

Reglamento

December 18, 2023

Contents

1	Introducción	2
1.1	Diferencia con otros juegos oficiales de Battlemech	2
1.2	Migración de modelos de mechs a este sistema	2
2	Acciones	4
2.1	Movimiento	4
2.2	Encaramiento	4
2.3	Combate	4
2.3.1	Disparo	4
2.3.2	Cuerpo a Cuerpo	4
2.3.3	Defensa	6
2.3.4	Cobertura	6
2.3.5	Cobertura y Defensa	7
2.3.6	Cobertura e infantería	7
2.3.7	Daños a la cobertura	7
2.3.8	Localizaciones	8
2.4	Calor	8
2.4.1	Cálculo del calor y disipación de calor de un Mech	8
2.4.2	Daños por calor	8
3	Pilotos de Mech	8
3.1	Acciones de piloto	8
3.2	Experiencia	8
4	Ficha	9
4.1	Datos	9
4.2	Descripción	9
4.3	Piloto	9
4.4	Sistemas de Defensa	9
4.5	Calor	10
4.6	Resistencia	10
4.6.1	Localizaciones	10
4.7	Armas	11

4.7.1	Acciones	11
4.7.2	Calor	11
4.7.3	Alcance	11
4.7.4	Dados	11
4.7.5	Tipo de daño	11
4.7.6	Características especiales	11
4.7.7	Localización	11
4.8	Otros	11
5	Armas	11
5.1	Tipos	11
5.2	Alcance	17
5.3	Daño	17
5.4	Características especiales	17
5.5	Otros	21
6	Infantería	22
6.1	Movimiento	22
6.2	Combate	22
6.3	Defensa	23
6.4	Resistencia	23
7	Organizar una batalla	24
7.1	Módos de juego	24
7.1.1	Modo Andanada	24
7.2	Escenarios	24

1 Introducción

1.1 Diferencia con otros juegos oficiales de Battletech

1.2 Migración de modelos de mechs a este sistema

Si deseas migrar un mech del juego original de Battletech a este sistema de juego, te dejo aquí las reglas que estoy aplicando yo para generar las fichas de cada uno de ellos.

Movimiento

El movimiento lo calculo con el valor de movimiento del mech orginal multiplicado x2.5. El movimiento actual es en centímetros. En mi versión de juego, el movimiento genera calor y este además depende de la masa movida. Calcula el calor generado como las toneladas de peso del mech dividido entre 35 (y redondeado hacia arriba). Por ejemplo, un mech de 65 toneladas generará 2 de calor al mover y otros 2 de calor al correr haciendo un total de 4 de calor. Si pesara 75 toneladas el total de calor sería de 6.

Salto

El salto genera un calor igual al movimiento +1.

Defensa

El número de dados de defensa viene dado por el movimiento final dividido entre 6. En el caso de correr, sería movimiento dividido entre 3. En ambos casos, redondea el valor al número más cercano.

Armas

Lo más sencillo es coger las armas ya preparadas en el juego y colocarlas en la ficha. Son ligeramente diferentes al del juego original y con propiedades distintas.

Calor

El valor del calor aquí es ligeramente distinto e incluso el tope es algo inferior. Lo que necesitas convertir es el valor de disipación del calor. Coge el valor original y divídelo entre dos.

Blindaje

Este es el cálculo más complejo. Dependiendo de la zona se calcula con las siguientes reglas:

	Estructura Interna (EI)	
Torso Central	$(EI \text{ cabeza} + EI \text{ Torso Central}) * 0.15 + (1 \text{ mech pequeño, } 2 \text{ mech medio, } 3 \text{ mech pesado, } 4 \text{ asalto})$	$((EI \text{ cabeza} + EI \text{ Torso Central}) * 0.15 + (1 \text{ mech pequeño, } 2 \text{ mech medio, } 3 \text{ mech pesado, } 4 \text{ asalto})) * 0.5$
Torso Lateral	$EI \text{ Torso Lateral} * 0.15$	$EI \text{ Torso Lateral} * 0.15$
Brazo	$EI \text{ Brazo} * 0.15$	$EI \text{ Brazo} * 0.15$
Pierna	$EI \text{ Pierna} * 0.15$	$EI \text{ Pierna} * 0.15$

El tamaño del mech viene descrito en la sección 4.8. Todos los valores se redondean al valor más cercano. Es decir, un blindaje de 2.67 serán redondeados a 3 puntos de blindaje en este sistema, mientras que un valor de 2.45 serán 2 puntos de blindaje. Sientete libre de compensar blindajes entre secciones para equilibrar o si lo prefieres ajusta sus puntos de coste.

2 Acciones

2.1 Movimiento

Andar

Correr

Saltar

2.2 Encaramiento

Daños por la espalda

2.3 Combate

2.3.1 Disparo

Concentración de Disparos Cuando una unidad o vehículo tienen varias armas iguales, puede intentar dispararlas todas a la vez para mejorar los dados de daño de estas y facilitar que impactes a un enemigo con mucha defensa. Si decides concentrar los disparos, tira el daño base del arma y añade un dado de daño por cada arma extra que dispare junto a ella. El daño afectará El calor generado será el mismo que el de cada una de las armas si se disparara por separado. Además si el arma tiene alguna característica especial, podrá aplicarse una vez por cada arma utilizada en el disparo.

Por ejemplo, un mech con tres láseres pequeños disparará dos dados de daño si dispara uno de ellos, pero si los concentra hará cuatro dados de daño (2 dados por el primer láser más 2 dados por los dos láseres extras). El total de calor generado será de 6 (2 de calor por 3 láseres disparados). Otro ejemplo sería el Cygnus, que tiene 4 láseres medios de pulsos. Podría hacer un único disparo concentrado de un total de 6 dados de daño a corto alcance (o 5 dados a largo alcance) por un total de 16 puntos de calor. Además, podrá repetir cuatro dados de daño, asegurándose de causar una gran cantidad de daño.

2.3.2 Cuerpo a Cuerpo

Los ataques de embestida, golpe y cualquier otro ataque con un arma cuerpo a cuerpo siempre ignoran la cobertura . Además algunos de ellos consideran que son ataques anti infantería.

Embestida

Este es el ataque básico para cualquier mech. Esta acción consiste en lanzar toda la masa de tu mech contra el mech enemigo, en un intento de causarle más daños a este que a ti mismo. Para poder realizar el ataque, el mech atacante debe correr hacia el enemigo en línea recta (debe moverse más que la distancia de movimiento básica) y quedarse contacto con contacto con la figura objetivo, momento en el que se interrumpe el movimiento por el golpe.

Para calcular el daño, tira dos dados de combate cuerpo a cuerpo (negro), resta todas las defensas de tu enemigo y el resultado final es el daño que se le causa. Debes tirar los dados de localizaciones como en cualquier otro ataque. Sin embargo, el atacante también recibe daño por el golpe, por lo que debes lanzar un dado negro y aplicarte el daño íntegro (sin dados de defensa por correr) en la localización que tu elijas. A fin de cuentas, es el atacante el que elige con qué parte de su mech realiza el ataque (brazo, torso, pierna, etc).

Ten en cuenta que dado que el atacante se queda en contacto con el enemigo, y la mayoría de armas tienen alcance 1, no podrá realizar ningún otro ataque. Además, como se debe correr en línea recta al menos una distancia de movimiento superior al equivalente de andar para considerar que está corriendo, solamente podrás realizar un ataque de embestida cada dos turnos, ya que el mech deberá alejarse para coger carrerilla en un turno y volver a embestir al siguiente.

Recuerda que los ataques de embestida y como cualquier otro ataque con un arma cuerpo a cuerpo ignoran la cobertura.

Golpe

Un ataque cuerpo a cuerpo más sencillo que cualquier mech puede utilizar también. Consiste en usar una extremidad de este y lanzarla contra el enemigo para causarle el mayor daño posible. Para ello, debes de estar contacto peana con peana con el enemigo como podría pasar después de una embestida.

Tira un dado negro y resta los dados de defensa del enemigo, el resultado obtenido será el daño que recibirán los dos mechs, tanto el atacante como el defensor. La diferencia es que tendrás que tirar los dados de localizaciones para ver donde golpeas al defensor, mientras que el atacante elige en que extremidad -brazo o pierna- recibe el daño.

No se puede realizar un ataque de golpe el mismo turno que se realiza un ataque de embestida, si bien puedes correr hacia un mech y no embestirlo para poder realizar un golpe.

Además de ignorar cobertura, el golpe se considera que es un ataque anti infantería y anti vehículos. En el caso de atacar un vehículo, el vehículo recibe el doble de daño que el mech.

Armas

Algunos mechs disponen de armas de combate cuerpo a cuerpo. Mira las características del arma para saber el daño causado. Cuando un mech ataca con un arma cuerpo a cuerpo contra un enemigo, el atacante no recibe daño alguno ya que las armas están preparadas para el ataque. Recuerda que los ataques con un arma cuerpo a cuerpo ignoran la cobertura.

Además, cuando se operan armas de combate, el mech necesita realizar movimientos complejos que generan calor. Por lo que revisa las características del arma para saber cuanto calor genera.

2.3.3 Defensa

La defensa de una unidad viene dada principalmente por la velocidad de movimiento. Según lo rápido que te desplaces te será más fácil o difícil impactarte con un ataque. Normalmente las unidades tienen dos valores de defensa. El primero corresponde al vehículo cuando está “andando” y el segundo si ha hecho una acción de “correr”.

Las unidades detenidas no disponen de defensa, ya que son un blanco estático.

Vehículos voladores y mech con capacidad de salto

Los vehículos suspendidos en el aire tienen una mayor maniobrabilidad y son blancos más difíciles de impactar. Por lo que tienen una bonificación de dos dados a su defensa, que excepcionalmente se aplica aunque no se hayan movido siempre que estén suspendidos en el aire. Habitualmente esta bonificación ya aparece reflejada en la ficha en los vehículos voladores o se indica como opción en los mechs con capacidad de salto.

2.3.4 Cobertura

El vehículo, infantería o mech puede agazaparse detrás de un objeto lo suficientemente grande a su tamaño para que le de algo de protección. Básicamente tira los dados de cobertura y retira tantos dados como el valor obtenido. Siempre se empieza a retirar los dados con menor puntuación primero. Para tener una idea de cuantos dados por cobertura puedes tirar, utiliza los siguientes ejemplos:

Cobertura ligera

La cobertura ligera cubre vagamente a un mech, pero sin proteger completamente ninguna de sus partes. Puede ser un muro que le llega hasta las rodillas, o unos grandes setos que lo ocultan parcialmente, pero no bloquea los disparos enemigos.

Cobertura parcial

Algo superior a la cobertura ligera, no llega tampoco a esconder alguna de las partes del mech, si bien protege algo mejor. Por ejemplo, un muro que está por encima de las rodillas del mech, pero por debajo de la cintura. O por ejemplo una arboleda que oculta parcialmente algunas parte del mech, pero no las protege del todo. También un mech que esté en contacto con otro mech amigo (y detrás de este desde el punto de vista del atacante) puede gozar de esta cobertura parcial.

Cobertura táctica

Una defensa casi preparada especialmente para el mech. El sueño de todo piloto. Únicamente las armas y la cabina sobresalen de esta, cubriendo completamente

de cintura para abajo, así como parcialmente el torso. Es la mejor cobertura a la que puede aspirar un piloto sin impedir que este pueda disparar cómodamente.

Cobertura total

Cubre completamente el mech. Esto hace que no pueda ser disparado salvo por aquellas armas con fuego indirecto. A cambio, el mech tampoco puede disparar al otro lado de la cobertura. Algunos ejemplos serían un mech detrás de un edificio más alto que él o un desnivel de terreno que lo cubra totalmente de sus atacantes.

Cobertura total envolvente

El mech está dentro de un refugio, que lo cubre completamente. Es incapaz de atacar pero resulta imposible que le ataquen. Un ejemplo sería un mech que está dentro de un hangar con las puertas cerradas. No se ve afectado por ataques que ignoran cobertura ya que no es posible alcanzar el interior del refugio.

2.3.5 Cobertura y Defensa

Un mech que disfruta de ambas bonificaciones, podrá elegir que dados tirar, pero no podrá sumar ambas modificaciones. Por ejemplo, un mech que corra para cubrirse detrás de un edificio podrá elegir para cada disparo, si quiere utilizar sus dados de defensa o sus dados de cobertura, pero no ambos.

2.3.6 Cobertura e infantería

Si una unidad de infantería (ya sea motorizada o no) disfruta de algún modificador de cobertura, puede tirar además un dado extra de cobertura.

2.3.7 Daños a la cobertura

En el hipotético caso en que sea importante calcular el daño que se le aplica a la cobertura, simplemente aplícale a esta el resultado obtenido por los dados retirados en la tirada de cobertura. Este daño es el que se le aplica a la cobertura y el restante al objetivo del ataque. La cobertura no puede tirar ninguna otra defensa aunque disponga de esta.

Batallas	Rangos	Acciones
0	Cadete	0
1	Soldado	1
3	Teniente	2
8	Capitán	3

Table 1: Experiencia

2.3.8 Localizaciones

Localizaciones y encaramiento

2.4 Calor

2.4.1 Cálculo del calor y disipación de calor de un Mech

2.4.2 Daños por calor

Apagado de emergencia

3 Pilotos de Mech

3.1 Acciones de piloto

Un piloto puede gastar una acción para mejorar una tirada. En cualquier caso el segundo resultado se aplicará y no podrá volver a ser repetido.

1. Volver a tirar un dado de daño de un arma.
2. Volver a tirar un dado de localización de impactos.
3. Ignorar un punto de daño por efecto de calor.
4. Ignorar un dado de cobertura.

3.2 Experiencia

Si un piloto sobrevive lo suficiente, irá ganando experiencia. Esto se traduce en que tendrá más acciones disponible por turno, mejorando su rendimiento.

Por ejemplo, un soldado tiene una acción disponible por turno, en la que puede invertir para repetir algunas tiradas, ignorar coberturas o ignorar los daños por calor.

4 Ficha

4.1 Datos

4.2 Descripción



Cuadrúpedo

El mech es un cuadrúpedo. Habitualmente esto le da una mayor velocidad de desplazamiento. Sin embargo, limita también los daños que puede tener. Con una extremidad destruida (brazo o pierna) el mech será incapaz de correr. Con dos extremidades destruidas, el mech se considera inutilizado.

4.3 Piloto

4.4 Sistemas de Defensa



Sistema antimisiles



Una torreta programada para destruir cualquier misil enemigo que entre dentro de su radio de acción de 30cms. Suma los dados especiales de este arma () a la defensa del objetivo cuando cualquier tipo de misil ataque a una unidad amiga dentro de su radio de acción. En el caso de que el jugador escoja utilizar los dados de cobertura, también tiene efecto el sistema antimisiles, por lo que podrás tirar sus dados después de realizar todas las modificaciones al daño por la cobertura.

Varios sistemas antimisiles amigos son acumulativos, por lo que puedes sumar los dados de todos ellos mientras estés dentro de su alcance.



ECM

Las contramedidas electrónicas o ECM, es un dispositivo que afecta a los sensores enemigos impidiendo operar correctamente, lo que dificulta el uso de algunas armas y las hace más ineficaces. Cuando una unidad es portadora del ECM, este afecta a todas aquellas a 20 cms, dando las siguientes bonificaciones a todas las unidades dentro de su radio de acción:

1. Si un enemigo dispara con misiles de ataque, este pierde la bonificación de repetir un dado de daño .
2. Los misiles de largo alcance, los misiles tácticos y los thunderbolt son menos efectivos, por lo que pierden la habilidad de  Fuego Indirecto.
3. Todas las armas realizan un dado menos de daño cuando disparan a un objetivo situado a largo alcance, debido a la imposibilidad de usar sistemas de fijación de objetivo mientras el objetivo esté protegido por un ECM.

Los ECMs no son acumulativos, por lo que solamente te puedes beneficiar de uno de ellos a la vez.

Modo disruptivo Puedes usar un ECM aliado para cancelar el efecto de un ECM enemigo si éste está dentro del radio de acción de 20 cms. Si bien el ECM que esté en modo disruptivo no podrá beneficiarse tampoco de la protección que ofrece el suyo. En el caso de que una unidad esté dentro del radio de acción de dos o más ECMs aliados, se deben anular todos ellos por un número igual de ECMs enemigos para que la unidad deje de beneficiarse de la protección de este.

4.5 Calor



Disipación del calor

Vehículos

Los vehículos están más equilibrados que los mechs, ya que tienen una menor capacidad armamentística. En general, todos los vehículos ignoran las reglas de calor.

4.6 Resistencia

4.6.1 Localizaciones

Vehículos

Los vehículos disponen de menos piezas móviles en comparación con los mechs. No tienen brazos ni piernas y en general, tampoco un torso que se gira y se cubre de los disparos. Por tanto, quien dispara a un vehículo no necesita realizar una tirada de localización, sino que simplemente le dará a la sección que esté justo en frente del atacante.

4.7 Armas

4.7.1 Acciones

4.7.2 Calor



Sin calor

4.7.3 Alcance

4.7.4 Dados

4.7.5 Tipo de daño

4.7.6 Características especiales

Algunas armas tienen algunas características que las hacen únicas. Junto al tipo de daño del arma aparecerá algún símbolo especial en el caso de que el arma tenga alguna característica especial. Toda la información la tienes en la Sección 5.4.

4.7.7 Localización

4.8 Otros

Tonelaje

El tonelaje clasifica el mech. Los mech ligeros rondan entre las 20 y 35 toneladas, los medios entre las 40 y 55 toneladas, los pesados entre las 60 y 75, y por último los de asalto entre las 80 y 100 toneladas.

Coste

El coste es un valor orientativo del mech para poder jugar partidas equilibradas entre distintos bandos. Por ejemplo, puedes intentar hacer partidas en el que exista un tope de 150 puntos por bandos, intentando no sobrepasar este valor.

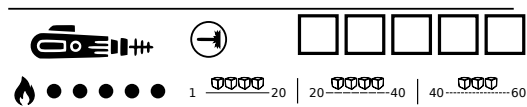
5 Armas

5.1 Tipos

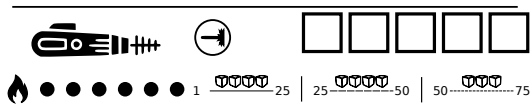
Láser

Un arma que lanza un haz de luz muy energético que permite derretir incluso los blindajes más pesados. Dado que el haz de luz es completamente recto y tiene una duración de algunas décimas de segundo, resulta muy fácil apuntar con este. Sin embargo, pierde efectividad con la distancia.

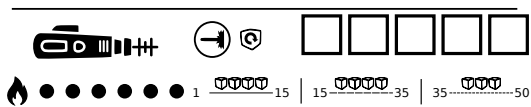
- Láse Convencional. El modelo más habitual de este arma.



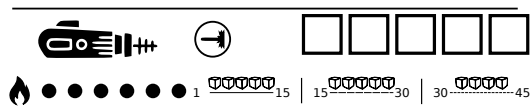
- Láser de Alcance Extendido. Tiene mayor alcance pero genera más calor que el modelo anterior.



- Láser de Pulsos. Concentra el haz en pequeños pulsos que permiten concentrar el daño y perforar mejor los blindajes. Sin embargo generan más calor que la versión básica.



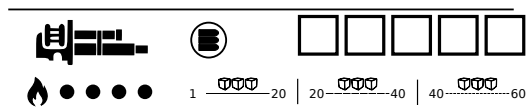
- Láser Pesado. Un haz más grueso que transmite más energía pero se dispersa un poco más. Habitualmente causando más daño que sus equivalentes normales, pero generando más calor. Además son más pesados como indica su nombre.



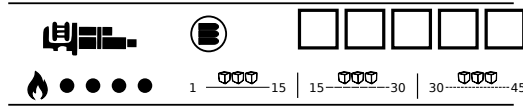
Cañón

Un sistema que lanza un obús inteligente que explota cuando está lo suficientemente cerca del objetivo para causar daño. Evidentemente, cuando más grande sea el obus, mayor es la explosión y su radio de acción. Aunque no tiene un área suficientemente grande para impactar a más de un mech enemigo de forma práctica, cuanto mayor sea la explosión, más fácil resulta impactar a un enemigo a pesar de estar detrás de una cobertura o en movimiento. Los cañones más pequeños por tanto lo tienen más difícil para alcanzar a un enemigo debido a su limitada área de explosión. A cambio, su munición más ligera hace que tengan un mayor alcance.

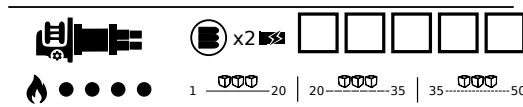
- Cañón. El modelo habitual de cañón.



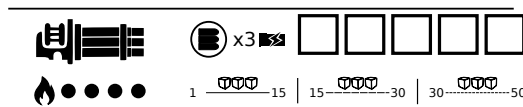
- Cañón Ligero. Pesa menos que el modelo convencional, pero tiene menos alcance.



- Cañón Doble. Básicamente son dos cañones juntos que comparten varios de sus componentes para reducir el peso. Son propensos a encasquillarse.

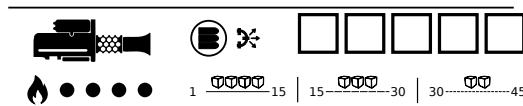


- Cañón Rotatorio. Varios cañones que giran a gran velocidad para tener un arma que suma todos sus disparos. Son propensos a encasquillarse. Debido a su gran peso solo los vehículos más grandes pueden utilizarlos.



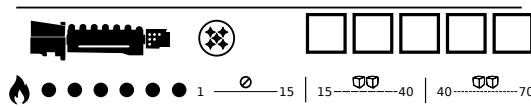
Cañón de Esquirlas

El cañón de esquirlas es un cañón que en vez de lanzar un obús, lanza un montón de metralla hacia el objetivo con la intención de que algo le alcance y le produzca daños lo suficientemente serios. Las esquirlas pierden fuerza con la distancia y por tanto su alcance es menor que los cañones que usan un obús inteligente. Los distintos tamaños de los cañones únicamente cambian la cantidad de metralla que pueden lanzar de un solo disparo.



Cañón de Partículas

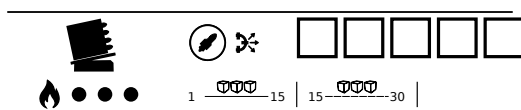
Un cañón que lanza un haz luminoso formado por partículas que contienen una gran carga eléctrica que derrite al enemigo. Destaca en los campos de batalla por la intensidad del destello de luz que emite y el ruido que genera al surcar los cielos. Aunque es altamente destructivo un disparo directo, resulta relativamente fácil predecir sus disparos y los pilotos aventajados suelen cubrirse a tiempo para evitar sufrir grandes daños por este arma.



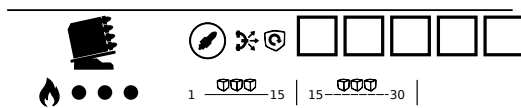
Misiles

Armas que en general son soportes para proyectiles autopropulsados. Algunos son simples cohetes que vuelan recto hasta impactar contra un objetivo o quedarse sin combustible. Otros más inteligentes están ligados con el ordenador fijador de blancos y permiten buscar al objetivo así como rodear algunos elementos que puedan ocultar al objetivo. Existen varios tipos de misiles:

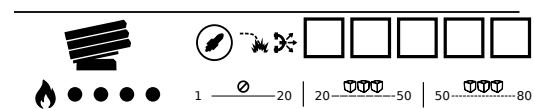
- Misiles de Corto Alcance. Misiles que vuelan normalmente en línea recta. No tienen demasiado alcance pero suelen hacer más daño por misil que otras versiones.



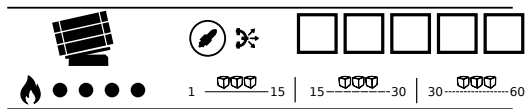
- Misiles de Ataque. Misiles similares a los de corto alcance, pero con sistema de guía mejorado que permite optimizar su puntería.



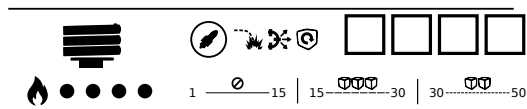
- Misiles de Largo Alcance. Misiles de largo alcance que sobrevuelan grandes distancias buscando a su objetivo. Son más ligeros y realizan menor daño que otras versiones. Debido a que necesitan un tiempo para establecer el blanco enemigo, no pueden ser disparados a distancias muy cercanas.



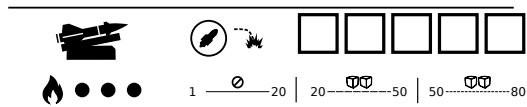
- Misiles de Medio Alcance. Misiles con un alcance inferior a los de largo alcance y que no son guiados. Por tanto no ofrecen bonificaciones contra cobertura. A cambio son misiles que pesan menos y pueden ser equipados en vehículos de menor tamaño.



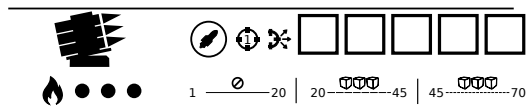
- Misiles Tácticos. Misiles que utilizan parte de su combustible como explosivo al detonar. Por lo que cuanto mayor es la distancia recorrida, menor es el daño causado. Debido a que necesitan un tiempo para establecer el blanco enemigo, no pueden ser disparados a distancias muy cercanas.



- Thunderbolt. Un misil único que se dispara a largo alcance. Similar a los misiles de largo alcance, pero en vez de ser un enjambre de misiles, es un único misil. Por lo que el daño no se reparte entre distintas localizaciones. Puede ser derribado por sistemas anti misiles de forma habitual.

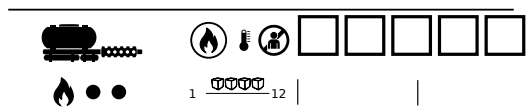


- Cohetes. Los cohetes son semejantes a misiles no guiados en el que se dispara un enjambre de proyectiles al enemigo con esperanza de causarle daño. Se utilizan como cualquier otro misil, salvo que tienen un único disparo, ya que no tienen sistema de recarga.



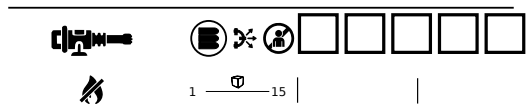
Lanzallamas

Armas que escupen un chorro de fuego. No tienen demasiado alcance pero tiene como especial que pueden aumentar el calor del enemigo. Además todos los lanzallamas se consideran anti infantería.



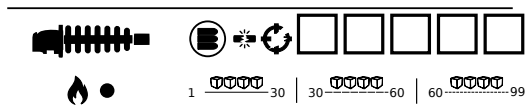
Ametralladoras

Un arma muy tradicional aunque en versión más grande y eficiente. En general dispara una gran cantidad de pequeños proyectiles que pueden dañar el blindaje enemigo. En comparación con otras armas no tienen mucho alcance, pero son muy utilizadas para protegerse de la infantería, ya que son anti infanteria. Son armas que no generan calor y por lo tanto siempre pueden ser disparadas.



Rifle Gauss

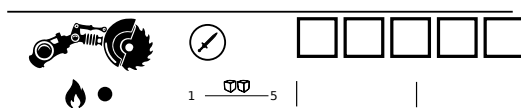
Un arma compuesta por electroimanes que es capaz de lanzar proyectiles pesados a muy alta velocidad. Genera muy poco calor pero es un arma frágil debido a la tremenda energía que canaliza.



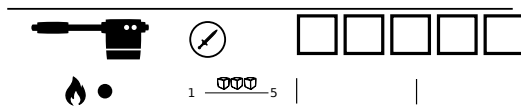
Armas cuerpo a cuerpo

Armas -habitualmente improvisadas- que permiten aumentar el daño de la unidad cuando llega a una distancia de contacto (menor a 5cms). Existen muchos modelos pero la mayoría son semejantes. Revisa la Sección 2.3.2 para más información.

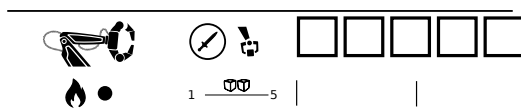
- Sierras, garras, etc. Armás que simplemente mejoran la efectividad de la unidad cuerpo a cuerpo.



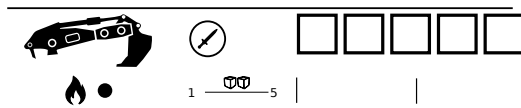
- Hachas. Armas de gran calidad diseñadas para aprovechar toda la fuerza de un mech. Realizan más daño que otras armas más sencillas.



- Pinzas. Aparte de añadir un poco de daño, permiten levantar pesos y transportarlos.



- Pala Excavadora. Un arma improvisada pero efectiva como cualquier otra.



5.2 Alcance

Normalmente las armas disponen de tres rangos de alcance: corto, medio y largo. Corto es el primer rango que aparece en el alcance del arma, mientras que medio es el rango central e igualmente con largo, que es el rango que incluye la máxima distancia del arma. Existen algunas excepciones, por ejemplo un misil de largo alcance no puede disparar a corto alcance, pero un laser pequeño únicamente puede disparar a corto alcance.

Corto alcance

- El piloto puede gastar una acción de piloto para repetir un dado cualquiera del par utilizado en una tirada de localización de daño. El nuevo resultado será el definitivo y no podrá cambiarse a través del gasto de una nueva acción de piloto.
- El piloto puede gastar tantas acciones como le queden para sumar daño a un único disparo. El jugador puede decidir gastar acciones de piloto después de tirar la localización del daño.

Medio alcance

- No se pueden gastar acciones del piloto para repetir la tirada de localizaciones.
- Únicamente se puede gastar una acción del piloto para añadir daño al arma por disparo.

Largo alcance

- No se pueden gastar acciones del piloto para repetir la tirada de localizaciones.
- No se pueden gastar acciones del piloto para añadir daño al arma.

5.3 Daño

5.4 Características especiales

La mayoría de armas tienen características especiales que las diferencian unas de otras además de por el daño causado. Por tanto, es posible encontrar alguno de los siguientes símbolos junto al tipo de daño de cada arma. Si es así, debes aplicar las características opcionales abajo descritas.



Frágil

Un arma marcada como frágil puede romperse durante su uso. De esta forma, si un ataque con un arma falla todos sus dados antes de aplicar cualquier otro modificador (es decir, el resultado de daño es cero antes de aplicar la defensa del objetivo), el arma se daña por sí sola y no puede volver a utilizarse. Las armas lanzamisiles no pueden ser frágiles.

Encasquillable

El arma se puede encasquillar si realiza más de un disparo por turno (ver 5.4). En este caso, si en el segundo o sucesivos disparos fallan todos sus dados, es decir, no obtiene ningún punto de daño antes de aplicar la defensa del objetivo, el arma se queda encasquillada y no podrá disparar el próximo turno (ni continuar disparando este mismo turno). Evidentemente, esta propiedad solamente se aplica a los cañones y armas que utilizan munición con casquillos.

Mira Lenta

El arma necesita cierta estabilidad para apuntar. Lo que significa que para poder disparar, el mech no debe haber corrido. Si ya ha corrido, lanzará un dado menos de daño. En el caso de que primero dispare y luego mueva, el mech no tendrá permitido correr si ya ha disparado un arma con este símbolo. Se le permite andar normalmente sin penalización.

Fuego Indirecto

El fuego indirecto facilita alcanzar a enemigos que están detrás de cobertura. Las armas que tienen este símbolo hacen que el enemigo golpeado por ellas tenga un dado menos de cobertura para protegerse de este disparo. *Por ejemplo, un mech que esté disfrutando de una protección por cobertura de tipo parcial, tirará dos dados de cobertura habitualmente, pero solamente un dado si el arma que le dispara son misiles de largo alcance.*

Torreta

El arma está montada en una torreta por lo que puede disparar en un ángulo de 360°. Eso significa que este arma puede disparar en cualquier dirección.

Ángulo Limitado

El arma no puede rotar junto con el mech, o simplemente el torso de este no puede rotar como otros mechs. Esto limita el ángulo de disparo del arma a 90°. Normalmente significa que el arma solo puede disparar hacia delante en un mech, o en el caso de los vehículos, enfrente de la localización donde está encarado.

x2/x3Múltiples Disparos

El arma realiza múltiples disparos por turno. Contando como una única acción, el arma puede realizar más de un ataque a un mismo o múltiples objetivos. Si se disparan varios disparos a un mismo objetivo, puedes aplicar la regla

de Concentración de Disparos (2.3.1). En el caso de que el arma se pueda encasquillar y dispare contra un único enemigo, una de las arma se encasquillará si tantos dados como el daño base del arma salen en blanco. El calor generado por el arma se multiplica por el número de disparos realizados. Por ejemplo los cañones dobles y los cañones de repetición hacen 2 y 3 disparos respectivamente.

El Cygnus tiene dos cañones largos dobles. Lo que significa que con cada uno puede realizar, dos disparos. Puede decidir aplicar la regla de Concentración de Disparos de uno de ellos sobre un objetivo para realizar 4 dados de daño o los dos con dos disparos para llegar a hacer 6 dados de daño. En el caso de que elija esta última opción, hará 6 de daño, pero generará también 16 puntos de calor. Además uno de los cañones se encasquillará si saca 3 dados en blanco sobre la tirada de 6 dados de daño, lo que es una probabilidad de encasquillamiento bastante elevada.



Daño Disperso

Los disparos afectan a más de una localización. Por tanto, una vez calculado el daño efectuado y sustraído cualquier defensa o cobertura que el enemigo que tenga, se deberá tirar los dados de localización por cada punto de daño de forma separada.



Daño por Calor

Algunas armas -como los de los lanzallamas- además de generar daño normal, aumentan el índice de calor del enemigo. Un ataque con esta característica añade tantos puntos de calor como daño causado después de aplicar todas las defensas del enemigo. En el caso de aplicarse contra vehículos u otras unidades que no tienen contador de calor, se ignora este efecto.



Daño por Calor Menor

Semejante al Daño por Calor, algunas armas -como el fusil de plasma- además de generar daño normal, aumentan el índice de calor del enemigo. Un ataque con esta característica añade tantos puntos de calor como **la mitad** de daño causado después de aplicar todas las defensas del enemigo. En el caso de aplicarse contra vehículos u otras unidades que no tienen contador de calor, se ignora este efecto.



Volver a Tirar

El arma permite volver a tirar uno de los dados de daño de la tirada de daño. La elección de que dado queda en manos del atacante. En el caso de que aparezca un número al lado de este símbolo, significa que se pueden volver a tirar tantos dados como indique el número, pero todos estos dados deben volverse a tirar a la vez.



Anti Infantería

El arma o ataque es especialmente efectiva contra infantería. Consulta los detalles en la sección 6.4.



Anti Vehículos

El arma o ataque es especialmente efectiva contra vehículos, por lo que cualquier daño resultante después de aplicar los modificadores por defensa o cobertura, se dobla contra el vehículo.



Ignora Cobertura

Por el motivo que sea, el ataque ignora completamente la cobertura. Por lo que el defensor únicamente podrá escoger utilizar los dados de defensa si están disponibles. Nota que esto no se puede aplicar a objetivos que estén completamente cubiertos y no sean alcanzables de ningún modo.



Reparar

Más que un arma es un artilugio que permite realizar reparaciones urgentes en mitad del campo de batalla, permitiendo reparar un único punto de armadura a cada una de las secciones del mech que todavía no hayan sido destruidas. La estructura interna no puede ser reparada y aquellas secciones que hayan sido completamente destruidas tampoco. Tampoco se puede superar el máximo de armadura de otro vehículo.



Agarrar

Una extremidad de la unidad permite levantar objetos pesados aunque no otros vehículos. La utilidad de esta acción depende del tipo de partida que se esté jugando.



Un Disparo

El arma tiene munición para un único disparo. Significa que una vez se utilice el arma, esta quedará inutilizada para el resto de la batalla.

5.5 Otros



Commando

Representa a una unidad de comando. Las unidades de comando coordinan mejor a todas aquellas unidades cercanas a esta, mejorando sus habilidades. Una unidad de comandos puede gastar sus puntos de piloto pero sobre cualquier unidad amiga a 30cms. *Por ejemplo, el MorningStar tiene un piloto con 2 puntos de comando en su ficha, por lo que los podría gastar para que dos mechs aliado a menos de 30cms repita una tirada de localización de daños si están a corto alcance.*



Hélice

El vehículo está propulsado por una hélice y por tanto vuela (VTOL). Esto significa que el vehículo siempre está volando, dándole dos dados más a la defensa (ya incluido en la ficha). Por contra, a pesar de la pericia del piloto, lo tiene más difícil para buscar cobertura, por lo que se reduce en un dado la bonificación por cobertura del vehículo.



Escudo

El mech sujeta un escudo tradicional en una de sus manos, lo que lo defiende de todos los ataques frontales. Cada vez que reciba un ataque frontal, no tires localización de daño, sino que aplica directamente el daño al escudo. Una vez el escudo se queda sin puntos de blindaje, se considera destruido y el daño restante y subsiguiente se aplicará en las localizaciones normalmente. El blindaje del escudo depende de su tamaño: 5 para los escudos pequeños, 10 para los medianos y 15 para los grandes.



Infantería

Esta unidad es una unidad compuesta por infantería y se aplican las reglas descritas en la Sección 6.




Carga

El vehículo es capaz de transportar gran cantidad de carga ya sea en su interior o sobre una plataforma especialmente habilitada para ello.



Carga Explosiva

La unidad posee carga altamente explosiva. Ya sea la carga en sí, algún tipo de arma experimental o la munición de esta. Sea como sea, cuando la unidad

es destruída hace una gran explosión que puede afectar a todas las unidades cercanas. Tira 5 dados de calor . El daño causado afecta a todas las unidades a 10 cms del centro de esta unidad. Las unidades pueden tirar defensa o cobertura de forma normal contra este daño.

6 Infantería



La infantería representa un pelotón de soldados armados, que se desplazan por el campo de batalla enfrentándose valientemente a vehículos y mechs muchos más grande que ellos. Aunque en principio no tienen una gran potencia de fuego, son difíciles de impactar por otros mechs debido a su reducido tamaño en comparación. Además, una unidad bien organizada que dispara a un mismo objetivo puede llegar a hacer un daño considerable dependiendo de su número.

6.1 Movimiento

La infantería tiene movimiento como cualquier otra unidad. Si bien, la infantería que no esté motorizada se considera que no puede “correr”.


Cohesión

Al unirse varias miniaturas para formar un pelotón, estas deben de guardar un mínimo de cohesión. Esto significa que todas las peanas deben de estar a un máximo de 2cms de otra peana. En caso de que estén dentro de escenografía, el máximo aumenta a 5 cms.

Las unidades pueden dividirse en cualquier momento si así lo deseas. Simplemente separa el grupo lo suficiente para romper su cohesión. A partir de entonces serán considerados dos pelotones distintos que podrán disparar a distintos objetivos.

6.2 Combate

La infantería dispara en conjunto y el daño realizado siempre depende del número de peanas disponibles que queden a la unidad, muy parecido a la regla de Concentración de Disparos (2.3.1) de los vehículos. Así una unidad de 5 miniaturas tirarán un dado de daño dependiendo del arma y lo multiplicará por 5. Haciendo los grandes batallones de infantería temibles en gran número. Debido al alto número de disparos que hace el pelotón, independientemente del

arma utilizada, siempre se aplica el efecto de  Daño Disperso.

Calor

La infantería no sufre penalizaciones por el calor y este se ignora en estas unidades.

Alcance

Las unidades de infantería tienen un alcance muy limitado. Se considera que únicamente pueden disparar a corto alcance con sus armas. Para medir la distancia, puedes usar cualquier peana de infantería que forme el pelotón. Se considera que todos los disparos alcanzan su objetivo si la peana más cercana al objetivo está dentro del alcance.

6.3 Defensa

La infantería puede tener defensa al igual que cualquier otro vehículo. Resuélvela normalmente. Ten en cuenta que su reducido tamaño hará que la infantería lo tenga más fácil para aplicar dados de cobertura.

Cobertura

En el caso de la cobertura, tirará un dado extra que en comparación con cualquier otro vehículo o mech debido a su pequeño tamaño. Si bien, para lanzar un mínimo de un dado la infantería debe de contar con algún elemento que le de cobertura.

6.4 Resistencia

Cuando un mech quiere disparar a un pelotón de infantería, tira el daño normalmente restando la defensa de la infantería como en cualquier combate normal. Sin embargo, el atacante únicamente puede quitar tantas miniaturas de infantería si el daño iguala o supera el número de soldados por peana. Es decir, una infantería normal que tiene cinco soldados por peana, si recibe 9 de daño, únicamente eliminará a una peana. Si hubiera hecho 10 de daño, hubiera eliminado a dos. El daño no se guarda entre disparos, por lo que en el ejemplo anterior de 9 de daño, los 4 puntos restantes se pierden.

Sin embargo, cuando un ataque se realiza con un arma anti infantería, siempre se elimina una peana por daño o fracción. Es decir, en el ejemplo de 9 de daño, se hubieran eliminado dos peanas si el daño se hace con un lanzallamas. También un daño de 6 hubiera eliminado dos peanas.

Localizaciones

La infantería no tiene localizaciones. Por lo que no es necesario tirar los dados de localizaciones. Además no se le puede destruir un arma o parte, si bien el daño se va mermando según el número de soldados disminuye.

7 Organizar una batalla

Unidades, mechs, vehículos e infantería

Denominamos mech, a cualquier robot humanoide, que le da el nombre a este juego. Un vehículo es un coche, tanque, aerodeslizador u otro artillugio sin extremidades móviles. Por infantería entendemos a un grupo de soldados, armas desplegadas, motos, etc. que tienen pequeño tamaño y no están fuertemente blindados. Por último, cuando nos referimos a unidad, puede ser tanto un mech, como un vehículo o infantería.

Generando tu lanza

Ponte de acuerdo con tu adversario sobre cuantos puntos tenéis para componer vuestro ejército. Un ejemplo sería por ejemplo 200 puntos por bando para partidas de una hora. Utiliza estos puntos para escoger las unidades que compondrán tu ejército. Bajo ningún concepto puedes superar el valor en puntos, aunque siempre puedes tener menos puntos de los pactados.

Terreno de juego

La distancia recomendada de separación inicial entre ambos bandos es de un metro. Una distancia menor a esta puede dar demasiada ventaja al jugador que empiece su turno primero.

Iniciativa ¿quién empieza primero?

La forma más equilibrada de obtener quién empieza primero es hacer el que el total del coste (4.8) de su bando sea menor que el del adversario. Dado que las listas deberían ser secretas inicialmente, la iniciativa sirve para equilibrar la lista con un valor inferior a la de su adversario.

7.1 Módos de juego

7.1.1 Modo Andanada

Modo Trifulca

Alpha Strike En el caso de que quieras que un mech dispare todas las armas a la vez, puede realizar un Alpha Strike. En este caso, resuelve todos tus disparos contra un mismo objetivo antes de dejar paso a la siguiente acción de tu adversario. Tiene una penalización de dos puntos de calor extra, debido a la sobrecarga de los sistemas. Alpha Strike no es compatible con la regla de Concentración de Disparos (2.3.1).

7.2 Escenarios

Un conjunto de escenarios que te permiten variar tus partidas para hacerlas más interesantes.

Asalto al Convoy (1v1)

En el escenario de convoy, uno de los bandos despliega en el centro de la mesa como si estuviera viajando. El bando asaltante coloca la escenografía a su gusto y puede desplegar sus mechs a cualquier punto a 50 cm o más del convoy o hasta 20 cm o más si está fuera de visión de este.

El bando del convoy tiene un 50% más de puntos para la creación de su ejército.

Proteger al VIP (Solitario)

Uno de los vehículos de un bando debe ser protegido a toda costa. El vehículo debe tener un perfil bajo militar y debe ser significativo (como por ejemplo, un cuartel general móvil). El atacante gana si destruye el objetivo a proteger, mientras que el defensor gana si destruye todas las unidades enemigas.

Si se juega este escenario en solitario, tu estarás en el bando que debe proteger al VIP y simplemente mueve las unidades enemigas lo más rápido posible hacia el objetivo que intentas proteger. Los mechs enemigos siempre intentarán disparar al VIP si le es posible, salvo que hayan recibido daño de un disparo ese turno de algún enemigo, en cuyo caso devolverán el fuego. En el caso de que esto último resulte imposible, disparará al enemigo más cercano. Si un turno no han recibido daño alguno del enemigo, volverá a disparar al VIP si es posible.

Para equilibrar las tornas, el bando que tiene que proteger al VIP tiene un 50% más de puntos a la hora de realizar su ejército.

Oleada Metálica (1v1, Solitario)

Este es un escenario no demasiado realista, aunque muy divertido. Un bando escoge un par de mechs únicamente (lo llamaremos el bando normal). El bando de la oleada escoge mechs o vehículos con un valor inferior a 20 puntos cada uno. Ambos bandos tienen los mismos puntos a la hora de generar su ejército.

Escoge un objetivo a mitad del campo de batalla y márcalo de alguna manera. Puede ser un edificio, un vehículo inmovilizado, etc. Mientras no exista ninguna unidad del bando normal en contacto con este objetivo, la oleada estará en activo, lo que significa que aunque un mech del bando de la oleada sea destruido, este aparece de nuevo por su lado de la mesa en su próximo turno. Si mantienes un mech en contacto con el objetivo o a menos de 5 cms, la oleada estará desactivada y en el caso de que un mech sea destruido, no volverá a aparecer. Sin embargo, si dejas de tener mechs protegiendo el objetivo, automáticamente la oleada vuelve a estar en activo ¡y todos los mechs del bando de la oleada anteriormente destruidos aparecerán inmediatamente!

El bando de la oleada ganará si es capaz de eliminar los mechs del bando normal o si una de sus unidades alcanza el objetivo y se sitúa a menos de 5 cms (se supone que lo destruye).

El bando normal ganará, si es capaz de mantener un mech en el objetivo central y eliminar todos los mechs del bando contrario.

Index

- Ángulo limitado, 18
- Acciones, 11
- Acciones de piloto, 8
- Agarrar, 20
- Alcance, 11, 17, 23
- Alpha Strike, 24
- Ametralladoras, 15
- Andar, 4
- Anti Infantería, 4, 5, 15, 20, 23
- Anti Vehículos, 5, 20
- Armas, 5
- Armas Cuerpo a Cuerpo, 16
- Asalto al Convoy, 25
- Cañón, 12
- Cañón Convencional, 12
- Cañón de Esquirlas, 13
- Cañón de Partículas, 13
- Cañón Ligero, 13
- Cañón Rotatorio, 13
- Cañon Doble, 13
- Calor, 8, 10, 11, 22
- Calor, daños, 8
- Calor, vehículos, 10
- Carga, 21
- Carga Explosiva, 21
- CME, 9
- Cobertura, 6, 23
- Cohesión, 22
- Cohetes, 15
- Combate, 4
- Commando, 21
- Concentración de Disparos, 4, 19, 24
- Correr, 4
- Coste, 11
- Cuadrúpedo, 9
- Cuerpo a Cuerpo, 4, 16
- Daño, 11, 17
- Daño Disperso, 19, 22
- Daño por Calor, 19
- Daño por Calor Menor, 19
- Daños, espalda, 4
- Defensa, 6, 9, 23
- Disparo, 4
- ECM, 9
- Embestida, 4
- Encaramiento, 4, 8
- Encasquillable, 18
- Escenarios, 24
- Escudo, 21
- Espalda, 4
- Experiencia, 8
- Frágil, 17
- Fuego Indirecto, 9, 18
- Garras, 16
- Golpe, 5
- Hélice, 21
- Hachas, 16
- Ignora Cobertura, 4, 5, 7, 20
- Infantería, 21, 22, 24
- Láse Convencional, 11
- Láser, 11
- Láser de Alcance Extendido, 12
- Láser de Pulsos, 12
- Lanzallamas, 15
- Localizaciones, armas, 11
- Localizaciones, 8, 10, 21, 23
- Localizaciones, vehículos, 10
- Múltiples Disparos, 18
- Mechs, 24
- Migración de modelos, 2
- Mira Lenta, 18
- Misiles, 14
- Misiles de Ataque, 14
- Misiles de Corto Alcance, 14
- Misiles de Largo Alcance, 14
- Misiles de Medio Alcance, 14
- Misiles Tácticos, 14

Modo disruptivo, 10
Modo Andanada, 24
Modo Trifulca, 24
Movimiento, 4, 22

Oleada Metálica, 25

Pala Excavadora, 16
Piloto, 9
Pinzas, 16
Proteger al VIP, 25

Reparar, 20
Resistencia, 23
Rifle Gauss, 16

Saltar, 4
Sierras, 16
Sistema Antimisiles, 9
Sistemas de Defensa, 9

Thunderbolt, 15
Tonelaje, 11
Torreta, 18

Un Disparo, 20
Unidades, 24

Vehículos, 24
Vehículos, calor, 10
Vehículos, localizaciones, 10
Volver a Tirar, 19
VTOL, 21