

# CARRETERA SALVAJE

*Un juego postapocalíptico, por José Manuel Ordás.*

## HISTORIA

- Todo empezó con la película *Mad Max* (George Miller, 1979). Fue la primera de una saga que forjó un nuevo subgénero de ficción futurista.
- En 1986 se publica *Thunder Road*, un juego de mesa inspirado en la saga *Mad Max*. En 2023 sale una reedición que se aleja del espíritu del juego original.
- *Carretera salvaje* nace en 2026 como un homenaje al mítico *Thunder Road* de 1986.

## LO NECESARIO

- ¡Vehículos, a ser posible oxidados! Pueden ser...

· <b>Pesados</b> (ej.: un furgón).....	categoria 6
· <b>Medios</b> (ej.: el <i>Interceptor de Mad Max</i> ) ...	cat. 5
· <b>Ligeros</b> (ej.: un arenero) .....	cat. 4
· <b>Motos</b> (o quads, con o sin sidecar) .....	cat. 3

- Obstáculos: coches destrozados, chatarra, rocas, etc.
- En determinados escenarios necesitarás un camión y helicópteros.
- Cinco dados de seis caras (5D6): tres dados claros y dos dados oscuros.
- Un dado de carretera. Se trata de 1D6 negro con los siguientes valores: 1, 1, 2, 2, 3, 4.
- Dos tableros de juego como los del *Thunder Road* de 1986. Puedes hacerlos tú; cada tablero tiene siete filas de trece casillas rectangulares. Cada fila está desplazada media casilla con respecto a las dos filas adyacentes. Dos de las filas centrales forman una triste carretera postapocalíptica. Cada tablero contiene cuatro casillas de obstáculos (tres en la carretera y una adyacente; puedes situarlas al azar).

- Para jugar sin casillas, haz una regla cuya unidad de medida (u.) sea la longitud de tus vehículos. El campo de batalla mide 26 x 7 u. Cada u. equivale a una casilla. Los vehículos mueven y disparan en los 90° frontales a partir del final de la miniatura. Al disparar, mide desde el centro hasta el punto más próximo del objetivo. Si un vehículo llega al final del campo de batalla, todo vehículo (también el que mueve) y todo obstáculo retrocede 13 u. (siendo eliminado si queda fuera; reemplaza los obstáculos); finalmente, el vehículo completará su movimiento.

## ARRANCANDO

- En toda batalla se enfrentan dos bandas. Cada banda se compone de 1, 2 o 3 escuadras, según el tamaño de batalla deseado. Una escuadra es un grupo de vehículos cuyas categorías suman 15 puntos. Cada jugador controlará una o varias escuadras (pertenecientes a la misma banda).
- Antes de empezar, elige o lanza el dado de carretera:
  - 1-3. Carretera apocalíptica.** En cada activación lanza el dado de carretera una vez.
  - 4. Carretera maltrecha.** En cada activación, lanza el dado de carretera dos veces y quédate con el mejor resultado.
- Coloca ambos tableros, uno a continuación de otro. Sitúa obstáculos (vehículos destrozados, chatarra, rocas...) en las ocho casillas de obstáculos.
- Los vehículos despliegan en el tablero de atrás, encarados al tablero adelantado. Comenzando por la banda defensora (si no hay, elegid al azar), los jugadores se alternan para desplegar una escuadra cada vez. Para cada vehículo, lanza:
  - El dado de carretera: indica a cuántas casillas está de la carretera (1, 2 o 3); si sale 4, comienza en la carretera. El jugador puede elegir la fila.
  - 2D6: la suma es el número de casillas recorridas (desde el borde trasero). No es posible desplegar en casillas ocupadas por vehículos u obstáculos.

## — ACTIVACIONES —

- El juego se divide en rondas. En cada ronda, comenzando por la banda que inició el despliegue, las bandas se alternan para activar una escuadra cada vez, hasta que todas las escuadras se hayan activado.
- Al activar una escuadra, lanza tantos dados (D6) como vehículos tenga, incluyendo los inmovilizados y exceptuando los eliminados; como mínimo, lanza siempre los tres dados claros. Asigna un único dado a cada vehículo que no esté inmovilizado; ese será el número exacto de casillas que deberá mover. Tras mover, cada vehículo puede atacar, excepto en la primera ronda de la partida. Los vehículos inmovilizados no pueden mover ni atacar.
- Si en los dados claros sale doble 6 o triple 6, repara uno o dos vehículos inmovilizados, respectivamente; actívalos inmediatamente con normalidad. Esto no se aplica a vehículos eliminados (fuera del tablero).
- Si la escuadra activada tiene algún vehículo en la carretera, lanza el dado de carretera junto a los dados de activación. De forma opcional, los vehículos que en ningún momento estén fuera de la carretera pueden sumar el dado de carretera a su dado de activación, moviendo ese número exacto de casillas.

## — MOVIMIENTO —

- Al activarse, lo primero que hace cada vehículo es moverse obligatoriamente tantas casillas como indique el dado asignado; si no puede mover todas las casillas, permanecerá inmóvil. Recuerda que puede sumar el dado de carretera si no sale de ella.
- Siempre debe moverse hacia delante, ya sea de frente o en oblicuo (avanzando de lado), pudiendo cambiar varias veces su dirección (incluso podría avanzar en zigzag). De forma opcional, un resultado de 1 en el dado permite mover una casilla hacia atrás (no puede añadir el dado de carretera ni embestir).
- No está permitido atravesar casillas ocupadas por vehículos no inmovilizados. Sí es posible atravesar o detenerse en casillas ocupadas por obstáculos o vehículos inmovilizados, pero es necesario lanzar 1D6 y sacar 4+, o 2+ si es una moto; de no ser así, el vehículo choca y queda inmovilizado.
- En ningún momento puede haber más de dos vehículos en una misma casilla.
- Cuando un vehículo abandone el tablero más adelantado, todos los vehículos situados en el tablero de atrás son definitivamente eliminados de la partida. El tablero de atrás pasa a estar delante. Para cada casilla de obstáculos, lanza el dado de carretera

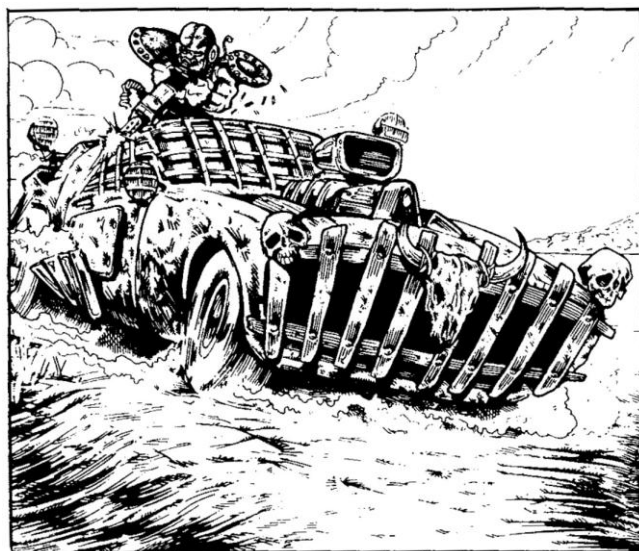
y otro dado: si en el dado de carretera sale impar, el obstáculo está en su casilla; si sale par, está en la casilla adyacente indicada por el otro dado, comenzando a contar por la casilla más adelantada y siguiendo en el sentido horario. Finalmente, el vehículo activo completará su movimiento.

## — ATAQUES —

- No es posible atacar en la primera ronda de la partida. A partir de la segunda ronda, después de mover, cada vehículo puede atacar, ya sea disparando o embistiendo (o una cosa o la otra). ¡Las motos no pueden embestir!
- Para embestir, un vehículo debe finalizar su movimiento en la misma casilla que su enemigo. Lanza 1D6 por cada vehículo y sumad sus categorías: si empatan o gana el defensor, no pasa nada; si vence el atacante, el defensor queda inmovilizado (puedes indicarlo dando media vuelta al vehículo o poniéndolo boca abajo).
- Para disparar, un vehículo debe finalizar su movimiento exactamente una casilla por detrás de su objetivo (en una de las tres casillas adyacentes a su retaguardia). Lanza 1D6: si iguala o supera la categoría del objetivo, este queda inmovilizado.
- Disparo rápido: un vehículo puede disparar antes de finalizar su movimiento; lanza 2D6 y coge el peor. Luego completará su movimiento (pero no atacará).

## — FIN —

- Una banda vence cuando todos los vehículos enemigos estén inmovilizados o eliminados.
- No necesitas nada más para jugar. Pero si aún no has tenido bastante, sigue leyendo...



## — EL CAMIÓN —

- Ocupa dos o tres casillas y es el único vehículo de su escuadra. Siempre despliega el primero (antes que el defensor) a 9 casillas del borde, en la carretera.
- Se activa el primero de cada ronda; lanza solo 1D6 y el dado de carretera. Nunca sale de la carretera. Si entra en una casilla con un obstáculo o un vehículo inmovilizado, mueve una casilla menos sin esquivarlo ni sufrir daños; si chocó de lado, empuja el obstáculo a ese lado; si chocó de frente, elige al azar si lo empuja a la izquierda o a la derecha.
- El camión puede disparar o embestir (categoría 7).
- El camión no puede ser atacado, pero puede ser abordado por un vehículo que esté más atrasado y situado en una casilla adyacente. Lanza 1D6: si sale 6, el jugador pasa a controlar el camión.
- Ningún vehículo puede descubrir un nuevo tablero si el camión sigue en el tablero de atrás.
- Si el camión es neutral, intentará embestir; si no tiene esa opción, avanzará cuanto sea posible.

## — ESCENARIOS —

Elige o lanza 1D6...

### 1. CIELO GRIS

- Ambas bandas son atacadas por helicópteros (tantos como escuadras en juego). Las bandas tratan de huir mientras se enfrentan entre sí. Los helicópteros se retiran en cuanto una banda pierda al tener todos sus vehículos inmovilizados o eliminados.
- Al final de cada ronda a partir de la segunda, todo helicóptero situado en el tablero se va fuera (sin atacar), y todo helicóptero situado fuera dispara a un vehículo del tablero de atrás, empezando por los más atrasados; ningún vehículo será atacado por más de un helicóptero en cada ronda. Al disparar, el helicóptero se sitúa una casilla por detrás de su objetivo (no afecta al movimiento ni es eliminado si el tablero de atrás pasa adelante). Los vehículos pueden disparar a los helicópteros (categoría 6); un helicóptero es destruido si lo engancha un arpón.
- ¡En vez de helicópteros, podría ser un tornado!

### 2. CONTRARRELOJ

Ambas bandas intentan llegar en primer lugar a la ciudadela (para ponerse a salvo, para demostrar su valía o para conquistar el poder). Pierde la banda que tenga todos sus vehículos inmovilizados o eliminados.

### 3. CONVOY

Elige al azar qué banda ataca y cuál defiende. Los atacantes tienen una escuadra con 3+1D3 puntos extra. Los defensores controlan el camión, y vencen si este recorre tres tableros completos. Si los atacantes abordan con éxito el camión, inmediatamente finaliza esa ronda (sin más activaciones) y todos los vehículos dan media vuelta; los atacantes vencen si el camión recorre tres tableros completos.

### 4. ESCOLTA

Elige al azar qué banda ataca y cuál defiende. La banda defensora debe anunciar cuál es el vehículo de su líder; si es inmovilizado o eliminado, vencen los atacantes. Ningún atacante puede descubrir un nuevo tablero.

### 5. PERSECUCIÓN

Elige al azar quiénes persiguen (banda atacante) y cuáles huyen (banda defensora). Ningún perseguidor puede descubrir un nuevo tablero. Pierde la banda que tenga todos sus vehículos inmovilizados o eliminados. Los que huyen también vencen si alguno de sus vehículos recorre seis tableros completos.

### 6. SAQUEO

Como en «Convoy», pero ambas bandas son atacantes (sin vehículos extra) y luchan por un camión neutral.

## — CAMPAÑAS —

Una campaña tiene 2+1D3 batallas. Tras cada batalla, elegid una escuadra de cada banda para que gane una mejora. Toda mejora o uso debe adscribirse a un vehículo concreto. Lanza 1D6; si la mejora no es aplicable a ningún vehículo, repite la tirada.

### 1. BLINDAJE *(solo vehículos de categoría 4 o 5)*

Si es disparado, el vehículo suma +1 a su categoría. Opcionalmente, si el vehículo con blindaje es de categoría 5 puede cambiar las ruedas por orugas: no le afectan los pinchos, pero no puede usar nitro.

### 2. CONDUCTOR DE ÉLITE

- Si se activa con 5 en el dado puede mover 6 casillas.
- Con 2 en el dado puede mover 2 casillas hacia atrás.
- Al esquivar obstáculos, lanza 2D6 y coge el mejor.
- Si es embestido, suma +1 a la categoría.
- Si su vehículo es inmovilizado, el conductor sobrevive si sale 4+ en 1D6.

### 3. GUERRERO DE ÉLITE

- Realiza disparos rápidos lanzando 1D6.
- Si no lanza arpones, puede disparar hacia atrás y/o a una distancia de 2 casillas: lanza 2D6 y coge el peor.
- Si aborda al camión, lanza 2D6 y coge el mejor.
- Si va en el camión, repele un abordaje exitoso sacando 4+ en 1D6; si saca menos, es eliminado.
- Si su vehículo es inmovilizado, el guerrero sobrevive si sale 4+ en 1D6.

### 4. LANZAARPONES (*solo vehículos de cat. 4+*)

No aplicable a disparos rápidos ni contra motos. Cada vez que dispares y falles por un solo punto, te habrás enganchado al objetivo. Este moverá la mitad de casillas (redondeando al alza) y arrastrará tu vehículo consigo. Si deseas seguir enganchado, tu vehículo no puede mover: al activar la escuadra, lanza 1D6 menos (como mínimo, lanza 3D6 claros). A final de ronda, el objetivo se desengancha si sale 4+ en 1D6. Es posible arponear al camión sacando 4+ en 1D6; el camión no pierde movimiento si sale 1 o 2 en su D6 de activación.

### 5. NITRO (*1D3 usos por batalla*)

Al activar la escuadra, lanza 1D6 menos por cada vehículo que gaste nitro, el cual avanzará 6+1D3 casillas en línea recta (nunca de lado). Si embiste o atraviesa una casilla ocupada por un vehículo, resuélvelo como una embestida; el vehículo con nitro queda inmovilizado a menos que empate o gane, en cuyo caso completará su movimiento. Toda moto que embista al utilizar nitro quedará inmovilizada.

### 6. PINCHOS (*1D3 usos por batalla*)

Cuando el vehículo finalice su movimiento, si no ataca, puede tirar pinchos a la casilla de atrás. Resuelve un disparo contra cada vehículo que ocupe esa casilla. Si los pinchos afectan al camión, queda inmovilizado si sale 6 en 1D6; será reparado si sale 6 en su dado de activación.

## — SOLITARIO O COOPERATIVO —

- Al crear escuadras enemigas, elige o lanza 1D6:
  1. Cinco vehículos. Categorías: 3, 3, 3, 3, 3.
  2. Cuatro vehículos. Categorías: 4, 4, 4, 3.
  3. Cuatro vehículos. Categorías: 5, 4, 3, 3.
  4. Tres vehículos. Categorías: 5, 5, 5.
  5. Tres vehículos. Categorías: 6, 5, 4.
  6. Tres vehículos. Categorías: 6, 6, 3.

- Cuando se active la banda enemiga...
  - Si tiene varias escuadras que aún no se hayan activado, elige al azar cuál se activa.
  - Lanza el dado de carretera.
  - Activa los vehículos comenzando por el más adelantado y terminando por el más atrasado. Si dos están igualados, elige uno al azar.
  - Para mover cada vehículo, lanza 1D6 si tú vas perdiendo, 2D6 si vas ganando o estáis empatados, o bien 3D6 si es el único vehículo de su escuadra no inmovilizado o eliminado. Escoge la mejor opción para el enemigo; si dudas, elige al azar. Con doble 6, repara un vehículo inmovilizado.
- En campañas, elige al azar qué escuadra enemiga mejora. Opcionalmente, los enemigos no mejoran.

## — ALTER EGO —

- ¿Cuál es tu nombre? ¿Cómo eres? ¿Por qué luchas?
- Escoge tu propio vehículo (entre los de tu escuadra). Elige al azar si eres un conductor de élite o un guerrero de élite. Tienes un rasgo que puedes usar (en tu vehículo) una vez en cada batalla; lanza 1D6:
  1. **Certero:** repite un solo dado al disparar.
  2. **Furioso:** repite un solo dado al embestir, al abordar el camión o al repeler un abordaje.
  3. **Loco:** atraviesa casillas ocupadas (por vehículos u obstáculos) como si estuvieran vacías.
  4. **Nervioso:** mueve 2D3 casillas extra.
  5. **Salvaje:** suma el dado de carretera fuera de ella.
  6. **Temible:** anula un ataque a tu vehículo. Debes usar este rasgo antes de que se resuelva el ataque.
- Si tu vehículo queda inmovilizado, lanza 3D6: sobrevives si sacas 4+ en algún dado.

## — CHOQUE FRONTAL —

- Cada banda despliega en un tablero (enfrentadas).
- Ningún vehículo puede descubrir un nuevo tablero. Al mover, es posible restar 4 casillas para dar media vuelta y ocupar una casilla lateral, adyacente y vacía.
- Un disparo a un objetivo encarado siempre es rápido.
- Puedes embestir de frente (a un enemigo encarado) sin haber terminado tu movimiento (complétalo tras resolver el choque). En las embestidas de frente, el atacante queda inmovilizado si pierde; si empatan, ambos vehículos explotan y no hay supervivientes.