BATTLETECH

REGLAS DE INICIO RÁPIDO™
EN ESPAÑOL

CATALYST game labs

0207
0407
0607
0807
1007
1207
1407
LIGHT
0108
0308
0508
0708
0908
1108
1308
1508
0208
0408
0608
0808
1008
LIGHT
LIGHT
0109
0309
0509
0709
0909
1109
1309
1509
HEAVY
HEAVY
0209
0409
0609
0809
1009
1409
LIGHT
LIGHT
0110
0310
0510
0710
0910
1110
1310
1510
LIGHT
LIGHT
0210
0410
0610
0810
1010
1210
1410
0111
0311
0511
0711
0111
1111
1311
1511
0211
0411
0811
1011
1211
1411
0112
0712
0912
1112
1312
1512
LIGHT
HEAVY
LIGHT
0212
0412
0612
0812
1012
1212
1412
LIGHT
HEAVY
0113
0313
0713
0913
1113
1313
1513
LIGHT
LIGHT
LIGHT
0213
0413
0813
0813
1013
1213
1413
HEAVY
0114
0314
0514
0714
0914
1114
1314
1514
LIGHT
LIGHT
0214
0414
0614
1014
1214
1414
HEAVY
LIGHT
0115
0315
0515
0715
0915
1115
1315
1515
LIGHT
HEAVY
LIGHT
0215
0415
0615
0815
1015
1215
1415
LIGHT
LIGHT
0116
0316
0516
0716
0916
1116
1316
1516
0216
0416
0616
0816
1016
1216
1416
0117
0317
0517
0717
0917
1117
1317
1517
0217
0117
0117
0117
0117
1417

Estamos en el siglo 31, una época de guerras interminables que se extienden por todo el espacio habitado por la humanidad. Mientras los imperios estelares luchan, estas guerras épicas son ganadas y perdidas por los Battlemechs®, titanes humanoides de metal de 12 metros de altura cubiertos con láseres, cañones automáticos y docenas de otras armas letales; poder suficiente para arrasar manzanas enteras de edificios. Tu fuerza de elite de Mechwarriors® pilota estos monstruos hacia la batalla, manteniendo orgullosamente alta la bandera de tu facción, intentando expandir el poder y la gloria de tu reino. A su señal y a sus órdenes están las unidades de soporte de vehículos blindados e infantería con armaduras aumentadas, dirigidas por el habilidoso mando de un Mechwarrior para ayudarle en la victoria final. ¿Se convertirán en leyendas o en bajas olvidadas? ¡Sólo tu habilidad y tu suerte decidirán su destino!

REGLAS DE INICIO RAPIDO

Hemos diseñado especialmente estas reglas de inicio rápido para introducirte en los campos de batalla del siglo 31 en minutos, con todo lo que necesitas para jugar -incluyendo un mapa y contadores de unidades- a tu disposición. ¡Todo lo que necesitas es tu imaginación y dos dados de seis caras!

NOVATO, VETERANO Y ELITE

Estas reglas de inicio rápido aparecen en tres secciones claramente divididas: Novato (azul, la sección que estás leyendo ahora mismo), Veterano (amarillo) y Elite (rojo). Estas secciones facilitan una progresión sencilla de entender desde las bases para ir añadiendo más unidades y reglas para aumentar la diversión del juego del jugador. Al final de cada sección hay un escenario de Entrenamiento que hará que los jugadores se sumerjan inmediatamente en la diversión del sistema de juego de Battletech, plasmando lo que los jugadores han aprendido hasta ese punto en las normas de inicio rápido.

Nota: La Sección novato es una introducción a las reglas de los mechs tal y como se presentan en el Libro de Normas Introductoria de Battletech, mientras las secciones Veterano y Elite son una introducción a las reglas para unidades adicionales y conceptos que se presentan en Classic Battletech Total Warfare.

Novato: Para los recién llegados a Battletech, lean esta sección una vez (no tomará mucho tiempo) y jueguen el escenario de Entrenamiento Novato. Tu primer escenario de Entrenamiento será una partida rápida de mech contra mech, pero con las bases descritas en la sección novato de cómo moverse por todo el tablero, disparar armas y recibir daño, con excepciones específicas para vehículos e infantería indicadas respectivamente en las secciones Veterano y Elite.

Recuerda, ¡no necesitas leer ninguna otra sección de estas normas antes de empezar directamente una partida!

Veterano: Una vez que hayas entendido las bases del movimiento y el combate y tengas un escenario de entrenamiento de Mechs sobre tus espaldas, la sección Veterano introduce los vehículos, así como algunas reglas avanzadas de armas. Una vez que hayas leído esta sección -que amplía tus conocimientos adquiridos en la sección novato- puedes ir al escenario de Entrenamiento Veterano.

Elite: Ahora que ya te has familiarizado con las dos primeras secciones, la sección Elite introduce a la infantería. ¡El escenario de Entrenamiento Elite desata toda la vertiente de armas combinadas de Battletech!

JUGANDO CON CONTADORES

Las Reglas de Inicio Rápido de Battletech contienen varios contadores de juego que puedes cortar, que representan tu infantería, vehículos y BattleMechs. Estos contadores de juego se usan para mostrar la posición de cada unidad en el mapa y para mantener un control de su movimiento durante la partida.

HOJAS DE CONTROL

Las hojas de control de Mechs, vehículos e infantería se usan para mantener un control del daño hecho a cada unidad durante el combate así como para mostrar las estadísticas de armas de la unidad y de su movimiento (ver Hojas de Control, P.14).

MAPAS

En Battletech las partidas se juegan en mapas de 56 por 43 centímetros divididos en áreas de seis lados llamadas hexágonos, las cuales regulan el movimiento y el combate entre varias unidades. Los mapas pueden tener bosques, ríos, lagos, montañas y más. Para facilitar el juego el mapa incluido en las reglas de inicio rápido sólo tienen terrenos con bosques dispersos y densos.

DADOS

En Battletech tú debes usar dos dados de seis caras. Si la situación requiere que tires con un dado, las normas lo indicarán abreviándolo como 1D6. Salvo que se diga lo contrario, la abreviatura 2D6 significa que tienes que tirar ambos dados y sumar los resultados.

ESCENARIOS DE ENTRENAMIENTO

Battletech es un juego para dos o más jugadores. En aras de la simplicidad el escenario de Entrenamiento novato es sólo para dos jugadores, con cada jugador controlando un único Mech. Cada Mech, vehículo o soldado de infantería es considerado una unidad. En los escenarios escenarios de Entrenamiento Veterano y Elite, si hay otros jugadores disponibles, se deberían dividir de forma equilibrada en dos equipos, con cada jugador al cargo de una unidad. Si no hay jugadores adicionales los escenarios de entrenamiento Veterano y Elite están diseñados para ayudar a los jugadores a pasar de controlar una única unidad a la diversión de controlar múltiples unidades en una partida.

En los varios escenarios de Entrenamiento previstos en estas reglas tu único objetivo es destruir al otro equipo. El último equipo con por lo menos una unidad superviviente en el campo vence. Cuando te familiarices con estas reglas podrás empezar a jugar con más de una unidad a la vez, crear tus propios objetivos o avanzar al desafío y entretenimiento de las reglas completas

Isolation's Weight

El peso del aislamiento.
Una historia de Battlecorps por Randall N. Bills.

Montaña de Jacob
Tortinia, Kiamba
Distrito Militar de Benjamín, Condominio Draconis.
15 de abril de 3067.

El teniente Cameron Baird observaba mientras el odioso rastro de humo negro se disipaba entre los fuertes vientos de la montaña. Restos ardientes caían dispersos en varios kilómetros. Parecía que el cielo estaba sangrando. "¿Puedes creer eso?" Su sistema de comunicaciones volvió a la vida mientras James rompía el silencio. "Guau. Es demasiado".

¿Guau? Ver una nave de descenso de Clanes del tipo Broadsword caer en mitad de un cielo de color cobalto había sido ciertamente entristecedor. Era como un rayo en llamas lanzado por la propia mano de Zeus. Pero Cameron veía más allá. ¿Qué demonios estaba haciendo una fuerza de los Osos Fantasma atacando Kiamba? ¿Qué podría ser de interés a una nave de descenso solitaria en la Montaña de Jacob? Ciertamente podrían preocuparse menos por fuerzas del Regimiento de MacLeod de los Montañeses de Northwind.

Tuvo un escalofrío, aunque sabía que la cabina no podía entrar frío y pronto estaría cualquier cosa menos fría. Odiaba esto. Odiaba la nieve y el aislamiento de cualquier cosa viva al margen de la pequeña fuerza a su alrededor. Demonios, hubiera preferido el Pantano de Hécate a este frío eterno. Pero James no. Era feliz dondequiera estuviera la acción.

¿Había sido Cameron tan joven alguna vez? ¿Tan ingenuo? Él esperaba que no. "Sí James, maravilloso". ¿El chico había notado el sarcasmo? Probablemente no. El almidón de su nuevo traje de refrigeración (que le dieron como mucho hace 6 meses cuando se graduó en la NMA) probablemente le tapaba los oídos, haciendo difícil para él oír algo. Más allá de su propia voz, por supuesto.

Cameron se permitió dejar que una sonrisa socarrona se extendiera por sus delgados labios, una chispa iluminaba sus ojos de color avellana. Conocía a cierto teniente coronel que guió a un joven y estúpido Cameron durante su primer año después de la Academia. El que casi le expulsó por lo menos en diez ocasiones. Por lo menos.

Cameron buscó y tecleó en el mapa topográfico que aparecía en la pantalla secundaria, para observar, mientras el recuerdo de las palabras parecía alzarse como un holograma, bloqueando temporalmente la pantalla frontal y el terreno nevado más allá. Cuando eres un líder, tú lideras y proteges. Lo uno viene con lo otro. Si no puedes proteger a los que están bajo tu mando con tus máximas facultades, no puedes liderarlos para que se conviertan en líderes ellos mismos-entonces no es lo tuyo llevar Los Galones.

Siempre las mayúsculas en su voz.

Las palabras de Geoff parecían reverberar en los confines de la cabina. El hombre había sido el padre que nunca conoció; al margen de la carga, Cameron había intentado cargar las responsabilidades que ahora tenía con la misma dedicación y honor que su mentor había tenido. ¿Cómo podía ser menos?

El radar empezó su barrido, mostrando la lanza de Cadem, la lanza de la Vieja Guardia de Geoff y la lanza en préstamo del Tercero de Húsares de Proserpina. Doce mechs- varios guerreros novatos. ¿Qué podían encontrar tras la muralla? Revisó su monitor secundario y su pantalla de radar otra vez, la cual mostraba un par de cazas aerospaciales Tatsu volando a más de mach dos, desapareciendo tras la montaña.

"Gracias por el fuego Húsares. Hace algo de frío por aquí". La voz del teniente coronel Mc Fadden sonó en la frecuencia de comunicaciones.

Cameron sonrió y revisó el radar para ver a la lanza de Geoff en el siguiente risco pero, más importante aún, varios cientos de metros más cerca del lugar del impacto. Agitó su cabeza, sintiendo el confortante peso de su neurocasco. "Te vas a meter en problemas, jefe" dijo, pero no lo suficientemente alto como para activar su propio micrófono. Con esa patrulla realmente incorporada al Tercer batallón de los Húsares y con las reticencias de O'Riley respecto a tener que hacer ejercicios de combate –sin importar los pocos que estaban involucrados- con vulgares mercenarios en esta tierra baldía helada del norte. Cameron sabía que el viejo Harrison haría escuchar su voz. Por supuesto más tarde. Siempre tarde. Y mucho peor que la ofensa original.

Uno pensaría que el Tercero de Proserpina era un regimiento de la Espada de Luz por toda su arrogancia.

"Sin problemas, Vieja Guardia. Encantados de llevar una cerilla a una barbacoa. Sólo aseguraros que lo que hemos tirado a vuestra parrilla está frito y crujiente cuando hayáis terminado. ¿Hai?" La voz de piloto desconocido exudaba alegría, agradable y bien intencionada. Cameron se sorprendió. De ninguna manera podría formar parte de los Húsares.

"De acuerdo, Montañeses" empezó la fuerte voz de Geoff "han derribado a varios chicos malos. Es la hora de que nosotros les echemos. Avanzad a toda velocidad y disparadles a vuestro antojo" antes de que la lanza de Húsares se lleve toda la diversión como la coletilla implícita. Una serie de contestaciones afirmativas resonó en la frecuencia de comunicaciones.

Por supuesto que Cameron estaría encantado de tener el mando de esto, pero con la lanza de mando de la Vieja Guardia presente para compensar los problemas de entrenamiento entre miembros del Tercer batallón de MacLeod y el Tercero de Húsares… bueno, no podría estar más contento por tener al viejo junto a él en la marcha.

Cameron se estiró y apretó su propio mando de gases adelante un medio, dirigiendo a su Wolverine a un inteligente paso hacia delante –algo difícil

A través de la profunda nieve. Tenía la auténtica intención de mandar uno de estos

días un regalo sorpresa al intendente que logró adquirir varios de los nuevos WVR-8K a las FACD. Había estado en él menos de un año pero ya sabía que nunca querría pilotar otra máquina. Podía haber obtenido una de las máquinas de Clanes obtenidas en Huntress gracias a sus calificaciones obtenidas en la Academia, pero confiaba en que nada le haría sentirse tan bien. Tan correctamente.

"Ok, chicos" habló a su propia lanza, "ya habéis escuchado al jefe. Hay chicos malos más allá del risco y tenemos que limpiar el estropicio. Y eso si los pilotos nos han dejado alguna sobra".

Las risas que le contestaron le hicieron sentirse bien. Aunque iba en serio. Por como había caído la Nave de Descenso, no le sorprendería nada si no encontraban nada más que una mancha negra en mitad de un blanco impoluto.

Los diez minutos pasaron demasiado lentamente. Mientras iba manipulando los pedales y los mandos para maniobrar a través de la espesa nieve y los densos bosques, tenía un ojo puesto en el radar, que mostraba por lo menos a una docena de dardos verdes avanzando hacía la posición estimada de la nave estrellada. Era imposible que recibieran buenas lecturas de lo que podían tener frente a ellos por el alto contenido de hierro de las montañas. Sabía que la Nave de Descenso tenía capacidad para transportar 5 Mechs de Clanes. ¿Pero cuántos de ellos podrían haber sobrevivido?

La Viaja Guardia fue la primera en entablar contacto; el fuerte restallar de los cañones reverberó entre las piedras afiladas y los restos solitarios de árboles que mientras McFadden obtenía la primera sangre con su Hatchetman. La propia lanza de Cameron sencillamente no podía moverse lo suficientemente rápido y McFadden quería su ración de acción antes que los Húsares. Típico.

"Ok, chicos. Vamos a mostrarles a los abuelotes que la juventud puede mantener su mismo paso".

Pisó sus pedales y el plasma ventilado levantó su máquina de cincuenta y cinco toneladas al aire, la nieve levantada formó un halo alrededor suyo. Aterrizó suavemente y saltó de nuevo, lo justo para coronar el risco donde se libraba la batalla. Entonces recordó que sólo el Starslayer de Karli tenía reactores de salto. El Hollander de Ben y el Wolfhound de James no tenían esa ventaja y no podía dejarlos en el risco.

Tenía que liderar. Tenía que proteger.

"Vamos chicos. Sé que la Academia os enseña a pilotar mejor es eso. Vamos a movernos ¿Eh?" Trató de infundir todo el humor bien intencionado que pudo, tratando de ocultar su preocupación. A pesar de los pasos que se habían dado para estrechar la brecha tecnológica entre Clan y Esfera Interior, los Mechs de Clanes todavía se imponían a los de la Esfera Interior en combate igualado.

Geoff podía hacer círculos alrededor de cualquiera que conociera pero, dependiendo de lo que hubiera tras el risco…. la lanza de Cameron podía marcar la diferencia.

Destellos de color zafiro y rubí iluminaron el cielo por encima del risco, junto con las detonaciones de muchas explosiones fuertes. Cameron agarró los mandos con sus manos sudorosas. Deseaba que su lanza se moviera más deprisa.

"Todavía están bastante vivos" La voz de Geoff le sorprendió por su prisa. "Si no derribamos ese Mad Cat, y quiero decir ya mismo, vamos a meternos en serios problemas. Lanza, apuntad al Mad Cat. Yo me encargaré del Rifleman". La frecuencia de comunicaciones regresó a sus murmullos otra vez.

¡Un Mad Cat! Maldición. ¿Un Rifleman? Su mente se agitó. Qué demonios. ¿Se refería a un Rifleman IIC? ¿Por qué los Clanes iban a desplegar un diseño de la Esfera Interior?

Tuvo que esperar. Un único mech no podía marcar la diferencia, pero una lanza sí. Además, no podía dejarles. Tenía que liderar.

Miró a su radar en busca de más información. De repente se dio cuenta que por lo menos de los Húsares había sido capaz de moverse por su risco hasta la meseta y parecía que estaba entablando combate; la etiqueta indicaba que era el Tai-i Matsu. Su BattleMaster de asalto iba a añadir mucho peso a su bando.

Finalmente su lanza se agrupó. "Ok, chicos, más allá del risco y dadles todo lo que tenéis" dijo. Cameron hizo caso de su propio aviso y preparó sus armas y encendió el plasma otra vez, lanzando a su Wolverine hacia arriba y más allá del risco… al infierno.

Dispersa frente a él, una pequeña pero terrorífica batalla se estaba desarrollando en la pequeña meseta. La Nave de Descenso estrellada todavía humeaba, desprendiendo una enorme cantidad de humo; un Thor caído junto a una enorme brecha en el lateral de la Broadsword le indicó que no todos los mechs habían sobrevivido. Aún así, a mil metros frente a él estaban un Mad Cat, un Rifleman, con un Arcas a un lado, con todas las armas disparando e impactando a las fuerzas Montañesas y al BattleMaster de Proserpina.

Vio el emblema de Rasalhague dentro de una silueta de una cabeza de oso: el Primero de Osos de Rasalhague. La presencia de un Rifleman a una fuerza de Clanes tenía sentido por fin.

Mientras Cameron controlaba a su máquina para que aterrizara otra vez con un último chorro de llamas y un espasmo de miómero, vio como un fuego se encendía en la parte baja del Hatchetman de Geoff, El tiempo pareció detenerse hasta que pudo percibir los cartuchos de autocañón y rayos de CPP suspendidos en el aire. El Hatchetman voló hacia delante, en rumbo de colisión con el Rifleman. El piloto sencillamente plantó sus pies, alineó ambos cañones rotatorios y disparó una ráfaga que prácticamente ocultó su contorno. Dos horripilantes ráfagas de muerte azotaron al Hatchetman, devorando y destrozando la armadura, como un oso devorando su presa, hiriendo mortalmente al gigante de metal.

"¡No!" Cameron logró gritar, mientras el tiempo volvía a la normalidad. Geoff mantuvo al Hatchetman en su curso mientras los miembros se perdían bajo el fuego asesino con una destreza que pocos lograrían mantener en esas circunstancias,

El Hatchetman se estampó como una avalancha de metal en el Rifleman con un sonido que pido escuchar incluso por encima del ruido de la batalla. Ambos cayeron en un caos de miembros de metal.

Cameron nunca fue capaz de recordar los siguientes diez minutos. Una neblina -formada por lágrimas y rabia- parecía haber borrado su percepción. Un momento antes había visto a su ídolo (su padre) morir y en el siguiente estaba encima de una máquina de los Osos Fantasma caída, disparando interminables kilojulios de energía en los restos calcinados –todo lo que quedaba del Mad Cat.

Mientras llegaba el silencio, la vergüenza reemplazó a su rabia. Geoff se podía estar agitando en su tumba de metal ante tal pérdida de control. Él había hecho lo que necesitaba hacerse. Había liderado.

Se había sacrificado para proteger a aquellos bajo su mando.

Aunque inicialmente Cameron había intentado hacer lo mismo, lo había abandonado demasiado fácilmente. Había ignorado demasiado fácilmente los galones (Los Galones) que llevaba. Había olvidado su herencia demasiado fácilmente.

Dejó de llorar y apagó los últimos rescoldos de su neblina incapacitante. Su gente le necesitaba. Necesitaban aclarar y encontrar lo que podía estar aquí y que podía tentar a los Osos, al resto de la fuerza asaltante para resolverlo en otra parte.

Tragó varias veces. Intentó dejar su vergüenza para otro día y abrió la frecuencia general de comunicaciones.

Momento de liderar.

OF WAR AND PEACE AND CHERRY TREES

De Guerra y Paz y cerezos en flor
Una historia de Battlecorps por Steven Mohan, Jr.

El castillo de los gritos escandalosos.
Newport, Richmond
Distrito militar de Pesht
Condominio Draconis
14 de noviembre de 3062

Cuando la bestia fue a por Shintaro Yamada éste estaba arrodillado en el áspero suelo de piedra de su celda, con la espalda mirando a la pequeña ventana, la cabeza doblada y los ojos cerrados.

La parte inusual de la situación no era que Yamada estuviera meditando.

La meditación era lo único que le quedaba a Yamada y no permitía que nada lo detuviera, ni las brutales palizas, ni el hambre que rugía en sus entrañas, ni los ocasionales ataques de desesperanza y dudas que deben afligir a todos los hombres.

No, la parte inusual era la bestia, a la cual Yamada no había visto en varios años.

Yamada era un hombre bajo y fuerte vestido con harapos grises lo suficientemente ajustados como para revelar sus músculos de acero. Una vez había llevado el pelo con una coleta de guerrero, pero ya no. Desde que había ido al Castillo de los Gritos Escandalosos se había rapado al cero la cabeza.

Ya no era un guerrero.

Una prisión, especialmente una prisión tan dura como el Castillo de los Gritos Escandalosos, rompe a muchos hombres. Para otros es un trance que enciende y fortalece el espíritu. Yamada era de ese tipo de hombres. De hecho, había adquirido tanta calma y seguridad durante sus años en el Castillo que la mitad de sus guardias pensaban que se había roto.

La otra mitad pensaban que estaba loco.

Y quizá lo estaba.

Más allá de su ventana, que era un cuadrado de cincuenta centímetros de lado, estaba la cosa que Yamada amaba más de todo el mundo: un cerezo, sus retorcidas ramas marrones oscuras llenas de flores rosas. A Yamada le gustaban los cerezos en general –eran uno de los pocos símbolos Japoneses apropiados por Casa Kurita que todavía le decían algo- pero eso no era el porqué amaba a este.

Shintaro Yamada amaba este cerezo porque un jardinero incompetente lo había plantado demasiado cerca del muro de la prisión.

Mientras crecía, el hermoso árbol fue rodeado por el muro sin vida. Al principio de su crecimiento las ramas del árbol habían empujado el muro, pero la piedra no cedió. Más tarde, el tronco del árbol empezó a torcerse, como hacen algunos árboles sometidos a vientos constantes. Y así este majestuoso ser vivo, aunque rodeado por un instrumento del mal, había encontrado la manera de ser un cerezo y no un muro.

Eso hizo que Yamada se encariñase con él.

Aunque amaba ese árbol y deseaba verlo, no iba a la ventana.

En vez de eso, usaba la presencia del árbol como un ejercicio para fortalecer su alma, porque cuando el mal intenta doblegar a un buen hombre para sus fines utiliza lo que más ama para conseguir lo que quiere.

Con gran pena, Yamada sabía que eso era cierto

Por eso estaba arrodillado en el áspero suelo sin ni siquiera un tatami para proteger sus rodillas cuando escuchó el tintineo de las llaves y abrirse la pesada puerta de piedra.

Yamada no levantó la cabeza. Tampoco abrió los ojos.

La parte de él que todavía dominaba los análisis tácticos le decía que todavía no era la hora de la comida de medio día. ¿Una paliza, entonces? Durante todo el tiempo de su condena no había conocido nada distinto salvo esas dos alternativas. Tuvo un escalofrío interior.

No importaba.

Entonces habló una voz profunda. “han pasado muchos años, ¿eh, Sho-sa?” La parte de Yamada que todavía podía analizar identificó la voz como la del Tai-sa Hikotaro Maru de las FIS.

La bestia.

Necesitaría toda su fuerza y su habilidad para resistirse a este hombre.

Esta bestia.

“Han pasado seis” dijo Yamada de la forma más calmada que pudo. “y ya no soy Sho-sa”.

“Te quitamos el rango”, dijo la bestia. “Podemos devolvértelo”.

Yamada abrió los ojos y miró hacia arriba.

La bestia era justo como Yamada la recordaba. Era una figura atemporal, que no cambiaba. Un icono de maldad inefable. Como el mismo Yamada, la bestia era más bajo de lo normal. Tenía una cara redonda y agradable y su pelo negro había sido domesticado con un corte de pelo propio de un trabajador anticuado. Vestía un pulcro traje gris y una corbata escarlata. La corbata era el único fallo de su aspecto, porque se acercaba a lo recordable. El mal no quiere ser recordado. El mal es listo y astuto, por lo que viste a sus sirvientes con lo mundano, lo de cada día.

Lo común.

“¿Qué quiere?” preguntó Yamada.

“El 18 de octubre los Vengadores de Alshain atacaron la capital del Dominio de los Osos Fantasma”

La mente táctica de Yamada vio de repente lo que la bestia quería, todo el asunto dispuesto ante él como un horrible banquete de muerte y deshonor.

El Clan del Oso Fantasma por supuesto que se vengaría. Y con gran parte de las fuerzas de choque de la FACD desplegadas a lo largo de la frontera Lirana, los Osos Fantasma podrían conquistar fácilmente los mundos a lo largo de su propia frontera.

A menos que las FACD pudiesen preparar una fuerza capaz de luchar para retrasar la conquista hasta que pudiese ser reforzada por unidades regulares. Por pura necesidad la fuerza de reserva debía estar compuesta por oficiales novatos, sacados de las academias.

Y dirigidos por unos pocos veteranos cuidadosamente escogidos.

“No lo haré”, dijo firmemente Yamada.

“Pienso que lo hará”, dijo la bestia.

“Soy un criminal”

La bestia se estremeció. “Esto es la guerra”.

Yamada rió amargamente. “Hai, y la guerra es el gran crimen ante el cual los demás crímenes se arrodillan”

“Me gusta, Yamada-San”, dijo la bestia. “Tú sabes que siempre me has gustado”.

“Sí”, dijo Yamada sin la menor ironía, “Lo sé. Pero también juré hace tiempo servir sólo a la causa de la paz. Para luchar contra la guerra en sus múltiples facetas”.

“La causa de la paz”. La bestia suspiró. “¿Ves a dónde te ha llevado?” Señaló la celda con un gesto de su mano. “Tú, un héroe de la Invasión de los Clanes”.

“Tú me pusiste aquí”, dijo Yamada.

“No me dejaste otra opción, Yamada-san. Seguramente puedes entender eso. Te habías convertido en un símbolo del movimiento de la paz. Una cosa es juntar radicales para manifestarse por la paz, pero cuando un hombre de su posición habla, entonces…. Socava la legitimidad de Casa Kurita. No podíamos permitirlo”

“Iie”, dijo Yamada tranquilamente. “No podíamos permitirlo”.

La bestia se agachó hasta que estuvo frente a frente con Yamada. “Debes decírmelo, Yamada-san. ¿Por qué escogiste este camino? Todo lo demás está entre nosotros, yo, yo debo saberlo”. Una auténtica duda nublaba la cara de la bestia.

Era una actuación magistral.

Yamada no tenía una respuesta, por lo menos una que un hombre como la bestia pudiera entender. “La Cuarta Guerra de Sucesión”, dijo sin ánimo. “La Guerra de 3039. La Invasión de los Clanes. Nuestra intervención en asuntos internos de la ManFed. Y ahora esta guerra con los Osos Fantasma. Nunca termina, Tai-Sa. ¿Cuántos guerreros jóvenes deben morir antes de que termine definitivamente?”

La bestia le estudió un largo rato, sin duda considerando qué argumento le iba a decir, “Nadie ama la guerra, Sho-sa, yo mismo, cansado de-“

“Tú no sabes nada de la guerra”, dijo Yamada salvajemente. “Torturar prisioneros desesperados en habitaciones oscuras no es la guerra. La guerra es el agudo olor de circuitos fundidos, el olor del polvo y las cenizas, el hedor de la sangre. Es el tronar de ochenta millones de balas acribillando tu blindaje. Es ver a un joven Hojuhei muerto…” La voz de Yamada se rompió. Se odiaba por haber mostrado debilidad ante la bestia.

Tragó y continuó. “… yaciendo muerto en el campo de batalla, su cuerpo enterrado en metal retorcido y quemado. Eso es la guerra, Tai-Sa, Algo de lo que no sabe nada”.

“Ya lo veo”, dijo la bestia. “Por eso no deberíamos luchar contra los Clanes. Deberíamos permitirles arrollar al Condominio. Ver crecer a nuestros hijos en sibkos. Modificar genéticamente a nuestra gente. Enseñarnos a adorar el altar de la guerra”.

“No hace falta enseñar a Casa Kurita a adorar el altar de la guerra”, contestó Yamada.

La bestia sonrió. “Vamos, Yamada-san”.

“No lucharé por el Coordinador”, dijo Yamada con firmeza.

“No te pudo luchar por algo, sino contra algo”.

“Iie”.

“Te pido que luches contra la guerra”, dijo la bestia, “porque ciertamente los Clanes son eso, la guerra encarnada. ¿Y no me acabas de decir que has prometido luchar contra la guerra en todos sus aspectos?”

Y así la bestia pretendía doblegar a Yamada a su favor usando lo que más amaba.

Entonces, en un instante de iluminación, Yamada vio como podría darle la vuelta a la trampa contra la bestia, como el

cerezo subvirtiendo la voluntad del muro.

Sus ojos se encontraron con los de la bestia.

Hai.

La bestia no le concedió siquiera la dignidad de decir esa pequeña y solitaria palabra sin que una amplia sonrisa se extendiera por su rostro anodino.

Centro de Mando de las FACD, Newport, Richmond.
Distrito militar de Pesht
Condominio Draconis
16 de noviembre de 3062

El primer lugar al que Yamada fue después de que lo soltaran de la cárcel fue el centro de mando del planeta. El guardián le dio un uniforme con la insignia de un Sho-sa en el cuello. Yamada se vistió el odiado uniforme y la bestia le llevó al centro de mando.

Dejó una prisión para entrar en otra.

El centro de mando era una estancia blanqueada y estucada. Anodina. Práctica. Sus nuevas y relucientes botas resonaban contra las grises baldosas mientras seguía a la bestia hasta la sala principal de reuniones. Los dos hombres entraron sin avisar y se pusieron contra la pared negra.

Yamada sabía lo que podía encontrarse en esta reunión, pero todavía le sorprendía. Ninguno de los oficiales apiñados junto a la holomesa parecía lo suficientemente mayor como para haberse graduado en la academia, aunque todos lucían la insignia de Chu-i.

Niños.

El Coordinador estaba mandando a niños a la muerte.

¿Y para qué?

No había manera de que pudiesen resistir en este mundo contra el Clan del Oso Fantasma. No este mundo. Ni el siguiente. Ni siquiera el siguiente.

El oficial al mando entró en la sala y los jóvenes cadetes se pusieron firmes.

"Descansen", ordenó. "Soy la Tai-i Deborah Cahill de las Reservas de Richmond. El Tai-Sa Schmitt de la Segunda Legión de An Ting nos ha concedido el honor de defender la ciudad mientras sus fuerzas atacan las Naves de Descenso enemigas".

Era una mujer joven, demasiado joven para este tipo de trabajo, seguramente menor de veintiocho años. Era baja, incluso para una mujer, no superaba el metro sesenta, con la complexión atlética que sólo se podía tener haciendo gimnasia. Su cabello rubio le llegaba a justo encima del cuello. Sus ojos claros eran de color verde. Su cara no tenía cicatrices.

Así que esta era la mujer que el Coordinador había mandado para presidir la muerte de los niños.

"No voy a mentiros". Dijo a los oficiales reunidos. "Tenemos un difícil y peligroso deber. Sólo disponemos de unos pocos mechs que quedaron cuando nuestras fuerzas regulares se retirasen. Tenemos que mantener este mundo para el Condominio frente a los Osos Fantasma hasta que nos refuercen con una unidad de primera línea de las FACD".

La sala estaba en silencio mientras los jóvenes comprendían las noticias.

Un momento después Cahill asintió y dijo, "así es como lo vamos a hacer".

Las luces se mitigaron y apareció un holograma, un mapa de la capital. Newport estaba entre los meandros del Río de New James y abrigado por un bosque perenne. El Río de New James era un río ancho y caudaloso, de más de 600 metros de ancho en su punto más ancho y lo suficientemente profundo como para albergar navegación oceánica.

"La clave de Richmond", dijo Cahill, "es Newport. La capital alberga el GHP, el principal espaciopuerto y un cuarto de la población mundial. Si podemos mantener Newport podremos mantener Richmond".

Las cabezas asintieron alrededor de la mesa.

Querían creerlo tanto.

"El bosque supone una defensa natural, dificultando los movimientos de los mechs y de los tanques. Sólo tres arterias atraviesan el bosque".

Señaló un trío de cintas grises de ferrocemento que atravesaban la ciudad por el sur, el este y el noroeste. "Como las Naves de Descenso del Oso Fantasma han aterrizado en la Meseta de Derrington esperamos que vengan desde el sur. Protegeremos ese acceso con dos compañías de mechs. Dejaremos otra compañía al cargo de Jensen en el acceso noroeste y una lanza al cargo de Domoto en el acceso oriental".

Más asentimientos. Sonaba tan segura.

"¿Alguna pregunta?"

Por supuesto que no hubo ninguna. Eran demasiado jóvenes para siquiera saber que podían hacer preguntas.

"Que la buena suerte esté con vosotros y vuestras unidades. Que vuestro valor sirva al Condominio".

Le contestaron con un coro de "¡Hai!"

Las luces se encendieron y los jóvenes oficiales se fueron de la sala, dejando a Cahill a solas con Yamada y la bestia.

Miró a Yamada y sus ojos verdes se entrecerraron. "Así que este es Shintaro Yamada. El traidor".

"Eso es algo que deben decir las FIS". Dijo secamente la bestia, "y no usted".

Por un momento la mirada de Cahill osciló hacia la bestia y sus labios se tensaron hasta formar una delgada línea. Pero esta atrevida y joven oficial era lo suficientemente sabia como para no criticar a las FIS.

No en un asunto de lealtad.

Se dirigió de nuevo a Yamada. "¿Qué opina de mi plan, Sho-sa Yamada" Hizo énfasis en su rango, para burlarse de él.

Y de repente Yamada descubrió que estaba furioso, furioso contra esta mujer que era demasiado estúpida para darse cuenta que había mandado a una sala llena de niños a la muerte. "Encuentro que su plan es burdo y obvio. Lo mismo que el comandante de los Osos Fantasma, a menos que sea un tonto".

La boca de Cahill se abrió de golpe como si tuviera un re-

sorte. “¡Cómo se atreve-”

“Afortunadamente, sólo necesito una lanza de mechs para arreglarlo”.

Cahill parpadeó. “Una lanza. Yo sólo tengo cuatro compañías para defender todo el-“

“Su suposición que el ataque principal vendrá del sur es estúpida y equivocada”.

Ella volvió a mirar furiosa a la bestia.

Él sólo se encogió de hombros.

Cahill apretó la mandíbula. “Está diciendo que nos tenderán una emboscada a lo largo de una de las restantes carreteras”.

“¿Tendernos una emboscada?” Yamada movió lentamente su cabeza. “Iie. Piense. Creen que somos unos bárbaros. Que somos un ejército de chusma. No esperan que contestemos un batchall, pero ellos todavía tratan de respetar zellbrigen. Esa es su debilidad. Deben ser quienes son”.

Cahill agitó su cabeza; todavía no lo entendía. No le sorprendía que la bestia le hubiera pedido ayuda.

Yamada señaló a un puente que cruzaba el río con un arco grácil y largo. “El acceso oriental cruza el New James aquí. Es por eso que aquí sólo ha asignado una lanza, o ¿no? Porque ha puesto cargas en el puente”.

La bestia dirigió su mirada a Yamada y luego a Cahill.

“Hai”, dijo Cahill, “Si sufrimos mucha presión en el este, nos retiramos por el puente y lo volamos. Sin él no pueden cruzar sus camiones de apoyo. Una fuerza de armas combinadas se convertiría en un simple puñado de Mechs”.

“Y es por eso por lo que se concentrarán en una de las otras dos vías”, dijo Yamada.

Cahill cruzó sus brazos sobre su pecho. “Asumo que el Coronel Estelar de los Osos Fantasma puede leer un mapa”.

“Oh, puede estar seguro de eso, Tai-i”, dijo Yamada.

“¿Qué harán?, preguntó la bestia, claramente fascinado.

“El ataque principal será contra el puente. Igualarán a los mechs de la Tai-i Cahill uno por uno. Zellbrigen. Pero-“ Levantó un dedo. “El honor no es lo mismo que la estupidez. Nos atacarán rápido y fuerte. Sus mejores guerreros pilotarán sus mechs. Y como no sólo necesitan tomar el puente sino capturarlo, también traerán infantería”.

“Elementales”, susurró Cahill.

“Pasarán a través de nuestros cadetes como un láser a través de la carne”, dijo Yamada.

Ella tragó saliva. “Volaré el puente ahora mismo”.

La bestia le mostró una sonrisa helada. “¿Por qué iba a hacer eso si sabemos lo que van a hacer?”

Cahill miró a Yamada. “¿Cómo podemos vencerles?”

Yamada le regaló una sonrisa lobuna. “Esperan bárbaros. Que así sea. Les daremos lo que están esperando”.

La bestia echó su cabeza hacia atrás y rió.

Principal arteria comercial.
Afueras de Newport, Richmond
Distrito Militar de Pesht
Condominio Draconis
17 de noviembre de 3062

El Coronel Estelar Christer Hall, oficial al mando del Quinto de Osos Regulares de la Galaxia Xi condujo su gigantesco Kodiak 2 hacia la autopista, liderando su Estrella modificada de BattleMechs más allá del campo por el que habían cruzado.

El Kodiak era un Mech de guarnición que tenía un cuerpo rechoncho y poderoso. Su cabeza plana, el hocico y las orejas triangulares le daban una distintiva apariencia ursina. Así no sólo parecía poderoso.

Llevaba un inmenso autocañón Ultra-20 en su hombro derecho y un par de lanzadores AMCA-6 Focales en el derecho. Tenía un láser de alcance extendido montado en su pecho justo debajo de su reactor. Y los diseñadores del Kodiak le habían dotado de láseres medios montados en cada mano, justo por encima de los nudillos. El gran oso incluso disponía de un trío de “garras” de titanio en cada mano, un arma perfecta como último recurso para un Mech atrapado en una batalla desesperada a corta distancia.

El Kodiak 2 iba equipado, además, con poderosos reactores de salto para tener más movilidad que su primo.

El Mech de Hall era un monstruo de gran rendimiento diseñado para aplastar un enemigo o mantener su posición a pesar de sufrir una paliza. Así era, si Hall hubiera sido el tipo de hombre dado a la introspección, exactamente cómo se habría descrito a sí mismo. Con suerte y habilidad podía tomar Newport hoy mismo y Richmond con ella. Y entonces llevaría a los Osos Aulladores al siguiente mundo del Condominio.

Hall había mandado una de sus trinarias de asalto y una supernova para darle a las FACD el ataque abrumador que sin duda esperaban en la ruta del sur hacia la ciudad. Había dividido su otra trinaria, dejando a las Estrellas de Asalto Alpha y Bravo para defender sus Naves de Descenso y había mandado a Charlie a atacar la carretera del noroeste. Pero todos esos movimientos eran distracciones.

El ataque verdadero sería a través de la poco defendida ruta oriental.

Había reunido un grupo de ataque a partir de su Trinaria Supernova de Mando. Atacarían las fuerzas que defendieran el puente rápido y fuerte. Una sonrisa salvaje iluminaba los labios de Hall. Las FACD nunca sabrían lo que les había pasado.

Hall avanzó un cuarto de klick hasta que las llanuras se convirtieron en un bosque perenne. Detuvo a su Mech de guarnición y las otras tres máquinas de guerra se detuvieron con él. El retumbar de las pisadas de los Mechs se disipó lentamente, engullido por el silencio del oscuro bosque.

En el mapa de Hall esta ruta hacia la ciudad estaba señalada como “la Principal Arteria Comercial”: Cuatro carriles de ferrocemento reforzados diseñados para soportar camiones pesados transportando grano del este y AgMechs yendo en la

dirección contraria. A Hall no le preocupaba por la capacidad de la autopista de soportar su Kodiak de 100 toneladas.

Lo que le preocupaba era una emboscada.

No había tráfico en la autopista. Estaba desierta.

No había nada más que ver salvo la autopista y los árboles. Pinos, cedros y coníferas se agrupaban como soldados dispuestos para la batalla. Parecían centinelas de diez, doce o incluso quince metros de alto.

Lo suficientemente altos como para esconder un Mech.

Miró su emisor de radar. Ondas de estática cubrían la pantalla, haciendo difícil su lectura. Los defensores del mundo habían escondido pequeños emisores de CME en los bosques, dificultando el poder discernir una imagen táctica cada vez que pasaban cerca de uno.

Hall sabía que podía encontrarse a los defensores de la ciudad en esta carretera, pero no pensó ni por un momento que podían aparecer y retarles como verdaderos guerreros. Habría sorpresas, trampas y engaños. Cualquier duda que hubiera tenido de eso había desaparecido cuando supo del cobarde ataque a Alshain.

"Nos están esperando" dijo el MechWarrior Iván a través de la línea de comunicaciones. Iván pilotaba un Viper que estaba frente al Kodiak de Hall. Tras Hall estaba el MechWarrior Dag en un Nova y la Comandante Estelar Birgit en su Mad Dog. Todos estaban completamente quietos, más monumentos que máquinas de guerra.

"Por supuesto que nos están esperando, MechWarrior" contestó Hall. "Intenta mantener la línea de comunicaciones despejada para observaciones más importantes".

"Aff, Coronel Estelar", dijo Iván mansamente.

Hall cambió su equipo de comunicaciones de HF a comunicaciones a larga distancia. "Epsilon, aquí Alpha. Estás en posición ¿Quiaff?"

"Alpha, Epsilon" Hall reconoció la voz confiada de la Comandante Estelar Annika incluso a través de la deficiente sincronización del enlace encriptado. "Aff, Coronel Estelar".

"Excelente, Comandante Estelar. Nos reuniremos en breve. Corto".

Una sonrisa cruel retorció los labios de Hall. Tal vez los soldados de la Esfera Interior pensaran que el concepto del zellbrigen limitaba la capacidad de su Clan para luchar. Pues bien, pronto se darían cuenta de que no eran los únicos que podían ser listos.

Hall tecleó en el canal exclusivo para Mechs. "Los elementales están en sus puestos, moveros".

Puso a su Kodiak a correr. La autopista se estremeció y los árboles se agitaron con cada paso. Hall esperaba que la carretera soportase el castigo de su Mech corriendo. No serviría de mucho capturar el puente si su fuerza de asalto destrozaba la autopista.

Los otros Mechs, guiados por el ágil Viper, adelantaron pronto al Kodiak. Si un Mech enemigo esperaba para hacer una emboscada el Viper sería un objetivo tentador. Pero su velocidad le daría a Iván más oportunidad de sobrevivir a un ataque por sorpresa. Una vez que Hall atrapase al atacante la batalla se habría terminado.

Hall detestaba usar esas tácticas. Concentrar el fuego. Apretó los dientes. Pero todavía detestaba más perder. Y si los Mechs de las FACD se mostraban, se prometió que los iba a atacar en combate honorable de acuerdo a los dictados del zellbrigen.

"He visto al enemigo, Coronel Estelar", anunció Iván. Hall pudo notar su nerviosismo incluso a través de la conexión. "Doblé la esquina y estaban ellos-"

"Delta, aquí Beta", cortó la Comandante Estelar Birgit. "¿Cuál es vuestra posición?"

"Cuadrante Uno Cuatro", contestó Iván. "En el principio".

Hall supo instantáneamente donde estaba. La mayor parte del trazado de la autopista era recto pero, una década antes un proyecto de construcción había secado un lago, dejando un claro en el bosque de cerca de 800 metros de diámetro.

"Se están escondiendo entre los árboles ¿Quiaff?" preguntó Dag, el piloto del Nova.

"Neg", contestó Iván. "Están alineados como si estuvieran esperándonos, un Sunder, un Black Hawk y un Bishamon".

Hall frunció el ceño. Las lanzas de la Esfera Interior desplegaban normalmente cuatro Mechs. ¿Dónde estaba el cuarto? "Delta, Alpha. ¿Habéis visto tres Mechs, quineg?

"Aff, Coronel Estelar", contestó Iván. "Tres Mechs enemigos".

Hall meditó eso durante un momento mientras su Mech se acercaba a la posición del Viper.

Le gustaban los potenciales emparejamientos. El Sunder era un digno adversario de su Kodiak, el Black Hawk era una versión más pesada del Nova y el Mad Dog podía emparejarse con el arácnido Bishamon. Pero si había un cuarto mech de las FACD en alguna parte una emboscada todavía era posible.

A menos que el comandante local valorara el puente como algo indigno de ser defendido por más de tres Mechs.

En cualquier caso, ahora no había nada que pudiera hacer.

"Para, MechWarrior Iván", ordenó Hall. "A menos que rompan las normas de zellbrigen les atacaremos individualmente. Yo me encargaré del Sunder. Comandante Estelar, te encargarás del Bishamon. MechWarrior Dag, tú te encargarás del Black Hawk. Que todas las unidades formen detrás de mí y me sigan. Epsilon, ¿Cuál es tu situación?"

"Mi unidad especial está esperando su orden, Coronel Estelar", fue la rápida respuesta de la Comandante Estelar Annika.

"Muy bien, llegará pronto, Comandante Estelar, estén preparados".

La coordinación era importante. Quería que las fuerzas de las FACD se concentraran en sus Mechs mientras que los Elementales de Annika se infiltrasen bajo el puente colgante y cortasen las cargas de demolición que debían estar allí. Eso implicaba que no podía avanzar hasta que sus Mechs estuvieran completamente enzarzados.

Su Kodiak se aproximó adelantando al resto de la Estrella.

Dag y Brigit aceleraron sus Mechs para seguirle.

"¿Coronel Estelar?" Dijo Iván.

"Quédate ahí", dijo Hall. Se permitió echar un vistazo al oscuro bosque que les rodeaba. "A ver si puedes encontrar a su cuarto Mech".

Hall alcanzó un giró en la carretera que iba a su derecha. Una densa barrera de árboles bloqueaba su vista hasta el claro. El bosque era menos denso a su izquierda y el terreno era peor. Por el rabillo del ojo pudo ver la somera depresión que había sido una vez el lecho del río y más allá el azul intenso del mismo río.

Seleccionó un canal abierto y habló, "Soy el Coronel Estelar Christer Hall, un guerrero con nombre de sangre del Clan del Oso Fantasma y oficial al mando del Quinto de Osos Regulares de la Galaxia Xi. Invoco solemnemente el ritual de zellbrigen y desafío al piloto del Sunder a un duelo de guerreros. ¡No dejéis que nadie interfiera en este acto solemne!"

Su radio sonó y una voz dijo, "Soy el Chu-i Domoto, Ven aquí, escoria de Clanes".

Hall se permitió sonreír. "Tienes mucho que aprender acerca de los insultos, amigo mío. Igual que de la guerra. Afortunadamente estás a punto de recibir instrucción de un experto en ambas cosas".

Buscó alrededor de un grupo de Pinos Douglass y encontró al mech del Condominio justo donde Iván le indicó que estaría. El Sunder, de noventa toneladas, era una bestia cuadrada. Su cabina estaba debajo de un lanzador de misiles, haciéndole parecer una pequeña caja de metal con extremidades. No era especialmente veloz, pero Hall no se hacía ilusiones sobre su capacidad de lucha. El Sunder estaba fuertemente armado y blindado y este llevaba un dragón de Kurita del color de la sangre en su hombro izquierdo.

Eso lo vio en una fracción de segundo.

Hall agitó su brazo izquierdo y disparo dos rayos esmeraldas de luz al OmniMech del Condominio. Tuvo el tiempo justo de ver como los láseres se desviaban hacia abajo, acertando en el blindaje de la pantorrilla derecha del Sunder, antes de que se agachara detrás de su cobertura improvisada.

Un segundo después un rayo del cañón proyector de partículas del brazo derecho del Sunder incineró la cobertura de Hall e incendió el bosque. Los árboles habían desviado parte de la energía del impacto, pero una rápida mirada al diagrama de blindaje le mostró unos cuantos trozos de amarillo mezclados con el verde.

Hall lanzó una salva de misiles Focales y retrocedió con su Kodiak hacia otro grupo de árboles.

El Sunder le respondió con otro rayo de energía del CPP que incendió más árboles. Hall retrocedió con su Mech otra vez.

Mientras se movía vio al Bishamon avanzar hacia el río. Era un movimiento lógico. El diseño tenía ventaja en terreno quebrado. Pero esa pequeña ventaja no le iba a salvar enfrentándose a un guerrero del Clan Oso Fantasma.

"Birgit, el Bishamon se está moviendo hacia la izquierda. Puedes cortarle el paso si atraviesas el bosque".

"Aff, Coronel Estelar", contestó Birgit. Bombardeó el bosque a su izquierda con fuego de sus láseres ubicados en los brazos, derribando árboles y quemando matojos. Abriendo una senda.

Era una maniobra peligrosa. Si Birgit perdía pie se caería peligrosamente. Y si el Bishamon se le acercaba, su natural ventaja de estabilidad sería incluso mayor en los bosques. Pero si quería llegar a la zona de árboles sin oposición el bosque le debía dar cobertura mientras atacaba. No se atrevió a ordenarle correr a través del claro para atacar el flanco del Bishamon.

Eso la expondría a todo el castigo que podía causarle el Sunder.

Hall se cubrió a la izquierda y lanzó otra salva de fuego láser, entonces se cubrió hacia atrás. Los láseres y los AMCAs no habían hecho nada para frenar el avance del Sunder, pero no podía usar su láser pesado o su autocañón sin exponerse al fuego enemigo.

El enorme Mech del Condominio le respondió con más fuego de CPP.

Una oleada de fuego naranja consumió los árboles ante él. Era un incendio bastante grande. Hall pudo oír el rugido del aire y el crepitar de la madera al abrirse repentinamente por el calor. Los ojos le picaban por el sudor. Tal vez ese era el plan del Sunder.

Quemarlo.

Hall tragó saliva. Iba a necesitar más que un poco de calor para asustar al comandante de los Osos Aulladores.

El creciente incendio forestal estaba anulando sus sensores térmicos, pero afectaría al enemigo de la misma manera. Estaba satisfecho con dejar que los bosques se quemaran. Implicaba que no había ningún Mech de las FACD escondido a su derecha.

Fue esquivando el incendiado bosque e intercambió disparos irrelevantes con el Sunder.

Él y su compañero estaban bailando un intrincado vals. Era la hora de agitar un poco las cosas.

"Es la hora de entablar combate, Dag. Voy a avanzar y atacar al Sunder. Avanza y ataca al Black Hawk, ¿Quiaff?"

"Aff, Coronel Estelar", dijo entusiasmado Dag.

Hall cambió de canal. "Annika, de aquí a 30 segundos. Cierro".

"Aff, Coronel Estelar".

Hall inhaló aire y atravesó el creciente incendio. Disparó el autocañón Ultra-20 instalado justo por debajo de su hombro derecho, una salva de misiles Focales desde su hombro izquierdo y un cegador rayo rojizo desde el láser instalado en el torso.

La temperatura de su cabina subió un par de grados, pero el Sunder se estremeció ante el asalto repentino de Hall.

Hall vio por el rabillo del ojo al Nova de Dag cargar contra el Black Hawk. Dispuso de un instante para pensar en sus subordinados, ya que el piloto del Sunder recuperó el equilibrio

y avanzó. El Mech cuadrado levantó sus brazos y disparó dos ráfagas de CPP desde su brazo derecho y una salva de autocañón desde su derecho.

Justo cuando Hall activó sus reactores de salto.

Su Kodiak saltó hacia la derecha. El rayo de energía del CPP falló, pero sintió como el autocañón alcanzaba su objetivo, cruzándole el torso.

Hall lanzó otra salva de Focales. Centellearon e impactaron en el pecho del Sunder. Por un segundo la erupción de humo impidió la visión del otro Mech. Hall aprovechó ese instante para girar y activar sus reactores de salto. Una salva de fuego láser falló por poco.

Su unidad de comunicaciones se activó a medio salto. “Coronel Estelar, soy la Comandante Estelar Annika. Hemos cortado las cuerdas y asegurado el puente”.

“¿Ya?” Preguntó Hall.

“Aff, Coronel Estelar. No encontramos resistencia”.

No encontramos resistencia. ¿Podían ser los defensores del planeta tan incompetentes? ¿Qué estaba pasando?

Hall activó sus reactores de salto de nuevo para frenar su descenso y aterrizó agachado. Todavía pudo sentir el impacto en su cuerpo y escuchó el crujido del ferrocemento aplastado.

Medio giró y avanzó mientras una salva de misiles le acertó en la espalda. Su diagrama de blindaje parpadeó y el blindaje de su hombro derecho pasó de verde a amarillo.

Hall logró mantener el equilibrio y giró. No pudo obtener un blanco –los sensores térmicos y electrónicos estaban desactivados- por lo que apuntó con el Ultra-20 de su hombro derecho y caminó hacia su oponente.

El piloto del Sunder logró esquivar la lluvia de balas desplazando su Mech hacia la derecha, pero le dio tiempo a Hall a evitarlo detrás de un grupo de árboles ardiendo. Normalmente una carcasa de un pino, ardiendo o no, sería una mala cobertura, pero con los sensores desactivados el Sunder no le pudo apuntar. Como no sabía donde estaba Hall, el piloto del Condominio no se atrevió a acercarse y arriesgarse a que el Kodiak tuviera un tiro a placer. Por lo que el Sunder se limitó a disparar aleatoriamente contra el bosque en llamas.

Hall aprovechó el momentáneo respiro para estudiar la situación táctica. Sus Elementales habían tomado el puente, una vez que derrotara a los Mechs de la Esfera Interior controlaría una ruta hacia Newport.

Dag había cazado al Black Hawk hasta casi la autopista, saliendo ambos del claro y quedando ambos a salvo de la potencia de fuego de los dos gigantes. Escondidos tras el lado derecho del bosque, Hall no podía saber cómo iba la batalla.

A su izquierda, Birgit estaba luchando con el Bishamon en el terreno irregular cerca del río. Parecía usar la cobertura del bosque para su ventaja, pero se movía con una evidente cojera en su pierna izquierda. Debía tener dañada una rodilla.

Hall esquivó a través del bosque en llamas y disparó sus láseres del brazo izquierdo,

Estaba jugando un juego mortal del ratón y el gato con el Sunder.

Era el momento de acabar con él.

Activó sus reactores de salto y saltó por encima de la parte ardiente del bosque.

Paró un momento después el reactor izquierdo, permitiendo que el reactor derecho le hiciera girar en el aire. Por un momento fue vulnerable recortándose contra el cielo azul, vulnerable a un ataque. El Sunder levantó su brazo derecho y un rayó cortó el aire.

Pero no le dio a Hall.

Entonces aterrizó. Bruscamente.

A menos de cincuenta metros del lado izquierdo del Sunder.

Hall recorrió la distancia en cinco o seis rápidas zancadas. Cogió el brazo izquierdo del Sunder y lo apartó hacia fuera y arriba.

El piloto del Sunder disparó su gigantesco cañón. El brazo se sacudió con la descarga de centenares de balas. Las balas pasaron inocuamente a la derecha de la cabeza ursina del Kodiak. Hall todavía estaba vivo.

Avanzó para atacar la espalda del Sunder. Las garras de titanio de su mano derecha atravesaron la armadura, haciéndola pedazos.

El piloto del Sunder pivotó por su brazo atrapado, apuntando con el otro brazo.

Hall le dejó y hacer y retrocedió ante el Sunder que giraba.

Sólo un segundo-

Hall levantó ambas manos y bombardeó con ocho rayos de fuego esmeralda la espalda del Sunder, derritiendo rápidamente lo que quedaba del blindaje y la protección del motor detrás. Entonces saltó.

Medio segundo antes que el piloto del Sunder se eyectara.

Hall aterrizó su Kodiak a tiempo de ver estallar al Sunder por su monitor trasero. Un segundo antes estaba viendo a un orgulloso Mech de las Fuerzas Armadas del Condominio Draconis y en el siguiente la máquina de guerra estaba siendo consumida por el fuego dorado de un sol enfadado. Hall hizo correr a su Mech porque sabía que estaba demasiado cerca.

Los esquemas de blindaje de su espalda parpadearon de verde a rojo cuando recibió la metralla que llovía del Sunder destrozado. Se desequilibró pero se mantuvo de pie.

Miró su diagrama de blindaje. Había perdido el blindaje posterior y la protección de su motor al frente estaba seriamente deteriorada. Además, notaba una rigidez en su brazo izquierdo, sin duda causada por el abrazo mortal con el que había retenido al brazo del Sunder.

Pero todavía estaba de pie.

Lo que significaba que el puente, la ciudad y, finalmente, el planeta, pronto serían suyos.

Entonces, por el rabillo del ojo, vio caer el Mad Dog de Birgit.

Una luz rojiza parpadeó y la pierna izquierda del Mad Dog se derrumbó. El mech de Birgit se cayó, estrellándose contra el suelo con un impacto que Hall sintió en sus huesos.

“Comandante Estelar”.

Nada.

“Comandante Estelar”.

No había respuesta.

¿Cómo podía Birgit, una Comandante Estelar del Clan del Oso Fantasma, haber sido derrotada tan fácilmente? El piloto del Bishamon debía de ser un gran guerrero. Si sobrevivía al siguiente encuentro Hall lo capturaría como isorla. El Kodiak de Hall estaba deteriorado pero, incluso con esos daños era capaz de destruir al Mech arácnido fácilmente.

Giró para encarar al Bishamon y seleccionó un canal abierto.

"Soy el Coronel Estelar Christer Hall del Clan del Oso Fantasma. Invoco solemnemente el ritual de zellbrigen y desafío al piloto del Bishamon a un duelo de guerreros-"

Su radió sonó con estática y entonces una voz habló, "¿No crees que deberías preguntarme a mí primero?"

Hall vio algo en su visión periférica y miró a su izquierda.

Un Atlas se alzaba del río, con el agua bajándole de su forma cuadrada, con su sonriente cara cadavérica pintada de color blanco, su cuerpo de plata brillante reflejando el brillo naranja de la hoguera que le rodeaba. No era un Mech.

Era un ángel del infierno.

De repente Hall lo entendió; quien había derrotado de verdad al Mad Dog de Birgit, la verdadera razón de las interferencias, y como el fuego del bosque había tapado la señal térmica del Atlas escondido en el río.

Hall sólo tuvo tiempo para ver la visión maligna cuando el monstruo le disparó con el Rifle Gauss que tenía montado en la cadera. El proyectil de 125 kilos se estampó en su lado izquierdo y trastabilló hacia atrás.

Y casi se cayó.

"¡Una emboscada!" Gritó Hall a través de la frecuencia de Mechs. "¡Es una emboscada!"

Apenas había recuperado el equilibrio cuando el Atlas avanzó y le disparó los dos láseres pesados, vaporizándole grandes fragmentos de blindaje del pecho. La temperatura de la cabina se disparó y las sirenas de alarma sonaron. El Atlas se había cargado parte de la protección de su reactor.

No sobreviviría a otro tiro como este.

Disparó con su autocañón del hombro, pero el Atlas cargó directamente a través de la cortina de fuego como si no existiera. De repente Hall supo que era el final de sus grandes ambiciones, el final de todo.

El Atlas levantó sus brazos para el tiro de gracia…

Entonces giro su cabeza a la izquierda mientras una salva de misiles de corto alcance le impactaba en el pecho.

El Atlas giró para enfrentarse al Viper de Iván, que había corrido hacia el claro.

"Ha elegido a mi oponente, Coronel Estelar", dijo alegremente el MechWarrior Iván a través de la frecuencia de Mechs, cubriendo al Atlas de agujas esmeralda de luz de sus láseres de impulsos.

No le extrañaba que los stravags hubieran dejado el puente sin defensas. ¿Por qué preocuparse de la infantería si puedes aplastar los Mechs del adversario? Hall había caído en una trampa perfecta. Habló por la frecuencia de comunicaciones de la fuerza de ataque. "Soy el Coronel Estelar Hall. A todas las fuerzas, retirada. Lo repito, a todas las fuerzas, retirada".

Ante la mirada de Hall el Atlas se giró y apuntó su Rifle Gauss al Viper de Iván.

"¡Activa tus reactores de salto, Iván! Gritó Hall.

Pero Iván no huyó.

Y la bala del Gauss aplastó su cabina.

Por una fracción de segundo, antes de que Hall activara sus propios reactores de salto y obligara al Kodiak a dar una serie de grandes saltos, vio al Atlas de pie como un avatar de la muerte, iluminado por la luz amarilla y naranja del fuego. En vez del dragón de Kurita que Hall esperaba, el Mech lucía una insignia diferente en el hombro izquierdo.

Un árbol retorcido, sus negras ramas cargadas de flores rosas.

La conclusión en **www.BattleCorps.com**...

WWW.BATTLECORPS.COM

para Mechs del Battletech Introductory Box Set, o a las reglas completas (incluyendo vehículos, infantería y más) en el libro de reglas de Classic Battletech Total Warfare.

SECUENCIA DE JUEGO

Una partida de Battletech consiste en una serie de turnos. Durante cada turno todas las unidades en el mapa tienen la oportunidad de moverse y disparar sus armas. Cada turno consiste en varios segmentos de tiempo más pequeños, llamados fases.

Durante cada fase, los jugadores pueden escoger un tipo de acción, como movimiento o combate. Recuerda que la palabra unidad se usa para describir cualquier tipo de unidad: Mech, vehículo o infantería.

Cada turno incluye las correspondientes fases, que se desarrollan en el orden siguiente:

Fase de iniciativa
Fase de movimiento
Fase de ataque con armas
Fase final

FASE DE INICIATIVA

Un jugador de cada bando tira 2D6 y suma los resultados para determinar la iniciativa de su equipo. El equipo con el resultado más alto tiene la iniciativa durante el turno. Volved a tirar todos los empates.

FASE DE MOVIMIENTO

El equipo que ha perdido la iniciativa elige una unidad y la mueve primero.

El equipo que ganó la iniciativa mueve entonces una unidad.

El movimiento se alterna entre los bandos hasta que todas las unidades se hayan movido. Cada vez que un jugador deba mover una unidad, él podrá designar el movimiento de cualquier unidad que no ha sido destruida, incluso si el movimiento es sencillamente quedarse quieto.

FASE DE ATAQUE CON ARMAS

El equipo que perdió la iniciativa elige una unidad para declarar fuego primero. El jugador que la controla debe declarar todos los ataques que planeé hacer usando las armas de su unidad, especificando que armas va a disparar y a que objetivo(s).

El equipo que ganó la iniciativa elige entonces una unidad para declarar fuego. El jugador que controla la unidad que dispara declarará los ataques que planeé utilizando las armas de la unidad, como ha sido descrito anteriormente.

El acto de declarar ataques se alterna entre jugadores hasta que todo el fuego haya sido declarado. Cada vez que un jugador declara un ataque, debe hacerlo por cada unidad que no haya sido destruida, incluso si la declaración es no hacer un ataque.

Resolviendo Disparos de Armas

Los jugadores resuelven los disparos de armas de una unidad en una. El orden en que se resuelven los ataques de cada unidad depende del jugador que controla la unidad. Se deben resolver todos los ataques de una unidad antes de empezar con la siguiente para que los jugadores puedan controlar más fácilmente que armas han disparado.

Determinando el Daño

El daño de los ataques de armas tiene efecto a continuación. Los jugadores anotarán el daño mientras los ataques se resuelven, pero ese daño no afecta a la capacidad de ataque de la unidad durante esta fase. Esto significa que una unidad puede hacer sus ataques declarados en la misma fase incluso si esa unidad o sus armas quedan destruidas. Al final de la fase, todo el daño hace efecto inmediatamente.

FASE FINAL

Los jugadores repiten todos los pasos indicados con anterioridad hasta que un equipo alcanza los requisitos de victoria del escenario. Bajo circunstancias normales el equipo con la única (o únicas) unidades supervivientes en el mapa vence. Si las últimas unidades de cada equipo son destruidas simultáneamente en el mismo turno, la partida concluye en empate.

MOVIMIENTO

Las unidades de Battletech cambian de posición y ubicación en el mapa realizando uno de los distintos movimientos. Durante la Fase de Movimiento de cada turno los jugadores deben escoger un modo de movimiento para cada unidad que deseen mover en ese turno. Para los Mechs las opciones son andar o correr.

Cuando a un jugador le llega el turno de mover una unidad, el jugador debe anunciar su modo de movimiento o que la unidad permanece inmóvil. El jugador siempre escoge como se mueve una unidad, dentro de los límites impuestos por las normas.

LAS BASES DEL MOVIMIENTO

Tal y como se indica en el las Tablas de Costes de Movimiento de la p. 32, una unidad debe gastar un punto de movimiento (PM) para entrar en un hexágono. El tipo de terreno dentro del hexágono añade más costes de PM, tal y como se indica en la columna de Costes de PM Por Hexágono/ Tipo de Terreno de la tabla. Los Mechs pueden hacer otra acción de movimiento, un cambio de encaramiento, con el coste de PM que indica la tabla.

El jugador al que le toca mover siempre empieza con un coste base de 1 PM para que una unidad pueda entrar en un nuevo hexágono. El jugador consultará la Tabla de Costes de Movimiento y añadirá los PM requeridos, basándose en el tipo de terreno en el que se entra y/o en la acción que se está haciendo. Esos modificadores adicionales son acumulativos. Por ejemplo, una unidad que entra en un hexágono despejado sólo gasta 1 PM de base por entrar en un nuevo hexágono. Sin embargo, una unidad entrando en un hexágono de bosques densos y haciendo un cambio de encaramiento de un lado de hexágono gasta 4 PM (1 PM de base por entrar en un nuevo hexágono, +2 PM por el bosque denso y +1 PM por el cambio de encaramiento).

Las áreas de bosque y terreno de un mapa de Battletech representan una mezcla de terrenos que se encuentran en mundos habitables de la Esfera Interior. Los símbolos de abajo designan cada tipo de terreno tal y como aparece en el mapa de estas reglas de inicio rápido.

Despejado

El terreno despejado representa campos, praderas y otros terrenos con césped. El suelo es firme y puede que tenga suaves desniveles, pero su nivel no cambia significativamente de un lado

del hexágono a otro.

Si un hexágono no está claramente marcado como que se trata de otro tipo de terreno, se asume que es despejado.

Bosques Dispersos

El terreno de bosques dispersos está cubierto de árboles dispersos de hasta 12 metros de alto. Muchas unidades no pueden cruzar este terreno tan fácilmente como el terreno despejado. Salvo que el bosque sea relativamente grande (por ejemplo, cubra numerosos hexágonos) las unidades pueden tener línea de visión a través de bosques dispersos. (Ver Terreno Interpuesto p.16, en Combate).

Bosques Densos

El terreno de bosques densos está densamente cubierto de árboles de doce metros de altura, haciendo el movimiento a través de esas áreas muy difícil. Los bosques dispersos a menudo están junto a bosques densos. Es difícil ver a través de bosques densos. (Ver Terreno interpuesto p.6, en Combate).

DIRECCIÓN DEL MOVIMIENTO

Una unidad puede avanzar hacia el hexágono al que estaba encarada o hacia el hexágono directamente a su espalda. No puede moverse hacia otro hexágono salvo que cambie su encaramiento primero (ver Encaramiento, más abajo). El diagrama de encima muestra los dos hexágonos en los que una unidad puede entrar sin tener que cambiar de encaramiento.

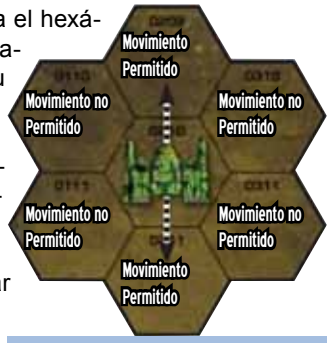


Diagrama de dirección de movimiento

Movimiento Hacia Atrás

Durante el transcurso de su movimiento una unidad puede mover hacia delante y hacia atrás (esto es, puede hacer ambos movimientos en la misma Fase de Movimiento) y puede cambiar de dirección de cualquier manera que el jugador elija, mientras la unidad disponga del número necesario de PM. Sin embargo, si un mech declara al principio de su turno que va a usar el movimiento de correr (ver Correr, a la derecha), no puede mover hacia atrás en ningún momento durante ese turno.

ENCARAMIENTO

Cada hexágono en el mapa tiene seis bordes, llamados lados del hexágono. En Battletech, cada unidad debe estar encarada a uno de esos seis lados del hexágono. Se considera que un BattleMech está encarado en la dirección a la que apuntan sus pies; para facilidad de uso, los contadores suministrados con estas normas de inicio rápido tienen su encaramiento frontal claramente indicado con una flecha.

El encaramiento de una unidad afecta al movimiento (ver arriba) y al combate (ver Combate, a la derecha) y sólo puede ser alterado voluntariamente durante la Fase de Movimiento.

CAMBIO DE ENCARAMIENTO

Cambiar el encaramiento de una unidad cuesta un PM por lado de hexágono cambiado, independientemente del tipo de terreno en el hexágono. Por ejemplo, un giro de 180 grados cuesta 3 PM.

• Figura 1 • **• Figura 2 •**

Diagramas de cambio de encaramiento

En el diagrama de Cambio de Encaramiento en la esquina inferior izquierda, un jugador quiere mover su BattleMech desde el Hexágono A al Hexágono B. Sin embargo, el BattleMech está actualmente encarado hacia el Hexágono C, por lo que no puede moverse legalmente hacia el Hexágono B. Si el BattleMech cambia su encaramiento, tal y como se muestra en la Imagen 2, se puede mover legalmente al Hexágono B. Este cambio de encaramiento cuesta 1 PM.

Si el jugador quiso mover el BattleMech al hexágono D (sin ir hacia atrás) el BattleMech debió hacer un cambio de encaramiento de dos lados de hexágono, por un coste de 2 PM.

MODOS DE MOVIMIENTO

Al principio del movimiento de cada unidad un jugador debe seleccionar uno de los siguientes modos de movimiento. Una unidad no puede combinar modos de movimiento durante un turno.

PERMANECER INMÓVIL

Si el jugador declara que una unidad va a permanecer inmóvil, la unidad permanece en el hexágono en el que empezó el turno. No puede gastar PM en ese turno. No se mueve, ni siquiera para cambiar de encaramiento. Permanecer Inmóvil no penaliza el disparo de armas y permite a los atacantes disparar a la unidad sin modificadores por movimiento del objetivo.

ANDANDO

Si el jugador declara que una unidad andará, el Mech podrá gastar un número de MP igual a su índice de PM de Andar. Un Mech que anda sufre un modificador de +1 a su dificultad de disparo cuando ataque. Como un objetivo en movimiento, un Mech que anda debería ser más difícil de impactar. Esos efectos de combate aparecen en la Tabla de Modificadores de Ataque que se encuentra en la p.31 y están explicadas con más detalle en Disparando Armas, P.17.

CORRIENDO

Un Mech se puede mover más en un turno cuando corre que cuando anda. El jugador puede gastar hasta el índice de PM de correr en cada turno. Un Mech que corre sufre un modificador de +2 a su dificultad de disparo cuando ataque. Esos efectos de combate aparecen en la Tabla de Modificadores de Ataque que se encuentra en la p.31 y están explicadas con más detalle en Disparando Armas, P.17.

Ningún Mech puede mover hacia atrás mientras corre.

APILAMIENTO

Durante la Fase de Movimiento, una unidad puede mover a través de hexágonos ocupados por otras unidades amigas. Sin embargo, una unidad ni puede moverse a través de un hexágono ocupado por una unidad enemiga ni puede terminar su movimiento en un hexágono ocupado por otra unidad.

COMBATE

Después de que todos los jugadores completen la Fase de Movimiento de un turno, las unidades entran en combate. Las unidades disparan usando armas como misiles, láseres, cañones automáticos y de otros tipos.

En Battletech, las armas inflingen daño al blindaje que protege a cada unidad. Cuando un ataque o una serie de ataques destruye todos los Puntos de Blindaje de una localización (los círculos en la hoja de control) todo daño restante afecta a la siguiente localización en el interior tal y como aparece en el Diagrama de Transferencia de Daños en las hojas de control de Mechs de las reglas de inicio rápido.

Para que una unidad dispare a otra, la unidad atacante debe tener una línea de visión válida con el objetivo y el atacante debe estar dentro del alcance y del arco de fuego de las armas que el jugador atacante desea usar. El jugador atacante calcula entonces la posibilidad de que un disparo impacte al objetivo basándose en la distancia al blanco, movimiento del atacante y del objetivo, el terreno que interfiere y otros factores.

Declaración de ataque.

Tal y como se describe en Secuencia de Juego (ver p.14), todos los ataques son declarados antes de que alguno se resuelva. Sólo los ataques declarados durante la declaración de ataque con armas se resuelven en la Fase de Ataque con Armas. Todos los ataques declarados deben ser resueltos, incluso si el objetivo deseado sea destruido antes que todos los ataques contra él se le hayan hecho (aunque un ataque puede ser abortado si la dificultad es mayor que 12; ver tirada para impactar modificada, p.17). De esta manera los jugadores no pueden hacer ataques que no hayan declarado, aunque la oportunidad se presente por sí sola durante la partida.

Línea de Visión.

Para poder atacar a un objetivo, debe existir una línea de visión (LDV) despejada entre el objetivo y el atacante. La LDV entre dos unidades es 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 que atraviese la línea forma parte de la LDV, incluso si la línea atraviesa apenas un rincón del hexágono.

Si la LDV pasa exactamente entre dos hexágonos, el jugador que controla la unidad atacada decide cual de los dos hexágonos cruza la LDV. El hexágono escogido es utilizado para todos los ataques entre esas dos unidades por el resto del turno.

Los hexágonos que contienen a las unidades atacante y objetivo no cuentan a efectos de determinar la LDV y nunca interfieren con la LDV.

Terreno interpuesto.

El terreno a lo largo de la LDV entre el atacante y el objetivo que realmente está en la LDV (sin incluir los hexágonos ocupados por el atacante y el objetivo) es denominado terreno interpuesto. El terreno interpuesto a tiene los siguientes efectos sobre la LDV. Bosques dispersos: Tres o más hexágonos de bosques dispersos interpuestos bloquean la LDV. Un hexágono de bosques dispersos combinados con uno o más hexágonos de bosques densos también bloquea la LDV. Bosques densos: Dos o más hexágonos de bosques densos interpuestos bloquean la LDV. Un hexágono de bosque denso combinado con uno o más hexágonos de bosques dispersos también bloquea la LDV. Otras unidades: Las unidades que se encuentran dentro de la LDV no interfieren en la misma o en los ataques.

Los mechs en el diagrama de LDV, arriba a la derecha, en el mapa terreno abierto #2 ilustran algunos de los principios que determinan la Línea de Visión. El mech en el hexágono A quiere hacer un ataque en este turno. Comprobando la LDV desde el Mech en el hexágono A a los demás mechs mostrados, encontramos las siguientes situaciones. El Mech A tiene una LDV despejada respecto a los Mechs de los hexágonos B y C, ya que no hay terreno que afecte a la LDV

Diagrama de Linea de Visión

La LDV respecto al Mech en el Hexágono D pasa directamente entre un hexágono despejado y un hexágono de bosque disperso. El jugador objetivo escoge el bosque ligero para afectar la LDV. Sin embargo, esta elección no bloquea la LDV, porque el bosque denso en el hexágono del objetivo no forma parte de la LDV, por lo tanto, no tiene efecto alguno. La LDV respecto a los mechs de los hexágonos E y F está bloqueada porque hay al menos un hexágono de bosque disperso y uno de bosque denso interpuestos en la trayectoria. Puedes usar el diagrama para practicar la determinación de la LDV con los otros mechs. Intenta determinar cuantos objetivos puede ver cada mech y compara tus resultados con los resultados correctos que siguen: El Hexágono B tiene cuatro objetivos, el Hexágono C tiene tres objetivos, el Hexágono D tiene 5 objetivos, el Hexágono E tiene tres objetivos y el Hexágono F tiene dos objetivos.

Ataques con Armas

Durante la fase de ataque con armas los jugadores usan el armamento de sus unidades para intentar infligir daño a los objetivos. Los jugadores no deberían considerar la lista de abajo como un conjunto de normas definitivo sobre como resolver

exactamente los ataques con armas, sino como una vía para ensamblar la estructura, con la cual junto al resto de normas específicas del resto de la sección pueden crear fácilmente un completo conocimiento de cómo se resuelve el combate en estas normas de inicio rápido.

El orden a grandes rasgos de esas acciones es como sigue:

Una unidad atacante dispara un arma a una unidad objetivo enemiga;

Si el arma impacta, inflinge una determinada cantidad de daño;

El atacante tira la localización del impacto;

El jugador alcanzado tacha de esa localización un número de círculos de blindaje igual a la cantidad de daño inflingida;

Si una localización es destruida y queda daño del arma atacante, ese daño se trasfiere a la siguiente localización más hacia el interior;

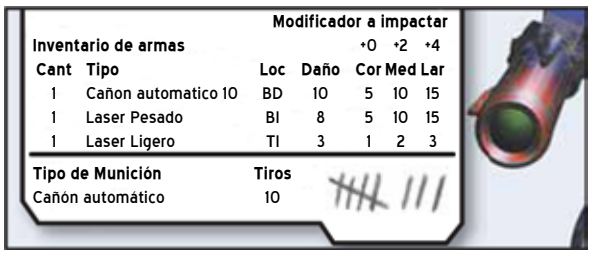
Este procedimiento se repite hasta que todos los disparos se hayan resuelto.

Los jugadores disparan cada arma a una unidad de forma individual y pueden disparar tantas armas de su unidad como deseen, con las restricciones descritas en las páginas siguientes. Salvo que se especifique de otra manera, cada arma puede ser disparada sólo una vez por turno. Cada arma sólo tiene una tirada para impactar cada turno.

Si el atacante impacta en el objetivo, el jugador atacante determina la localización del daño y el jugador objetivo anota el resultado en la hoja de control de la unidad dañada.

Gasto de la munición

Si el arma disparada usa munición –anotada en la hoja de control bajo Tipo de Munición- el jugador tacha un disparo de munición en la sección de datos de la hoja de control apropiada, junto al tipo apropiado de munición. Cuando un arma se queda sin munición, ya no puede ser disparada.



Inventario de armas				Modificador a impactar		
				+0	+2	+4
Cant	Tipo	Loc	Daño	Cor	Med	Lar
1	Cañon automatico 10	BD	10	5	10	15
1	Laser Pesado	BI	8	5	10	15
1	Laser Ligero	TI	3	1	2	3

Tipo de Munición	Tiros
Cañon automático	10

Ángulos de disparo

Si la unidad atacante tiene LDV hacia su objetivo pretendido, el jugador atacante puede comprobar entonces el ángulo de disparo de las armas de su unidad para ver cuales armas pueden impactar en el objetivo, tal y como se muestra en el diagrama de Ángulos de disparo.

Ten en cuenta que el ángulo de disparo se extiende desde la unidad que dispara hasta el borde del área de juego. Los alcances máximos de las diferentes armas aparecen en cada hoja de control.

·DIAGRAMA DE ANGULO DE DISPARO·

Disparando Armas

Después que un jugador haya comprobado que un objetivo está en su LDV y haya comprobado que está dentro del ángulo de disparo de sus armas, la unidad puede hacer un ataque con armas. El jugador cuenta la distancia en hexágonos hasta el objetivo para determinar la tirada básica para impactar para el ataque. Por cada arma que dispare el jugador determina si el disparo es más o menos difícil de lo normal teniendo en cuenta el terreno, los movimientos, efectos específicos de armas y otras condiciones. Estos factores añaden modificadores a la tirada básica para impactar, creando una tirada modificada para impactar. Cuanto más difícil sea el disparo a causa de la distancia, ocultación por el terreno o movimiento, más alta será la tirada para impactar modificada. El jugador tirará entonces 2D6 para ver si el ataque impacta en el objetivo. Si el resultado es igual o mayor que la tirada modificada para impactar, el ataque impacta.

Tirada básica para impactar

La tirada básica para impactar con un ataque con armas es 4.

Tirada modificada para impactar

La tirada modificada para impactar es igual a la tirada básica para impactar más todos los modificadores aplicables por distancia, movimiento, terreno y otros factores que se comentan en Modificadores para impactar.

Si la tirada modificada para impactar es mayor que 12, el disparo falla automáticamente. Si un jugador determina que el ataque declarado de una unidad va a fallar automáticamente, puede escoger no realizar ese ataque, evitando un despilfarro de munición (si fuera el caso). Él no puede cambiar su ataque a otro objetivo.

Si la tirada modificada para impactar es 2 o menos el disparo acierta automáticamente.

Modificadores para impactar

La tirada básica para impactar puede ser modificada por varios factores, incluyendo la distancia, terreno y movimiento. Todos los modificadores son acumulativos.

Modificador por distancia

Cuanto más lejos está el objetivo de la unidad que dispara, más difícil es acertarle. La distancia hasta el objetivo, que es la distancia entre el atacante y la unidad atacada, determina el modificador por distancia del ataque. Para determinar la distancia, halla la ruta más corta hasta el objetivo y cuenta los hexágonos entre el objetivo y el atacante, empezando por el hexágono adyacente al hexágono del atacante a través de la LDV y contando el hexágono del objetivo. Este número total de hexágonos entre el atacante y el objetivo (incluyendo el hexágono del objetivo) es la distancia.

Los alcances de cada arma de la unidad están en la sección de Inventario de Armas de la hoja de control apropiada. Halla la distancia al objetivo en la columna de cada arma y determina si el alcance es corto, medio, largo o fuera de alcance. Un disparo a alcance corto no tiene modificador para impactar. Un disparo a alcance medio tiene un modificador de +2, mientras que un disparo a alcance largo tiene un modificador de +4.

Las armas no pueden impactar a un objetivo que esté a una distancia mayor que el alcance largo de las armas.

Movimiento del atacante

Un atacante que se mueve debe ajustar constantemente su puntería para compensar su movimiento, por lo que la tirada para impactar de una unidad atacante se verá modificada por su propio movimiento según los valores que se pueden encontrar en la Tabla de Modificadores de Ataque de la p.31. El modificador de movimiento del atacante se basa en el modo de movimiento que

la unidad atacante usó en el turno, al margen de los PM gastados realmente o la distancia que se movió.

Movimiento del objetivo

Un objetivo que se mueve es más difícil de impactar, por lo que la tirada para impactar del atacante se ve modificada por el movimiento de su objetivo según los valores que se pueden encontrar en la Tabla de Modificadores de Ataque de la p.21. Los modificadores por el movimiento del objetivo se basan en los hexágonos atravesados más que en el número de puntos de movimiento gastados. Si el objetivo se movió hacia atrás y hacia delante en el mismo turno, se debe basar el modificador de movimiento en el número de hexágonos movidos desde el hexágono en el que la unidad hizo su último cambio de movimiento. Por ejemplo, si el objetivo se movió dos hexágonos hacia atrás y luego dos hexágonos hacia delante, el modificador de movimiento del objetivo sólo debería basarse en los dos últimos hexágonos recorridos acabando con un modificados de movimiento del objetivo de 0.

· DIAGRAMA DE MOVIMIENTO DEL OBJETIVO ·

El diagrama de movimiento del objetivo (a la derecha) de unidades en el mapa de terreno abierto #1 ilustra los modificadores para impactar estudiados hasta ahora. El Cicada ha usado su movimiento de andar de 8 PM para moverse del hexágono A al Hexágono B. Aunque ha gastado 7 PM en el movimiento sólo ha movido realmente 5 hexágonos, tal y como se muestra. El Hunchback ha tenido que correr para ir del Hexágono C al Hexágono D encarado hacia el Cicada. Ha gastado un total de 5 PM pero sólo ha movido dos hexágonos. Finalmente, el Enforcer ha permanecido inmóvil en el Hexágono E.

El Cicada dispara dos láseres medios al Enforcer. El objetivo está a 4 hexágonos de distancia, a alcance medio para los láseres, añadiendo un modificador por distancia de +2. El Cicada andó este turno, por lo que el modificador por movimiento del atacante es de +1. El objetivo no se movió. La tirada básica para impactar es 4, por lo que la tirada modificada para impactar es 7 (4 (tirada básica para impactar)+ 2 (distancia)+ 1 (movimiento del atacante)+ 0 (movimiento del objetivo)=7).

El Hunchback ataca al Cicada con su AC/20. El Hunchback corrió este turno, por lo que debe añadir un modificador por movimiento del atacante de +2 a su tirada básica para impactar. El objetivo movió 5 hexágonos, creando un Modificador de movimiento del objetivo de +2. La distancia es de dos hexágonos, por lo que está en corto alcance del AC/20. La tirada modificada para impactar es de 8 (4 (tirada básica para impactar)+ 0 (distancia)+ 2 (movimiento del atacante)+ 2 (movimiento del objetivo)=8).

El Enforcer dispara su láser pesado al Hunchback. La distancia al objetivo es de cuatro hexágonos, por lo que está a corto alcance de esa arma. El Enforcer no se movió, por lo que no se le aplica ningún modificador por movimiento del atacante. El Hunchback gastó 5 PM, pero sólo se movió dos hexágonos, por lo que no se aplica ningún modificador de movimiento del objetivo. La tirada modificada para impactar es de 4 (4 (tirada básica para impactar)+ 0 (distancia)+ 0 (movimiento del atacante)+ 0 (movimiento del objetivo)=0).

Modificadores de terreno

El terreno puede afectar a la probabilidad de acertar un disparo al forzar al atacante a tener en cuenta las características del terreno que intervengan. Los modificadores especiales por terreno aparecen abajo.

Bosques dispersos: Añade un modificador de terreno de +1 si el objetivo ocupa un hexágono de bosques dispersos. Adicionalmente, modifica la tirada para impactar un +1 por cada hexágono de bosques dispersos que se interponga entre el atacante y el objetivo. (Lo bosques deben interferir como se describe en Línea de Visión, P.6.)

Bosques densos: Añade un modificador de terreno de +2 si el objetivo ocupa un hexágono de bosques dispersos. Adicionalmente, modifica la tirada para impactar un +3 por cada hexágono de bosques dispersos que se interponga entre el atacante y el objetivo (Los bosques deben interferir como se describe en Línea de Visión, P.6.) Si interfiere más de un hexágono de bosque denso, los bosques bloquean la LDV.

Objetivos múltiples

Una unidad no puede disparar contra más de un objetivo el mismo turno.

TIRADA PARA IMPACTAR

Una vez que el jugador haya determinado todos los modificadores para el ataque, hace una tirada para impactar. Por cada disparo, el jugador tira 2D6. Si el resultado es igual o superior a la tirada modificada para impactar, el ataque tiene éxito.

Los jugadores eligen el orden en el cual resuelven las tiradas para impactar para todos los ataques anunciados de su unidad.

LOCALIZACIÓN DEL IMPACTO

Cuando un ataque impacta en su objetivo, el jugador que dispara debe determinan con precisión donde impactó el ataque.

Determinando la localización del impacto

Para determinar la localización exacta de un impacto, el jugador tira 2D6 y consulta la Tabla de Localización de Impactos correcta que se encuentra en la hoja de control de cada unidad.

DAÑO

Cada ataque que impacta en el objetivo causa daño. Cada arma hace una cantidad específica de daño, definida como Valor

de Daño (o grupo de Valor de Daño), que aparece en la lista de armas de cada hoja de control.

Anotando el daño

Sigue el procedimiento descrito en Resolución de Daño de la página siguiente para determinar los efectos del daño.

Destrucción del torso

Si el torso derecho o izquierdo de un mech pierde todos sus puntos de blindaje (círculos), el brazo correspondiente es arrancado inmediatamente y no puede sufrir más daños. La pierna correspondiente no es dañada. Si el torso central es destruido, el mech entero está destruido (ver destruyendo una unidad, a la derecha).

Destrucción de una pierna

Si una o ambas piernas de un mech son destruidas, no puede moverse ni hacer ningún cambio de encaramiento durante el resto de la partida. Sin embargo, puede disparar sus armas normalmente hasta que esté completamente destruido (ver destruyendo una unidad, a la derecha).

RESOLUCIÓN DE DAÑO

Para aplicar el daño de un ataque, empieza con la cantidad de daño inflingido y la localización, y empieza en el paso 1. Contesta a ambas cuestiones sí o no y sigue las instrucciones.

1. ¿La localización tiene blindaje?

Sí: Tacha un círculo de blindaje en el Diagrama de armadura en la localización apropiada por cada punto de daño recibido, hasta que todo el daño es aplicado o toda la armadura en la localización es destruida. Ir al paso 2.

No: Ir al paso 2.

2. ¿Queda daño sobrante?

Sí: El daño se trasfiere a la armadura de la siguiente localización hacia adentro (ver diagrama de transferencia de daño de cada hoja de control de mech). Ves al paso 1 para ubicar el daño sobrante.

No: El ataque finaliza.

TRANSFIRIENDO EL DAÑO

Los Battlemechs pueden sobrevivir a la destrucción de cualquier parte del cuerpo salvo el torso central y la cabeza. Si una sección es destruida y la misma localización recibe otro impacto, o existe un daño sobrante del disparo que destruyo la localización, ese daño se transfiere (afecta) al blindaje de la siguiente localización más adentro.

Este principio se ilustra en el diagrama de transferencia de daño en cada hoja de control de mech. El daño a un brazo o una pierna arrancada se transfiere al torso del mismo lado (el daño del brazo o de la pierna izquierda se transfiere al torso izquierdo, el daño del brazo o de la pierna derecha se transfiere al torso derecho). El daño adicional de un torso lateral destruido se transfiere al torso central. El daño de una cabeza o del torso central destruido no se transfiere.

El brazo izquierdo de un Hunchback es impactado por un AC/10 (valor de daño 10), un láser pesado (valor de daño 8) y un láser ligero (valor de daño 3). Antes de este turno, el BattleMech todavía tenía su valor completo de blindaje de 16 en ese brazo.

El AC/10 reduce el valor del blindaje en 10, por lo que el jugador tacha 10 círculos. El impacto del láser hace 8 puntos de daño, pero como el valor restante de blindaje del brazo izquierdo del Hunchback es de 6, eso deja 2 puntos de daño que la localización no puede absorber; el brazo izquierdo es completamente destruido.

Los restantes 2 puntos de daño del láser pesado se transfieren al blindaje de la siguiente localización hacia adentro, que es el torso izquierdo. El jugador tacha dos círculos en la localización del torso izquierdo, dejando 18 círculos de los 20 originales. El impacto del láser ligero reduce el valor del blindaje del torso izquierdo en 3, por lo que se debe tachar tres círculos más, quedando 15 círculos de los 20 originales.

En un turno posterior, si el AC10 y el láser pesado impactan en el torso izquierdo, este será destruido, sobrando 3 puntos de daño que serán transferidos al torso central.

Destruyendo una unidad

Un mech se considera destruido y fuera del juego si su cabeza o su torso central son destruidos.

Las unidades destruidas se retiran del mapa al final de la fase en la que fueron destruidos, y no tienen más efecto en el juego.

ESCENARIO DE ENTRENAMIENTO NOVATO

Este escenario de entrenamiento recrea uno de los muchos programas de simulación “novatos” utilizados para entrenar a aprendices de Mechwarriors por toda la Esfera Interior.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Pon el mapa suministrado con estas normas.

DEFENSOR

El defensor es el HBK-4G Hunchback de la sección de hojas de control. Recorta el contador apropiado y la hoja de control para usarla en la partida.

Despliegue

El jugador defensor despliega primero, poniendo su unidad en cualquier punto dentro de los 3 hexágonos del borde sur (lado corto) del mapa.

ATACANTE

El atacante es el ENF-4R Enforcer de la sección de hojas de control. Recorta el contador apropiado y la hoja de control para usarla en la partida.

Despliegue

El jugador atacante puede desplegar su unidad en cualquiera de los hexágonos del borde norte (lado corto) del mapa.

CONDICIONES DE VICTORIA

El primer bando que destruya a la unidad enemiga se lleva la victoria.

REGLAS ESPECIALES

Si una unidad abandona el mapa por cualquier motivo, se considera esa unidad destruida; en ese caso, salvo que la unidad oponente sea destruida en ese mismo turno, eso implica una victoria automática para el oponente.

CAJA BÁSICA DE CLASSICBATTLETECH

Una vez que los jugadores hayan experimentado con el escenario de entrenamiento novato, son más que bienvenidos para ir a las secciones veterana y elite de estas normas, las cuales introducen las bases de vehículos e infantería. Sin embargo, la sección novato de estas normas de inicio rápido están diseñadas específicamente para introducir a los jugadores a las normas más completas de juego de Mechs como se explican en la Caja Básica de Classic Battletech; por ejemplo, los jugadores pueden estar leyendo estas reglas de inicio rápido de un ejemplar de la caja misma. Si los jugadores están interesados en avanzar a las reglas más detalladas de Battletech, pueden adquirir la Caja Básica de Classic Battletech o, si no está a su disposición, un libro de normas introductoria para Battletech puede ser descargado gratis en www.classsicbattletech.com/leap

VEHICULOS DE COMBATE

Los battlemechs pueden ser los señores supremos del campo de batalla, pero los vehículos de combate pueden defenderse en batalla. La sección veterana que sigue introduce las reglas para usar vehículos de combate en una partida de Battletech. Esta sección también contiene normas para armas avanzadas que tienen efectos adicionales en el campo de batalla durante una partida.

Utiliza las siguientes normas para vehículos de combate.

MOVIMIENTO

Los vehículos de combate utilizan las normas estándares de movimiento, con las siguientes precisiones y excepciones.

Bases del movimiento

Los vehículos, como los mechs, pueden tener otra acción de movimiento –un cambio de encaramiento- por el coste de PM que se indica en la tabla de costes de movimiento de la p. 22.

Encaramiento

Se considera que un vehículo está encarado en la dirección en la que está su lado frontal. Para facilidad de uso, los contadores suministrados con estas normas de inicio rápido tienen su encaramiento frontal claramente marcado con una flecha.

El encaramiento de una unidad afecta al movimiento y al combate, y sólo puede ser cambiada voluntariamente durante la fase de movimiento.

Modos de movimiento

Un vehículo utiliza las mismas normas que un mech respecto a los modos de movimiento, siendo la única diferencia de terminología. Generalizando, las unidades con piernas caminan o corren, mientras que las unidades sin piernas van a velocidad de crucero o de combate. La hoja de control de cada unidad indica que tipo de movimiento puede hacer.

Un vehículo va a velocidad de crucero o de combate en vez de andar o correr, pero más allá de eso se aplican las mismas normas para modos de movimiento que se describen en la sección novato, p.5.

Movimiento hacia atrás

Como un mech que corre, si un vehículo declara al inicio de su turno que irá a velocidad de combate, no puede moverse hacia atrás durante ese turno.

COMBATE

Los vehículos de combate utilizan las normas estándar de combate, incluyendo los mismos arcos de fuego que un mech.

DESTRUIR UNA UNIDAD

Un vehículo de combate se considera destruido y fuera de la partida si alguna de sus secciones es destruida.

ARMAS AVANZADAS

Muchas armas de Battletech siguen un sencillo principio de apunta y dispara, como las armas montadas en los mechs Hunchback y Enforcer del escenario de entrenamiento novato. En otras palabras, más allá de alcance y valor de daño, el arma en sí no genera ningún efecto adicional durante la partida. Muchas

(pasa de columna izquierda a derecha)

otras armas, sin embargo, tienen efectos adicionales para mejorar las capacidades –y, por lo tanto, la diversión de los jugadores- de una unidad determinada.

Una vez que el jugador haya determinado los modificadores para impactar por terreno, movimiento del objetivo y atacante y otros, él o ella determinarán si el arma tiene efectos especiales adicionales.

Para disparar un arma a un objetivo el jugador debe determinar si el arma en cuestión tiene modificadores para impactar adicionales, u otras normas especiales que puedan afectar a la forma de disparar o relacionarse con el objetivo, antes de hacer la tirada final para impactar. Mira la hoja de control de la unidad para verificar que arma está siendo disparada y entonces consulta las designación(es) de letras después del valor numérico en la columna de valor de daño. El tipo de arma determina que efectos adicionales pueden tener más allá de “apunta y dispara”.

Abajo está una corta lista de abreviaturas que se aplican a las unidades de estas normas de inicio rápido –específicamente el Hermes II, Cicada, Tanque Rommel (versión Gauss) y Saladin (versión ultra)- junto con la descripción de los efectos de las armas. Las armas pueden tener varios efectos, así que asegúrate de verificar los diversos efectos de cada arma.

- **C:Racimo.** Las armas de racimo se tiran en la tabla de impactos de racimo para determinar el daño, con cada tipo de arma dividiendo su daño en diferentes valores de grupo de daño. Las agrupaciones se asignan en diferentes localizaciones de impacto (ver impactos de racimo, p.11).
- **P: Arma de impulsos.** Aplica un modificador de -2 para impactar para todos los ataques del arma.
- **R: Arma de disparo rápido (multidisparo)**. Las armas de disparo rápido siguen las normas siguientes:
  - Las armas de disparo rápido pueden disparar más de un disparo con una única arma en la fase de ataque. El número después de “R” en la columna de daño de la hoja de control apropiada indica el número total de disparos de disparo rápido puede hacer; por ejemplo, un arma R2 puede disparar uno o dos tiros en un único turno.
  - Cuando se usa la opción de disparo rápido, el arma consume tanta munición como disparos hace, multiplicando el coste de munición de un sólo disparo.
  - Cada vez que un arma de disparo rápido dispara más de un único disparo en el mismo turno, el arma se puede encasquillar, quedando inutilizada para el resto de la partida; sin embargo, los disparos son efectuados. Cuando dispares dos tiros, si sale 2 en la tirada para

impactar el arma es inútil el resto de la partida.
  - Las armas de disparo rápido hacen daño como armas de racimo, resolviéndose usando la columna apropiada de la tamba de impactos de racimo (ver impactos de racimo, p.11). Cada grupo de daño se basa en el daño de un único impacto del arma de disparo rápido (abreviada como “dis” bajo la columna de valor de daño en la hoja de control apropiada).
  - Un arma de disparo rápido es únicamente un arma de racimo, y por eso el atacante tira en la tabla de impactos de racimo cuando hace más de un disparo; en la hoja de control apropiada esto se anota como R/C.
- **V: Daño variable.** El daño se reduce por la distancia, asignado en orden de corto a largo (por ejemplo, V10/8/5= 10 puntos de daño a corta distancia, 8 a media y 5 a larga).
- **AP o Antipersonal.** Las armas antipersonales causan daño especial a la infantería convencional en vez del daño usual (ver daño a infantería convencional, p. 13).
  - Este tipo de arma sólo se aplica cuando se utiliza infantería y por lo tanto sólo se usa en el escenario de entrenamiento Elite; se explica aquí para evitar confusión, ya que la anotación del tipo de arma aparece en las hojas de control de mechs que se usan en esta fase.

Impactos de racimo

Si un arma incluye una “C” en su columna de tipo en la hoja de control, es un arma de racimo. En estas normas de inicio rápido la única arma de racimo son los CA Ultra si se disparan con disparo rápido, lo que significa que se disparan dos tiros en el mismo turno.

En un ataque con éxito de un arma de disparo rápido que dispara dos tiros el jugador tira 2D6 y compara el resultado con la tabla de impactos de racimo de la p.21. El resultado es el verdadero número de disparos individuales que impactan en el objetivo, uno o dos. Habiendo determinado el número de disparos; el jugador hace una tirada separada de localización por cada disparo: una tirada si sólo un disparo ha impactado en el objetivo o dos tiradas de localización de impacto si ambos disparos han impactado en el objetivo (teniendo en cuenta si el objetivo tiene distintas localizaciones).

ESCENARIO DE ENTRENAMIENTO VETERANO

Este escenario de entrenamiento recrea uno de los muchos programas de simulación “veteranos” utilizados para entrenar a los Oficiales Mechwarriors más preparados por toda la Esfera Interior.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Pon el mapa suministrado con estas normas.

DEFENSOR

Los defensores son el HER-5SA Hermes II y el Saladin Assault Hover Tank de la sección de hojas de control. Recorta los contadores apropiados y las hojas de control para usarlas en la partida.

Despliegue

El jugador o jugadores defensores despliegan primero, poniendo sus unidades en cualquier punto dentro de los 3 hexágonos del borde sur (lado corto) del mapa.

ATACANTE

Los atacantes son el CDA-3MA Cicada y el Tanque Rommel de la sección de hojas de control. Recorta los contadores apropiados y las hojas de control para usarlas en la partida.

Despliegue

El jugador o jugadores atacantes pueden desplegar sus unidades en cualquiera de los hexágonos del borde norte (lado corto) del mapa.

CONDICIONES DE VICTORIA

El primer bando que destruya a todas las unidades enemigas se lleva la victoria.

REGLAS ESPECIALES

Si una unidad abandona el mapa por cualquier motivo, se considera esa unidad destruida.

A pesar de que muchos imperios estelares incluyen regularmente a la infantería como parte de fuerzas integradas con mechs y vehículos, la fuerza de la infantería destaca por sí misma en operaciones defensivas. La siguiente sección elite introduce las normas para usar infantería en una partida de Battletech.

Terminología: Battletech usa dos tipos diferentes de infantería, la convencional y con armadura de combate. La infantería convencional representa una hueste de tipos de infantería, con distintas formas de transporte -a pie, motorizada, de salto y más- con diferentes armas y aún más. Las tropas de infantería con armadura de combate llevan trajes blindados y potenciados con varias armas, haciéndolas mucho más letales.

MOVIMIENTO

Las unidades de infantería utilizan las normas estándar de movimiento, con las siguientes clarificaciones y excepciones.

MODOS DE MOVIMIENTO

La infantería no tiene modos de movimiento.

ENCARAMIENTO

Las unidades de infantería no tienen encaramiento.

DIRECCIÓN DEL MOVIMIENTO.

Como las unidades de infantería no tienen encaramiento, pueden entrar en cualquiera de los seis hexágonos que rodean al hexágono que ocupan.

APILAMIENTO

Un Mech puede entrar en un hexágono si la unidad enemiga que se encuentra en el hexágono es infantería; si la unidad enemiga es de otro tipo (mech o vehículo), un mech no puede entrar en el hexágono por las normas estándar. Un mech puede terminar su movimiento en el mismo hexágono que una unidad de infantería.

COMBATE

Las unidades de infantería utilizan las normas estándar de combate, con las siguientes clarificaciones y excepciones.

ANGULOS DE DISPARO

La infantería no tiene restricciones de arcos de disparo.

DISPARANDO ARMAS

La infantería es la única unidad que puede hacer ataques contra una unidad en el mismo hexágono, en cuyo caso se considera que la distancia es 1.

Movimiento del atacante

Los modificadores por movimiento del atacante no se aplican a las unidades de infantería cuando atacan.

Ataques contra armaduras de combate

Cuando cualquier tipo de infantería ataca a una unidad con armadura de combate, el ataque toma como objetivo a la unidad entera, aunque los soldados individuales reciben el daño. Un único miembro de una unidad con armadura de combate no puede ser el objetivo de un ataque, el soldado dañado por un ataque con éxito se determina de forma aleatoria. Utiliza todos los modificadores estándares, adicionalmente, tal y como se muestra en la tabla de modificadores de ataque de la p.21, todas las unidades que no sean de infantería deben modificar sus tiradas para impactar en un +1 para ataques contra unidades de armadura de combate para reflejar las formaciones dispersas y las tácticas de la infantería con armadura de combate.

Ataques de armaduras de combate

Cuando el jugador que controla una unidad atacante con armadura de combate anuncia un ataque, todos los soldados de esa unidad disparan las mismas armas al mismo objetivo.

Los jugadores deben usar todas las restricciones de línea de visión, distancia y demás. Todos los ataques con armas contra unidades en el mismo hexágono que la unidad con armaduras de combate se consideran a distancia 1.

Cuando una unidad con armadura de combate ataca, tira 2D6 y consulta la tabla de impactos de racimo apropiada en la p. 21, basada en el número de soldados de la unidad, para determinar cuantos soldados han dado en el blanco. Una unidad con un único soldado siempre acierta con una tirada para impactar exitosa. Cada soldado cuyo fuego acierta en el blanco inflinge el daño normal del arma.

Determina una localización de impacto distinta por cada impacto. Si el objetivo es una sección de infantería convencional, el jugador que la controla simplemente aplica el daño.

Ataques de infantería convencional.

Mientras que la infantería convencional utiliza los mismos modificadores por distancia que los mechs y vehículos, al contrario que éstos, la infantería puede atacar a otra unidad en el mismo hexágono. La tabla de modificadores por alcance de la infantería convencional de cada hoja de control de infantería convencional muestra los modificadores para impactar por cada tipo de sección a distancia 0; por conveniencia, la tabla también muestra los modificadores de impactar por distancia hasta su distancia máxima en hexágonos.

La cantidad de daño que una sección de infantería convencional puede infligir se basa en su número actual de soldados y el tipo de armas con la que están armados, tal y como aparece en la tabla de daño máximo por número de soldados de cada hoja de control de infantería convencional. Después de hacer un ataque con éxito, el jugador que controla toma como referencia cruzada el número actual de soldados activos en la unidad con la columna apropiada de la tabla de daño máximo por número de soldados de cada hoja de control de infantería convencional para determinar el daño real causado al objetivo. Finalmente, el jugador que controla la unidad divide el daño en cuantos grupos de 2 puntos de valor de daño pueda y tira ese número de localizaciones separadas de impacto. Si queda un único punto de daño, tira esa localización separada de impacto por sí misma. Si el objetivo es una sección de infantería convencional, el jugador atacante simplemente anota el daño.

LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS

Las unidades de infantería no tienen localizaciones de impacto.

ANOTANDO EL DAÑO

Los impactos contra infantería (con armadura de combate o convencional) utilizan las siguientes normas para anotar el daño.

Daño a armaduras de combate

En un ataque con éxito contra una unidad de armadura de

combate, tira 1D6 por cada grupo de valor de daño para determinar que soldado con armadura de combate recibe el impacto. Cada grupo impacta a un soldado diferente, determinado de forma aleatoria. Vuelve a tirar si la unidad no tiene ese número de soldados o si el resultado indica un soldado destruido en la fase actual o una anterior. Cualquier daño sobrante de un único grupo de daño es desperdiciado.

Valor de armadura: Cada soldado de una unidad con armadura de combate tiene una capacidad de daño consistente en el valor de blindaje de la unidad +1 (representando al soldado dentro; en una hoja de control de una armadura de combate esto se representa con un círculo de armadura ensombrecido). Un soldado con armadura de combate está destruido sólo tras recibir un daño igual a su completa capacidad de daño. Incluso si todo el blindaje de un soldado ha sido destruido, restando sólo el +1 representando al soldado, ese soldado todavía opera a pleno rendimiento.

Daño a infantería convencional

Al contrario que otras unidades, la infantería convencional se dispersa por el hexágono, con cada hombre buscando la máxima protección utilizando el terreno. Esto significa que el daño de una única arma no se transfiere mágicamente de un soldado a otro; esto es, que la unidad de infantería no recibe el mismo daño que el valor del daño de un arma. En vez de eso el daño de una única arma a una unidad de infantería dependerá del tipo y tamaño del arma disparada.

Una vez que una unidad que no sea infantería convencional ha realizado un ataque con éxito contra una unidad de infantería convencional, consulta la columna de número de soldados convencionales alcanzados en la tabla de daño de armas no antipersonales contra unidades de infantería (p.22) y compárala con el tipo y valor de daño de cada arma que impacta con éxito en el objetivo para determinar cuantas tropas han sido eliminadas. Utiliza el daño máximo potencial para armas de racimo, en vez de tirar en la tabla de impactos de racimo para el daño.

Armas de fuego de supresión: Cuando una sección de infantería convencional recibe un impacto de armas de fuego de supresión (anotadas como armas AP–antipersonal- en la hoja de control), el jugador atacante tira por el daño basado en el tipo de arma usado. Ver la tabla de daño de armas de fuego de supresión Vs. Infantería convencional (p.22). Añade el resultado de la tirada por cada impacto para crear un total. Este total representa el daño inflingido a la unidad.

Cuando se recibe el daño, tacha las cajas representando soldados en la hoja de control de la sección, de izquierda a derecha, una por cada punto de daño inflingido.

Terreno despejado: La infantería convencional que es impactada mientras está en terreno despejado sufre el doble del daño normal. Esto incluye al daño recibido por armas de infantería y de fuego de supresión, así como otras armas montadas en infantería no convencional.

Daño de otras unidades de infantería: El daño hecho por una unidad de infantería a otra siempre es igual al daño estándar inflingido. Cuando se recibe el daño, tacha las cajas representando soldados en la hoja de control de la sección, de izquierda a derecha, una por cada punto de daño inflingido.

DESTRUYENDO UNA UNIDAD

Las secciones de infantería convencional se consideran destruidas cunado todas las celdas de la fila de la unidad han sido tachadas. Las unidades con armadura de combate son destruidas cuando todos los círculos de las filas de los miembros de cada unidad han sido tachados.

ESCENARIO DE ENTRENAMIENTO ELITE.

Este escenario de entrenamiento recrea uno de los muchos programas de simulación avanzados utilizados para entrenar a Mechwarriors a punto de graduarse por toda la Esfera Interior.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Pon el mapa suministrado con estas normas.

DEFENSOR

Los defensores son el HER-5SA Hermes II, el Rommel (versión del Gauss), un pelotón de Armaduras de combate Infiltrator MKII y una sección de infantería convencional motorizada con ametralladoras de la sección de hojas de control. Recorta los contadores apropiados y las hojas de control para usarlas en la partida.

Despliegue

Los jugadores defensores despliegan primero, poniendo sus unidades en cualquier punto dentro de los 3 hexágonos del borde de sur (lado corto) del mapa.

ATACANTE

Los atacantes son el CDA-3MA Cicada, el Saladin (versión del Ultra), un pelotón de Armaduras de combate Infiltrator MKII y una sección de infantería convencional motorizada con rifles de energía de la sección de hojas de control. Recorta los contadores apropiados y las hojas de control para usarlas en la partida.

Despliegue

Los jugadores atacantes pueden desplegar sus unidades en cualquiera de los hexágonos del borde norte (lado corto) del mapa.

CONDICIONES DE VICTORIA

El primer bando que destruya a todas las unidades enemigas se lleva la victoria.

Reglas especiales

Si una unidad abandona el mapa por cualquier motivo, se considera esa unidad destruida.

ALTERANDO ESCENARIOS

Ahora que los jugadores han experimentado con las normas de inicio rápido completas, son libres de mezclar y juntar fuerzas. Por ejemplo, los jugadores pueden desplegar sólo dos mechs en un lado, o dos mechs con un vehículo o echar toda la carne en el asador con todas las fuerzas suministradas con estas normas (incluyendo las hojas de control de infantería no usadas en el escenario de entrenamiento elite).

Al margen de cómo los jugadores escogen sus fuerzas, para hacer que las partidas sean lo más equilibradas y divertidas posibles, los jugadores deberían mantener el mismo número de unidades de diferente tipo en una partida. Por ejemplo, si un lado despliega un mech, un vehículo y una unidad de infantería, el otro lado debería desplegar lo mismo.

HOJAS DE CONTROL

Las hojas de control de mechs, vehículos e infantería se usan para mantener el control del daño inflingido a cada unidad durante el combate. Las hojas de control también muestran las capacidades de cada unidad, incluyendo sus velocidades de movimiento y armas. Hemos incluido hojas de control de inicio rápido especiales en estas normas, completadas con tablas de localización de impactos donde debe para facilitar las consultas.

Los jugadores pueden visitar www.classicbattletech.com para descargar hojas de control de la versión de inicio rápido adicionales (además de los contadores adicionales) para jugar con mechs adicionales con estas normas de inicio rápido.

En las páginas 21 y 22 hay otras tablas importantes, con las cuales puedes orientarte durante la partida; la parte superior e inferior de cada página son idénticas, permitiendo a cada jugador tener un juego de tablas idéntico para consulta.

Tal y como estas normas introducen a los jugadores a la diversión de las normas de Battletech tal y como se presentan en Total Warfare, los jugadores también pueden encontrar una gran diversión creando sus únicos diseños de mechs, vehículos, infantería y demás utilizando las diversas reglas de construcción expuestas en el Classic Battletech Techmanual.

BATTLETECH

HOJA DE CONTROL DE MECH

DATOS MECH

Modelo: ENF-4R Enforcer

Puntos de movimiento: **Tonelaje:** 50

Andando: 4 **Tirada Base**

Corriendo: 6 **para Impactar:**4

Inventario de Armas — Mod. Impactar +0 +2 +4

Núm	Tipo	Loc	Dño	Crt.	Med	Lrg
1	Cañón Automático/10	BD	10	5	10	15
1	Láser Pesado	BI	8	5	10	15
1	Láser Ligero	TI	3	1	2	3

Tipo de munición	Disparos
Cañón Automático/10	10

LOCALIZACIONES MECH

Tiradas de localización de impactos

2D6	Localización	2D6	Localización
2	Torso central	8	Torso izquierdo
3	Brazo Derecho	9	Pierna izquierda
4	Brazo Derecho	10	Brazo izquierdo
5	Pierna Derecha	11	Brazo izquierdo
6	Torso derecho	12	Cabeza
7	Torso central		

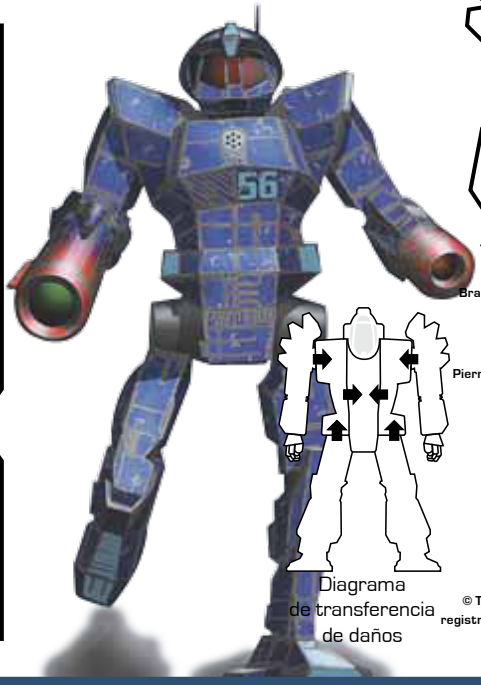
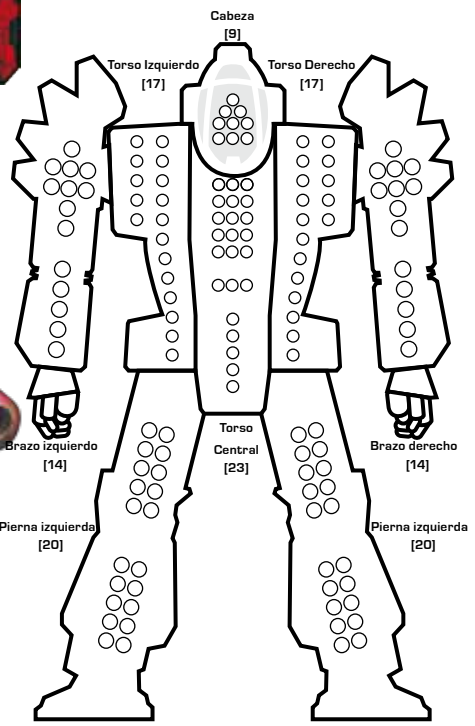


Diagrama de transferencia de daños

DIAGRAMA BLINDAJE



© Topps Inc, Battletech, ClassicBattletech, Mech y Battlemech son marcas registradas de Topps Inc. Todos los derechos reservados. Permiso para fotocopiar para uso personal.

BATTLETECH

HOJA DE CONTROL DE MECH

DATOS MECH

Modelo: HBK-4G Hunchback

Puntos de movimiento: **Tonelaje:** 50

Andando: 4 **Tirada Base**

Corriendo: 6 **para impactar:**4

Inventario de Armas — Mod. para Impactar +0 +2 +4

Núm	Tipo	Loc	Dño	Crt.	Med	Lrg
1	Cañón Automático/20	TD	20	3	6	9
1	Láser medio	BI	5	3	6	9
1	Láser medio	BD	5	3	6	9
1	Láser Ligero	C	3	1	2	3

Tipo de munición	Disparos
Cañón Automático/20	10

LOCALIZACIONES MECH

Tiradas de localización de impactos

2D6	Localización	2D6	Localización
2	Torso central	8	Torso izquierdo
3	Brazo Derecho	9	Pierna izquierda
4	Brazo Derecho	10	Brazo izquierdo
5	Pierna Derecha	11	Brazo izquierdo
6	Torso derecho	12	Cabeza
7	Torso central		

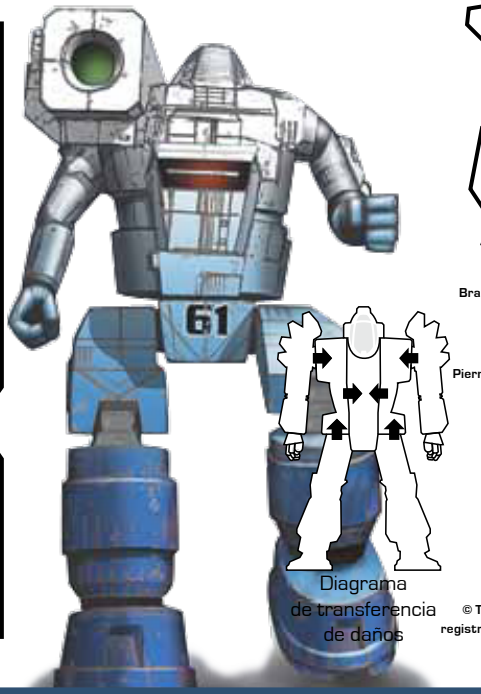
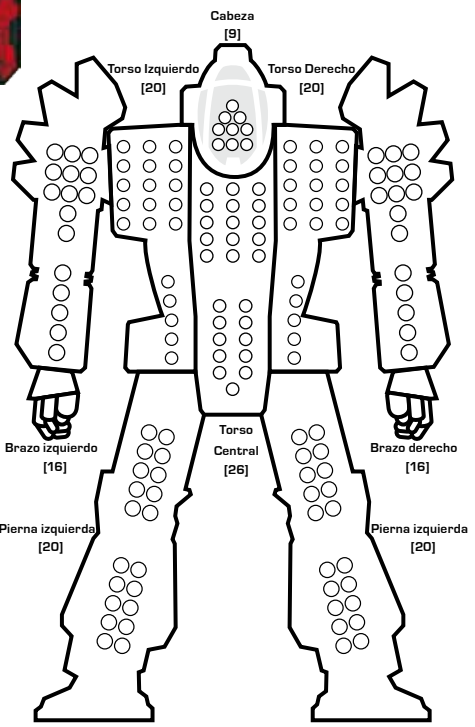


Diagrama de transferencia de daños

DIAGRAMA BLINDAJE



© Topps Inc, Battletech, ClassicBattletech, Mech y Battlemech son marcas registradas de Topps Inc. Todos los derechos reservados. Permiso para fotocopiar para uso personal.

BATTLETECH

HOJA DE CONTROL DE MECH

DATOS MECH

Modelo: Cicada CDA-3MA

Puntos de movimiento: **Tonelaje:** 40

Andando: 8 **Tirada Base**

Corriendo: 12 **para Impactar:**4

Inventario de Armas

Núm	Tipo	Loc	Dño	Mod. Impactar +0 Crt.	+2 Med	+4 Lrg
1	Láser medio	BD	5	3	6	9
1	Láser medio	BI	5	3	6	9
1	CPP Cañón Corto	TD	10/8/5(V)	9	13	15
1	Láser ligero de impulsos	CT	3 (P,AI)	1	2	3

LOCALIZACIONES MECH

Tiradas de localización de impactos

2D6	Localización	2D6	Localización
2	Torso central	8	Torso izquierdo
3	Brazo Derecho	9	Pierna izquierda
4	Brazo Derecho	10	Brazo izquierdo
5	Pierna Derecha	11	Brazo izquierdo
6	Torso derecho	12	Cabeza
7	Torso central		

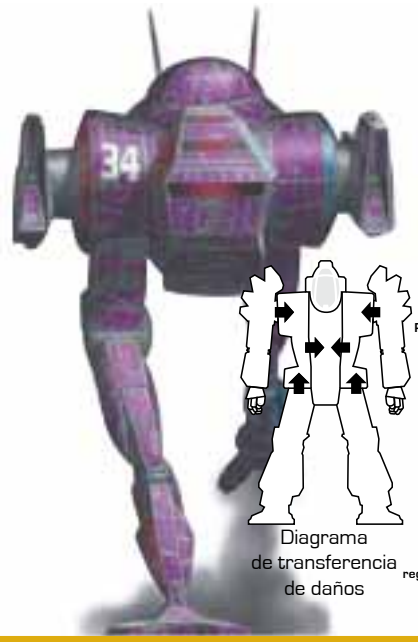
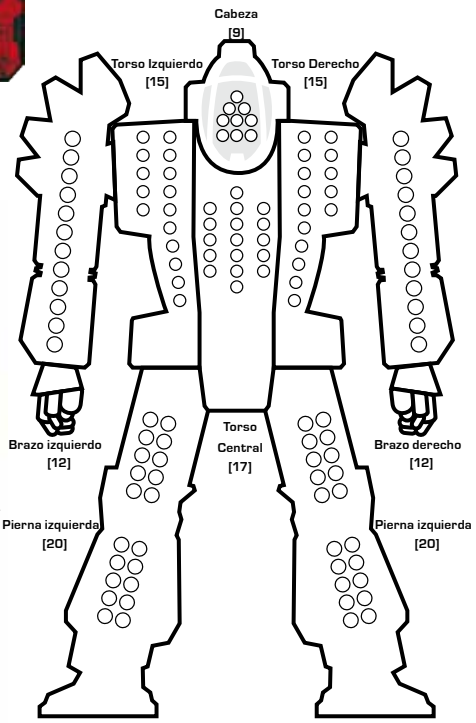


Diagrama de transferencia de daños

DIAGRAMA BLINDAJE



© Topps Inc, Battletech, ClassicBattletech, Mech y Battlemech son marcas registradas de Topps Inc. Todos los derechos reservados. Permiso para fotocopiar para uso personal.

BATTLETECH

HOJA DE CONTROL DE MECH

DATOS MECH

Modelo: Hermes II HER-5SA

Puntos de movimiento: **Tonelaje:** 40

Andando: 6 **Tirada Base**

Corriendo: 9 **para impactar:**4

Inventario de Armas

Núm	Tipo	Loc	Dño	Mod. para Impactar +0 Crt.	+2 Med	+4 Lrg
1	Láser pesado de imp.	BD	9(P)	3	7	10
1	Lanzallamas	BI	2(AI)	1	2	3
1	CA/5 Ultra	TD	5/Sht. R2(R/C)	6	13	20

Tipo de munición	Disparos
CA/5 Ultra	20

LOCALIZACIONES MECH

Tiradas de localización de impactos

2D6	Localización	2D6	Localización
2	Torso central	8	Torso izquierdo
3	Brazo Derecho	9	Pierna izquierda
4	Brazo Derecho	10	Brazo izquierdo
5	Pierna Derecha	11	Brazo izquierdo
6	Torso derecho	12	Cabeza
7	Torso central		

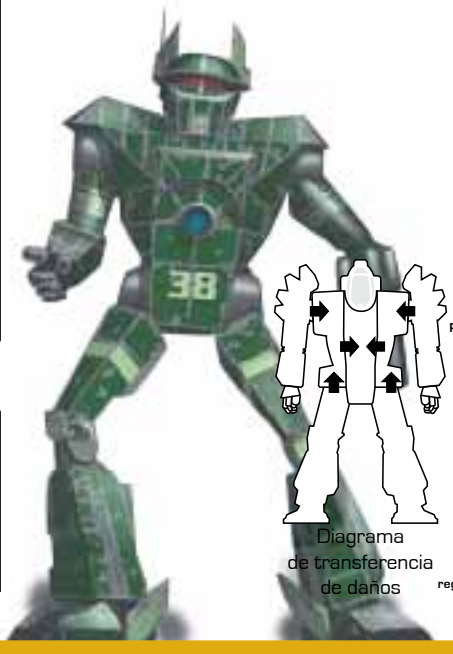
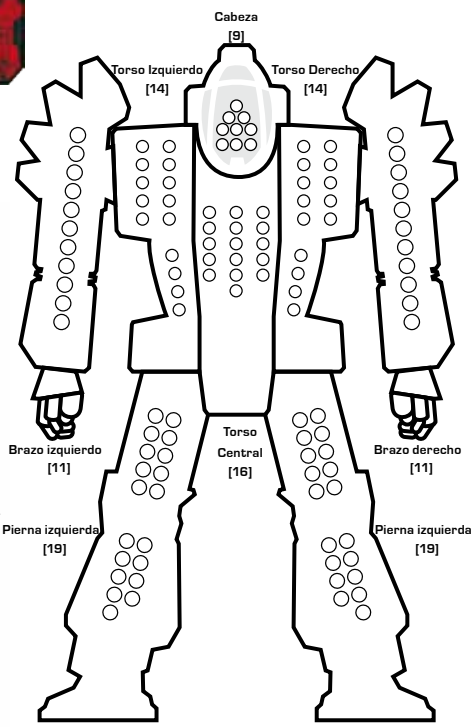


Diagrama de transferencia de daños

DIAGRAMA BLINDAJE



© Topps Inc, Battletech, ClassicBattletech, Mech y Battlemech son marcas registradas de Topps Inc. Todos los derechos reservados. Permiso para fotocopiar para uso personal.

CLASSIC BATTLETECH™

HOJA DE CONTROL DE VEHICULOS

Datos Vehículo

Modelo: Tanque Rommel

Puntos de movimiento:
Crucero: 4
Flanqueo: 6

Tonelaje: 65

Tirada Base: 4

Inventario de armas

Num	Tipo	Loc	Daño	Modificador al impacto +0 Crt	+2 Med	+4 Lar
1	Cañón Auto./20	T	20	3	6	9
1	Láser ligero	F	3	1	2	3

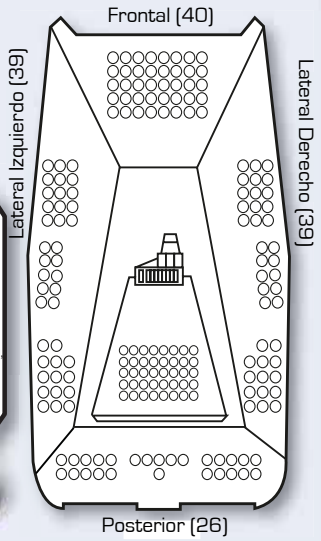
Tipo de munición	Disparos
Cañón Automático/20	20

Tabla de localización de impactos

2D6	Localización	2D6	Localización	2D6	Localización
2	Posterior	6	Frontal	10	Torreta
3	Frontal†	7	Frontal	11	Torreta
4	Frontal†	8	Frontal	12	Posterior
5	Lateral Derecho†	9	Lateral Izquierdo†		

†Cada vez que un ataque golpeé esta localización (Independiente de la fuerza del ataque), reduce en 1 los puntos de movimiento (recalcula la velocidad de falnqueo multiplicando la velocidad de crucero por 1.5 redondeando hacia arriba). Todos los modificadores son acumulativos y se aplican durante la fase final del turno. Si la velocidad de un vehiculo se reduce a 0, no se podra movel durante el resto de la partida.

Diagrama de Blindaje



© Topps Inc, Battletech, ClassicBattletech, Mech y Battlemech son marcas registradas de Topps Inc. Todos los derechos reservados. Permiso para fotocopiar para uso personal.

Cortar por la linea de puntos

CLASSIC BATTLETECH™

HOJA DE CONTROL DE VEHICULOS

Datos Vehículo

Modelo: Saladin Assault Hover Tank

Puntos de movimiento
Crucero: 8
Flanqueo: 12

Tonelaje: 35

Tirada Base: 4

Inventario de Armas

Num	Tipo	Loc	Daño	Modificador al impacto +0 Crt	+2 Med	+4 Lar
1	CA/20	F	20	3	6	9

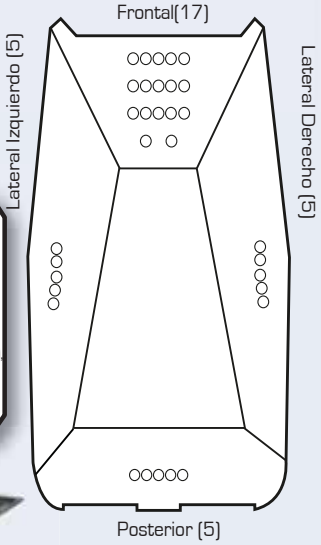
Tipo de munición	Disparos
Autocannon/20	15

Tabla de localización de impactos

2D6	Localización	2D6	Localización	2D6	Localización
2	Posterior	6	Frontal	10	Torreta
3	Frontal†	7	Frontal	11	Torreta
4	Frontal†	8	Frontal	12	Posterior
5	Lateral Derecho†	9	Lateral Izquierdo†		

†Cada vez que un ataque golpeé esta localización (Independiente de la fuerza del ataque), reduce en 1 los puntos de movimiento (recalcula la velocidad de falnqueo multiplicando la velocidad de crucero por 1.5 redondeando hacia arriba). Todos los modificadores son acumulativos y se aplican durante la fase final del turno. Si la velocidad de un vehiculo se reduce a 0, no se podra movel durante el resto de la partida.

Diagrama de blindaje



© Topps Inc, Battletech, ClassicBattletech, Mech y Battlemech son marcas registradas de Topps Inc. Todos los derechos reservados. Permiso para fotocopiar para uso personal.

CLASSIC BATTLETECH™

HOJA DE CONTROL DE VEHICULOS

Datos Vehículo

Modelo: Tanque Rommel (Versión del Gauss)

Puntos de Moviemto:
Crucero: 4
Flanqueo: 6

Tonnage: 65

Tirada Base: 4

Weapons Inventory

Num	Tipo	Loc	Daño	To-Hit Modifier +0	+2	+4
1	Rifle Gauss	T	15	7	15	22
2	Láser medio	T	5	3	6	9
2	Ametralladora	T	2 (AI)	1	2	3
2	Ametralladora	F	2 (AI)	1	2	3
1	Ametralladora	R	2 (AI)	1	2	3

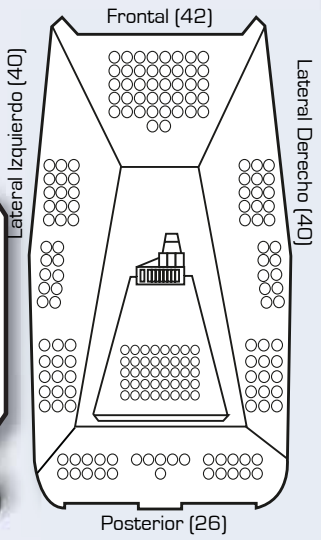
Tipo de munición	Disparos
Rifle Gauss	16
Ametralladora	100

Tabla de localización de impactos

2D6	Localización	2D6	Localización	2D6	Localización
2	Posterior	6	Frontal	10	Torreta
3	Frontal†	7	Frontal	11	Torreta
4	Frontal†	8	Frontal	12	Posterior
5	Lateral Derecho†	9	Lateral Izquierdo†		

†Cada vez que un ataque golpeé esta localización (Independiente de la fuerza del ataque), reduce en 1 los puntos de movimiento (recalcula la velocidad de falnqueo multiplicando la velocidad de crucero por 1.5 redondeando hacia arriba). Todos los modificadores son acumulativos y se aplican durante la fase final del turno. Si la velocidad de un vehiculo se reduce a 0, no se podra movel durante el resto de la partida.

ARMOR DIAGRAM



© Topps Inc, Battletech, ClassicBattletech, Mech y Battlemech son marcas registradas de Topps Inc. Todos los derechos reservados. Permiso para fotocopiar para uso personal.

Cortar por la linea de puntos

CLASSIC BATTLETECH™

HOJA DE CONTROL DE VEHICULOS

VEHICLE DATA

Modelo: Saladin (Versión del Ultra)

Puntos de movimiento
Crucero: 8
Flanqueo: 12

Tonelaje: 35

Tirada Base: 4

Inventario de Armas

Num	Tipo	Loc	Daño	Modificador al impacto +0	+2	+4
1	Ultra AC/20	F	20/Sht, R2 (R/C)	3	7	10

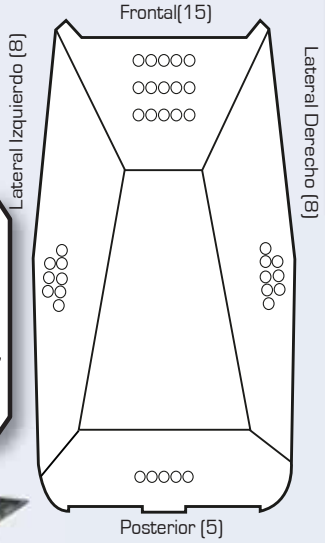
Tipo de munición	Disparos
Ultra AC/20	10

Tabla de localización de impactos

2D6	Localización	2D6	Localización	2D6	Localización
2	Posterior	6	Frontal	10	Torreta
3	Frontal†	7	Frontal	11	Torreta
4	Frontal†	8	Frontal	12	Posterior
5	Lateral Derecho†	9	Lateral Izquierdo†		

†Cada vez que un ataque golpeé esta localización (Independiente de la fuerza del ataque), reduce en 1 los puntos de movimiento (recalcula la velocidad de falnqueo multiplicando la velocidad de crucero por 1.5 redondeando hacia arriba). Todos los modificadores son acumulativos y se aplican durante la fase final del turno. Si la velocidad de un vehiculo se reduce a 0, no se podra movel durante el resto de la partida.

ARMOR DIAGRAM



© Topps Inc, Battletech, ClassicBattletech, Mech y Battlemech son marcas registradas de Topps Inc. Todos los derechos reservados. Permiso para fotocopiar para uso personal.

CLASSIC BATTLETECH™

HOJA DE CONTROL DE ARMADURA DE COMBATE

Información Armadura

Modelo: Infiltrator Mk II

Puntos de movimiento: 3 **Tirada Base:** 4

Inventario de Armas			Modificador al disparo		
			+0	+2	+4
Num	Modelo	Dño	Crt	Med	Lar
1	Rifle Magshot Gauss	2	3	6	9

1 ○○○○○○○ 3 ○○○○○○○

2 ○○○○○○○ 4 ○○○○○○○

© Topps Inc, Battletech, ClassicBattletech, Mech y Battlemech son marcas registradas de Topps Inc. Todos los derechos reservados.Permiso para fotocopiar para uso personal.

Cortar por la linea de puntos

CLASSIC BATTLETECH™

HOJA DE CONTROL DE INFANTERIA CONVENCIONAL

Datos Infantería convencional

Tipo: Pelotón (Motorizado)Rifle, Energia

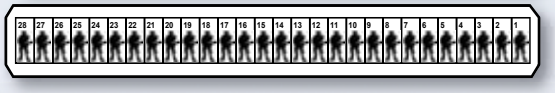
Puntos de Movimiento: 3 **Tirada Base:** 4

Tipo de arma	Alcanze en hexágonos (Modificador)									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Rifle,Energia	-2	0	0	+2	+2	+4	+4	–	–	–

Daño máximo* por Número de Soldados

28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
8	8	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	0

*El daño se aplica siempre en en paquetes de 2 puntos de daño.



© Topps Inc, Battletech, ClassicBattletech, Mech y Battlemech son marcas registradas de Topps Inc. Todos los derechos reservados.Permiso para fotocopiar para uso personal.

Cortar por la linea de puntos

CLASSIC BATTLETECH™

HOJA DE CONTROL DE ARMADURA DE COMBATE

Información Armadura

Modelo: Infiltrator Mk II

Puntos de movimiento: 3 **Tirada Base:** 4

Inventario de Armas			Modificador al disparo		
			+0	+2	+4
Num	Modelo	Dño	Crt	Med	Lar
1	Rifle Magshot Gauss	2	3	6	9

1 ○○○○○○○ 3 ○○○○○○○

2 ○○○○○○○ 4 ○○○○○○○

© Topps Inc, Battletech, ClassicBattletech, Mech y Battlemech son marcas registradas de Topps Inc. Todos los derechos reservados.Permiso para fotocopiar para uso personal.

Cortar por la linea de puntos

CLASSIC BATTLETECH™

HOJA DE CONTROL DE INFANTERIA CONVENCIONAL

Datos Infantería convencional

Tipo: Pelotón (Motorizado) Ametralladora

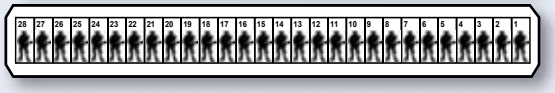
Puntos de Movimiento: 3 **Tirada Base:** 4

Tipo de arma	Alcanze en hexágonos (Modificador)									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Ametralladora	-2	0	+2	+4	–	–	–	–	–	–

Daño máximo* por Número de Soldados

28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
16	15	15	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	8	8	7	7	6	6	5	4	4	3	3	2	2	1	1

*El daño se aplica siempre en en paquetes de 2 puntos de daño.



© Topps Inc, Battletech, ClassicBattletech, Mech y Battlemech son marcas registradas de Topps Inc. Todos los derechos reservados.Permiso para fotocopiar para uso personal.

CLASSIC BATTLETECH™

HOJA DE CONTROL DE ARMADURA DE COMBATE

Información Armadura

Modelo: Infiltrator Mk II

Puntos de movimiento: 3 **Tirada Base:** 4

Inventario de Armas			Modificador al disparo +0	+2	+4
Num	Modelo	Dño	Crt	Med	Lar
1	Rifle Magshot Gauss	2	3	6	9

1 ○○○○○○○ 3 ○○○○○○○

2 ○○○○○○○ 4 ○○○○○○○

© Topps Inc, Battletech, ClassicBattletech, Mech y Battlemech son marcas registradas de Topps Inc. Todos los derechos reservados.Permiso para fotocopiar para uso personal.

CLASSIC BATTLETECH™

HOJA DE CONTROL DE INFANTERIA CONVENCIONAL

Datos Infantería convencional

Tipo: Pelotón (Motorizado)Rifle, Energia

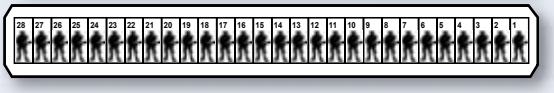
Puntos de Movimiento: 3 **Tirada Base:** 4

Tipo de arma	Alcanze en hexágonos (Modificador) 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Rifle,Energia	-2	0	0	+2	+2	+4	+4	–	–	–

Daño máximo* por Número de Soldados

28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
8	8	7	7	7	6	6	6	6	5	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	0

*El daño se aplica siempre en en paquetes de 2 puntos de daño.



© Topps Inc, Battletech, ClassicBattletech, Mech y Battlemech son marcas registradas de Topps Inc. Todos los derechos reservados.Permiso para fotocopiar para uso personal.

Cortar por la linea de puntos

Cortar por la linea de puntos

CLASSIC BATTLETECH™

HOJA DE CONTROL DE ARMADURA DE COMBATE

Información Armadura

Modelo: Infiltrator Mk II

Puntos de movimiento: 3 **Tirada Base:** 4

Inventario de Armas			Modificador al disparo +0	+2	+4
Num	Modelo	Dño	Crt	Med	Lar
1	Rifle Magshot Gauss	2	3	6	9

1 ○○○○○○○ 3 ○○○○○○○

2 ○○○○○○○ 4 ○○○○○○○

© Topps Inc, Battletech, ClassicBattletech, Mech y Battlemech son marcas registradas de Topps Inc. Todos los derechos reservados.Permiso para fotocopiar para uso personal.

CLASSIC BATTLETECH™

HOJA DE CONTROL DE INFANTERIA CONVENCIONAL

Datos Infantería convencional

Tipo: Pelotón (Motorizado) Ametralladora

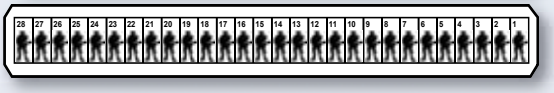
Puntos de Movimiento: 3 **Tirada Base:** 4

Tipo de arma	Alcanze en hexágonos (Modificador) 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Ametralladora	-2	0	+2	+4	–	–	–	–	–	–

Daño máximo* por Número de Soldados

28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
16	15	15	14	13	13	12	12	11	11	10	10	9	8	8	7	7	6	6	5	4	4	3	3	2	2	1	1

*El daño se aplica siempre en en paquetes de 2 puntos de daño.



© Topps Inc, Battletech, ClassicBattletech, Mech y Battlemech son marcas registradas de Topps Inc. Todos los derechos reservados.Permiso para fotocopiar para uso personal.

TABLA DE MODIFICADORES (TODAS LAS UNIDADES)

Todos los ataques de armas	Modificador
Atancante	
*Movimiento (todos los modificadores son acumulativos)**	
Estacionario	Ninguno
Andado	+1
Corrido	+2
Terreno	
Bosques Ligeros	+1 por hexagono interpuesto; +1 si el objetivo está en Bosques Ligeros
Bosques Pesados	+1 por hexagono interpuesto; +1 si el objetivo está en Bosques Ligeros
Alcance	
Corto	Ninguno
Medio	+1
Largo	+2

* No se aplica a la infantería

Todos los ataques de armas	Modificador
Objetivo	
Movimiento	
Movió 0-2 hexágonos	Ninguno
Movió 3-4 hexágonos	+1
Movió 5-6 hexágonos	+2
Movió 7-9 hexágonos	+3
Movió 10-17 hexágonos	+4
Movió 18-24 hexágonos	+5
Movió 25+ hexágonos	+6
Unidad de infanteria con armaduras de combate	
(solo se aplica a unidades que no sean infantería)	+1

TABLA DE IMPACTOS DE RACIMO

Tirada (2D6)	2	3	4
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	2	2
5	1	2	2
6	1	2	2
7	1	2	3
8	1	2	3
9	2	3	3
10	2	3	3
11	2	3	4
12	2	3	4

Cortar por la linea de puntos

TABLA DE MODIFICADORES (TODAS LAS UNIDADES)

Todos los ataques de armas	Modificador
Atancante	
*Movimiento (todos los modificadores son acumulativos)**	
Estacionario	Ninguno
Andado	+1
Corrido	+2
Terreno	
Bosques Ligeros	+1 por hexagono interpuesto; +1 si el objetivo está en Bosques Ligeros
Bosques Pesados	+1 por hexagono interpuesto; +1 si el objetivo está en Bosques Ligeros
Alcance	
Corto	Ninguno
Medio	+1
Largo	+2

* No se aplica a la infantería

Todos los ataques de armas	Modificador
Objetivo	
Movimiento	
Movió 0-2 hexágonos	Ninguno
Movió 3-4 hexágonos	+1
Movió 5-6 hexágonos	+2
Movió 7-9 hexágonos	+3
Movió 10-17 hexágonos	+4
Movió 18-24 hexágonos	+5
Movió 25+ hexágonos	+6
Unidad de infanteria con armaduras de combate	
(solo se aplica a unidades que no sean infantería)	+1

TABLA DE IMPACTOS DE RACIMO

Tirada (2D6)	2	3	4
2	1	1	2
3	1	1	2
4	1	2	2
5	1	2	2
6	1	2	2
7	1	2	3
8	1	2	3
9	2	3	3
10	2	3	3
11	2	3	4
12	2	3	4

TABLA DE COSTES DE MOVIMIENTO PARA MECHS Y VEHÍCULOS

Acción de movimiento/tipo de terreno	Coste de PM por Hexágono o terreno
Entrar en un hexágono	+1
Coste del terreno al entrar en un nuevo hexágono	
Despejado	+0
Bosque ligero	+1
Bosque denso	+2
Acción de movimiento	
Cambio de encaramiento	1

Nota: **Los vehículos con ruedas o hovercreafts no pueden en trar en hexágonos de bosques dispersos; ningún vehíclulo puede entrar en un hexágono de bosque denso**

TABLA DE COSTES DE MOVIMIENTO PARA INFANTERÍA

Acción de movimiento/tipo de terreno	Coste de PM por Hexágono o terreno
Entrar en un hexágono (independientemente del terreno	+1
Acción de movimiento	
Cambio de encaramiento: La infantería no tiene encaramiento	

TABLA DE DAÑO DE ARMAS NO DE INFANTERÍA CONTRA UNIDADES DE INFANTERÍA

Tipo de arma	Número de soldados convencionales alcanzados †
Fuego directo [DB/DE] (Balístico o energía)	Valor del daño/10
Racimo [C] (balístico)	Valor del daño/10+1
Pulse*	Valor del daño/10+2
Antipersonal [AP]	Ver tablas de armas de fuego de supresión
Bosque denso	+2

* Excepto los láesres ligeros de impulsos, que son tratadas como armas de fuego de supresión.
† Redondea todas las fracciones hacia arriba.

TABLA DE DAÑO DE ARMAS DE FUEGO DE SUPRESIÓN VS. INFANTERÍA CONVENCIONAL

Arma	Daño contra infantería convencional
Láser ligero de impulsos	2D6
Ametralladora	2D6
Lanzallamas	4D6

Cortar por la linea de puntos

TABLA DE COSTES DE MOVIMIENTO PARA MECHS Y VEHÍCULOS

Acción de movimiento/tipo de terreno	Coste de PM por Hexágono o terreno
Entrar en un hexágono	+1
Coste del terreno al entrar en un nuevo hexágono	
Despejado	+0
Bosque ligero	+1
Bosque denso	+2
Acción de movimiento	
Cambio de encaramiento	1

Nota: **Los vehículos con ruedas o hovercreafts no pueden en trar en hexágonos de bosques dispersos; ningún vehíclulo puede entrar en un hexágono de bosque denso**

TABLA DE COSTES DE MOVIMIENTO PARA INFANTERÍA

Acción de movimiento/tipo de terreno	Coste de PM por Hexágono o terreno
Entrar en un hexágono (independientemente del terreno	+1
Acción de movimiento	
Cambio de encaramiento: La infantería no tiene encaramiento	

TABLA DE DAÑO DE ARMAS NO DE INFANTERÍA CONTRA UNIDADES DE INFANTERÍA

Tipo de arma	Número de soldados convencionales alcanzados †
Fuego directo [DB/DE] (Balístico o energía)	Valor del daño/10
Racimo [C] (balístico)	Valor del daño/10+1
Pulse*	Valor del daño/10+2
Antipersonal [AP]	Ver tablas de armas de fuego de supresión
Bosque denso	+2

* Excepto los láesres ligeros de impulsos, que son tratadas como armas de fuego de supresión.
† Redondea todas las fracciones hacia arriba.

TABLA DE DAÑO DE ARMAS DE FUEGO DE SUPRESIÓN VS. INFANTERÍA CONVENCIONAL

Arma	Daño contra infantería convencional
Láser ligero de impulsos	2D6
Ametralladora	2D6
Lanzallamas	4D6

Esta traducción ha sido realizada por un grupo de aficionados españoles sin ningún tipo de ánimo de lucro y renuncian, en favor de Catalist Games Labs, a cualquier derecho o beneficio que se pueda derivar de la creación de este documento. Su única intención ha sido crear una herramienta de fácil comprensión para que toda persona de habla hispana que tenga interés en jugar a Battletech pueda iniciarse de forma fácil y amena. En reconocimiento a su esfuerzo aquí dejamos sus nombres:

Maquetación: Miguel Ángel Centeno Hinojosa. Traducción: Agustín Siero Barja. Edición: Javier Antón Novella, Vicente Francisco González Albuixech, Jennifer Montoya Simón, Bernardo López Cintrano, y David Sánchez Briones.

También hay que agradecer el apoyo de muchas personas que, sin haber participado, activamente, en persona si que lo han hecho en espíritu con sus muestras de apoyo.

CORTAR POR AQUÍ

DOBLAR POR AQUÍ

CICADA POSTERIOR

ENFORCER POSTERIOR

HERMES II POSTERIOR

HUNCHBACK POSTERIOR

SALADIN POSTERIOR

ROMMEL POSTERIOR

SALADIN (VERSIÓN DEL ULTRA) POSTERIOR

ROMMEL (VERSIÓN DEL GAUSS) POSTERIOR

INFANTERÍA

ARMADURA DE COMBATE

INFANTERÍA

ARMADURA DE COMBATE

CICADA FRONTAL

ENFORCER FRONTAL

HERMES II FRONTAL

HUNCHBACK FRONTAL

SALADIN FRONTAL

ROMMEL FRONTAL

SALADIN (VERSIÓN DEL ULTRA) FRONTAL

ROMMEL (VERSIÓN DEL GAUSS) FRONTAL

INFANTERÍA

ARMADURA DE COMBATE

INFANTERÍA

ARMADURA DE COMBATE