

Afrikanerhart

*Una partida del oeste con tintes heroicos, ambientada en el corazón de África.
Por David Nieves.*

Notas históricas

Sudáfrica, esa gran desconocida. El extremo más austral de África, la llamada “nación del arco iris”, solo nos suena por los no tan lejanos días del apartheid. Parece que el mundo nuevamente le hubiera dado la espalda a este país africano, como ha sucedido durante gran parte de su historia. Pero, ¿Cómo nació Sudáfrica?

Existen dos visiones diferentes del suceso, según el color de la piel del habitante de este país. Para los negros, está claro: ellos habitaban allí primero. Pero no se trataba de los bantúes, la tribu negra dominante en el África austral, que se expandió desde las selvas del centro y el oeste del continente hacia el sur, exterminando a los pigmeos a su paso. El Cabo de Buena Esperanza estaba habitado por otra tribu mucho más antigua, los llamados bosquimanos o khoisán. Eran cazadores/recolectores de mentalidad abierta y dignos de ser comparados con los taínos que encontró Colón en las islas del Caribe.

Para los blancos, la historia de Sudáfrica comienza en 1652, cuando Jan van Riebeeck, un capitán de la Compañía Holandesa de las Indias Orientales fundó un pequeño asentamiento en lo que hoy es Ciudad El Cabo. El propósito del asentamiento era crear pequeñas granjas para abastecer a los barcos holandeses de camino a Sumatra y sus posesiones en Oriente.

Pero al igual que en Estados Unidos, estos primeros “burgueses libres” comenzaron a labrar una pequeña nación, aumentando su población, bajo la permisividad de la compañía. Emplearon mano de obra esclava en las plantaciones, malayos, hindúes y negros, y comenzaron a convertirse en una nación pujante con un idioma propio y con una mentalidad calvinista. A los colonos holandeses se le sumaron daneses y franceses (sobretudo), hugonotes huidos de las persecuciones de Luis XIV.

Pero la prosperidad de los colonos atrajo a los británicos, que estaban tomando el relevo a los holandeses en el comercio marítimo en extremo oriente (y en el mundo entero). El Cabo fue invadido por tropas británicas, con poca resistencia. El gobierno electo por los colonos se habían vuelto incapaz y corrupto, y la nueva administración fue acogida con buenos ojos.

Pero nuevamente, como en Estados Unidos, poco a poco se dejó sentir el carácter independiente y providencialista de algunos colonos. La administración inglesa era cómoda, pero les trataba como ciudadanos de segunda, menospreciando su cultura y lengua. Ello provocó que en **1830**, un grupo numeroso de familias boer decidiera migrar al norte, buscando nuevas tierras. Llevaron pocas cosas consigo: sus familias, una carreta, una biblia y un fusil. Y se lanzaron a la colonización de nuevos territorios, al más puro estilo del salvaje oeste. Le llamaron **El Gran Trek** (Trek significa viaje dificultoso en afrikaans), y los que participaron en él se denominaron “Voortrekkers”.

Pero en su camino se toparon con poderosas naciones negras, como el imperio zulú, cuyas fuerzas derrotarían medio siglo después a los ingleses en varias batallas. Los boers solo se tenían a si mismo, su astucia y su fusiles. Y prevalecieron. En la batalla de Blood River, se enfrentaron a abrumadoras fuerzas zulúes, que detuvieron parapetándose en un círculo con sus carretas, y manteniendo el fuego de sus fusiles hasta que el enemigo se retiró. Los colonos prometieron honrar ese día como una fiesta nacional, y así lo hicieron. Lo llamaron, “Día del juramento”.

Los boers fundaron una nueva nación, en forma de república, en los territorios del Transvaal y el Estado Libre de Orange, y confeccionaron su propia bandera. El descubrimiento de minas de oro y diamantes en la región atrajo la codicia de los ingleses, que bajo el pretexto de proteger a los boers de los zulúes, ocuparon su territorio. Los zulúes fueron vencidos en la batalla de Ulundi, tras amargas derrotas inglesas como la de Ishandlwana. Entonces, los boers protestaron por la ocupación inglesa, y estalló la Primera Guerra Boer (1880-1881). En ella, los ingleses abandonaron definitivamente sus vistosos uniformes rojos, ya que habían servido para ser blancos perfectos contra los tiradores boer, que se emboscaban en el terreno disparando a las columnas inglesas que avanzaban en perfecta formación.

La derrota de los ingleses trajo gran prosperidad al pueblo boer, y las repúblicas de Natal, Transvaal y el Estado Libre de Orange se convirtieron en toda una potencia económica, enriquecida por la explotación de sus minas. Celosos de ello, los ingleses decidieron mandar una quinta columna, llenando estos estados de colonos británicos. El presidente del Transvaal, Paul Kruger, era un político astuto y de firmes convicciones, idolatrado como el padre de la nación, y admirado hasta por Otto von Bismarck. Las monedas de oro de la república recibieron su nombre (krugerrand).

Pero Kruger se mostró inflexible con los colonos ingleses, negándoles la ciudadanía de pleno derecho. Inglaterra intentó conquistar el territorio con una columna de mercenarios fuertemente armados en la llamada “Raid de Jameson” (1895-96), pero los astutos boers desbarataron el plan nada más las tropas mercenarias cruzaron la frontera.

Entonces, los británicos pasaron a la ofensiva, dando un ultimátum a Kruger: o daba igualdad de derechos a sus colonos, o le declararían la guerra. Y aunque hombre sensatos dentro de la república, como el general Koos de la Rey, vieron que debía transigirse para evitar una guerra que no podían ganar, Kruger se mantuvo firme, y la guerra fue declarada.

Esta Segunda Guerra Boer (1899-1902) fue peor que la primera. Los ingleses contaban con más de 300.000 hombres, pero de nuevo relució el genio afrikáner. Durante la primera parte de la guerra, los ingleses estuvieron contra las cuerdas, y los boer, que habían comprado armas y cañones a los alemanes, asediaron sus principales plazas en la colonia de El Cabo. Comenzaron las primeras victorias boer, entre ellas la de Magersfontein, donde el avance inglés fue frenado en seco.

Pero aquella situación no podía durar. Los ingleses consiguieron resistir, y contraatacaron, venciendo al ejército boer en varias batallas y tomando su capital: Bloemfontein. Pero los valientes boers no se rindieron, conscientes de que su identidad como nación dependía de aquella guerra. Iniciaron una costosa guerra de guerrillas para

los británicos, atacando su línea de suministros, tomando pequeñas plazas, etc. Los ingleses, desesperados, tomaron situaciones drásticas, encerrando en campos de concentración a las familias de los guerrilleros, en un intento para disuadirles de pelear. Muchos lo hicieron, pero los mejores permanecieron luchando, conscientes de que la promesa de un inglés era de menos valía que el fusil que empuñaban en sus endurecidas manos.

No ganaron aquella guerra, pero la sangre de los boers que fue derramada prendió la mecha para un nacionalismo afrikáner, que daría lugar al apartheid en el siglo XX.

Sobre los boers o afrikaaners.

El pueblo boer se denomina a si mismos como afrikaaners. Ayer y hoy, no creen que sean extranjeros transplantados en ese país, sino habitantes del mismo de pleno derecho. Del mismo modo que un americano blanco no considera que sea un usurpador de las tierras de los indios, un afrikáner no se considera conquistador de tierras que no le pertenecieran. Su filosofía es simple: ellos cultivaron aquella tierra con su sudor y su sangre, y a ellos pertenece.

Entre los afrikáners existe una mayoría puramente racista, pero no nos ha de extrañar. No en vano, Estados Unidos tuvo una larga guerra civil por ese motivo, y el racismo en los estados sureños no pudo solucionarse hasta bien entrada la segunda mitad del siglo XX. Un afrikáner puede confiar en un negro, sobretodo es “coloured” (mulato), pero difícilmente en esta época podrá considerarle como un igual. Los negros tienen su propio espacio, y su meta vital es circunscribirse a él, sin interferir en los asuntos de los blancos.

La lengua de los boers es el afrikaans, un dialecto autóctono del holandés con préstamos de las muchas lenguas que coexistían con él. Su acento es grave pero armónico, destacando las oes, que se pronuncian “ur”. Así, “boer” se pronuncia “búr”.

Los afrikáners no tienen solo una parte oscura. En la época que nos ocupa, eran en su mayoría honrados y virtuosos granjeros, muy sufridos y endurecidos por la tierra que trabajaban. Un boer era siempre solidario con los demás, tenía un espíritu noble y valiente, inquebrantable al desaliento. Además, eran unos guerreros excepcionales. Dada la dureza del territorio donde habitaban (África siempre fue un lugar mucho más duro que las praderas de Estados Unidos), un boer aprendía desde pequeño a montar a caballo y manejar las armas, usando el terreno a su favor. Los observadores británicos durante la Guerra Zulú, quedaron impresionados por la habilidad y puntería que tenían los boers con sus armas. Se decía que eran capaces de acertar a un blanco con un rifle, disparando mientras galopaban con su caballo.

Los boers eran personas muy religiosas, pero esto no es diferente al Salvaje Oeste (de nuevo), que estaba recorrido por predicadores con mensajes apocalípticos. La naturaleza calvinista de la iglesia reformada holandesa, oficial en los estados del Transvaal, acercaba mucho la moralidad boer a la que pudieran tener los colonos del Oeste. A veces más cerrada y fanática, y otras más abierta a los cambios.

Fruto del desarrollo económico, existía entre los boers una burguesía culta, que nada tenía que envidiar a la de los países europeos. Esta burguesía creía en el desarrollo económico, científico y técnico, y aunque algunos de ellos eran esencialmente conservadores, otros alzaron sus voces contra el racismo imperante, y el subempleo de los colonos británicos.

Así pues, el máster debe arrojar a la basura sus prejuicios, y pensar en que el mundo de esta partida es tan o más fascinante que el del Salvaje Oeste. Tal vez no existan indios con caballos y plumas, pero si guerreros zulúes con fusiles británicos y lanzas de guerra, impacientes por vengar la derrota de sus antepasados, y duros como pocos. Tal vez no existan manadas de bisontes, pero si una sabana repleta de leones y manadas de elefantes y cebras, con mortíferas serpientes emboscadas en los arbustos.

En África, mucho más que en el Salvaje Oeste, la vida se rige por un sencillo binomio: el que no mata, muere.

Nota: Al final de esta aventura hay hojas de personaje pregenerada. Su uso es totalmente opcional, pero son personajes creados sin tener en cuenta algunas de las reglas para creación de personajes, se trata de una aventura muy dura y estos personajes se crearon como opción óptima.

De la Rey. ¿Vendrás a liderar a los boers?

Frente a un blocao quemado, los personajes descansan. En el bando boer hay algunos heridos, pero los muertos británicos se esparcen por el suelo, un poco por aquí y un poco por allá. Llevan uniformes de color kaki, y ese es el apodo que tienen los británicos en esa guerra: “kakhies”.

La bandera británica arde en su poste, sin que nadie haga nada para remediarlo. Ese blocao había hecho mucho daño a la guerrilla, y hubo que tomarlo por las bravas. Ahora, la ruta de comunicación entre el norte del Transvaal y el sur ha sido cortada en dos, y los boers pueden aprovecharse de esa situación estratégica.

El grupo de PJs está formado por un oficial o suboficial, un explorador experto en la sabana, un médico/artillero y un granjero, que hace las veces de soldado “pesado” con su escopeta de cañones recortados. Un oficial superior se acercará al comando (así se llaman estas unidades militares, dirigidas por un líder electo y formadas por campesinos/soldados), y pedirá hablar en privado con el líder del grupo.

Se acercará a una mesa con unos mapas, donde está su “estado mayor” y se sincerará con él. *“No le voy a engañar. Esta guerra es una causa perdida, tal y como estamos. El presidente Kruger en el exilio, el general Cronjé en Santa Helena y De la Rey camino de estarlo, preso en Namibia. La moral de los hombres ha decaído mucho, sobretudo tras la reclusión de nuestras familias. Pero no todo está perdido”*. Señalará una ubicación en el mapa. *“La costa oeste, en la frontera con Namibia, ahora el África Oriental Alemana, es una zona disputada y custodiada. La captura del general no es irremediable. Han preferido llevarlo al oeste, en vez de al sur. Por alguna extraña razón que desconocemos, han preferido no llevarle a El Cabo. Eso es una baza que podrá jugar en nuestro favor”*. Señala un puerto costero en la costa. *“Aquí existe una pequeña guarnición británica que custodia un fuerte y al general, en espera de la*

llegada de una cañonera que debe trasladarle a Santa Helena. Su misión será llevar a sus hombres allí a tiempo de rescatarle, y traerle de nuevo al Transvaal”.

No hay que ser muy listo para ver que la distancia es enorme. Por suerte, existe un ferrocarril que conecta el Transvaal con esa región, y que llega a 100 km de ese fuerte costero. Al parecer, unos saboteadores boer destruyeron un gran tramo de vías al principio de la guerra en plena sabana, y todavía no se ha reparado el servicio. El tren para en una localidad que está a las puertas del desierto, mientras los trabajadores se afanan por construir de nuevo las vías.

La importancia de la misión es capital, y el oficial deberá hacer de tripas corazón y aceptar. Si se niega, no habrá aventura. No queda de otra.

La estación del Cañón Rojo

Descartado tomar el tren en Pretoria (llena de británicos a estas alturas de la guerra), la mejor solución es iniciar una marcha en caballo a unos 30 km de su posición inicial, hacia la llamada Estación del Cañón Rojo, situada en una garganta desértica del Transvaal. Su importancia radica en su cercanía a una mina de diamantes, cuyas vías conectan con la estación.

El camino será largo y peligroso. Es mejor viajar de noche, para no atraer las miradas de las patrullas británicas, y llegar a la estación a la hora de la partida del tren de las 9 de la mañana. Deberán superar una tirada de montar si van a caballo, nivel 4, y otra de vigor para mantenerse despiertos y no caer del corcel (1d2 puntos de daño). En plena noche, se encontrarán con una fogata. Se trata de trabajadores negros y británicos fugados de las minas, y armados. Si son sorprendidos, dispararán contra los boers, simplemente para que no puedan avisar a nadie de que han escapado, y donde se encuentran. Simple medida de seguridad. Se trata de un grupo formado por un blanco inglés con barba de bulldog, un negro xhosa, un zulú y un trabajador hindú traído desde su país natal.

Solventado este percance, los personajes llegarán a las estribaciones del Cañón Rojo, y verán a lo lejos las famosas minas de diamantes, donde tantos han muerto extrayendo de las entrañas de la tierra su preciado contenido. La estación se sitúa junto a un pueblecito que vive, básicamente, de vender víveres que llegan al ferrocarril para el destacamento británico que vigila la estación (10 hombres al mando de un sargento). De esos hombres, tres vigilarán el andén, otros tres (junto al sargento) estarán en la oficina de la aduana. Dos más pasearán por la calle del pueblo que lleva a la estación, y otros dos de manera testimonial en la entrada del pueblo, en un pequeño cobertizo.

Tendrán que usar su astucia para infiltrarse, o bien abrirse paso a tiros. Pero si hacen lo segundo, deberán ir deprisa y corriendo a tomar el ferrocarril a punta de pistola, como auténticos bandidos del oeste. Si no lo hacen, los británicos que vigilan las minas (20 soldados y 50 hombres de la compañía del ferrocarril) acudirán en menos de media hora para convertir aquel tranquilo pueblecillo en el auténtico Tombstone.

Emboscada en el desierto

El viaje tendrá un alto abrupto. Una carreta con un asno muerto está en medio de la vía, en un paso rocoso que inspira poca confianza. Pasar por encima sin apartarlo tendría peligro de descarrilamiento. Si alguno supera una tirada de percepción con dificultad 6, verá kakhis emboscados apuntando con sus fusiles. La única manera de superar la trampa es bajar por la pendiente que se abre al otro lado, y darse de tiros con los ingleses de ese lado (con una cobertura menor, de 1d4).

Luego, tendrían que arrastrar la carreta caída entre varios, apartándola de la vía. Es una carreta pesada, que requiere de al menos dos personas para moverla (dificultad 6 con dos personas de cuerpo d8), aunque si son más, mejor (dificultad 4 con 3 personas de cuerpo d8).

Solucionado este percance, esperamos que sin llevarse la vida de muchos de los guerrilleros, reemprenderán de nuevo la marcha.

La Sabana

Deben bajarse antes de llegar a otra estación, donde sin duda les estarán esperando, y enfrentarse a la sabana. La sabana es, básicamente, un paisaje semidesértico con una hierba muy alta (hierba de elefante africana) donde una persona puede esconderse perfectamente al ir agazapada.

La sabana es un lugar muy peligroso. Las leonas cazan a los herbívoros emboscadas en la alta hierba, hienas acechan para llevarse los restos, disputados por los buitres. Las serpientes son un gran problema, peligrosas y mortales, su picadura puede matar a un hombre en minutos sin el antídoto apropiado. Tienen preferencia por esconderse tras los matorrales o la hierba, por lo que caminar por allí siempre es azaroso. Los caballos tienen gran temor a las serpientes, y deben superar una tirada de Voluntad con 1d8, nivel 5, para evitar tirar a su jinete por los suelos. Pero hay animales más peligrosos: los elefantes, que son muy territoriales, y los rinocerontes, que también defienden celosamente su territorio, y tienen gran afición por acercarse a las hogueras de los campamentos, enloquecidos y hostiles.

Los personajes que deseen salvar este infierno, deberán superar chequeos de percepción a criterio del master (nunca superiores a dificultad 4 o 5) para detectar todos estos peligros a tiempo. Si no, podrían tener severos problemas, y más considerando que deben hacer noche en plena sabana, ya que llevan casi dos días enteros sin dormir.

El pozo (opcional)

Si los personajes superan la sabana de modo brillante y sin exponer su trasero a peligros significativos, el máster debería usar este pequeño recurso. La zona a la que se dirigen es también desértica, y el agua es importante. Por eso, los pozos que llevan a los caminos más transitados están vigilados por soldados británicos.

Estos pozos tienen un abrevadero con una bomba hidráulica de mano, y están protegidos por pequeños destacamentos de 4 o 5 soldados británicos al mando de un cabo o sargento, protegidos del calor por una tienda de campaña que suele tener las paredes desmontadas cuando no sopla mucho viento, a fin de poder vigilar la lejanía cómodamente sentados alrededor de una mesa.

El agua es muy importante en este tipo de climas. Lleven la que lleven, se les acabará, pues tienen que beber ellos y sus monturas, y eso es mucha agua. Así que, no les quedará más remedio que tomar uno de esos pozos a tiro limpio, con el peligro que ello supone.

Fort Wellington

El fuerte Wellington está situado en la costa, una costa desértica y reseca en Namibia. Cerca de allí, está la famosa “costa de los naufragios”, donde nadie podría sobrevivir ni 24 horas sin ser rescatado o tener los conocimientos de supervivencia de un bosquimano (y mucha suerte).

Se trata de un blocao con capacidad para 20 soldados británicos, con un pequeño cañón y una ametralladora Maxim algo sucia y con tendencia a encasquillarse. El fuerte tiene paredes altas, de dos metros y medio, poco expugnables salvo llevando una escalera o saltando por encima del caballo. No es que sea El Álamo, pero cumple su función.

Las tropas británicas están al mando del capitán Walter Woodrow, un hombre joven, snob, racista y despiadado. Se dice que Woodrow fustigó hasta la muerte a su antiguo criado negro por limpiarle mal las botas. Él es el carcelero del general De la Rey, y no está dispuesto a entregarlo ni por todo el oro del mundo.

La forma de atacar el fuerte es cosa suya, pero independientemente de ella, podrán recibir ayuda inesperada. Si aparcan sus prejuicios y hablan con los habitantes de una aldea cercana, se darán cuenta de que están hartos de los malos modos del capitán, y de la presencia de los británicos. No tienen mucho con qué defenderse, pero tal vez asaltar la oficina del sheriff de una población situada a 10 kilómetros de allí. La armería contiene suficientes rifles y pistolas como para armar a unas 10 personas más, además de una caja de cartuchos de dinamita. No es una ayuda a desdeñar. Nota: los jugadores pueden haber cogido fusiles y pistolas británicas de las escaramuzas anteriores.

Tomar el fuerte es algo peligroso, pero necesario. La dinamita puede ayudar, y también la buena puntería de los tiradores boers. El general tomará sus armas en cuanto le liberen, sumándose a la pelea si esta no ha terminado, y demostrando que su fama no es solo la de brillante estratega.

El máster puede decidir terminar aquí la partida, para que sea un western de buenos y malos, o puede decidir jugar el último módulo y convertirlo en algo más heroico.

Si disparas, dispara a mi corazón afrikáner (opcional)

Vueltos al Transvaal con el general, se encontrarán con que la causa está en sus horas más bajas. Las deserciones han sido demasiado importantes, y los británicos han optado por hacer firmar a los desertores un compromiso que les vincula como ciudadanos británicos, y a no alzarse contra su rey.

Pero el general tiene un plan que hará subir la moral: liberar un campo de prisioneros boer. Este campo de prisioneros contiene a los familiares de los PJs, si los hubiere. Es una pequeña fortaleza con atalayas y alambre de espino, una casamata y una ametralladora maxim en la puerta. Tomarlo será difícil, pero no imposible, porque lo atacarán 50 boers al mando del general, con cartuchos de dinamita y una bandera para darles moral.

Liberado el campamento, se encontrarán con sus familias desnutridas. Muchos niños están en los huesos, al borde de la muerte, y la huida con ellos es algo muy difícil. Tendrán que alimentarles en el propio campo, pero sin darles demasiada comida para evitar que mueran. Pero los ingleses no estarán de brazos cruzados.

Un batallón inglés (500 hombres) aparecerá en la lejanía, planteándoles un dilema. ¿Dejar allí a sus familias? ¿Huir con los más sanos? ¿Quedarse y pelear en un campo destruido tras la cruenta lucha? Eso solo lo decidirán ellos, y el máster.

Pero quizá el final más épico sería que estuvieran rodeándoles, y los personajes convencieran al general y a otros boers para que escaparan, quedándose allí para defender a sus familias, hasta la muerte. Una muerte que será certera para ellos, pero que les convertirá en héroes de su pueblo.

No es para menos.

Corrección histórica

El general Koos de la Rey nunca fue capturado por el enemigo. Al acabar la guerra, se rindió y se le respetó. Llegó a ser un político de su país, y es recordado como un héroe en esta guerra, por su caballerosidad con el enemigo y con sus propias tropas, así como por su genio militar, que llegó a ser temido por el propio Lord Kitchener.

En 2005, el cantante sudafricano Bok van Blerk lanzó una polémica canción llamada “De la Rey”, cuya letra pedía el regreso del general para liderar a los boers, en un videoclip ambientado en la Segunda Guerra Boer. Hay quien dice que el mensaje que subyace es una denuncia del pueblo afrikáner, de opresor a oprimido por la dictadura bantú y el nuevo apartheid en Sudáfrica, un apartheid negro, y la alta tasa de criminalidad, que ha forzado a un éxodo blanco en ese país desde 1980, con una tímida recuperación en la crisis económica de 2009. Las nuevas generaciones blancas en Sudáfrica, lejos de las posturas racistas, reivindican su presencia en un país que es tan suyo como de los negros. Y no les falta razón.

Sea como fuere, dicha canción puede ser usada en esta partida (se encuentra fácilmente en youtube), ya que ha servido de inspiración para la misma.

Regla opcional: puntos de destino

Varios jugadores me han expresado su disconformidad con la ausencia del “factor suerte” en Ocyo. En cierto tipo de partidas es necesario algún tipo de recurso para que el jugador intente torcer su mala suerte con las tiradas, en favor de la espectacularidad de la trama.

Esta regla opcional puede o no aplicarse. Es la siguiente: durante el comienzo de la partida, el máster asigna a cada pj un número de puntos de destino. Estos puntos sirven para:

- Repetir una tirada (casos extremos)
- Sumar un +2 a lo que vaya a tirarse.
- Cambiar pequeñas cosas de la trama que favorezcan al jugador, siempre que sean justificables y consensuadas con el máster (un paquete de cerillas en el bolsillo cuando necesitamos encender una bomba, por ejemplo).

Los Khakies (PNJs)

Soldado británico

No todo son té y pastas. Los soldados británicos de la época eran una fuerza muy disciplinada y motivada, pero a menudo dirigida por oficiales excesivamente aristocráticos y petulantes, que les tenían poca consideración. Existe, no obstante, una joven oficialidad formada en academias militares de mentalidad más abierta (tenéis un ejemplo en la película “Las cuatro plumas”).

Cuerpo d8, atléticas 2, armas de proyectil 2, pelea 2, vigor 1
 Mente d6, Escondarse 2, Juego 1, Supervivencia 1
 Espíritu d8, iniciativa 1, intimidar 2, percepción 2, voluntad 1

Armas: rifle martini-enfield del .303, bayoneta.

Suboficial británico

Desde cabos a sargentos mayores, se trataba de gente dura y curtida, la verdadera piedra angular del ejército británico. Solían tener un pésimo humor y llevar barbas de bulldog o grandes mostachos. Su presencia ponía a los soldados más que firmes.

Cuerpo d10, atléticas 2, armas de proyectil 2, pelea 2, vigor 2
 Mente d6, Escondarse 2, Demoliciones 2, Juego 1, Leer/escribir 1 Supervivencia 2
 Espíritu d8, iniciativa 2, intimidar 3, percepción 2, voluntad 2

Armas: rifle martini-enfield del .303, bayoneta, revólver webley

Walter Woodrow

Capitán al mando de Fort Wellington.

Walter nació en el seno de una familia de la aristocracia empobrecida de Inglaterra. Su hermana tuvo que casarse con un burgués rico que solo quería su estatus, y él tuvo que ir a la academia militar para salvar el honor linajudo de su familia. Fue enviado a la India, donde estuvo destacado como cobrador del impuesto lagaan en el interior del país, con métodos bastante brutales en caso de impago. El coronel de su regimiento se disgustó con su comportamiento, dado que quería mantener la amistad del rajá local, y lo castigó enviándolo a aquel fuerte en la frontera con Namibia. Él, despechado, la ha pagado con los lugareños, porque los odia profundamente.

Cuerpo d8, atléticas 2, armas cuerpo a cuerpo (sable) 2, armas de proyectil 3, pelea 2, vigor 2

Mente d10, esconderse 2, Leer/Escribir 2, Idiomas 2 (Inglés, Hindi), Juego 1, Supervivencia 2


Espíritu d8, iniciativa 2, intimidar 2, Liderazgo 3 percepción 2, voluntad 2


Armas: sable de oficial, revólver webley


Recomendaciones musicales


Para dar un poco de vidilla más a la partida, si se tiene opción y cercanía a un reproductor de audio, pueden y suelen usarse canciones para ambientar. A continuación, os dejo una pequeña lista de canciones, fácilmente encontrables en youtube, que pueden ayudaros a la hora de crear un ambiente más propicio:

- Banda sonora de la película “Texas Rangers”, del 2001.
- Banda sonora de la película “El tren de las 3:10 a Yuma”, del 2007.
- “De la Rey”, canción en afrikaans de Bok van Blerk.
- “Afrikanerhart”, canción en afrikaans de Bok van Blerk.
- “Boer en sy roer”, canción folk afrikaans cantada por Anton Myburgh. Muy recomendable.

Nombre: Piet van der Beer			
Jugador:			
Descripción Cazador de la sabana, antiguo cazador de esclavos, boer solitario y proscrito.			
CUERPO Armas cuerpo a c. <u>1</u> Armas de proyectil <u>3</u> Atléticas <u>2</u> Esquivar <u>1</u> Lanzar <u>1</u> Montar <u>2</u> Nadar <u>1</u> Pelea <u>2</u> Sigilo <u>2</u> Vigor <u>2</u> _____ _____ _____ _____	d10 MENTE Bajos Fondos <u>1</u> Burocracia <u>3</u> Demoliciones <u>2</u> Esconderse <u>1</u> Idiomas <u>1</u> Juego <u>2</u> Leer / escribir <u>1</u> Medicina <u>2</u> Navegación <u>2</u> Pilotar <u>2</u> Supervivencia _____ Tecnología _____ _____ _____	d6 ESPIRITU Actuar _____ Iniciativa _____ Intimidar _____ Liderazgo <u>1</u> Negociar <u>1</u> Percepción <u>1</u> Psicología _____ Seducir _____ Voluntad _____ _____ _____ _____ _____	d8 <u>2</u> <u>2</u> _____ <u>1</u> <u>3</u> _____ _____ _____ _____
Arma	Tipo	Daño	Puntos de vida ●●●●●●●●
<u>Cuchillo</u>	<u>c/c</u>	<u>3d6</u>	
<u>Mauser 1895</u>	<u>pyc</u>	<u>4d10</u>	
<u>Revólver</u>	<u>pyc</u>	<u>2d8</u>	
Armadura	Tipo	Protección	Puntos de poder ○○○○○○○○○○
_____	_____	_____	
_____	_____	_____	
Equipo -Caballo -Alforjas -Cantimplora -Cuerda -Brújula -Pajita bosquimana -Tabaco de mascar -Camisa de repuesto -50 balas de mauser -30 balas de pistola Peso del equipo:			

Nombre: Dirk Theron					
Jugador:					
Descripción Campesino boer, padre de familia, hombre sensato.					
CUERPO	d8	MENTE	d8	ESPIRITU	d8
Armas cuerpo a c.	<u>1</u>	Bajos Fondos	—	Actuar	—
Armas de proyectil	<u>2</u>	Burocracia	<u>1</u>	Iniciativa	<u>1</u>
Atléticas	<u>1</u>	Demoliciones	—	Intimidar	<u>1</u>
Esquivar	<u>1</u>	Esconderse	<u>2</u>	Liderazgo	—
Lanzar	<u>1</u>	Idiomas	<u>1</u>	Negociar	<u>2</u>
Montar	<u>2</u>	Juego	—	Percepción	<u>2</u>
Nadar	<u>1</u>	Leer / escribir	—	Psicología	—
Pelea	<u>2</u>	Medicina	—	Seducir	—
Sigilo	<u>1</u>	Navegación	—	Voluntad	<u>2</u>
Vigor	<u>3</u>	Pilotar	—	_____	—
_____	—	Supervivencia	<u>2</u>	_____	—
_____	—	Tecnología	<u>1</u>	_____	—
_____	—	_____	—	_____	—
_____	—	_____	—	_____	—
Arma	Tipo	Daño	Puntos de vida ●●●●●●●●○○		
<u>Escopeta</u>	<u>pyc</u>	<u>5d10</u>			
<u>Mauser 1895</u>	<u>pyc</u>	<u>4d10</u>			
Armadura	Tipo	Protección	Puntos de poder ○○○○○○○○○○		
_____	_____	_____			
_____	_____	_____			
Equipo -Caballo -Ropa de repuesto -Alforjas -Raciones de comida -Cantimplora -Pala -Cuerda -Tabaco -Eslabón y pedernal					
Peso del equipo:					

Nombre: Frank de Boer					
Jugador:					
Descripción Coronel de la guerrilla boer. Héroe de guerra, líder nato. Caballero de arcaicos principios.					
CUERPO	d8	MENTE	d8	ESPIRITU	d10
Armas cuerpo a c.	<u>2</u>	Bajos Fondos	—	Actuar	—
Armas de proyectil	<u>3</u>	Burocracia	<u>1</u>	Iniciativa	<u>2</u>
Atléticas	<u>2</u>	Demoliciones	<u>1</u>	Intimidar	<u>1</u>
Esquivar	<u>2</u>	Esconderse	<u>2</u>	Liderazgo	<u>3</u>
Lanzar	<u>1</u>	Idiomas	<u>1</u>	Negociar	<u>2</u>
Montar	<u>2</u>	Juego	—	Percepción	<u>2</u>
Nadar	<u>1</u>	Leer / escribir	<u>1</u>	Psicología	—
Pelea	<u>2</u>	Medicina	—	Seducir	<u>1</u>
Sigilo	<u>1</u>	Navegación	—	Voluntad	<u>3</u>
Vigor	<u>2</u>	Pilotar	—	_____	—
_____	—	Supervivencia	<u>2</u>	_____	—
_____	—	Tecnología	<u>1</u>	_____	—
_____	—	_____	—	_____	—
_____	—	_____	—	_____	—
Arma	Tipo	Daño	Puntos de vida ●●●●●●●●○○		
<u>Pistola x2</u>	<u>pyc</u>	<u>2d8</u>			
<u>Mauser 1895</u>	<u>pyc</u>	<u>4d10</u>			
<u>Sable de caballería</u>	<u>c/c</u>	<u>3d8</u>			
Armadura	Tipo	Protección	Puntos de poder ○○○○○○○○○○		
_____	_____	_____			
_____	_____	_____			
Equipo					
-Caballo		-Manta		Peso del equipo:	
-Alforjas		-Mapas y brújula			
-Cantimplora		-60 balas pistola			
-Tabaco		-50 balas fusil			
-Cerillas					
-Cuerda y gancho					

Nombre: Karel du Toit					
Jugador:					
Descripción Médico de El Cabo, hombre progresista, culto y de férreos principios. Ex-artillero del ejército boer.					
CUERPO	d6	MENTE	d10	ESPIRITU	d8
Armas cuerpo a c.	<u>1</u>	Bajos Fondos	—	Actuar	<u>1</u>
Armas de proyectil	<u>2</u>	Burocracia	<u>1</u>	Iniciativa	<u>2</u>
Atléticas	<u>1</u>	Demoliciones	<u>2</u>	Intimidar	—
Esquivar	<u>1</u>	Esconderse	<u>2</u>	Liderazgo	—
Lanzar	<u>1</u>	Idiomas	<u>2</u>	Negociar	<u>2</u>
Montar	<u>2</u>	Juego	—	Percepción	<u>2</u>
Nadar	<u>2</u>	Leer / escribir	<u>2</u>	Psicología	<u>1</u>
Pelea	<u>1</u>	Medicina	<u>3</u>	Seducir	—
Sigilo	—	Navegación	—	Voluntad	<u>2</u>
Vigor	<u>2</u>	Pilotar	—	—	—
—	—	Supervivencia	<u>1</u>	—	—
—	—	Tecnología	<u>2</u>	—	—
—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—
Arma	Tipo	Daño	Puntos de vida		
<u>Pistola</u>	<u>pyc</u>	<u>2d8</u>	●●●●●●○○○○		
<u>Mauser 1895</u>	<u>pyc</u>	<u>4d10</u>			
Armadura	Tipo	Protección	Puntos de poder		
—	—	—	○○○○○○○○○○		
—	—	—			
Equipo	-Caballo -Alforjas -Cantimplora -Equipo médico -Nitroglicerina -TNT (x3 barras)		-Manta -Cuerda y mechero -30 balas pistola -20 balas fusil		Peso del equipo: