

Índice

	<u>Página</u>
I. Componentes del Juego	5
1 BattleMechs	5
1.1 Mechs Ligeros	5
1.2 Mechs Medios	5
1.3 Mechs Pesados	5
1.4 Mechs de Asalto	6
2 Hojas de Control	7
3 Dados	10
4 Mapas	11
4.1 Tipos de Terreno	11
4.2 Objetos en el Terreno	13
4.3 Accidentes del Terreno	17
4.4 Numeración de los Mapas	19
II. Como Jugar	21
1 Secuencia de Juego	21
1.1 Fase de Iniciativa	21
1.2 Fase de Movimiento	22
1.3 Fase de Reacción	22
1.4 Fase de Ataques con Armas	22
1.5 Fase de Ataques Físicos	23
1.6 Fase de Control de la Temperatura Interna	24
1.7 Fase Final	24
2 MechWarriors	26
2.1 Habilidades	26
2.2 Niveles de Habilidad por Defecto	26
2.3 Daños Sufridos por el MechWarrior	27
2.4 Chequeos de Consciencia	27
III. Movimiento	29
1 Bases del Movimiento	29
2 Dirección del Movimiento	32
3 Encaramiento	33
4 Modalidades de Movimiento	34
4.1 Permanecer Inmóvil	34
4.2 Andar	34
4.3 Correr	35
4.4 Saltar	36
5 Acciones de Movimiento	38
5.1 Cambio de Encaramiento	38
5.2 Echarse Cuerpo a Tierra	38
5.3 Levantarse	38
6 Movimiento por Terreno Pavimentado	39
6.1 Carreteras y Puentes	39

7	Chequeos de Pilotaje	43
7.1	Cómo Efectuar el Chequeo de Pilotaje	43
8	Caídas	46
8.1	Determinar el lugar de la Caída	46
8.2	Encaramiento del BattleMech tras la Caída	46
8.3	Daños Causados en el BattleMech por la Caída	47
8.4	Heridas Sufridas por el MechWarrior a Consecuencia de la Caída	48
IV.	Combate	49
1	Declaración de los Ataques	49
2	Pivotaje del Torso	50
3	Línea de Visión	51
3.1	Elevación	51
3.2	Terreno Intermedio	52
3.3	Cobertura Parcial	56
4	Ataques con Armas	59
4.1	Gastos de Munición	59
4.2	Ángulos de Disparo	60
4.2.1	Ángulo Frontal	61
4.2.2	Ángulo Izquierdo	62
4.2.3	Ángulo Derecho	62
4.2.4	Ángulo Posterior	62
4.2.5	Rotación de los Ángulos de Disparo	62
4.3	Disparo del Armamento	63
4.3.1	Tirada Básica para Impactar	64
4.3.2	Tirada Modificada para Impactar	64
4.3.3	Modificadores para Impactar	64
4.3.4	BattleMechs en el Suelo	69
4.3.5	Tirada para Impactar	72
4.3.6	Localización de Impactos	73
4.4	Daños	75
4.4.1	Determinación de los Efectos del Daño	75
4.4.2	Resolución de los Daños	76
4.4.3	Transferencia de Daños	78
4.5	Daños Críticos	79
4.5.1	Daños Críticos en un BattleMech	80
4.5.2	Efectos de los Daños Críticos en los BattleMechs	82
4.6	Destrucción de una Unidad	90
5	Ataques Físicos	91
5.1	Puñetazos	91
5.2	Patadas	93
5.3	Garrotes	94
5.4	Hachas	95
5.5	Espadas	96
5.6	BattleMechs en Elevaciones Diferentes	96
5.7	BattleMechs en el Suelo	97
V.	Calor	98

1 Puntos de Calor	98
1.1 Generando Calor	99
1.2 Registrando la Temperatura	100
2 Efectos del Calor	102
2.1 BattleMechs Desconectados	105
2.2 Efectos del Calor en los MechWarriors	105
VI. Reglas Especiales	107
1 Destruir Edificios	107
1.1 Efectos del Movimiento en los Edificios	107
1.2 Efectos del Combate en los Edificios	108
2 Devastar Bosques	109
3 Expulsión de Munición	110
4 Fuego	111
4.1 Fuegos Accidentales	111
4.2 Fuegos Intencionados	113
4.3 Efectos del Fuego	113
4.4 Propagación de Fuegos	114
5 Humo	116
VII. Equipo	117
1 Armas de Energía	117
1.1 CPP (Cañón Proyector de Partículas)	117
1.2 CPP AE (Cañón Proyector de Partículas de Alcance Extendido)	117
1.3 Lanzallamas	117
1.4 Láseres	117
1.5 Láseres AE (Alcance Extendido)	118
1.6 Láseres de Impulsos	118
2 Armas Balísticas	119
2.1 Ametralladoras	119
2.2 Cañones Automáticos	119
2.2.1 Cañones Automáticos LB-X	119
2.2.2 Cañones Automáticos Ultra	120
2.3 Rifles Gauss	121
2.3.1 Rifle Gauss Ligero	122
3 Afuses de Misiles	123
3.1 AMLAs (Afuses de Misiles de Largo Alcance)	123
3.2 AMMAs (Afuses de Misiles de Medio Alcance)	123
3.3 AMCAs (Afuses de Misiles de Corto Alcance)	124
3.4 Afuses de Misiles One-Shot (OS)	124
3.5 Afuses de Misiles Focales	124
3.6 Afuses Narc	125
4 Munición para Afuses de Misiles	127
4.1 Misiles Incendiarios	127
4.2 Misiles Inferno	127
5 Armas Físicas	130
5.1 Hachas	130
5.2 Espadas	130
6 Blindajes y Estructuras Especiales	132

6.1 Blindaje Ferro-Fibroso	132
6.2 Estructura de Endo-Acero	132
7 Otros Equipamientos	133
7.1 Artemis IV FCS (Sistema de Control de Tiro)	133
7.2 DACM (Dispositivo de Almacenamiento Celular de la Munición)	134
7.3 Guardián ECM	135
7.4 MASC (Circuito Acelerador de la Señal del Miómero)	136
7.5 Miómero de Triple Fuerza	137
7.6 Motores XL	138
7.7 Radiadores	139

I. Componentes del Juego

1 BattleMechs

Los BattleMechs –las más poderosas máquinas de guerra jamás construidas– dominan los campos de batalla del siglo XXXI. Estos inmensos vehículos de forma humanoide alcanzan doce metros de altura y llegan a pesar 100 toneladas. Son más rápidos, más maniobrables, están mejor blindados y más pesadamente armados que cualquier otra unidad de combate existente. Equipados con cañones proyectores de partículas, láseres, cañones automáticos de tiro rápido, misiles, ametralladoras y lanzallamas, estas bestias colosales disponen de suficiente potencia de fuego para aplastar cualquier cosa excepto a otro Mech.

1.1 Mechs Ligeros

Los BattleMechs ligeros oscilan entre un peso de 20 a 35 toneladas. Su velocidad por encima de la media y su capacidad de salto les permiten evitar el fuego pesado mientras maniobran. Sin embargo, a pesar de sus muchas ventajas, los Mechs ligeros raramente logran resistir contra unidades más pesadas.

1.2 Mechs Medios

Los BattleMechs medios oscilan entre un peso de 40 a 55 toneladas.

1.3 Mechs Pesados

Los Mechs pesados oscilan entre las 60 y las 75 toneladas. Los Mechs pesados pueden causar y recibir enormes cantidades de daño, de forma que sólo otro Mech pesado o uno de asalto puede acabar con un Mech pesado.

1.4 Mechs de Asalto

Los Mechs de Asalto, con un peso de entre 80 y 100 toneladas, son los reyes del campo de batalla. Un Mech de asalto equivale a cuatro Mechs más ligeros y sus ataques pueden acabar casi con cualquier enemigo.

Los jugadores utilizarán las hojas de control para conocer distintos tipos de información mientras se juega a BattleTech. Cada BattleMech utiliza una única hoja de control. En la figura 1 se muestra una hoja de control. Una descripción más completa de cada hoja de control aparece más adelante.

Figura 1: Hoja de Control del BattleMech

7

combate. La información detallada a continuación describe cada una de las distintas secciones de la hoja de control.

- **Diagrama de blindaje:**

Nos referimos como diagrama de blindaje al conjunto de diagramas situados en la parte superior de la hoja de control. El diagrama de blindaje muestra la disposición de las placas de blindaje en el BattleMech. A medida que los impactos de las armas vayan destruyendo el blindaje del Mech, este irá disminuyendo. El diagrama de blindaje nos muestra el blindaje delantero y posterior del torso del BattleMech, el diagrama de estructura interna y el diagrama de transferencia de daños.

El diagrama de estructura interna muestra las distintas localizaciones de los diversos componentes de la estructura interna del BattleMech y es utilizada para conocer en todo momento los daños infringidos en esas ubicaciones. El diagrama de transferencia de daños nos muestra dónde se sufrirán o serán transferidos los daños cuando una parte del BattleMech que ya haya sido destruida sufra daños adicionales.

- **Características del Mech:**

Esta sección localizada en la parte inferior derecha de la hoja de control enumera las estadísticas más importantes del BattleMech, incluyendo el tonelaje y los radiadores que tiene operativos el BattleMech.

También se muestra la temperatura interna (calor acumulado) actual del BattleMech. En determinados niveles de la acumulación de calor existen efectos secundarios.

- **Movimiento del Mech:**

Esta sección localizada en la parte inferior derecha de la hoja de control describe la capacidad de movimiento del

BattleMech, es decir, los puntos de los que dispone el BattleMech para moverse.

- **Características del MechWarrior:**

En esta sección localizada en la parte inferior derecha de la hoja de control se muestran las heridas actuales del MechWarrior.

- **Tabla de Slots Críticos:**

La tabla de slots críticos, situado en la parte inferior izquierda de la hoja de control, muestra la localización de los equipos, armas y municiones del BattleMech que tienen posibilidades de sufrir un crítico. Este módulo ayuda a determinar la ubicación de cualquier impacto crítico; cada línea o slot representa un arma en particular o cualquier otra pieza de equipo susceptible de ser destruida. Algunos equipos ocupan tanto espacio en el Mech que para ser representados es necesario rellenar múltiples líneas del módulo de equipo.

Además se guarda información sobre el estado de todos los equipos armas y municiones que se muestran.

3 Dados

El juego de BattleTech requiere que los jugadores hagan uso de dos dados de seis caras. Si el jugador debe tirar un dado, en este reglamento será abreviado como 1D6 (un dado de seis caras.) La abreviación 2D6 significa que el jugador debe tirar dos dados de seis caras. Las reglas del juego indicarán al lanzar los dos dados si el resultado se interpretará como un único valor (sumando el resultado de ambos dados) o si deberá interpretarse como dos resultados.

4 Mapas

Los mapas utilizados en BattleTech están divididos en casillas de seis lados denominadas hexágonos. Los jugadores utilizan estos hexágonos para regular el movimiento y el combate. Las unidades durante un turno de juego se mueven de un hexágono a otro. Cada hexágono del mapa representa una zona del terreno de unos 30 metros de lado a lado.

Los bosques, ríos, colinas, edificios y zonas abruptas de los mapas de BattleTech representan una mezcla típica del terreno existente en los mundos habitables de la *Esfera Interior*. Los símbolos que siguen a continuación representan cada tipo de terreno tal como es descrito.

4.1 Tipos de Terreno

- **Terreno Abierto:**

El terreno abierto representa campos, praderas y demás extensiones cubiertas de hierba. El terreno es firme y puede presentar algunos desniveles suaves, pero su elevación no se altera de forma significativa de un lado a otro del hexágono. El terreno abierto se representa como se muestra en la *figura 2*.



Figura 2: Terreno Abierto

- **Pavimento:**

Los hexágonos de terreno pavimentado contienen una superficie totalmente lisa y muy dura. Los hexágonos de dicho terreno incluyen carreteras, travesías urbanas y pistas de aterrizaje, todo ello construido con asfalto, cemento o incluso adoquines. Este tipo de terreno puede aumentar la velocidad de

los vehículos terrestres. El terreno pavimentado se representa como se muestra en la *figura 3*.

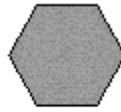


Figura 3: Pavimento

- **Agua:**

Los hexágonos designados como agua se hallan cubiertos por arroyos, ríos, pantanos, ciénagas, lagos o mares. Un hexágono de agua se encuentra definido por niveles de profundidad, los cuales se corresponden a los niveles de elevación de las colinas.

El agua de profundidad 0 es muy poco profunda, apenas llega al tobillo de un BattleMech, representando terrenos tipo arroyuelos, pantanos y ciénagas poco profundas.

El agua de profundidad 1 equivale a 6 metros de profundidad, o 1 nivel de elevación por debajo del nivel del suelo (nivel -1) (aproximadamente la altura hasta la cintura de un BattleMech.) El agua de profundidad 1 es más difícil de atravesar que el terreno abierto o el agua poco profunda, y se encuentra en ríos, ciénagas y en las orillas de un lago.

El agua de profundidad 2 (nivel -2) equivale a 12 metros de profundidad, lo suficientemente profundo para cubrir a un BattleMech. El agua de profundidad 2 es mucho más difícil de atravesar que el terreno abierto o el agua poco profunda.

El agua de profundidad 3 (nivel -3) equivale a 18 metros de profundidad, y así sucesivamente. Incluso cuando un arroyo poco profundo llena sólo una parte del hexágono, todo ese hexágono se considera como hexágono de agua. El agua se representa como se muestra en la *figura 4*.



Figura 4: Agua

- **Terreno pantanoso:**

Los hexágonos de terreno pantanoso contienen agua estancada y lodo. Este tipo de terreno dificulta el movimiento de los BattleMech por lo que será más difícil de atravesar que el terreno abierto. Además, en algunas ocasiones puede producir que los BattleMechs queden atascados dentro de él. El terreno pantanoso se representa como se muestra en la *figura 5*.



Figura 5: Terreno Pantanoso

4.2 Objetos en el Terreno

- **Bosque Disperso:**

Este tipo de terreno está cubierto por árboles dispersos que pueden tener hasta 12 metros de altura. Los BattleMechs no pueden cruzar este terreno con tanta facilidad como lo harían por terreno despejado. A menos que el bosque sea relativamente grande, las unidades pueden tener línea de visión a través de los bosques dispersos. Cuando el bosque disperso bloquea la línea de visión, lo hace en 2 niveles de elevación por encima de su terreno. Los bosques dispersos se representan como se muestra en la *figura 6*.

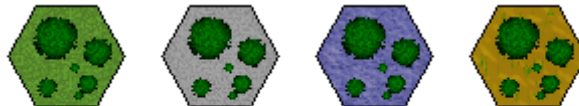


Figura 6: Bosque Disperso

- **Bosque Denso:**

El terreno de bosque denso está abundantemente cubierto con árboles de 12 metros de altura, haciendo que el movimiento a través de estas zonas sea muy difícil. A menudo el bosque disperso se encuentra rodeando al bosque denso. A las unidades les resulta muy difícil ver a través de ellos. Como ocurre con los

bosques dispersos, los bosques densos bloquean la línea de visión en 2 niveles de elevación por encima del terreno donde se asientan. Los bosques densos se representan como se muestra en la *figura 7*.



Figura 7: Bosque Denso

- **Terreno Abrupto o Escombros:**

El terreno abrupto representa suelo abrupto y rocoso. Aunque el terreno es firme, resulta más difícil de cruzar que el terreno abierto. Generalmente se encuentra cerca de riscos y acantilados. El terreno abrupto puede formarse como consecuencia del combate (devastación de un bosque o derrumbamiento de un edificio). El terreno abrupto (escombros) se representa como se muestra en la *figura 8*.



Figura 8: Terreno Abrupto

- **Edificios Ligeros:**

Los edificios de construcción ligera generalmente representan pequeñas estructuras de madera o planchas de metal. Los edificios ligeros tienen un factor de construcción inicial de 15 y un modificador a la posibilidad de incendio de +0 (ver *Destruir Edificios y Fuego* en el capítulo *Reglas Especiales* para más detalles). Los edificios ligeros se representan como se muestra en la *figura 9*.



Figura 9: Edificios Ligeros

- **Edificios Medios:**

Los edificios de construcción media están edificados utilizando piedra, madera sólida y metal. Estos edificios generalmente son pequeñas estructuras industriales que ofrecen más solidez que los edificios de construcción ligera. Debido a la utilización de materiales más pesados, estos edificios antes de ser reducidos a escombros pueden soportar más daños que los edificios de construcción ligera. Los edificios medios tienen un factor de construcción inicial de 40 y un modificador a la posibilidad de incendio de +1 (ver *Destruir Edificios y Fuego* en el capítulo *Reglas Especiales* para más detalles). Los edificios medios se representan como se muestra en la *figura 10*.



Figura 10: Edificios Medios

- **Edificios Pesados:**

Los edificios de construcción pesada forman parte frecuentemente de complejos industriales. El material utilizado para su construcción acostumbra a ser cemento armado, su estructura está pensada para sostener grandes pesos. Todos los BattleMechs excepto los más pesados pueden trepar hasta el techo o tomar tierra en él sin que la estructura se derrumbe. Los edificios pesados tienen un factor de construcción inicial de 90 y un modificador a la posibilidad de incendio de +2 (ver *Destruir Edificios y Fuego* en el capítulo *Reglas Especiales* para más detalles). Los edificios pesados se representan como se muestra en la *figura 11*.

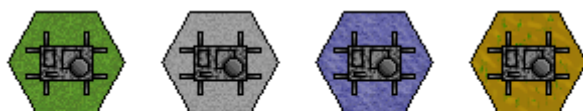


Figura 11: Edificios Pesados

- **Edificios Reforzados y Búnkeres:**

Los edificios de construcción reforzada y búnkeres han sido fortificados intencionadamente para resistir los daños del combate. De todos los tipos de edificios, son éstas estructuras reforzadas las que pueden sostener cualquier peso y pueden soportar una gran cantidad de daños antes de quedar reducidas a escombros. Los edificios reforzados y búnkeres tienen un factor de construcción inicial de 120 y un modificador a la posibilidad de incendio de +3 (ver *Destruir Edificios y Fuego* en el capítulo *Reglas Especiales* para más detalles). Los edificios reforzados se representan como se muestra en la *figura 12*. Los búnkeres se representan como se muestra en la *figura 13*.

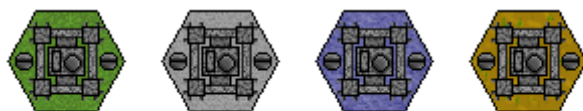


Figura 12: Edificios Reforzados



Figura 13: Búnkeres

- **Carreteras:**

Las carreteras son estrechas franjas de pavimento que atraviesan otro terreno. Todas las reglas de pavimento se aplican a las carreteras, con la excepción de que las unidades deben moverse desde un hexágono de carretera a un hexágono de la misma carretera para ser consideradas “en” la carretera. Una unidad que no esté en la carretera en un hexágono se considera que se mueve por el terreno impreso en el hexágono. En la *figura 14* se muestran varias carreteras.

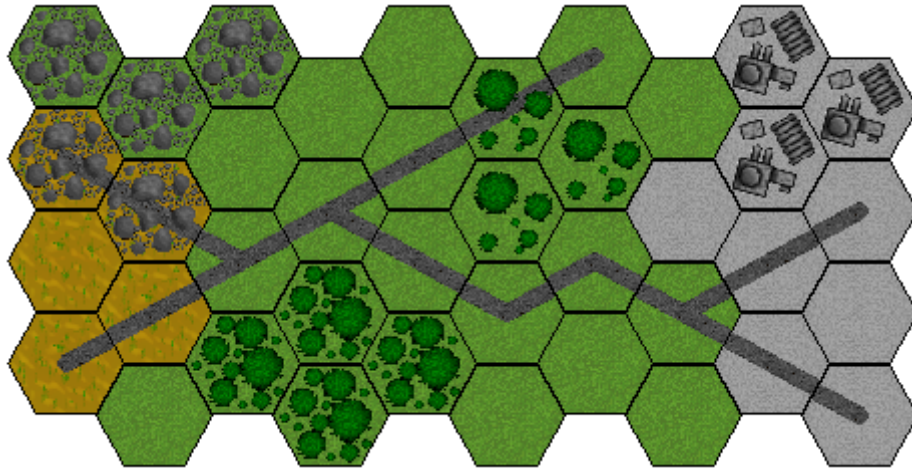


Figura 14: Carreteras

- **Puentes:**

Un hexágono de puente debe tenderse sobre un hexágono de agua. Las unidades que realizan su movimiento por carretera pueden utilizar un puente, ignorando así las restricciones al terreno y las penalidades al movimiento que sufrirían si realizasen su movimiento por el hexágono de agua. En la *figura 15* se muestra un puente.

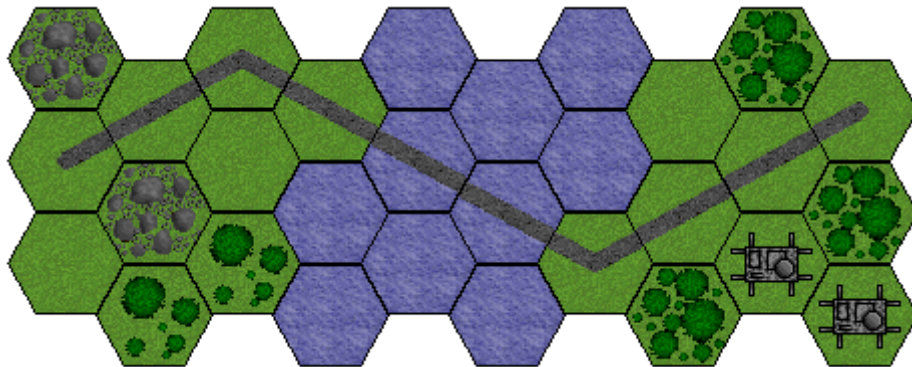


Figura 15: Puente

4.3 Accidentes del Terreno

- **Elevaciones:**

La elevación de un hexágono es la altura a la cual se eleva por encima del terreno prevaleciente. Todos los terrenos tienen una elevación; la elevación de un hexágono es independiente del tipo de terreno que contenga, como bosques o agua. Los hexágonos con mayor elevación que 0 son llamados colinas. Si no

está marcado en el mapa, asumir que la elevación de un hexágono es 0.

La elevación es expresada en términos de niveles de elevación, o simplemente niveles. Un nivel 1 tiene una altura de 6 metros (hasta la cintura de un BattleMech): un BattleMech en pie tras una colina de nivel 1 puede estar parcialmente oculto. Un terreno con una elevación de nivel 2 tiene 12 metros de alto (la misma altura que un BattleMech): un BattleMech en pie tras un terreno de nivel 2 está completamente oculto. Un terreno de Nivel 3 tiene 18 metros de altura, y así en adelante.

Si una parte de un hexágono contiene un nivel de elevación, se considera que el nivel de todo el hexágono es igual a la elevación más alta presente en el hexágono. En la *figura 16* se muestra un terreno con elevaciones.

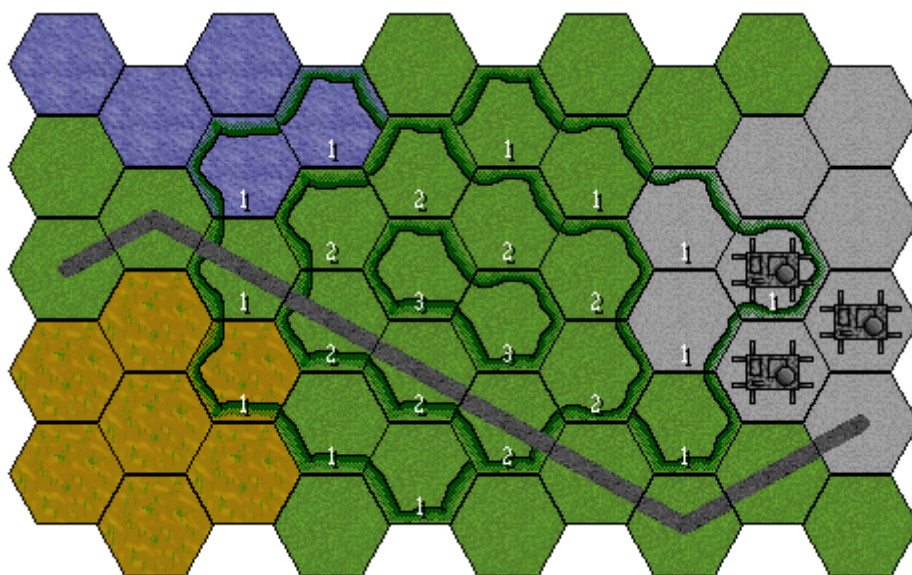


Figura 16: Terreno con Elevaciones

- **Depresiones:**

Los hexágonos con niveles de elevación inferior a 0 son llamados depresiones. Estos hexágonos corresponden a niveles de elevación negativos; un hexágono de nivel -1 tiene una profundidad de 6 metros, mientras que un hexágono de nivel -2

tiene una profundidad de 12 metros, y así en adelante. En la *figura 17* se muestra un terreno con depresiones.

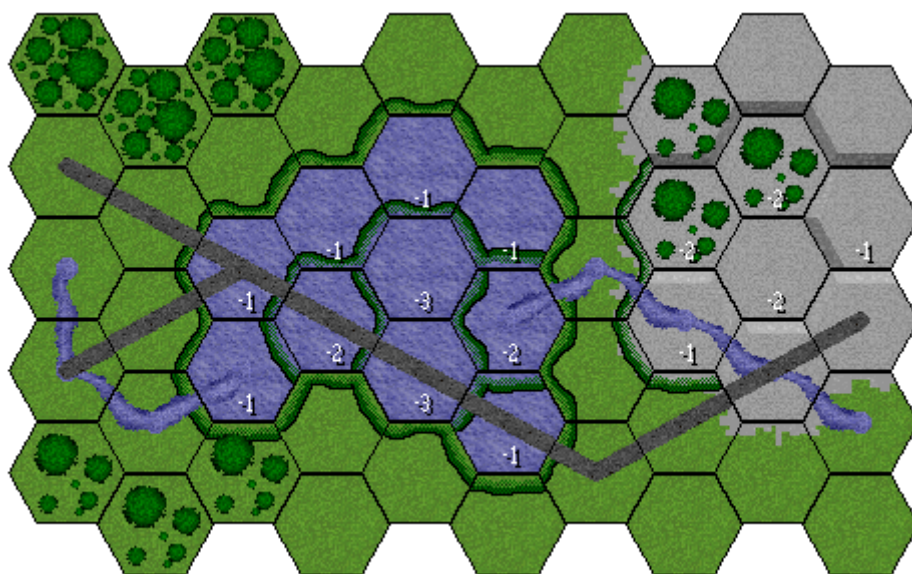


Figura 17: Terreno con Depresiones

4.4 Numeración de los Mapas

Para distinguir cada casilla, los mapas en BattleTech se numeran por columnas y filas de manera que cada casilla se identifica con un número de cuatro cifras en el cual, las dos primeras cifras representan el número de columna (desde 01 hasta 99) y las dos últimas cifras representan el número de fila (desde 01 hasta 99). En la *figura 18* se muestra un mapa con su numeración.

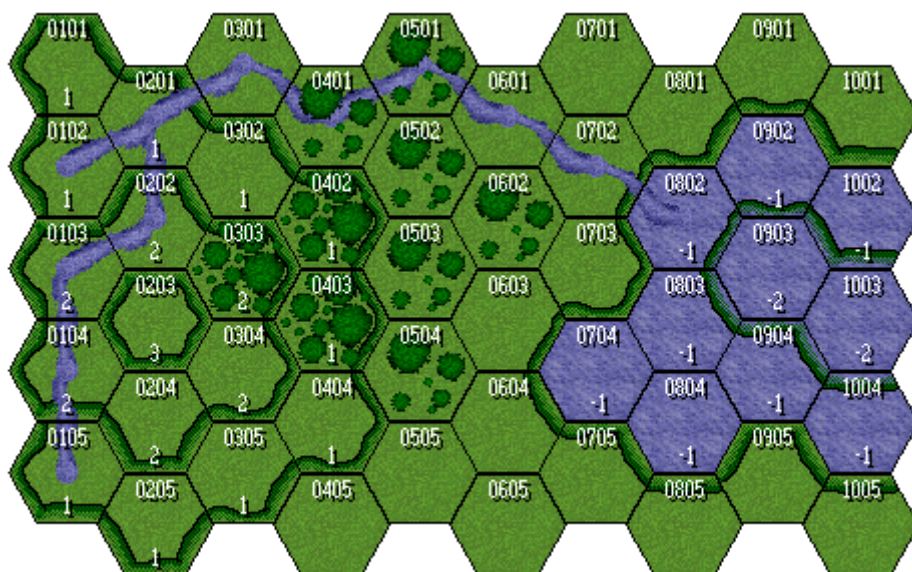


Figura 18: Numeración de los Mapas

Por otro lado, cada uno de los 6 lados que tienen las casillas se numera implícitamente del 1 al 6, empezando por el lado norte y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. En la *figura 19* se muestra la numeración de cada lado de los hexágonos.



Figura 19: Numeración de los lados de los Hexágonos

II. Cómo Jugar

1 Secuencia de Juego

Una partida de BattleTech se rige por una serie de turnos. Cada turno representa 10 segundos de tiempo real. En el transcurso de cada turno, todas las unidades del mapa tienen la oportunidad de moverse y disparar sus armas. Un turno consiste en una serie de segmentos más pequeños de tiempo, denominados fases. En cada una de las fases, los jugadores llevarán a cabo un tipo determinado de acción, por ejemplo, el movimiento o el combate.

Los jugadores ejecutan las fases de cada turno en un orden establecido. Las acciones específicas como el movimiento, el efecto de los daños, etcétera, serán explicados más adelante en secciones específicas.

Cada turno incluye las siguientes fases en el orden indicado a continuación:

- **Fase de Iniciativa.**
- **Fase de Movimiento.**
- **Fase de Reacción.**
- **Fase de Ataque con Armas.**
- **Fase de Ataques Físicos.**
- **Fase de Control de la Temperatura Interna.**
- **Fase Final.**

1.1 Fase de Iniciativa

1º.- Cada jugador hace una tirada de 2D6 (ambos dados) sumando el resultado de los dados para determinar su iniciativa. El jugador que obtenga el número más alto ganará la iniciativa para todo el turno presente y actuará en último lugar. Si se produce un empate, se tira de nuevo. El jugador con la siguiente iniciativa más alta será el penúltimo

en actuar y así sucesivamente hasta llegar al jugador con una tirada menor que será el primero en actuar.

1.2 Fase de Movimiento

2°.- Cada jugador realiza su movimiento según el orden impuesto en la fase de iniciativa. La fase de movimiento termina cuando todas las unidades hayan movido. Todos y cada uno de los jugadores debe realizar un movimiento, aunque dicho movimiento sea simplemente levantarse (o tumbarse) o permanecer inmóvil.

1.3 Fase de Reacción

3°.- Cada jugador declara si su unidad pivotará su torso y en qué dirección. Un BattleMech puede girar su torso un lado del hexágono en el que se encuentra (60 grados) a la izquierda o derecha de la dirección en que estén apuntando sus pies. Esta nueva alineación modifica el ángulo de disparo de la parte superior del cuerpo del BattleMech (ver *Ángulos de Disparo*, en *Combate*) pero para propósitos de movimiento y localización de impactos, se considera que el BattleMech está encarado en su dirección pre-giro. Esta fase sigue un orden inverso al impuesto en la fase de iniciativa, de manera que el jugador que ganó la iniciativa será el que actúe primero.

1.4 Fase de Ataque con Armas

4°.- Cada jugador declara los disparos que efectuará su unidad siguiendo el orden impuesto en la fase de iniciativa. Cada jugador declarará los ataques que planea realizar empleando las armas de su unidad, especificando las armas que abrirán fuego, así como el objetivo u objetivos de dichos disparos. Si un arma utiliza cargas de munición especial, como por ejemplo la munición de racimo LB-X, el tipo específico de munición deberá también ser declarado en este momento.

La declaración de ataques se va sucediendo hasta que se hayan declarado todos los ataques. El jugador que ganó la iniciativa declara el último ataque.

5°.- El disparo del armamento se va resolviendo unidad por unidad. Todo el combate con armamento se considera que tiene lugar simultáneamente, por lo que no importa el orden en que se resuelva, aunque para que a los jugadores les sea más fácil controlar y determinar las armas que han sido disparadas, primero deben resolverse todos los disparos con armamento de una unidad antes de empezar con otra.

6°.- Los daños se anotarán a medida que se resuelven los ataques, pero el daño no surte efecto hasta después de resolverse todos los ataques con armas. Es al fin de esta fase cuando todos los daños surten efecto inmediatamente y cuando los jugadores deberán realizar los chequeos de pilotaje requeridos debido a los efectos de los ataques con armas. Hay que destacar que los daños sufridos por una unidad durante la *Fase de Ataque con Armas* surten efecto antes del inicio de la *Fase de Ataques Físicos* del mismo turno.

1.5 Fase de Ataques Físicos

7°.- Cada jugador declara los ataques físicos que efectuará su unidad. El jugador que controla la unidad declarará los ataques que planea realizar empleando los ataques o las armas de su unidad, especificando los ataques y las armas que abrirán fuego, así como el objetivo u objetivos de dichos ataques.

La declaración de ataques se va sucediendo hasta que se hayan declarado todos los ataques. El jugador que ganó la iniciativa declara el último ataque.

8°.- El ataque se va resolviendo unidad por unidad. Todo el combate se considera que tiene lugar simultáneamente, por lo que no importa el orden en que se resuelva, aunque para que a los jugadores les sea más fácil controlar y determinar los ataques que han sido

realizados, primero deben resolverse todos los ataques de una unidad antes de empezar con otra.

9°.- Los daños se anotarán a medida que se resuelven los ataques, pero el daño no surte efecto hasta después de resolverse todos los ataques físicos. Es al fin de esta fase cuando todos los daños surten efecto inmediatamente y cuando los jugadores deberán realizar los chequeos de pilotaje requeridos debido a los efectos de los ataques físicos.

1.6 Fase de Control de Temperatura Interna

10°.- Se ajustan los módulos de temperatura interna de los BattleMechs, reflejando así cualquier cantidad de calor acumulada o perdida durante el turno. Todo daño temporal o permanente causado por un exceso de temperatura interna se resuelve en este momento.

1.7 Fase Final

11°.- Los jugadores cuyos MechWarriors hayan perdido el conocimiento en un turno anterior, realizan una tirada de dados para averiguar si el piloto recupera el conocimiento durante este turno.

12.- En caso de que el MechWarrior esté consciente cada jugador podrá decidir preparar para la expulsión tantos módulos de munición como desee si considera que ya no le serán útiles en el resto de la partida. La munición que es preparada para ser expulsada será expulsada al principio de la *Fase Final* del siguiente turno de manera que no podrá volver a usarse en el juego.

13°.- Se ejecutan las acciones restantes del turno, como por ejemplo determinar si se propagan los incendios a otros hexágonos. Las reglas específicas para tales acciones determinarán si éstas deben surtir efecto durante la *Fase Final* de turno.

14°.- La secuencia de los pasos 1° al 13° se repite hasta que uno de los jugadores consiga la victoria. Normalmente, el jugador con la última unidad superviviente sobre el tablero ganará la partida. Si varias unidades se destruyen entre sí simultáneamente, los jugadores que controlan dichas unidades quedarán empatados en la primera posición.

Los detalles de cada una de estos pasos serán explicados en profundidad más adelante.

2 MechWarriors

Los soldados humanos que pilotan los BattleMechs son llamados MechWarriors. Sus habilidades juegan un importante papel a la hora de mantener en movimiento a un BattleMech y conseguir que pelee de forma efectiva. Un BattleMech queda fuera de combate si su MechWarrior muere o queda gravemente herido, incluso aunque el BattleMech tan sólo haya sufrido daños leves.

2.1 Habilidades

Los MechWarriors utilizan dos habilidades que desempeñan un importante papel en el combate. Éstas son la *Habilidad de Pilotaje* y la *Habilidad de Disparo*.

- **Habilidad de Pilotaje:**

La habilidad de pilotaje de un MechWarrior permite determinar el resultado de lo que ocurre cuando un MechWarrior intenta evitar una caída y minimizar los daños de dicha caída. Cuando un BattleMech intenta una maniobra potencialmente peligrosa, o cuando el piloto puede perder el control de la unidad por alguna otra razón, el piloto debe realizar un chequeo de pilotaje (ver *Chequeos de Pilotaje*, en *Movimiento*).

- **Habilidad de Disparo:**

La habilidad de disparo de un MechWarrior permite determinar lo fácil o difícil que resulta hacer blanco al disparar con las armas del BattleMech. La tirada básica para impactar es igual al nivel de su habilidad de disparo (ver *Disparo del Armamento*, en *Combate*).

2.2 Niveles de Habilidad por Defecto

La habilidad media de los MechWarriors de la Esfera Interior es de nivel 5 para la *Habilidad de Pilotaje* y nivel 4 para la *Habilidad de Disparo*.

2.3 Daños Sufridos por el MechWarrior

Existen tres tipos de daños sufridos por el BattleMech que pueden herir al MechWarrior que va en su interior, a saber: impactos en la cabeza, caídas y explosiones internas de la munición. Una acumulación de calor excesiva también puede herir al MechWarrior siempre que el sistema de soporte vital del BattleMech esté dañado.

- **Heridas causadas por Impactos en la Cabeza del BattleMech**

El MechWarrior sufre 1 punto de daño cada vez que la cabeza del BattleMech sufre un impacto, aunque el impacto no haya conseguido penetrar el blindaje del BattleMech.

- **Heridas causadas por Caídas**

Cuando un BattleMech cae, el MechWarrior debe realizar un chequeo de pilotaje. Si falla, el piloto sufrirá 1 punto de daño.

- **Heridas causadas por Explosión de Munición**

Una explosión interna de la munición causa 2 puntos de daño al MechWarrior, debido a la retroalimentación eléctrica que recibe a través del neurocasco.

- **Heridas causadas por Exceso de Temperatura**

Cuando los sistemas de soporte vital han sufrido un impacto crítico, el MechWarrior recibe 1 punto de daño por cada turno en que la temperatura interna del BattleMech sea de quince o más en el módulo de Temperatura Interna al final de la *Fase de Control de la Temperatura Interna*. El MechWarrior sufrirá 2 puntos de daño cada turno en que la temperatura interna sea igual o superior a 26.

2.4 Chequeos de Consciencia

Un MechWarrior puede sufrir 5 puntos de daño antes de que sus heridas le causen la muerte, pero el piloto puede quedar inconsciente mucho antes de haber sufrido tantos daños. Cada vez que el

MechWarrior sufre heridas, el jugador realizará una tirada de 2D6 y se consultará la *Tabla de Consciencia* del MechWarrior para determinar si el MechWarrior sigue estando consciente.

Si la tirada de los dados es igual o superior que el número de consciencia, el MechWarrior permanece consciente. Pero si el resultado es inferior al número de consciencia, el MechWarrior queda inconsciente. El BattleMech pasa a ser un objetivo inmóvil, siendo incapaz de moverse o disparar. Ningún Equipo (salvo los radiadores) funciona mientras el piloto esté inconsciente.

Consciencia del MechWarrior	
Puntos de Daño	Chequeo de Consciencia
1	3
2	5
3	7
4	10
5	11
6	Muerto

Tabla 1: Tabla de Consciencia del MechWarrior

Cualquier chequeo de pilotaje que el BattleMech deba llevar a cabo después de que el MechWarrior haya quedado inconsciente fracasará de forma automática.

En cada turno tras la pérdida de consciencia del MechWarrior el jugador realizará una tirada con 2D6 durante la *Fase Final*. Si el resultado es igual o superior al número de consciencia para el nivel actual de heridas del MechWarrior, se considerará que el piloto ha recuperado el conocimiento. El jugador no debe tirar de nuevo para determinar si el piloto perderá el conocimiento hasta que el MechWarrior sea herido de nuevo. Debe tenerse en cuenta que si el MechWarrior sufre 6 heridas, muere inmediatamente y por lo tanto no podrá recobrar la consciencia.

III. Movimiento

1 Bases del Movimiento

Una unidad debe gastar como mínimo un punto de movimiento (PM) para poder mover un hexágono. Si el tipo de terreno del hexágono en que la unidad está entrando es cualquier cosa excepto terreno despejado, entonces normalmente el coste de entrada en el hexágono se incrementa, como se puede ver en la *Tabla de Costes del Movimiento*.

- **Agua:**

Los hexágonos de agua tienen una profundidad que funciona del mismo modo que la elevación, pero a la inversa. Las unidades que entren en los hexágonos de agua deben pagar el coste de PM por entrar en agua más el coste por cambio de elevación (si es que hay).

- **Terreno Abrupto (escombros):**

En los hexágonos de terreno abrupto los jugadores deberán realizar un chequeo de pilotaje con éxito para poder permanecer de pie una vez haya entrado en el hexágono.

- **Terreno Pantanoso:**

Cuando un Mech entra en un hexágono pantanoso, el jugador debe hacer un chequeo de pilotaje. Si el chequeo falla, la unidad queda atascada y no puede mover el resto del turno (un Mech que falla el chequeo no cae). La unidad puede mover torso normalmente, pero no puede cambiar su encaramiento. Cualquier ataque con armas o físico contra una unidad atascada tiene un modificador de -2. Un Mech que salta y aterriza en un hexágono pantanoso queda atascado automáticamente

Al principio de la *Fase de Movimiento* del siguiente turno, el jugador que controla la unidad atascada hace un chequeo de pilotaje. Si lo supera la unidad sale del atasco y mueve

normalmente. Si lo falla permanece atascada (pero no cae) y hace otro chequeo de pilotaje al inicio de la siguiente *Fase de Movimiento*.

- **Cambio de Elevación:**

Mientras avanza, un BattleMech puede cambiar de elevación o profundidad sólo 1 o 2 niveles por hexágono (esto no se aplica a una unidad que salta). Los cambios de elevación mayores no se pueden realizar.

Los BattleMechs deben gastar 1 PM para cambiar su elevación o profundidad 1 nivel y 2 PM para cambiar su elevación o profundidad 2 niveles.

- **Movimiento Mínimo:**

Para que una unidad pueda desplazarse a un nuevo hexágono debe poseer suficientes PM para pagar el coste de entrada a dicho hexágono. Pero una unidad siempre puede mover hacia delante un hexágono, independientemente del coste del terreno, siempre y cuando se cumplan las siguientes condiciones:

- La unidad sólo podrá entrar en un hexágono durante ese turno, la unidad dispone como mínimo de 1 PM (es decir, es móvil) y a la unidad puede entrar en ese hexágono.
- Una unidad que entre en un hexágono bajo esas condiciones se considera que está corriendo para determinar los modificadores que se aplicarán.
- Un BattleMech caído con sólo 1 PM disponible puede realizar un solo intento de ponerse en pie usando la regla de Movimiento Mínimo.

- **Movimiento de BattleMechs Cuerpo a Tierra:**

Un BattleMech que esté cuerpo a tierra al comienzo de su movimiento puede declarar que anda o corre pero no que salta. El Mech puede usar sus PM para intentar levantarse (ver *Levantarse*). Aunque un Mech cuerpo a tierra no puede arrastrarse hasta otro hexágono, puede cambiar su encaramiento en el hexágono que ocupa al coste normal de 1 PM por lado de hexágono.

Costes del Movimiento	
Tipo Terreno	Coste por Hexágono
Despejado	1
Pavimentado	1
Pantanosos	2
Agua:	
Profundidad 0	1
Profundidad 1	2 ¹
Profundidad 2+	4 ¹
Objetos en el Terreno:	
Carretera/Puente	1 ²
Escombros	+2 ¹
Bosque Disperso	+2
Bosque Denso	+3
Cambio de Elevación:	
1 Nivel	+1
2 Niveles	+2
3+ Niveles	Prohibido
Acciones de Movimiento:	
Cambio de Encaramiento	1/Lado de hexágono
Echarse Cuerpo a Tierra	1
Levantarse	2/Intento
Notas: ¹ Chequeo de pilotaje requerido para evitar caída. ² Si mueve por la carretera o el puente. De otro modo el coste del terreno base.	

Tabla 2: Tabla de Costes del Movimiento

2 Dirección del Movimiento

Un BattleMech o vehículo puede moverse hacia delante avanzando al hexágono directamente frente a él (hacia donde sus pies están apuntando) o hacia atrás avanzando al hexágono que está justo a su espalda (completamente opuesto hacia donde está encarado). No puede moverse hacia ningún otro hexágono a menos que primero cambie de encaramiento. Para cambiar el encaramiento, la unidad gira sobre sí misma para que el hexágono hacia donde desea avanzar se encuentre exactamente enfrente de ella o justamente detrás de ella. Una vez encarada adecuadamente, la unidad podrá entrar en el hexágono.



Figura 20: Cambios de hexágono permitidos.

- **Movimiento hacia atrás:**

Durante el curso de su movimiento, un BattleMech o vehículo puede mover hacia delante y hacia atrás y cambiar de dirección de cualquier manera que el jugador elija, siempre que a la unidad posea los PM requeridos. Sin embargo, un BattleMech no puede correr hacia atrás, ni un vehículo puede moverse a velocidad de combate hacia atrás.

Cambio de Elevación: Las unidades que mueven hacia atrás no pueden cambiar de elevación.

3 Encaramiento

Cada hexágono del mapa tiene seis lados. En BattleTech, todo BattleMech está orientado hacia uno de estos seis lados del hexágono. Se considera que un BattleMech está encarado en la dirección hacia la que apuntan sus pies. Un vehículo se considera encarado en la dirección de su parte frontal. El encaramiento de la unidad sólo puede ser cambiado durante la *Fase de Reacción* y afecta a todo el combate (ver *Combate*).

- **Cambio de Encaramiento:**

A una unidad le cuesta 1 PM cambiar su encaramiento un lado de hexágono, por lo que un giro de 180° costará 3 PM a un BattleMech.



Figura 21: Ejemplo de Cambio de Encaramiento.

En la *figura 21* se ilustra un cambio de encaramiento. Si el BattleMech del hexágono 0202 quiere andar hasta el hexágono 0302 primero deberá de realizar un cambio de encaramiento hacia su derecha ya que en principio no está orientado hacia dicho hexágono. Una vez realizado el cambio de orientación podrá moverse hacia delante y entrar en el hexágono 0302.

4 Modalidades de Movimiento

Al iniciarse la *Fase de Movimiento*, y antes de poder mover, cada jugador selecciona, para su unidad, una de las modalidades de movimiento comentadas a continuación. Una unidad no puede combinar modalidades de movimiento durante un turno.

4.1 Permanecer Inmóvil

Si un jugador declara que su unidad permanece inmóvil, dicha unidad permanecerá en el hexágono en que inició el turno. Permanecer inmóvil no genera calor, no proporciona penalizaciones al disparo del armamento y permite que los atacantes puedan disparar sobre la unidad sin penalización alguna por el movimiento del objetivo.

Calor: Permanecer inmóvil no genera ningún gasto en puntos de movimiento.

4.2 Andar

Si el jugador declara que la unidad irá andando (a velocidad de crucero), dicha unidad puede emplear una cantidad de PM hasta un máximo igual a su índice de PM andando (a velocidad de crucero.)

Una unidad que esté andando o desplazándose a velocidad de crucero, sufre una leve penalización a su tirada para impactar al disparar con sus armas. Pero al tratarse ella misma de un objetivo en movimiento, dificulta la posibilidad de impacto por parte del enemigo. Estos efectos en el combate aparecen detallados en las apropiadas *Tablas de Modificadores a la Tirada para Impactar* en el capítulo *Combate*, y serán explicadas en el mencionado capítulo.

- **Calor:**

Los BattleMechs generan 1 punto de calor al andar.

4.3 Correr

Una unidad que corre (o se desplaza a velocidad de combate) puede recorrer más distancia en un turno que si andase. El jugador puede emplear en cada turno todo el índice de PM Corriendo de que disponga la unidad. Las unidades que se desplazan corriendo pagan el mismo coste de movimiento por entrar en un hexágono que si lo hiciesen andando. Una unidad que está corriendo (o desplazándose a velocidad de combate) sufre una penalización a su tirada para impactar al disparar su armamento. A su vez, la velocidad a que se desplaza la unidad hace que sea un blanco más difícil. Estos efectos serán explicados en *Combate*.

- **Calor:**

Cuando el BattleMech corre genera 2 puntos de calor por turno.

- **Movimiento hacia Atrás:**

Cuando una unidad corre no puede moverse hacia atrás.

- **Agua:**

Cuando una unidad corre no puede entrar en hexágonos de agua de profundidad 1 o mayor, aunque sí abandonar un hexágono de agua.

- **Reducción de PM:**

Cuando una unidad sufre determinados daños, éstos pueden reducir su índice de PM desplazándose a Velocidad de Crucero/Andando. Cuando se dan tales daños, los índices de PM desplazándose a Velocidad de Combate/Corriendo también se verán afectados. El índice de PM de una unidad desplazándose a Velocidad de Combate/Corriendo es siempre igual a 1'5 veces los PM desplazándose a Velocidad de Crucero/Andando redondeando hacia arriba.

- **Daños Críticos:**

Antes de que inicien su movimiento, los BattleMechs que corran con actuadores de cadera dañados o un impacto crítico en el giroscopio deben realizar un chequeo de pilotaje para evitar caer.

4.4 Saltar

No todas las unidades pueden saltar. Sólo algunos BattleMechs tienen esta capacidad. Una unidad con capacidad de salto puede desplazarse a cualquier hexágono que esté dentro del alcance de su capacidad de salto. El tipo del terreno del hexágono donde se toma tierra no importa, así como tampoco importa hacia dónde estaba encarado inicialmente el BattleMech. Un BattleMech que haya saltado podrá tomar tierra encarado en cualquier dirección que el jugador desee.

Un BattleMech no puede ser construido con un índice de PM de Salto superior a su índice de PM Andando. Una unidad que disponga de capacidad de salto no puede saltar por encima de más niveles de elevación que PM disponibles tenga saltando. A un BattleMech le resulta mucho más difícil disparar sus armas con precisión cuando ha saltado, pero a su vez es un objetivo mucho más difícil de impactar que un BattleMech andando o corriendo. Estos efectos se explican en *Combate*.

Cuando una unidad se desplaza saltando, puede moverse hacia un hexágono en cualquier dirección por cada PM disponible. Puede saltar por encima y entrar en cualquier tipo de hexágono, sin tener en cuenta el tipo de terreno o la diferencia de elevaciones (siempre respetando las restricciones debidas a la elevación anteriormente comentadas.) El camino trazado por una unidad que utiliza la modalidad de salto siempre es la ruta más corta posible entre el hexágono inicial y el final de su recorrido, es decir, la línea recta. Si la unidad que realiza el salto en su recorrido atraviesa una elevación superior en niveles a los PM saltando de que dispone la unidad, ésta no podrá ejecutar el salto.

Debido a que una unidad debe encender sus retrorreactores para ejecutar el salto, dicha modalidad de movimiento no puede combinarse con ninguna otra. El proceso de encender los retrorreactores, elevarse y tomar tierra requiere una fase de movimiento completa. Además, para que un BattleMech pueda saltar debe estar de pie al iniciarse el turno.

- **Calor:**

El saltar genera una gran cantidad de calor, 1 punto de calor por hexágono recorrido en el salto, con un coste mínimo de 3 puntos de calor. Es decir, aunque el BattleMech sólo salte 1 hexágono, su acumulación de calor para este salto será de 3 puntos de calor.

- **Agua:**

Los retrorreactores no pueden ser conectados mientras se encuentran sumergidos en el agua, por lo que un BattleMech estando de pie en un hexágono de profundidad 2 o más no puede saltar. Si un Mech está de pie en un hexágono de agua de profundidad 1 no puede encender los retrorreactores instalados en sus piernas, pero sí puede utilizar aquellos instalados en el torso; cada retrorreactor proporciona 1 PM saltando. Por ejemplo, un BattleMech con 5 PM saltando que tiene repartidos sus retrorreactores de la siguiente manera (1 en cada pierna y 1 en cada torso) cuando salte desde un hexágono de agua de profundidad 1 sólo podrá utilizar 3 PM.

- **Daños Críticos:**

Un BattleMech que realiza un salto con los actuadores de una pierna o cadera dañados o un impacto crítico en el giróscopo deberá hacer un chequeo de pilotaje para evitar caer al tomar tierra.

5 Acciones de Movimiento

Las unidades pueden llevar a cabo varias acciones aparte de moverse hacia delante y hacia atrás por el terreno.

5.1 Cambio de Encaramiento

Por cada lado de hexágono que una unidad quiera cambiar su encaramiento debe pagar 1 PM (ver *Encaramiento*).

5.2 Echarse Cuerpo a Tierra

En el transcurso de un combate, un jugador puede decidir echar cuerpo a tierra su BattleMech. Normalmente, esta acción se lleva a cabo al finalizar el movimiento, para poder ocultarse o presentar un blanco más difícil a los atacantes.

Esta acción no representa un incremento de la temperatura interna ni produce daños por caída, siendo sólo necesario invertir 1 PM para llevarla a cabo. El BattleMech cae con el mismo encaramiento que tenía mientras estaba de pie, cayendo automáticamente boca abajo al igual que si se tratase de una caída involuntaria (ver *Caídas*). El Mech es considerado cuerpo a tierra, y para ponerse en pie debe intentar levantarse (ver *Levantarse*).

5.3 Levantarse

El jugador puede decidir que el BattleMech intente levantarse tras haber caído o ejecutado la acción de cuerpo a tierra. Para intentar ponerse en pie, un BattleMech debe invertir 2 PM. Un BattleMech puede levantarse durante el mismo turno en que ha caído, siempre y cuando disponga de los suficientes PM para hacerlo y no hubiese saltado en ese turno. Los BattleMechs sólo pueden intentar levantarse durante la *Fase de Movimiento*.

Cuando un BattleMech caído intenta levantarse, usa sus brazos y piernas para ayudarse. Por lo tanto, actuadores de brazo dañados o destruidos pueden dificultar la operación.

Para que un BattleMech caído pueda levantarse, el jugador deberá realizar con éxito un chequeo de pilotaje. Se aplican unos modificadores adicionales de +1 por cada brazo con actuadores dañados o destruidos. Se aplica un +2 por brazo si el brazo está destruido o amputado. Múltiples actuadores dañados no son acumulativos, por lo que el modificador máximo por un solo brazo es de +2.

Si el intento de levantarse fracasa, el BattleMech cae de nuevo, sufriendo daños por la caída. La unidad puede seguir intentando levantarse mientras disponga de suficientes puntos de movimiento.

Cuando un BattleMech consigue levantarse, puede encararse en cualquier dirección (sin coste alguno en PM), sin importar cuál fuera el encaramiento mientras se encontraba en el suelo. Si tras levantarse aún dispone de PM puede continuar moviéndose hasta agotarlos.

Un BattleMech que inicie su turno en el suelo antes de levantarse deberá declarar si lo hará andando o corriendo. Un BattleMech que esté en el suelo no puede saltar.

- **Calor:**

Cada intento de levantarse genera 1 punto de calor.

- **Movimiento Mínimo:**

Un BattleMech caído con sólo 1 PM disponible puede realizar un solo intento de ponerse en pie usando la *Regla de Movimiento Mínimo*.

6 Movimiento Por Terreno Pavimentado

El movimiento en terreno pavimentado se toma del mismo modo que el movimiento en terreno Despejado, con unas pocas excepciones. Las carreteras pueden permitir el paso a través de terrenos prohibidos o difíciles.

6.1 Carreteras y puentes:

Una carretera es simplemente una estrecha franja de pavimento que pasa a través de un terreno de otro tipo. Todas las unidades que se desplacen por carretera sólo pagan 1 PM por hexágono, independientemente del terreno implícito al hexágono. Se considera que una unidad está desplazándose por una carretera si se mueve de un hexágono a otro siguiendo la carretera.

Las unidades que realizan su movimiento por carretera pueden atravesar terrenos que de otra manera les estarían prohibidos. Para poder desplazarse a través de dichos terrenos, la unidad debe iniciar y finalizar todo su movimiento por carretera, permaneciendo en ella mientras se desplaza por el terreno prohibido.



Figura 22: Ejemplo de Movimientos.

A continuación veremos varios movimientos para el BattleMech situado en el hexágono 0203 de la *figura 22*. Supondremos que el BattleMech dispone de 4 PM si anda, 6 PM si corre y 3 PM si salta:

- El BattleMech podría llegar a cualquiera de los hexágonos que se muestran si salta ya que todos los hexágonos están a una distancia menor o igual que los puntos de movimiento de los que dispone al saltar.
- Si el BattleMech quiere llegar al hexágono 0201 sin saltar tendría que realizar dos movimientos hacia adelante y gastaría 1 PM para avanzar al hexágono 0202 y 3 PM para avanzar al hexágono 0201 de bosque denso (1 PM por avanzar + 2 PM por entrar en un hexágono de bosque denso) resultando un total de 4 PM. Por lo tanto el Mech podría alcanzar el hexágono 0201 andando o corriendo.
- Si el BattleMech quiere llegar al hexágono 0302 sin saltar tendría que realizar un movimiento hacia delante, un cambio de encaramiento hacia su derecha y otro movimiento hacia delante. Gastaría 1 PM para avanzar al hexágono 0202, 1 PM por cambiar el encaramiento y 2 PM para avanzar al hexágono 0302 de bosque ligero (1 PM por avanzar + 1 PM por entrar en un hexágono de bosque ligero) resultando un total de 4 PM. Por lo tanto el Mech podría alcanzar el hexágono 0302 andando o corriendo.
- Si el BattleMech quiere llegar al hexágono 0102 sin saltar tendría que realizar un movimiento hacia adelante, un cambio de encaramiento hacia su izquierda y otro movimiento hacia delante. Gastaría 1 PM para avanzar al hexágono 0202, 1 PM por cambiar el encaramiento y 3 PM para avanzar al hexágono 0102 de agua de profundidad 1 (2 PM por entrar en un hexágono de agua de profundidad 1 (nivel -1) + 1 PM por realizar un cambio de elevación de 1 nivel) resultando un total de 5 PM. Por lo tanto el Mech no podría alcanzar el hexágono 0201 andando pero sí que podría alcanzarlo corriendo.

- Por último, si el BattleMech quiere llegar al hexágono 0303 sin saltar tendría que realizar un cambio de encaramiento hacia su derecha y un movimiento hacia delante. Gastaría 1 PM por cambiar el encaramiento y 3 PM para avanzar al hexágono 0303 (1 PM por avanzar + 2 PM por realizar un cambio de elevación de 2 niveles) resultando un total de 4 PM. Por lo tanto el Mech podría alcanzar el hexágono 0302 andando o corriendo.

7 Chequeos de Pilotaje

Los jugadores efectuarán un chequeo de pilotaje para evitar que los MechWarriors pierdan el control de sus BattleMechs y caigan al suelo. Todos los acontecimientos que requieren un chequeo de pilotaje se nombran en la *Tabla de Chequeos de Pilotaje*.

7.1 Cómo Efectuar el Chequeo de Pilotaje

La *Tabla de Chequeos de Pilotaje* contiene los distintos acontecimientos que exigen que un jugador lleve a cabo un chequeo de pilotaje para el BattleMech de su MechWarrior. Cuando se produce uno de estos acontecimientos, el jugador añade al nivel de habilidad de pilotaje de su MechWarrior los modificadores indicados: cualquier modificador indicado para el acontecimiento se añade a los distintos modificadores de otros eventos que tienen lugar en la misma fase, incluyendo aquellos contenidos bajo los modificadores adicionales en la *Tabla de Chequeos de Pilotaje*. El número resultante es el nivel de *habilidad de pilotaje modificado*. Para llevar a cabo el chequeo de pilotaje, el jugador realizará una tirada de 2D6.

Si el resultado es igual o superior al de la *habilidad de pilotaje modificada*, el BattleMech no cae. Si el resultado es menor que la *habilidad de pilotaje modificada*, el BattleMech cae.

- **Fase de Movimiento:**

Los Chequeos de Pilotaje requeridos por los distintos movimientos (entrar en el agua, tratar de levantarse, entrar en escombros, evitar daños al caer, etc...) se llevan a cabo justo después de realizar cada acción concreta. Los movimientos de un BattleMech durante un turno pueden exigir que se lleven a cabo varios chequeos de pilotaje. Por ejemplo, si un BattleMech se está moviendo a través de 3 hexágonos de agua de profundidad 1, el jugador debe llevar a cabo un chequeo de pilotaje cada vez que el BattleMech entra en cada uno de los hexágonos de Agua.

Si el BattleMech cae durante la *Fase de Movimiento* y aún le restan un mínimo de 2 PM, puede intentar ponerse en pie en el mismo turno en que cayó.

- **Fase de Ataque con Armas:**

Todos los chequeos de pilotaje causados por los disparos del armamento se realizan al término de la *Fase de Ataque con Armas* del turno en curso. Un BattleMech sólo lleva a cabo un chequeo de pilotaje al sufrir 20+ puntos de daño en un único turno, independientemente de cuántos puntos de daño extras sufra. Todos los ataques con armas se resuelven antes de que los jugadores realicen cualquiera de los chequeos de pilotaje necesarios durante esta fase. Los BattleMechs que caen durante la *Fase de Movimiento* empiezan la *Fase de Ataque con Armas* del turno en la posición de cuerpo a tierra.

- **Fase de Ataques Físicos:**

Todos los chequeos de pilotaje que deban llevarse a cabo debido a los ataques físicos se realizan al final de la *Fase de Ataques Físicos*. Todos los ataques físicos se resuelven antes de realizar cualquier chequeo de pilotaje. Los BattleMechs que caen durante la *Fase de Ataque con Armas* empiezan la *Fase de Ataques Físicos* del turno en la posición de cuerpo a tierra.

Modificadores de Chequeo de Pilotaje	
Situación Del Mech	Modificador
<i>Daño al Battlemech:</i>	
Mech recibe 20+ puntos de daño en una fase	+1
Mech se desconecta (Motor se apaga)	+3 ¹
Actuador pierna/pie destruido	+1
Actuador cadera destruido	+2
Giroscopio dañado	+3
Giroscopio destruido	Caída automática
Pierna destruida	Caída automática

Ataques Físicos a Mechs:	
Mech fue pateado	+0
Acciones de una unidad:	
Mech falló una patada	+0
Mech entró en hexágono de agua nivel 1	-1
Mech entró en hexágono de agua nivel 2	+0
Mech entró en hexágono de agua nivel 3+	+1
Mech intentando ponerse de pie	+0
Mech entrando en hexágono con escombros	+1
Mech saltando con daño en giro o actuadores de cadera, pierna o pie	Ver Daño Anterior
Mech saltando con pierna destruida	Ver Daño Anterior
Mech corriendo con cadera o giro dañado	Ver Daño Anterior
Caso especial:	
Mechwarrior tratando de evitar daño cuando su mech cae	+1 / Nivel caído ²
Daño anterior:	
Por actuador pierna/pie ya destruido	+1
Por actuador de cadera ya destruido	+2
Giroscopio ya dañado	+3
Pierna ya destruida	+5 ³
Hexágonos movidos en el turno:	
1-2	+0
3-4	+1
5-6	+2
7-9	+3
10+	+4
Notas:	
¹ Sólo durante el turno en el que el motor se apaga. Si el mechwarrior debe hacer un chequeo de pilotaje con un mech con el motor apagado, el mech cae automáticamente.	
² Sólo para evitar daño. No es una caída si el chequeo se falla.	
³ no Añadir Otros Modificadores Por Actuadores Dañados En La Pierna.	

Tabla 3: Tabla de Modificadores de Chequeo de Pilotaje

8 Caídas

Cuando un BattleMech cae se causa daños a sí mismo y puede que también al MechWarrior que lo pilota. La magnitud de los daños sufridos por el BattleMech varía dependiendo de su peso y de la altura de la caída. Si el MechWarrior recibe una herida o no depende del chequeo de pilotaje que se realizará como consecuencia de dicha caída.

8.1 Determinar el Lugar de la Caída

Para determinar dónde cae el BattleMech, se usarán las siguientes indicaciones para conseguir crear un efecto razonable. La acción que ha generado la caída será el principal determinante del lugar de caída del BattleMech.

En líneas generales, cuando un BattleMech cae debido al terreno (por ejemplo, intentando entrar o salir de un hexágono de agua profundo), el BattleMech caerá en el hexágono de menor elevación de entre los dos. Si la caída ocurre durante la *Fase de Movimiento* debido a otras causas, el BattleMech cae en el hexágono en que ha entrado. Si la caída es debida a los impactos recibidos por el disparo del armamento, por los ataques físicos, o a cualquier otra razón debida al combate, el BattleMech cae en el hexágono que actualmente ocupa.

Para determinar la altura desde la que se produce la caída en niveles de elevación, deberá restarse al nivel de elevación en el que se encuentra el BattleMech, el nivel de elevación del hexágono donde cae.

Si un BattleMech fuera a caer en un hexágono ocupado por otro, se considerará que cae en el hexágono que ocupa actualmente.

8.2 Encaramiento del BattleMech tras la Caída

Cuando un BattleMech cae al suelo, además de sufrir daños puede cambiar de encaramiento. Este cambio de encaramiento determina qué columna de la *Tabla de Localización de Impactos* se utilizará para determinar la localización de los daños sufridos en la caída.

Para determinar el encaramiento de la unidad tras la caída y así también la zona del BattleMech que ha sufrido daños a consecuencia de

la caída, se hará una tirada de 1D6 y se consultará la *Tabla de Encaramiento tras una Caída*.

Encaramiento tras una caída		
Tirada dado (1D6)	Nuevo encaramiento	Localización impacto
1	Misma dirección	Lado frontal
2	1 lado a la derecha	Lado derecho
3	2 lados a la derecha	Lado derecho
4	Dirección opuesta	Lado trasero
5	2 lados a la izquierda	Lado izquierdo
6	1 lado a la izquierda	Lado izquierdo

Tabla 4: Tabla de Encaramiento tras una Caída

Después de una caída un BattleMech queda boca abajo sobre el suelo. Los BattleMechs que caen de lado o de espaldas ruedan automáticamente sobre sí mismos hasta quedar boca abajo. En lugar de gastar PM para incorporarse, un BattleMech caído puede emplear puntos de movimiento para cambiar su encaramiento haciéndolo normalmente.

8.3 Daños Causados en el BattleMech por la Caída

Una caída siempre hace que un BattleMech sufra daños, cuyo total ascenderá a 1 punto por cada 10 toneladas que pese el BattleMech (redondeando hacia arriba), multiplicados por el número de niveles que haya caído el BattleMech añadiéndole 1. Si ha caído “cuesta arriba”, el número de elevaciones caídas es de cero. Si ha caído de un hexágono de tierra a uno de agua, se trata el hexágono de agua como si fuese un hexágono de nivel 0 y se divide el daño resultante por 2 (redondeando hacia arriba).

El daño total resultante se reparte en conjuntos de 5 puntos, formando tantos grupos de 5 puntos como sea posible y asignando los puntos restantes en un grupo más pequeño. A continuación se determina una localización de impacto para cada agrupación de 5

puntos más la restante (si los daños no son múltiplo de 5.) Por ejemplo, un BattleMech que sufre 33 puntos de daño por una caída, los reparte de la siguiente manera: 6 grupos de 5 puntos de daño y 1 grupo de 3 puntos de daño. Para determinar la localización del daño para cada conjunto de puntos utiliza la columna apropiada de la *Tabla de Localización de Impactos en BattleMechs* (ver *Combate*), como está especificado en la *Tabla de Encaramiento tras una Caída*.

Si la caída ocurre durante la *Fase de Movimiento*, el daño se resuelve inmediatamente. Si la caída se produce durante la *Fase de Ataque con Armas* o durante la *Fase de Ataques Físicos*, el daño producido por la caída se aplica simultáneamente junto con todos los demás daños que puedan resultar de esta fase.

8.4 Heridas Sufridas por el MechWarrior a Consecuencia de una Caída

Cuando un BattleMech cae debe determinarse si el MechWarrior sufre heridas. Para ello, se realiza un segundo chequeo de pilotaje después de la caída, añadiendo un 1 a la habilidad de pilotaje del MechWarrior por cada nivel caído. Si el resultado de la tirada es superior o igual a la *Habilidad de Pilotaje modificada*, entonces el MechWarrior consigue salir ileso. Si no es así, el MechWarrior sufre 1 Herida.

IV. Combate

Cuando los jugadores completan la *Fase de Movimiento* de un turno, las unidades entran en combate. En BattleTech, las unidades utilizan dos formas de combate: los ataques con armas y los ataques físicos. Los ataques con armas se realizan utilizando el armamento, como por ejemplo misiles, láseres y cañones automáticos. Para los ataques físicos el BattleMech utiliza su propia masa para infligir daño al objetivo escogido.

En BattleTech, tanto los ataques físicos como aquellos llevados a cabo con las armas, primero infringen daños al blindaje exterior que proporciona protección a los BattleMechs. Cuando un ataque o una combinación de ellos destruyen todos los puntos de blindaje de una localización blindada, cualquier daño restante en ese punto afecta a la estructura interna de la unidad. Los ataques que consigan penetrar el blindaje de la unidad pueden dar como resultado un impacto crítico que puede dejar inútil un arma principal o un sistema de movimiento o incluso destruir por completo a la unidad.

1 Declaración de los Ataques

Como se describe en el punto 1 (*Secuencia de Juego*), se declaran todos los ataques antes de resolver cualquiera de ellos. Sólo aquellos ataques con armas que fueron declarados durante la declaración de ataque con armas se resuelven en la *Fase de Ataque con Armas*. De la misma manera, sólo los ataques físicos declarados durante la declaración de ataques físicos se resuelven en la *Fase de Ataques Físicos*. Todos los ataques que se declaran son resueltos, incluso si el objetivo es destruido antes que todos los ataques contra él hayan sido realizados.

2 Pivotaje del Torso

El giro del torso de un BattleMech durante la *Fase de Reacción*, afecta a los ángulos de disparo para la *Fase de Ataque con Armas* y para la *Fase de Ataques Físicos*. El torso sólo vuelve a su posición original en la *Fase Final*.

La *figura 23* ilustra las tres posiciones que puede posibles para el torso de un BattleMech.



Figura 23: Posiciones del Torso.

- Torso alineado con los pies.
- Torso girado hacia la izquierda del Mech.
- Torso girado hacia la derecha del Mech.

3 Línea de Visión

Para realizar un ataque contra un objetivo, debe haber una línea de visión (LDV) clara entre el atacante y el objetivo. La LDV entre las dos unidades se define por una línea recta que va desde el centro del hexágono de la unidad atacante hasta el centro del hexágono de la unidad objetivo. Cualquier hexágono a través del cual pase esta línea se encuentra dentro de la LDV, incluso si la línea apenas roza el hexágono. Si la LDV pasa exactamente entre 2 hexágonos, entonces la LDV pasará por aquel hexágono que beneficie más al objetivo que está siendo atacado.

Los hexágonos que contienen a las unidades atacante y objetivo no se consideran a la hora de determinar la LDV, y nunca intervienen ni interfieren de ninguna manera.

- **Unidades Sumergidas:**

Si cualquiera de las dos unidades se encuentra sumergida totalmente en un hexágono de agua, no habrá LDV entre dichas unidades. Se considerará que una unidad está sumergida totalmente en un hexágono de agua si dicho hexágono es de nivel -2 o inferior para el caso de que la unidad esté de pie o de nivel -1 para el caso de que la unidad esté cuerpo a tierra o caído (ver *Hexágonos de Agua*).

- **Unidades Adyacentes:**

Las unidades en hexágonos adyacentes siempre tienen una LDV entre ambas. Sin embargo, si una unidad está bajo el agua y la unidad del hexágono adyacente no, no habrá LDV entre ellas.

3.1 Elevación

La elevación de un hexágono está marcada en el mapa. Los hexágonos con elevaciones superiores a 0 son llamados colinas. Los hexágonos con elevaciones inferiores a 0 son llamados depresiones. Todos afectan a la LDV de la misma forma. Los hexágonos cuya elevación no se encuentre marcada en el mapa son de un nivel 0.

- **Bosques Dispersos y Bosques Densos:**

Los bosques dispersos y bosques densos se alzan 2 niveles por encima de la elevación del hexágono en el que están. Las unidades que ocupan hexágonos de bosques se encuentran en el terreno base, no encima de los árboles.

- **Edificios:**

Los edificios se alzan siempre sobre un hexágono de nivel 0. La altura en niveles del edificio está marcada en el mapa en el lugar en el que aparecería el nivel del hexágono en un hexágono sin edificio.

- **Agua:**

Los hexágonos de agua descienden hasta un nivel de profundidad específico, pero la superficie del agua es el nivel 0. La profundidad es el nivel del fondo de la masa de agua, no su superficie. Esto significa que el agua interviene para propósitos de LDV como si fuera de Nivel 0, mientras que un BattleMech en el agua está sobre el fondo, en el nivel de profundidad del hexágono.

Los BattleMechs en pie se alzan 1 nivel sobre la elevación del hexágono en el que están para propósitos de LDV. Los BattleMechs cuerpo a tierra o caídos tienen la misma elevación que el hexágono en el que se encuentran.

3.2 Terreno Intermedio

El terreno que se encuentra a lo largo de la LDV entre el atacante y el objetivo (sin contar los hexágonos ocupados por atacante y blanco) se llama terreno intermedio. El terreno de los hexágonos a lo largo de los que discurre la LDV entre atacante y defensor puede o no intervenir en la LDV, dependiendo de la elevación relativa entre atacante y objetivo. De todas formas, los rasgos del terreno en los hexágonos de la LDV

entre atacante y blanco (edificios, agua, bosques, y demás) pueden o no intervenir en la LDV, dependiendo de su elevación relativa respecto a atacante y defensor. Sólo los rasgos del terreno que tienen elevaciones, como árboles o edificios, pueden intervenir en la LDV. Por ejemplo, los escombros no intervendrían, aunque el hexágono que contiene los escombros podría hacerlo.

Para determinar si un hexágono de terreno intermedio interviene en la LDV se usan las siguientes reglas:

- Si el hexágono está adyacente a la unidad atacante sólo intervendrá en la LDV si la altura de dicho hexágono es mayor que la altura de la unidad atacante.
- Si el hexágono está adyacente al objetivo sólo intervendrá en la LDV si la altura de dicho hexágono es mayor que la altura del objetivo.
- Si el hexágono no está adyacente ni a la unidad atacante ni al objetivo sólo intervendrá en la LDV si la altura de dicho hexágono es mayor que la altura de la unidad atacante y, además, es mayor que la altura del objetivo.

El terreno intermedio tiene los siguientes efectos en la LDV:

- *Colinas*: Los niveles de elevación intermedios (colinas) bloquean totalmente la LDV.
- *Edificios*: Los edificios intermedios bloquean totalmente la LDV.
- *Bosque Disperso*: Tres o más hexágonos de bosques dispersos intermedios bloquean la LDV. Un hexágono de bosque disperso

combinado con uno o más hexágonos de bosque denso intermedio también bloquea la LDV.

- *Bosque Denso*: Dos o más hexágonos de bosques densos intermedios bloquean la LDV. Un hexágono de bosque denso intermedio combinado con uno o más hexágonos de bosque disperso también bloquea la LDV.
- *Agua*: El agua intermedia bloquea la LDV a menos que atacante y defensor estén completamente sumergidos y no intervenga ningún otro terreno más. Ver también *Cobertura Parcial* y *Hexágonos de Agua*.
- *Unidades*: Las unidades intermedias no afectan a la LDV ni a los ataques.
- *Humo*: Un hexágono con humo afecta a la LDV de la misma manera que un hexágono de bosque denso (ver *Humo*, en el capítulo de *Reglas Especiales*).

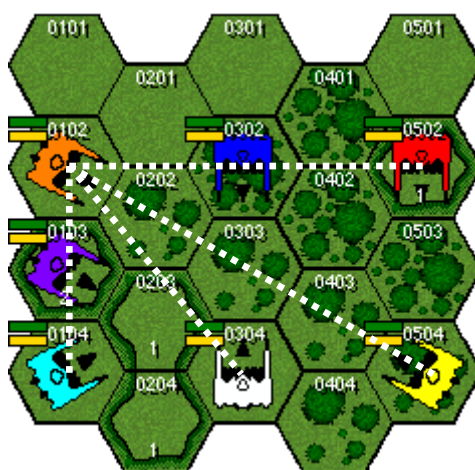


Figura 24: Ejemplo de Líneas de Visión

La figura 24 ilustra las reglas que rigen la LDV. El BattleMech situado en el hexágono 0102 quiere atacar en este turno. El hexágono

en el que se encuentra tiene nivel 0 y, por lo tanto, se considera que el Battlemech está en un nivel 1 para todos los cálculos de LDV. Veamos con qué Mechs tiene LDV:

- Tiene LDV con el Mech del hexágono 0103 ya que, aunque dicho Mech se encuentra en un hexágono de nivel 2, el hexágono ocupado por el objetivo no se tiene en cuenta al calcular la LDV.
- No tiene LDV con el Mech del hexágono 0104 ya que la colina del hexágono 0103 sí que interviene en el cálculo de la línea de visión y tiene un nivel mayor (nivel 2) que el nivel del Mech atacante (nivel 1) y mayor que el nivel del Mech objetivo (nivel 1).
- La LDV con el Mech del hexágono 0302 pasa entre un hexágono de terreno abierto y un hexágono de bosque ligero. Como se indicó anteriormente, se escoge el hexágono que beneficie más al objetivo que está siendo atacado, por lo que se escogerá el hexágono 0202 (un bosque ligero entorpece más la LDV que un terreno abierto). El hexágono de bosque ligero interviene en la LDV pero el hexágono de bosque denso 0302 no interviene. Por lo tanto, se tiene LDV con el mech del hexágono 0302.
- La LDV con el Mech del hexágono 0304 pasa a través de una colina de nivel 1 y de un hexágono de bosque ligero por lo que se tiene LDV.
- El Mech del hexágono 0502 está sobre una colina de nivel 1 por lo que su nivel a efectos de LDV será 2. El bosque ligero del hexágono 0202 es más alto que el Mech del hexágono 0102 por lo que interviene en la LDV. El bosque denso del hexágono 0302 no es más alto que los dos Mechs (es más alto que el Mech del hexágono 0102 pero es igual de alto que el Mech del hexágono 0502) por lo que no interviene en la LDV. La LDV pasa

exactamente entre los hexágonos 0401 y 0402; en este caso se puede escoger cualquiera de los dos hexágonos ya que al ser los dos de bosque denso interfieren igual en la LDV. Escojamos el hexágono que escojamos, no intervendrá ya que no tiene una altura mayor al Mech del hexágono 0502 (tiene la misma altura) por lo que no interviene en la LDV. Por lo tanto, como sólo interviene el bosque disperso del hexágono 0202, se tiene LDV.

- No hay LDV con el Mech del hexágono 0504 ya que los tres hexágonos de la LDV (0202, 0303 y 0403) intervienen y, al ser los tres de bosque ligero, bloquean la LDV.

3.3 Cobertura Parcial

Sólo un BattleMech en pie puede recibir cobertura parcial del terreno. Para recibir cobertura parcial, un BattleMech debe estar adyacente a un hexágono de una elevación igual a sí mismo, y ese hexágono debe yacer entre él y la unidad atacante. Por ejemplo, un Mech en pie en nivel 0 tiene un nivel de elevación de 1 para determinar la LDV. Un hexágono adyacente de nivel 1 de terreno entre él y el atacante le proporcionaría cobertura parcial. Además, la unidad atacante debe tener un nivel de elevación igual o inferior al de la unidad defensora para que el objetivo reciba cobertura parcial. En otras palabras, un atacante disparando colina abajo niega la cobertura parcial del blanco.

La elevación intermedia puede ser una colina, edificio, o combinación de ambos. Un BattleMech no recibe cobertura parcial de bosques. La cobertura parcial no bloquea la LDV, sino que añade un modificador de +3 al número para impactar del atacante. Para un blanco con cobertura parcial se usa la *Tabla de Localización de Puñetazos* para determinar el daño (ver *Modificadores para Impactar*, para una explicación detallada).

- **Hexágonos de Agua:**

Un hexágono de agua de profundidad 1 proporciona cobertura parcial para un BattleMech en pie que ocupe ese hexágono. Como el agua rodea al Mech, la cobertura parcial se aplica incluso si el atacante se encuentra en una elevación superior a la del objetivo. Agua de profundidad 2 o más profunda bloquea completamente la LDV desde y hacia el BattleMech que se encuentra en ese hexágono, mientras que la LDV se bloquea a un Mech cuerpo a tierra o caído en agua de Profundidad 1 o mayor.

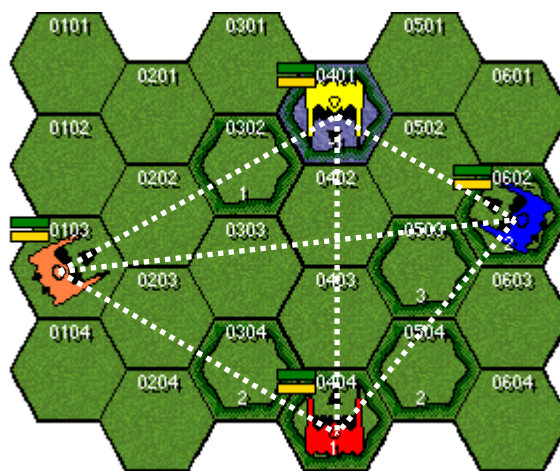


Figura 25: Ejemplo de Coberturas Parciales

La *figura 25* ilustra las reglas que rigen la cobertura parcial:

- Los BattleMechs de los hexágonos 0404 y 0602 tienen ambos cobertura parcial con el BattleMech del hexágono 0103 ya que, según sus LDVs con respecto a dicho BattleMech, ambos están adyacentes a un hexágono con una elevación igual a la suya propia.
- El BattleMech del hexágono 0103 no tiene LDV con el BattleMech del hexágono 0401 debido a que este último está sobre un hexágono de agua de profundidad 1 (nivel -1) con lo

que su altura a efectos de LDV es 0 y el hexágono 0302 de nivel 1 interviene en la LDV bloqueándola.

- Ningún BattleMech tiene cobertura parcial con el BattleMech del hexágono 0401.
- El BattleMech del hexágono 0401 tiene cobertura parcial con el Mech del hexágono 0602 aunque este último esté en un nivel superior ya que el primero está en un hexágono de agua de profundidad 1 (nivel -1).
- El BattleMech del hexágono 0404 no tiene cobertura parcial con el Mech del hexágono 0602 porque, aunque el primero está adyacente a un hexágono de altura igual a la suya propia, el último está en un nivel superior al primero.
- El BattleMech del hexágono 0401 tiene cobertura parcial con el Mech del hexágono 0604 aunque este último esté en un nivel superior ya que el primero está en un hexágono de agua de profundidad 1 (nivel -1).
- El BattleMech del hexágono 0602 tiene cobertura parcial con el Mech del hexágono 0604 ya que, según la LDV entre ambos, el primero está adyacente a un hexágono de igual elevación a la suya propia.

4 Ataques con Armas

Durante la *Fase de Ataque con Armas*, los jugadores usan el armamento de sus unidades para intentar dañar a sus objetivos. Para que una unidad dispare a otra, la unidad atacante debe tener una LDV clara hasta el objetivo, y el objetivo debe encontrarse dentro del alcance y ángulo de disparo de las armas que el jugador atacante desee usar. Seguidamente se calcula la probabilidad de que un disparo alcance al blanco basándose en la distancia hasta el defensor, el movimiento de atacante y objetivo, el terreno intermedio, y otros factores.

Los jugadores pueden disparar cada arma individualmente a una unidad, y pueden disparar al blanco tantas armas como desee, con las restricciones descritas más abajo. A menos que la descripción del arma diga otra cosa, cada arma puede ser disparada sólo una vez por turno.

Si el ataque alcanza al blanco, el jugador se determina la localización del daño, y se registra el resultado en la hoja de control de la unidad objetivo.

Hay que recordar que las reglas para ataques con armas proporcionan reglas generales para ángulos de disparo, daño infligido, e impactos críticos. Esas reglas también se aplican a ataques físicos.

4.1 Gasto de Munición

Los BattleMechs llevan una cantidad limitada de munición para afustes de misiles, ametralladoras, cañones automáticos y otras armas de tiro tenso y curvo. Las armas que requieren munición indican el número de salvas disponibles para dicha arma en la columna de Munición en las *Tablas de Armas y Equipo*. Hay que recordar que en este caso una “salva” representa un solo uso para el arma, no un solo misil o un solo proyectil de cañón automático. Por ejemplo, un AMLA 20 con una tonelada de munición tiene 6 salvas, así que el arma puede ser disparada 6 veces, y cada salva lanzará 20 misiles. Una ametralladora con una tonelada de munición puede ser disparada 200 veces. Cada vez que una de estas armas sea disparada, se gasta una salva de munición.

En la hoja de control de cada unidad se podrá consultar el número de salvas disponibles para cada arma. Cuando todas las salvas de un spot de munición se han disparado, la munición de dicho spot se acaba. Si no hay más slots que lleven ese tipo de munición, el arma está sin munición y no puede ser disparada durante el resto de la partida. Cada arma puede extraer munición de cualquier slot de munición que lleve el mismo tipo exacto de munición. No es necesario que la munición se encuentre en la misma localización que el arma. Por ejemplo, un AMLA 15 en el brazo izquierdo puede usar munición almacenada en cualquier parte, pero no podría usar munición de AMLA 5, 10 ni 20.

4.2 Ángulos de Disparo

Si una unidad atacante tiene LDV hasta su objetivo, el jugador atacante comprueba entonces los ángulos de disparo de su unidad para ver con qué armas puede alcanzar al blanco. Hay cuatro ángulos de disparo: el ángulo frontal, el ángulo izquierdo, el ángulo derecho, y el ángulo posterior. La *figura 26* ilustra los límites exactos de cada ángulo. Para determinar los límites exactos de los ángulos de disparo, hay que tener en cuenta el encaramiento de la unidad y trazar 4 líneas rectas desde tres de los hexágonos adyacentes a la unidad atacante, como se muestra en la figura. Los ángulos de disparo frontal y posterior incluyen los hexágonos que atraviesan las dos líneas que los delimitan.

Hay que recordar que los siguientes ángulos de disparo se extienden desde la unidad atacante hasta el borde del tablero de juego. Los alcances máximos de las diferentes armas se describen en las *Tablas de Armas y Equipo*.

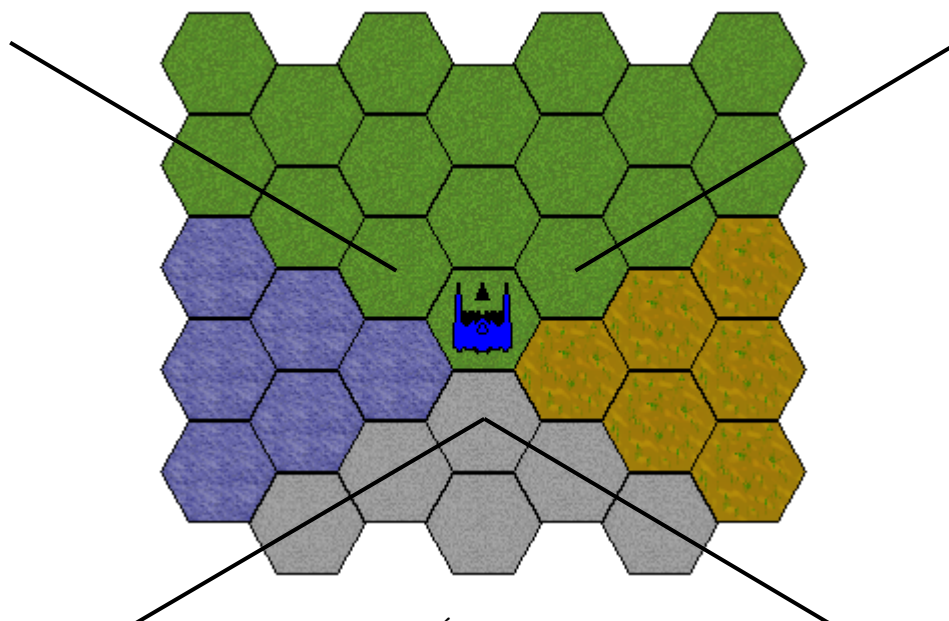


Figura 26: Ángulos de Disparo

Tal y como se ilustra en la *figura 26*, si tomamos como punto de origen una unidad, podemos dividir el mapa en 4 zonas que se corresponden con sus 4 ángulos de disparo. En la figura, el ángulo de disparo frontal se correspondería con los hexágonos de terreno abierto (verdes), el ángulo de disparo posterior se correspondería con los hexágonos de pavimento (grises), el ángulo de disparo izquierdo se correspondería con los hexágonos de agua (azules) y el ángulo de disparo derecho se correspondería con los hexágonos de terreno pantanoso (marrones).

4.2.1 Ángulo Frontal

Las armas montadas en las tres localizaciones frontales del torso, las piernas, o la cabeza de un BattleMech pueden disparar sólo a blancos en el ángulo frontal. Las armas montadas en los brazos pueden disparar en el ángulo frontal además de en al ángulo lateral apropiado.

Armas Montadas en las Piernas: Las armas montadas en las piernas no pueden disparar a través de un hexágono que proporcione cobertura parcial al atacante.

4.2.2 Ángulo Izquierdo

Las armas montadas en el brazo izquierdo pueden disparar a blancos situados en el ángulo izquierdo y el ángulo frontal.

4.2.3 Ángulo Derecho

Las armas montadas en el brazo derecho pueden disparar a blancos situados en el ángulo derecho y el ángulo frontal.

Vehículos: Las armas montadas en la localización derecho de los vehículos sólo pueden disparar a objetivos en el ángulo derecho.

4.2.4 Ángulo Posterior

Las armas montadas en cualquiera de las tres localizaciones posteriores del torso sólo pueden disparar en el ángulo posterior. También se pueden montar armas en la cabeza y las piernas.

Armas Montadas en las Piernas: Las armas montadas en las piernas no pueden disparar a través de un hexágono que proporcione cobertura parcial al atacante.

4.2.5 Rotación de los Ángulos de Disparo

Durante la *Fase de Reacción*, los BattleMechs pueden rotar su torso una cara de hexágono (60 grados) a la derecha o la izquierda mientras mantienen sus pies encarados hacia delante. Los ángulos de disparo de la parte superior de un Mech vienen determinados por la dirección en que se gira el torso, no por el encaramiento de los pies del Mech; los ángulos de disparo de armas montadas en las piernas, incluyendo patadas, siempre se alinean con los pies.

Cuando gira el torso de un BattleMech, todos los ángulos de disparo de la parte superior de un Mech rotan como se muestra en la *figura 27*.

BattleMechs Cuerpo a Tierra: Los Mechs cuerpo a tierra o caídos no pueden girar sus torsos.

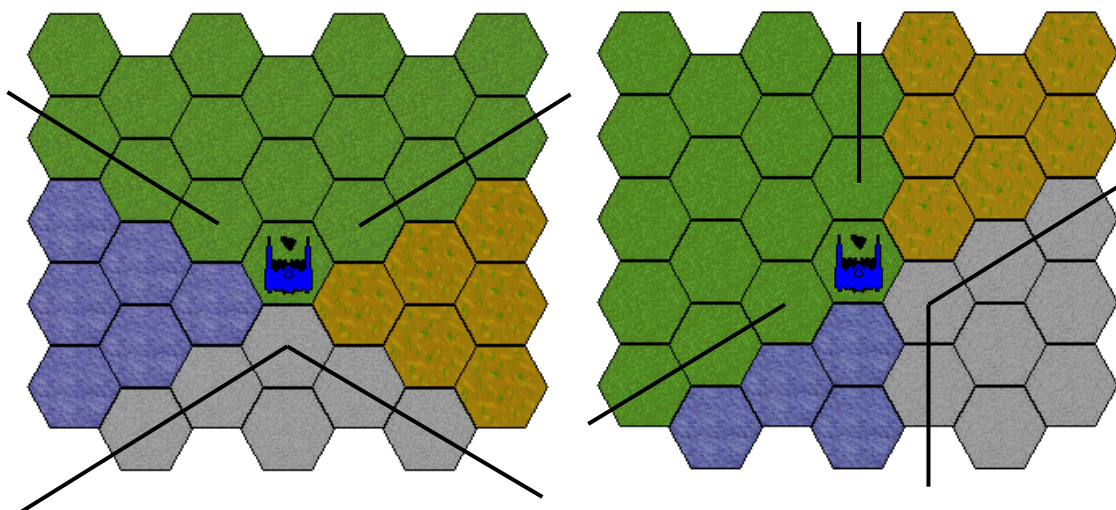


Figura 27: Ángulos de Disparo al girar el Torso a la Izquierda:

- Ángulos de Disparo para las piernas.
- Ángulos de Disparo para la parte superior del Mech (torsos y brazos).

4.3 Disparo del Armamento

Cuando un jugador ha determinado que un objetivo está dentro de su LDV y ha determinado el ángulo de disparo de sus armas, la unidad puede realizar un ataque con armas.

Se mide la distancia en hexágonos hasta el objetivo para determinar el número base para impactar para el ataque. Por cada arma que dispare, se determina si el disparo es más o menos difícil de lo normal valorando el terreno, el movimiento, y otras condiciones. Esos factores añadirán modificadores al número base para impactar para crear un *número modificado para impactar*.

Cuanto más difícil sea el disparo a causa de la distancia, el ocultamiento por el terreno, o el movimiento, mayor será el *número modificado para impactar*.

Para saber si un disparo alcanza en al blanco, se realiza una tirada de 2D6. Si el resultado es mayor o igual que el *número modificado para impactar*, el ataque alcanza a su objetivo. Si el arma disparada requiere munición, se ha de señalar la salva de munición usada indicando el slot en donde está localizada.

Cada arma sólo puede disparar una vez por turno.

4.3.1 Tirada Básica para Impactar

El número base para impactar para un ataque con armas es igual al Nivel de Habilidad de Disparo de la unidad atacante.

4.3.2 Tirada Modificada para Impactar

El número modificado para impactar es igual al número base para impactar más todos los modificadores de distancia, alcance mínimo, movimiento, terreno, y otros factores vistos en Modificadores para Impactar, más abajo. Si la tirada modificada para impactar es mayor que 12, el disparo fallará automáticamente.

4.3.3 Modificadores para Impactar

El número base para impactar puede ser modificado por un número de factores, incluyendo distancia, terreno, movimiento, múltiples blancos, calor, daño, objetivo cuerpo a tierra o inmóvil. Todos los modificadores son acumulativos.

- **Modificador por Distancia:**

Cuanto más lejos esté el objetivo del atacante, más difícil es alcanzarle. El modificador por distancia para un ataque se determina por la distancia hasta el blanco, que es la distancia entre el atacante su objetivo. Para determinar el alcance, hay que hallar la distancia más corta hasta el blanco y contar los hexágonos entre atacante y defensor, empezando con el hexágono adyacente al atacante a lo largo de la línea de visión e incluyendo el hexágono del defensor. Este número total de hexágonos entre atacante y blanco es la distancia.

Las distancias para todas las armas disponibles aparecen en las *Tablas de Armas y Equipos*. El alcance máximo de un arma se divide en tres distancias: corta, media, y larga. Hay que hallar la distancia al blanco en la hilera apropiada del arma, y determinar si la distancia hasta la unidad es corta, media, larga, o se sale del

alcance. Un arma a corto alcance no requiere modificador para impactar. Un disparo a distancia media tiene un modificador de +2, mientras que un disparo a largo alcance tiene un modificador de +4.

- **Modificador por Alcance Mínimo:**

Algunas armas, como los cañones proyectores de partículas, los cañones automáticos y los afustes de misiles de largo alcance (AMLAs), están diseñados para ser disparados a blancos situados a largo alcance. Cuando se disparan a distancias cortas, pierden la mayor parte de su eficacia. El alcance mínimo efectivo de cada arma disponible es la distancia a la cual el arma se torna menos eficaz de lo normal y también aparece en las *Tablas de Armas y Equipo*.

Si el objetivo ocupa el hexágono indicado como alcance mínimo efectivo, hay que modificar el número para impactar en +1. Por cada hexágono más cercano al atacante, hay que añadir un +1 adicional al número para impactar. Esto representa el hecho de que es más difícil alcanzar blancos con algunas armas a distancias muy cortas que a distancia máxima.

- **Movimiento del Atacante:**

Un atacante en movimiento debe ajustar constantemente su puntería para compensar su movimiento, así que el número para impactar de la unidad atacante está modificado por su propio movimiento tal y como se indica en la *Tabla de Modificadores al Ataque*. El modificador por movimiento del atacante está basado en el modo de movimiento que la unidad atacante haya usado en ese turno, sin importar los puntos de movimiento o distancia recorrida.

- **Modificador del Objetivo:**

Un blanco en movimiento es más difícil de alcanzar, así que el número para impactar de una unidad atacante también se ve modificado por el movimiento del defensor tal y como se indica en la *Tabla de Modificadores al Ataque*. Los modificadores por movimiento

del objetivo se basan en los hexágonos atravesados y no en los puntos de movimiento utilizados. Por ejemplo, movimiento hacia delante de 3 hexágonos seguido de un movimiento hacia atrás 2 hexágonos se considerará, a estos efectos, como un movimiento de 1 hexágono hacia delante, dando lugar a un *Modificador por Movimiento del Objetivo* de 0. Hay que recordar que si el objetivo saltó en el actual turno, el jugador debe añadir un modificador por salto además del modificador por el número de hexágonos movidos.

- **Modificadores del Terreno:**

El terreno puede afectar la probabilidad de un disparo con éxito forzando al atacante a tener en cuenta los rasgos del terreno y la cobertura parcial. Los modificadores específicos por terreno aparecen a continuación:

- *Bosques Dispersos:* Añadir un modificador por terreno de +1 si el objetivo ocupa un hexágono de bosque disperso. Además, hay que modificar el número para impactar en un +1 por cada hexágono de bosque disperso que intervenga en la LDV entre el atacante y el objetivo (para que se añada este modificador los bosques deben intervenir como se define en *Línea de Visión*; si las cimas de los árboles yacen bajo la LDV entre las unidades, no se aplica este modificador).
- *Bosques Densos:* Añadir un modificador por terreno de +2 si el objetivo ocupa un hexágono de Bosque Denso. Además, hay que modificar el número para impactar en un +2 por cada hexágono de Bosque Denso que intervenga en la LDV entre el atacante y el objetivo (para que se añada este modificador los bosques deben intervenir como se define en *Línea de Visión*; si las cimas de los árboles yacen bajo la LDV entre las unidades, no se aplica este modificador). Hay que recordar que si interviene más de 1

hexágono de Bosque Denso entre atacante y defensor, la LDV queda bloqueada.

- *Agua:* Las unidades en hexágonos de Agua hallan difícil su movimiento, lo que limita su capacidad de evitar ataques inminentes y lanzar sus propios ataques con eficacia. Añadir un modificador por terreno de +1 al número para impactar si el atacante se encuentra en un hexágono de agua de profundidad 1 o más (nivel -1 o menor). Modificar el número para impactar si el objetivo ocupa un hexágono de agua de profundidad 1 o más profundo (nivel -1 o menor). Como un BattleMech también recibe un modificador de cobertura parcial de +3 por estar en pie en un hexágono de agua de profundidad 1, tendría un modificador por terreno total de +2.

El Agua de Profundidad 0 no tiene efectos en el número para impactar.

Un BattleMech en pie en un hexágono de Agua de Profundidad 2 o más profundo, o un Mech cuerpo a tierra o caído en un hexágono de agua de profundidad 1, no puede disparar o ser alcanzado por otras unidades ya que nunca habrá LDV con esas unidades.

- *Cobertura Parcial:* La cobertura parcial sólo se aplica a los BattleMechs en pie. Añadir un modificador de +3 al número para impactar si el BattleMech objetivo está parcialmente oculto (ver *Línea de Visión*). Cuando un BattleMech recibe el modificador de cobertura parcial, hay que resolver el daño de dichos ataques en la Tabla de Localización de Puñetazos.

- **Modificador por Objetivos Múltiples:**

Un jugador puede declarar que su BattleMech se enfrentará a más de un blanco en el mismo turno y apuntará diferentes sistemas de armas para disparar a blancos diferentes.

El jugador designa uno de los objetivos como objetivo primario. Los restantes objetivos son considerados objetivos secundarios, y el jugador debe sumar un modificador por múltiples blancos a los números para impactar para dichos ataques. Contra objetivos secundarios en el ángulo frontal, el modificador es de +1; contra objetivos secundarios en los ángulos posterior y laterales, el modificador es de +2. Este modificador no es acumulativo – el modificador para tercer y subsiguientes objetivos es de sólo +1 (no +2).

Ataques Físicos: Este modificador por objetivos múltiples no se aplica de ningún modo a los ataques físicos.

- **Modificadores por Calor y Daños:**

El BattleMech atacante puede ser obligado a modificar su número base para impactar por el daño sufrido en combate y el incremento de temperatura. Los modificadores para dichas condiciones se ven en *Impactos Críticos en el BattleMech*, y *Acumulación de Calor*.

- **Disparo contra Objetivos Inmóviles:**

Si una unidad decide disparar a un blanco inmóvil tal como un edificio, un hexágono de bosque, o una unidad que esté desconectada o cuyo MechWarrior se encuentre inconsciente, añade un modificador de -4 al número para impactar. Hay que recordar que este modificador no se aplica a ataques contra unidades activas que simplemente permanecen estacionarias, ni a BattleMechs cuerpo a tierra o Mechs con el giróscopio destruido o dos actuadores de cadera destruidos. Se supone que dichas unidades se siguen moviendo en su hexágono y como tales se les debe disparar como si fueran objetivos normales.

4.3.4 BattleMechs en el Suelo

Los BattleMechs cuerpo a tierra todavía pueden realizar ataques con armas, y, como se encuentran principalmente estacionarios, presentan un blanco más fácil.

- **Disparando desde el Suelo:**

Un BattleMech que ha caído o se ha echado cuerpo a tierra puede disparar parte de sus armas mientras ninguno de sus brazos haya sido destruido. El MechWarrior usa un brazo para apoyar el BattleMech y dispara, así que las armas de ese brazo no pueden disparar. El MechWarrior puede disparar todas las armas montadas en el otro brazo, y el BattleMech puede disparar cualquier arma montada en su cabeza o torso.

Un BattleMech en el suelo no puede disparar sus armas montadas en las piernas. Añadir un modificador de +2 al número para impactar cuando dispare desde el suelo.

Un BattleMech con un brazo destruido puede apoyarse en su brazo intacto y disparar. Se aplica un modificador de +1 adicional para reflejar la estabilidad reducida del Mech.

- **Atacando a Objetivos en el Suelo:**

Un BattleMech que se ha caído o se ha echado cuerpo a tierra es más fácil de alcanzar para un oponente en un hexágono contiguo y más difícil de alcanzar para un oponente que no se encuentre en un hexágono contiguo. Si un oponente ataca a un BattleMech que se ha caído o se ha echado cuerpo a tierra desde un hexágono contiguo se aplicará un modificador de -2 a la tirada para impactar de cualquier ataque físico o con armas. En caso de que el atacante no esté en un hexágono contiguo se aplicará un modificador de +1 a dicha tirada.

Modificadores al Ataque	
	Modificador:
Todos los Ataques:	
Atacante	
Estacionario	0
Andó	+1
Corrió	+2
Saltó	+3
Tumbado	+2
Terreno	
Bosque Disperso	+1 por hexágono que cruce la LDV. +1 si el blanco esta en bosque disperso.
Bosque Denso	+2 por hexágono que cruce la LDV. +2 si el blanco esta en bosque denso.
Agua Profundidad 1	-1 para impactar a un Mech en Hexágono de agua, se aplica cobertura parcial. +1 para disparar desde un hexágono de agua
Agua Profundidad 2	Un Mech no puede disparar o ser atacado en un hexágono de profundidad 2.
Cobertura parcial	+3 (Usar Tabla de localización de Puñetazos)
Objetivo	
Tumbado	-2 desde hexágono adyacente +1 demás hexágonos
Inmóvil	-4
Movimiento	
Movió 0-2 hexágonos	0
Movió 3-4 hexágonos	+1
Movió 5-6 hexágonos	+2
Movió 7-9 hexágonos	+3
Movió 10+ hexágonos	+4
Saltó	+1 adicional
Atascado en Pantano	-2
Solo Ataques con Armas:	
Atacante	
<i>Daño en el Mech</i>	
Impacto en los Sensores	+2
Impacto en un Hombro	+4 para armas en brazo, ignore otro daño de actuadores en brazo.
Impacto en un Brazo	+1 para armas en brazo.
Impacto en un Antebrazo	+1 para armas en brazo.

<i>Calor</i>	
0-7	0
8-12	+1
13-16	+2
17-23	+3
24+	+4
<i>Alcance y terreno</i>	
<i>Alcance</i>	
Corto	0
Medio	+2
Largo	+4
Mínimo alcance	+1 en alcance mínimo; +1 adicional por hexágono dentro del alcance mínimo.
<i>Objetivo</i>	
Objetivo secundario en ángulo frontal	+1
Objetivo secundario en otros ángulos de fuego	+2
<i>Sólo Ataques Físicos:</i>	
<i>Atacante</i>	
<i>Daño en Mech</i>	
Impacto en Hombro	No es posible dar puñetazos o garrotazos o atacar con hacha o espada.
Impacto en Brazo	+2 a puñetazo, ataque con hacha o espada y garrotazo; mitad de daño en puñetazo con ese brazo.
Impacto en Antebrazo	+2 a puñetazo, ataque con hacha o espada garrotazo; mitad de daño en puñetazo con ese brazo.
Impacto en Mano	+1 a puñetazos; no es posible dar garrotazos ni atacar con hacha o espada con ese brazo.
Impacto en Cadera	No es posible dar patadas.
Impacto en Muslo	+2 y mitad de daño para patadas con esa pierna.
Impacto en Pierna	+2 y mitad de daño para patadas con esa pierna.
Impacto en Pie	+1 para patadas con esa pierna.

Tabla 5: Tabla de Modificadores al Ataque

4.3.5 Tirada para Impactar

Para cada ataque, se realiza una tirada para impactar de 2D6. Si el resultado es igual o mayor que el *número modificado para impactar*, el ataque tiene éxito.

- **Impactos de Misiles:**

Cuando un jugador lanza un ataque de misiles, el daño causado por un impacto en un ataque con éxito depende de cuántos de los misiles disparados alcanzan al objetivo del ataque.

Para realizar un ataque de misiles, el jugador calcula el número modificado para impactar y realiza la tirada para impactar, como las demás armas. Con una tirada con éxito, el jugador también debe determinar cuántos misiles alcanzan al objetivo tirando 2D6 y consultando *la Tabla de Impactos de Misiles*.

Primero, se debe hallar el número de misiles lanzados en la fila superior de la tabla. Cruzando este número con la tirada de los dados obtenida en la columna izquierda. Debe tenerse en cuenta que algunos avanzados sistemas de puntería modifican esta tirada para reflejar su mayor precisión (ver *Equipo* para más detalles).

Impactos de Misiles										
Resultado (2D6)	Número de Misiles Disparados									
	2	3	4	5	6	9	10	12	15	20
2*	1	1	1	1	2	3	3	4	5	6
3	1	1	2	2	2	3	3	4	5	6
4	1	1	2	2	3	4	4	5	6	9
5	1	2	2	3	3	5	6	8	9	12
6	1	2	2	3	4	5	6	8	9	12
7	1	2	3	3	4	5	6	8	9	12
8	2	2	3	3	4	5	6	8	9	12
9	2	2	3	4	5	7	8	10	12	16
10	2	3	3	4	5	7	8	10	12	16
11	2	3	4	5	6	9	10	12	15	20
12	2	3	4	5	6	9	10	12	15	20

Tabla 6: Tabla de Impactos de Misiles

4.3.6 Localización de Impactos

Cuando un ataque alcanza al objetivo, se debe determinar con precisión dónde alcanzó el ataque a su blanco. La localización de impactos se determina mediante la dirección de ataque y el encaramiento del objetivo.

- **Dirección del Ataque:**

Cuando un ataque consigue impactar a un BattleMech, le alcanza en el frontal, posterior, lateral izquierdo o lateral derecho.

Hay que trazar una línea recta desde el centro del hexágono de la unidad atacante al centro del hexágono de la unidad objetivo. Hay que comparar el lado de hexágono atravesado con la *figura 28* para encontrar el lateral de la unidad que es alcanzado por el fuego.

Para determinar qué lado del BattleMech es alcanzado, se usa el encaramiento de los pies de un BattleMech en pie para determinar su lado frontal, sin tener en cuenta el giro del torso. Si el BattleMech objetivo está en tierra, se usa el hexágono hacia el cual apunta su cabeza como su encaramiento.

Edificios: Los impactos en edificios no tienen en cuenta la dirección del ataque simplemente impactan en el edificio. Ver *Edificios* para más detalles.



Figura 28: Lados de Impacto en un Mech.

- **Determinar la Localización de los Impactos:**

Para determinar la localización exacta de un impacto, se tiran 2D6 y se consulta la columna apropiada de la Tabla de Localización de Impactos de BattleMechs.

Localización de Impactos			
Resultado (2D6)	Lado Izquierdo	Frontal/Posterior	Lado Derecho
2*	Torso Izquierdo (posible crítico)	Torso Central (posible crítico)	Torso Derecho (posible crítico)
3	Pierna Izquierda	Brazo Derecho	Pierna Derecha
4	Brazo Izquierdo	Brazo Derecho	Brazo Derecho
5	Brazo Izquierdo	Pierna Derecha	Brazo Derecho
6	Pierna Izquierda	Torso Derecho	Pierna Derecha
7	Torso Izquierdo	Torso Central	Torso Derecho
8	Torso Central	Torso Izquierdo	Torso Central
9	Torso Derecho	Pierna Izquierda	Torso Izquierdo
10	Brazo Derecho	Brazo Izquierdo	Brazo Izquierdo
11	Pierna Derecha	Brazo Izquierdo	Pierna Izquierda
12	Cabeza	Cabeza	Cabeza
* Un resultado de 2 puede causar un impacto crítico. Se aplica el daño al blindaje de esa sección de la manera normal, pero el jugador atacante también tira una vez en la <i>Tabla de Determinación de Impactos Críticos</i> .			

Tabla 7: Tabla de Localización de Impactos

AMCAs: Se hace una tirada en la *Tabla de Localización de Impactos* separadamente por cada misil de corto alcance (MCA) que impacte.

AMMAs y AMLAs: Se hace una tirada en la *Tabla de Localización de Impactos* por cada 5 misiles de medio alcance (MMA) o 5 misiles de largo alcance (AMLA) que alcancen al blanco. Hay que agrupar los misiles en grupos de 5; en otras palabras, hay que formar tantos grupos de 5 como sea posible, asignando los puntos restantes a un grupo más pequeño, y determinar una localización de impactos para cada grupo.

4.4 Daños

Cada ataque que alcance al objetivo le causa daños. Cada arma causa una cantidad específica de daño, que aparece en la *Tabla de Armas y Equipo*.

Cada tipo de misil hace la misma cantidad de daños a todas las distancias, pero el número de misiles que impactan determina cuánto daño causa un ataque de misiles. Los misiles de largo alcance y los misiles de medio alcance tienen un *Valor de Daño* de 1, y los misiles de corto alcance tienen un *Valor de Daño* de 2 por cada misil que alcance a su objetivo.

4.4.1 Determinación de los Efectos del Daño

Para determinar los efectos del daño hay que seguir el procedimiento delineado en Resolución de los Daños.

Edificios: Los impactos edificios se registran de forma diferente de los impactos contra BattleMechs. Ver *Edificios* para más detalles.

- **Destrucción del Torso:**

Si el torso derecho o el torso izquierdo de un BattleMech pierde todos sus puntos de estructura interna, el brazo correspondiente es amputado inmediatamente y ya no puede sufrir más daños (ver *Efectos de los Impactos Críticos en BattleMechs*). La pierna correspondiente no es dañada. Si el torso central es destruido, toda la unidad es destruida (ver *Destrucción de una Unidad*).

- **Destrucción de una Pierna:**

Cuando un BattleMech pierde una pierna, ya sea por un impacto crítico o por la destrucción de la estructura interna de la pierna, el BattleMech cae automáticamente. En los siguientes turnos, el BattleMech puede intentar levantarse sobre su otra pierna, pero el piloto debe aplicar un modificador +5 al chequeo de pilotaje además de cualquier otro modificador por daño. Si el BattleMech consigue levantarse, entonces tiene 1 PM al andar y no puede correr. Para

simular la pérdida de la pierna se aplica el modificador +5 a cualquier chequeo de pilotaje que se haga a partir de ese momento. El BattleMech puede saltar (sin la potencia de los retrorreactores de la pierna destruida), pero el MechWarrior debe hacer un chequeo de pilotaje cada vez que el Mech aterrice.

4.4.2 Resolución De Los Daños

Para aplicar el daño de un ataque, hay que comenzar con la cantidad de daño que causa el ataque y la localización del impacto del ataque, y comenzar con el Paso 1.

1.- ¿Hay blindaje en la localización?

Sí: Quitar un punto de blindaje en de la localización apropiada por cada punto de daño sufrido, hasta que se aplique todo el daño o todo el blindaje de la localización sea destruido. Ir al paso 2.

No: Ir al paso 3.

2.- ¿Queda daño por aplicar?

Sí: Ir al paso 3 para colocar el daño restante.

No: El ataque ha terminado.

3.- ¿Hay estructura interna en la localización?

Sí: Quitar un punto de estructura interna de la localización apropiada por cada punto de daño sufrido, hasta que se aplique todo el daño o toda la estructura interna de la localización sea destruida. Ir al paso 4.

No: Ir al paso 6.

4.- Al comienzo de la fase actual, ¿había algún componente en la localización que pudiera recibir un impacto crítico?

Sí: Tirar una vez en la *Tabla de Posibilidades de Impactos Críticos*. Aplicar los efectos de cualquier impacto crítico a la localización. Los impactos críticos en exceso no se pueden aplicar y no se transfieren. Ir al paso 5.

No: Tirar una vez en la *Tabla de Posibilidades de Impactos Críticos*. Aplicar los efectos de cualquier impacto crítico a la siguiente localización interna (ver *Diagrama de Transferencia de Daños*). Ir al paso 5.

5.- ¿Queda estructura interna en la localización?

Sí: El ataque ha terminado.

No: La localización y todos los componentes que contenía son destruidos. La destrucción de los componentes de esta forma no causará explosión de munición u otros componentes, pero todos los componentes de la localización son afectados como si hubieran recibido un impacto crítico.

6.- ¿Queda daño restante?

Sí: Ir al paso 7 para colocar el daño restante.

No: El ataque ha terminado.

7.- ¿El daño fue resultado de una explosión de munición u otro componente interno?

Sí: Ir al paso 8.

No: El daño se transfiere al blindaje de la siguiente localización interna (ver *Diagrama de Transferencia de Daños*). Ir al paso 1.

8.- ¿Está la localización protegida por DACM?

Sí: El daño restante se pierde. El ataque ha terminado.

No: El daño restante se transfiere a la siguiente localización interna (ver *Diagrama de Transferencia de Daños*), directamente a la estructura interna pero sin causar daños críticos. Ir al paso 3.

4.4.3 Transferencia de Daños

Los BattleMechs pueden sobrevivir a la destrucción de cualquier sección de su anatomía excepto la cabeza y el torso central. Si una sección es destruida y la misma localización sufre otro impacto, o queda exceso de daño del ataque que destruyó la localización, ese daño se transfiere (afecta) al blindaje externo de la siguiente localización interna. El exceso de daño por explosión de munición se transfiere directamente a la estructura interna de la siguiente localización interna. Este principio queda ilustrado en el *Diagrama de Transferencia de Daños* representado en la *figura 29*.

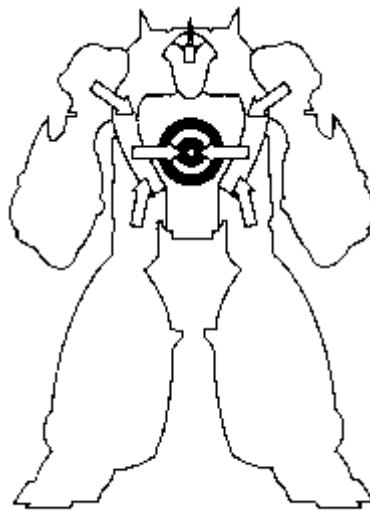


Figura 29: Diagrama de Transferencia de Daños.

Como se ilustra en la *figura 29*, el daño causado a un brazo o pierna perdida se transfiere al torso del mismo lateral (el daño al brazo o pierna izquierda se transfiere al torso izquierdo, el daño al brazo o pierna derecha se transfiere al torso derecho). El daño adicional a un torso lateral destruido se transfiere a la localización apropiada del torso

posterior. Por ejemplo, un daño desde atrás que impacte una pierna izquierda perdida se transferiría al torso izquierdo posterior.

4.5 Daños Críticos

Cada vez que la estructura interna de un BattleMech o vehículo recibe daños, ya sea por un ataque con armas, ataque físico o por explosión de munición, los componentes internos pueden recibir daños críticos.

Para determinar cuando una unidad recibe daño crítico a causa de un ataque que haya provocado daños en la estructura interna, se realiza tirada de 2D6 y se consulta la *Tabla de Posibilidades de Daños Críticos*. Con un resultado de 8 o más, el objetivo recibe daños críticos. Cuanto más alto sea el resultado, más grave será el daño. Si la unidad recibe daños críticos, se realiza una tirada de 2D6 y se consulta la *Tabla de Slots Críticos* de la unidad para determinar la localización exacta del daño, como se describe en *Impactos Críticos en BattleMechs* más adelante.

Cada ataque realizado con éxito que dañe la estructura interna (exceptuando las explosiones de munición) crea una sola oportunidad para el atacante de infligir impacto crítico, sin tener en cuenta el número de casillas de estructura interna que un arma en concreto (u otro tipo ataque) haya destruido (ver *Localización de Impactos Críticos* para las excepciones). Se realiza una tirada de 2D6 una sola vez por cada impacto crítico potencial.

La localización del daño determina la naturaleza exacta del impacto crítico. Cada parte del cuerpo de un BattleMech puede verse afectada por diversos tipos de impactos críticos. Más aún, cada tipo de BattleMech puede sufrir diferentes impactos críticos, dependiendo de el arsenal de armas y equipo con el que esté equipado. La *Tabla de Slots Críticos* para cada BattleMech aparece en la hoja de control de ese BattleMech.

Algunos resultados en las tablas de localización de daños indican la posibilidad de un impacto crítico, incluso si la estructura interna no ha sido dañada por el ataque. Estos impactos se resuelven tirando en la *Tabla de Posibilidades de Impactos Críticos* como cualquier otra tirada de posibilidad de impactos críticos. Esta oportunidad de daños es además de la tirada normal de impactos críticos, suponiendo que se hayan producido daños en la estructura interna. Por ejemplo, una localización de impacto cuyo resultado sea 2 en un BattleMech que no tenga blindaje en el torso, tendrá como consecuencia dos tiradas en la *Tabla de Posibilidades de Impactos Críticos*. Si el Mech hubiera tenido suficiente blindaje en la localización dañada, sólo hubiera dado lugar a una posibilidad (una tirada) de daños críticos.

Posibilidades de Impactos Críticos	
Tirada (2D6)	Efecto
2-7	No hay daños críticos
8-9	1 Impacto Crítico
10-11	2 Impactos Críticos
12	Cabeza/Miembro Amputado o 3 Impactos Críticos*
* Tira 3 impactos críticos si el ataque impacta en el torso.	

Tabla 8: Tabla de Posibilidades de Impactos Críticos

4.5.1 Daños Críticos en un BattleMech

Cuando un atacante inflige un impacto crítico en el objetivo, se debe buscar la localización dañada en la Tabla de Slots Críticos de la hoja de control del BattleMech. Entonces se tira por cada impacto crítico y se destruye el componente afectado de dicha localización.

- **Impactos en la Cabeza o las Piernas:**

Si el impacto crítico es infligido en la cabeza o las piernas del BattleMech, se tira 1D6, se busca el slot correspondiente en la *Tabla de Slots Críticos* y se marca el componente que hubiera en el slot como dañado. Si la localización resultante no puede recibir un impacto crítico o ya estaba destruida debido a un impacto crítico previo, se vuelve a tirar.

- **Impactos en el Torso o los Brazos:**

Si el impacto crítico es infligido en el torso o los brazos del BattleMech, el jugador tira 2D6. El resultado del primer dado, indica qué mitad de la *Tabla de Slots Críticos* es la afectada, y el resultado del segundo dado indica la localización o componente concreto que ha recibido el impacto. La *Tabla de Slots Críticos* de estas localizaciones está dividida en 12 slots que podemos agrupar en dos conjuntos de 6 slots cada uno.

El resultado del primer dado identifica cuál de los dos conjuntos recibe el daño. Con un resultado de 1, 2, o 3, el disparo impacta una localización en el primer conjunto de slots. Con un resultado de 4, 5, o 6, el ataque impacta en una localización del segundo conjunto de slots. El resultado del segundo dado identifica el slot concreto que recibe el impacto.

Por ejemplo, si un BattleMech recibe un impacto crítico en el brazo izquierdo. Se tira el primer dado y se obtiene un 5. Esto significa que el impacto crítico afectará un componente del segundo conjunto de slots del brazo izquierdo en la *Tabla de Slots Críticos*. Se tira el segundo dado y se obtiene un resultado de 2, con lo cual se producirá el impacto crítico en el slot número 8 del brazo izquierdo del Mech.

Cada arma y componente de equipo ocupa al menos una línea de crítico en la *Tabla de Slots Críticos*. Si se tira por la posibilidad de

impactos críticos en una línea en la que no hay componente, que no puede recibir daño como el Endo-Acero, DACM o Blindaje Ferro-Fibroso, o una línea que ya ha recibido un impacto crítico, se repite la tirada.

Hay que notar que algunas armas, radiadores dobles y otro tipo de equipo, ocupan varias líneas de crítico en la *Tabla de Slots Críticos*. Un solo impacto crítico inhabilita cualquier arma o equipo excepto el motor, el giroscopio y los sensores. Sin embargo, un impacto crítico en un radiador sólo destruye el radiador que ha recibido el impacto crítico. Impactos críticos en otras líneas de crítico ocupadas por el arma, radiador doble y demás no tienen ningún efecto.

- **Transferencia de Críticos:**

Si todas las posible líneas de crítico en el área dañada han recibido impactos críticos en fases o turnos previos, o si no hay componentes que puedan ser afectados por impactos críticos en la localización, el impacto crítico se transfiere a la siguiente localización siguiendo el diagrama de transferencia de daños. Los impactos críticos en el torso central y la cabeza no se transfieren.

4.5.2 Efectos de los Daños Críticos en los Battlemechs

Cada tipo de impacto crítico afecta a la efectividad del Mech de una manera específica, como se describe más abajo. La localización del componente en el Mech (cabeza, pierna, torso, brazo) está indicada en paréntesis.

- **Munición:**

Si un impacto crítico destruye una línea de crítico que contiene munición, ésta explota. El Mechwarrior sufre automáticamente dos heridas debido a la retroalimentación recibida a través del neurocasco. Además, el BattleMech recibe daños en la estructura interna.

Primero se calcula el *Valor de Daño* total de toda la munición contenida en la línea de crítico y después se aplica el total a la estructura interna (el daño producido por una explosión de munición empieza en el *Proceso de Resolución de Daños* en el paso 3, como se describe en el apartado *Resolución de Daños*). Si la localización no está protegida por DACM (Dispositivo de Almacenamiento Celular de la Munición), el daño que reste se transfiere a la estructura interna de la siguiente localización según el *Diagrama de Transferencia de Daños*. En localizaciones protegidas con DACM, el resto del daño se redirige hacia el exterior del Mech sin daños adicionales.

Un impacto crítico en un slot de munición sólo hace explotar la munición de ese slot (línea de crítico). La munición explota con una fuerza igual al *Valor de Daño* de la munición multiplicado por el número de disparos que quedaran en el momento del impacto crítico. La munición de los afustes de misiles explota con una fuerza igual al número de misiles que hubiera en el depósito multiplicado por su *Valor de Daño*. Por ejemplo, una tonelada entera de munición de ametralladora explota con una fuerza igual a 400 puntos de daño (2 x 200), mientras que una tonelada entera de AMCA/2 explota con una fuerza de 200 puntos de daño (2 x 2 x 50).

- **Cabeza Amputada (Cabeza):**

Un impacto amputa la cabeza de un Mech cuando el jugador saca un resultado de 12 en la *Tabla de Posibilidades de Impactos Críticos* cuando la localización alcanzada es la cabeza. Este impacto crítico destruye la localización de la cabeza del BattleMech, mata al MechWarrior e incapacita al BattleMech por el resto de la partida.

- **Cabina (Cabeza):**

Un crítico en la cabina destruye ese componente, mata al Mechwarrior y deja al Mech fuera de combate para el resto del juego.

- **Soporte Vital (Cabeza):**

El sistema de soporte vital de un BattleMech protege a su piloto del calor interno de la máquina y le mantiene vivo en ambientes hostiles. En BattleTech, la principal función del sistema de soporte vital es proteger al piloto del calor generado por el motor de fusión del Mech, el movimiento y los sistemas de armamento.

Cualquier impacto crítico inhabilita permanentemente este sistema y deja al piloto vulnerable al incremento de calor. El MechWarrior sufre 1 herida cada *Fase de Control de la Temperatura Interna* en que el calor interno del BattleMech se encuentre entre 15-25, y 2 heridas por cada turno en que su calor interno se encuentre por encima de 25.

Un impacto crítico en el soporte vital también elimina el suministro interno de aire del BattleMech. Si el Mech está sumergido (de pie en agua de profundidad 2 o más o cuerpo a tierra en profundidad 1 o más) en la *Fase Final* de cualquier turno, el piloto sufrirá 1 herida.

- **Sensores (Cabeza):**

Cuando un BattleMech sufre un impacto crítico en los sensores, hay que añadir un modificador de +2 al número para impactar cada vez que el BattleMech dispare sus armas. Un segundo impacto en los sensores hace imposible que el BattleMech dispare cualquier arma. Los impactos críticos en los sensores no afectan a los ataques físicos.

- **Motor (Torso):**

El motor de un BattleMech tiene 3 puntos de protección. Cada impacto crítico realizado al motor destruye 1 punto de protección. A medida que los puntos de protección son destruidos, la cantidad de calor que escapa del motor de fusión aumenta.

El primer impacto crítico aumenta la temperatura del Mech en 5 puntos por turno. El segundo impacto aumenta la temperatura en 10 puntos (en total) por turno, y el tercer impacto crítico a un motor

desconecta el motor y deja al BattleMech fuera de combate para el resto de la partida. Aunque los motores XL ocupan líneas de crítico adicionales (en los torsos laterales), impactos críticos a cualesquiera 3 de esas líneas de crítico o las del torso central también desconectan el motor XL. Esto significa que un Mech con un motor XL es destruido si su torso central, o cualquiera de sus torsos laterales, son destruidos.

- **Giroscopio (Torso):**

El giroscopio de un BattleMech es una de las piezas de maquinaria más sensible que existen. Mantiene al BattleMech erguido y capaz de moverse. El giroscopio puede sobrevivir sólo a 1 impacto crítico; el segundo lo destruye.

Tras el primer impacto crítico en el giroscopio, el jugador debe realizar un chequeo de pilotaje cada vez que el BattleMech corra o salte, con un modificador de +3. Hay que realizar esta tirada al final de cada uno de dichos movimientos.

Cuando el giroscopio de un BattleMech es destruido (tras un segundo impacto crítico), el Mech cae automáticamente y ya no puede levantarse. Los BattleMechs con un giroscopio destruido pueden realizar ataques como se muestra en *Disparando desde el Suelo*, y puede cambiar su encaramiento un lateral de hexágono por turno suponiendo que tenga disponible al menos 1 PM.

- **Brazo Amputado (Brazo)**

Este impacto crítico ocurre cuando el jugador saca un 12 en la *Tabla de Posibilidades de Impactos Críticos* cuando la localización impactada es un brazo. El brazo es amputado, y las armas montadas en ese brazo dejan de estar disponibles para su uso. El brazo puede ser recogido del suelo y usado como garrote mediante sus reglas correspondientes.

- **Hombro (Brazo):**

Un impacto crítico en esta localización congela la articulación del hombro. El Mech no puede dar puñetazos ni atacar con hacha/espada con ese brazo. Tampoco puede atacar con garrotes. Hay que añadir un +4 al número para impactar de todos los ataques con armas realizados con las armas montadas en ese brazo. Tras un impacto crítico en un hombro, hay que ignorar todos los modificadores al disparo de impactos críticos sufridos en ese brazo.

- **Actuador de Brazo (Brazo):**

Este impacto crítico destruye el actuador del brazo del BattleMech. Hay que añadir un modificador de +1 al número para impactar de las armas que disparen desde ese brazo y un modificador de +2 a todos los ataques con garrotes además de puñetazos y ataques con hacha/espada con ese brazo. El daño de los puñetazos con ese brazo se divide a la mitad (redondeando hacia abajo).

Estos efectos son acumulativos con otros daños en actuadores del brazo (antebrazo y mano).

- **Actuador de Antebrazo (Brazo):**

Este impacto crítico destruye el actuador del antebrazo del BattleMech. Hay que añadir un modificador de +1 al número para impactar para las armas que disparen desde ese brazo y un modificador de +2 para todos los ataques con garrotes y cualquier puñetazo o ataque con hacha/espada con ese brazo. El daño de los puñetazos con este brazo se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo).

Estos efectos son acumulativos con otros daños en actuadores del brazo (mano y brazo).

Carencia de Actuadores: Algunos BattleMechs son diseñados sin uno o sin ambos actuadores de antebrazo. Estos Mechs no sufren los modificadores al disparo con armas de ese brazo por la carencia

de esos actuadores, aunque los modificadores por ataques físicos se siguen aplicando.

- **Actuador de Mano (Brazo):**

Un impacto crítico en el actuador de la mano destruye los músculos que controlan la muñeca y mano del BattleMech. Hay que añadir un +1 al modificador para impactar para todos los Puñetazos realizados con ese brazo. Además, el Mech ya no puede realizar ataques con garrotes ni con hachas ni espadas con ese brazo. Este efecto es acumulativo con los efectos de actuadores de brazo destruidos.

- **Pierna Amputada (Pierna):**

Este impacto crítico tiene lugar cuando el jugador obtiene un resultado de 12 en la *Tabla de Posibilidades de Impactos Críticos* cuando la localización alcanzada es una pierna. Cuando la pierna de un BattleMech es amputada, el Mech cae automáticamente y sufre el daño normal por una caída, aunque puede que sea capaz de levantarse. Ver *Destrucción de la Pierna* en *Determinación de los Efectos del Daño*. La pierna puede ser recogida y usada como garrote con las reglas de Garrotes.

- **Cadera (Pierna):**

Un impacto crítico en la cadera congela la pierna afectada en una posición rígida. Los puntos de movimiento andando del BattleMech son reducidos a la mitad (redondeando hacia arriba). Hay que añadir un modificador de +2 a todos los chequeos de pilotaje, y hay que realizar un chequeo de pilotaje cada turno en que el BattleMech corra o salte. El Mech no puede realizar patadas.

Tras un impacto crítico en la cadera, hay que ignorar todos los modificadores de anteriores impactos críticos en esa pierna. Hay que recordar que esto significa que es posible que el rendimiento de un Mech mejore tras un impacto crítico en la cadera si antes había

sufrido varios impactos críticos en esa pierna. Puesto que la pierna se bloquea, sirve como una especie de muleta, en algunos casos facilitando los movimientos antes que tener que flexionar algunos actuadores dañados.

Un impacto crítico en la otra cadera reduce los puntos de movimiento del BattleMech a 0 y añade otro modificador de +2 a todos los chequeos de pilotaje.

- **Actuador de Muslo (Pierna):**

Este impacto crítico destruye el músculo (actuador) en el muslo. Por cada actuador de muslo destruido, hay que reducir los puntos de movimiento andando del BattleMech en 1 y añadir un modificador de +1 a todos los chequeos de pilotaje. El jugador debe realizar un chequeo de pilotaje siempre que el BattleMech salte. Las patadas realizadas con la pierna afectada tienen un modificador de +2 para impactar y causan la mitad de daño (redondeando hacia abajo).

Estos efectos son acumulativos con otros daños en actuadores de muslos, piernas y pies.

- **Actuador de Pierna (Pierna):**

Este impacto crítico destruye el músculo (actuador) en la pierna. Por cada actuador de pierna dañado, hay que reducir los puntos de movimiento andando del BattleMech en 1 y hay que añadir un +1 a todos los chequeos de pilotaje. El jugador debe realizar un chequeo de pilotaje cada vez que el BattleMech salte. Las patadas realizadas con la pierna afectada tienen un modificador de +2 y causan la mitad de daño (redondeando hacia abajo).

Estos efectos son acumulativos con otros daños en actuadores de muslos, piernas y pies.

- **Actuador de Pie (Pierna):**

Este impacto crítico destruye el músculo (actuador) del pie. Por cada actuador de pie dañado, hay que reducir los puntos de

movimiento andando del BattleMech en 1 y añadir un +1 a cualquier chequeo de pilotaje. Sin embargo se requerirá un chequeo de pilotaje siempre que el BattleMech salte. Las patadas realizadas con la pierna afectada tienen un modificador de +1 a 1 a tirada para impactar.

Estos efectos son acumulativos con cualesquiera otros daños en actuadores de muslos, piernas y pies.

- **Radiadores:**

Un impacto crítico a un radiador destruye el radiador y reduce la capacidad del BattleMech para disipar el calor. Por ejemplo, si un BattleMech está diseñado para disipar 16 puntos de calor por turno y 3 de sus radiadores han sido destruidos, ahora sólo puede disipar 13 puntos de calor por turno.

Un radiador doble ocupa más de una línea de equipo en la *Tabla de Slots Críticos* de la hoja de control del BattleMech pero es destruido por un solo impacto crítico. Los impactos críticos adicionales a un radiador de varias líneas no producen más efectos. Cada radiador destruido reduce la capacidad del Mech para eliminar calor en 2 puntos.

- **Retroreactor (Pierna/Torso):**

Cuando la tobera de escape de un retroreactor sufre un impacto crítico, ese retroreactor ya no puede proporcionar impulso. Esto disminuye la distancia que puede saltar el BattleMech. Por cada tobera de escape alcanzada, hay que reducir los puntos de movimiento saltando del BattleMech en 1.

- **Armas y Equipo:**

Los sistemas de armas son sorprendentemente delicados, y por lo tanto un solo impacto crítico inutiliza un arma o cualquier otro componente interno. Aunque algunos sistemas de armas ocupan más de una línea de equipo en la *Tabla de Slots Críticos* de la hoja de

control del BattleMech, el primer impacto crítico estropea el arma. Los impactos críticos adicionales a un sistema de armas multi-líneas no tienen más efectos. Por ejemplo, un cañón proyector de partículas ocupa 3 líneas de equipo. Sin embargo, el CPP es inutilizado tan pronto como una de sus tres líneas de equipo sufra un impacto.

Componentes Explosivos: Ciertos componentes que no son munición como los rifles Gauss pueden explotar cuando sufren impactos críticos. Las reglas específicas para el equipo determinarán si éste es el caso, y qué cantidad de daño es la causada (ver *Equipo*). Dichas explosiones se tratan exactamente de la misma forma que las explosiones de munición.

4.6 Destrucción de una Unidad

Bajo las condiciones específicas descritas más adelante, una unidad debe considerarse como destruida. Hay que recordar que una unidad “destruida” no puede ser destruida físicamente. Simplemente queda tácticamente inutilizada y se refiere a ella como a una “baja”. Dichas unidades quedan fuera de la partida. Las unidades destruidas se eliminan del tablero al final de la fase en que fueron destruidas, y ya no afectan a la partida.

Se considera que un BattleMech está destruido y fuera de la partida si su MechWarrior muere o el BattleMech sufre 3 impactos críticos en el motor. Hay que recordar que la destrucción de la cabeza, cabina, o torso central tiene los mismos efectos y destruye al BattleMech. Además un Mech con un motor XL es destruido si la estructura interna del torso derecho o torso izquierdo queda destruido.

5 Ataques Físicos

Los BattleMechs pueden realizar diferentes tipos de ataques físicos: puñetazos, ataques con garrotes, patadas,...etc. Para realizar un ataque físico, la unidad debe encontrarse adyacente a su objetivo y el blanco debe estar en el ángulo frontal del Mech atacante (ver *Puñetazos* para excepciones).

Cada tipo de ataque físico tiene un número para impactar único (no basado en la habilidad de disparo ni la de pilotaje), pero que se resuelve de la misma forma que un ataque con armas a menos que se especifique otra cosa en las reglas para cada tipo de ataque. Los modificadores para impactar para los ataques físicos aparecen en la *Tabla de Modificadores al Ataque*.

Las reglas para los ataques físicos asumen que atacante y defensor son BattleMechs en pie en el mismo nivel de elevación. Las reglas especiales para otro tipo de unidades, diferentes elevaciones, y Mechs en tierra aparecen al final de esta sección en *BattleMechs en Elevaciones Diferentes*.

Tirada Base para Ataques Físicos	
Tipo de Ataque	Tirada Base
Garrotazo	4
Patada	3
Puñetazo	4

Tabla 9: Tabla de Tirada Base para Ataques Físicos

5.1 Puñetazos

En un solo turno, un BattleMech puede golpear con uno o ambos brazos. Puede lanzar un puñetazo usando su brazo o disparar las armas de ese brazo, pero no ambas cosas. Las armas montadas en el torso, piernas, o cabeza pueden ser disparadas en el mismo turno en que se realiza el puñetazo sin afectar al puñetazo.

Todos los puñetazos deben ser realizados contra objetivos en los ángulos frontales, lateral izquierdo, o lateral derecho del BattleMech

atacante. Si el objetivo se encuentra en el ángulo izquierdo o derecho, entonces sólo el brazo izquierdo o derecho, respectivamente, puede golpear. Si el blanco se encuentra en el ángulo frontal, entonces se pueden usar ambos brazos para golpear.

Un BattleMech no puede realizar un puñetazo usando un hombro dañado por un impacto crítico, y cualquier daño en los actuadores del brazo atacante hace más difícil el éxito y reduce el daño causado.

El número base para impactar para un puñetazo es 4, más modificadores. El jugador realiza tiradas para impactar separadas y causa daño por separado por cada brazo que lance un puñetazo.

El puñetazo de cada brazo tiene hace 1 punto de daño por cada 10 toneladas (o fracción de 10 toneladas) que pese el atacante. Hay que reducir el daño a la mitad por cada actuador (de brazo o antebrazo, no de mano) dañado o no presente, cuyos efectos serán acumulativos. En otras palabras, si faltan los actuadores de brazo de ambos brazos, hay que reducir el daño a un cuarto de su valor original (redondeando hacia abajo).

Se determina la localización de los impactos tirando 1D6 y consultando la *Tabla de Localización de Puñetazos*.

Localización de Puñetazos			
Tirada 2D6	Lado Izquierdo	Frontal/Posterior	Lado Derecho
1	Torso Izquierdo	Brazo Izquierdo	Torso Derecho
2	Torso Izquierdo	Torso Izquierdo	Torso Derecho
3	Torso Central	Torso Central	Torso Central
4	Brazo Izquierdo	Torso Derecho	Brazo Derecho
5	Brazo Izquierdo	Brazo Derecho	Brazo Derecho
6	Cabeza	Cabeza	Cabeza

Tabla 10: Tabla de Localización de Puñetazos

Carencia de Actuadores: Un BattleMech no necesita manos (o actuadores de mano) para dar puñetazos. Sin embargo, los BattleMechs no equipados con mano en el brazo atacante deben añadir el modificador de +1 como si el actuador de mano hubiese sufrido un

impacto crítico. Además los BattleMechs que no vengan equipados con actuador de antebrazo en el brazo atacante deben añadir un modificador de +2 al número para impactar y causan sólo la mitad de daño (redondeando hacia abajo) con el puñetazo.

5.2 Patadas

Un BattleMech sólo puede dar una patada con una pierna por turno. No se pueden disparar las armas instaladas en esa pierna en el turno en que se da la patada. Para lanzar una patada, ambas caderas no deben encontrarse dañadas, y el objetivo del BattleMech debe encontrarse en uno de los 3 hexágonos del ángulo frontal, basados en el encaramiento de los pies (no del torso).

Un jugador que declare que su BattleMech realizará una patada usa un número base para impactar de 3, más modificadores. Las patadas tienen un valor de daño de 1 punto por cada 5 toneladas que pese el BattleMech atacante. Por ejemplo, la patada de un Mech de 70 toneladas causaría 14 Puntos de Daño.

Hay que reducir este daño a la mitad por cada actuador de muslo y pierna dañado en la pierna que golpea, con dichos efectos siendo acumulativos. Por ejemplo, si faltan dos actuadores de pierna, hay que reducir el daño a un cuarto de su valor original (redondeando hacia abajo).

La localización del daño se determina tirando 1D6 y consultando la *Tabla de Localización de Patadas*.

Localización de Patadas			
Tirada 1D6	Lado Izquierdo	Frontal/Posterior	Lado Derecho
1-3	Pierna Izquierda	Pierna Derecha	Pierna Derecha
4-6	Pierna Izquierda	Pierna Izquierda	Pierna Derecha

Tabla 11: Tabla de Localización de Patadas

Un BattleMech que haya sido alcanzado por una patada debe realizar un chequeo de pilotaje.

Si el BattleMech atacante falla su patada, debe realizar un chequeo de pilotaje.

5.3 Garrotes

Para atacar a otra unidad con un garrote, todos los actuadores de hombro y mano del BattleMech deben estar intactos, y no se pueden haber disparado armas instaladas en los brazos en ese mismo turno, aunque se pueden disparar las armas montadas en el torso, piernas y cabeza. El objetivo debe encontrarse en el ángulo frontal.

La unidad que realiza el ataque con el garrote realiza un barrido a dos manos usando un número base para impactar de 4, más modificadores. Un ataque con éxito con un garrote causa 1 punto de daño por cada 5 toneladas que pese el BattleMech atacante. Hay que tirar normalmente en la *Tabla de Localización de Impactos de BattleMechs*.

Carencia de Actuadores: Un BattleMech debe tener manos (o actuadores de mano) para usar un garrote. Además, los BattleMechs que no vengan equipados con actuadores de antebrazo o cuyos actuadores de brazo o antebrazo estén dañados deben añadir un modificador de +2 al número para impactar por cada actuador dañado o del que carezca.

- **Encontrar un Garrote:**

Cuando un ataque amputa una de las piernas o brazos de un BattleMech, el miembro queda abandonado en el hexágono en que el BattleMech sufrió el daño. Los BattleMechs que luego ocupen ese hexágono pueden recoger el brazo o pierna y usarlo como un garrote gigante. Un BattleMech no puede disparar armas o realizar ataques físicos durante el turno en que recoge un garrote.

También se pueden usar otros objetos como garrotes. Si el BattleMech se encuentra en un hexágono de bosque, puede arrancar un árbol y usarlo como garrote. Los árboles arrancados sólo pueden usarse para un ataque con éxito. Las vigas de edificios medios,

pesados, o reforzados también pueden ser usadas como garrotes. Para buscar en los escombros del hexágono una viga apropiada, se tira 2D6 durante la *Fase de Ataque con Armas* de un turno. Se necesita un resultado de 7+ para encontrar una viga en los escombros de un edificio medio, un 6+ en los escombros de uno pesado, y un 5+ en los escombros de un edificio reforzado.

Si un jugador quiere recoger un garrote, debe declararlo antes de realizar ningún ataque ya que no podrá atacar hasta el siguiente turno porque estará ocupado recogiendo el garrote. Por lo tanto, un BattleMech que recoja un garrote no podrá realizar ni ataques con armas ni ataques físicos hasta el próximo turno.

Si un jugador considera que no necesitará más un garrote, puede soltarlo en la *Fase Final* de cualquier turno.

5.4 Hachas

Algunos BattleMechs vienen equipados con hachas. Como otras armas, las hachas pesan y ocupan una o más líneas de equipo en la sección del brazo de la *Tabla de Slots Críticos* (ver *Equipo* para más detalles). Para usar el hacha, un BattleMech debe tener un actuador de mano y hombro funcional en el brazo en que está montada el hacha.

Un BattleMech usa un hacha para realizar ataques físicos mediante las reglas normales de garrotes, pero sólo necesita usar un brazo para el ataque, y no dos. Esto significa que el objetivo puede encontrarse en el ángulo frontal o en el ángulo lateral correspondiente al brazo en que esté montada el hacha. Aunque un BattleMech puede montar dos hachas, una en cada brazo, el piloto sólo puede realizar un ataque con hacha por turno. El piloto puede disparar las armas montadas en el brazo que no lleve el hacha atacante en la *Fase de Ataque con Armas*.

Los impactos en una línea de equipo del hacha representan el daño causado a la empuñadura del arma. Si una línea de equipo de hacha sufre un impacto crítico, el arma ya no es funcional.

5.5 Espadas

Las espadas de los BattleMechs se usan de la misma forma que las hachas, pero tienen características ligeramente diferentes, como se ve en las *Tablas de Armas y Equipo*. Ver *Equipo* para más detalles.

5.6 BattleMechs en Elevaciones Diferentes

Las reglas para puñetazos, garrotes y patadas presumen que los BattleMechs oponentes se encuentran a la misma elevación.

Un BattleMech puede realizar un ataque físico contra otro BattleMech sólo si ambos se encuentran con una diferencia de 1 nivel de elevación con respecto al otro. La *Tabla de Diferencia de Elevación* muestra qué tipos de ataques físicos se pueden realizar en las diversas situaciones. Hay que tener en cuenta que los jugadores deben usar diferentes tablas de localización de impactos para determinar la localización del daño de puñetazos, garrotes, o patadas contra un oponente a un nivel diferente.

Diferencia de Elevación	
El Objetivo esta...	Ataque Físico Permitido
En pie, 1 nivel por encima	Puñetazo (usar tabla de patadas) Garrote (usar tabla de patadas)
En pie, 1 nivel por debajo	Patada (usar tabla de puñetazos) Garrote (usar tabla de puñetazos)
Tumbado, 1 nivel por encima	Puñetazo Garrote
Tumbado, 1 nivel por debajo	Ningún ataque físico permitido

Tabla 12: Tabla de Diferencia de Elevación

5.7 Battlemechs en el Suelo

Las siguientes reglas específicas se aplican a los Mechs en el suelo para ataques físicos.

- **Ataques Físicos desde el Suelo:**

Los BattleMechs en el suelo no pueden realizar ataques físicos contra otros BattleMechs.

- **Ataques Físicos contra Battlemechs en el Suelo:**

Los únicos ataques físicos que se pueden realizar contra un BattleMech en el suelo son las patadas

Elevaciones Diferentes: Un Mech en el suelo que se encuentre 1 nivel más alto que el Mech atacante sólo puede ser alcanzado por puñetazos y garrotes. Esos ataques también usan la *Tabla de Localización de Impactos de BattleMechs*.

V. Calor

Uno de los problemas más duros que ha de afrontar un BattleMech en combate es la generación de temperatura interna. A pesar de que cada BattleMech puede disipar calor a través de sus radiadores (aparatos diseñados para extraer calor de sistemas térmicos) o manteniéndose en el agua, el BattleMech produce calor cuando se mueve o dispara sus armas.

Incluso cuando usa ambos sistemas para enfriar sus sistemas, una alta tasa de actividad produce más calor de lo que un BattleMech puede disipar. Es posible para un BattleMech sobrecalentarse y seguir funcionando, pero un piloto que empuje su BattleMech más allá de sus límites lo acabara pagando. Así como la temperatura interna del BattleMech va aumentando, se mueve más despacio y sus armas se vuelven menos precisas. Si su temperatura interna alcanza cierto nivel la munición que lleve puede explotar. El motor de fusión puede incluso apagarse dejando al BattleMech inactivo e inmóvil hasta que la temperatura baje hasta cierto punto.

1 Puntos de Calor

El control del calor interno de un BattleMech se realiza por medio del número de puntos de temperatura (PT) que genera. Cuanto mayor el número de puntos de temperatura mayor la temperatura interna del Mech. Los puntos de temperatura se muestran en todo momento en la *Hoja de Control* de cada BattleMech.

En la *Tabla de Efectos de la Temperatura* se listan los efectos adversos que tienen sobre los BattleMechs los distintos niveles de temperatura que alcancen.

1.1 Generando Calor

Diferentes actividades generaran calor a diferentes tasas. Un buen Mechwarrior balancea el valor táctico de una acción y el calor que ello genera. La *Tabla de Actividades que Generan Calor* indica el calor generado por varias actividades y daños. También lista el numero de PT que un BattleMech puede disipar a través de sus radiadores y estando en un hexágono de agua. Nótese que hay dos tipos de radiadores: Los radiadores estándar que disipan 1 PT cada turno y los dobles que disipan 2 PT cada turno.

Actividades que Generan Calor	
Actividad	Puntos de temperatura
Movimiento:	
Andar	+1 por turno.
Correr	+2 por turno.
Saltar	+1 por hexágono (mínimo de 3 por turno).
Intentar Levantarse	+1 por intento.
Varios:	
Disparar Armas	Según <i>Tablas de Armas y Equipo</i> .
Radiadores	- 1 por radiador operativo. - 2 por radiador doble operativo. - 1 por radiador bajo el agua. * - 2 por radiador doble bajo el agua. *
Impactos en el Motor:	
1 ^{er} Impacto en el Motor	+5 por turno.
2 ^o Impacto en el Motor	+10 (total) por turno.
Fuego:	
Andar a través	+2 por hexágono.
Mantenerse dentro	+5 por turno.
* Un Mech no puede disipar más de 6 puntos de temperatura adicionales cada turno por estar bajo el agua.	

Tabla 13: Tabla de Actividades que Generan Calor

- **Saltar:**

Nótese que saltar genera mas calor que caminar o correr incluso moviéndose 1 hexágono porque encender los retrorreactores suma un mínimo de 3 PT. Cuanto más largo sea el salto mayor será el número de puntos de temperatura que generarán los retrorreactores. Para determinar el numero de puntos de temperatura generados por

un salto contar los hexágonos movidos. Si el Mech salta 3 o menos hexágonos el calor generado será igual a 3 PT. Si el numero de hexágonos es 4 o mas el calor generado será igual al numero de hexágonos saltados.

- **Agua:**

Los radiadores disipan el doble de calor cuando se encuentran bajo el agua durante la *Fase de Control de la Temperatura Interna*. Cuando un BattleMech esta de pie en profundidad 1 solo aquellos radiadores montados en las piernas están bajo el agua. Un Mech de pie en profundidad 2 o más o agachado en profundidad 1 o más esta completamente sumergido así que todos sus radiadores se consideran bajo el agua. A pesar de cuantos radiadores están bajo el agua un Mech no puede disipar más de 6 puntos de Temperatura adicionales cada turno por estar bajo el agua.

- **Apagando los Radiadores:**

Un Mechwarrior puede querer aumentar su temperatura en algunas situaciones, particular mente si su BattleMech esta equipado con miómero de triple fuerza o un MASC. La forma mas fácil de aumentar la temperatura es apagar tantos radiadores como se desee en la *Fase Final* de cada turno. Dichos radiadores apagados sólo se podrán encender de nuevo en la *Fase Final* del turno siguiente.

1.2 Registrando la Temperatura

Durante la *Fase de Control de la Temperatura Interna* de cada turno, se suman todos los puntos de temperatura generados por cada BattleMech y se resta el calor disipado por sus radiadores y/o el agua, el resultado puede ser positivo o negativo. Seguidamente este resultado se suma al nivel de temperatura actual de Mech. Si el resultado total es negativo el BattleMechs queda con 0 PT ya que el nivel de temperatura nunca puede ser menor que 0. Si el resultado es positivo el BattleMech

queda con los puntos de temperatura calculados hasta la siguiente *Fase de Control de la Temperatura Interna* en la que se volverán a realizar estos cálculos.

- **Más de 30 Puntos de temperatura:**

Es posible que un Mech suba su nivel de temperatura por encima de 30. El calor en exceso de 30 no tiene efectos adicionales en el Mech desde que se apago el motor a 30 puntos de temperatura, pero el exceso puede hacer mas difícil ponerlo en funcionamiento de nuevo ya que la temperatura debe bajar por debajo de 30 antes de que el motor pueda intentar arrancar de nuevo.

2 Efectos del Calor

Los efectos del calor excesivo causan que el BattleMech funcione menos efectivamente, se mueve mas despacio, dispara imprecisamente y posiblemente se apague o incluso se produzcan explosiones de munición. Algunos de estos efectos son permanentes, pero otros son negados cuando el Mech se enfría.

El BattleMech sufre los efectos que se listan a continuación en la *Tabla de Efectos de la Temperatura* después de que se haya ajustado el calor de este turno como se describe en *Registrando la Temperatura*.

Efectos de la Temperatura	
Puntos de Temperatura	Efectos
0-4	
5	- 1 Punto de Movimiento
6	
7	
8	+ 1 a todos los Disparos
9	
10	- 2 Puntos de Movimiento
11	
12	
13	+ 2 a todos los Disparos
14	Desconexión: se evita con 4+
15	- 3 Puntos de Movimiento
16	
17	+ 3 a todos los Disparos
18	Desconexión: se evita con 6+
19	Explosión de Munición: se evita con 4+
20	- 4 Puntos de Movimiento
21	
22	Desconexión: se evita con 8+
23	Explosión de Munición: se evita con 6+
24	+ 4 a todos los Disparos
25	- 5 Puntos de Movimiento
26	Desconexión: se evita con 10+
27	
28	Explosión de Munición: se evita con 6+
29	
30	Desconexión

Tabla 14: Tabla de Efectos de la Temperatura

- **Efectos en el Movimiento:**

A 5, 10, 15, 20 y 25 puntos de temperatura se sustrae el número indicado de los puntos de movimiento andando del BattleMech. Por ejemplo a 5 puntos de temperatura se resta 1 a los puntos de movimiento del Mech. Recuerde que los puntos de movimiento corriendo son 1.5 veces los puntos de movimiento andando. Si la velocidad andando es reducida la velocidad corriendo debe ser recalculada redondeando las fracciones hacia arriba.

Este efecto no es acumulativo con cualquier pérdida previa de movimiento causada por el calor. Cuando un BattleMech alcanza temperatura 5 su factor de movimiento andando es reducido 1 punto, cuando alcanza 10 es reducido 2 puntos, no 2 mas.

Cuando los puntos de temperatura se reducen por debajo de la temperatura que ha causado esta pérdida de movimiento el BattleMech recupera un punto de movimiento, es decir, si los PT bajan por debajo de 10 el efecto de -2 puntos de movimiento se olvida pero el efecto de -1 punto de movimiento se mantiene hasta que baje por debajo de 5.

Nótese que los puntos de salto de un Mech no son afectados por los puntos de movimiento del Mech debido a la temperatura.

- **Efectos en el Ataque con Armas:**

A 8, 13, 17, y 24 puntos de temperatura, se suma el número indicado en la tabla a la tirada base para impactar para los ataques con armas. Por ejemplo, a nivel 8 de temperatura, se añade +1 a todos los números base para impactar mientras la temperatura se mantenga sobre el nivel 8. Estos efectos son tratados como los efectos de movimiento: no son acumulativos y pueden ser negados cuando los puntos de temperatura bajen de nuevo.

- **Efectos de Desconexión:**

A 14, 18, 22 y 30 puntos de temperatura un BattleMech intentara apagarse automáticamente como procedimiento de seguridad. Hasta que el Mechwarrior reconecte el motor el BattleMech estará

desconectado como se describe en *BattleMechs Desconectados* mas abajo.

Esto puede ser evitado si el Mechwarrior es capaz de eludir el sistema de seguridad, como viene indicado por el numero que se lista a continuación del efecto en la tabla (El apagado no puede ser eludido a nivel 30 o más de temperatura). Se realiza una tirada de 2D6 en la fase de calor si el Mech esta a 14 o más. Si el resultado es igual o mayor que el numero necesario para evitar la desconexión el piloto ha conseguido evitar la desconexión para ese turno. Si la acumulación de calor pasa 2 o más efectos de desconexión ese turno solo se tiran 2D6 contra el número de mayor dificultad.

- **Efectos en la Munición:**

Si el nivel de temperatura llega o excede el nivel de explosión de temperatura, es decir, 19, 23 o 28 puntos de temperatura, la munición que lleva el BattleMech puede explotar. La explosión puede ser evitada por pura suerte como esta indicado por la tirada para evitarlo en la tabla. Para ver si el Mech evita la explosión de munición al llegar a estos niveles de temperatura se realiza una tirada de 2D6 una vez durante la *Fase de Control de la Temperatura Interna* si el nivel de temperatura es igual o mayor que 19. Si el resultado supera el nivel de dificultad de la tirada correspondiente al nivel de temperatura del Mech el piloto habrá evitado la explosión de munición ese turno. Si el nivel de temperatura pasa por 2 o más efectos de explosión solo se tirara una vez contra la dificultad mayor.

Cuando la munición de un BattleMech explota debido al aumento de temperatura, el slot con la salva de munición más destructiva es el que explota primero. Una salva de munición es definida como el daño causado por esa arma en un turno, es decir, una salva de ametralladora tiene un valor de daño 2, una de CA10 tiene un valor de daño de 10, una de AMLA 15 es igual a 15 y una de AMCA 6 hace un daño de 12. Si hay más de un slot con el tipo de munición apropiado explotará aquel al

que le queden mas salvas. Si hay 2 o más slots con el mismo número de salvas, se determinará de forma aleatoria cuál explota.

La explosión de munición se resolverá de igual forma que si hubiese sido provocada por un impacto crítico.

2.1 BattleMechs Desconectados

Cuando un BattleMech se desconecta no puede realizar ninguna acción y todo su equipo deja de funcionar (ver también la *Tabla de Chequeos de Pilotaje*). No puede hacer ataques o mover, y no puede ganar temperatura por sus propios medios, incluso los daños críticos en el motor no causaran aumentos de temperatura. Otras causas exteriores como el fuego pueden aumentar la temperatura de todas formas.

Los radiadores de un Mech apagado seguirán disipando calor. Por cada turno que el Mech ese nivel bajara como es usual y el MechWarrior podrá intentar encender el motor durante la *Fase de Control de la Temperatura Interna*. Para hacer se realiza una tirada de 2D6. Si el resultado es igual o menor que el numero de dificultad indicado en la tabla para esa temperatura podrá conectarlo. El BattleMech podrá moverse y disparar en el turno siguiente al cual el motor fue puesto en funcionamiento. Cuando el calor disminuya por debajo de 14 el motor se conecta automáticamente incluso si el MechWarrior está inconsciente.

2.2 Efectos del Calor en los MechWarriors

Si los sistemas de soporte vital sufren un impacto crítico el MechWarrior sufrirá una herida por cada turno en el que la temperatura se mantenga por encima de 15. Por cada turno en que la temperatura este por encima de 25 el MechWarrior sufrirá 2 heridas.

Como ejemplo, supongamos que un BattleMech empieza el turno con 4 puntos de temperatura y durante ese turno dispara dos CPP's y camina (generando un total de 21 puntos de temperatura). El

BattleMech solo tiene 16 radiadores operativos. Estos disipan 16 de los 21 puntos de temperatura, dejando 5 como aumento. Durante la *Fase de Control de la Temperatura Interna* estos 5 puntos son añadidos a los 4 que ya tenía dejando un total de 9. En el siguiente turno el BattleMech debe reducir su velocidad andando en 1 PM y añadir +1 a su tirada base para impactar. Si el BattleMech repite estas acciones en el siguiente turno, se añadirán otros 5 puntos de temperatura, dejando un total de 14. Se deberá sacar un 4 o más en una tirada de 2D6 para evitar la desconexión. Incluso si se consigue evitar la desconexión se deberá reducir la velocidad del BattleMech en otro PM, un total de 2, hasta que la temperatura caiga por debajo de 10. Al mismo tiempo, el Mech disparará sus armas con un modificador de +2.

VI. Reglas Especiales

1 Destruir Edificios

Existen 5 tipos de edificios: edificios ligeros, edificios medios, edificios pesados, edificios reforzados y búnkeres. El tipo edificio determina su capacidad para soportar daños y el peso que puede soportar (en el caso de que tenga que soportar sobre sí el peso de un BattleMech).

La capacidad para soportar daños y peso se define por medio del factor de construcción (FC) del edificio. En primer lugar, el FC del edificio representa el número de puntos de daño que el edificio puede resistir antes de derrumbarse y quedar reducido a escombros. En segundo lugar, el FC del edificio representa también el peso máximo que el edificio puede soportar sin colapsarse.

A medida que el juego transcurre, es probable que el FC de algunos edificios disminuya por causa de los efectos del combate. A pesar de ellos, el edificio seguirá considerándose de su tipo original a todos los efectos. De este modo, un edificio pesado cuyo FC esté reducido a 15 seguirá siendo un edificio pesado.

La *Tabla de Factores de Construcción de Edificios* muestra los distintos FCs iniciales de cada tipo de edificio.

Factores de Construcción de Edificios	
Tipo de Edificio	Factor de Construcción Inicial
Edificio Ligero	15
Edificio Medio	40
Edificio Pesado	90
Edificio Reforzado / Búnker	120

Tabla 15: Tabla de Factores de Construcción de Edificios

1.1 Efectos del Movimiento en los Edificios:

Los BattleMechs pueden aterrizar sobre los edificios o trepar a ellos. Si el FC del edificio es mayor o igual que el tonelaje del Mech, este puede trepar o tomar tierra en su techo tras un salto. Si el FC del

edificio es inferior al peso en toneladas del BattleMech, este caerá al suelo y sufrirá daños proporcionalmente mayores según la altura desde la cual se produzca la caída.

1.2 Efectos del Combate en los Edificios:

Por cada punto de daño que sufre un edificio, por causa de combate, incendios o movimiento, pierde un punto de su FC. Cuando el FC de un edificio queda reducido a 0, el edificio se derrumba y el hexágono queda cubierto de escombros.

Si un BattleMech dispara a otro BattleMech que se encuentra sobre un edificio y falla el disparo, se considera que dicho disparo puede impactar en el edificio por lo que habrá que comprobar si el disparo acierta en el edificio comprobando la tirada del disparo con la tirada que sería necesaria para impactar al edificio.

Para calcular la tirada necesaria para impactar a un edificio se aplicará un modificador de -4 por objetivo inmóvil. Los disparos efectuados contra un edificio desde un hexágono adyacente y los ataques físicos alcanzan al edificio automáticamente. Las salvas de misiles disparadas contra un edificio desde un hexágono adyacente harán impacto también automáticamente y todos los misiles que componen la salva alcanzarán el edificio.

Si cualquier unidad se encuentra en el techo de un edificio en el turno de juego en que este se colapsa, la unidad sufrirá únicamente daños normales por caída, calculados en base a la altura a la que se encontraba.

2 Devastar Bosques

Las unidades pueden usar su armamento pesado para devastar hexágonos de bosques, un intento de hacer esto puede incendiar el bosque accidentalmente (ver *Fuego*). Los bosques pueden ser reducidos de densos a ligeros, o devastados completamente, pero los árboles caídos convierten el hexágono en terreno abrupto en lugar de despejado. Los BattleMechs poseen un terrible poder de destrucción, pero ni con este poder pueden cambiar el terreno de abrupto a despejado en un hexágono.

Cuando un jugador quiere que su BattleMech o vehículo despeje un hexágono de bosque, declara que ese hexágono es el objetivo de alguna de sus armas durante la fase de ataque con armas. Modifica la tirada para impactar de forma normal incluyendo el -4 por objetivos inmóviles. La tirada no se modifica con el tipo de terreno del hexágono objetivo.

Si el ataque tiene éxito, el jugador determina el daño y se realiza una tirada de 2D6, si el resultado es igual o inferior que el daño infligido por el ataque el hexágono de bosque es convertido a un tipo diferente de terreno, de acuerdo con la *Tabla de Conversión de Terreno*. En otro caso, no hay efecto pero el hexágono puede incendiarse accidentalmente (ver *Fuego*).

En el caso de armas que usen la tabla de impactos de misiles, se tiran los dados para determinar el número de misiles que impactan, pero se usa el daño total del ataque, no el daño de los grupos individuales de AMCA ó AMLA, cuando se comprueba si el hexágono es modificado.

Conversión de Terreno	
Terreno Anterior	Terreno Actual
Bosque Denso	Bosque Disperso
Bosque Disperso	Terreno Abrupto
Demás Tipos de Terreno	Sin Cambios

Tabla 16: Tabla de Conversión de Terreno

3 Expulsión de Munición

Durante una partida, un jugador puede desear deshacerse de la munición que carga su BattleMech. Esta acción se consigue mediante la apertura de las puertas de carga de munición situadas a la espalda del BattleMech permitiendo que la munición caiga.

Durante la *Fase Final* de un turno, un jugador puede declarar que su BattleMech expulsara munición durante el siguiente turno. El Mech puede expulsar o no toda la munición que carga, pero ésta debe ser expulsada por slots enteros; si un slot de munición es expulsado, toda la munición contenida en él es expulsada. La expulsión se lleva a cabo durante el transcurso del siguiente turno.

Cuando un jugador decide que su Mech expulsara munición, esa munición deja de estar disponible para su uso. De todos modos esa munición no esta aun fuera del BattleMech hasta la *Fase Final* del siguiente turno. Durante ese único turno la munición continua a bordo del Mech y en su localización normal, y puede verse afectada por los efectos del calor excesivo y los impactos críticos.

Cualquier impacto contra el Mech que impacte en la parte posterior del torso durante la *Fase de Ataques con Armas* o la *Fase de Ataques Físicos* hace el daño normal, pero además provoca que la munición que se esta expulsando y que pueda explotar lo haga. (La munición puede ser almacenada en muchas y variadas localizaciones del BattleMech, pero el proceso de carga y expulsión se realiza siempre a través del torso trasero.)

La munición expulsada en un hexágono no puede explotar o ser empleada para ningún tipo de ataque.

4 Fuego

Muchas batallas no se deciden por la destreza o habilidades de los MechWarrior envueltos, sino por la extensión de fuego a través del campo de batalla. Se usan las reglas siguientes para simular los efectos del fuego:

- Desde que empieza, un fuego continuará ardiendo para el resto del juego, o hasta que no haya nada en el hexágono que quemar (como en un hexágono de bosques ardiendo que se limpia hasta convertirse en un terreno abrupto, o cuando un edificio ardiendo se reduce a escombros).
- Por cada turno en el que un edificio está incendiado, éste pierde 2 FC. Si un BattleMech se mueve a un edificio ardiendo, sufre calor normal creado por el fuego, como otros daños normales.
- Los únicos hexágonos que pueden incendiarse normalmente son los hexágonos de bosques y los hexágonos de edificios. Si el arma con la que se provoca el fuego tiene munición incendiaria o munición inferno, entonces puede incendiar cualquier tipo de hexágono incluidos los hexágonos de agua pero el fuego en este tipo de hexágono no durará para el resto del juego sino que se extinguirá en 3 turnos.

4.1 Fuegos Accidentales

Las armas bastante poderosas como para derribar un BattleMech de un golpe pueden crear daños colaterales extensos, el mas devastador de los cuales es el fuego. Se usan las siguientes reglas para representar fuegos accidentales:

- Una unidad que intenta devastar un hexágono de bosque (ver *Devastar Bosques*) tiene el riesgo de incendiar los bosques accidentalmente. Para representar este riesgo, el jugador tira 2D6

antes de cualquier intento de devastar un bosque. En un resultado de 5 o menos, los bosques se incendian accidentalmente en vez de ser devastados.

- Si un arma ataca a una unidad que ocupa un hexágono de bosque y falla su objetivo, el arma impactará en el hexágono en el que se encuentra la unidad que ha sido atacada (ver Fuegos Intencionados, mas abajo), el jugador atacante tira 2D6 para determinar si su ataque accidentalmente hace un fuego. En un resultado de 2 o 3, el hexágono se incendia. Un edificio no puede ser accidentalmente incendiado.

Fuego	
Causa del Fuego	
Tipo de arma	Número necesario
Lanzallamas	4+
Misiles Incendiarios	5+
Arma de Energia ¹	7+
Misiles o Balísticas ²	9+
Misiles Inferno	Automático
<i>Modificadores por Terreno:</i>	
Bosques	+0
Edificios Ligeros	+0
Edificios Medios	+1
Edificios Pesados	+2
Edificios Reforzados o Búnkeres	+3
Otros Terrenos	Fuego no puede empezar (a no ser que la munición sea Incendiaria o Inferno) ni propagarse.
Propagación del Fuego	
Situación del Hexágono	Número Necesario
Hexágono a favor del viento	9+
Hexágono esta 60° de la dirección del viento	11+
Cruzar hexágono no incendiado	+3
¹ No se incluye Láser Pequeño ni Láser Pequeño AE.	
² No incluye Rifle Gauss ni AMCA-2.	

Tabla 17: Tabla de Fuego.

4.2 Fuegos Intencionados

Los BattleMechs llevan muchas armas capaces de empezar fuegos en hexágonos de bosques o hexágonos con edificios. Una vez empezados, los fuegos se extienden fácilmente de hexágono en hexágono, produciendo calor en BattleMechs que se mueven a través o que están en esos hexágonos.

Los jugadores que intentan empezar un fuego declaran que su unidad disparará a cualquier hexágono de bosque o edificio. Seguidamente, se modifica el número base para impactar en un -4 para un objetivo inmóvil de este ataque, añadiendo los modificadores normales por movimiento y otros modificadores apropiados. En un ataque con éxito, el se realiza una tirada con 2D6 y se consulta la *tabla de Fuego* para determinar si el ataque ha empezado un fuego.

Si ha habido múltiples éxitos en un intento de empezar un fuego no se producen efectos adicionales.

Por ejemplo, supongamos que un BattleMech dispara dos CPPs a un edificio medio para incendiarlo y los dos ataques impactan. Las armas de energía normalmente empiezan fuegos con un resultado de dado de un 7 o más, pero el jugador debe modificar este número en un +1 porque el objetivo es un edificio mediano, por lo que el resultado debe ser de 8 o más. En las tiradas correspondientes se saca un 9 y un 10. Como el primer intento ha tenido éxito, el segundo no hace efecto, pero el edificio está incendiado.

4.3 Efectos del Fuego

Durante la *Fase de Control de la Temperatura Interna*, un BattleMech que ocupa un hexágono ardiendo absorbe 5 puntos de calor adicionales. Un BattleMech también absorbe 2 puntos de calor por cada hexágono ardiendo sobre el que ha movido durante la fase de movimiento. Una unidad que ocupa un hexágono ardiendo durante el turno no estará afectada por el fuego hasta la *Fase de Control de la Temperatura Interna*.

4.4 Propagación de Fuegos

Los fuegos en el campo de batalla pueden extenderse de hexágono en hexágono en la dirección del viento a través de hexágonos de bosques y edificios, pero no se pueden extender en otro terreno.

Al comienzo del juego se realiza una tirada de 1D6 para averiguar el lado de los hexágonos hacia donde sopla el viento. La dirección del viento puede o no cambiar a lo largo del juego según se estipule en cada juego concreto.

Durante la *Fase Final* de cada turno, se determinará si alguno de los incendios que se encuentren en algunos hexágonos del mapa se propagarán a otros hexágonos. Deberá efectuarse una tirada de 2D6 por el hexágono adyacente al fuego situado directamente en la dirección en la que sopla el viento. Si el resultado es mayor o igual que 9 y si ese hexágono puede arder (ver la *Tabla de Fuego*), el fuego se propagará, haciendo que ese hexágono entre en llamas. También deberá efectuarse una tirada de 2D6 por cada uno de los dos hexágonos adyacentes al hexágono que está ardiendo y situados a 60 grados de la dirección del viento. Si el resultado es mayor o igual que 11 y el hexágono puede arder, el fuego también se propagará a ese hexágono.

Un hexágono inflamable situado directamente en frente y en la dirección del viento de un hexágono ardiendo, pero separado del fuego por un hexágono que no puede arder también puede incendiarse. Debe efectuarse una tirada de 2D6. Si se obtiene un resultado de 12, el fuego se propaga a ese hexágono inflamable situado directamente en la dirección del viento. Si un hexágono puede incendiarse a causa de varios hexágonos en llamas, se debe tirar para cada una de las posibilidades.

La *figura 30* ilustra cómo se propaga el fuego.

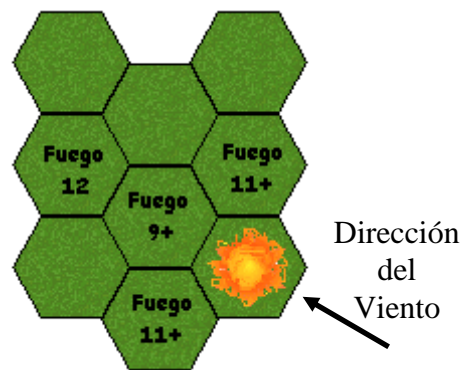


Figura 30: Propagación del Fuego.

5 Humo

Todos incendios provocan automáticamente humo en el hexágono adyacente al hexágono incendiado en la dirección en que sopla el viento y en los dos hexágonos adyacentes al hexágono que está ardiendo y situados a 60 grados de la dirección del viento.

El humo afecta a la línea de visión (LDV) de igual forma que si en el hexágono hubiera un bosque denso y se eleva dos niveles por encima de la elevación del hexágono que lo contiene.

La *figura 31* ilustra los hexágonos es afectados por el humo de un incendio.

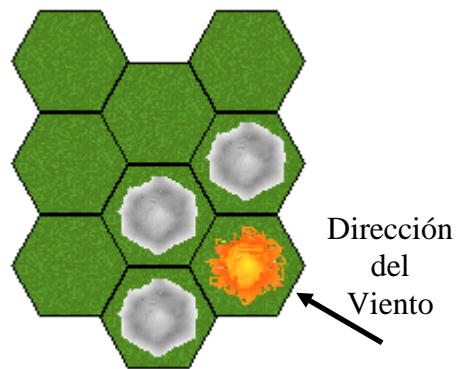


Figura 31: Humo Generado por el Fuego.

VII. Equipo

1 Armas de Energía

1.1 CPP (Cañón Proyector de Partículas)

Un CPP consiste en un acelerador magnético que dispara protones de alta energía y que causa daño por impacto y alta temperatura. El CPP es una de las armas más efectivas de que disponen los BattleMechs.

1.2 CPP AE (Cañón Proyector de Partículas de Alto Alcance)

Un CPP AE tiene las mismas características que un CPP excepto en que su rango es mayor y genera algo más de calor.

1.3 Lanzallamas

Los lanzallamas instalados en los BattleMechs usan el calor generado por el motor de fusión para crear una potente llamarada de corto alcance. Estas armas son poco efectivas debido a que producen poco daño para el calor que generan. Sin embargo son muy efectivas como armas incendiarias.

1.4 Láseres

Láser es el acrónimo para “Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation” (Amplificación de la Luz mediante Emisión de Radiación Estimulada). Cuando se usa como un arma, el láser produce daño a su objetivo mediante la concentración de un calor extremo en un área pequeña. Los láseres disponibles para BattleMechs tienen varios tamaños: pequeño, mediano y grande y se diferencian entre sí en la cantidad de daño que producen y en el alcance (rango).

1.5 Láseres AE (Alcance Extendido)

Los láseres AE tienen las mismas características que los láseres estándar excepto en que sus rangos son mayor y generan algo más de calor.

1.6 Láseres de Impulsos

Los láseres de impulsos usan un pulso de alta energía y de ciclo rápido para generar múltiples disparos de láser creando un efecto comparable al del fuego de ametralladora. Este diseño mejora la probabilidad de impacto de los láseres de impulsos y causa más daño por impacto. Por el contrario, generan más calor y tienen un alcance menor.

2 Armas Balísticas

2.1 Ametralladoras

Las ametralladoras son armas con una velocidad de disparo súper rápida que no producen calor. Sin embargo, su rango de disparo es muy reducido.

2.2 Cañones Automáticos

Un cañón automático es un arma de disparo rápido y auto-recargable que dispara proyectiles a alta velocidad.

2.2.1 Cañones Automáticos LB-X

Los cañones automáticos LB-X son una mejora de los cañones automáticos estándar contruidos con materiales más ligeros que permiten reducir el peso y reducir la emisión de calor. Estos materiales hacen que los cañones automáticos LB-X sean más costosos que los cañones automáticos estándar, pero compensan el aumento del coste con otras ventajas como son un mayor alcance y la capacidad de usar munición Cluster (Racimo).

- **Munición Cluster (Racimo):**

Los cañones automáticos LB-X pueden disparar municiones Cluster, las cuales actúan como un cañón recortado anti-Mech. Cuando es disparada, la munición se fragmenta en muchas sub-municiones de menor tamaño. Esto mejora probabilidad de impactar en un área dada pero dispersa el daño total producido por el arma. La munición cluster puede usarse solamente en cañones automáticos LB-X.

Cuando se dispara con munición cluster, se aplica un modificador de -1 al número para impactar. Los ataques que impactan se resuelven de manera similar a un impacto de misiles, es decir, se realiza una tirada con 2D6 y se consulta la columna de la *Tabla de Impactos de Misiles* correspondiente al tamaño del cañon automático LB-X que ha sido disparado para averiguar cuántas de las sub-municiones han dado

en el blanco. Se tira una vez por cada sub-munición para averiguar la localización del impacto, el cual causará 1 punto de daño.

2.2.2 Cañones Automáticos Ultra

Los cañones automáticos ultra son capaces de mantener una velocidad de disparo mayor que los cañones automáticos estándar o los LB-X.

Cuando se dispara un cañón automático ultra se debe especificar si el disparo se realizará a cadencia simple o doble. Si se disparan a cadencia simple, se aplican todas las reglas normales de combate. Si se disparan a doble cadencia, se usan las reglas especiales que se describen a continuación:

- Un cañón automático ultra disparando a doble cadencia realiza dos disparos por turno en vez de uno, genera el doble de calor y usa dos cargas de munición en vez de una.
- Si se produce un impacto, se hace una tirada en la columna 2 de la *Tabla de Impactos de Misiles* para determinar cuántos disparos dan en el blanco. Se tira una vez por cada uno de los disparos que impacten para averiguar la localización del impacto.
- Ambos disparos infligen cada uno el daño normal de un disparo simple y deben tener el mismo objetivo.
- Si, al tirar en la *Tabla de Impactos de Misiles*, se saca un resultado de 2, se asume que los circuitos del cañón automático ultra fallan inutilizando el arma para el resto de la partida como si hubiese sufrido un impacto crítico.

2.3 Rifles Gauss

Los rifles gauss usan una serie de campos magnéticos para lanzar proyectiles a través de un cañón. Como consumen una gran cantidad de energía para generar los campos magnéticos, estas arma generan muy poco calor.

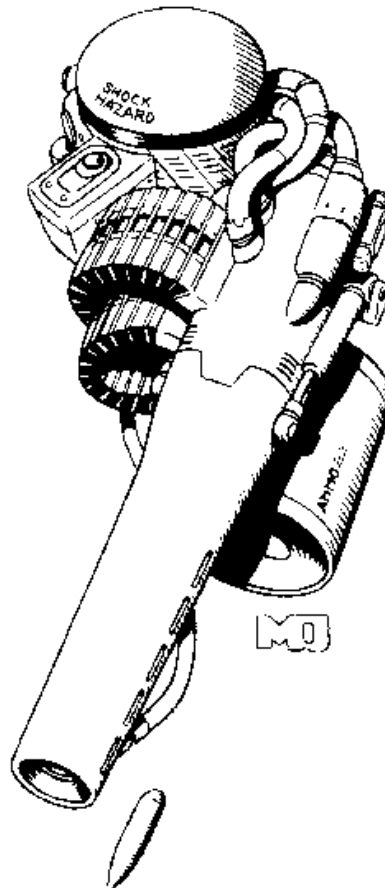
- **Impactos Críticos:**

La munición que usan los rifles gauss consiste en balas de una aleación de hierro y níquel. Si un slot que contiene munición para un rifle gauss recibe un impacto crítico, la munición no explota, pero el impacto destruye el mecanismo de recarga de munición haciendo que el resto de la munición de dicho slot quede inservible.

Un impacto crítico en el rifle gauss en sí destruye los condensadores que alimentan el arma, causando una descarga catastrófica de la energía almacenada en dichos condensadores. Como resultado, el rifle gauss explota como si se tratara de una munición infligiendo 20 puntos de daño a la localización que contenía el rifle.

- **Calor:**

Un calor excesivo no provocará nunca la explosión de un rifle gauss o de su munición.



2.3.1 Rifle Gauss Ligero

El rifle gauss ligero es similar a un rifle gauss estándar pero está construido con materiales más ligeros. Además del rifle en sí, la munición que usan los rifles gauss ligeros es también más ligera de modo que causa un daño menor pero puede dispararse a una distancia mayor, lo cual incrementa el rango del arma. Cuando un rifle gauss ligero explota inflige 16 puntos de daño a la localización que lo contiene en vez de los 20 puntos que inflige un rifle gauss estándar.

3 Afuses de Misiles

Los afuses de misiles son dispositivos que se usan para disparar municiones autopropulsadas y autoguiadas.

3.1 AMLAs (Afuses de Misiles de Largo Alcance)

Los AMLAs son misiles de trayectoria indirecta y de largo alcance que disparan salvas de misiles altamente explosivos. Debido a la forma en que se disparan, los AMLAs sufren penalizaciones cuando tratan de impactar en objetivos que se encuentran próximos a la unidad que los ha disparado.

3.2 AMMAs (Afuses de Misiles de Medio Alcance)

Los AMMAs fueron diseñados para satisfacer la necesidad de armas baratas y fáciles de producir. Los AMMAs no son autoguiados y por esto son menos precisos que otros tipos de misiles que sí son autoguiados. La consecuencia positiva de todo esto es que el tamaño de los misiles de medio alcance es mucho más reducido con lo que los AMMAs pueden disparar más misiles que los AMLAs.

Los ataques con AMMAs se resuelven de la misma forma que los ataques con AMLAs con las siguientes excepciones:

- Se aplica un modificador de +1 a la tirada base para impactar.
- Para determinar los misiles que impactan en un ataque con éxito de AMMA-30 o AMMA-40, se tira dos veces en la *Tabla de impactos de Misiles*. Para los AMMA-30 se tira dos veces en la columna “15 misiles” y se suman los resultados. Para los AMMA-40 se tira dos veces en la columna “20 misiles” y se suman los resultados.
- Los AMMAs no pueden ser instalados como afuses One-Shot (OS) y no pueden ser mejorados o combinados con otros

equipamientos como los sistemas de control de disparo Artemis IV.

3.3 AMCAs (Afuses de Misiles de Corto Alcance)

Los AMCAs son misiles de trayectoria directa con cabezas altamente explosivas. Son apropiados sólo para rangos de menos de 300 metros (10 hexágonos) pero poseen un poder destructivo mayor que los AMLAs.

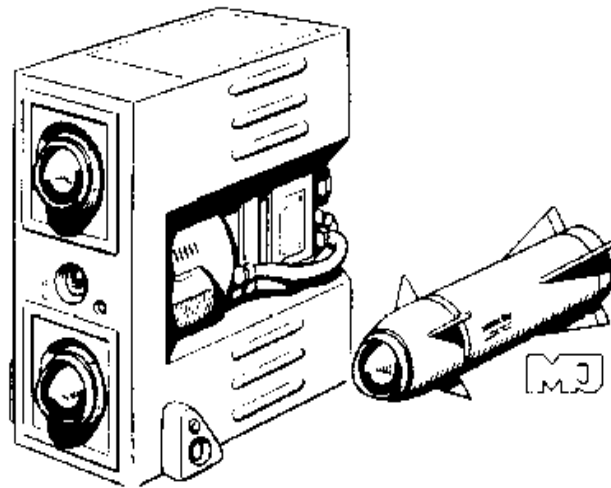
3.4 Afuses de Misiles One-Shot (OS)

Los afuses de misiles OS son una versión de los afuses de misiles estándar. Exceptuando a los AMMAs, cualquier afuse de misiles (incluidos los focales) tiene su versión one-shot. No es necesario disponer de munición específica para este tipo de misiles ya sólo pueden ser disparados una vez durante toda la partida. Los afuses de misiles OS pesan media tonelada más que los afuses normales.

3.5 Afuses de Misiles Focales

Los afuses de misiles focales son una versión de AMCA. Los AMCAs focales contienen un dispositivo de apuntado que impide que los misiles se disparen si el objetivo no ha sido fijado por dicho dispositivo.

Para fijar un objetivo, se realiza una tirada para impactar estándar durante la *Fase de Ataque con Armas* como si se tratase de un AMCA estándar. Si la tirada tiene éxito, el objetivo queda fijado y todos los misiles focales dan automáticamente en el blanco (no es necesario hacer una tirada en la *Tabla de Impactos de Misiles*). Se realizan las tiradas normales para determinar las localizaciones para los

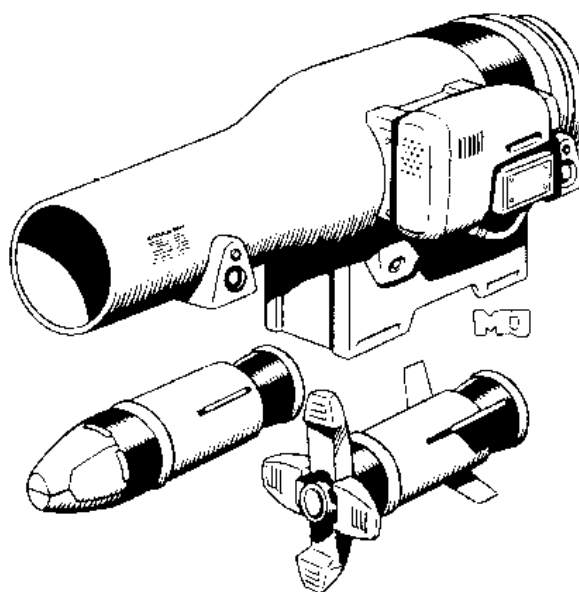


impactos de los grupos de misiles. Si la tirada no tiene éxito, no se consigue fijar el blanco y, por lo tanto, los misiles no se disparan y no se genera ningún calor. Para cada turno se debe de realizar una nueva tirada para determinar si se consigue fijar el objetivo o no. También se debe realizar una tirada para cada uno de los AMCAs focales que se quieran disparar.

3.6 Afuses Narc

Los afuses Narc son afuses de misiles modificados que disparan misiles especiales fabricados con poderosas radiobalizas de seguimiento en su interior.

Si el misil que contiene la radiobaliza impacta en el blanco, ésta envía información de seguimiento del objetivo al BatteMech que ha disparado el misil. Al igual que los sistemas



Artemis IV que se describen más abajo (ver *Artemis IV FCS*), las radiobalizas Narc incrementan potencialmente el número de misiles (preparados para seguir dicha señal) que impactan en el blanco. El sistema Narc es superior al Artemis IV debido a que las radiobalizas se fijan al objetivo y no pueden ser destruidas (a no ser que el miembro del objetivo en el que se fijaron sea amputado) con lo que, una vez colocadas las radiobalizas, la información de seguimiento se enviará ininterrumpidamente.

Cada afuse Narc dispara un misil por turno. Si el misil que contiene una radiobaliza Narc da en el blanco, la radiobaliza se fija al objetivo. En los turnos posteriores al turno en el que se fijó la radiobaliza Narc, cualquier salva de misiles equipada para seguir la

señal emitida por la radiobaliza añadirá un +2 al resultado de la tirada en la *Tabla de Impactos de Misiles*.

Si un mismo objetivo tiene fijadas varias radiobalizas Narc, no hay efectos adicionales.

- **Munición Narc:**

Los misiles capaces de seguir las señales Narc (no confundir con los misiles que contienen las radiobalizas) siguen las mismas reglas que los misiles estándar pero cuestan el doble. Estos misiles pueden ser cargados en afuses estándar de corto y largo alcance (AMCAs y AMLAs).

4 Municiones Especiales para Afuses de Misiles

Los AMCAs y AMLAs pueden ser usados con varios tipos distintos de munición para obtener una gran variedad de efectos. Los tipos de munición que se listan a continuación sólo pueden ser usados con AMCAs y AMLAs estándar a no ser que se especifique otra cosa en la descripción de dicha munición. Durante la *Fase de Ataque con Armas* se debe declarar el tipo de munición que va a ser usado.

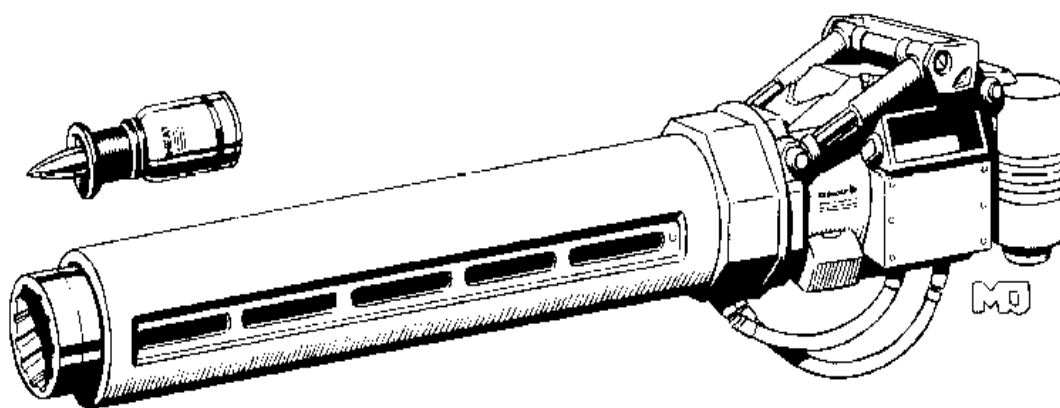
4.1 Misiles Incendiarios

Los misiles incendiarios son útiles para provocar fuegos en hexágonos que contengan el terreno apropiado. En vez del 9+ usual para determinar si se provoca un fuego, se usa un 5+.

Los productos químicos usados en los misiles incendiarios son volátiles y propensos a explotar si son expuestos a temperaturas elevadas. Para simular esto, se hacen tiradas de dados adicionales para comprobar si este tipo de misiles explotan; para esto se usan las reglas de *Infernos* (ver *Infernos*). Cuando los misiles incendiarios explotan hacen el mismo daño que si fueran misiles de largo alcance.

4.2 Misiles Inferno

Los *infernos* son misiles de corto alcance (por lo tanto sólo podrán ser usados con AMCAs) diseñados con el propósito especial de aumentar el nivel de temperatura de los BattleMechs enemigos. En vez de impactar en el objetivo, los misiles *inferno* explotan en el aire dispersando un fluido muy inflamable sobre el área objetivo. Los misiles *inferno* pueden ser usados para iniciar fuegos en los hexágonos.



Cuando se dispara un afuse de misiles cargado con munición inferno, se hace una tirada para impactar estándar. Si el ataque falla, el hexágono objetivo se incendia y no hay ningún otro efecto. Si el ataque tiene éxito, el hexágono y el Mech objetivo se incendian. El nivel de calor de cualquier BattleMech al que impacta un inferno se incrementa en 6 puntos durante la *Fase de Control de la Temperatura Interna*. Este efecto dura 3 turnos debido a que el fluido inflamable se adhiere al blindaje del BattleMech objetivo (en cada uno de los 3 turnos que dura el efecto se han de sumar 3 puntos de calor al calor total del BattleMech).

El hexágono objetivo de los misiles inferno arde independientemente del tipo de terreno que contenga y aunque el ataque no tenga éxito. Los hexágonos de terreno abierto, de terreno abrupto e incluso los de agua arden durante 3 turnos. Los hexágonos con bosque o edificios arden de manera normal (ver *Fuego*).

Disparos adicionales con misiles inferno que impacten en un mismo BattleMech solamente prolongan el efecto del primer impacto, es decir, si dos ataques con infernos impactan en un mismo Mech, el objetivo sufrirá el aumento de temperatura durante 6 turnos en lugar de 3.

Los BattleMechs que hayan sido alcanzados por misiles inferno pueden detener el efecto de aumento de temperatura entrando en un hexágono de agua de profundidad 2 o más (nivel -2 o menos) o echándose cuerpo a tierra en un hexágono de profundidad 1 (nivel -1).

Esto hace que el fluido inflamable pase del blindaje del Mech al agua con lo que el Mech detendrá el efecto de aumento de la temperatura. Como el fluido inflamable pasa al agua, el hexágono de agua arderá durante 3 turnos.

- **Calor:**

Los BattleMechs que transporten misiles inferno deben hacer unas tiradas adicionales para determinar si dicha munición inferno explota o no. Las tiradas necesarias para evitar la explosión de la munición inferno están contenidas en la *Tabla de Explosión de Munición Inferno*. Las tiradas para comprobar si las municiones inferno explotan deben realizarse adicionalmente a las tiradas para comprobar si explotan o no las municiones normales.

Si una munición inferno explota provoca el mismo daño que la munición de un AMCA-2 y, además, produce un incremento de la temperatura de 30 puntos.

Explosión de Munición Inferno	
Puntos de Temperatura	Tirada para Evitar Explosión
10	4+
14	6+
19	8+
23	10+
28	12

Tabla 18: Tabla de Explosión de Munición Inferno.

5 Armas Físicas

5.1 Hachas

Algunos BattleMechs están equipados con hachas. Como otras armas, las hachas tienen un peso y ocupan uno o más slots de un brazo en la Tabla de Slots Críticos.

Para poder usar un hacha, el BattleMech debe tener operativo el actuador de mano del brazo en el que está montado el hacha.

Un BattleMech usará un hacha para hacer ataques físicos según las reglas descritas en la sección *Ataques Físicos* del capítulo de *Combate*. Para realizar un ataque físico con un hacha se necesita sólo un brazo (el brazo en el que esté montada) pero el BattleMech sólo podrá hacer un ataque con hacha por turno aunque tenga montada un hacha en cada brazo. Las armas montadas en el brazo con el que no se hace el ataque con hacha pueden ser disparadas sin problemas en la *Fase de Ataques con Armas*, sin embargo, como sucede en cualquier tipo de ataque físico, las armas montadas en el brazo con el que se realiza el ataque con hacha no podrán haber sido disparadas en la *Fase de Ataque con Armas*.

Un hacha pesa una tonelada por cada 15 toneladas o fracción (redondeando hacia arriba) del peso total del BattleMech y ocupan un slot por cada tonelada de peso.

La tirada base para impactar para un hacha es de 4+ y hace 1 punto de daño por cada 5 toneladas o fracción (redondeando hacia arriba) del peso total del BattleMech.

5.2 Espadas

Las espadas son armas físicas muy parecidas a las hachas pero menos pesadas. Debido a su menor peso, las espadas son más precisas que las hachas aunque hacen menos daño.

Para realizar un ataque físico con una espada se necesita sólo un brazo (el brazo en el que esté montada) pero, al contrario que en el caso de las hachas, si el BattleMech cuenta con una espada montada en

cada brazo, podrá realizar un ataque físico con cada una de ellas. Como sucede en cualquier tipo de ataque físico, las armas montadas en el brazo con el que se realiza el ataque con la espada no podrán haber sido disparadas en la *Fase de Ataque con Armas*.

Una espada pesa una tonelada por cada 20 toneladas o fracción (redondeando hacia arriba hasta la media tonelada más próxima) del peso total del BattleMech y ocupan los mismos slots que un hacha (ver *Hachas*).

La tirada base para impactar para una espada es de 2+ y hace 1 punto de daño por cada 10 toneladas o fracción (redondeando hacia arriba) del peso total del BattleMech más 1 punto de daño adicional.

6 Blindajes y Estructuras Especiales

6.1 Blindaje Ferro-Fibroso

El blindaje ferro-fibroso es una versión mejorada del blindaje estándar que usa fibras de aleación para mejorar su capacidad para soportar tensiones. Los blindajes ferro-fibrosos ocupan más volumen que los blindajes estándar para el mismo peso pero proporcionan más puntos de blindaje. Un BattleMech con blindaje ferro-fibroso necesita 14 slots adicionales para instalar el blindaje.

- **Impactos Críticos:**

Los impactos críticos en slots ocupados por blindaje ferro-fibroso no tienen ningún efecto y se debe hacer una nueva tirada.

6.2 Estructura de Endo-Acero

La estructura de endo-acero fue especialmente diseñada para ser usada en los esqueletos de los BattleMechs. Construidas con una aleación de acero, titanio y aluminio, las estructuras de endo-acero son el doble de resistentes que las estructuras estándar pero ocupan más volumen. Un BattleMech con estructura de endo-acero necesita 14 slots adicionales para instalar la estructura.

- **Impactos Críticos:**

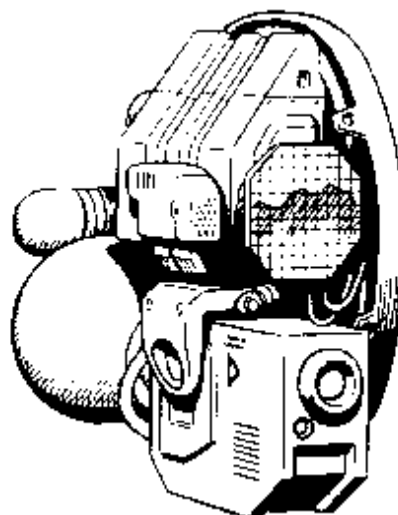
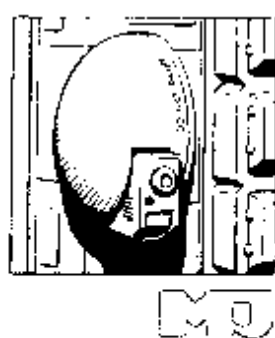
Los impactos críticos en slots ocupados por la estructura de endo-acero no tienen ningún efecto y se debe hacer una nueva tirada.

7 Otros Equipamientos

7.1 Artemis IV FCS (Sistema de Control de Tiro)

El sistema de control de tiro Artemis IV mejora la precisión de los afuses de misiles estándar. Montado cerca del afuse, el sistema de control de tiro Artemis IV fija el objetivo iluminándolo con un haz infrarrojo y lanza las salvas de misiles. El sistema provee a los misiles de información constante de corrección de rumbo usando un enlace de comunicación con microondas lo cual incrementa el número de misiles que impactan en el blanco.

Cuando se ataca con un afuse equipado con Artemis IV, el ataque se realiza de manera normal pero, antes de consultar la Tabla de Impactos de Misiles, se añade un +2 al resultado de la tirada, lo que incrementa



potencialmente el número de misiles que impactan en el blanco.

Los sistemas de control de tiro Artemis IV pueden ser instalados para cualquier afuse de misiles de corto o largo alcance (AMCAs y AMLAs). El sistema debe montarse en la misma localización que el afuse. Cada afuse requiere su propio sistema Artemis IV.

Si algún afuse de misiles montado en un BattleMech es equipado con un sistema de control de tiro Artemis IV, todos los afuses del mismo tipo deben ser equipado con un sistema Artemis IV. Por lo tanto, si algún AMCA de los montados en el BattleMech es equipado con un sistema Artemis IV, todos los demás AMCAs (sin incluir los focales) deben ser equipados con el sistema también. De igual modo, si algún AMLA de los montados en el BattleMech es equipado con un sistema

Artemis IV, todos los demás AMLAs deben ser equipados con el sistema también.

Los sistemas Artemis IV sólo pueden montarse en afuses de misiles estándar; no pueden ser montados en AMCAs focales ni en radiobalizas Narc.

Los sistemas Artemis IV pueden ser usados por los afuses de misiles one-shot (OS).

- **Munición:**

Para usar las ventajas de un sistema Artemis IV, los afuses de misiles que dispongan de uno deben usar munición especial. Esta munición sigue todas las reglas de la munición estándar pero cuesta el doble.

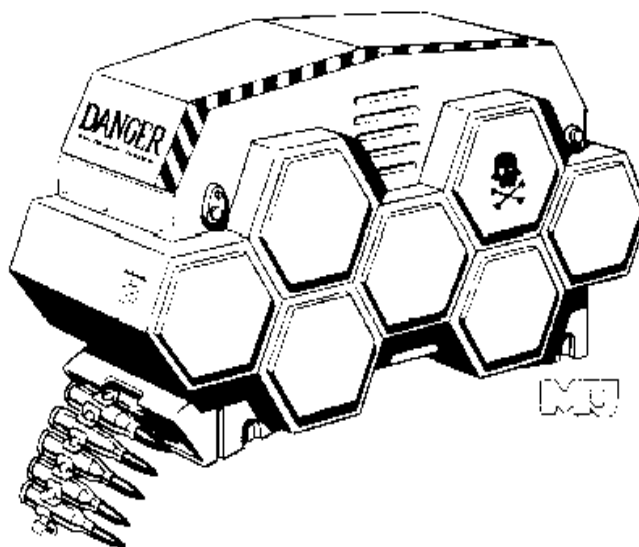
Si un afuse de misiles equipado con Artemis IV se carga con misiles normales, funcionará como un afuse de misiles estándar.

- **Impactos Críticos:**

Si el sistema Artemis IV asociado a un afuse de misiles recibe un impacto crítico, el afuse puede seguir usándose como si fuera un afuse estándar.

7.2 DACM (Dispositivo de Almacenamiento Celular de la Munición)

Un DACM es un dispositivo para control del daño que mitiga los efectos de las explosiones externas de munición. Cuando una munición explota dentro de una localización protegida con DACM, la fuerza de la explosión escapa a través de unos paneles especiales diseñados para este



propósito de manera que la fuerza destructiva se dirige hacia el exterior lejos de cualquier componente vital para el BattleMech.

Si alguna munición (o algún componente explosivo como un rifle gauss) explota dentro de una localización protegida con DACM, el daño se aplica de manera normal a la estructura interna de dicha localización. Si queda daño por aplicar, éste no se transfiere a la estructura interna de la siguiente localización.

Si el daño causado por una explosión de munición se transfiere a una localización protegida con DACM, la estructura interna de la localización sufre daños de manera normal pero si la localización se destruye y queda daño por aplicar, este no se transfiere a la siguiente localización.

Un DACM pesa media tonelada y ocupa un slot en la Tabla de Slots Críticos.

La instalación de un DACM puede hacerse solamente en la localizaciones situadas en el torso de un BattleMech (torso central, torso izquierdo y torso derecho).

- **Impactos Críticos:**

Un impacto crítico en un slot ocupado por un DACM no tiene ningún efecto y debe hacerse una nueva tirada.

7.3 Guardián ECM

El guardián ECM es un dispositivo de contención electrónica diseñado para reducir la efectividad de los equipos de apuntado y seguimiento de los BattleMechs enemigos.

Un guardián ECM tiene un radio de 6 hexágonos y crea una “burbuja” alrededor de la unidad que lo porta. Las interferencias generadas por un guardián ECM afectan a todas las unidades que se encuentran dentro de la “burbuja” así como a cualquier línea de visión trazada a través de la “burbuja”. El guardián ECM no afecta a la unidad que lo porta.

Dentro de su radio de efecto, el guardián ECM provoca los siguientes efectos:

- **Artemis IV FCS:**

El guardián ECM bloquea los efectos del sistema de control de tiro Artemis IV. Los afuses de misiles equipados con Artemis IV pueden ser disparados a través de la “burbuja” como afuses de misiles normales pero pierden la bonificación de +2 en la tirada para la *Tabla de Impactos de Misil*.

- **Misiles Narc:**

Los misiles capaces de seguir las señales emitidas por una radiobaliza Narc pierden su bonificación de +2 en la tirada para la *Tabla de Impactos de Misil*.

Un guardián ECM pesa 1.5 toneladas y ocupa dos slots.

7.4 MASC (Circuito Acelerador de la Señal del Miómero)

Un MASC es un dispositivo que permite a los BattleMechs alcanzar altas velocidades forzando los músculos de las piernas. Funciona acelerando la señal que controla la musculatura de las piernas haciendo que los músculos se contraigan y se relajen a una velocidad mayor que la normal. Ésto provoca un incremento en la velocidad pero la tensión que se acumula en la musculatura de las piernas puede causar fallos catastróficos especialmente después de un uso prolongado del MASC.

Un BattleMech que esté equipado con un MASC puede usarlo en cualquiera de sus turnos de movimiento. Para ello, se debe declarar que se va a usar el MASC en la *Fase de Movimiento*. Cuando se declara que se va a hacer uso del MASC se debe realizar una tirada con 2D6. Con un resultado de 3 o más, el BattleMech puede correr a una velocidad del doble de su velocidad andando durante ese turno, es decir, sus puntos de movimiento corriendo serán el doble de sus puntos de

movimiento andando. Con un resultado de 2, los músculos de las piernas se atrofian para el resto de la partida produciendo los mismos efectos que si el BattleMech hubiese recibido un impacto crítico en sus dos actuadores de cadera.

Si el MASC se utiliza varios turnos seguidos, la tirada para evitar que los músculos de las piernas se atrofen aumenta. Al segundo turno consecutivo de uso del MASC, dicha tirada debe de ser de 5 o más. Al tercer turno consecutivo la tirada debe ser de 7 o más. Al cuarto turno consecutivo la tirada debe ser de 11 o más. Al quinto turno consecutivo los músculos de las piernas se atrofian automáticamente.

Por cada turno en el que el MASC no se usa se reduce la tirada para evitar que los músculos de las piernas se atrofen de manera proporcional, aunque nunca bajará de 3+ que es la tirada para el primer turno en el que se usa el MASC.

Un MASC pesa una tonelada por cada 20 toneladas o fracción (redondeando hacia arriba si la fracción es mayor o igual a 0.5 o hacia abajo si es menor) del peso total del BattleMech y ocupa un slot por cada tonelada de peso del MASC.

El MASC es incompatible con el Miómero de Triple Fuerza.

7.5 Miómero de Triple Fuerza

El miómero de triple fuerza es un dispositivo capaz de aumentar la fuerza de los músculos de las piernas de un BattleMech cuando la temperatura sube por encima de cierto límite.

En cada turno en el que la temperatura sea de 9 puntos o más se producen los siguientes efectos:

- Se ignora el modificador de -1 a los PM que se producía al alcanzarse los 5 puntos de temperatura. Los demás efectos se aplican de forma normal.
- Se aplica un modificador de +1 a los PM y se recalculan los PM para correr. Los modificadores recalculados para las distintas

temperaturas cuando se usa el miómero de triple fuerza se muestran en la *Tabla de Movimiento Modificado por el MTF*.

- Se doblan los puntos de daño de los puñetazos, patadas, garrotes, hachas y espadas.

El miómero de triple fuerza ocupa 6 slots y no puede ser instalado en un BattleMech que tenga instalado un MASC.

- **Impactos Críticos:**

Los impactos críticos en slots que contienen el miómero de triple fuerza no tienen efectos y se debe volver a tirar los dados.

Movimiento Modificado por el MTF	
Puntos de Temperatura	Modificador a los PM
0-4	+0
5-8	- 1
9	+1
10-14	- 1
15-19	- 2
20-24	- 3
25+	- 4

Tabla 19: Tabla de Movimiento Modificado por el MTF.

7.6 Motores XL

Los motores XL (eXtra Light) son motores de fusión fabricados con materiales más ligeros que los motores estándar pero que ocupan más slots dentro de los BattleMechs.

Los motores XL ocupan 3 slots adicionales en cada uno de los dos torsos laterales (torso izquierdo y torso derecho) con lo que aumenta la probabilidad de que el motor (y con él todo el BattleMech) sea destruido ya que, como sucede con los motores estándar, 3 impactos críticos en cualquiera de los slots que ocupa el motor lo destruyen.

7.7 Radiadores

Los radiadores son dispositivos diseñados para proteger al motor y otros componentes de las subidas de temperatura. Los radiadores envían al exterior los excesos de temperatura provocados por el movimiento del BattleMech y el disparo de su armamento.

Los radiadores simples disipan 1 punto de temperatura por turno; los radiadores dobles disipan 2 puntos de temperatura por turno. No es posible combinar los dos tipos de radiadores en el mismo BattleMech por lo que todos los radiadores de un mismo BattleMechs serán o bien simples o bien dobles.

- **Radiadores Dobles:**

Debido a que disipan calor al doble de velocidad que los simples, los radiadores dobles enfrían los BattleMechs de manera mucho más eficiente. Este aumento de la velocidad de disipación causa que el volumen del radiador aumente. Mientras que los radiadores simples ocupan sólo un slot, los dobles ocupan 3 slots.