vez de 1 para eliminar una miniatura. En caso de que reciban impactos impares se redondea hacia abajo (Ejemplo. Si la unidad recibe 3 impactos no salvados, retirará una miniatura, al redondearse hacia 2). *Esta regla afecta al Disparo y Combate.*

Sanguinarios. Fieros guerreros que destacan por su afán de sangre y por no dar ni pedir cuartel. El perfil de Agresividad se incrementa en +1. *Esta regla afecta al Combate.*

Tiradores Selectos. Los miembros de la unidad destacan por su gran puntería. La unidad, cuando realiza la acción de apuntar, gana una bonificación de +2 en vez de la habitual de +1. *Esta regla afecta al Disparo.*

Tozudos. Los componentes de la unidad son gente hecha a la guerra y sus circunstancias. La unidad incrementa en 1 su valor de Moral. *Esta regla afecta a la Moral.*

Veteranos. Las tropas más aguerridas y fogueadas. Donde una unidad normal flaquearía, las tropas veteranas se crecen y aguantan ante el enemigo. *Esta regla afecta a la Moral.*

El juego dispone de un sistema de *cartas de unidad* donde se resumen las características de las mismas. En las cartas vienen reflejados los perfiles de las unidades, las reglas especiales y el coste.

EJEMPLO DE UNIDAD

Escuadra Legionaria					131 Puntos (infantería)	
Movimiento	Disparo	Agresividad	Defensa	Entrenamiento	Moral	Localización
15/10/5	6/4	6	4	6	4	75%
Composición						
Un cabo y 6 soldados. 1 Granadero						
Equipo						
Arma larga, bayoneta, 2 Granadas de fragmentación (Granadero)						
Reglas Especiales						
Tiradores Expertos, Veterano						

5. EL IMPULSO

Al turno de juego lo llamamos el Impulso. Durante el Impulso, ambos jugadores desarrollan las acciones de sus unidades. Las unidades, bajo ciertas circunstancias, podrán activarse varias veces durante un Impulso, tal y como se explica a continuación.

EL IMPULSO

- Generar Fichas de Activación (FAs).
- Tirar la Iniciativa.
- El jugador con la Iniciativa usa FAs hasta que ceda o pierda la iniciativa.
- Los jugadores se alternan usando sus FAs mientras van cediendo o perdiendo la iniciativa.
- Fin del Impulso cuando ambos jugadores hayan gastado todas sus FAs o no deseen gastar más.

El sistema por el que cada jugador llevará a cabo estas acciones se ve determinado por las FAs y la Iniciativa.

A diferencia de otros juegos, B&F no es un juego de Yo voy, tú vas al uso. Dentro de un mismo impulso las acciones y reacciones de los jugadores hacen que la iniciativa fluya en un lado u otro.

FICHA DE ACTIVACION (FA)

Los jugadores al comienzo del Impulso generan una cantidad de FAs. Estas fichas le permitirán dar acciones a sus unidades y reaccionar con ellas.

GENERACION DE FICHAS DE ACTIVACION

Al inicio de cada Impulso, cada jugador creará una reserva de FAs. Recibirá una FA por cada una de las siguientes:

- Cada unidad de infantería y caballería.
- El Jefe original de una unidad sigue vivo.

Los personajes también aportarán FAs de dos maneras. Pueden hacerlo automáticamente: personajes o ciertas unidades especiales, conocidos por su Baraka pueden aportar más FAs, igual que personajes desafortunados pueden quitarlos. También pueden hacerlo mediante la tirada de un dado Baraka. Dependiendo del resultado añadirá o restará fichas de mando a la reserva del jugador.

- Resultado Baraka +3 FAs
- Resultado Infortunio -3 FAs
- Otro resultado 1 FA

(NdD) Recomendamos guardar la Reserva de FAs en un recipiente opaco para no dar pistas a nuestro rival de cuantas fichas nos quedan, y por comodidad durante la partida.

A lo largo de la partida, algunas situaciones u órdenes impartidas llevarán a utilizar FAs adicionales que no estuvieran en dicha reserva. Estas Fichas son las que denominamos Fichas de Órdenes. Es conveniente se disponga de fichas de otras formas o colores para representarlas y separadas de la reserva de FAs.

INICIATIVA

Dependiendo del escenario, el primer Impulso lo comienza habitualmente el jugador que ha sido determinado como Atacante. Tendrá la Iniciativa, convirtiéndose en el Jugador Activo hasta que la ceda o la pierda.

En sucesivos Impulsos, para determinar la Iniciativa, ambos jugadores tirarán 1D10. Antes de realizar la tirada, los jugadores podrán coger, de su reserva de FAs, hasta cinco fichas. Permanecerán ocultas en la mano de cada jugador en secreto y se descubrirán una vez se haga la tirada. Estas fichas se restarán al resultado sacado en el D10.

Tras restar las fichas, el jugador que obtenga el resultado más bajo, ganará la tirada. Tendrá la iniciativa o la podrá ceder a su contrincante.

Las fichas usadas para la tirada de iniciativa se descartarán, no pudiendo ya usarse durante el resto del impulso. De esta forma un jugador gastará parte de su capacidad de activación para intentar ganar la iniciativa.

CEDER LA INICIATIVA

Durante el desarrollo de un Impulso, un jugador podrá ceder la iniciativa de cualquiera de estas dos formas.

No nos quedan FAs, por tanto nuestro rival es libre de acabar con las suyas.

Hemos gastado al menos una FA para activar una unidad. Siempre que hayamos gastemos al menos una FA, podemos ceder la iniciativa a nuestro rival.

PERDER LA INICIATIVA

Podemos perder la Iniciativa aunque no lo deseemos. Nuestro rival nos la roba. Para determinar si nuestro rival nos roba la Iniciativa, cada vez que haga una Reacción a alguna Acción de nuestras unidades, lanzará un dado Baraka. Si obtiene el resultado Baraka, la iniciativa pasa a él. Así hasta que la ceda o se la robemos nuevamente con un resultado de Baraka en una de nuestras Reacciones.

Ejemplo: Durante un impulso, la escuadra legionaria del cabo López es activada. Su rival rifeño decide reaccionar contra ésta activación. A la vez que lanza su chequeo de reacción, lanza un dado Baraka. Si en el dado Baraka sale el resultado de Baraka, el jugador rifeño habrá robado la iniciativa. Una vez se solventa la activación y la reacción, la iniciativa pasa a tenerla el jugador rifeño, hasta que la ceda o la pierda como consecuencia de un resultado de Baraka en una reacción de los legionarios.

FIN DEL IMPULSO

Una vez que ambos jugadores han gastado todas sus FAs o han decidido no usar más, el Impulso termina, dando inicio a un nuevo Impulso o, si se cumplen las condiciones que indique el escenario, dando la partida como finalizada.

6. ACCIONES

Cuando un jugador es el jugador activo y desea realizar acciones con sus unidades, debe indicar a quien activará y que acciones hará. Con estas acciones, iremos empleando a nuestras unidades.

Las unidades designadas, tendrán 1, 2 o 3 acciones a realizar durante su activación. Esto estará determinado por el dado Baraka.

El jugador Activo comienza usando FAs. Coge una FA de su Reserva y la coloca junto a la unidad que se activa para recibir las acciones. Después lanza su dado Baraka. Si saca el resultado de Baraka tendrá tres acciones. Si saca el resultado de Fatalidad solo dispondrá de una acción. En el resto de los casos tendrá dos acciones, que será lo habitual.

La unidad podrá combinar sus acciones en el orden que desee, pero debe declararlas antes de empezar a llevar a cabo la primera. Por ejemplo, declarará “Esta unidad de Legionarios va a Disparar y luego Mover”, o “Esta unidad de rifeños Mueve y Apunta”. En el caso de que la acción implique un movimiento, deberá indicar la dirección y por donde lo va a realizar.

Hay dos excepciones a esta regla. Son las acciones de Cargar y Reagruparse. La acción Reagruparse, no podrá combinarse con ninguna otra. La unidad que declare esta acción solo podrá Reagruparse. Si tenía dos o tres acciones, perderá el resto de acciones. En el caso de la acción Cargar, podrá combinarse con otras (salvo Reagruparse), sin embargo Cargar será siempre la última acción en el orden de las acciones. Por ejemplo, podrá declarar Disparar y Cargar, pero no Cargar y Disparar.

La única acción que puede repetirse es Mover. Cuando se activen, las unidades solo podrán repetir una vez la acción de Mover. En caso de tener tres acciones, deberán elegir una tercera acción diferente.

Las acciones que podemos hacer son las siguientes.

Mover. La unidad hace un movimiento, usando su capacidad de movimiento (ver capítulo movimiento)

Desmontar. Una unidad de caballería puede desmontar para combatir a pie (ver capítulo movimiento)

Montar. Una unidad de caballería que estuviera desmontada puede volver a montar (ver capítulo movimiento)

Apuntar. La unidad adopta buenas posiciones de disparo para que éste sea más preciso (ver capítulo disparo)

Disparar. La unidad hace uso de sus armas a distancia (ver capítulo disparo)

Tirarse Cuerpo a Tierra. La unidad se tira al suelo para

protegerse de los disparos y la observación enemiga (ver capítulo movimiento).

Cargar. La unidad hace un movimiento de carga para trabarse en combate a corta distancia y combatir cuerpo a cuerpo con el enemigo (ver capítulo combate)

Calar Bayoneta/Desenfundar Sable. La unidad pone las bayonetas a sus fusiles, o desenfunda sables o armas blancas para la lucha cuerpo a cuerpo. Para poder realizar esta acción debe disponer de ellas en su Armamento. No obstante, el disparo se verá penalizado. (Ver capítulo disparo y capítulo combate)

Envainar. La unidad envaina sus armas blancas o quita sus bayonetas, para poder seguir haciendo uso de sus armas de distancia o usarlas con más efectividad. (Ver capítulo combate)

Reagruparse. La unidad intenta recuperarse de la Angustia que le ha generado el combate, ya sea con las buenas o (malas) palabras de su mando/s o alejándose de la acción. (Ver capítulo moral).

CHEQUEO DE ACCIÓN

Una unidad que tenga marcadores de Angustia, o que haya recibido FAs durante este Impulso, deberá hacer un chequeo de Acción para que pueda ser designada de nuevo para recibir una FA y realizar nuevas acciones.

Para realizarlo, lanzará 1D10 y restará a su valor de Entrenamiento el número de FAs y de Angustia que tenga. Este será el resultado objetivo de la tirada. Si saca igual o menos que este número, podrá recibir una nueva orden.

Las tropas más disciplinadas y las que conserven la sangre fría, podrán durante un Impulso ser más operativas que las menos disciplinadas o aquellas en las que el estrés del combate ha hecho mella.

Indistintamente de si supera o no el chequeo de acción, la unidad recibe una FA.

Ejemplo. La unidad Legionaria del Cabo López ya ha recibido anteriormente una FA. Además tiene un marcador de Angustia. El valor de Entrenamiento de la unidad es de 6. Restamos a dicho valor -1 por tener una FA, y otro -1 por tener un marcador de Angustia. Dándonos un resultado objetivo de 4. Al lanzar el d10, el resultado es 6. Como este resultado es superior al valor modificado de Entrenamiento de la unidad, ésta no supera el chequeo. Se coloca una FA nueva junto a la unidad, y no puede realizar acciones. La unidad del cabo López podrá volver a recibir una nueva FA durante el impulso. Pero lo tendrá más difícil al tener que restar un -2 por FAs y un -1 por marcadores de Angustia, siempre que no sufriera marcadores de Angustia adicionales a lo largo del Impulso.

7. REACCIONES

Cuando el jugador activo realiza una activación con una unidad, el jugador pasivo puede intentar reaccionar a ésta con una sola acción de una de sus unidades. Ésta podrá ser cualquiera de las acciones, salvo Reagruparse, que nunca podrá utilizarse como reacción. Para ello deberá escoger una unidad que cumpla uno de los siguientes requisitos:

♣ Sea objetivo de las acciones de la unidad del jugador activo (ya sea porque ha sido declarada objetivo de un disparo o de una carga).

♣ Tener en su Línea de Visión a la unidad enemiga que se activa.

Una unidad nunca puede reaccionar contra una unidad que hace Acciones de Reagruparse.

Coge una FA y colócala junto a la unidad que va a reaccionar. Después deberás hacer un Chequeo de Reacción. A su vez lanzaremos el Dado Baraka para ver si robamos la iniciativa a nuestro rival.

La unidad que reacciona deberá cumplir las reglas de las acciones que lleve a cabo como reacción. Por ejemplo, no podrá disparar a una unidad si no la ha podido localizar, aunque tenga línea de visión hacia ella. Los enemigos se mueven demasiado sigilosos para poder localizarlos con precisión y el fuego es impreciso.

CHEQUEO DE REACCIÓN

Una unidad que quiera reaccionar siempre deberá hacer un Chequeo de Reacción. Este chequeo es exactamente igual que el Chequeo de Acción. Todas las reacciones tienen un modificador de -1 al Entrenamiento, además de restar a dicho valor el número de FAs y de marcadores de Angustia que tenga.

Para realizar la reacción, lanzará 1D10 y deberá sacar un resultado igual o menor al valor de Entrenamiento modificado.

Además de esto lanzará el dado Baraka. Si sale el resultado de Baraka, habrá robado la iniciativa a su adversario y además podrá llevar a cabo la reacción independientemente de lo sacado en el chequeo.

Si lamentablemente sale Fatalidad, y además no has logrado sacar el chequeo de reacción, ganará un marcador de Angustia adicional.

ORDEN DE ACCIONES Y REACCIONES

El orden con el que se llevan a cabo las acciones y reacciones son las siguientes.

- El Jugador Activo pone una FA junto a la unidad que se activa (y realiza el Chequeo de Acción si lo necesita) y enumera qué acciones y en el orden en que lleva a cabo estas acciones.
- El Jugador Pasivo pone una FA junto a una unidad que pueda reaccionar e intenta reaccionar con un Chequeo de Reacción.
- La unidad pasiva lleva a cabo una única acción si supera el Chequeo de Reacción.
- La unidad activa lleva a cabo sus Acciones.

En caso de haber robado la iniciativa, ésta pasa al jugador pasivo, que pasará a ser el nuevo jugador activo.



8. MOVIMIENTO

En este capítulo explicaremos como las unidades llevan a cabo las acciones/reacciones de mover, montar/desmontar o echarse cuerpo a tierra.

Estas acciones son fundamentales para poder ocupar posiciones ventajosas de disparo, coberturas, tomar objetivos, avanzar hacia el enemigo para asaltarle, etc.

Todas estas activaciones se consideran movimiento. Esto influirá en el Disparo como se ve en su capítulo correspondiente.

MOVER

Las unidades que hagan acción o reacción de Mover usarán las siguientes reglas.

CAPACIDADES DE MOVIMIENTO

Cada tipo de unidad tiene en su perfil sus capacidades de movimiento. Dependiendo del tipo de terreno, una unidad podrá moverse más fácilmente o incluso no llegar a moverse.

De esta forma, por ejemplo, una unidad Legionaria que tiene Capacidad de movimiento 15/10/10 significa que puede moverse 15 centímetros por Terreno Abierto, 10 centímetros por Terreno Agreste y 10 centímetros por Terreno Difícil.

En el capítulo de terrenos se especifican las reglas que afectan a cada uno de estos tipos.



CÓMO MOVER

Para realizar el movimiento, mediremos la distancia desde un punto que dependerá del tipo de tropa:

- Si la unidad es de infantería o caballería, mediremos el movimiento desde cualquier punto del borde de la peana del mando de la unidad, hasta el punto donde deseamos mover. Luego colocaremos el resto de las miniaturas de la unidad en Coherencia de unidad.

- Si es un arma de apoyo mediremos desde el centro de la peana hasta el punto donde deseamos mover, que será donde pondremos el centro de la peana.

(NdD) Esto puede hacer que haya miniaturas que muevan más de lo que marca su capacidad de movimiento o dentro de terreno que penaliza. Esto no es relevante, ya que se usará la miniatura del jefe de la unidad para determinar todos los condicionantes del movimiento.



Fig. 8

ENTRAR, ATRAVESAR O SALIR DE UN TERRENO

Si deseamos entrar, atravesar o salir de un terreno en el que vemos reducido nuestro movimiento, aplicaremos el mismo procedimiento de arriba, pero usaremos la distancia adecuada marcada en el perfil de tropa.

No se usará en ningún momento, durante la misma acción, una combinación de diferentes capacidades de movimiento. Si vamos a atravesar varios tipos de terreno, se usará el que penalice más para marcar la capacidad de movimiento.

Hay que tener en cuenta, que las miniaturas de una unidad pueden estar dentro de un terreno y su jefe no estarlo. A todos los efectos, mientras el jefe no esté o atraviese el terreno no cuenta como dentro o atravesando el terreno.

DESMONTAR

Las unidades de caballería pueden Desmontar. Esto permite a los integrantes de la unidad aprovechar la cobertura que no podrían usar por estar montados a caballo y disparar de una forma más efectiva.

Cuando una unidad desmonta, la miniatura del jefe puede moverse hasta 5 cm en cualquier dirección. Este movimiento lo hará habitualmente para buscar una posición beneficiosa o una cobertura. Después coloca a todas las miniaturas de la unidad menos una de ellas en coherencia. Esta miniatura separada se quedará custodiando los caballos.

Después de colocar todas las miniaturas desmontadas, la miniatura cuidadora de caballos la colocaremos a 20 cm

del jefe de la unidad, tratando que quede a la retaguardia de la unidad.

(NdD) Esto representa al cuidador buscando alejarse de la acción junto con las monturas de la unidad para buscar una mayor protección.

Recomendamos tener las miniaturas apropiadas para representar esta situación. En caso de no disponer de miniaturas a pie o de cuidador de caballos, marcaremos a las miniaturas con el marcador de desmontado o de cuidador de caballos según corresponda.

Cuando las miniaturas desmontadas muevan, el cuidador de caballos, se moverá detrás de ellas, manteniendo la distancia de 20 cm del jefe de la unidad. El cuidador de caballos no realizará ninguna otra acción con su unidad. Está demasiado ocupado con los caballos.

No podrá ser objetivo de disparo, excepto que sea la unidad más cercana en Línea de Visión. Si la miniatura es eliminada, los caballos quedarán dispersos. A partir de entonces la unidad luchará a pie durante el resto de la partida.

Si la miniatura cuidadora, es trabada en combate cuerpo a cuerpo, será eliminada, quedando los caballos dispersos, igual que si hubiera sido eliminada por disparo. A partir de entonces la unidad luchará a pie durante el resto de la partida.

Si el resto de las miniaturas de la unidad han sido eliminadas, automáticamente el cuidador de caballos será eliminado también.

Ejemplo de unidad desmontada:

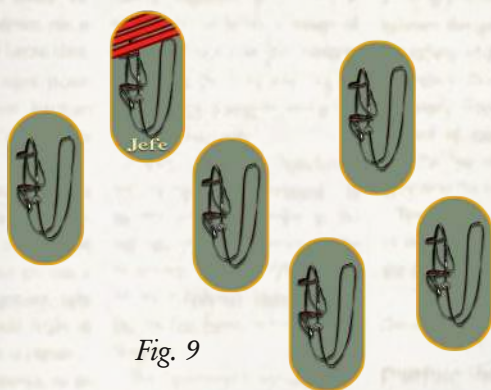


Fig. 9

Esta unidad de caballería va a desmontar para combatir a pie.

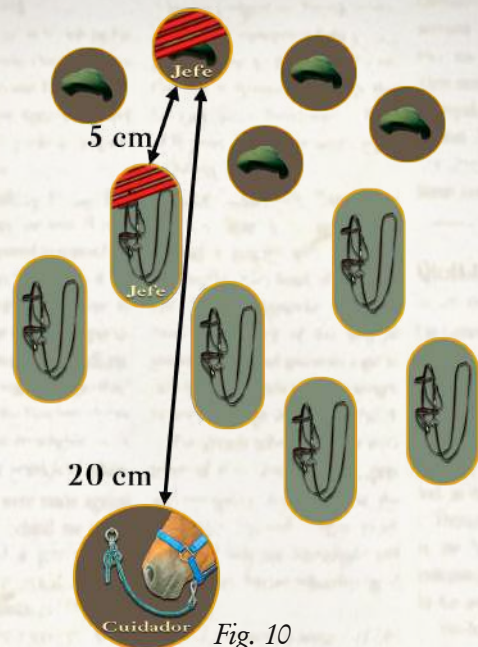


Fig. 10

La miniatura del Jefe de la Unidad se sustituye y se desplaza hasta 5 cm. Luego colocamos el resto de la unidad que desmonta dentro de Coherencia de Unidad. Por último colocamos a retaguardia la miniatura del cuidador.

MONTAR

Si una unidad desmontada quiere volver a montar, deberá hacer una Acción de montar. Colocaremos la miniatura del cuidador de caballos en coherencia con su unidad, y sustituiremos a las miniaturas desmontadas por miniaturas montadas.

Si es necesario, debido a la escenografía, desplazaremos lo mínimo las miniaturas para poder colocar su correspondiente versión montada.

En caso de no disponer de miniaturas a pie y a caballo, sencillamente quitaremos el marcador de desmontado a la miniatura montada.

TIRARSE CUERPO A TIERRA

Una unidad puede decidir echarse cuerpo a tierra para protegerse mejor de los disparos. Como no es habitual disponer de miniaturas cuerpo a tierra para marcar esta acción, pondremos un marcador de cuerpo a tierra para indicar esta posición.

Cuando una unidad que está cuerpo a tierra, haga cualquier acción o reacción de mover, montar/desmontar se descartará este marcador, dejando de estarlo.

Una unidad que esté dentro de una fortificación, o tras un muro puede hacer cuerpo a tierra. Esto representa que busca una mayor cobertura. Por el contrario tendrá una penalización al disparo.

9. DISPARO

Llamamos disparo al combate que se realiza a distancia. Ya sea con armas de fuego modernas del siglo XX o arcaicas armas de proyectiles de siglos anteriores. Todos los disparos que efectúen estas armas se tratan en este capítulo.

La mayoría de las armas usadas durante el desarrollo de la Guerra de África son modernas y con buenos alcances, por lo que debido al tamaño de mesa en el que se juega una partida de B&F, **el alcance es ilimitado en la mayoría de ellas.**

Lo que si se tendrá en cuenta es la distancia de alcance eficaz, en el que las armas son más efectivas.

SECUENCIA DE DISPARO

Cuando una unidad vaya a realizar la acción de Disparar debe seguir la siguiente secuencia:

- Al declarar las acciones, debe declarar una unidad objetivo en su Línea de Visión.
- La unidad objetivo puede reaccionar (ver reacciones).
- Una vez solventadas la reacción de la unidad objetivo, se comprueba si esta sigue en Línea de Visión. Si ya no lo está, la unidad puede hacer un chequeo de Entrenamiento para designar a otra unidad en su Línea de Visión (repetir pasos anteriores). Si la segunda unidad designada también queda fuera de Línea de Visión, la acción se ha perdido. Ya no se podrá volver a cambiar de Objetivo.
- Mide la distancia desde el mando de la unidad, hasta el mando de la unidad objetivo.
- Realiza el Chequeo de Localización.
- Si el Chequeo de Localización es exitoso:
- Calcula dados de disparo.
- Suma o resta los modificadores pertinentes a tu valor de Disparo. El valor final será el valor objetivo de la tirada.

- Tira los dados. Los resultados iguales o inferiores al valor objetivo se consideran impactos.
- La unidad objetivo lanza tantos dados de Defensa como impactos ha recibido. Suma o resta los modificadores pertinentes a tu valor de Defensa. El resultado será el valor objetivo de la tirada.
- Cada resultado de un dado que sea menor o igual al valor objetivo anula un impacto.
- La unidad objetivo retira una miniatura por cada impacto no salvado. Por cada dos impactos no salvados, la unidad obtiene un marcador de Angustia.
- La unidad que ha disparado recibe un Marcador de Fuego.



Perfiles que influyen en el disparo.



MARCADORES DE FUEGO



Todas las unidades que realicen un disparo como acción o reacción reciben un marcador de Fuego. Esto representa principalmente el ruido (y humo en armas antiguas) de los disparos que se realizan. De esta forma una unidad con marcador de Fuego es más fácil de localizar.

El marcador de Fuego se mantendrá hasta que la unidad termine de realizar una acción de Mover en la que se haya desplazado una distancia igual a su capacidad de Movimiento. Hay que tener en cuenta que este marcador se mantendrá de un Impulso a otro.

SELECCIONAR OBJETIVO

Para que una unidad pueda disparar a otra debe poder verla. En primer lugar, deberá estar en su ángulo de visión. Después debe poder trazar una línea de visión desde el mando de la unidad que dispara hasta el mando de la unidad objetivo. Si en esta línea de visión no hay ningún elemento o miniatura que obstruya (ver Capítulo Terreno), se considera que vemos a la unidad enemiga.

Una vez comprobado esto, haremos el chequeo de localización para ver si podemos ver bien al enemigo sobre el que se va a hacer el disparo. Determinadas circunstancias como la distancia y el terreno pueden hacer que, aunque veamos o escuchemos movimiento enemigo, no podamos localizarlo con claridad y el fuego sea ineficaz

Si la unidad no logra sacar el chequeo de localización, el disparo se llevará igualmente a cabo, pero sin consecuencias. La unidad recibe un Marcador de Fuego.

Arma	Alcance
Armas largas	60 cm
Armas cortas	20 cm*
Arma larga obsoleta	50 cm
Arma corta obsoleta	15 cm*
Fusil Ametrallador	Ilimitado
Ametralladora	Ilimitado

(NdD) Esto es muy importante a la hora de declarar acciones. Si vemos que es muy difícil localizar a un enemigo, nos arriesgamos a perder la acción y además recibimos un Marcador de Fuego, que nos hace ser más vulnerables a la localización.

Todas las unidades tienen un valor expresado en % como valor de localización. Este valor lo usaremos para determinar si vemos al enemigo o no. Deberemos realizar una tirada D100 y obtener un resultado igual o inferior al valor de localización. Esta tirada se modifica por diversos factores que se enumeran en la siguiente tabla. Ten en cuenta que a efectos de determinar las Circunstancias, tendremos en cuenta solamente la miniatura del mando de cada unidad. En caso de obtener un resultado de pifia, consultaremos en la Tabla ¿Son de los nuestros?

Ejemplo: La escuadra legionaria del cabo López recibe la acción de Disparar. El cabo López ve movimiento de un grupo de rifeños en una arboleda, y ordena hacer fuego sobre ellos. Los rifeños confiados en su posición no van a reaccionar. La unidad legionaria tiene un valor de localización de 75%. Mide la distancia que hay hacia el mando rifeño del bosquecillo y es de 73 cm (-20% por estar 13 cm por encima de 60cm). Además el bosquecillo se

MODIFICADORES A LA TIRADA DE LOCALIZACIÓN

Circunstancia	Modificador
El objetivo está más de 60 cm	- 20%
La unidad que dispara dispone de prismáticos	+ 10%
El objetivo no está en cobertura	+ 20%
El objetivo está en la cresta de una colina, pero no oculta por completo	+ 10%
La unidad objetivo tiene un marcador de Fuego	+ 20%
El objetivo está en una colina por delante de la cresta	+ 20%
Objetivo en cobertura	- 10%
Objetivo está cuerpo a tierra	- 10%



considera cobertura (-10%), y los rifeños están cuerpo a tierra (-10%). Por tanto, el cabo López y sus hombres tienen un valor final de localización de 35% ($75-20-10-10=35$). Lanza un D100 y obtiene un 26. La unidad legionaria ha tenido suerte y ha localizado a los rifeños. Si hubiera obtenido un resultado de 36 o más, los disparos habrían sido ineficaces y se perdería la acción. En ambos casos la unidad del Cabo López, ganaría un marcador de Fuego.

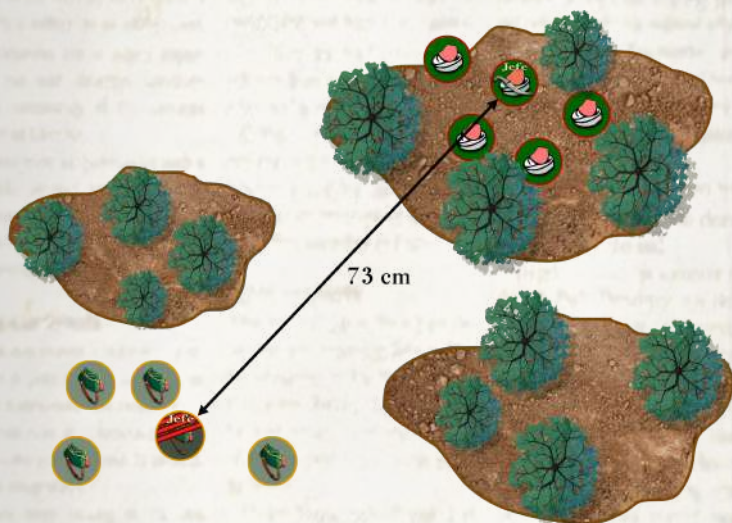


Fig. 11

¿SON DE LOS NUESTROS?

Cuando una unidad saca una pifia en localización (99-100), dependiendo que estuviéramos observando deberemos tirar 1D10 en la siguiente tabla y aplicar el resultado.

TABLA DE PIFIAS EN LA LOCALIZACIÓN (1D6)

1-6	¡Qué coño estáis haciendo!
La unidad pierde los nervios buscando al enemigo y empieza a disparar aleatoriamente. Por suerte no hay amigos en las trayectorias de los disparos. La unidad gana dos Marcadores de Angustia	
7-10	¡No disparéis! ¡Somos amigos!
La unidad toma como objetivo a la unidad amiga más próxima al objetivo y en línea de visión con nuestra unidad.	
Una vez realizado el disparo recibe dos Marcadores de Angustia tras ver el resultado de su acción. En caso de haber habido bajas amigas, recibirá un tercer Marcador de Angustia.	
En caso de que no haya unidades amigas que puedan recibir disparos, aplicar el resultado de 1-6.	

ALCANCE EFICAZ

Las armas de fuego de la época tenían buenos alcances teóricos, por lo que no daremos una distancia máxima de alcance con la excepción son las armas cortas que si tendrán un alcance máximo que corresponde con su alcance eficaz, y las ametralladoras y fusiles ametralladores que siempre están en alcance eficaz.

La mesa de juego no es suficientemente grande para tenerlo en cuenta.

Las unidades usarán la primera cifra de la Habilidad de Disparo cuando hagan el disparo dentro de este alcance, y la segunda cuando sea fuera de este alcance.



Esta unidad Legionaria tendrá una Habilidad de Disparo de 6 en Alcance Eficaz y de 4 fuera de éste.

Arma	Alcance
Armas largas	60 cm
Armas cortas	20 cm*
Arma larga obsoleta	50 cm
Arma corta obsoleta	15 cm*
Fusil Ametrallador	Ilimitado
Ametralladora	Ilimitado

*Máximo alcance

Armas largas. Son armas largas los rifles y fusiles. Independientemente del modelo o procedencia son tratados por igual a efectos de reglas.

Armas cortas. Son armas cortas los revólveres y las pistolas semiautomáticas. Al igual que las armas largas son tratados por igual a efectos de reglas.

Arma larga obsoleta. Los fusiles de avancarga, los de mediados del siglo XIX y las espingardas entran dentro de esta categoría. No son de uso común, pero todavía se podían encontrar en ambientes rurales.

Armas cortas obsoletas. Pistolas de avancarga o revólveres de mediados del siglo XIX entran en esta categoría.

Fusiles ametralladoras. Ametralladoras ligeras, denominadas así en la época.

Ametralladoras. Ametralladoras medias o pesadas, posicionadas sobre trípodes y asistidas habitualmente por tres hombres. Son Armas de Apoyo (ver capítulo Armas de Apoyo).

DADOS DE DISPARO

Arma	Dados alcance eficaz		Dados largo alcance	
	Estático	Moviendo	Estático	Moviendo
Armas largas	1D10	1D10	1D10	1D10
Armas cortas	1D10	1D10	-	-
Arma larga obsoleta	1D10	-	1D10	-
Arma corta obsoleta	1D10	-	-	-
Fusil Ametrallador	4D10	2D10	4D10	-
Ametralladora	6D10	-	6D10	-

Dependiendo del tipo de arma que usemos, lanzaremos un determinado número de dados por miniatura y aplicaremos a estos unos modificadores dependiendo de las circunstancias. Estos modificadores se añadirán o restarán al perfil de Disparo que corresponda. Así una unidad que dispare a corto alcance y tenga Disparo 6 en este alcance y que sume un +1, se considera que tiene Disparo 7 a efectos de realizar la tirada.

ARMAS CON BAYONETAS CALADAS

Los disparos de las armas con sus bayonetas caladas son más imprecisos debido al peso y la incomodidad. Mientras el arma esté con la bayoneta calada, sufrirá un penalizador de -1.

MODIFICADORES AL DISPARO

Situación	Modificador
Los tiradores han movido en esta activación	- 1
Tirador con Bayoneta Calada	- 1
Objetivo a largo alcance con arma obsoleta	- 1
Cada Marcador de Angustia	- 1
La unidad objetivo tiene un marcador de Fuego	+ 1
Acción Apuntar	+ 1
Encarar al objetivo (Armas de Apoyo)	- 2
El tirador está cuerpo a tierra tras un muro o dentro de una fortificación o edificio	- 1

***Ejemplo:** La escuadra legionaria del cabo López tras haber localizado a los rifeños del bosquecillo, abre fuego sobre ellos. La escuadra la integran 6 hombres equipados con armas largas. No han movido en esta activación. La distancia como vimos arriba entre el mando legionario y el mando rifeño es de 73 cm. Por tanto están fuera del alcance eficaz. Usan su perfil de Disparo a largo alcance para comparar y hacen una tirada 1D10 por miniatura.*

APUNTAR



Las unidades que realicen una acción de Apuntar, ganarán un Marcador de Apuntar. Este marcador nos servirá para recordar que, en su siguiente acción de disparo, el fuego será más preciso. La unidad podrá usar el marcador para aplicar el modificador de +1. Este marcador lo retendrá una unidad hasta que haga una acción o reacción cualquiera. Si una unidad declara, en su activación, que primero apunta y luego dispara no hará falta colocar ningún marcador de Apuntar. Solo usará el modificador de Apuntar tal y como indica la tabla de Modificadores al Disparo

Este marcador puede ser usado también durante una reacción de disparo. El marcador no se mantiene entre diferentes impulsos.

(NdD) Es importante dejar apuntando a las unidades que estén en buenas posiciones y queramos usarlas como reacción al movimiento enemigo.

IMPACTOS Y SALVACIONES

Una vez determinados cuantos dados lanzaremos, debemos calcular el valor objetivo de las tiradas de disparo, sumando o restando los modificadores pertinentes a tu perfil de Disparo.

Tras tirar los dados, los resultados iguales o inferiores que el valor objetivo se consideran impactos.

El defensor lanzará tantos dados de Defensa como impactos haya recibido. La tirada de Defensa al igual que la de Disparo se ve modificada por diversas circunstancias. El defensor calculará el valor objetivo de las tiradas sumando o restando los modificadores pertinentes a su perfil de Defensa.

MODIFICADORES A LA DEFENSA

Situación	Modificador
El objetivo ha reaccionado moviendo	+ 1
Objetivo en Cobertura	+ 1
El objetivo está cuerpo a tierra	+ 1
El objetivo está fortificado	+ 2

Así una unidad con Defensa 4 que haya reaccionado moviendo pasará a Defensa 5. Si además está en cobertura tendrá Defensa 6.

Por cada dado que obtenga una tirada igual o menor que el valor objetivo, el defensor habrá salvado un impacto.

Los impactos no salvados, producen bajas automáticamente en el Defensor. Deberá retirarse una miniatura por cada impacto no salvado, excepto que en el perfil de la unidad objetivo se indique otra cosa (como por ejemplo si tiene la regla especial Resistencia).

Por cada dos impactos no salvados, la unidad defensora adquiere un marcador de Angustia.

La escuadra legionaria del cabo López tiene un perfil de disparo ya modificado de 6. Cada miniatura lanza sus D10.

Los resultados finales son 2, 4, 5, 5, 7 y 10. Esto nos da un total de 4 impactos.

Los rifeños de Amín lanzan por tanto 4 dados de defensa. Su valor de defensa es 4. Pero como están en cobertura, suma 1 y el estar cuerpo a tierra les otorga otro +1. Por tanto su perfil de Defensa es 6. Hace sus tiradas y nos da los siguientes resultados. 3,3, 4 y 8. Los rifeños han salvado tres impactos y sufrido uno. Así que deberán retirar una miniatura. Al sufrir solo un impacto no salvado, no adquieren marcadores de Angustia.



10. CUERPO A CUERPO

Llamamos Cuerpo a Cuerpo al combate que se realiza a corta distancia. Incluye tanto el combate físico con armas como bayonetas, gúmbas o sables; como el uso de disparos a bocajarro y el lanzamiento de granadas.

Para entrar en Cuerpo a Cuerpo, la unidad debe realizar una acción de Cargar, que lleve a esa unidad a trabarse con miniaturas enemigas. Esto se representa poniendo en contacto peana con peana las miniaturas que cargan con cualquiera de las miniaturas que son cargadas.



Perfiles usados en el Cuerpo a Cuerpo

CARGAR

Una unidad que reciba la acción de Cargar, deberá seguir los siguientes pasos.

- La unidad atacante deberá designar a la unidad objetivo de la carga.
- La unidad que es designada para recibir la carga, a la que llamaremos unidad defensora, puede intentar reaccionar (ver capítulo reacciones).
- Una vez resuelta la posible reacción de la unidad

defensora, la unidad atacante hace su movimiento de carga. Este movimiento será igual al movimiento básico de la unidad, más la suma de 1D10 cm. Si con este movimiento el jefe de la unidad logra entrar en contacto con el jefe de la unidad enemiga, se colocarán el resto de las miniaturas de la unidad atacante en contacto con miniaturas de la unidad defensora y a un máximo de 10 cm del jefe de la unidad atacante.

- Las miniaturas se trabarán por el camino más corto. Puede ocurrir que la miniatura del Jefe de la unidad que carga no pudiera colocarse en contacto con la miniatura del Jefe enemigo, por estar detrás de otras miniaturas por ejemplo. Entonces se colocará trabado con la miniatura más próxima al Jefe. Si el resto de las miniaturas no pudieran trabarse con miniaturas enemigas por falta de espacio, se colocarán tocando a otras miniaturas atacantes que si estén trabadas.

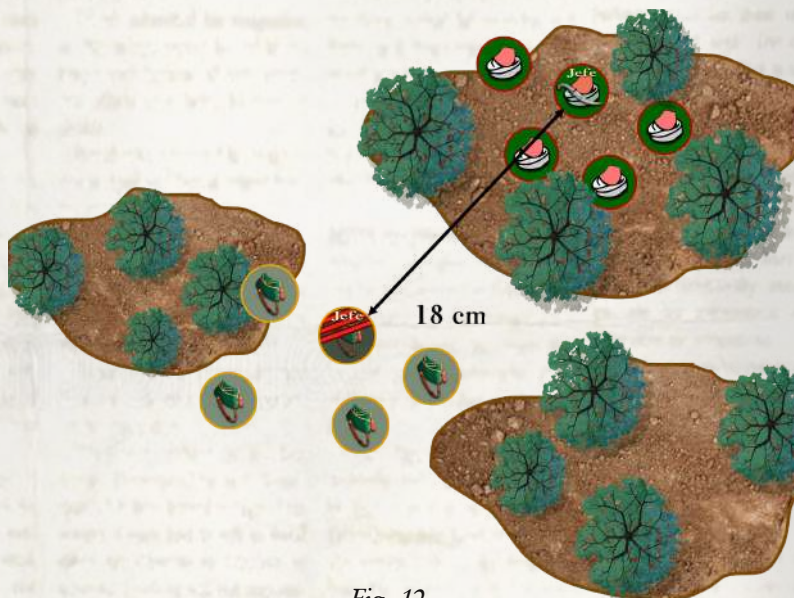


Fig. 12

Los Legionarios desean cargar a los rifeños del bosquecillo. La distancia entre ellos es de 18. El movimiento de los legionarios es 10 cm, al ser el bosquecillo terreno Abrupto. Por tanto para que pudiera realizarse la carga, deberían sacar en el dado 8 o más.

Los Legionarios son afortunados al sacar un 9 y pueden cargar a los rifeños. Como es físicamente imposible, por falta de espacio colocar al Jefe de los legionarios en contacto con el Jefe rifeño, se colocará trabado a la miniatura más cercana al jefe rifeño. Uno de los legionarios no puede trabarse con una miniatura pues ya están todas trabadas. Lo colocaremos por tanto en contacto con una miniatura amiga que esté trabada.

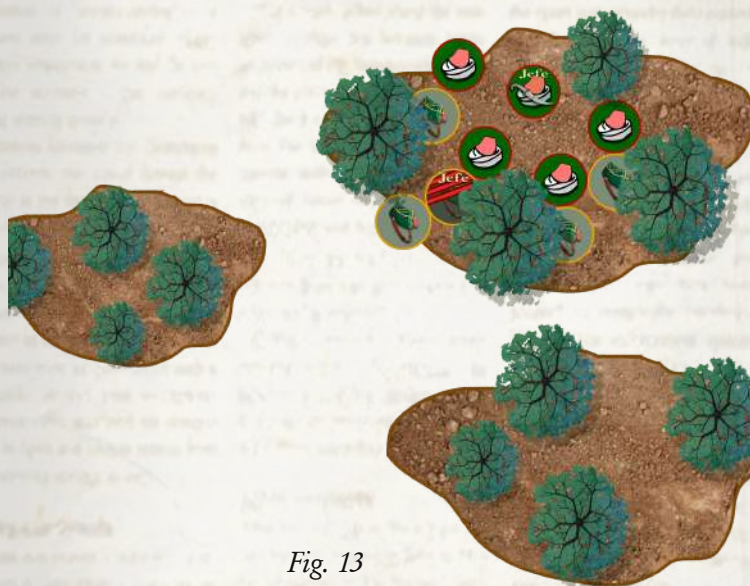


Fig. 13

RESOLUCIÓN DEL COMBATE CUERPO A CUERPO

Una vez que todas las miniaturas atacantes han sido movidas, pasaremos a resolver el combate cuerpo a cuerpo, siguiendo los siguientes pasos:

- Se hace el recuento de los dados de combate de los atacantes y de los defensores.
- Se calculan los modificadores a los perfiles de Agresividad de los atacantes y defensores. En el caso de que haya miniaturas que usen armas diferentes al resto de la unidad, es posible que se deban aplicar distintos modificadores al perfil. En estos casos, recomendamos usar dados de diversos colores o realizar las tiradas por separado.
- Ambas unidades lanzan los dados de combate. Al ser el combate simultáneo es indistinto quien lo realiza primero.
- Ambas unidades lanzan sus dados de defensa para cancelar impactos.
- Se retiran tantas miniaturas como impactos no salvados.

DADOS DE COMBATE

Llamamos dados de combate a los dados que aporta cada miniatura al combate. Habitualmente será un D10 por miniatura, excepto que el perfil indique otra cantidad. Al igual que en el Disparo, estos Dados de Combate, dependiendo del perfil de la unidad, tendrán que sacar un resultado igual o inferior el valor Agresividad modificado de la unidad.

Ejemplo: El Cabo legionario David López ha llevado a su escuadra al combate cuerpo a cuerpo contra un grupo de rifeños que defienden tenazmente una posición. Al cabo le acompañan cuatro de sus hombres. Por tanto, tendrán un total de cinco Dados de Combate. Los legionarios por tipo de unidad tienen un perfil de Agresividad de 6. El jefe

rifeño Amin tiene a cuatro hombres junto a él para defender la posición. Por lo que tienen 5 Dados de Combate. Los rifeños por su tipo de unidad tienen un perfil de Agresividad de 7.

MODIFICADORES A LA AGRESIVIDAD

Dependiendo de las armas o situaciones, el perfil de Agresividad se verá modificado por unos valores que dependerán de la situación y las armas que se empleen. Todos los modificadores son acumulables entre sí.

Empezando por el Atacante, si alguna miniatura está equipada con más de un arma, se declarará qué armas usa. Se aplicará entonces el modificador correspondiente.

Arma/Situación	Modificador
Atacante	+1
Armas larga con bayoneta calada	+1
Sable o arma cc desenvainada	+1
Granadas de fragmentación	+2
Arma Corta	+2
Por cada marcador de Angustia	-1

Los legionarios del cabo López están equipados con fusil con bayoneta calada, por lo que tendrán un modificador de +1 a su Agresividad y otro +1 por ser los que atacan. Uno de los legionarios va equipado con una granada de fragmentación por lo que decide emplearla en lugar de usar su fusil con bayoneta. La Agresividad de ese Legionario tendrá un modificador de +3 (+1 por ser atacante y +2 por usar una Granada). Por tanto, la unidad legionaria tirará cuatro dados con un perfil de Agresividad de 8 (6+2) y un dado con una Agresividad de 9 (6+3).

Los rifeños de Amin están equipados solo con rifles y no han desenfundado sus gummies (armas cuerpo a cuerpo). Amin dispone de un arma corta que decide usar. Debido a situaciones anteriores tienen además un marcador de Angustia. Por tanto, tirarán tres dados con una Agresividad de 6 (7-1) y un dado con una Agresividad de 7 (6+2-1).

ARMAS CON BAYONETAS CALADAS Y SABLES Y ARMAS DE CUERPO A CUERPO DESENFUNDADAS

Las unidades de infantería equipadas con estas armas, y que están caladas o desenfundadas pueden declarar que las emplean y aplicar los modificadores correspondientes.

RESOLVER LA TIRADA DE COMBATE

Ambos bandos lanzan sus tiradas. Y las compararan con el valor de Agresividad modificado de la unidad para ver cuántos impactos han logrado.

Los legionarios del cabo López sacan en sus tiradas los siguientes resultados, 1, 4 5 y 9, y en el dado del legionario que lanza la granada un 10. Como los valores de Agresividad eran 8 y 9 respectivamente, logran 3 impactos.

Los hombres de Amín sacan 3, 7, 7 y 9. Amin con su pistola saca un 7. Como sus valores de Agresividad eran 6 y 7 respectivamente, logran 2 impactos.

TIRADAS DE DEFENSA

Una vez calculados cuantos impactos ha recibido cada unidad, se realizarán las tiradas de defensa. Estas tiradas deberán ser iguales o inferiores al perfil de Defensa modificado de la unidad.

MODIFICADORES A LA DEFENSA

Situación	Modificador
Defensor en cobertura	+1
Defensor fortificado	+2

Los Legionarios tiran 2 dados de Defensa y obtienen un 1 y 7. Como su perfil de Defensa es 4, obtienen un éxito.

Los rifeños tiran 3 dados de Defensa tienen un perfil de Defensa ya modificado de 5, al estar en Cobertura. Sacan 2, 6 y 6. Los rifeños obtienen un éxito.

Los Legionarios infligen 2 impactos y los rifeños 1 impacto.

RESULTADO DEL COMBATE

Una vez calculados cuantos impactos se realizan, se calcula la diferencia de impactos entre ambos contendientes. Esto nos dará un ganador y un perdedor del combate. Se compara en la siguiente tabla y se aplican los resultados.

Diferencia de Impactos	Resultado	Ambos	
0	Empate	Retiran una baja y prosiguen el combate	
Diferencia de Impactos	Resultado	Ganador	Perdedor
1-3	Victoria	Retira una baja* y consolida Adquiere un marcador de angustia	Retira la diferencia en bajas y huye Tirada de defensa y adquiere dos marcadores de angustia
4+	Victoria Aplastante	Retira una baja* y consolida Adquiere un marcador de angustia	Destruído por completo Retira todas las miniaturas

**Se lanza un Dado Baraka. Si sale el resultado de Baraka no se retira ninguna miniatura. Si sale el resultado de Fatalidad, se retiran dos miniaturas.*

Retirar Bajas. El jugador retira de la unidad como baja la/s miniatura/s indicadas.

Destruído por Completo. El jugador retira todas las miniaturas de la unidad.

Prosigue el Combate. Se inicia una nueva ronda de combate. Se recalculan dados y modificadores. La unidad que cargó pierde el modificador de Ser atacante. Los defensores también sus bonificadores a la Defensa.

Consolida. La unidad ganadora puede mover en cualquier dirección hasta 1D10 centímetros.

Huye. La unidad perdedora huye. Tomará como dirección, la dirección **contraria** en la que el jefe de la unidad que cargó, realizó la carga, alejándose del enemigo. Mueve una distancia igual al doble de la capacidad de movimiento de la unidad en ese terreno.

Tirada de Defensa. La unidad que huye deberá hacer una tirada de Defensa. Lanzará un dado por cada superviviente de la unidad ganadora del combate. Cuantos más enemigos sobrevivan, más posibilidades hay de que masacren a la unidad que huye. Por cada tirada fallida, retirará una miniatura adicional. Los supervivientes han sido alcanzados por disparos mientras huían.

Adquiere un Marcador de Angustia. La unidad adquiere tantos marcadores de Angustia como se indica.

Ejemplo (figura 14): Los legionarios del cabo López han ganado el combate por una diferencia de 1. Por tanto, pierden un legionario como baja y pueden consolidar para ocupar la posición de los rifeños. Adquieren un marcador de Angustia. Los rifeños han perdido el combate y deben huir. Pierden una miniatura por la diferencia de impactos y deben mover en huida. Deben hacer 4 tiradas de Defensa. Si no la superan, perderán bajas adicionales. Adquieren dos marcadores de Angustia.

La dirección de huida de los rifeños es la contraria al movimiento de Carga del Jefe enemigo (ver diagrama carga). Una vez se retiren los rifeños supervivientes (si los hay tras las tiradas de Defensa), los victoriosos legionarios consolidarán, hasta un máximo en centímetro marcados por la tirada D10.



Fig. 14

11. MORAL

Hasta la más veterana y dura unidad de la Legión puede en un momento dado decidir salir corriendo o negarse a seguir combatiendo, como si fueran unos soldados recién llegados de la Península.

Todas las unidades tienen un perfil llamado Moral. Esta es la capacidad que una unidad tiene para aguantar el estrés de combate o el terror que le puede provocar ser asaltado durante la noche por rifeños con afiladas gomas en sus manos, dispuestos a degollar a todo enemigo que se encuentren.

Una unidad puede tener tantos marcadores de Angustia como marca su perfil de Moral. Una vez se llega a esta cifra, la unidad entra en Pánico. Cualquier marcador adicional de Angustia que quedará por ponerle a la unidad, se descarta. En cuanto adquiera este último marcador de Angustia, deberá hacer una tirada en la siguiente tabla, y aplicar el resultado para ver su comportamiento. Este resultado se aplica antes de la acción que fuera a llevar a cabo la unidad o de acciones de otras unidades.

En caso de resoluciones de combate, la tirada de Pánico, se realiza después de los movimientos de huida y de consolidación.

TABLA DE PÁNICO

1	<i>¡Con dos cojones!</i>
La unidad es inmune al pánico. Retira dos marcadores de Angustia. Puede seguir combatiendo con normalidad.	
2-3	<i>¡En peores plazas hemos toreado!</i>
La unidad aguanta la posición. Retira un marcador de Angustia.	
4-6	<i>Paralizados</i>
La unidad aguanta la posición. Hace Cuerpo a Tierra. Es incapaz de moverse el resto del Impulso. En el siguiente impulso deberá Reagruparse lo primero para poder actuar.	
7-9	<i>¡Nos cazan como conejos!</i>
La unidad realiza 2 acciones de movimiento hacia su borde de la mesa, presa del pánico. Pierde para el resto de la partida 1 punto de su Perfil de Moral. No puede hacer nada más el resto del Impulso. En el siguiente impulso deberá Reagruparse lo primero para poder actuar. Si la unidad no se activa, volverá a huir 2 movimientos al final del impulso. Si el jefe de la unidad sale por un borde de la mesa, la unidad se considera destruida.	
10	<i>¡Corred y salvad el pellejo!</i>
Cada miembro de la unidad corre para salvar su vida. La unidad es destruida.	
Modificadores a la tirada Unidad veterana -1 a la tirada Unidad Bisofía +1 a la tirada Armas de apoyo: la tirada de 7-9 se trata como 10.	

REAGRUPARSE

Las unidades que han sufrido Marcadores de Angustia, para volver a ser más eficaz en el combate. Pueden intentar descartarse de ellos con la acción Reagruparse,

Una unidad que lleva a cabo una acción de Reagruparse no puede hacer ninguna otra acción más en esa activación. Consume toda la activación, tuviera una, dos o tres acciones.

Además deberá ser siempre la primera activación que realice en un Impulso. No puede realizarse en segundas o posteriores activaciones.

Solo podrá realizarse una acción de Reagruparse por Impulso.

Para realizar la acción de Reagruparse no es necesario que la unidad tenga que hacer un chequeo de Acción.

La unidad que hace Reagruparse lanza un Dado Baraka. Dependiendo del resultado se descartará o no de Marcadores de Angustia:

- **Resultado Baraka.** Se descarta de dos marcadores de Angustia.
- **Resultado Fatalidad.** No se descarta de marcadores de Angustia
- **Otro resultado.** Se descarta de un marcador de Angustia



12. CADENA DE MANDO

Dentro de la Cadena de Mando de nuestros contingentes diferenciamos entre jefe de unidad y mandos.

Los **mandos** son Personajes, que pueden ir con unidades o ir por libre fuera de ellas. Los mandos a su vez tienen un radio de mando sobre las unidades a su cargo, estableciéndose una cadena de mando. Así por ejemplo, un sargento, nivel I, tendrá bajo sus órdenes a dos o tres escuadras; un teniente, nivel II, a dos o tres sargentos de su sección; y un capitán, nivel III, a dos o tres tenientes de su compañía. Los Niveles superiores de mando exceden a la representación de una partida.

En el caso de usarse mandos superiores a capitán por usarse un escenario histórico, este se considerará un mando nivel III.

Los Niveles de mando vienen marcados en los diferentes perfiles de las listas de ejército.

Un mando siempre puede influir a unidades de su cadena de mando.

La distancia de mando es de 30 cm. Esta distancia siempre se medirá desde la miniatura de un mando a la miniatura del otro mando

BAJO MANDO

Una unidad dirigida por un mando, siempre se podrá beneficiar de estar en distancia de mando de un Nivel superior, siempre que sea de su cadena de mando. Todas las tiradas de Entrenamiento se ven beneficiadas en un +1.

Por ejemplo, un Mukadan (Nivel I), tiene subordinada una unidad de rifeños dirigida por su Jefe original. La unidad tiene un perfil de Entrenamiento de 5. Si dicha unidad está a distancia de mando del Caid Jansen u ashrin (Nivel II), tendrá un +1 a su perfil de Entrenamiento cuando deba chequear, pasando éste a 6.

Además cualquier unidad en cadena de mando, será influenciada por los mandos con diversas órdenes que pueden impartir cuando se activen.

Los mandos, pueden usar su activación para impartir órdenes. Para impartir estas órdenes, debe seguirse la cadena de mando hasta la unidad designada. Debe poder trazarse esta cadena de mando entre los diferentes mandos de nivel inferior hasta llegar a la unidad.

Por ejemplo, un capitán de Infantería española (Nivel III), quiere impartir una orden a una unidad. Esta unidad está fuera de su alcance. Pero tiene a su distancia de mando al sargento jefe del pelotón (nivel 1) al que pertenece esa unidad, y éste a su vez tiene a distancia a mando a la unidad designada. De esta forma, se establece una cadena de mando. Por tanto, el capitán puede impartir la orden.

Dependiendo del Nivel del Mando que imparte la orden, estas tendrán un beneficio u otro.

Un mando solo podrá llevar a cabo una orden durante

un impulso. Diferentes mandos, podrán eso sí, llevar a cabo la misma orden. Por ejemplo, si tenemos dos Sargentos (Mando Nivel I) podremos dar la misma orden. Obviamente, será a dos unidades diferentes, pues tienen cadena de mando diferente.

Un mando que quiera realizar una orden gasta las FAs que se marcan. Si es necesario, deberá realizar una Chequeo de Acción (por tener FAs ya asignadas o marcadores de Angustia). Estas FAs se descartan.

Una vez que se recibe la orden, algunas órdenes requieren que se ponga una Ficha de Orden o un Marcador de Mando para recordar que ha recibido una determinada orden.

El Mando que ha impartido la orden recibirá una Ficha de Orden para marcar que se ha activado.

Dirigir desde el frente. NIVEL III (3 FAs) El mando valora la situación cerca de la línea de combate y dirige a sus tropas. Una unidad que se encuentre dentro de su cadena de mando recibirá órdenes expresas de éste. La unidad recibe un Marcador de Mando. Si gasta el marcador en cualquier momento del impulso, la unidad podrá hacer una acción o una reacción, sin tener que llevar a cabo un chequeo de Acción o Reacción. Este Marcador de Mando se retira al final del Impulso si no se ha usado.

¡A por ellos! NIVEL II (2FAs) El mando ordena a todos los hombres bajo su mando y en cadena de mando hacer una activación. Podrá activar a todas las unidades de su mando. Pero solamente podrán hacer acciones de movimiento. Estas activaciones deben seguir las reglas generales (si la unidad que se activa debe hacer un chequeo de Acción lo hará, se perderán marcadores de apuntar, etc.) Las unidades que se activen con esta orden



Capitán Legionario

se consideran activadas a efectos de siguientes activaciones (pon una Ficha de Orden para marcarlo). Un enemigo puede reaccionar, pero solo contra una de las unidades que realicen ¡A por ellos! Si el enemigo roba la iniciativa, deberá esperar a que se terminen de activar todas las unidades enemigas que recibieron esta orden, antes de comenzar con sus activaciones.

¡Dadles duro! NIVEL I (1 FA). El mando da órdenes precisas para mejorar determinadas acciones a las unidades. Una unidad bajo su mando gana un Marcador de Mejora. Antes de activarse deberá decir si usa o no este marcador. Si lo usa mejora en 1 el perfil que desee... Estas activaciones deben seguir las reglas generales (si la unidad que se activa debe hacer un chequeo de Acción lo hará, se perderán marcadores de apuntar, etc.). Si no se activa, por fallar el chequeo, por ejemplo, o por término del Impulso, perderá el marcador.

¡Reagrupaos! TODOS LOS NIVELES (2FAs). El mando comienza a lanzar palabras alentadoras (o insultos) a una unidad. Una unidad dentro de su cadena de mando. No es necesario que la unidad realice ningún Chequeo de Acción. Deberá lanzarse un Dado Baraka. Si sale Baraka retirará todos los Marcadores de Angustia. Si sale Fatalidad, no podrá retirar ningún marcador. Con cualquier otro resultado retira tres Marcadores de Angustia. Esta orden puede darse en cualquier momento del Impulso a diferencia de la Acción Reagruparse. Una unidad que haya hecho la Acción Reagruparse podrá recibir esta orden en el mismo Impulso, excepto si sacó Fatalidad en la tirada de Reagruparse. Está demasiado afectada psicológicamente para poder volver a intentarlo.

¡Avance por escuadras! NIVEL II y III (1FA por unidad) El mando ordena hacer un avance con fuego, coordinado, a todas las escuadras bajo su mando. Un jefe de sección solo podrá ordenarlo a su sección, mientras que un jefe de compañía a todas las unidades de la compañía. Estas unidades deberán estar además en cadena de mando. Las unidades designadas podrán realizar una única acción de Mover o Disparar. Las unidades deben hacer un chequeo de Acción para obedecer, fuera necesario o no, de acuerdo a las reglas generales. Las unidades no recibirán Fichas de Ordenes por estas acciones y no se consideran activadas a efectos de futuras activaciones.

JEFE DE UNIDAD

Todas las unidades del juego tienen una miniatura que será designada como Jefe de Unidad. Este puede ser por ejemplo un cabo o un Caid Jansen u ashryn. Es importante definir la miniatura que es jefe de la unidad, ya que a efectos de las reglas, para medir, líneas de visión etc., se usará como referencia.

También la capacidad para obedecer órdenes dependerá del Jefe de la Unidad. La falta de este acarrea una penalización de -2 al Entrenamiento.

Los jefes de Unidad, se comportan como una miniatura más de la unidad, con la salvedad, de que pueden usar su equipo, si este es diferente al resto de la unidad.

SUPERVIVENCIA

Para determinar si un Jefe de Unidad es baja por disparos o combate cuerpo a cuerpo se usarán las siguientes reglas.

Una unidad que reciba una cantidad de impactos, en disparo o combate cuerpo a cuerpo, que sea inferior a la cantidad de miembros que tenga, deberá tirar un Dado Baraka. Si sale resultado de Fatalidad, deberá asignar un impacto al jefe de la unidad.

Si la unidad recibe una cantidad de impactos, en disparo o combate cuerpo a cuerpo, igual o superior a la cantidad de miembros que tenga, deberá asignar un impacto al Jefe de Unidad.

Una unidad que pierda a su Jefe de Unidad, deberá designar a otra miniatura como jefe de la unidad, sustituyendo a la miniatura que ha sido baja. A partir de entonces esta será el nuevo Jefe de unidad a efectos de reglas, hasta que sea baja o termine la partida. Recuerda que este nuevo Jefe no implica que no se sufra la penalización de -2 al Entrenamiento.

Si un Mando, sea del nivel que sea y que es la cadena de mando de esa unidad se incorpora a ella, no se sufrirá este penalizador de -2 al Entrenamiento.

El Cabo López es herido por disparos enemigos. Se retira la miniatura como Baja. A partir de este momento la escuadra tiene un -2 a Entrenamiento. Si en cualquier momento, por



ejemplo el Sargento Romero que es el jefe del pelotón al que pertenece la escuadra del Cabo López se incorpora a la unidad, este penalizador no se aplicará mientras el sargento permanezca con la unidad. Si la abandona, o es baja, se volverá a aplicar el penalizador.

PERSONAJES

Llamamos Personajes a las miniaturas individuales o acompañadas por ayudantes. Representan a los suboficiales, oficiales, médicos, sacerdotes y resto de miniaturas que pueden comportarse de forma individual, interactuar con el resto de unidades o unirse a otras unidades que les permita su perfil.



Mulai Ahmed er Raisuli (1871-1925): según la fuente er Raisuli fue una figura heroica o un bandido, pero siempre un auténtico personaje de leyenda. A veces favorable y otras en contra de los intereses de España fue capturado y asesinado por los seguidores de Abd el-Krim. Fue representado por Sean Connery en el año 1975 en la película El viento y el león.

Los Personajes tienen idéntico perfil al resto de las unidades, conformando una unidad en sí mismos. Cualquier regla que indique que se aplica a una unidad se aplicará a un personaje.

A efectos de líneas de visión, movimiento y alcance de las armas, el Personaje se considera el jefe, vaya solo o acompañado.

Un Personaje que tenga la regla especial Mando y se una a una unidad, sustituye a efectos de reglas al jefe de la unidad. Mientras permanezca unido a la unidad se considera el jefe de esa unidad.

Todos los personajes aparte de su perfil de atributos tienen uno o varios rasgos de personalidad. Estos pueden ser fijos o aleatorios tal y como marca la tabla de Rasgos de Personaje.

Antes de desplegar las miniaturas en una partida, cada Personaje deberá hacer una tirada D100 en la tabla de Rasgos de Personalidad. Deberá aceptar el resultado y aplicarlo en la partida.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Realizar una tirada D100.

01-05 Buen líder

No tira dado Baraka al inicio del impulso. Suma 3FAs.

06-10 Lealtad reconocida

Puede repetir un dado Baraka una vez por impulso. Debe aceptar el segundo resultado.

11-15 Indiscutible

La unidad a la que está unido suma 1 a su perfil de Entrenamiento.

16-20 Baraka

El mando es afortunado y lo reconocen así sus compañeros y enemigos. Siempre salva a 8 o menos.

21-25 Conoce a su enemigo

En los Chequeos de Reacción suma 1 a su perfil de Entrenamiento.

26-30 Temido

El enemigo le conoce y le teme, todos los ataques del enemigo contra él o su unidad tienen -1 al perfil de Disparo o Agresividad.

31-35 Cazador

Tira 1d10/2 al inicio de la partida, mientras el oficial esté vivo, la Unidad a la que se una se beneficiará de ese incremento de su Capacidad de Movimiento, en terreno Agreste o Difícil.

36-40 Asistente indígena

La unidad a la que está unida trata el terreno por el que se mueve como un grado inferior (terreno difícil pasa a agreste y agreste pasa a normal).

41-45 Mártir

Suma 1 al perfil de Moral de la unidad. En caso de que la unidad huya como resultado del combate (no por entrar en Pánico) retira la miniatura. Se habrá sacrificado, aguantando la posición. La unidad no deberá tiradas de defensa extra por la huida.

46-50 Agresivo

Cuando se active, si tiene un enemigo a distancia de carga, debe cargar al enemigo. En caso de haber varios enemigos a distancia de carga, cargará al más cercano. Siempre sumará 1 a su Agresividad en combate.

51-55 Superviviente

Suma 1 al perfil de Moral de la unidad. En caso de que la unidad entre en Pánico y no huya, se retirará como baja. Habrá puesto pies en polvorosa mientras que sus hombres le gritan desde la distancia. Si la unidad huye acompañará a la unidad como sería habitual.

56-60 Novato

En las Chequeos de Reacción resta 1 al perfil de Entrenamiento.

61-65 Discutido

La unidad a la que está unido resta 1 al perfil de Entrenamiento para los Chequeos de Acción.

66-70 Desprestigiado

El enemigo le conoce como poco temible, de manera que todas los ataques del enemigo contra él o su unidad tienen +1 al perfil de Disparo o Agresividad.

71-75 Cobarde

Tiene -2 al perfil de Agresividad.

76-80 Pésimo líder

No tira dado Baraka al inicio del impulso. Resta 3 fichas de mando.

81-85 Sangriento

El personaje habría sido visto con otros ojos en tiempos de paz. Disfruta coleccionando partes del cuerpo de sus rivales (elige, hay un amplio catalogo). Nada más.

86-90 Miope

El personaje no ve tres en un burro y le cuesta distinguir al enemigo de un arbusto. Él o la unidad donde se encuentre tiene una penalización de -20% a localización.

91-95 Chico de academia (o hijo del cacique)

El personaje ha tenido una gran educación teórica. Pero tiene 0 experiencia. Cada vez que realice activación, él o la unidad donde se encuentre debe hacer el chequeo correspondiente. En caso de que ya tuviera que hacerlo o que se trate de una reacción, tendrá un -1 adicional al perfil de Entrenamiento.

96-100 Gafe

El personaje es conocido por su extraordinaria mala suerte para los que le rodean. Si él o la unidad donde se encuentra tienen que lanzar el dado Baraka, aplica el resultado Baraka igual que si hubiera sacado Fatalidad. Mientras no sea la única miniatura de la unidad, no podrá ser elegido como baja. En caso de que fuera baja de acuerdo a la regla de SUPERVIVENCIA, se elegirá otra miniatura de la unidad si es posible.

PERSONAJES EN DISPARO Y COMBATE CUERPO A CUERPO

Los personajes pueden disparar, ser objetivos de disparo y combatir cuerpo a cuerpo, como cualquier otra unidad.

Al ser miniaturas individuales, es más difícil que sean bajas por los disparos al poder ocultarse mejor. Esto viene reflejado en un mejor perfil de Defensa. A diferencia del resto de unidades disponen de un perfil de Defensa para Disparos y Combate Cuerpo a Cuerpo Diferenciado. Así una miniatura con Defensa 6/4, salvará los impactos de disparo sacando 6 o menos y los impactos cuerpo a cuerpo sacando 4 o menos. En caso de ir con algún acompañante, los personajes siempre serán la última miniatura en retirarse como baja.

SUPERVIVENCIA

Si un personaje está unido a una unidad, al igual que el Jefe de la Unidad, cuando esta reciba menos impactos, ya sea por disparo o en cuerpo a cuerpo, que miniaturas tiene la unidad, deberá lanzarse un Dado Baraka. Si sale como resultado Fatalidad, el personaje es la miniatura impactada. En caso de que la unidad reciba tantos

impactos o más que miembros tiene, uno de los impactos automáticamente es asignado al Personaje. Si el personaje estuviera unido junto a la unidad con algún acompañante, este será el que reciba el impacto. Mientras tenga acompañantes, no podrá ser elegido el Personaje.

PERSONAJES Y MORAL

Los personajes que estén unidos a una unidad, y tengan la regla Mando, sustituirán con su valor de Moral y Entrenamiento, a los valores de Moral y Entrenamiento de la unidad, sea mayor o menor que el de ésta, mientras permanezcan en la unidad. Esto hace que los soldados tengan que aguantar a un oficial nefasto o seguir a un líder rifeño carismático.

UNIRSE Y SEPARARSE DE UNA UNIDAD

Los personajes y sus acompañantes pueden unirse a unidades a la que les esté permitido hacerlo. Para ello, ni el personaje ni la unidad deben estar afectados por Pánico ni estar huyendo. Además del Jefe de la Unidad, solo podrá haber otro personaje con la regla Mando dentro de la unidad.

Deberá, con una Acción de Mover, llegar hasta la zona de coherencia del jefe de la unidad. A partir de entonces, la coherencia de la unidad se mide desde el personaje, que sustituye al jefe de la unidad. Mientras esté dentro de la unidad, se considera el jefe de la Unidad a efectos de reglas, etc.... Si antes de unirse, el personaje tenía más FAs o Marcadores de Angustia que la unidad a la que se ha unido, a partir de este momento, la unidad pasará a tener el número de marcadores de angustia y FAs que tuviera el personaje.

Para abandonar una unidad, ésta no podrá estar afectada por Pánico ni estar huyendo. Con una acción de Mover podrá desplazarse en cualquier dirección. Saliendo de la coherencia del antiguo jefe de la unidad. El antiguo jefe de la unidad recupera su posición de Mando a todos los efectos. Un personaje que abandona la unidad, tendrá asignados el mismo número de FAs y Marcadores de Angustia que tenía la unidad.



13. ARMAS DE APOYO

Llamamos Armas de Apoyo, a aquellas armas que para su correcto funcionamiento necesitan de una dotación. Dentro de esta categoría entran las ametralladoras medias.



ENCARAR

Las armas de Apoyo, tal y como se menciona en el capítulo Conceptos Básicos, tienen un ángulo de visión de 180° para trazar su Línea de Visión.

Debido a esta limitación de ángulo de visión, solamente podrán disparar o reaccionar contra enemigos que estén dentro de dicho ángulo de visión, por lo que será muy importante su colocación y despliegue, para poder maximizar su efectividad.

Si desean realizar una acción para disparar y no tienen a ninguna unidad enemiga dentro de su ángulo de visión, deberá primero encarar el arma y luego disparar.

Un Arma de Apoyo puede usar una acción de movimiento para encarar el arma contra un objetivo y que este esté dentro de su ángulo de visión y luego disparar el arma.

Este disparo tras encarar el arma acarrea un bonificador negativo (ver capítulo disparo).

En el caso de reacciones, no podrá llevar a cabo el encaramiento y el disparo al tratarse de dos acciones diferentes.

AGUANTE

Un arma de apoyo tiene un aguante igual al número de servidores que tenga. De esta forma, una ametralladora media, en cuyo perfil de Aguante tenga un valor de tres, dispondrá inicialmente de tres servidores para su manejo.

A medida que un arma de Apoyo recibe impactos, retiraremos miniaturas de igual forma que lo haríamos con otra unidad. En caso de que la miniatura del arma de apoyo tenga integrados los servidores y el arma, y no puedan retirarse miniaturas de forma individual, usaremos un marcador para indicar las bajas.

POR DEBAJO DE LA MITAD

Un arma de apoyo, a la que le queden menos de la mitad de los servidores que indicaba su Aguante original, tendrá un modificador de -1 a todos sus perfiles, excepto a la Localización.

AMETRALLADORAS MEDIAS

Las ametralladoras medias disparan de igual forma que cualquier unidad con armas a distancia y aplican los modificadores correspondientes (ver capítulo disparo).

El poder abrumador del fuego de una ametralladora puede fijar sobre el terreno hasta la unidad más audaz y temeraria. Una unidad que reciba al menos dos impactos de una ametralladora media, aunque estos sean salvados por la tirada de Defensa, siempre recibirá un marcador de Angustia.

INTERRUPCIÓN

Si una ametralladora saca dos resultados de 10 sin modificar, se habrá interrumpido (se habrá encasquillado, se habrá quedado sin munición...). Para volver a disparar con esta arma, deberá realizar gastar una activación completa para solventar la interrupción.



14. TERRENO

La zona correspondiente al protectorado español, Yebala, Gomara y el Rif, era uno de los territorios más pobres y agrestes de Marruecos. Un terreno compuesto en su mayor parte por montañas escarpadas cubiertas de matorrales, llanuras pedregosas y zonas de cultivos pobres que apenas daban para alimentar a la escasa población. Unas pocas arboledas salpicaban el terreno. Además, estaba plagado de innumerables Wadis (cauces secos de ríos) y barrancas, que complicaban también los desplazamientos por los escasos caminos. Una de las principales funciones de las tropas españolas fue la de adecentar y acrecentar estos para el paso de las columnas de suministros.

Los diferentes terrenos afectarán al movimiento, a la cobertura y a la línea de visión.

MOVIMIENTO

En B&F diferenciamos a efectos de movimiento los tipos de terrenos en tres clases. Un terreno pueda estar compuesto de varios tipos. Por ejemplo, una colina podría ser Terreno Difícil en sus laderas y Agreste o Fácil en la parte superior.

El **Terreno Fácil** está compuesto por los caminos, las llanuras y las colinas con pendiente suave.

Terreno Agreste incluye el terreno pedregoso, de matorral o campos cultivados. Las escasas zonas de arboledas entrarían en esta categoría. Los cauces de ríos, Wadis y las barrancas también se consideran terreno Agreste. Los muros, y vallados también entran en esta categoría si quieren ser atravesados.

Terreno Difícil. Las montañas y colinas con laderas empinadas son terreno difícil. Las zonas de alambrada también se consideran terreno difícil para las unidades que intenten atravesarlas, excepto que se indique lo contrario en su perfil, como en los vehículos de cadenas.

El perfil de movimiento de las unidades nos indicará cuánta distancia podemos desplazarnos por los diferentes terrenos. Recuerda que si una unidad va a atravesar terreno de diferente categoría, usará siempre el perfil de movimiento de mayor dificultad (ver capítulo Movimiento).

COBERTURA

El terreno hábilmente usado puede hacer que nuestros hombres puedan aproximarse al enemigo o combatirlo con menor riesgo. Dependiendo del terreno podremos tener una cobertura u otra. A efecto de cobertura, los terrenos se dividen en terrenos lineales y terrenos de área...

Terrenos Lineales. A efectos de cobertura, son terrenos lineales los muros, vallados, y las orillas de los cauces de ríos. Una unidad que esté pegada a de un terreno lineal, y reciba disparos cuya trayectoria atraviere el terreno tendrá Cobertura Ligera o Pesada. Para beneficiarse de esta cobertura, el jefe de la unidad, un arma de apoyo o un vehículo deberán tener su base pegada a este terreno.

Terrenos de área. Son los diferentes terrenos que puedan delimitarse con un área, como zonas pedregosas, matorrales o arboledas. Las unidades que estén dentro de estos terrenos se consideran que están en Cobertura Ligera si el jefe de unidad tiene su base por completo dentro de este terreno. Las armas de apoyo y vehículos, deberán estar por completo dentro de este terreno para beneficiarse de la cobertura.



Fig. 15

El bosque es un terreno de área. La infantería está dentro el terreno y por tanto ve afectado su movimiento. Además tendría Cobertura Ligera.

La unidad de caballería no está dentro del bosque, pues su Jefe de Unidad no lo está aunque tenga la unidad miniaturas dentro del área.

El Arma de Apoyo no está dentro del bosque. Su centro no está dentro del área aunque si esté parcialmente su peana.

LÍNEA DE VISIÓN

Que nuestras unidades tengan una línea de visión limpia sobre el enemigo, va a depender del tipo de terreno que se interponga entre ellos y su objetivo. A efectos de poder trazar esta línea de visión los terrenos los definimos como bajos y altos.

Terreno alto. Los terrenos altos interrumpen total o parcialmente la línea de visión. Esta interrupción total o parcial depende del tipo de terreno.

Zonas arboladas. Las zonas arboladas impiden ver con claridad al enemigo que esté dentro o detrás de éstas. Un enemigo que esté dentro de una zona arbolada solo podrá ver y ser vistos si está a 10 centímetros del borde de la zona arbolada. Una unidad que se encuentre fuera de la zona arbolada, no puede trazar una línea de visión sobre unidades que estén al otro lado de la zona arbolada.

Colinas. Las colinas obstruyen línea de visión. Las unidades que se encuentren a más de 5 cm de la cresta, no podrán ver ni ser vistos a través de este terreno.



Fig. 15

Ejemplo (fig. 15): La Unidad de Infantería traza su línea de visión hacia la unidad enemiga. Esta recorre 7 cm de bosque. Por tanto puede trazarla.

La unidad de caballería está fuera del bosque, al igual que la unidad Rifeña. No puede trazar línea visión pues el bosque se lo impide.

El Arma de Apoyo traza su línea de visión hacia la unidad enemiga. Esta recorre 11 cm de bosque. Por tanto no puede trazarla y no puede ver a la unidad Rifeña.

La Unidad rifeña no puede ver a su vez al arma de apoyo ni a la unidad de caballería. Solo vería a la unidad de infantería.

Ejemplo (fig. 16): La Unidad de Infantería A traza su línea de visión hacia la unidad enemiga. Como está a más de 5 cm de la cresta es obstruida. Por tanto no puede ni ser visto por los Rifeños.

La Unidad de Infantería B traza su línea de visión hacia la unidad enemiga. Como está a menos de 5 cm de la cresta ve claramente a la unidad Rifeña. Por tanto también puede ser visto por los Rifeños.

La Unidad de Infantería C traza su línea de visión hacia la unidad enemiga. Como está fuera de la colina, esta obstruye por completo su línea de visión. Los rifeños tampoco pueden verlos por tanto al estar también fuera de la colina.



Fig. 16

Los terrenos bajos son aquellos terrenos que por su altura no obstruyen líneas de visión. Campos de cultivo, pedregales, matorrales, vallas y muros entran en esta categoría.

Las barrancas y quebradas son terrenos bajos, a efectos de visión a través de ellas. Sin embargo, las unidades que se encuentren en su interior no pueden ver ni ser vistas, excepto que estén en el borde de la barranca o quebrada, ya sea la unidad observada o la que observa.

FORTIFICACIONES

Llamamos Fortificaciones a las zonas de terreno construidas por la mano del hombre y que nos pueden beneficiar para el combate. Entran en esta categoría los edificios, los blocaos, las trincheras y los pozos de tirador.

Movimiento

Para entrar en los Edificios y Blocaos deberemos de llegar hasta ellos, ya sea para ocuparlos o asaltarlos para



La Unidad de Infantería A traza su línea de visión hacia la unidad enemiga. Como está a dentro de la barranca y no toca su borde no puede trazar la línea de visión. Por tanto no puede ni ser visto por los Rifeños. Si los Rifeños estuvieran tocando el borde si podrían verlos y además ser vistos.

La Unidad de Infantería B traza su línea de visión hacia la unidad enemiga. Como está tocando el borde de la barranca ve claramente a la unidad Rifeña. Por tanto también puede ser visto a su vez por los Rifeños.

La Unidad de Infantería C traza su línea de visión hacia la unidad enemiga. Como está fuera de la barranca, y ésta no obstruye la línea de visión, pueden ver y ser vistos sin dificultad.

expulsar a sus ocupantes en combate cuerpo a cuerpo. Para ello, debemos llegar con nuestro movimiento hasta una puerta o ventana del edificio. Dependaremos por tanto del terreno que tenemos que atravesar para llegar hasta ellos.

Las trincheras y los pozos de tirador, al igual que con los edificios y blocaos, dependeremos del terreno que atravesemos para llegar hasta ellas.

Las unidades que ocupen una fortificación, se consideran que ocupan todo este terreno. Si, por tamaño, las fortificaciones son muy grandes, las dividiremos en sectores adyacentes o superiores en el caso de edificios con más de una planta. Debe determinarse al comienzo de la partida cuantas miniaturas caben en cada sector. Para pasar de un sector a otro de una fortificación se considera que atravesamos terreno agreste.



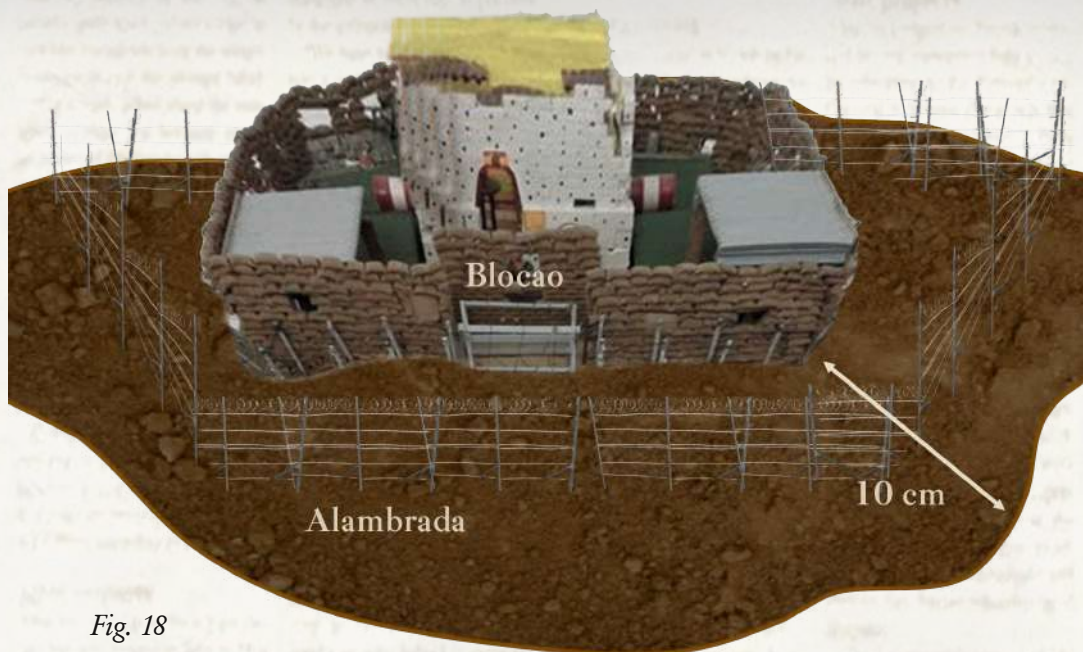


Fig. 18

Este Blocao es una fortificación que está rodeado por alambradas. Estas ocupan un área de 10 cm de anchura alrededor del blocao. Una unidad que quiera entrar o asaltar el blocao deberá recorrer esta distancia con su capacidad de movimiento para Terreno Difícil.

Cobertura

Las unidades se consideran que están en Cobertura Pesada si el jefe de la unidad está dentro de un blocao, trinchera o pozo de tirador. Se considerará que está en Cobertura Ligera si está dentro de un edificio.

Línea de visión

Los edificios y blocaos obstruyen línea de visión. Se consideran Terreno Altos. Una unidad que se encuentre por detrás de un edificio o blocao, no podrán ver si ser vistos, si la línea de visión atraviesa este terreno.

Las unidades que se encuentren ocupando un edificio o blocao podrán trazar línea de visión hacia fuera a través de cualquier apertura del edificio. Al revés, también podrán ser vistos a través de ellas.

Las trincheras y los pozos de tirador no obstruyen la línea de visión. Se consideran Terrenos Bajos.

Disparos dentro de fortificaciones

En el caso trincheras, pozos y blocaos, todas las miniaturas de la unidad que pudieran disparar pueden hacerlo.

En el caso de edificios, podrán disparar la mitad de las miniaturas de la unidad que pudieran hacerlo redondeando hacia arriba.

Una unidad que comience desplegada dentro de un edificio podrá realizar disparos por parte de todas las miniaturas que pudieran hacerlo. Se supone que han preparado posiciones de disparo para defender el edificio. A efectos de reglas de disparo, se considerará un blocao el resto de la partida.

Ejemplo (fig. 19): La unidad de Infantería por tamaño solo ocupa un sector. Si quisieran pasar al otro sector debería hacer una acción de movimiento.

Además al ser un blocao, todas las miniaturas podrían disparar.

Si fuera una casa en vez de un blocao, y no estuviera ocupada por esta unidad desde el despliegue a comienzo de turno, solo podrían disparar tres miniaturas.

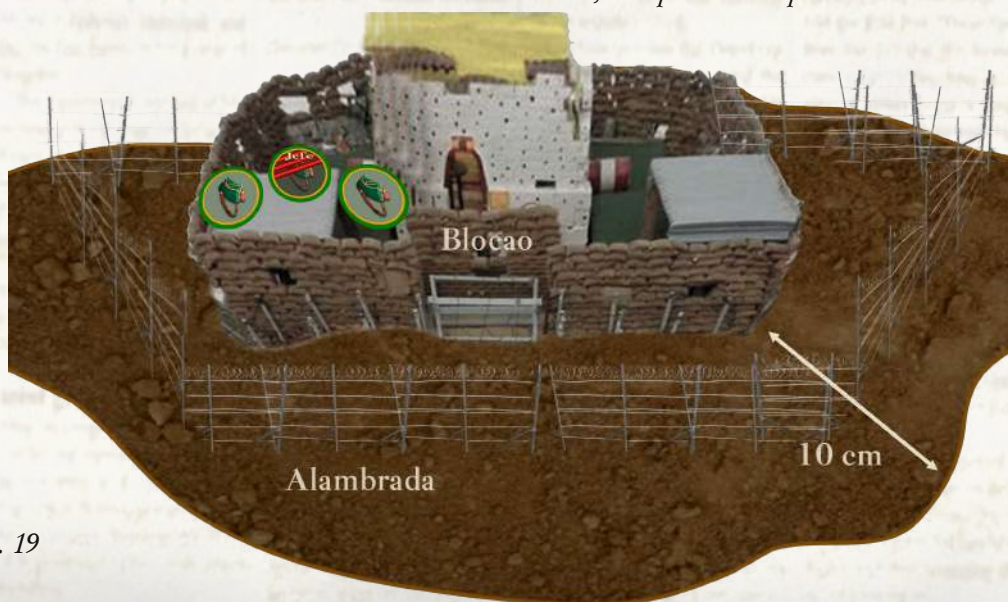


Fig. 19

TIPOS DE TERRENO

Tipo de Terreno	Tipo	Movimiento	Cobertura	Visión
Alambradas	Área	Difícil	N/A	Terreno Bajo
Arboleda/Olivares/Frutales	Área	Agreste	Ligera	Terreno Alto
Blocao	Área	*	Pesada	Terreno Alto
Barrancas y Quebradas	Área	Agreste	Ligera	Terreno Bajo**
Camino	Lineal	Fácil	N/A	Terreno Bajo
Campo de Cultivo	Área	Agreste	N/A	Terreno Bajo
Edificio	Área	*	Pesada	Terreno alto
Matorral	Área	Agreste	Ligera	Terreno Bajo
Montañas y colinas con pendientes pronunciadas	Área	Difícil	Ligera	Terreno Alto
Colina con pendientes suaves	Área	Fácil	N/A	Terreno Alto
Muro	Lineal	Agreste	Pesada	Terreno Bajo
Pedregal	Área	Agreste	Ligera	Terreno Bajo
Ríos (secos o no)	Lineal	Agreste	Ligera	Terreno Bajo
Vallas	Lineal	Agreste	Ligera	Terreno Bajo
Trincheras y Pozos de Tirador	Área	*	Pesada	Terreno Bajo

*En caso movimiento entre secciones se considera terreno Agreste.

** Las unidades dentro del terreno tienen condiciones especiales a efectos de línea de visión, ver arriba.



15. ESCENARIO

EL BLOCAO

Sobre una posición elevada, las tropas españolas (o francesas) han establecido un punto fortificado. Un blocao. Lamentablemente, este se encuentra lejos de las fuentes de agua próximas.

Las Harkas rebeldes, viendo la debilidad que tiene la posición debido a este impedimento, han cercado y sitiado el blocao.

El mando español envía refuerzos para reforzar la posición y romper el cerco. De esta forma, podrán llevar los suministros y agua que tanto necesitan los defensores del blocao.

EJÉRCITOS

Ambos bandos usaran una misma cantidad de puntos tal y como marcan las listas de ejército.

DESPLIEGUE

Una vez se haya desplegado la escenografía, el jugador español (o francés) elige uno de los lados de la mesa largos. A 60 cms de su borde, y equidistante con los bordes cortos colocará una colina y sobre ella un blocao. Este deberá medir entre 30 y 45 cm. Además estará posicionado sobre un área de alambradas de 10 cm a su alrededor (ver dibujo).

Dentro del blocao desplegará uno de sus pelotones de infantería al mando de su sargento. El resto de sus unidades estarán fuera de la mesa.

Las tropas rifeñas desplegarán todas sus unidades hasta 30 cm del borde opuesto y los bordes laterales.

Todas las unidades desplegadas despliegan cuerpo a tierra.

PRIMER IMPULSO

Durante el primer Impulso, la iniciativa inicial la tendrán los rifeños.

Los españoles entrarán por cualquier punto del borde de la mesa. En la activación con la que entren solo podrán hacer las acciones de mover y cuerpo a tierra. No podrán recibir órdenes de sus mandos durante el primer impulso. Asumimos que ya han recibido indicaciones y órdenes pertinentes antes de entrar en la mesa.

DURACIÓN

La partida durará un mínimo de cuatro Impulsos. Al final del cuarto impulso ambos jugadores tirarán un dado Baraka. Si ambos sacan Fatalidad o Baraka se terminará la partida. Si no se jugará un quinto impulso más. Al final del quinto impulso se repetirá esta secuencia. La partida terminará de cualquier forma al final del sexto Impulso.

VICTORIA

El poseedor del Blocao al final de la partida obtendrá 3 puntos de victoria. Para poseerlo no debe haber unidades enemigas dentro de este.

Poca cada unidad enemiga que sea destruida o abandone la mesa se obtendrá 1 punto de Victoria.

El jugador que más puntos de victoria obtenga gana la partida.





REGLAS ESPECIALES

CABILAS

La resistencia rifeña y la autoproclamada República del Rif estaban compuestas por más de 40 cabilas diferentes.

Las cabilas de los Beni Urriaguel, Bocoya, Tensaman, Beni Tuzin, Tarfesit y Beni Ulichek constituían el núcleo de la resistencia rifeña, siendo los más fieles y duros combatientes. Estás serían catalogadas como **Cabilas Fieles**.

El resto de las Cabilas está catalogado como Cabilas. Una Cabila que no tenga combatientes de Cabilas fieles a una distancia de 60 centímetros al comienzo de un Impulso deberá hacer una tirada de dado Baraka. Si sale fatalidad, harán automáticamente cuerpo a tierra. Durante este impulso no podrá hacer nada más que permanecer en su sitio. Están dudosos. Si son cargados combatirán. Mientras no tengan combatientes de Cabilas fieles a 60 centímetros seguirán dudosos durante el resto de los impulsos.

Debido al sistema de Cabilas, todos los miembros pertenecientes una misma cadena de mando deben tener las mismas reglas especiales. Las armas de apoyo siempre estaban servidas por rifeños de las Cabilas Fieles.

Para ellos deberán o no escoger ser una Cabila Fiel y hasta un máximo de dos reglas especiales de las siguientes por el coste indicado por miniatura:

- Pertenecer a una Cabila Fiel por +2 puntos
- Camuflaje +1 punto
- Conocedores del Terreno +2 puntos

- Experimentados +1 punto (solo a partir de 1922)
- Pueden tener Dios Dispone por +2 puntos
- Puede ser Fanático por +5 puntos
- Pueden ser Impetuosos por +1 punto
- Puede ser Montañés por +1 punto
- Puede ser Rápido por +1 punto
- Puede ser Sanguinario por +1 punto
- Puede ser Tozudo por +1 punto

AMETRALLADORAS MEDIAS

Las ametralladoras medias (MMGs) estaban servidas por los mejores y más fieles hombres de la Harka. Esto es debido a su escaso número, por lo que no eran nunca entregadas a Cabilas dudosas. Siempre tienen la regla Cabila Fiel.

ORGANIGRAMA

Las unidades señaladas en color fuerte son obligatorias.

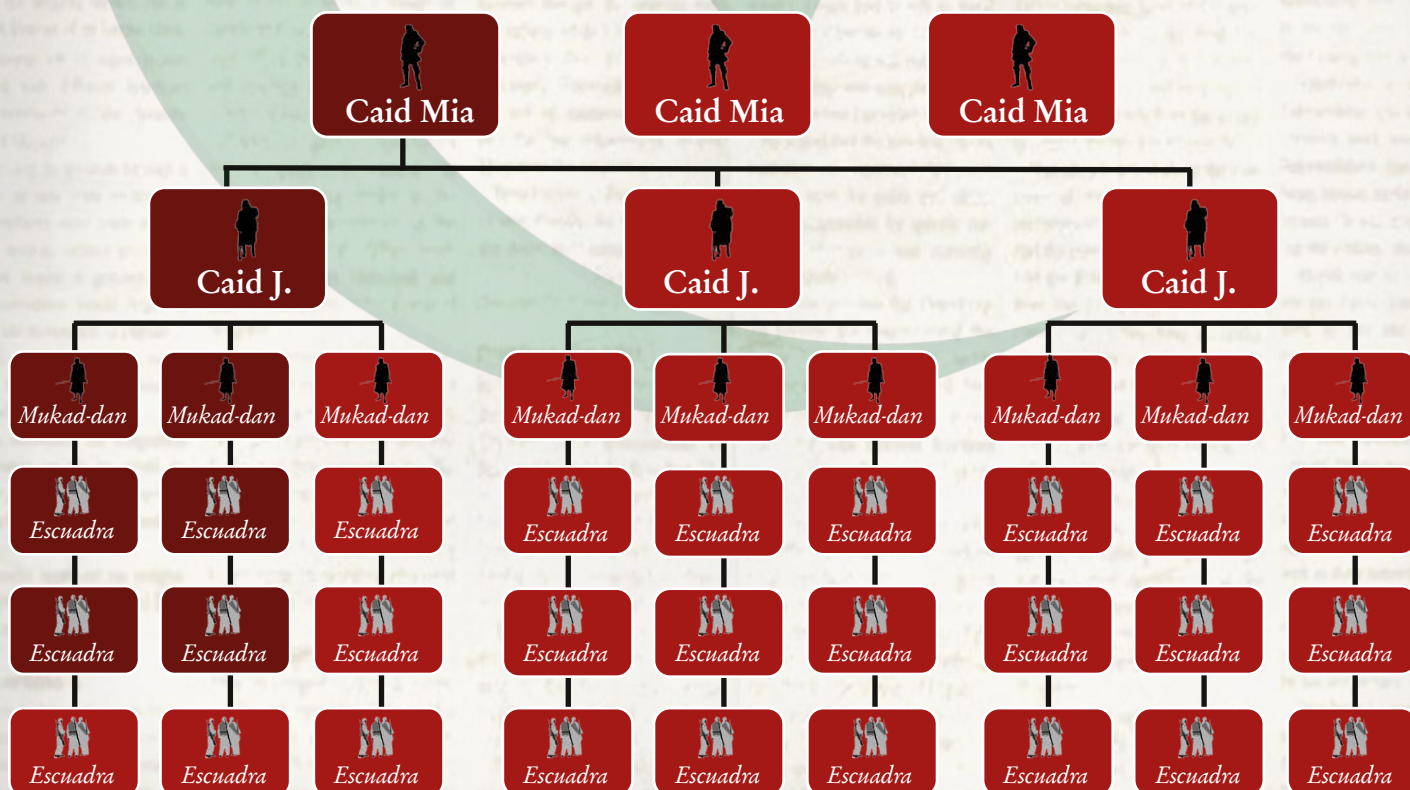
φ Una *Mía* (compañía) rifeña se divide en 1 a tres *Jamsin* (Secciones).

φ Una *Jamsin* la componen de 2 a 3 *Mukad-dan* (Pelotón).

φ Un *Mukad-dan* se divide en 2 o 3 escuadras.

Un Caid *Mía* solo puede elegirse si hay 2 *Jamsin* en la lista de ejército.

Debido a su escaso número no puede haber más Ametralladoras que *Jamsin* (Secciones) en una lista. Además debe adquirirse previamente un Caid *Mía* para poder ser adquiridas las MMGs.



CAID MÍA

Un *Caíd Mía* es el equivalente de un capitán en un ejército occidental. Una "Mía" es el equivalente local a una compañía europea.

Sin tener el entrenamiento y los estudios que las Academias Militares proporcionaban a los oficiales europeos, compensaban estas carencias con un excelente conocimiento del terreno, un superlativo control de sus hombres de los que, las más de las veces, era también su

jefe en la paz. Y por encima de todo esto, una experiencia "de campaña" adquirida casi desde la infancia, participando no solo en la caza o en defender sus rebaños de los depredadores animales, sino en los consuetudinarios conflictos intertribales, con su corolario de razzias y respuestas armadas.

Por tanto, un *Caíd Mía* no es solo "un jefe", sino "el jefe", líder al que se respeta o se teme, pero al que se obedece y sigue.

<i>Caíd Mía</i>					19 Puntos (personaje)	
Movimiento	Disparo	Agresividad	Defensa	Entrenamiento	Moral	Localización
15/10/5	7/5	7	6/4	6	5	75%
Equipo						
<i>Arma larga, arma cuerpo a cuerpo</i>						
Reglas Especiales						
<i>Tiradores Expertos</i>						
MANDO NIVEL III						
Opciones						
<ul style="list-style-type: none"> - El <i>Caíd Mía</i> puede estar acompañado por hasta dos acompañantes a un coste de 13 puntos cada uno. - Puede equiparse con un arma corta por +1 punto. - El <i>Caíd Mía</i> y sus acompañantes pueden ser veteranos por +1 punto por miniatura. - El <i>Caíd Mía</i> y sus acompañantes pueden ser bisoños por -1 punto por miniatura. 						
Acompañantes						
Movimiento	Disparo	Agresividad	Defensa	Entrenamiento	Moral	Localización
15/10/5	6/4	7	6/4	5	4	75%
Equipo						
<i>Arma larga, arma cuerpo a cuerpo</i>						

CAID JASMIN

El *Caíd Jamsin* es el jefe de un *Jamsin*, una unidad de unos 50 hombres, y que equivaldría a una sección en el ejército español; por tanto el *Caíd Jamsin* es similar a un teniente. Lo dicho para el *Caíd Mía* es válido para este otro individuo, quien habitualmente era (en época de

paz) el segundo de este, y las más de las veces, familia (hijo, sobrino o tío), ya que la estructura familiar y los lazos de sangre eran un vínculo mucho más fuerte para las tribus norteafricanas que cualquier "organigrama militar.

<i>Caíd Mía</i>					18 Puntos (personaje)	
Movimiento	Disparo	Agresividad	Defensa	Entrenamiento	Moral	Localización
15/10/5	6/4	7	6/4	6	5	75%
Equipo						
<i>Arma larga, arma cuerpo a cuerpo</i>						
Reglas Especiales						
<i>Tiradores Expertos</i>						
MANDO NIVEL II						
Opciones						
<ul style="list-style-type: none"> - El <i>Caíd Jasmin</i> puede estar acompañado por hasta dos acompañantes a un coste de 13 puntos cada uno. - Puede equiparse con un arma corta por +1 punto. - El <i>Caíd Jamsin</i> y sus acompañantes pueden ser veteranos por +1 punto por miniatura. - El <i>Caíd Mía</i> y sus acompañantes pueden ser bisoños por -1 punto por miniatura. 						
Acompañantes						
Movimiento	Disparo	Agresividad	Defensa	Entrenamiento	Moral	Localización
15/10/5	6/4	7	6/4	5	4	75%
Equipo						
<i>Arma larga, arma cuerpo a cuerpo</i>						

MUKADAN

El *Mukadan* (también denominado *Caíd Jamsa u ashrin*) sería en un ejército europeo, un sargento, al cargo de un Mukad-dan. Esta unidad sería equivalente a nuestro pelotón y estaría compuesto por entre 12 y 25 hombres.

Cuando la unidad está compuesta por el mínimo, algunos autores lo equiparan con los cabos occidentales, lo que hasta cierto punto sería razonable, dado que no existe un nivel inferior entre las tropas rifeñas.

Mukadan					17 Puntos (personaje)	
Movimiento	Disparo	Agresividad	Defensa	Entrenamiento	Moral	Localización
15/10/5	6/4	7	6/4	6	5	75%
Equipo						
Arma larga, arma cuerpo a cuerpo						
Reglas Especiales						
Tiradores Expertos						
MANDO NIVEL I						
Opciones						
- Puede equiparse con hasta dos granadas de fragmentación por +2 puntos cada una						
- El Caíd Jamsa u ashrim puede ser veterano por +1 punto						
- El Caíd Jamsa u ashrim puede ser bisoño por -1 punto						

ESCUADRAS RIFEÑAS

Las “escuadras” en el ejército rifeño no eran escuadras al uso Europeo. Eran subdivisiones ad-hoc de un Mukad-dan, para mejor adaptarse a la práctica guerra de

guerrillas que llevaban a cabo. Estaban al mando de un subalterno capacitado, elegido por su valía o experiencia. A efectos de juego, estas subdivisiones son las que llamamos escuadras rifeñas.

Escuadra Rifeña					84 Puntos (infantería)	
Movimiento	Disparo	Agresividad	Defensa	Entrenamiento	Moral	Localización
15/10/5	6/4	7	4	5	4	75%
Composición						
Un jefe y 6 soldados. 1 Granadero						
Equipo						
Arma larga, arma cuerpo a cuerpo						
Reglas Especiales						
Tiradores Expertos						

AMETRALLADORA MEDIA

Además de las máquinas capturadas a españoles y franceses, los traficantes de armas hicieron llegar un buen número de ametralladoras con las que incrementar la

potencia de fuego de la infantería rifeña. Estas armas de contrabando procedían principalmente de los sobrantes de la Primera Guerra Mundial.

Ametralladora Media				75 Puntos (arma de apoyo)		
Movimiento	Disparo	Agresividad	Defensa	Entrenamiento	Moral	Localización
10/5/5	6	7	5	5	4	75%
Composición <i>Un jefe y 2 soldados</i>						
Equipo <i>Ametralladora</i>						
Reglas Especiales <i>Tiradores Expertos</i>						
Opciones <i>Puede ser veterana por un coste de +3 puntos</i>						



REGLAS ESPECIALES

Banderín. Una unidad que se encuentre a 30 centímetros del banderín tendrá 1+ a su perfil de Moral.

Corneta. La distancia de mando del capitán se incrementa en 30 centímetros.

Fusil Ametrallador. Solo una escuadra por Pelotón puede llevar Fusil Ametrallador.

Cargador de fusil ametrallador. Si una escuadra dispone de un fusil ametrallador, uno de los hombres de la escuadra que no sea ni el cabo, ni un granadero, se convierte en cargador. Este hombre no podrá disparar, debe asistir a su compañero con el fusil ametrallador. En caso de ser baja, el fusil ametrallador disparará la mitad de sus dados habituales.

ORGANIGRAMA

Las unidades señaladas en color fuerte son obligatorias.

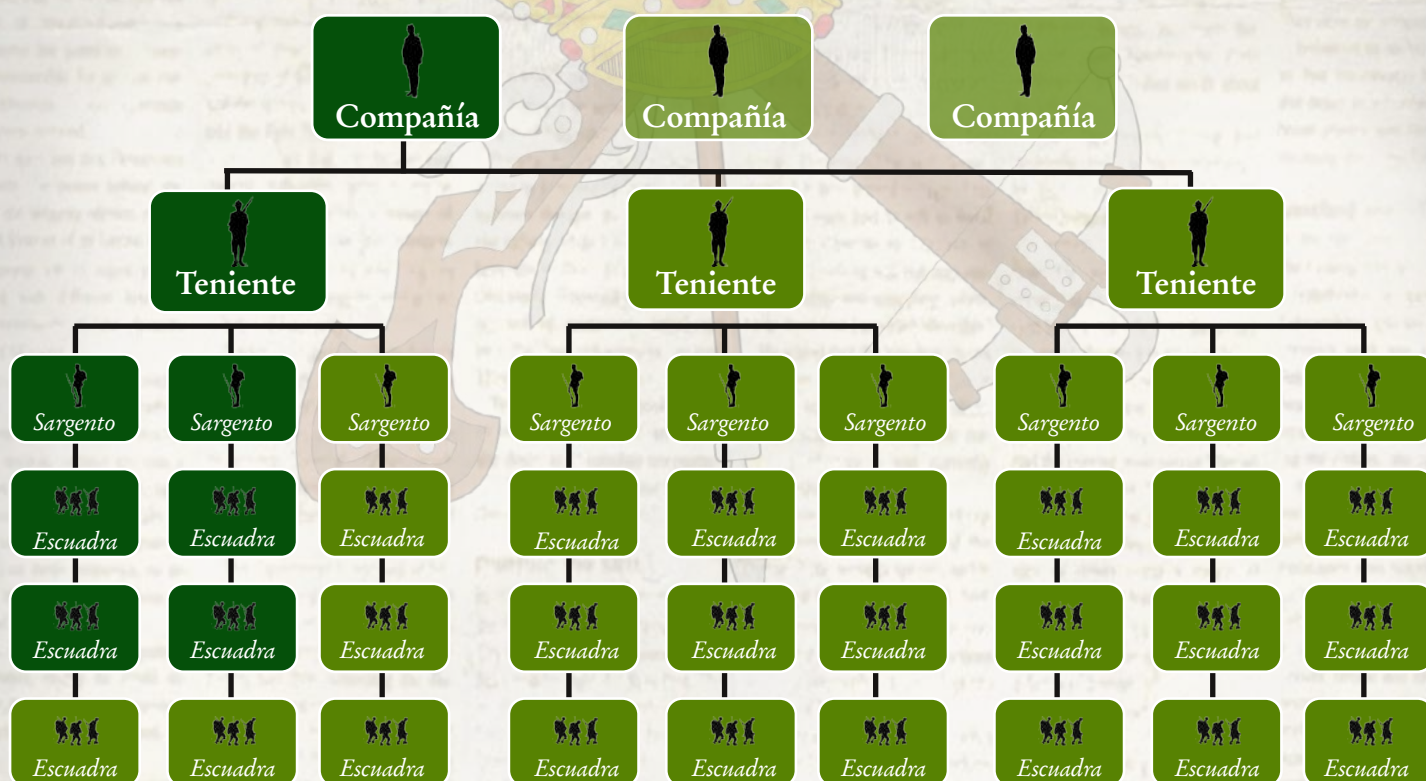
φ Una Compañía al mando de un Capitán se divide en 1 a tres Secciones.

φ Una Sección al mando de un Teniente la componen de 2 a 3 Pelotones.

φ Un Pelotón al mando de un sargento divide en 2 o 3 escuadras.

Un Capitán solo puede elegirse si hay al menos 2 Secciones en la lista de ejército.

Las ametralladoras medias (MMGs) provenían de la compañía de Ametralladoras de la Bandera. No puede haber más MMGs que Secciones en una lista de ejército. Para poder adquirir MMGs, debe haberse adquirido previamente un Capitán.



CAPITÁN

Tras salir de la Academia Militar y pasar varios años como Teniente, con el ascenso a capitán se recibía el mando de una compañía. Los capitanes legionarios eran oficiales con años de servicio y se les suponía una alta cualificación para el mando.

Además de mandar, en la Legión se le exigía que dieran ejemplo y actuasen en primera línea; sin bravuconadas innecesarias pero sin hurtar el cuerpo al peligro, que un oficial legionario es, sobre todo un legionario. Esto provocaba obviamente un índice alto de bajas en los oficiales de la Legión.

<i>Capitán</i>					21 Puntos (personaje)	
Movimiento	Disparo	Agresividad	Defensa	Entrenamiento	Moral	Localización
15/10/5	7/5	6	6/4	7	5	75%
Equipo						
<i>Arma corta</i>						
Reglas Especiales						
<i>Tiradores Expertos</i>						
MANDO NIVEL III						
Opciones						
<ul style="list-style-type: none"> - El capitán puede estar acompañado por un banderín y un cornetín a un coste de 16 puntos cada uno. - El capitán puede estar equipado con prismático por +1 punto - El capitán puede ser veterano por +1 punto. 						
Banderín y Cornetín						
Movimiento	Disparo	Agresividad	Defensa	Entrenamiento	Moral	Localización
15/10/5	6/4	6	6/4	6	4	75%
Equipo						
<i>Arma larga, bayoneta</i>						

TENIENTE

Para un joven y ambicioso teniente, recién salido de la Academia Militar de Toledo, a diferencia de ir destinado a una unidad en la Península, el ir destinado a una unidad como la Legión era tener la posibilidad de obtener más rápidamente condecoraciones y un rápido ascenso por méritos de guerra, si sobrevivía.

Las probabilidades de ser baja eran muy altas, al estar siempre expuesto y mandando en primera línea.

<i>Teniente</i>					20 Puntos (personaje)	
Movimiento	Disparo	Agresividad	Defensa	Entrenamiento	Moral	Localización
15/10/5	7/5	6	6/4	7	5	75%
Equipo						
<i>Arma corta</i>						
Reglas Especiales						
<i>Tiradores Expertos</i>						
MANDO NIVEL II						
Opciones						
<ul style="list-style-type: none"> - El teniente puede estar acompañado por un ordenanza por un coste de 15 puntos. Está equipado con un rifle - El teniente puede estar equipado con prismático por +1 punto - El teniente puede ser veterano por +1 punto. 						
Ordenanza						
Movimiento	Disparo	Agresividad	Defensa	Entrenamiento	Moral	Localización
15/10/5	6/4	6	6/4	6	4	75%
Equipo						
<i>Arma larga, bayoneta</i>						

SARGENTO

Los sargentos son los que transmiten las órdenes de los oficiales, los responsables de dirigir guardias y destacamentos, de arrestar incluso al díscolo y al tunante.

Veteranos con años de servicio, forman el esqueleto que mantiene unido el músculo que son los Legionarios, con el cerebro que son sus Jefes y Oficiales.

Los primeros en el combate, los últimos en la retirada, porque en La Legión no sólo hay que lucir los galones, sino merecerlos y darles vida, porque también los sargentos son confesores y confidentes, auxilio moral del soldado en horas bajas y acicate (aunque sea de forma brusca) para seguir con el trabajo del que ellos son los primeros partícipes.

<i>Sargento</i>					21 Puntos (personaje)	
Movimiento	Disparo	Agresividad	Defensa	Entrenamiento	Moral	Localización
15/10/5	6/4	6	6/4	7	5	75%
Equipo <i>Arma larga, bayoneta</i>						
Reglas Especiales <i>Tiradores Expertos</i> <i>Veterano</i>						
MANDO NIVEL I						
Opciones -Puede equiparse con hasta dos granadas de fragmentación por +2 puntos cada una						

ESCUADRA LEGIONARIA

"Nobles, plebeyos, vagos, cocineros, poetas, químicos, periodistas, ingenieros, todos tienen cabida en La Legión".

Con esta exposición tan amplia y descriptiva, La Legión abría sus puertas a todo aquel voluntario al que sólo se le pedía estar "sanos, fuertes y aptos para empuñar las armas". Se les ofrecía "ganar galones, alcanzar estrellas"

(por los distintivos de los diferentes mandos), pero a costa de estar en permanente disposición, y "...acudirá siempre donde oiga fuego, de día, de noche, siempre, siempre, aunque no tenga orden para ello".

Estos son entonces y ahora, los Caballeros Legionarios.

<i>Escuadra Legionaria</i>					105 Puntos (infantería)	
Movimiento	Disparo	Agresividad	Defensa	Entrenamiento	Moral	Localización
15/10/5	6/4	6	4	6	4	75%
Composición <i>Un jefe y 6 soldados</i>						
Equipo <i>Arma larga, bayoneta</i>						
Reglas Especiales <i>Tiradores Expertos</i>						
Opciones - Pueden añadirse hasta 2 granaderos a la escuadra. Cada uno está equipado con 2 granadas de fragmentación por un coste de 18 puntos cada miniatura - Fusil Ametrallador. La escuadra puede incorporar a un hombre equipado con fusil ametrallador por 29 puntos. Otro hombre de la escuadra que no puede ser ni el cabo ni un granadero se convierte en el cargador. - La escuadra puede ser veterana por un coste de +1 punto cada miniatura						

AMETRALLADORA MEDIA

La Legión debía ser una nueva fuerza de choque; nueva al menos para las anquilosadas tácticas de un Ejército español formado por conscriptos con una pobre instrucción. Y toda la experiencia de la Gran Guerra fue revisada y considerada con suma atención. Así, se dotó de mayor potencia de fuego a las Banderas (batallones) Legionarias. Además de contar las compañías de fusiles

con un elevado número de fusiles ametralladores, las compañías de ametralladoras proporcionaban aun más potencia de fuego con sus máquinas.

Los sirvientes de las ametralladoras eran expertos en su uso, y las usaban con eficacia letal.

<i>Ametralladora Media</i>					75 Puntos (arma de apoyo)	
Movimiento	Disparo	Agresividad	Defensa	Entrenamiento	Moral	Localización
10/5/5	6	7	5	5	4	75%
Composición <i>Un jefe y 2 soldados</i>						
Equipo <i>Ametralladora</i>						
Reglas Especiales <i>Tiradores Expertos</i>						
Opciones - La escuadra puede ser veterana por un coste de +3 puntos - Expertos en ametralladoras. Los operarios conocen bien la máquina. Mientras estén vivos al menos dos de ellos, la ametralladora para interrumpirse deberá al menos tener tres resultados de 10 en vez de los dos habituales. Coste +5 puntos la unidad						

BARAKA

THE FIGHTING MINIATURES



SCW COMPATIBLE

Since 1921