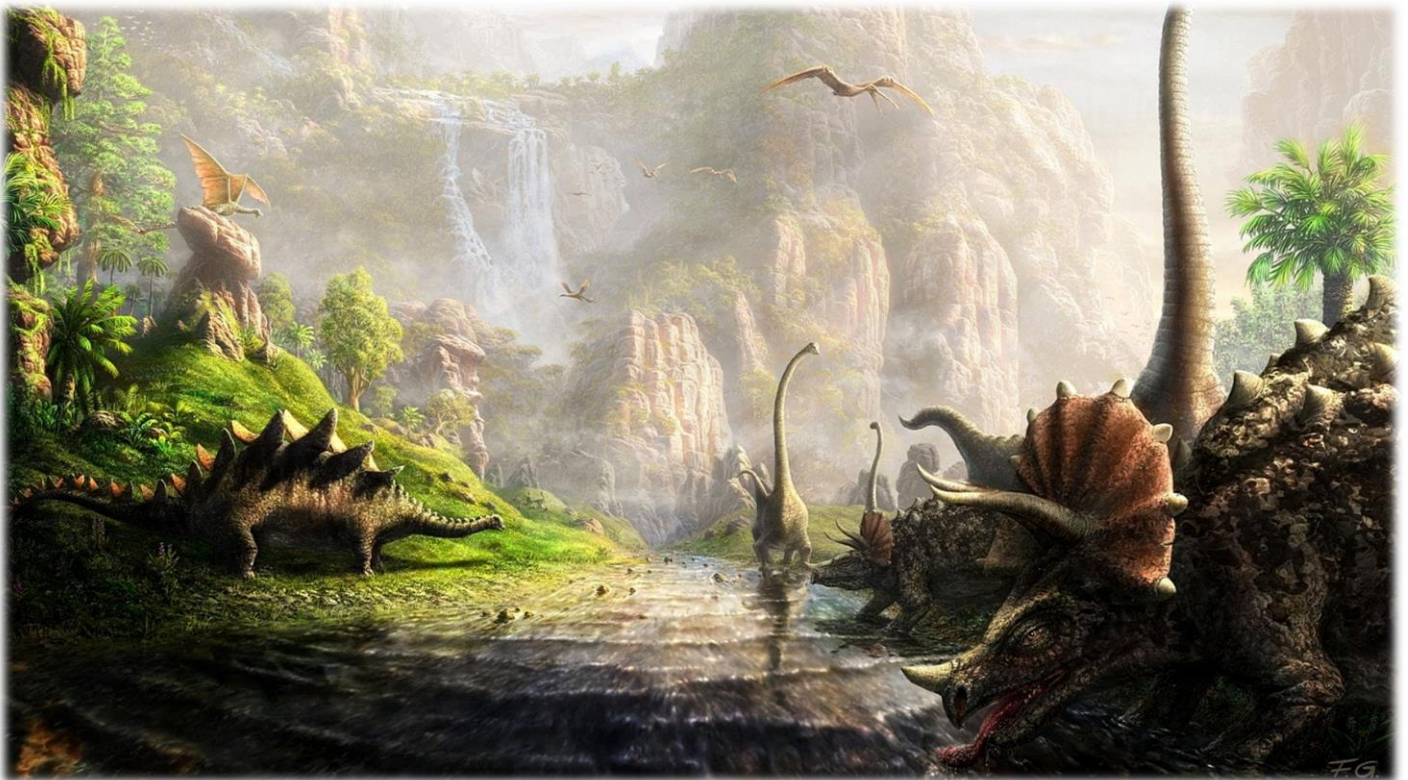


Solo los fuertes sobreviven

Sencillo juego de escaramuzas con dinosaurios

Por Oscar Castellanos Lozano

Basado en Basic Battles de Matthew T. Nowachek.



Necesitarás:

- **Protagonistas.** Figuras de plástico o miniaturas de dinosaurios. La primera opción es barata, solo tienes que visitar tu bazar de confianza y comprar un set de dinosaurios, asegúrate que miden entre 4 y 6cm como máximo; la segunda opción no es tan económica, pero te asegurarás de que todos los dinosaurios estén a escala correcta, independientemente de si eliges jugar a 10mm, 15mm ó 25mm .
- **Dados.** Hasta 4d20 por jugador; 2d12 por jugador; un dado de dispersión para la dirección del viento; y bastantes xd6 (a ser posible de los pequeños, son para marcar las heridas de nuestros mastodontes).
- **Reglas.** Para medir en pulgadas.
- **Tablero.** Desde una pieza de tela verde a los modernos tapetes de juego de lona y PVC. Se recomienda jugar en un área de 90x90cm, ampliable a 120x120cm.
- **Escenografía.** Árboles, colinas, ríos, agrupaciones rocosas...



Elegir oponente y preparar fuerzas

¿Cuántos jugadores jugarán? ¿Cuántas miniaturas por bando? Generalmente los Herbívoros formarán un bando y depredadores otro. O, se formarán distintos bandos de carnívoros que medirán sus fuerzas, etc. Usa el sentido común.

Lo ideal es que cada jugador tenga un número razonable de dinosaurios, elegidos del listado disponible para este juego. Sus costes vienen en puntos. Normalmente, cada jugador dispondrá del mismo número de puntos, salvo excepciones que os planteéis para vuestro escenario.

Despliegue

Cada jugador tira 1d20. El resultado más alto, elige y despliega en el lado del campo de batalla que más le interese, después en sentido descendente el siguiente jugador, y así todos hasta quien obtuviera el menor resultado. Resolved empates con otra tirada. **Recordad colocar un pequeño dado de 6 caras mostrando las heridas actuales de cada dinosaurio.**

Iniciativa

Al igual que el despliegue, cada jugador tira 1d20. El primero en activar miniaturas será el jugador con la iniciativa más alta; y en sentido descendente irán activando miniaturas demás jugadores. Resolved empates con otra tirada.

Activación

- **Jugando con 3 o menos miniaturas por bando.** El jugador que ganó la iniciativa activa todas sus miniaturas, después el siguiente jugador, y así sucesivamente.
- **Jugando con 4 o más miniaturas por bando.** Las miniaturas se activarán a lo largo de diversas rondas (más si hay muchas miniaturas) El jugador que ganó la iniciativa activa 2 de sus miniaturas, después el siguiente jugador, y así sucesivamente. Pasada esta primera ronda, haremos la siguiente, y así sucesivamente hasta que se hayan activado todas las miniaturas de la mesa.



FASES DEL TURNO

En *Solo los fuertes sobreviven* hay 3 fases en cada turno de jugador.

1. Fase de detección.
2. Fase de movimiento.
3. Fase de combate.

Las repasamos una a una.



Fase de detección

- Los dinosaurios tienen un ángulo de visión de 180 grados desde su cabeza en adelante. Podrán **chequear por Avistar** para detectar a otro dinosaurio. Si el objetivo se encuentra a 12" o menos es éxito automático. Si se encuentra de 12" a 24" tiraremos 1d20, con un 12 o más lo habremos avistado. Si el objetivo está a 24" o más necesitaremos obtener un número objetivo de 16 o más. Por otra parte si el dinosaurio objetivo dispone de cobertura de algún tipo (árboles, rocas, etc.), el número objetivo para detectarle aumenta en +4 puntos.
- Los dinosaurios tienen un gran olfato. Para **chequear por Olor**, tira 1d20, nuevamente si el objetivo se encuentra a 12" o menos es éxito automático. Si se encuentra de 12" a 24" tiraremos 1d20, con un 12 o más lo habremos olfateado. Si está a 24" o más de distancia necesitaremos un 16 en el dado. Además si el dinosaurio está en contra a la dirección del viento, el número objetivo para detectarle aumenta en +4 puntos.
- Si no hay detección de ningún tipo, los herbívoros pueden desplazarse hasta una fuente de alimento o agua 1d12". Un carnívoro que no detecte presas puede adentrarse en la mesa 1d12".

Se pueden hacer ambos chequeos a la vez con 2d20 de diferente color.

Por otra parte se puede emplear un dado de dispersión, una flecha, etc., para indicar la dirección del viento durante el escenario. **Cada turno se puede chequear por si cambia el viento en 1d6, cosa que ocurrirá con un 1 o un 6.**

Fase de Movimiento

Cada miniatura dispone de 2d12" (distancia en pulgadas) para moverse. Si es un movimiento simple tiran los dados, súmalos y mueve tu miniatura las pulgadas que desees sin rebasar el límite impuesto por los dados. Si por el contrario, vas a acceder a terreno difícil; o adelantarte y amedrentar a un oponente; tira solo 1d12" para desplazarte. Para cargar al combate tira 1d12"+6".



- **Movimiento simple:** Tira 2d12" y desplázate tantas pulgadas como desees hasta el tope marcado por los dados, puedes zigzaguar y evitar obstáculos en el movimiento.
- **Terreno difícil:** Al aproximarse y/o cruzar un terreno designado como difícil (cruzar un río, subir una colina, cruzar terreno abrupto, etc.), solamente moveremos 1d12".
- **Adelantarse y Amedrentar:** Para realizar este movimiento previamente debemos de haber detectado al objetivo que pretendemos ahuyentar con nuestra actitud disuasoria. Si es así, moveremos 1d12" en línea recta hacia el objetivo y, si quedamos a 12" o menos de él, podremos efectuar una tirada enfrentada de xd20; un dinosaurio herbívoro tiene 1d20; un carroñero y/o un herbívoro "armado" (púas, maza, cuernos, etc.) 2d20; y un carnívoro 3d20. Si disponemos de algún acompañante recibimos un +2 al resultado de los dados por dinosaurio extra. Si superamos el chequeo (con la tirada más alta en alguno de nuestros dados) *amedrentamos a nuestro objetivo obligándole a retirarse en dirección contraria en su fase próxima de movimiento con 2d12"* (puedes ponerle un contador para recordarlo). Si sale de la mesa, no volverá a entrar en ella. Si el chequeo falla, será nuestro dinosaurio el que deba de huir en dirección contraria (en la próxima fase de movimiento).
- **Cargar al combate:** Declara a un dinosaurio que previamente hayas detectado. Tira 1d12"+6" para acercarte a él en línea recta. *Si llegas al contacto se produce una carga* (se resuelve en la fase de combate). Si te quedas corto, se considera una carga fallida, debes desplazar obligatoriamente el nº de pulgadas que resulten en el dado en línea recta hacia el dinosaurio objetivo.

Comprueba que has movido con todas tus figuras disponibles, antes de pasar a la fase de Combate, en ella actuarán todas tus miniaturas que hayan cargado al combate o, que se encuentren adyacentes a un enemigo.

También hay un movimiento para destrabarse del combate y alejarse, lo veremos más adelante.



Fase de Combate

- **Atacar:** Cuando una miniatura ha cargado al combate con éxito, o dos miniaturas enemigas están adyacentes, puede haber combate. Para atacar tiraremos de 1 a 3D20 (tantos como nuestra puntuación de ataque), si hemos cargado tiraremos 1d20 extra (máx. 4D20). El defensor tirará de 1 a 3D20 por su defensa. Si el dado más alto es del atacante, causaremos daño (1 punto/2 puntos si era un 20 natural), si hay más dados del atacante superiores causaremos daño con ellos también. Si por el contrario la tirada de Defensa es más alta, y solo en el caso de que sea un 20, el defensor causará 1 punto de daño como contraofensiva al atacante. Cualquier dado que resulte en 1 significa también 1 punto de daño en esta caso d quien lo tirase.
- **Retirarse de un combate:** Si desear salir de un combate, en tu fase de movimiento puedes retirarte 2d12" en cualquier dirección, salvo que preveas cargar a otro objetivo con este movimiento, en cuyo caso tirarás 1d12" efectuando una carga con normalidad.
- **Ataque de oportunidad:** Si una figura sale de combate que tienes con ella puedes hacer un ataque de oportunidad. Consiste en un ataque de solamente 1d20 contra 1d20 de Defensa, nuevamente si el atacante supera causará daño (1/2 puntos), si por el contrario es el defensor el dueño de la tirada más alta, no causará daño pero podrá continuar con su movimiento.
- **Múltiples oponentes:** Si te encuentras combatiendo contra más de un dinosaurio, podrás atacar a uno de tu elección. El bando más numeroso recibe un +2 por dinosaurio después del primero. Si deseas destrabarte del combate múltiple, recibirás un ataque de oportunidad por parte de cada enemigo adyacente.

Criaturas con capacidad de volar: Una criatura aérea ignora el terreno difícil. Si carga al combate o está adyacente a un enemigo, puede atacar y puede destrabarse sin recibir ataques de oportunidad. Por otra parte no recibe el d20 extra por cargar. Recomendable poner un marcador a la figura para indicar si está en las alturas y no es accesible físicamente.

Observaciones adicionales

Siguiendo las fases de turno todos los jugadores, llegará un momento en que solo un bando tenga dinosaurios en pie. Ese es el ganador... También podríais acordar un número de heridas a infligir por cada bando, indicando esta cuenta cuenta con 1d20 fuera de la mesa, el jugador que antes la alcance es el ganador... Quizá quisierais acordar un numero de rondas máximas para jugar el escenario (4, 5, 6, etc.) entonces podría ganar el bando con más puntos sobre la mesa, o aquel que haya encajado menos heridas... Son solo ideas, sentíos libres de diseñar escenarios jugosos.

Escenarios

Para jugar un escenario, obviamente, los costes en puntos ayudan a diseñarlos y equilibrarlos. Para calcular el coste de un dinosaurio, simplemente sumar (ATQ+DEF+RASGOS)*HERIDAS.

RASGOS ESPECIALES:

- **Ariete:** Puedes repetir un dado de ataque. +1 Puntos.
- **Blindado:** Puedes repetir un dado de defensa. +1 puntos.
- **Depredador:** Después de matar a una presa, en el siguiente turno (perderá su activación siempre y cuando no tenga enemigos a menos de 12") dado que permanecerá adyacente alimentándose. -1 Puntos.
- **Gran Olfato:** En la tirada de detección por Olor, tira 2d20 y quédate con el que te más convenga. +1 puntos.
- **Manada:** Estos dinosaurios son gregarios. Si permanecen a 2" unos de otros pueden, al atacar a otro Dinosaurio sumando todos sus dados de ataque en un único ataque. No así con su defensa. Atacando todos a la vez. Máximo 4 ejemplares por grupo. 1D6 puede marcar la salud del grupo.+1 puntos.
- **Rápido:** Ignora el terreno difícil y puede efectuar saltos sobre el terreno de hasta 3" de altura. +1 puntos.
- **Veneno:** Puedes obligar a repetir un dado de defensa del contrario. +1 puntos.

De esta forma, si queremos modificar algún perfil por cada punto añadido sumaremos el valor de "Heridas" por cada punto añadido. Y al revés por cada punto suprimido restaremos tantos puntos como "Heridas" de la figura.

Por otro lado ¿qué ocurre si un jugador tiene menos puntos que otro?, y no es por las reglas que hemos puesto al escenario de partida. Por cada 5 puntos de diferencia obtiene: 1d20 (para repetir algún dado de cualquier tirada), o indistintamente 1d12" (para repetir cualquier tirada de movimiento).

Por ejemplo: 5 Raptors (75 puntos) acosan a un colosal Argentinosauro (MOV: Normal/ ATQ 2d20/ DEF 4d20/ HER 10= 60 puntos). 5 Puntos de diferencia entre bandos. Podemos otorgar al bando del colosal herbívoro 1 Repetición de tirada para este escenario. O, tal vez otra ventaja que valoremos como mejor.

ESBOZOS DE ESCENARIO

- **Comida:** Coloca tantos tokens de "comida" como jugadores+1. Pueden ser helechos si se va a jugar con herbívoros, cadáveres para los carroñeros, o directamente herbívoros de poca puntuación. El jugador que más tokens tenga en su poder al acabar 5 rondas será el ganador.
- **Huevos:** Un dinosaurio (o una pareja) protege sus huevos (1d6) de varios carroñeros. Un ataque directo al nido significará que un huevo ha sido engullido. Disponéis de 5 rondas. La forma de puntuar es por número de huevos salvados o destruidos, según que bando.
- **Migración:** Los herbívoros deben cruzar el tablero y salir de él, mientras son acosados por carnívoros. Si consigue extraer el 50% de sus puntos lo habrá logrado.
- **Refriega:** Coloca en el centro del tablero algún tipo de masa de agua. Desplegad con normalidad en los bordes. El objetivo es defender estas aguas como nuestro territorio. Ahuyentando o acabando con la competencia.





Perfiles

Carnívoros y Carroñeros

Nombre	Movimiento	Ataque	Defensa	Heridas	Especial	Puntos
Alosaurio	Normal	3d20	1d20	5	Depredador	15
Compsognathus	Normal	1d20	1d20	1 (c.u.)	Manada Depredador	2
Deinonychus	Normal	2d20	2d20	4	Rápido	20
Dilophosaurio	Normal	2d20	1d20	4	Veneno	8
Dimetrodón	Normal	2d20	1d20	3	-	9
Pterodáctilo	Vuela	2d20	1d20	2	-	6
Raptor	Normal	2d20	2d20	3	Rápido	15
Spinosaurio	Normal	3d20	2d20	5		25
T.Rex	Normal	3d20	2d20	6	Gran Olfato Depredador	30

Herbívoros

Nombre	Movimiento	Ataque	Defensa	Heridas	Especial	Puntos
Anquilosaurio	Normal	2d20	2d20	4	Blindado	20
Braquiosaurio	Normal	1d20	2d20	6	-	18
Gallimimus	Normal	1d20	1d20	2	Rápido	6
Hadrosaurus	Normal	1d20	1d20	2	-	4
Pachycephalosaurio	Normal	2d20	1d20	3	Ariete	12
Parasaurolophus	Normal	1d20	1d20	3	-	6
Stegosaurio	Normal	2d20	2d20	3	-	12
Styracosaurio	Normal	2d20	3d20	3	Ariete	18
Triceratops	Normal	2d20	3d20	4	Ariete	24