

BATTLETECH™

UN JUEGO DE COMBATE BLINDADO

A large blue BattleMech, likely a Heavy BattleMech, is the central focus. It has a red visor and is firing a bright blue energy weapon from its right arm. The background shows a city street at night with other BattleMechs and explosions. The scene is filled with smoke and fire, creating a chaotic battle environment.

RULEBOOK

TABLA DE CONTENIDOS

BATTLETECH™

A GAME OF ARMORED COMBAT

INTRODUCCIÓN 3

Contenido de la Caja 3

COMPONENTES 3

ESCALA 4

Nota sobre Realismo y Escala 4

HOJA DE DATOS 'MECH 4

EL MECHWARRIOR 5

Habilidades 5

Hiriendo Al Guerrero 5

JUGANDO. 6

PREPARACIÓN 6

SECUENCIA DE JUEGO 6

Fase de Iniciativa 6

Fase de Movimiento 6

Fase Ataque de Armas 6

Fase Ataque Físico 7

Fase de Calor 7

Fase Final 7

CONDICIONES DE VICTORIA 7

NÚMERO DE 'MECHS DESIGUAL 7

MOVIMIENTO 8

MODOS DE MOVIMIENTO 8

Mantenerse Quieto 8

Caminar 8

Correr 8

Saltar 8

CONCEPTOS DE MOVIMIENTO 9

Orientación 9

Movimiento en Suelo 9

Terreno 9

Casillas Ocupadas 9

Movimiento Mínimo 11

Inmóvil 11

Apilado 11

MOVER SALTANDO 11

'MECHS TUMBADOS 12

Tirarse al Suelo 12

Moverse Tumbado 12

Levantarse 12

MOVIMIENTO EN AGUA 12

COMBATE 13

LÍNEA DE VISIÓN 13

Niveles y Alturas 13

Terreno Que Interviene 13

'Mechs Que Intervienen 14

Casillas de Agua 14

ARCOS DE DISPARO 14

Arco Frontal 14

Arco Lado Izquierdo 14

Arco Lado Derecho 14

Arco Trasero 15

Arcos y Giros de Torso 15

Arcos y Brazos Reversibles (Volteables) 15

DECLARACIÓN DE ATAQUE 15

Brazos Reversibles (Volteables) 15

Giros de Torso 15

DISPARANDO ARMAS 15

Haciendo el Ataque 15

G.A.T.O.R. 16

Número Objetivo Base 16

Modificadores Número Objetivo 16

Combate en Agua 19

'Mechs Tumbados 19

Ataques Especializados 21

Tiradas para Acertar 21

Gasto de Munición 21

ZONA DE IMPACTO 22

Dirección de Ataque 22

Determinar Zona De Impacto 22

Resolución de Daño 24

ATAQUES FÍSICOS 24

Haciendo Un Ataque Físico 24

Niveles Diferentes 25

Ataques Físicos Y 'Mechs Tumbados 25

Ataques Físicos Y Agua 25

Ataques Embistiendo 25

Ataques de Porra 26

Ataques Muerte Desde Arriba 26

Ataques de Patada 28

Ataques de Arma Física 28

Ataques de Puñetazo 28

Ataques de Empuje 29

Resolución de Daño 29

DAÑO 30

RESOLUCIÓN DE DAÑO 30

Orden de Resolución 30

Momento de Daño 30

IMPACTOS CRÍTICOS 30

Aplicando Impactos Críticos 31

EFECTOS DE IMPACTO CRÍTICO 32

Munición 32

Brazo Arrancado 32

Carlinga (Cabeza) 32

Motor (Torso) 32

Accionador de Pie (Pierna) 32

Giróscopo (Torso) 32

Accionador de Mano (Brazo) 32

Cabeza Arrancada 33

Disipadores Térmicos 33

Cadera (Pierna) 33

Jet de Salto (Pierna/Torso) 33

Pierna Arrancada 33

Soporte Vital (Cabeza) 33

Accionador de Antebrazo (Brazo) 33

Accionador de Pantorrilla (Pierna) 33

Sensores (Cabeza) 33

Hombro (Brazo) 33

Accionador de Brazo 33

Accionador de Muslo (Pierna) 34

Armas Y Equipo 34

ZONAS DESTRUIDAS 34

TRANSFIRIENDO DAÑO 34

DESTRUIR UN 'MECH 35

DAÑO PASO A PASO 35

CRÉDITOS

CALOR 37

PUNTOS DE CALOR	37
Acumulando Calor.	37
Disipando Calor.	37
Registrando el Aumento de Calor.	37
EFFECTOS DEL CALOR.	37
Movimiento	38
Ataques de Armas	38
Apagado	38
Munición.	38
Daño A MechWarriors.	39

OTRAS ACCIONES . . 40

TIRAR HAB. PILOTAJE (THP)	40
Hacer Tirada de Pilotaje.	40
Momento de Tirada de Pilotaje.	40
DESPLAZAR	40
Efecto Dominó.	42
CAERSE	42
Ubicación Tras Caerse	42
Orientación Tras Caerse	42
Daño al 'Mech por Caerse.	43
Daño al MechWarrior por Caerse.	43
Caídas Accidentales Desde Arriba	44
HIRIENDO AL MECHWARRIOR	44

ESCENARIOS 45

ESCENARIO 1: EXAMEN FINAL	45
-------------------------------------	----

ESCENARIO 2:

PRUEBA DE FUEGO.	46
--------------------------	----

ESCENARIO 3:

DIVIDE Y VENCERÁS.	47
VARIACIONES ADICIONALES.	48
Cartas MechWarrior.	48
Condiciones Planetarias	48
Terreno.	48
Jugar Campaña.	48

CONSTRUCCIÓN. . . . 49

ASPECTOS DEL 'MECH.	49
Peso	49
Espacio (Ranuras).	49
Proceso de Diseño.	49
PASO 1: DISEÑA EL CHASIS.	50
Elige Peso (Tonelaje)	50
Añade Estructura Interna.	50
Elige Accionadores.	51
PASO 2: INSTALA MOTOR	51
Añade Motor.	51
PASO 3: PON JETS DE SALTO.	51
PASO 4: INSTALA	
SISTEMAS DE CONTROL	52
Añade Giróscopo	52
Añade Carlinga	52
PASO 5: AÑADE BLINDAJE	52
PASO 4: AÑADE	
MÁS DISIPADORES	52

PASO 7: AÑADE ARMAS

Y MUNICIÓN	54
----------------------	----

PASO 8: COMPLETA

LA HOJA DE DATOS.	54
Colocando Objetos	54
Pasos Finales.	54

TABLA DE ARMAS

Y EQUIPO	55
--------------------	----

ARMAS Y EQUIPO . . 56



Impreso en China.

Publicado por Catalyst Game Labs,
una impresión de InMediaRes Productions,
LLC. 113 Cherry St #93897
Seattle, Washington 98104-2205

Dedicatoria

Esta es la novena caja básica de *BattleTech* a lo largo de casi treinta y cinco años. Es un magnífico testamento a los cientos de artistas y autores que han vertido su entusiasmo en uno de los universos de ciencia-ficción más longevos que se hayan publicado. ¡Por no mencionar a la apasionada comunidad mundial que les sigue encantando 'Mechs gigantes arrasando mundos extraños y haciendo estallar cosas!

Humilde y agradecidamente—¡gracias a todos!

ENCUÉNTRANOS ONLINE:

classicbattletech@catalystgamelabs.com
(dirección e-mail para preguntas BattleTech)
<http://bg.battletech.com/>
(página web oficial de BattleTech)
<http://www.CatalystGameLabs.com>
(páginas web de Catalyst)
<http://www.store.catalystgamelabs.com>
(pedidos online)

Diseño Original de BattleTech

Jordan K. Weisman
L. Ross Babcock III
Sam Lewis

Desarrollador de Línea BattleTech

Brent Evans
Desarrollador Asistente
Ray Arrastia

Desarrollo de Proyecto

Ray Arrastia
Randall N. Bills
Brent Evans
Keith Hann
Desarrollo Adicional
Mary Kaempfen

Edición de Producto

Aaron Cahall
Keith Hann
Traducción
Antonio J. Varela Calvo

Escritura Adicional

Aaron Cahall
Geoff Swift

Equipo Producción

Director de Arte
Brent Evans
Director Asistente de Arte
Ray Arrastia
Diseño Gráfico, Formato
Ray Arrastia
David Kerber

Arte de Portada

Marco Mazzoni

Arte de Interior

Ray Arrastia
Matt Alexander
Matthew Cross
Mark Hayden
Alexander Immerzeel
David Kerber
Michael Komarck

Chris Lewis
Marco Mazzoni
Florian Mellies
Anthony Scroggins
Franz Vohwinkel
Kat Wylder

UN JUEGO DE COMBATE BLINDADO

INTRODUCCIÓN

El Siglo XXXI, época de guerras interminables que rugen por todo el espacio ocupado por humanos. Cuando chocan los imperios estelares, estas guerras épicas las ganan y pierden los BattleMechs®, titanes metálicos humanoides de 10m de alto erizados con láseres, autocañones y docenas de otras armas letales—suficiente potencia de fuego para arrasar edificios enteros. Tu fuerza de élite de MechWarriors® los pilotan en batalla, ondeando con orgullo la bandera de tu facción, ¡buscando expandir el poder y la gloria de tu reino!

CONTENIDO DE CAJA

Tu Caja de BattleTech: Un Juego de Combate Blindado incluye:

- **Miniaturas de Plástico:** Ocho miniaturas de plástico de gran calidad, listas para jugar, sin necesidad de cortar o ensamblar. Representan algunos de los 'Mechs más comunes hallados en la Esfera Interior.
- **Libreto de Hojas de Datos:** Este libretto contiene quince hojas de datos ya rellenas, que corresponden a las miniaturas incluidas en esta caja. Hay dos hojas de datos de *Griffin*, para usar la segunda con la miniatura *Griffin* de la *Caja de Inicio BattleTech*. Finalmente, este libretto también incluye una hoja de datos en blanco para usarla con el capítulo Construcción (ver p. 49).
- **Cartas MechWarrior:** Estas cartas de piloto aportan las habilidades especiales adicionales que los MechWarriors llevan a cualquier campo de batalla.
- **Libro de Reglas de BattleTech:** El libro de reglas que estás leyendo, indica todas las reglas que necesitarás para crear la enorme acción de 'Mech vs. 'Mech.
- **BattleTech Primer:** Este panfleto explora algo de la historia de productos *BattleTech* y roza la superficie de tal escenario de ficción increíblemente rico.
- **Troquelado:** Piezas de juego adicionales que permiten a los jugadores aumentar rápido el número de BattleMechs que despliegan en sus partidas.
- **Ojo de la Tormenta:** Historia corta que sumergirá a los jugadores rápidamente en el universo *BattleTech*, y se basa en la misma trama presentada en la historia corta *Regla de Oro* incluida en la *Caja de Inicio*.
- **Tarjeta de Tablas:** Esta tarjeta recopila las tablas de este libro de reglas introductorias para facilitar su consulta durante el juego.
- **Dados:** *BattleTech* se juega usando 2 dados de seis caras (ver *Componentes*, a la derecha).
- **Mapas de Juego:** La caja contiene dos hojas de mapas de juego, con mapas distintos impresos en cada lado (ver *Componentes*, a la derecha).
- **Cartas Ataque Alfa:** *Ataque Alfa* es un modo de juego rápido alternativo de *BattleTech*. Las *Reglas de Inicio Rápido de Ataque Alfa* no se incluyen en esta caja, pero se pueden descargar gratis para probarlas.

COMPONENTES

BattleTech a menudo emplea un número de componentes físicos, tales como los siguientes.

CONTADORES

El terreno de cartón permite a los jugadores modificar rápida y fácilmente las hojas de mapas, aportando mayor variedad a cada juego (ver *Terreno*, p. 48).

DADOS

BattleTech requiere que los jugadores usen dos dados de seis caras. Si la situación pide que el jugador tire un dado, las reglas lo indican abreviado como 1D6. Si no se dice lo contrario, con la abreviación 2D6 el jugador debe tirar ambos dados y sumar sus resultados.



HOJAS DE MAPA

Las hojas de 18x22 pulgadas usadas en *BattleTech* se dividen en casillas de seis lados llamadas hexes (hexágono abreviado); ya sean en papel u otro material, se las llama "hojas de mapas" y se las trata idénticamente en las reglas. Los jugadores usan estas casillas para regular el movimiento y el combate colocando los 'Mechs de casilla a casilla durante un turno. "Área de juego" se refiere al área total de un juego concreto, sin importar cuántas hojas se usan.



NIVEL

El nivel de una casilla es la altura a la cual se eleva sobre el terreno imperante. Todo terreno tiene un nivel, pero el nivel de cada casilla es independiente del tipo de terreno que contiene, tales como bosques o agua. Si no está marcado en el mapa, asume que el nivel de una casilla es 0.

La altura se expresa en niveles. El Nivel 1 son unos 6m de altura, al nivel de la cadera de un 'Mech. Un terreno de Nivel 2 es de unos 12m de altura (la altura de todos los 'Mechs a efectos del juego). Un terreno de Nivel 3 son unos 18m de altura, y así en adelante.

Subniveles: Las casillas con niveles menores a 0 son pozos. Se marcan con subniveles que corresponden a niveles invertidos. Por ejemplo, una casilla Subnivel 1 tiene 6m de profundidad, una casilla Subnivel 2 son 12m de profundidad, y así en adelante.

ARMAS Y EQUIPO

CONSTRUCCIÓN

ESCENARIOS

OTRAS ACCIONES

CALOR

DAÑO

COMBATE

MOVIMIENTO

JUGANDO

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

ICONOS DE CASILLAS DE TERRENO

Los bosques, ríos, colinas, edificios y zonas escabrosas en la hoja del mapa de *BattleTech* representa una mezcla típica de terreno hallado en los mundos habitables de la Esfera Interior. Los siguientes símbolos representan cada tipo de terreno como se describe.

CLARO

Un terreno despejado, representa campos, prados y pastizales. El suelo es firme y se puede rodar suavemente, su Nivel no cambia mucho de un lado de la casilla al otro.

Si una casilla no está claramente marcada que contenga otro tipo de terreno, asume que es un Claro.



PAVIMENTO

Una casilla Pavimentada ofrece una superficie bastante suave y muy dura. Típicamente incluye carreteras, aceras y pistas de aterrizaje hechas de asfalto, cemento o hasta adoquines.



ACCIDENTADO

El Accidentado representa terrenos rotos, rocosos y revueltos. Aunque firme, su irregularidad lo hace más difícil de cruzar que un claro (cuesta +1 PM).



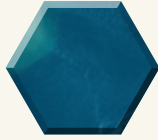
ESCOMBROS

Disparos de armas, daños físico y por fuego inflingidos por BattleMechs pueden reducir un edificio a una casilla de terreno de escombros, difícil de cruzar (cuesta +1 PM y la THP necesaria).



AGUA

Arroyos, ríos, pantanos, estanques y lagos se cubren con las casillas de terreno de Agua. Se define por niveles de profundidad (ver *Cambio de Nivel*, p. 9) y son más difíciles de cruzar.



BOSQUE DISPERSO

La casilla de Bosque Disperso está cubierta de escasos árboles. Los 'Mechs no lo cruzan tan fácil como un Claro (por eso cuesta +1 PM). 3 hexes de Bosques Dispersos juntos bloquean LDV.



BOSQUE FRONDOSO

Una casilla de Bosque Frondoso está cubierta densamente de árboles y cuesta cruzarla más (+2 PM) que un Bosque Disperso. Dos casillas de Bosque Disperso y Frondoso juntas bloquean LDV.



ESCALA

Un turno de *BattleTech* son diez segundos de tiempo real. Un mapa estándar *BattleTech* mide 45 x 55 cm aprox. (18 x 22 pulgadas). Cada hexe en la hoja de mapa representa una zona de 30m de largo (unos 100 pies).

NOTA SOBRE REALISMO Y ESCALA

Dada la zona de 30m de cada casilla indicada antes, los jugadores pueden notar varias inconsistencias en los alcances de armas presentados en este libro, tales como el hecho de que la ametralladora estándar a escala 'Mech del distante S. XXXI solo alcanza 3 casillas (90m). Como las ametralladoras actuales tienen alcances efectivos de unos 2.000m, esto puede ser algo absurdo.

La razón es simple: *BattleTech* es un juego. Como las hojas de mapas *BattleTech* solo tienen 17 casillas de longitud, recrear alcances reales en una mesa requeriría más de siete hojas de mapa puestas una tras otra, para un espacio de juego mayor a doce pies (3,65m) de longitud. Poca gente tiene tanto espacio en la mesa. Ni daría espacio de maniobra a los jugadores: a cualquier lugar en el mapa que pudieran mover su 'Mech, podrían atacarle. Por ello, mientras podemos asumir con seguridad que las armas "reales" de *BattleTech* tienen alcances excepcionales, la abstracción del alcance es una necesidad absoluta, a menos que alguien pueda alquilar a menudo una pista de tenis para el tiempo de la partida.

HOJA DE DATOS 'MECH

Los jugadores usan una Hoja de Datos 'Mech para contabilizar el daño al 'Mech durante el combate. Una copia en blanco de cada una aparece al final del libreto de hojas de datos. Se te da permiso para reproducir estas hojas de datos para uso personal.

Información Abierta: A menos que un escenario diga lo contrario, las hojas de datos son siempre información abierta que tu oponente puede revisar en cualquier momento.

1 DIAGRAMA DE BLINDAJE

El Diagrama de Blindaje en el lado superior derecho de la hoja de datos muestra la distribución del laminado blindado del BattleMech, mientras que el Diagrama de Estructura Interna justo debajo muestra la distribución de la estructura interna del 'Mech. Cada círculo en el Diagrama de Blindaje representa un punto de blindaje. Los círculos que excedan el Valor de Blindaje de un 'Mech específico se rellenan antes de jugar. Cuando destruyan el blindaje, el jugador marca los círculos apropiados. Cuando se rellenen todos los círculos de una zona, el daño se transfiere a la estructura interna apropiada, como muestra el Diagrama de Estructura Interna. Cuando se rellenen todos los círculos de una estructura interna, esa zona se destruye. Esto se ve con detalle en el capítulo de *Daño* (ver p. 30).

El Diagrama de Blindaje también muestra el blindaje frontal y trasero de las tres zonas del torso 'Mech (los brazos, las piernas y la cabeza no tienen zonas de blindaje trasero). El Diagrama de Transferencia de Daño, bajo la Tabla de Golpes Críticos, muestra dónde debe el jugador transferir el daño cuando una zona ya destruida recibe daño adicional.

INTRODUCCIÓN

BATTLETECH™

'MECH RECORD SHEET

1 'MECH DATA

Type: Shadow Hawk SHD-2H
Movement Points: 55
Tonnage: 55
Tech Base: Esfera Interna
Wobbling: 5
Running: 8
Jumping: 3

2 WEAPONS & EQUIPMENT INVENTORY

Qty	Type	Loc	Ht	Dmg	Min	Shs	Med	Lng
1	MCA 2	HD	2	10	3	6	9	
1	MLA 5	RT	2	10	6	7	14	21
1	AC/15	LT	1	15	3	6	12	18
1	Labor-Medio	RA	3	2	3	6	9	

SV: 1.0364

3 WARRIOR DATA

Name: _____
Gunnery Skill: _____
Pilots: _____
Hits Taken: 1 2 3 4 5 6
Consciousness: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 (Dead)

4 ARMOR DIAGRAM

Diagram showing the armor layout of the mech with numbered zones for damage tracking.

INTERNAL STRUCTURE DIAGRAM

Diagram showing the internal structure of the mech with numbered zones for damage tracking.

CRITICAL HIT TABLE

Left Arm	Head	Right Arm	Center Torso	Left Torso	Right Torso	Left Leg	Right Leg
1. Shoulder 2. Upper Arm Actuator 3. Lower Arm Actuator 4. Hand Actuator 5. Roll Again	1. Life Support 2. Sensors 3. ECM 2 4. Sensors 5. Life Support	1. Shoulder 2. Upper Arm Actuator 3. Lower Arm Actuator 4. Hand Actuator 5. Roll Again	1. Fusion Engine 2. Fusion Engine 3. Fusion Engine 4. Gyro 5. Gyro 6. Gyro	1. Jump Jet 2. AC/15 3. AC/15 4. AC/15 5. AC/15 6. Ammo (AC/15) 20	1. Heat Sink 2. Jump Jet 3. LRM 5 4. Ammo (LRM 5) 24 5. Roll Again 6. Roll Again	1. Hip 2. Upper Leg Actuator 3. Lower Leg Actuator 4. Foot Actuator 5. Roll Again 6. Roll Again	1. Hip 2. Upper Leg Actuator 3. Lower Leg Actuator 4. Foot Actuator 5. Roll Again 6. Roll Again

HEAT DATA

Heat Level	Effects
30	Shutdown
28	Ammo Exp. avoid on 6+
26	Shutdown, avoid on 10+
25	-5 Movement Points
24	+1 Modifier to Fire
23	Ammo Exp. avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 10+
20	-4 Movement Points
18	Ammo Exp. avoid on 4+
17	+2 Modifier to Fire
15	-3 Movement Points
14	Shutdown, avoid on 10+
13	+2 Modifier to Fire
10	-2 Movement Points
8	+1 Modifier to Fire
5	-1 Movement Points

jugador a llevar la cuenta del aumento de calor interno del 'Mech, así como indicar cuántos disipadores termales monta un 'Mech (círculos bajo el valor numérico en la sección de Datos Térmicos permite a los jugadores tachar disipadores térmicos a medida que se dañan). Cuando el calor aumenta, el jugador marca las casillas en la Escala Térmica de bajo a alto (normalmente con un lápiz, pues el calor fluctuará arriba y abajo en la Escala Térmica a lo largo de la partida).

A ciertos niveles de aumento de calor (indicados en la Escala Térmica con asteriscos), la información correspondiente en la sección de Datos Térmicos describe el efecto del calor en el funcionamiento del 'Mech. El espacio en blanco marcado Exceso Térmico en la parte superior de la Escala Térmica se usa para indicar el calor generado de más de 30 puntos.

EL MECHWARRIOR

A los soldados que pilotan BattleMechs se les llama MechWarriors.

HABILIDADES

Los MechWarriors usan dos habilidades en combate: Pilotaje y Artillería. Cada habilidad tiene una valoración; a menor valoración, mejor es el MechWarrior en esa habilidad.

La Habilidad de Pilotaje representa la capacidad del MechWarrior de controlar los movimientos de su máquina. Esta habilidad incluye evitar que el 'Mech se caiga y acertar a los blancos en combate físico. La Habilidad de Artillería ayuda a determinar lo fácil o difícil es para el MechWarrior hacer un disparo con éxito usando las armas de alcance de su 'Mech (ver *Disparando Armas*, p. 15).

VALOR POR DEFECTO DE HABILIDAD

El MechWarrior promedio de la Esfera Interna tiene una Habilidad de Artillería de 4 y una Habilidad de Pilotaje de 5. A menos que se indique lo contrario en el escenario que se juega, todos los MechWarriors tienen estos valores de habilidad.

TIRADA DE HABIL. DE PILOTAJE (THP)

Si un 'Mech intenta una maniobra peligrosa, o si el MechWarrior pudiera perder su control, el jugador debe hacer una Tirada de Habilidad de Pilotaje, abreviada comúnmente como THP (ver *Tiradas de Habilidad de Pilotaje*, p. 40).

Además, el Número Objetivo base de un 'Mech para ataques físicos es igual al valor de Habilidad de Pilotaje de su MechWarrior. Cuando se ajusta al movimiento, daño y otros factores, este número se convierte en el Número Objetivo modificado para tales ataques (ver *Ataques Físicos*, p. 24).

VALOR DE HABILIDAD ARTILLERA

El Número Objetivo base para ataques con armas es igual al valor de Habilidad Artillera del MechWarrior que ataca (ver *Disparando Armas*, p. 15).

HIRIENDO A UN WARRIOR

Caídas, explosiones de munición, calor y otros peligros pueden herir y matar eventualmente a un MechWarrior. Ver *Daño a MechWarriors*, p. 44.

Para facilitar la referencia, junto al nombre de cada zona en los Diagramas de Blindaje y de Estructura Interna, se pone una línea en esa sección para rellenar el Valor de Blindaje inicial (o en el caso de la estructura interna, su valor inicial). Para hojas de datos generadas, ya se indica el número de puntos de blindaje.

2 DATOS DEL 'MECH

Arriba a la izquierda, indica lo más importante del BattleMech, su tipo, tonelaje e inventario de armas.

Tipos de Armas: Entre paréntesis tras el Valor del Daño. Tales reglas superan el alcance de Un Juego de Combate Blindado, pueden ignorarse al jugar inicialmente con esta caja; los detalles completos de estas reglas se hallan en BattleMech Manual y Total Warfare.

Valor de Batalla (VB) del 'Mech: Bajo el Inventario de Armas y Equipo. Se usa para equilibrar escenarios más allá de Un Juego de Combate Blindado; los detalles completos sobre VB se hallan en TechManual y Total Warfare.

3 DATOS DEL WARRIOR

Esta sección indica el nombre, las habilidades y la condición del MechWarrior que pilota el BattleMech.

4 TABLA DE GOLPES CRÍTICOS

Muestra las zonas físicas de las armas, la munición y el equipo del BattleMech para aplicar los golpes críticos.

5 DATOS Y ESCALA DE CALOR

Ubicada en la esquina inferior derecha de la Hoja de Datos, los Datos Térmicos y la Escala Térmica ayudan al

JUGANDO

Este capítulo desglosa cómo jugar una partida de *BattleTech* de principio a fin.

PREPARACIÓN

Los jugadores primero extienden las hojas de mapas como deseen, o si juegan un escenario, como éste especifique.

Luego, eligen sus fuerzas. La sección de *Escenarios* (ver p.45) detalla juegos ya preparados, incluyendo qué 'Mechs debe desplegar cada jugador. Cada 'Mech incluido en esta caja también tiene una hoja de datos preparada con toda la información esencial.

Si todos los jugadores están de acuerdo, se pueden desplegar 'Mechs personalizados, creados usando las reglas de *Construcción* de la página 49.

Si el escenario no especifica detalles de despliegue, los jugadores usan las siguientes reglas:

- Ambos bandos tiran Iniciativa.
- Quien gane elige un lado de la zona de juego por donde va a entrar; quien pierda entrará por el lado opuesto.
- Cada 'Mech, cuando sea su turno para mover, entra por su lado caminando, corriendo, o saltando, como anuncie su controlador, gastando PM con la primera casilla completa de la zona de juego.

SECUENCIA DE JUEGO

Un juego de *BattleTech* consiste en una serie de turnos, cada uno siendo diez segundos de tiempo real. Cada turno consiste en varios segmentos más pequeños, llamados fases. Los jugadores ejecutan las fases en un orden determinado, siendo completada cada una por todos los jugadores antes de que nadie pase a la siguiente.

Cada turno incluye las fases siguientes, realizadas en este orden:

1. Fase de Iniciativa
2. Fase de Movimiento
3. Fase de Ataque de Armas
4. Fase de Ataque Físico
5. Fase de Calor
6. Fase Final

FASE DE INICIATIVA

Cada bando tira 2D6 y suma los resultados para determinar la Iniciativa de su bando. Se relanzan todos los empates. El bando con mayor resultado gana la Iniciativa para ese turno.

FASE DE MOVIMIENTO

El bando que perdió la Iniciativa actúa primero. Elige un 'Mechs y le asigna acción de movimiento. Luego mueve el bando que ganó la Iniciativa. El movimiento se alterna entre bandos hasta que todos los 'Mechs hayan movido, con las Tiradas de Habilidad de Pilotaje (ver p.40) necesarias por mover cuando se indique. Si un bando tiene más 'Mechs que el otro, puede que deba mover más de un 'Mech cada vez (ver *Números Desiguales de 'Mechs*, p. 7).

Mantenerse quieto es una acción de movimiento válida. Un jugador puede asignar una acción de movimiento a cualquier 'Mech que no haya sido destruido, incluso si está inmóvil. Por ejemplo, a un 'Mech cuyo guerrero esté inconsciente se le puede asignar una acción de movimiento, incluso aunque no pueda mover, para usar una selección de movimiento.

FASE DE ATAQUE DE ARMAS

El bando que perdió la Iniciativa actúa primero. Elige un 'Mech para declarar disparar primero: a esto se le llama selección de disparo. El bando que ganó la Iniciativa hace lo mismo. La selección de disparo se alterna entre bandos hasta que se han declarado todos los disparos.

Si un bando tiene más 'Mechs que el otro, puede que deba declarar disparos para más de un 'Mech cada vez (ver *Números Desiguales de 'Mechs*, p. 7).

Ver el capítulo de *Combate*, que empieza en la página 13, para resolver los ataques, y el capítulo de *Daño*, que empieza en la página 30, para aplicar el daño de tales ataques.

DECLARANDO DISPAROS DE ARMAS

Un jugador puede declarar disparar con cualquier 'Mech que no esté destruido. Por ejemplo, un 'Mech sin armas o cuyo guerrero esté inconsciente puede usar una selección de disparo, aunque en realidad no ataque. Declarar que un 'Mech no disparará es una acción válida y sigue usando una selección de disparo.

Un jugador debe declarar ahora todos los ataques que planea hacer, especificando arma(s) y blanco(s). También si su 'Mech gira su torso o voltea sus brazos.

Tras hacerse, no se puede cambiar una declaración de ataque.

RESOLVIENDO DISPAROS DE ARMAS

Tras declararse todos los ataques, los jugadores resuelven los disparos de armas con un 'Mech cada vez. De nuevo, el bando que perdió la Iniciativa actúa primero.

Todo ataque declarado se realiza, incluso si el blanco objetivo es destruido antes de que todos los ataques contra él se hayan resuelto. Esto significa que un 'Mech siempre realiza sus ataques declarados para la fase, incluso si ese 'Mech o su armamento termina siendo destruido en esa fase.

El controlador de un 'Mech indica el orden en el que sus armas se tiran y resuelven. El daño infligido por cada acierto de arma se resuelve totalmente, de principio a fin, antes de pasar al siguiente acierto. Incluso si un solo ataque de arma inflige varios aciertos (esto es posible con misiles).

Todos los ataques de armas de un 'Mech deberían resolverse antes de pasar al siguiente 'Mech.

Tras resolver todos los ataques, se realizan todas las Tiradas de Consciencia necesarias debidas a daños infligidos en esta fase (ver p. 44). Tras ello vienen todas las Tiradas de Habilidad de Pilotaje necesarias (ver p. 40), teniendo en cuenta los modificadores resultantes del daño infligido esta fase.

UN JUEGO DE COMBATE BLINDADO

MOVIMIENTO

En la Fase de Movimiento los BattleMechs tienen la oportunidad de cambiar su posición en la hoja de mapa.

MODOS DE MOVIMIENTO

Se asignan a los 'Mechs acciones de movimiento en el orden de iniciativa (ver *Secuencia de Juego*, p. 6). A todo 'Mech se le debe asignar solo un (y solo uno) modo de movimiento. En general, cuantas más casillas mueve un 'Mech, más difícil es acertarle. Los modos con más Puntos de Movimiento (PM) ayudan a mantenerlo a salvo. Pero tales modos generan más calor, y así un 'Mech tiene más difícil acertar con sus ataques.

Movimiento Mínimo: Un 'Mech que desee usar la regla de *Movimiento Mínimo* (ver p. 11) debe correr.

QUEDARSE QUIETO

Un 'Mech quieto se mantiene en la casilla donde comenzó el turno. No gasta PM ese turno, incluso al cambiar su orientación.

Elegir este modo no deja a un 'Mech inmóvil (ver *Inmóvil*, p. 11). Aun así, este modo puede asignarse a cualquier 'Mech, incluso a los inmóviles. Como "elegir" este modo para un 'Mech inmóvil sigue usando una elección de movimiento, es un buen modo de descartar acciones para tus 'Mechs móviles más útiles hasta más tarde en el orden de iniciativa.

- **Modificador de Número Objetivo como Atacante:** 0
- **Modificador de Número Objetivo como Blanco:** 0
- **Calor Generado:** 0

CAMINAR

Un 'Mech que camina puede gastar tantos PMs como su valor de PM de Caminar. Los 'Mechs pueden caminar hacia atrás.

- **Modificador de Número Objetivo como Atacante:** +1
- **Modif. Núm. Objetivo como Blanco:** Basado en las casillas atravesadas (ver Tabla de Modificadores de Ataque, p. 19)
- **Calor Generado:** 1 (total, no por casilla atravesada)

'Mechs Cojos: Caminar es el único modo que un 'Mech cojo puede usar, aparte de quedarse quieto.

CORRER

Un 'Mech que corre puede gastar tantos PM como su valor PM de Correr. Un 'Mech no puede correr hacia atrás.

El valor PM de Correr de un 'Mech es igual a su PM de Caminar 1,5 veces, redondeado hacia arriba.

- **Modificador de Número Objetivo como Atacante:** +2
- **Modif. Núm. Objetivo como Blanco:** Basado en las casillas atravesadas (ver la Tabla de Modificadores de Ataque, p. 19)
- **Calor Generado:** 2 (total, no por casilla atravesada)

Daños Críticos: Los Daños Críticos al Giroscopio y a la Cadera obligan a sendas Tiradas de Habilidad de Pilotaje (ver p. 40) para no caerse tras mover con PMs de Correr.

Si el daño reduce el valor PM de Caminar del 'Mech, el jugador debe recalcular su valor PM de Correr.

Agua: Los 'Mechs mientras corren no pueden entrar en casilla de agua con Profundidad 1 o más (ya esté o no el 'Mech en el agua), aunque un 'Mech corriendo puede cambiar su orientación y/o mover desde una casilla de agua a otra de tierra.

SALTAR

Solo 'Mechs que posean PMs de Salto y estén de pie al inicio del turno pueden elegir este modo; pueden gastar tantos PMs como su valor PM de Salto. Como saltar tiene numerosas excepciones a las reglas del movimiento básico, mira el *Movimiento de Salto* en la página 11 para ver todos los detalles.

- **Modificador de Número Objetivo como Atacante:** +3
- **Modif. Núm. Objetivo como Blanco:** +1, y otro modificador basado en casillas atravesadas (ver Tabla de Modificadores de Ataque, p. 19).
- **Calor Generado:** 1 punto de calor por cada casilla saltada. Usar jets de salto siempre genera un mínimo de 3 puntos de calor, sin importar lo lejos que salte un 'Mech.

Daño Crítico: Los Daños Críticos al Giroscopio, a la Cadera, a cualquier Accionador de Pierna, o por pierna perdida, obligan a sendas Tiradas de Habilidad de Pilotaje (ver p. 40) para evitar caerse al aterrizar.

Los 'Mechs pierden un PM de Salto por jet de salto destruido.

ESTRATEGIA

DADOS DE MOVIMIENTO

Los dados de movimiento ayudan a los jugadores a recordar qué 'Mechs movieron y cómo. Aunque no se requieren, se recomienda mucho que los jugadores usen esta regla, y el compendio de estas reglas asumirá que lo hacen. (Estos dados no se incluyen en la caja.)

Comúnmente, los dados blancos se usan para indicar 'Mechs que caminaron, los negros para los que corrieron, y los rojos para los que saltaron. El número mostrado en el dado es el Número Objetivo generado como resultado del movimiento, siendo "6" tradicionalmente indicando un modificador de 0 (no movió). El movimiento no puede cambiarse tras colocarse el dado.

Es mejor usar dados de distinto tamaño y/o color que los usados para lanzar ataques, para evitar confusión. Durante la Fase Final, quita todos los dados de movimiento del tablero.



MOVIMIENTO

CONCEPTOS DE MOVIMIENTO

Tras asignar un modo de movimiento, un 'Mech gasta sus Puntos de Movimiento (PM). No necesita gastarlos todos en cada turno, y no importa cuántos gaste, su modo de movimiento no cambia. Los PM que queden al final del turno se pierden (ej. no puedes "almacenar" PM).

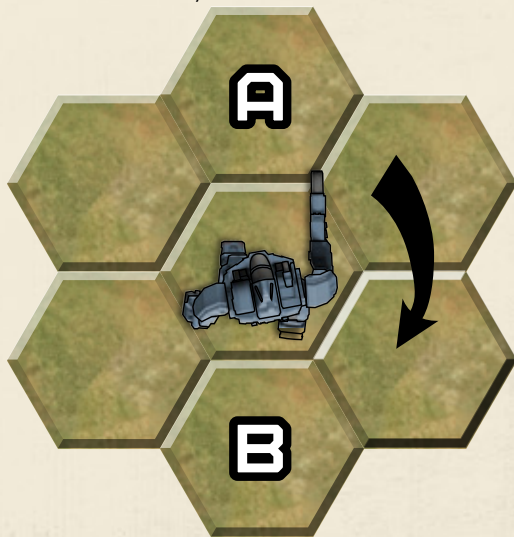
Referencia Clave: Tabla de Costes de Movimiento (ver p. 10).

ORIENTACIÓN

Cada casilla del mapa tiene seis lados. Todo 'Mech debe orientarse a uno de esos lados: a esto se le conoce como orientación. Un 'Mech se orienta a donde apuntan sus pies.

Cambiar la orientación cuesta 1 PM por lado. Por ejemplo, en el diagrama de abajo, un giro de 180 grados (tres lados, de Casilla A a Casilla B) cuesta 3 MP. Los 'Mechs que no se orienten claramente a un lado al final de la Fase de Movimiento deben alinearse a uno de los lados más cercanos al jugador oponente.

Giro de Torso: Si un 'Mech gira su torso (ver p. 15), esto solo cambia sus arcos de armas, no su orientación.



• DIAGRAMA DE CAMBIO DE ORIENTACIÓN •

MOVIMIENTO EN EL SUELO

Un 'Mech puede mover hacia adelante a la casilla a la que está orientado, o retroceder a la casilla a su espalda. No puede mover a ninguna otra casilla sin primero cambiar su orientación, como muestra el Diagrama de Dirección de Movimiento de la derecha.

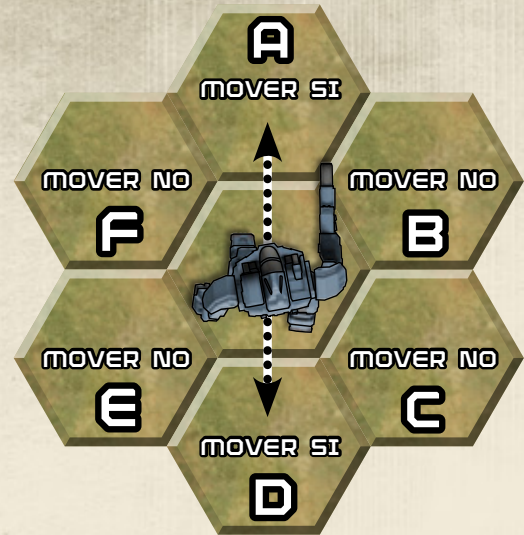
Entrar en una casilla despejada cuesta 1 MP. El terreno de una casilla a menudo aumenta este coste (ver *Terreno*, a la derecha).

Casillas Parciales: Los 'Mechs no pueden mover a voluntad por medias casillas o cuartos de casillas. Los 'Mechs forzados a tales casillas se les considera destruidos para el resto del escenario.

MOVIMIENTO DE RETROCESO

Un 'Mech solo puede retroceder si usa PM de Caminar ese turno. Ese 'Mech puede avanzar, retroceder, o ambos en la misma Fase de Movimiento.

Los 'Mechs que retroceden no pueden cambiar niveles.



• DIAGRAMA DE DIRECCIÓN DE MOVIMIENTO •

TERRENO

Entrar en una casilla cuesta 1 PM. Su terreno aumenta tal coste de PM, como muestra la Tabla de Costes de Movimiento (ver p. 10). P. ej., entrar en una casilla de Bosque Denso cuesta 3 PM: 1 MP base por entrar en la casilla (distancia viajada), y 2 MP más por Bosque Denso (al navegar a través de los árboles).

Terreno Difícil: Entrar en una casilla con ciertos tipos de terreno requiere una Tirada de Habilidad de Pilotaje (ver p. 40) para ver si el 'Mech se cae. Tal información aparece en la Tabla de Costes de Movimiento (ver p.10).

Agua: Entrar, salir, mover, saltar, ver *Movimiento en Agua*, p.12.

CAMBIO DE NIVEL

Un 'Mech al avanzar puede cambiar niveles (o profundidades) pero solo 1 ó 2 niveles por casilla, a un coste añadido de 1 PM por nivel (ya sea hacia arriba o hacia abajo).

Retrocediendo: Los 'Mechs que retroceden no pueden cambiar niveles.

Cambio de Nivel Prohibido: Un cambio de nivel forzado (por cargar, empujar o ataque muerte desde arriba) no puede obligar a un 'Mech a una casilla de tres o más niveles superiores.

Sí se puede obligar a un 'Mech a bajar cualquier nivel; si son dos o más niveles, es una caída automática. Ningún 'Mech puede "caerse a voluntad" de un nivel superior para sortear el máximo permitido de bajar de nivel (1-2 niveles x casilla, +1 PM x nivel).

Si se empuja al 'Mech a una casilla que contenga a otro 'Mech, ver *Desplazar*, página 40.

CASILLAS OCUPADAS

Un 'Mech puede caminar o correr a través de una casilla ocupada por un aliado, pero no por un enemigo, a menos que desee intentar colisionar con ese enemigo: esto es un ataque de embestida (see p. 25).

Un 'Mech nunca puede acabar su movimiento en una casilla con otro 'Mech (aliado o enemigo; ver *Apilar*, p. 11).

COMBATE

Tras completar todos los jugadores la Fase de Movimiento, los 'Mechs entablan combate. Los BattleMechs usan dos formas de combate: ataques de armas y físicos. Los primeros se hacen en la Fase de Ataque de Armas, usando armamento de alcance tales como misiles, láseres y autocañones. Para ataques físicos (ver p. 24), cada 'Mech tiene una variedad de opciones, la mayoría de las cuales dependen del propio peso del 'Mech para infligir daño.

¿QUÉ ES UN BLANCO?

El blanco de un ataque puede ser casi todo, incluso si el resultado no provoque daño. P. ej., disparando a una casilla vacía, un jugador puede gastar munición no deseada. Sin importar el blanco, todos los efectos de un ataque deben tomarse en cuenta (munición usada, calor generado, modificadores de blancos múltiples, etc.).

Nunca se puede apuntar deliberadamente a un aliado.

LÍNEA DE VISIÓN

Normalmente, para atacar a un blanco, debe haber una clara línea de visión (LDV) entre atacante y blanco. Una línea recta tirada entre los centros de las casillas de atacante y blanco define la LDV entre dos 'Mechs. Toda casilla por la que pase esta línea entra en la LDV, incluso si la línea solo roza una esquina de una casilla. Las casillas con los 'Mechs atacante y blanco *no* se consideran al determinar LDV (ver *Casillas de Agua*, p. 14, para la única excepción a esta regla).

LDV es mutua: si puedes ver un blanco, el blanco te ve.

'Mechs Adyacentes: Los 'Mechs en casillas adyacentes siempre tienen LDV entre sí, a menos que uno esté totalmente sumergido y el otro no (ver *Modificadores de Terreno*, p. 17).

Disparo Indirecto: Los MLAs se pueden disparar indirectamente, mientras que no exista LDV válida al blanco (ver *Disparo Indirecto*, p. 21).

LDV Pasa Justo Entre Dos Casillas: Si la LDV pasa exactamente entre dos casillas, el controlador del 'Mech blanco decide cuál de las dos casillas entra en la LDV (ver el Diagrama de Línea de Visión Entre Dos Casillas a la derecha). Si el blanco no lo controla un jugador (p. ej., un edificio o una casilla), determina aleatoriamente por cuál casilla pasa la LDV. En ambos casos, esta LDV se usa para todos los ataques entre atacante y tal blanco para el resto del turno. Esta elección también se usa al determinar la dirección del ataque (ver *Dirección del Ataque*, p.22).

NIVELES Y ALTURA

Aplica las siguientes reglas para propósitos de terreno y LDV.

ALTURAS DE 'MECH

Los 'Mechs de pie son 2 niveles de altura; los 'Mechs tumbados son 1 nivel de altura. Los 'Mechs se consideran al nivel de su casilla subyacente más su altura actual para calcular LDV.

ALTURA DE TERRENO Y PROFUNDIDAD

El nivel de casilla está marcado en el mapa. Las casillas con niveles mayores de 0 representan colinas. Cuanto mayor el número del nivel, mayor es el pedazo de terreno.



• DIAGRAMA DE LÍNEA DE VISIÓN ENTRE DOS CASILLAS •

Agua: Las casillas de agua tienen una profundidad específica bajo la superficie (de Profundidad 0 en adelante), que representa el fondo del agua. Por ello, cuanto mayor el número de profundidad, más profunda es el agua. El agua interviene a efectos de LDV (ver abajo) como estando al nivel del terreno circundante. Un 'Mech en el agua se eleva siempre del fondo de la casilla (p.ej. en toda su profundidad).

Bosques: Los bosques se elevan 2 niveles sobre la casilla base que ocupan (p. ej., un bosque en casilla Nivel 2 se eleva 2 niveles sobre ella, llega a Nivel 4). Los 'Mechs que ocupen estas casillas están sobre el terreno base, no sobre los árboles.

TERRENO QUE INTERVIENE

El terreno entre atacante y blanco que atraviesa la LDV (sin incluir las casillas ocupadas por ellos mismos) puede intervenir la LDV, según el nivel del terreno relativo al atacante y blanco. Solo elementos del terreno con niveles, tales como árboles y edificios, pueden intervenir en la LDV. P. ej., los escombros no intervendrían, aunque la casilla con escombros sí podría intervenir (según su nivel base).

El nivel del terreno o el elemento en LDV entre dos 'Mechs interviene si:

- Es igual o mayor que el de ambos 'Mechs; o
- Es igual o mayor que el nivel del atacante y adyacente a él (sin importar el nivel del blanco); o
- Es igual o mayor que el nivel del blanco y adyacente a él (sin importar el nivel del atacante).

EFEECTO DE TERRENO QUE INTERVIENE

De nuevo, el terreno que interviene no incluye casillas de atacante o blanco. El terreno afecta así a la línea de visión:

Colinas: Las colinas que intervienen en LDV la bloquean.

Cobertura Parcial: Mientras la cobertura parcial (ver p. 17) oculta parte de un 'Mech, no bloquea la LDV para ese 'Mech.

Agua: Si interviene, bloquea LDV a efectos de estas reglas.

Bosques: 3 puntos o más de bosques que intervengan bloquean LDV. El bosque disperso vale 1 punto, el frondoso 2.

ARCO TRASERO

Solo las armas montadas en la parte trasera pueden disparar en este arco. Las armas montadas en la parte trasera tendrán una (R) al lado de su nombre en la Tabla de Golpes Críticos de la hoja de datos.

Armas Montadas en Piernas: Las armas traseras montadas en piernas no pueden disparar a través de una casilla que ofrezca al atacante cobertura parcial. El arco de disparo es siempre trasero para las armas traseras montadas en piernas, y girar el torso no les afecta.

ARCOS Y GIROS DE TORSO

Si un 'Mech gira su torso (ver a la derecha), los arcos de disparo de la parte superior de su cuerpo se determinan por la dirección a la cual gira su torso, no por la orientación del 'Mech', como muestra el diagrama. Los arcos para las armas montadas en piernas (y ataques de patada) se alinean siempre con los pies.

Girar el torso no afecta a cómo recibirá los daños un 'Mech (solo afecta a los arcos de disparo del 'Mech; ver *Dirección de Ataque*, p. 22).

ARCOS Y BRAZOS REVERSIBLES (VOLTEABLES)

Si un 'Mech voltea sus brazos (ver abajo), puede disparar toda arma montada en los brazos en el arco trasero en vez de los arcos de disparo usuales para esas armas.

DECLARAR ATAQUE

Luego, el jugador declara sus ataques. Por cada uno anuncia:

- Qué arma específica se está disparando
- A qué blanco específico se está disparando

Cada arma puede hacer un ataque cada turno. Si un jugador quiere hacer un ataque especial con ella (tales como disparos apuntados o indirectos), debe anunciarlo con el ataque.

Todo ataque de todo jugador debe declararse antes de resolver ninguno de ellos.

BRAZOS REVERSIBLES (VOLTEABLES)

Un 'Mech cuya hoja de datos no muestre accionadores de manos y antebrazos en ambos brazos en su Tabla de Golpes Críticos y que no tenga ningún arma dividida entre las zonas de torso y brazos puede voltear sus brazos. Tras voltearlos, un 'Mech usa el arco trasero de disparo para las armas montadas en brazos, en vez de los arcos usuales de disparo.

Ambos brazos no deben tener accionadores: un 'Mech con solo un brazo aplicable no puede voltear ninguno de sus brazos. Si un 'Mech de brazos reversibles pierde uno durante el juego, podrá seguir volteando el otro. Aun así, los 'Mechs equipados con accionadores de mano y antebrazo que los pierdan por daños no pueden revertir sus brazos.

Se voltean ambos brazos al declarar el ataque (a menos que se destruya uno). Un 'Mech no puede girar torso y voltear brazos en el mismo turno. En la Fase Final, los brazos volteados vuelven automáticamente al arco frontal.

'Mechs Tumbados: No pueden voltear sus brazos.



• DIAGRAMA DE ARCOS DE DISPARO •

GIROS DE TORSO

Como parte de la declaración de ataque de armas del 'Mech, puede rotar su torso un lado de casilla a izquierda o derecha mientras mantiene sus pies al frente. El giro dura el resto del turno, afecta a los arcos de disparo para las Fases de Ataques de Armas y Físicos, pero no cuenta para determinar zonas de aciertos.

El torso vuelve automáticamente a su posición hacia adelante en la Fase Final.

'Mechs Tumbados: No pueden girar el torso.

DISPARANDO ARMAS

Los jugadores usan las armas de sus 'Mechs para intentar infligir daño a sus blancos. Cada arma se dispara siempre por separado, incluso si varias armas del mismo tipo están montadas en la misma zona. Ver Tabla de Armas y Equipo en p. 55 con lista completa de armas disponibles y sus estadísticas.

HACIENDO EL ATAQUE

Al hacer un ataque, usa la barra lateral G.A.T.O.R. (ver p. 16), para crear un Número Objetivo. Tira 2D6 para ver si el ataque da en el blanco. Si el resultado es igual o mayor que el Número Objetivo modificado, el ataque acierta.

Si el Número Objetivo modificado es mayor de 12, el disparo falla automáticamente; sacar 12 no resulta en acierto automático. Si un jugador determina que el ataque declarado de su 'Mech fallará automáticamente, puede elegir no hacerlo, pero ese turno no puede elegir otro blanco en su lugar.

Si el Número Objetivo modificado es 2 o menos, el tiro acierta automáticamente.

Orden de Resolución: El atacante elige el orden en el que hacer las tiradas de ataque para todo ataque declarado de su 'Mech. Este orden lo puede cambiar al siguiente turno.

COMBATE

MODIFICADOR DE ALCANCE (RANGO)

GATOR

Cuanto más lejos esté el blanco, más difícil será acertarle. Cuenta la ruta más corta de casillas entre atacante y blanco (empieza en la casilla adyacente al atacante, e incluye la casilla del blanco). El total es el alcance al blanco.

El alcance de las armas se divide en segmentos: corto, medio y largo. P.ej., un CPP tiene alcance de 18 casillas. Su segmento de corto alcance es "6", los ataques contra blancos a 6 casillas o menos serán de corto alcance.

El segmento de alcance donde esté un blanco determina el modificador de alcance para un ataque de ese arma contra ese blanco. Un tiro a corto alcance no modifica el Número Objetivo del ataque; uno a medio alcance añade un modificador +2; uno a largo alcance añade un modificador +4. Las armas no pueden acertar al blanco más allá del largo alcance.

Niveles: Las diferencias de nivel se ignoran al calcular el alcance. Un blanco a una casilla de distancia, pero a 99 niveles de altura, sigue estando a una casilla de distancia al determinar alcance y modificadores de alcance.

MODIFICADOR DE ALCANCE MÍNIMO

GATOR

Algunas armas, como CPPs y misiles de largo alcance (MLAs), se diseñan para dispararse a blancos a largo alcance. Si un blanco está demasiado cerca, acertarle con ellas es más difícil.

El alcance mínimo de un arma, si existe, sale en la Tabla de Armas y Equipo en p.55, y en la hoja de datos. Para un blanco en ese alcance, usa esta fórmula para determinar el modificador de alcance mínimo: [Alcance Mín.] - [Alcance de Blanco] + 1.



• DIAGRAMA DE TIRAR PARA ACERTAR •

El diagrama Tirar Para Acertar, abajo, ilustra cómo calcular un Número Objetivo modificado.

El Wolverine usó Correr para mover 8 PM, de Casilla A a B. Gastó 8 PM en mover, pero viajó 5 casillas, por eso el jugador coloca un Dado de Movimiento negro con un "2". Para mover el Griffin de Casilla C a D necesitaría Correr y al ser solo 2 casillas, no recibiría modificador de movimiento. Por eso, el jugador decide Saltar 2 PM para llegar a Casilla D. Siguen siendo solo 2 casillas, así que tampoco modifica, pero por saltar coloca un Dado de Movimiento rojo con un "1". Finalmente, el Thunderbolt Caminó 4 PM para mover de Casilla E a F. Como atravesó solo 2 casillas, se coloca un Dado de Movimiento blanco junto al Thunderbolt con un "6", indicando modificador 0.

Al WVR-6M Wolverine le encantaría disparar sus armas contra el Thunderbolt en Casilla F—no movió suficiente como para generar modificador y sufre serios daños, en particular en el torso izquierdo que apunta directamente al Wolverine. Pero como la LDV pasa justo entre casillas I y II, el blanco elige: el Thunderbolt atacado elige que la LDV pase por casilla I, bloqueando LDV en ambas direcciones.

Por eso, el Wolverine dispara un láser medio y MCA 6 al Griffin (ambos tienen el mismo alcance, así que aunque son armas distintas, el jugador puede calcular los números a la vez). El jugador recuerda la regla **GATOR** al empezar a añadir sus números. El Número Objetivo Base es la Habilidad Artillera 4 del MechWarrior del Wolverine (**GATOR**). El Wolverine Corrió este turno, así que el Modificador de Movimiento del Atacante es +2; el Dado de Movimiento negro (**GATOR**). Mientras el blanco Griffin solo movió dos casillas, por Saltar, recibe un +1; el "1" del Dado de Movimiento rojo (**GATOR**). El blanco tiene cobertura parcial ante el Wolverine, lo cual añade un Modificador +1 de Cobertura Parcial (**GATOR**). Además, hay un bosque disperso que interviene en la LDV entre Wolverine y Griffin (el bosque disperso en casilla Nivel 1 no interviene), que añade un Modif.+1 de Terreno (**GATOR**). El blanco está a cuatro casillas, a medio alcance para el láser y MCA 6, añadiendo un Modif.+2 de Alcance (**GATOR**). El resultado es un Número Objetivo modificado de 11 [4 (Hab. Artillera) +2 (Mov. de Atacante) +1 (Mov. de Blanco) +1 (Modif. Cobertura Parcial) +1 (Modif. de Terreno) +2 (Modif. de Alcance) = 11].

El GRF-1N Griffin contraataca con su CPP. La Habilidad Artillera del MechWarrior del Griffin es 3. El Griffin Saltó este turno, debe añadir un Modif.+3 de Movimiento de Atacante; el Dado de Movimiento rojo. El blanco movió cinco casillas, creando un Modif.+2 de Movimiento de Blanco. Hay un Bosque Disperso en la LDV entre atacante y blanco (de nuevo, el bosque disperso de casilla Nivel 1 es menor a la altura necesaria para intervenir), y el blanco está en un Bosque Disperso, con un Modif.+2 de Terreno. El alcance al blanco son cuatro casillas, corto alcance para el CPP. Para tal ataque, el Número Objetivo modificado es 10 [3 (Hab. Artillera) +3 (Mov. de Atacante) +2 (Mov. de Blanco) +2 (Modif. de Terreno) +0 (Alcance) = 10].

COMBATE



• DIAGRAMA DE ALCANCE MÍNIMO (EJEMPLO CPP: NÚMERO OBJETIVO BASE + MODIFICADOR DE ALCANCE MÍNIMO) •

P.ej., si un 'Mech dispara un CPP a un blanco a tres casillas de distancia, el modificador de rango mínimo sería +1. A dos casillas, el modificador es +2, y a una casilla, el modificador es +3.

COMBATE EN EL AGUA

Un 'Mech de pie en agua Profundidad 1 puede atacar a 'Mechs en el agua con armas no montadas en las piernas. Un 'Mech tumbado en agua Profundidad 1 está totalmente sumergido.

'MECHS TUMBADOS

Estos 'Mechs pueden seguir participando en el combate.

Agua: Un 'Mech tumbado en agua Profundidad 1 está totalmente sumergido.

DISPARANDO TUMBADO

Un 'Mech tumbado puede disparar algunas de sus armas, siempre y cuando ninguno de sus brazos haya sido destruido.

El atacante elige un brazo: este turno no disparará armas de ese brazo (esto incluye a armas divididas entre ese brazo y el torso)

TABLA DE MODIFICADORES DE ATAQUE

Ataques de Armas y Ataques Físicos	Modificador
Habilidad Artillera (GATOR)	Número Objetivo Base
Modificador de Movimiento de Atacante (GATOR)	
<i>Movimiento (los modificadores son acumulativos)</i>	
Estacionario [Dado de Movimiento Blanco, mostrando un 6]	Ninguno
Caminó [Dado de Movimiento Blanco]	+1
Corrió [Dado de Movimiento Negro]	+2
Saltó [Dado de Movimiento Rojo]	+3
Tumbado	+2
Modificador de Movimiento de Blanco (GATOR)	
<i>Movimiento (los modificadores son acumulativos)</i>	
Tumbado	-2 de casilla adyacente; +1 de las demás
Inmóvil	-4
<i>Movimiento</i>	
Movió 0-2 casillas	0
Movió 3-4 casillas	+1
Movió 5-6 casillas	+2
Movió 7-9 casillas	+3
Movió 10-17 casillas	+4
Movió 18-24 casillas	+5
Movió 25+ casillas	+6
Saltó	+1 adicional
Atacante	
<i>Daño del 'Mech [Modificador de Daño (GATOR)]</i>	
Golpe en sensor	+2
Golpe en hombro	+4 a armas en brazo, aparte de sus otros accionadores dañados
Accionador de brazo o antebrazo (cada uno)	+1 para armas en brazo

CONTINUA EN LA SIGUIENTE PÁGINA

COMBATE

de modo distinto, un único disparo de un lanzamisiles siempre dispara todos sus tubos de misiles. P. ej., una tonelada de munición MCA 4 da un contenedor de 25 disparos (lanzando 4 misiles cada vez). Una tonelada de munición MLA 20 da un contenedor de 6 disparos (lanzando 20 misiles cada vez). Visto simple, cada vez que dispara un arma que requiere munición, sin importar su tipo o tamaño o número de tubos de misiles, usa un solo disparo de su munición.

Un arma puede sacar munición de cualquier contenedor que porte su tipo de munición. La munición no necesita estar en la misma zona que el arma en la Tabla de Impactos Críticos de la Hoja de Datos del 'Mech. P. ej., un MLA 15 en el brazo izquierdo puede usar su munición MLA 15 portada en cualquier zona, pero no puede usar municiones MLA 5, 10, ó 20. Además, si existen varias ranuras de munición del tipo correcto, un jugador puede sacar en un turno munición de cualquier ranura, y cambiarlas cada turno a su elección. P. ej., un 'Mech con un MLA 15 y tres contenedores MLA 15: dos en el brazo derecho y uno en el torso izquierdo. El 'Mech dispara el MLA 15 tres turnos consecutivos. Cada turno, su controlador puede quitar un disparo de cualquiera de los tres contenedores MLA 15.

Igualmente, varias armas del mismo tipo (p. ej., todas MLA 5s, o todas MLA 15s, pero no todas las MLAs en general) pueden compartir contenedores de munición. P. ej., los dos AC/5s de un 'Mech pueden compartir solo una tonelada de munición AC/5, disparar ambos saca 2 disparos del único contenedor de munición.

Como el daño puede hacer perder munición o que explote, es muy importante señalar de qué contenedor sale cada tiro. Para 'Mechs con varios contenedores de munición de un solo tipo de arma, no cometas el error de "agrupar" toda la munición. P. ej., si un 'Mech tiene 3 toneladas de munición AC/5 (20 disparos por tonelada), no escribas en su hoja de datos que posee 60 disparos AC/5. Indica que tienes 3 contenedores de 20 disparos cada uno, y pon por separado la munición de cada uno en la Tabla de Golpes Críticos.

Cuándo se Usa la Munición: La munición gastada en un turno se tacha al declararse los ataques.

ZONA DE IMPACTO

Cuando un ataque acierta en su blanco, el atacante debe determinar precisamente dónde impacta el ataque. La zona de impacto se determina por la dirección del ataque y la orientación del blanco.

DIRECCIÓN DEL ATAQUE

Cuando un ataque impacta en un 'Mech, le acierta en el frente, la trasera, el lateral izquierdo o el derecho. Usa la dirección de los pies del 'Mech para determinar su orientación, sin importar giros de torso que haya hecho.

Ray desea disparar a un 'Mech enemigo. Hace una línea recta del centro del 'Mech atacante al del 'Mech objetivo. Viendo el diagrama de Dirección de Ataque, Ray determina que el ataque cruza el lado izquierdo, así que este turno sus ataques contra ese blanco usarán la columna de Lado Izquierdo de la Tabla de Zona de Impacto.

Dibuja una línea recta del centro de la casilla del atacante al centro de la casilla del blanco. Compara el borde de casilla cruzado por la línea con el Diagrama de Dirección de Ataque para saber el lado del 'Mech que golpeará el ataque. Si la línea cruza entre dos casillas, el blanco elige qué lado impacta el ataque antes de que el atacante haga la tirada de zona de impacto.

'Mechs Tumbados: Usa la casilla a donde apunta su parte superior como su orientación. El daño de origen externo (como disparos de armas) se trata como si el 'Mech estuviera de pie.

SEÑALAR ZONA DE IMPACTO

El jugador señala la zona de impacto tirando 2D6 y mira la columna apropiada de la Tabla de Zona de Impacto (a la dcha).

Igual que al resolver tiradas de ataque, el atacante elige el orden en el que señalar las zonas de impacto (y resuelve el daño al blanco) para todos los ataques declarados de su 'Mech. De un turno a otro, el atacante puede cambiar este orden.

Es vital que las tiradas de zonas de impacto se hagan por separado. Si un 'Mech impacta con varias armas en un solo ataque, es tentador tirar un montón de dados e intentar resolver todas las zonas de impacto a la vez. No es correcto, el orden en el que impactan los ataques es muy importante, incluso si las armas son iguales. Esto se explica en profundidad en el capítulo de *Daño* (comienza en la p. 30).

Impacto Crítico: Una tirada de 2 al determinar la zona de impacto crea la oportunidad de un impacto crítico en la zona del torso tirada, incluso si el blindaje está intacto en esa zona (ver *Impacto Crítico Perfora Blindaje*, bajo *Impactos Críticos*, p. 30).

Cobertura Parcial: Recuerda que, como se describe en *Modificador de Cobertura Parcial* (ver p. 17), si un 'Mech tiene cobertura parcial y la zona de impacto de un ataque contra él indica una pierna, el ataque acierta en la cobertura.



• DIAGRAMA DIRECCIÓN DE ATAQUE (CASILLAS BLANCAS = BLANCO ELIGE) •

CONSTRUCCIÓN

TABLA DE ARMAS Y EQUIPO

Tipo	Calor	Daño	Alcance Mínimo	Corto Alcance	Medio Alcance	Largo Alcance	Tons	Ranuras Críticas	Munic. por Ton
<i>Armas de Energía de Disparo Directo</i>									
Láser Grande	8	8	—	1-5	6-10	11-15	5	2	—
Láser Medio	3	5	—	1-3	4-6	7-9	1	1	—
Láser Pequeño	1	3	—	1	2	3	0.5	1	—
Lanzallamas	3	2	—	1	2	3	1	1	—
CPP	10	10	3	1-6	7-12	13-18	7	3	—
<i>Armas Balísticas de Disparo Directo</i>									
Autocañón/2	1	2	4	1-8	9-16	17-24	6	1	45
Autocañón/5	1	5	3	1-6	7-12	13-18	8	4	20
Autocañón/10	3	10	—	1-5	6-10	11-15	12	7	10
Autocañón/20	7	20	—	1-3	4-6	7-9	14	10	5
Ametralladora	0	2	—	1	2	3	0.5	1	200
<i>Armas de Misiles</i>									
MLA 5	2	1/Msl	6	1-7	8-14	15-21	2	1	24
MLA 10	4	1/Msl	6	1-7	8-14	15-21	5	2	12
MLA 15	5	1/Msl	6	1-7	8-14	15-21	7	3	8
MLA 20	6	1/Msl	6	1-7	8-14	15-21	10	5	6
MCA 2	2	2/Msl	—	1-3	4-6	7-9	1	1	50
MCA 4	3	2/Msl	—	1-3	4-6	7-9	2	1	25
MCA 6	4	2/Msl	—	1-3	4-6	7-9	3	2	15
<i>Armas Físicas</i>									
Hacha	0	*	—	—	—	—	**	**	—
<i>Equipo</i>									
Disipador	-1	—	—	—	—	—	1	1†	—

* Tonelaje del 'Mech / 5

** Tonelaje del 'Mech / 15 (redondeando hacia arriba)

† Para disipadores fuera del motor (ver *Paso 6: Añade Disipadores Adicionales*, p. 53)



ARMAS Y EQUIPO

Esta sección describe las armas y equipo más comunes usados por las fuerzas de la Esfera Interna. Las reglas del juego para muchas más armas y otros objetos pueden encontrarse en el *Manual BattleMech*. Las estadísticas del calor producido, Valor de Daño, alcance, y tonelaje de cada arma y pieza de equipo en esta sección aparecen en la Tabla de Armas y Equipo en *Construcción*, página 55.

AUTOCAÑONES

“Autocañón” (a menudo abreviado como “AC”), es un término genérico para cañones modernos a escala 'Mech, el cual tiene una amplia variedad de calibres, velocidades de disparo y tipos de munición. Algunos disparan una única bala enorme, otros son como armas tipo escopeta, y otros son como cañones Gatling de gran velocidad que escupen un gran número de balas en un corto espacio de tiempo.

LANZALLAMAS

Los lanzallamas son un término comodín para la amplia variedad de lanzallamas en uso por las fuerzas armadas del Siglo XXXI. La mayoría aprovecha el propio reactor del 'Mech para obtener el voraz calor necesario.

LÁSERS

El láser (nombre originado del antiguo acrónimo “Luz Amplificada por emisión Estimulada de Radiación”) es la más básica de las armas de energía del campo de batalla moderno. Diseñados para proporcionar un estallido concentrado de calor extremo en una zona pequeña, los láseres de tipo militar pueden atravesar blindajes de tipo militar en fracción de segundos.

AMETRALLADORAS

La ametralladora (AM) ha sido la favorita por excelencia como arma anti-infantería desde que los toscos primeros modelos aparecieron en el Siglo XIX.

LANZAMISILES

Los lanzamisiles son dispositivos usados para lanzar municiones autopropulsadas y autoguiadas para infligir daño sobre el blanco.

MISILES DE LARGO ALCANCE (MLA)

Los bastidores de misiles de largo alcance disparan salvas de misiles altamente explosivos a blancos distantes. Por el modo en el que se disparan, los MLAs sufren penalizaciones al intentar acertar a blancos cercanos al 'Mech que los dispara.

MISILES DE CORTO ALCANCE (MCA)

Los MCAs son misiles de trayectoria directa y cabezas altamente explosivas o perforantes explosivas de blindaje. Comparados a los MLAs, tienen un alcance más corto, pero lo compensan con una carga explosiva más potente.

CAÑONES PROYECTORES DE PARTÍCULAS

El cañón proyector de partículas (abreviado CPP) es una de las armas no balísticas más potentes que se hayan diseñado para el campo de batalla moderno. Consiste en un acelerador magnético que dispara protones de gran energía o rayos de iones, los CPPs han sido usados durante siglos para arrancar blindaje por medio del daño térmico y cinético.

ARMAS FÍSICAS

Las armas físicas son una amplia variedad de armas cortantes o aplastantes montadas en los BattleMechs. Estas van desde garras tamaño de 'Mech hasta hojas adornadas y enormes mazas pulverizantes. El arma física más común y con diferencia es el hacha.

