

MECH-WARRIOR



HITS

Creación de mechas y combate táctico
Un suplemento para la Guía Genérica de Hitos

REGLAS PARA CREACIÓN DE MECHAS Y COMBATE TÁCTICO PARA HITOS: GUÍA GENÉRICA

Por tabernadelkender.blogspot.com

INTRODUCCIÓN

Este suplemento no oficial para la Guía Genérica de Hitos pretende aportar una experiencia de juego inspirada en el mítico juego de rol Mechwarrior, el cual podía ser jugado junto al wargame Battletech para simular las batallas de mechas de su postapocalíptico universo.

Los capítulos de la Guía Genérica de Hitos necesarios para usar este suplemento:

- Personajes
- Sistema
- Ciencia Ficción
- Vehículos (sin incluir *Hitos en vehículos*)

PERSONAJE JUGADOR

El Personaje será humano y deberá poseer el Aspecto *Piloto de Mechas* para pilotar mechas. También el aspecto *Reparar* para poder construirlos, repararlos y modificarlos con nuevas piezas.

CREACIÓN DEL PRIMER MECH

El Personaje comenzará la aventura siendo un Piloto novato, pero podrá construir su primer mecha de la siguiente manera:

En la página final de este manual encontrarás la Ficha del mecha.

Reparte 30 puntos entre los siguientes atributos del mecha, teniendo en cuenta los valores mostrados entre paréntesis :

- Estructura (de 5 a 9 puntos)
- Tamaño (de 5 a 9 puntos)
- Maniobrabilidad (de 1 a 5 puntos)
- Tecnología (de 1 a 11 puntos)
- Blindaje (RD): (de 5 a 10 puntos)

Defensa: Reflejos del PJ + Habilidad Profesión del PJ + Maniobrabilidad del vehículo

Aguante: Estructura + Tamaño

Resistencia: Aguante x 3

Armamento:

- Ligero= mCM (armamento básico con el que se comienza)
- Medio= mCM + 1 dado (Coste= 300 créditos)
- Pesado= mCM + 2 dados (Coste= 500 créditos)
- Misiles= mCM +3 dados (Coste= 700 créditos)

Tripulantes: sólo podrá ir un piloto por Mecha.

Aspectos de los mechas:

- Aspectos de Estructura:
- Aspectos de Tamaño:
- Aspectos de Maniobrabilidad: volador, oruga, ...
- Aspectos de Tecnología: cabina del piloto eyectable,...

Los mechas poseerán todas las reglas de vehículos de la Guía Genérica del sistema Hitos, salvo *Hitos en vehículos*, aunque eres libre de añadir o eliminar lo que desees.

MEJORAS DE LOS MECHAS

Pueden añadirse más puntos de característica a los Mechas. Cada punto cuesta 100 créditos. Por cada punto que el jugador desee añadir a su Mecha, deberá lanzar 1d10 + Reparar y superar la puntuación actual de la Característica que desea mejorar.

También pueden añadirse nuevos aspectos por 100 créditos o cambiar las armas (ver precio de las armas)

REGLAS DE COMBATE TÁCTICO EN TABLERO

Se pueden realizar combates tácticos con un tablero hexagonal (como el del wargame *Battletech*). Las reglas de combate entre vehículos se explican en el apartado de la Guía Genérica de Hitos. Lo único que aquí se proporciona son unas reglas de movimiento del Mecha y alcance de las armas:

- Orden de iniciativa del combate= $1d10 + \text{Característica de Profesión del PJ}$
- Movimiento máximo del Mecha= $\text{Característica de Maniobrabilidad del Mecha} + \text{Característica Profesión del PJ}$.
- Alcance de las armas= $\text{Característica de Tecnología del Mecha} + \text{bonificador por tipo de arma (+0 ligero, +1 medio, +2 pesado, +3 misiles)}$.
- Movimiento máximo del Personaje fuera del Mecha= $\text{Característica de Forma física del Personaje}$.
- Movimiento volando= $\text{Característica de Tecnología del Mecha} + \text{Característica Profesión del PJ}$. El movimiento volando ignora las penalizaciones al movimiento máximo por terreno difícil (ver siguiente párrafo).

Penalizadores al movimiento máximo del Mecha por terreno difícil= $\text{Característica de Tamaño del Mech} - \text{Característica de Profesión del PJ}$.

GANAR BATALLAS

Cada batalla ganada hará que el Piloto gane 50 créditos, que podrá posteriormente gastar en mejorar su Mecha.

MODOS COMPETITIVO

Si lo desean, los jugadores también pueden combatir de manera competitiva con sus respectivos mechas.

ATAQUES CRÍTICOS E IMPACTOS LOCALIZADOS (REGLA OPCIONAL)

Para dar más profundidad a los combates, puedes usar esta regla opcional.

Cada vez que un en ataque contra un mecha se obtenga un 10 doble o un 10 triple en la tirada, lanza 1d10 y comprueba la localización de mecha donde impacta el ataque en la Tabla de Impacto Localizado de la Ficha de mecha. Además del daño recibido por el ataque, el mecha obtendrá los siguientes penalizadores dependiendo del lugar del impacto:

1= cabeza: el mecha queda inutilizable y el Piloto recibirá daño parcial por explosión (dado M)

2, 3,4= torso: el mecha recibe daño x2 si el crítico ha sido un 10 doble y x3 si ha sido un 10 triple

5,6 o 7,8= el mecha recibe el daño x2 si el crítico ha sido un 10 doble y x3 si ha sido un 10 triple, y además el brazo impactado pierde el arma

9 o 10= el mecha recibe el daño x2 si el crítico ha sido un 10 doble y x3 si ha sido un 10 triple, y además el penalizador -2 al valor de Movimiento máximo del mecha (un mecha que posea 0 o menos puntos de Movimiento máximo no podrá moverse)

REPARACIÓN DE LOS MECHAS

Tras la batalla, un Personaje con el aspecto Reparar, puede reparar al mecha con las reglas de reparación del capítulo de vehículos de la Guía Genérica de Hitos. También puede ser reparado en un taller especializado.

MECHWARRIOR

GUÍA GENÉRICA

HITS

ATRIBUTOS

EST ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TAM ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MAN ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TEC ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento máximo

Alcance de las armas

Movimiento volando

Armamento

Notas

Nombre del mecha

DESCRIPCIÓN

Nombre del Piloto

Impacto localizado (1d10)

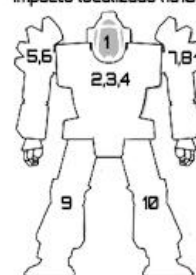
BLINDAJE ☐

DEFENSA ☐

ARMAMENTO ☐

AGUANTE ☐

RESISTENCIA ☐



MECHWARRIOR

GUÍA GENÉRICA

HITS

ATRIBUTOS

EST ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TAM ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MAN ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TEC ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento máximo

Alcance de las armas

Movimiento volando

Armamento

Notas

Nombre del mecha

DESCRIPCIÓN

Nombre del Piloto

Impacto localizado (1d10)

BLINDAJE ☐

DEFENSA ☐

ARMAMENTO ☐

AGUANTE ☐

RESISTENCIA ☐

