

Paper 'Mech

por Chris Alton – 1 Jugador - Tiempo de juego 30 minutos - Edades: 12+

(Traducido por Daniel De Monte)

Historia:

El tiempo es ahora. Nuestro enemigo nos ha estado atacando durante semanas y no podemos aguantar mucho tiempo más. Nuestros exploradores informan que una gran fuerza está en camino a nuestra ubicación. Nos hubiera gustado tener más tiempo para entrenar, pero debemos usar el Mech ahora, antes de que sea demasiado tarde. Aún no saben que hemos recuperado esta tecnología, por lo que el elemento sorpresa está con nosotros. Ten la seguridad de que, tan pronto como lo sepan, se lanzarán con todo. Debes retenerlos, cubrir nuestro escape, y que la suerte esté contigo...

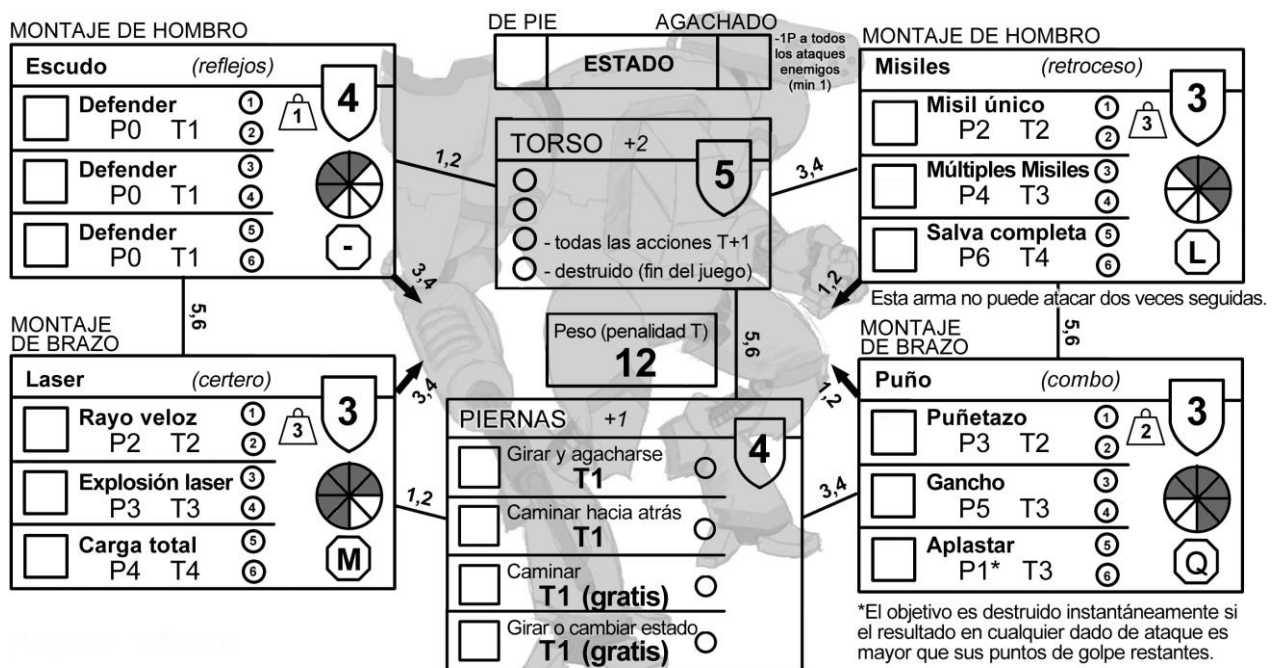
Necesitarás:

La hoja de juego A4 de Paper Mech, un lápiz, una goma de borrar, 12 cubos (de 4 colores diferentes, 3 de cada color), unos pocos dados de seis caras (6 es un buen número).

A lo largo de este reglamento, la primera vez que se introduzca un término importante del juego aparecerá en **negrita**.

Comenzando:

Coloca la **hoja de juego** frente a ti. Para tus primeras partidas, es recomendable que utilices el conjunto estándar de equipo que se muestra a continuación.



Esta configuración lleva a tu Mech hasta su peso máximo y proporciona un buen equilibrio entre potencia, velocidad y defensa. Una vez que tengas algunas partidas en tu haber, puedes elegir la configuración que desees (consulta la sección sobre 'personalización' al final de estas reglas).

Elige uno de los conjuntos de cubos de colores para que sea tu color. Los otros colores representarán a tus enemigos. Coloca tu primer cubo en el espacio **activo** de la **línea de tiempo**. Esto se conoce como el **cubo de tiempo** a lo largo de estas reglas. Coloca tu próximo cubo en el espacio del **soporte** (sobre la caja del **torso** de tu Mech), esto se conoce como el **cubo de postura**. Coloca tu cubo final en la caja del torso, esto se conoce como el **cubo de acción**. Ten en cuenta que esta es la única vez que el cubo de acción se coloca en la caja del torso y no es más que un marcador de posición hasta que elijas tu primera **acción**. Coloca todos los otros cubos a un lado, listos para usar una vez que te encuentres con un enemigo. Ya estás listo para jugar.

Generando una ola de Enemigos:

Durante un juego de Paper Mech, encontrarás cuatro **oleadas** de enemigos, que aumentan en fuerza y dificultad con cada oleada sucesiva. Para ganar el juego debes destruir a todos los enemigos en las cuatro oleadas antes de que te destruyan. No sabrás exactamente a qué enemigos te enfrentarás hasta que los encuentres.

Al comienzo del juego, tira un D6 y consulta la tabla en la hoja de juego. Busca debajo de la columna "Ola 1" para encontrar una letra de código que corresponda a uno de los enemigos enumerados en el lado derecho de la hoja. Toma uno de los conjuntos de cubos de colores y realiza los siguientes pasos de configuración. Tira un D6 para determinar qué **ataque** ejecutará el enemigo, colocando uno de sus cubos de colores en el cuadro de acción del enemigo que contiene el número obtenido en el dado. Si el enemigo solo tiene una opción de ataque, ¡no hay necesidad de tirar los dados! Mira el **valor de tiempo** para el ataque seleccionado (el número que sigue a la letra T en el cuadro para el ataque seleccionado) y coloca otro cubo del mismo color en el espacio numerado de la línea de tiempo que coincida con este valor. Lanza nuevamente un D6 y coloca el cubo de color final en el espacio del **radar** que corresponda al número en el dado. Esta es la posición inicial para ese enemigo.

Por ejemplo: estoy frente a un lanzallamas. Tiro un D6 y obtengo un "2", diciéndome que el lanzallamas pretende disparar sus láseres, así que coloco el primer cubo en la caja junto al láser en la entrada para lanzallamas. Este ataque aparece como T3, por lo que su cubo de tiempo pasa al espacio "3" en la línea de tiempo. Tendré 3 unidades de tiempo antes de que actúe el lanzallamas. Giro un D6 nuevamente y obtengo un "3", así que coloco el cubo final en el espacio del radar numerado 3 (largo alcance en mi posición de las 10 en punto).

Este procedimiento de generación de enemigos se realiza antes de cada ola, pero para la segunda ola se referirá a la columna "Ola 2" para determinar qué enemigos aparecen, la columna de "Ola 3" para la tercera ola, y así sucesivamente. Repita este procedimiento para cada letra de código enemigo en la tabla, así que si una entrada dice "M + B + T", repetirá 3 veces, una para un Mech, una para una motocicleta de ataque y una para un tanque. Una vez que se hayan colocado todos los cubos enemigos, debes elegir tu primera acción para esta ola colocando tu cubo de acción en el cuadro correspondiente en la hoja de juego. (Consulta "**Elección de Acciones**", en la página 3 de las reglas).

Jugando el juego:

La línea de tiempo:

Paper Mech no tiene turnos de juego en el sentido tradicional. En cambio, el juego se basa en la línea de tiempo, donde tus cubos de tiempo y los de tu enemigo muestran la secuencia en la que se resolverán las acciones. Cada acción en el juego tiene un valor de tiempo (T) correspondiente, todos los cuales se enumeran en la hoja de juego para facilitar la referencia. Cuando eliges una acción, tu cubo de tiempo se coloca en el espacio numerado de la línea de tiempo que coincide con el valor T de esa acción. Los cubos de tiempo enemigos se colocan en la línea de tiempo de la misma manera cada vez que lanzas el dado por sus acciones.

Después de que se haya resuelto una acción, si no hay cubos de tiempo en el espacio activo, TODOS los cubos de tiempo se mueven hacia abajo en la línea de tiempo en la misma cantidad hasta que al menos un cubo toque el espacio activo.

Si te enfrentas a un enemigo lento, a veces es posible actuar dos o tres veces entre cada una de sus acciones.

Siempre que un cubo toque el espacio activo en la línea de tiempo, el propietario de ese cubo (ya sea un enemigo o tu Mech) se activará, resolviendo la acción elegida.

Nota: si tu cubo de tiempo llega al espacio activo al mismo tiempo que el cubo de tiempo de un enemigo, todas las acciones del enemigo se resuelven ANTES que las tuyas.

Ejemplo: Decidí disparar una salva completa desde mi lanzador de misiles, que tiene un valor de T de 4, por lo que muevo mi cubo de tiempo del espacio activo al número "4". Estoy frente a un Helo cuyo cubo de tiempo ocupa el espacio "2" en la línea de tiempo, y un tanque que se encuentra en el espacio "5" de la línea de tiempo. Ahora que el espacio activo está vacío, todos los cubos de tiempo se mueven hacia abajo 2 espacios hasta que el cubo de tiempo del Helo se asienta en el espacio activo. Mi cubo de tiempo se habrá movido al número 2, y el cubo de tanques estará en 3. El Helo ahora se activará.

Elección de Acciones:

Puedes elegir dos tipos de acciones: **acciones de movimiento** o **acciones de ataque**. Las acciones de movimiento son todas las opciones enumeradas en el cuadro de **piernas** de tu hoja de juego. Las acciones de ataque son todas las opciones disponibles en cada uno de los cuatro **montajes de armas** en la hoja de juego. Ten en cuenta que si una de tus armas es un escudo, sus acciones disponibles igualmente son acciones de ataque, aunque la mayoría de ellas son

puramente defensivas. Elegir una acción es simplemente tomar tu cubo de acción y colocarlo en el cuadro adyacente a la acción que deseas realizar, y luego mover tu cubo de tiempo en consecuencia.

En cualquier momento puedes cambiar tu acción y elegir una diferente. Si haces esto, debes reemplazar tu cubo de tiempo como si acabaras de realizar una acción. En otras palabras, si realizas una acción con un valor T de 4 y decides cambiarla después de que hayan transcurrido 2 unidades de tiempo, esas 2 unidades de tiempo NO cuentan para tu nueva acción.

Acciones de movimiento:

En la parte superior izquierda de la hoja de juego, un radar rastrea continuamente la posición de todos los enemigos en relación con tu Mech. Cuando haces una acción de movimiento, el radar siempre está centrado en tu Mech, por lo que realmente mueves a todos los enemigos que lo rodean.

Puedes elegir una de las cuatro acciones que se relacionan con el movimiento. La lista a continuación está en un orden diferente al que se muestra en la hoja de juego: esto es intencional. Se ordena de este modo para simplificar la explicación de las reglas:

1. Caminar hacia adelante
2. Caminar hacia atrás
3. Girar o cambiar la postura
4. Girar y agacharse

Ten en cuenta que no puedes elegir una acción si fuiste **dañado** (el daño se explica en detalle más adelante en estas reglas, páginas 4 y 5). No puedes **apresurar** ninguna acción de movimiento (la prisa se utiliza específicamente para acciones de ataque y se explica más adelante, en la página 7).

Caminar hacia adelante:

Para caminar hacia adelante, toma cada cubo enemigo en el radar y muévelo un espacio en la dirección de las flechas que se muestran en las líneas del radar. Si algún enemigo ya se encuentra a larga distancia en uno de los espacios sombreados detrás de tu Mech, no se puede mover más.

Caminar hacia atrás:

Cuando camines hacia atrás, mueve cada cubo enemigo un espacio en la dirección OPUESTA a las flechas en las líneas de radar. Si algún enemigo está en los espacios numerados “3” o “4” a larga distancia, no se puede mover más. Ten en cuenta que algunos espacios tienen una flecha de puntos invertida que muestra cómo se moverá un enemigo en el radar cuando se mueva hacia atrás. Estos solo se aplican al movimiento hacia atrás.

Girar o cambiar de postura:

Cuando tienes esta acción seleccionada, puedes girar O cambiar la postura cuando tu cubo de tiempo alcanza el espacio activo. Debes elegir uno u otro, pero no puedes hacer ambas cosas. No tienes que decidir qué opción tomar hasta que tu cubo de acción llegue al espacio activo.

Para girar, mueve todos los enemigos en el radar un espacio hacia la derecha o todos los enemigos en el radar un espacio hacia la izquierda.

Para cambiar la postura, mueve tu cubo de posición desde el espacio de **parado** al espacio de **agachado** o viceversa. La posición agachado mejorará las capacidades defensivas de tu Mech, pero las acciones de movimiento serán limitadas (consulta “**Parado o Agachado**”, en la página 7 de las reglas).

Girar y agacharse:

No puedes realizar esta acción si ya estás agachado. Este movimiento te permite combinar el giro y el cambio a la posición de agachado como una sola acción. Realiza un giro como se describe anteriormente y luego mueve tu cubo de postura desde el espacio de parado al espacio de agachado.

Una vez que hayas completado cualquiera de las acciones de movimiento anteriores, debes avanzar en el juego eligiendo la siguiente acción, ya sea otro movimiento o una acción de ataque. Coloca tu cubo de acción en el cuadro junto a la acción que deseas realizar a continuación, mueve tu cubo de tiempo al espacio numerado en la línea de tiempo que coincida con el valor T de la acción elegida. No puedes elegir una acción si todos los círculos de daño que se encuentran junto a esa acción están completos.

A continuación, debes mover todos los cubos de tiempo hacia abajo en la línea de tiempo en el mismo número de espacios hasta que el cubo de tiempo siguiente toque el espacio activo.

Acciones de ataque:

Cuando tu cubo de tiempo alcanza el espacio activo en la línea de tiempo, las acciones de ataque se realizan siguiendo esta secuencia:

1. Resuelve el ataque elegido.
2. Realiza un movimiento libre si lo deseas.
3. Elige tu siguiente acción

Resolver el ataque:

Primero, elige un objetivo que esté dentro del **alcance** y en el **arco de disparo** del arma elegida (ver el diagrama a la derecha). Si no hay objetivos viables, el ataque se desperdicia y pasas al siguiente paso.

Tira una cantidad de D6 igual al valor de **potencia (P)** de tu acción elegida. Cada dado que sea **más alto** que el **valor de armadura** de tu objetivo anotará UN punto de daño. Usa un lápiz para rellenar los **círculos de daño** de tu objetivo, comenzando desde arriba y progresando hacia abajo. La

mayoría de los enemigos tienen más de un tipo de ataque, cada uno con una serie de círculos de daño adyacentes a él. Cuando se completan todos los círculos para un ataque enemigo, ese ataque se desactiva y ya no se puede usar. Cuando todos los ataques del enemigo están desactivados, el enemigo es destruido: elimina los cubos de ese enemigo del radar y de la línea de tiempo. Puedes colocar un cubo en la caja de armadura del enemigo para recordarte que fue destruido durante la ola actual (¡necesitarás saber esto más adelante!)

Si un enemigo tiene un ataque seleccionado que se deshabilita, seleccionará instantáneamente un

nuevo ataque. Para la mayoría de los enemigos solo habrá otro ataque disponible, pero el Mech tiene tres ataques diferentes, por lo que es posible que aún debas determinar aleatoriamente cuál está seleccionado.

Habilidades Especiales: cada una de tus armas tiene una habilidad especial al usarlas. Estas habilidades son lo que distingue a cada arma, y su uso estratégico a menudo puede hacer que la batalla esté a tu favor. Los listados de armas al final de estas reglas proporcionan instrucciones detalladas para cada habilidad especial.

Movimiento libre:

Una vez que hayas resuelto tu ataque, se te permite realizar una acción especial de movimiento libre. Esto es completamente opcional y puedes decidir no utilizarlo, y no cuesta ninguna unidad adicional de tiempo. Este movimiento libre solo está disponible específicamente después de una acción de ataque, nunca después de una acción de movimiento.

Solo ciertas formas de movimiento están disponibles como movimiento libre y solo puedes elegir una de ellas:

- Caminar hacia adelante
- Girar o cambiar de postura

No puedes caminar hacia atrás o usar las acciones de movimiento combinado de girar y agacharte como movimiento libre. También ten en cuenta que no puedes realizar ninguna acción de movimiento que se muestre como dañada en la hoja de juego.

Elige tu siguiente acción:

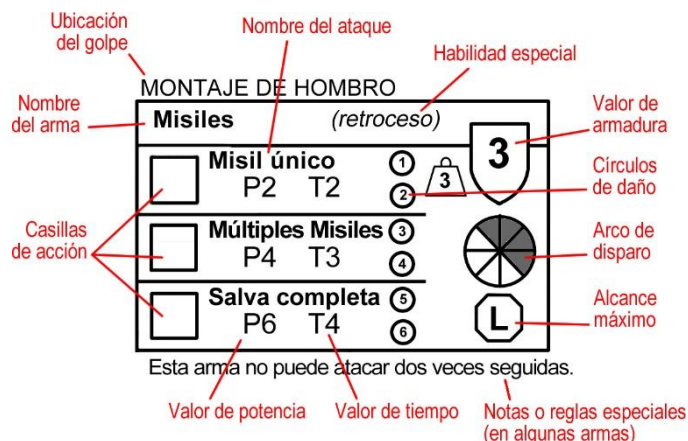
Después de que hayas realizado tu movimiento libre (o hayas elegido no hacerlo), debes elegir tu próxima acción. Coloca tu cubo de acción en el cuadro junto a la acción que deseas realizar a continuación, y mueve tu cubo de tiempo al espacio numerado en la línea de tiempo que coincida con el valor T del ataque elegido.

Recuerda, no puedes elegir una acción si se completan todos los círculos de daño junto a esa acción.

El último paso es mover todos los cubos de tiempo hacia abajo en la línea de tiempo en el mismo número de espacios hasta que el cubo de tiempo siguiente toque el espacio activo.

Alcance:

- L:** Largo alcance
- M:** Mediano alcance
- C:** Corto alcance
- Q:** A Quemarropa



Resolviendo acciones enemigas:

Cuando el cubo de tiempo de un enemigo alcanza el espacio activo en la línea de tiempo, se activarán y seguirán esta secuencia:

1. Resuelve el ataque elegido si está en rango.
2. Realiza su movimiento.
3. Elige su siguiente acción.

Si más de un cubo enemigo golpea el espacio activo al mismo tiempo, puedes elegir el orden en el que se resuelven.

Resolver el ataque enemigo:

Cuando un enemigo te ataca, asume que SIEMPRE te tiene en su arco de tiro. Si su ataque elegido está fuera de rango, no atacan y solo irán al siguiente paso, realizando su único movimiento.

Si el ataque elegido está dentro del rango, tira un D6 y consulta el diagrama de objetivos en la hoja de juego para determinar la ubicación del golpe. Si el ataque tiene su origen en cualquiera de los arcos laterales, usa el segundo diagrama (que muestra un perfil lateral de tu Mech), de lo contrario usa el primero. No inviertas los números si el ataque ocurre por detrás, esto no es necesario, por lo que una tirada de dados de 2 golpeará el montaje del hombro izquierdo de tu Mech, independientemente de si ese ataque se produjo desde el frente o por detrás.

Una vez que hayas determinado la ubicación del golpe, verifica esa ubicación para ver el valor de la armadura y tira una cantidad de dados igual a la potencia (P) del ataque elegido por el enemigo.

Si un enemigo te ataca desde cualquiera de los espacios sombreados detrás de tu Mech, todos tus valores de armadura se reducen en 1 mientras dura ese ataque.

Cada dado que obtenga un puntaje más alto que el valor de armadura de la ubicación del golpe, causará un punto de daño en esa ubicación. Si la ubicación del golpe es el torso o las piernas, rellena los círculos de daño comenzando desde arriba y completando hacia abajo. Si alguno de estos círculos ya se ha completado, comienza desde el siguiente círculo vacío.

Los círculos de daño para los montajes de tus armas están numerados del 1 al 6 comenzando desde la parte superior. Cuando se golpea una de estas ubicaciones, debes determinar aleatoriamente dónde se asigna el daño dentro de esa ubicación de impacto. Tira un dado y comienza a rellenar el daño del círculo numerado que coincide con el resultado del dado, completando hacia abajo. Si llegas a un círculo que ya se ha rellenado, completa el primer círculo disponible debajo de él, rodéalo y comienza desde la parte superior de la lista si es necesario.

Si todos los círculos de daño están completamente llenos en la ubicación del impacto, y aún queda daño por aplicar, debes tirar un dado para ver dónde se debe asignar el **daño por desbordamiento** (siguiendo las locaciones numeradas en la hoja) y rellena los círculos de daño en la nueva ubicación hasta que se hayan asignado todos los puntos de daño. ¡Ten en cuenta que el valor de blindaje de las ubicaciones adyacentes se ignora al asignar este daño por desbordamiento! Si la nueva ubicación es el montaje de un arma, tira un dado nuevamente para determinar desde qué círculo numerado comienzas a rellenar el daño.

El proceso de ataque enemigo puede acelerarse usando dados de diferentes colores, todos lanzados al mismo tiempo: un color para la ubicación del golpe, un color para la asignación de daño, y un número de dados del mismo color igual al valor P del ataque.

Ejemplo 1: Soy atacado de frente por artillería enemiga, a larga distancia. Tiro un dado rojo para la ubicación del golpe, un dado verde para la asignación de daño y 5 dados blancos para el ataque real. El puntaje del dado rojo es 4, el del verde también 4 y los dados blancos puntúan 2, 2, 4, 5 y 6. Miro el diagrama de objetivos para los ataques desde la parte delantera / trasera y esto me dice que el "4" obtenido en el dado rojo significa que el láser de mi brazo izquierdo fue impactado. El valor de la armadura es 3, por lo que la artillería ha anotado 3 puntos de daño, ya que tres de los dados del ataque obtuvieron un puntaje mayor que 3. Relleno los círculos de daño comenzando desde el número 4 (la puntuación en el dado verde). Desafortunadamente, los círculos 4 y 5 ya habían sido dañados, así que debo comenzar desde el círculo 6. Relleno el círculo 6, lo rodeo con un círculo para marcarlo, y relleno los círculos 1 y 2 para completar el registro de los 3 puntos de daño recibidos. Ahora, a mi láser le queda sólo un punto de daño y no puedo volver a utilizarlo hasta que sea reparado.

Ejemplo 2: Si recibo otros 3 puntos de daño en el mismo lugar, rellenaré el círculo del número 3 y luego tiraré un dado para ver dónde van los otros dos puntos de daño. Obtengo un 5 en el dado y observando las locaciones en la hoja, verifico que el daño por desbordamiento se extiende sobre el escudo del ala. Lamentablemente, la armadura adicional de esta ubicación se ignora y tengo que rellenar 2 círculos de daño allí. Lanzo el dado de nuevo para determinar qué círculo se debe completar primero.

Movimiento del enemigo:

Después de los ataques enemigos, se moverán UNA VEZ de acuerdo con las siguientes pautas:

- Si el ataque enemigo seleccionado estaba fuera de alcance, el enemigo se moverá un espacio directamente hacia tu Mech.
- Si el ataque enemigo seleccionado estaba dentro del alcance, el enemigo permanecerá en la misma banda de alcance pero se moverá un espacio en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario, lo que lo acerque más a la parte posterior de tu Mech.

- Si el ataque enemigo seleccionado estaba dentro del alcance y ese enemigo ya está en una zona sombreada detrás de tu Mech, permanecerá en su ubicación actual.

Determinar la siguiente acción del enemigo:

Tira un D6 para determinar su próxima acción y coloca el cubo de acción de ese enemigo en el cuadro que contiene el número anotado en el dado. Si el ataque seleccionado está completamente dañado, elige el primer ataque disponible en la lista. Busca el valor T de ese ataque y coloca el cubo de tiempo de ese enemigo en el espacio numerado correspondiente en la línea de tiempo. El último paso es mover todos los cubos de tiempo hacia abajo en la línea de tiempo en el mismo número de espacios hasta que el cubo de tiempo siguiente toque el espacio activo.

Reparaciones:

Cuando hayas derrotado a todos los enemigos de una ola, tendrás la oportunidad de realizar reparaciones antes de que aparezca el siguiente embate. Suma el valor total de armadura de todos los enemigos que acabas de derrotar en la última oleada y tira una cantidad de dados igual a ese total. Por cada dado que tenga un puntaje de 3 o más, puedes reparar un punto de daño de cualquiera de tus sistemas (usa una goma de borrar para eliminar la marca de lápiz). Puedes elegir libremente qué círculos reparar, y es perfectamente aceptable eliminar solo un punto de daño de una acción para habilitarlo para la siguiente oleada.

Una vez que hayas asignado todas tus reparaciones, continúa el juego generando la siguiente oleada de enemigos.

Ganando y perdiendo:

El juego continúa hasta que tu Mech sea destruido, en cuyo caso pierdes, o hayas destruido a todos los enemigos de las 4 oleadas, en cuyo caso ganas. Después de una victoria, cuenta el número total de círculos de daño sin rellenar en tu Mech, incluidas las piernas y el torso: esta es tu puntuación final. Ten en cuenta que no tienes la oportunidad de reparar tu Mech después de la cuarta ola.

El torso de tu Mech alberga la cabina donde te sientas y es un área particularmente vulnerable. Cuando el torso alcance 3 puntos de daño, cada acción que elijas tomará una unidad de tiempo adicional hasta que sea reparado. Si el torso alcanza 4 puntos de daño, tu Mech se destruye y pierdes el juego al instante. Por lo tanto, es importante mantener esta área reparada o emplear el uso de armas defensivas en momentos clave.

El equipo estándar descrito al inicio de estas reglas compensa esto al agregar 2 puntos de armadura al torso, por lo que solo se puede dañar si sale un 6 en el dado del ataque enemigo. Esto debería mantenerte vivo por un tiempo, pero ten en cuenta que siempre existe la posibilidad de un golpe de (mala) suerte, especialmente cuando te atacan por la retaguardia.

Otras reglas:

Pararse y agacharse:

Tu cubo de posición se usa para identificar si tu Mech está de pie o agachado en posición defensiva. Puedes cambiar de postura con tu movimiento libre después de realizar una acción de ataque.

Mientras estás agachado, presentas un perfil de objetivo más pequeño a tus enemigos y te vuelves más difícil de impactar. Cualquier ataque que recibas mientras estás en posición agachado se realiza con 1 dado menos (con un mínimo de 1), y tus piernas no pueden ser apuntadas en absoluto (vuelve a lanzar cualquier tirada de ubicación de golpe que dé como resultado un 6). El inconveniente es que mientras estás agachado, no puedes realizar NINGUNA acción de movimiento libre después de atacar, y no puedes caminar hacia atrás.

Sin embargo, estando agachado puedes caminar hacia adelante, cambiar de postura o girar, pero debes elegir hacerlo como una acción de movimiento y pagar el costo T correspondiente.

Ataque apresurado:

A veces, la situación requiere que apresures un ataque para intentar destruir a un enemigo antes de que te golpee. En cualquier momento, puedes decidir resolver tu próxima acción de ataque incluso si tu cubo no está en el espacio activo. Sin embargo, debes restar el número debajo de tu cubo de tiempo de TODOS los dados involucrados en esa tirada de ataque.

Ten en cuenta que no puedes apresurar un ataque inmediatamente después de haberlo elegido, debe haber pasado al menos una unidad de tiempo antes de que puedas hacerlo. Es aceptable simplemente mover todos los cubos de tiempo hacia abajo un espacio para cumplir esta condición. No puedes usar la el ataque apresurado en ninguna acción de movimiento.

Por ejemplo, supongamos que eliges disparar una carga completa de tu láser, pero decides resolverlo mientras tu cubo de tiempo está en "2" para intentar paralizar el lanzallamas que tienes enfrente, al que solo le quedan dos

puntos de golpe. Tiras 4 dados y puntúas 2, 2, 4 y 6. Debes restar 2 de cada uno de estos resultados para que solo uno de ellos supere la armadura 3 en el lanzallamas. Tu apuesta ha fallado...

Reglas opcionales: Personalización

Antes de empezar a jugar, es posible que prefieras diseñar tu propio Mech para las próximas batallas. Esta sección proporciona reglas para que puedas hacerlo. El chasis básico para el Mech comienza con cuatro posiciones para montaje para armas: dos montajes de hombros y dos montajes de brazos. El Mech está calificado para transportar 12 puntos de peso (W) de equipo. Es posible superar esto, pero cuanto más pesado sea su Mech, más lento se volverá y cualquier acción que elijas le costará unidades de tiempo adicionales de acuerdo con la siguiente tabla:



- Hasta 12W: sin penalización T
- 13-14W: todas las acciones demoran + 1T
- 15-16W: todas las acciones demoran + 2T
- 17-18W: todas las acciones demoran + 3T, y así sucesivamente.

El valor base de la armadura para el torso y las piernas es 3. Se pueden aumentar a un costo de 1W por unidad de armadura, pero no se puede aumentar el valor de armadura más de 5. La armadura de tus armas no se puede aumentar por encima de sus valores predeterminados.

Tus armas se pueden seleccionar de la lista en las siguientes páginas. Completa la hoja correspondiente, luego suma el peso (puntos W) y anótalos en el recuadro que está en el centro del diagrama del Mech.

Ten en cuenta que la hoja de juego tiene impresa la carga de armas predeterminada, por lo que puedes comenzar a jugar de inmediato. Si deseas una carga alternativa, escríbela con tinta en la parte superior.




Armas de Largo Alcance:

Misiles (Retroceso)			
<input type="checkbox"/>	Misil único P2 T2	① ②	
<input type="checkbox"/>	Múltiples Misiles P4 T3	③ ④	
<input type="checkbox"/>	Salva completa P6 T4	⑤ ⑥	

MONTAJE: BRAZO / HOMBRO
PESO: 3W

Retroceso: Si un ataque de esta arma causa al menos un punto de daño, mueve el cubo de tiempo del enemigo objetivo un espacio a la derecha en la línea de tiempo.

Nota: Esta arma no puede atacar dos veces seguidas.

Rifle (Francotirador)			
<input type="checkbox"/>	Apuntar deprisa P2 T3	① ②	
<input type="checkbox"/>	Apuntar con cuidado P3 T4	③ ④	
<input type="checkbox"/>	Apuntar con precisión P4 T5	⑤ ⑥	

MONTAJE: BRAZO / HOMBRO
PESO: 3W

Francotirador: Al resolver este ataque, la armadura de tu objetivo cuenta como 1 menos que el valor impreso.

PPC		<i>(Retroceso)</i>			
<input type="checkbox"/>	Disparo simple	①		3	
	P4 T3	②			
<input type="checkbox"/>	Ráfaga de PPC	③		8	
	P6 T4	④			
<input type="checkbox"/>	PPC automático	⑤		L	
	P8 T5	⑥			

MONTAJE: BRAZO / HOMBRO
PESO: 4W

Retroceso: El PPC (cañón de plasma) sólo se puede disparar si tu Mech se encuentra en la posición agachado.

Escudo		<i>(Reflejos)</i>			
<input type="checkbox"/>	Defender	①		4	
	P0 T1	②			
<input type="checkbox"/>	Defender	③		8	
	P0 T1	④			
<input type="checkbox"/>	Defender	⑤		-	
	P0 T1	⑥			

MONTAJE: HOMBRO
PESO: 1W

Reflejos: Si tu acción elegida es Defender y tu cubo de tiempo está en el espacio activo de la línea de tiempo cuando un enemigo te ataca desde el arco de disparo de esta arma, ese ataque debe resolverse contra este escudo (no tires el dado para la ubicación del golpe).

El Escudo no posee rango porque no tiene poder de ataque. Sin embargo, puede defenderse contra ataques enemigos desde cualquier rango, por lo que se incluye en esta sección.

Armas de Medio Alcance:

Disruptor		<i>(PEM)</i>			
<input type="checkbox"/>	Codificador	①		3	
	P1 T2	②			
<input type="checkbox"/>	Ruido blanco	③		8	
	P3 T3	④			
<input type="checkbox"/>	Ráfaga de estática	⑤		M	
	P5 T4	⑥			

MONTAJE: BRAZO / HOMBRO
PESO: 2W

PEM (Pulso Electromagnético): Si este ataque causa al menos un punto de daño a un enemigo, determina un nuevo ataque para ese enemigo de la manera habitual y restablece su cubo de tiempo al valor T para ese ataque.

Lanzallamas		<i>(Proximidad)</i>			
<input type="checkbox"/>	Incinerar	①		3	
	P2 T1	②			
<input type="checkbox"/>	Ráfaga de llamas	③		8	
	P4 T2	④			
<input type="checkbox"/>	Lanza de fuego	⑤		M	
	P5 T3	⑥			

MONTAJE: BRAZO / HOMBRO
PESO: 2W

Proximidad: Los valores de P que se indican aplican para ataques a quemarropa (Q). Reduce el valor de P en 1 cuando ataque objetivos a corto alcance (C), y redúcelos en 2 cuando dispires el lanzallamas a mediano alcance (M).

Laser		(Certero)			
<input type="checkbox"/>	Rayo veloz P2 T2	①	②		
<input type="checkbox"/>	Explosión láser P3 T3	③	④		
<input type="checkbox"/>	Carga total P4 T4	⑤	⑥		

MONTAJE: BRAZO / HOMBRO
PESO: 3W

Certero: Después de lanzar tu dado inicial de ataque, puedes volver a tirar cualquier dado que no haya causado daño. Debes aceptar el resultado de ese segundo lanzamiento.

Mortero		(Área)			
<input type="checkbox"/>	Vaina simple P3 T3	①	②		
<input type="checkbox"/>	Doble vaina P4 T4	③	④		
<input type="checkbox"/>	Bombardeo P5 T5	⑤	⑥		

MONTAJE: HOMBRO
PESO: 4W

Área: Cada vez que ataques con el mortero puedes aplicar los resultados del dado de ataque a dos objetivos diferentes. Ambos deben estar dentro de tu arco de disparo, dentro del rango medio (M) y en espacios consecutivos.

Nota: Este arma no puede atacar a quemarropa (Q).

Armas de Corto Alcance:

Ametralladora		(Débil)			
<input type="checkbox"/>	Ráfaga P3 T1	①	②		
<input type="checkbox"/>	Semiautomática P6 T2	③	④		
<input type="checkbox"/>	Automática P8 T3	⑤	⑥		

MONTAJE: BRAZO / HOMBRO
PESO: 1W


Débil: la armadura del objetivo se considera 2 puntos más alta que la impresa. Sin embargo, cada "6" obtenido en la tirada de ataque causará un punto de daño, independientemente de la armadura.

Látigo de energía		(Tirar)			
<input type="checkbox"/>	Barrer P2 T2	①	②		
<input type="checkbox"/>	Azotar P4 T3	③	④		
<input type="checkbox"/>	Fustigar P6 T4	⑤	⑥		

MONTAJE: BRAZO
PESO: 2W

Tirar: Si este ataque causa algún daño, puedes mover tu objetivo un espacio más cerca de tu Mech, o un espacio de lado dentro del mismo rango de alcance. El espacio al que se mueve debe estar dentro del arco de esta arma.




Armas a Quemarropa:

Puño (Combo)			
<input type="checkbox"/>	Puñetazo P2 T2	① ②	
<input type="checkbox"/>	Gancho P5 T3	③ ④	
<input type="checkbox"/>	Aplastar P1* T3	⑤ ⑥	

MONTAJE: BRAZO
PESO: 2W

Combo: Si tu último ataque fue con este arma y contra el mismo objetivo, este ataque gana +1P.

*El objetivo es destruido instantáneamente si el resultado en cualquier dado de ataque es mayor que sus puntos de golpe restantes.

Espada de Plasma (Parar)			
<input type="checkbox"/>	Apuñalar P3 T2	① ②	
<input type="checkbox"/>	Cortar P4 T3	③ ④	
<input type="checkbox"/>	Golpe mortal P5 T4	⑤ ⑥	

MONTAJE: BRAZO
PESO: 2W

Parar: Si un ataque enemigo golpea esta ubicación desde dentro del arco de fuego de esta arma, puedes obligar al enemigo a volver a tirar todos los dados que podrían causarte daño. Debes aceptar el resultado de los dados re lanzados.

Escudo largo (Muro)			
<input type="checkbox"/>	Golpear P3 T2	① ②	
<input type="checkbox"/>	Guardia P0 T1	③ ④	
<input type="checkbox"/>	Guardia P0 T1	⑤ ⑥	

MONTAJE: BRAZO
PESO: 4W

Muro: Después de que se active Guardia, todos los ataques enemigos desde el arco de esta arma deben resolverse contra el Escudo largo hasta que se resuelva la siguiente acción de ataque (no tires el dado para la ubicación del golpe). No puedes apresurar la Guardia.

Resumen de Reglas

Comenzando:

1. Elegir equipo inicial (opcional).
2. Coloca tus 3 cubos de colores en la hoja de juego: casilla Activo de la línea de tiempo, casilla de Estado (de pie o agachado) y caja de torso.
3. Genera la primera ola de enemigos y coloca sus cubos.
4. Elige tu primera acción y coloca tu cubo de tiempo según el valor T de la acción.

Jugando:

1. Mueve todos los cubos de tiempo hacia abajo en la Línea de tiempo hasta que un cubo toque el espacio Activo.
2. Resuelve las acciones para el propietario de cada cubo de tiempo en el espacio activo (los de los enemigos primero).
3. ¡Repite hasta que tú o todos los enemigos estén muertos!

Resolviendo acciones enemigas:

1. Ejecutar el ataque elegido (si el ataque elegido está fuera de rango, salta al paso 2).
 - a. Tira por la ubicación del golpe y haz referencia al valor de la armadura. Si el ataque se origina dentro de tu arco trasero (espacios sombreados), todos tus valores de armadura se reducen en 1 durante la duración del ataque.
 - b. Si estás agachado, no pueden apuntar a tus piernas. Vuelve a tirar si es necesario.
 - c. Tira un número de dados igual a la potencia (P) del ataque elegido. Si estás agachado, reduce la P del ataque enemigo en 1, hasta un mínimo de 1.
 - d. Recibes 1 punto de daño por cada dado que tenga un puntaje más alto que el valor de armadura de la ubicación de golpe.
 - e. Para aplicar el daño a las armas, tira un dado para determinar qué círculo debes rellenar primero y continúa hacia abajo. Si alguno de estos círculos ya se ha completado, comienza desde el siguiente círculo vacío.
 - f. Para recibir daño el torso o las piernas, rellena los círculos desde la parte superior sin rellenar y continúa hacia abajo.
 - g. Cualquier desbordamiento del daño debe aplicarse a una ubicación adyacente: tire un dado para determinar cuál.
 - h. Si tu torso alcanza 4 puntos de daño, se acabó el juego.
2. Movimiento enemigo:
 - a. Si el ataque estaba dentro del alcance, el enemigo se mueve un espacio en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario a las agujas del reloj hacia el arco trasero de tu Mech (no se mueve si ya está en el arco trasero).
 - b. Si el ataque estaba fuera de rango, el enemigo se mueve un espacio más cerca de tu Mech.
3. Elige el siguiente ataque:
 - a. Tira un dado y coloca los cubos de acción y tiempo del enemigo en los espacios relevantes.

Resolviendo tus acciones:

1. Acciones de movimiento:
 - a. Caminar hacia adelante: mueve a todos los enemigos a lo largo de las flechas del radar.
 - b. Caminar hacia atrás: mueve a todos los enemigos en dirección opuesta a las flechas del radar.
 - c. Girar: mueve a todos los enemigos un espacio hacia la derecha o hacia la izquierda.
 - d. Cambio de estado: mueve el cubo de estado de la posición de pie a agachado o viceversa.
 - e. Girar y ponerse agacharse: realiza un giro y luego mueve el cubo de estado para agacharte.

2. Acciones de ataque:

- a. Elige un objetivo dentro del rango y en el arco de disparo del ataque seleccionado.
- b. Comprueba los efectos de la habilidad especial del arma.
- c. Tira un número de dados igual a la P del ataque elegido. Si estás utilizando un Ataque Apresurado, reduce el número en todos los dados por el número debajo de tu cubo de tiempo en la línea de tiempo.
- d. Realizas 1 punto de daño por cada dado que tenga un puntaje más alto que el valor de armadura del objetivo.
- e. Rellena los círculos de daño del enemigo objetivo, comenzando desde arriba y continuando hacia abajo.
- f. Si se completan todos los círculos de daño para todas las armas de ese enemigo, el mismo se destruye.
- g. Haz un movimiento libre (caminar hacia adelante, girar o cambiar de estado solamente).

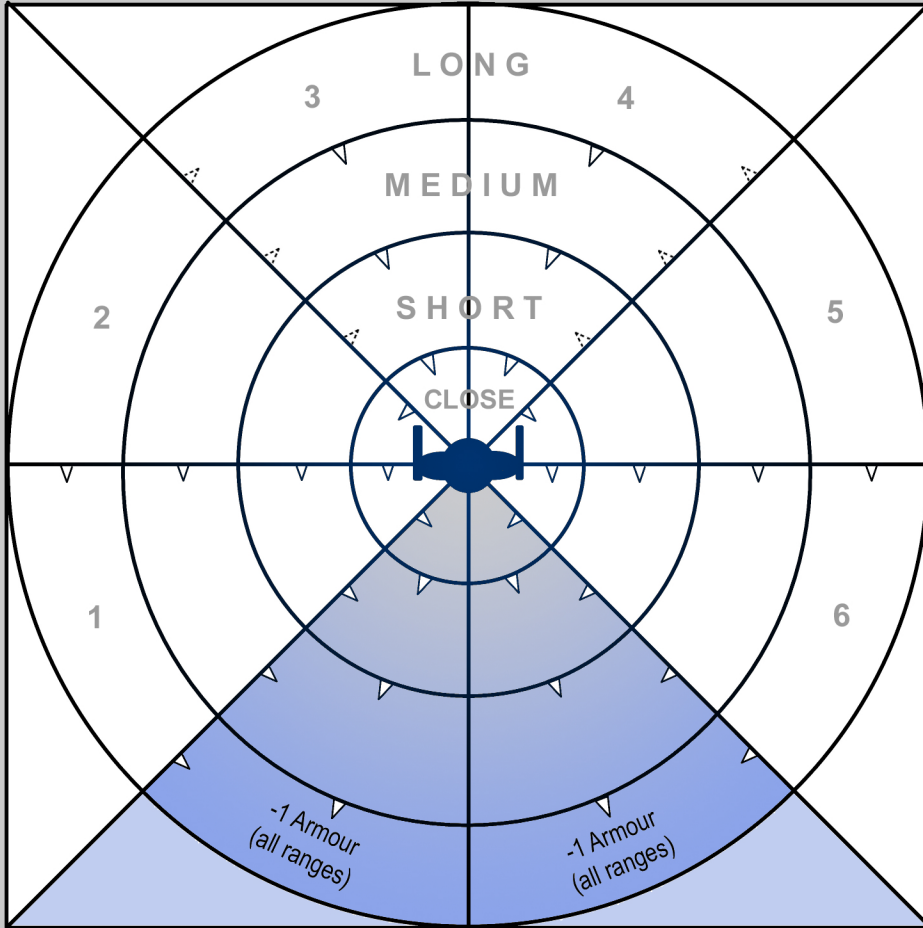
3. Elija tu siguiente acción:

- a. Coloca tu cubo de acción en el cuadro de acción elegida en la hoja de juego; no puedes elegir ninguna acción que tenga todos los círculos de daño rellenos.
- b. Coloca tu cubo de tiempo en el espacio correspondiente de la línea de tiempo.

Fin de la ola:

1. Borra todas las marcas de lápiz de los círculos de daño rellenos de todos los enemigos.
2. Realiza reparaciones: tira 1D6 por cada punto de armadura de todos los enemigos que acabas de vencer y elimina un punto de daño de tu Mech por cada dado de 3 o más puntos.
3. Decide el estado en el que deseas comenzar la siguiente ola (de pie o agachado).
4. Genera la siguiente ola.

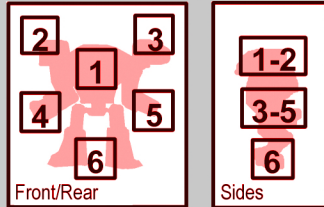
Radar



Time Track



Targeting Diagrams



Enemy Wave Generation Table

Wave	1	2	3	4
(D6) 1-2	B	B+F	A+T	M+B+T
(D6) 3-4	H	H+F	H+T	M+F+H
(D6) 5-6	F	A+F	F+T	M+T+A

Enemies

B - ATTACK BIKE

Machine Gun (S) P1 T1 2

A - ARTILLERY

Shells (L) P5 T5 3 DOES NOT MOVE

H - HELO

Machine Gun (S) P2 T2 2

Rockets (M) P4 T4

F - FIRETHROWER

Laser (M) P3 T3 3

Flame Gun (S) P4 T2

T - TANK

Laser (M) P3 T3 4

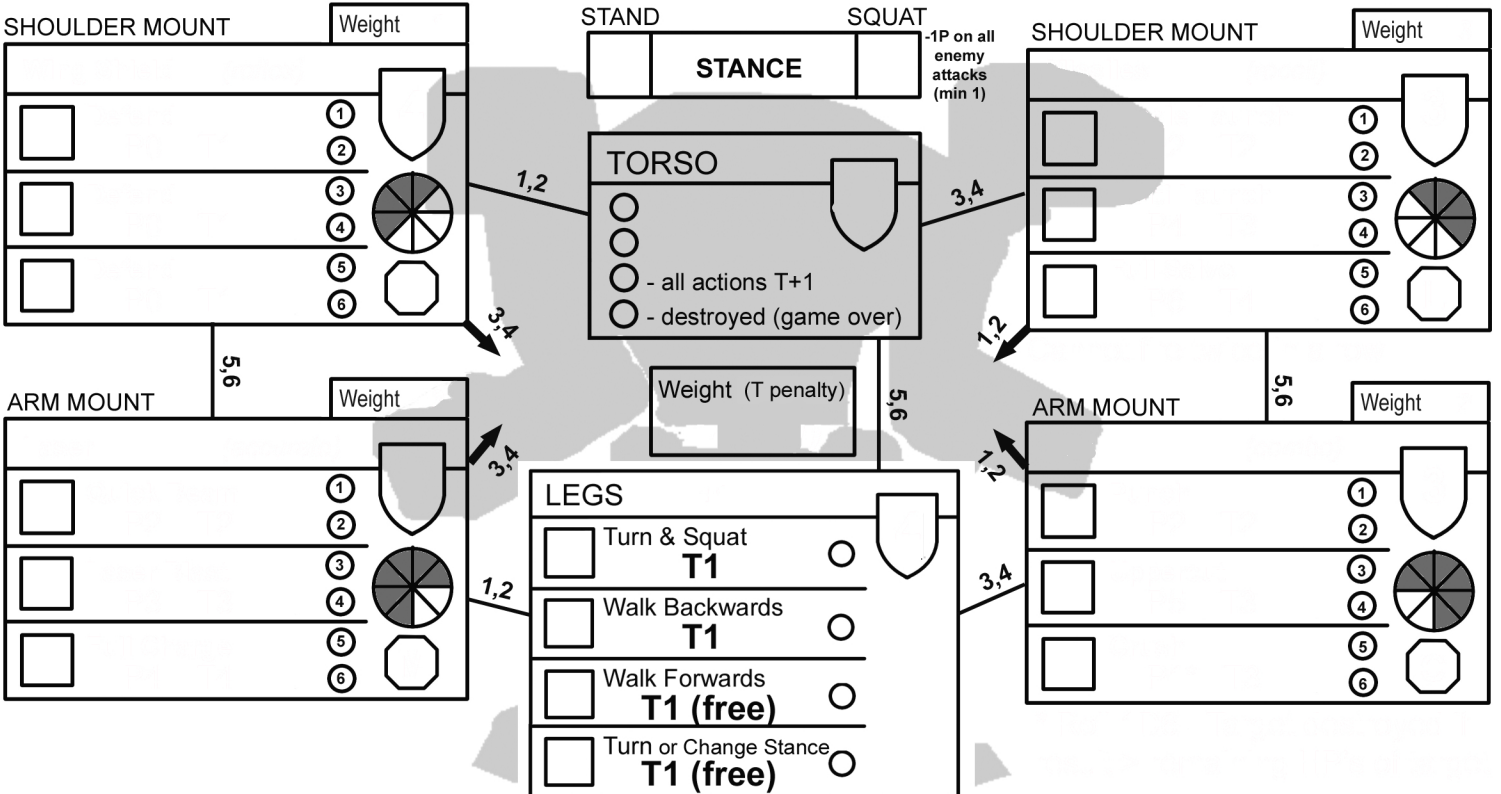
Shells (L) P4 T4

M - MECH

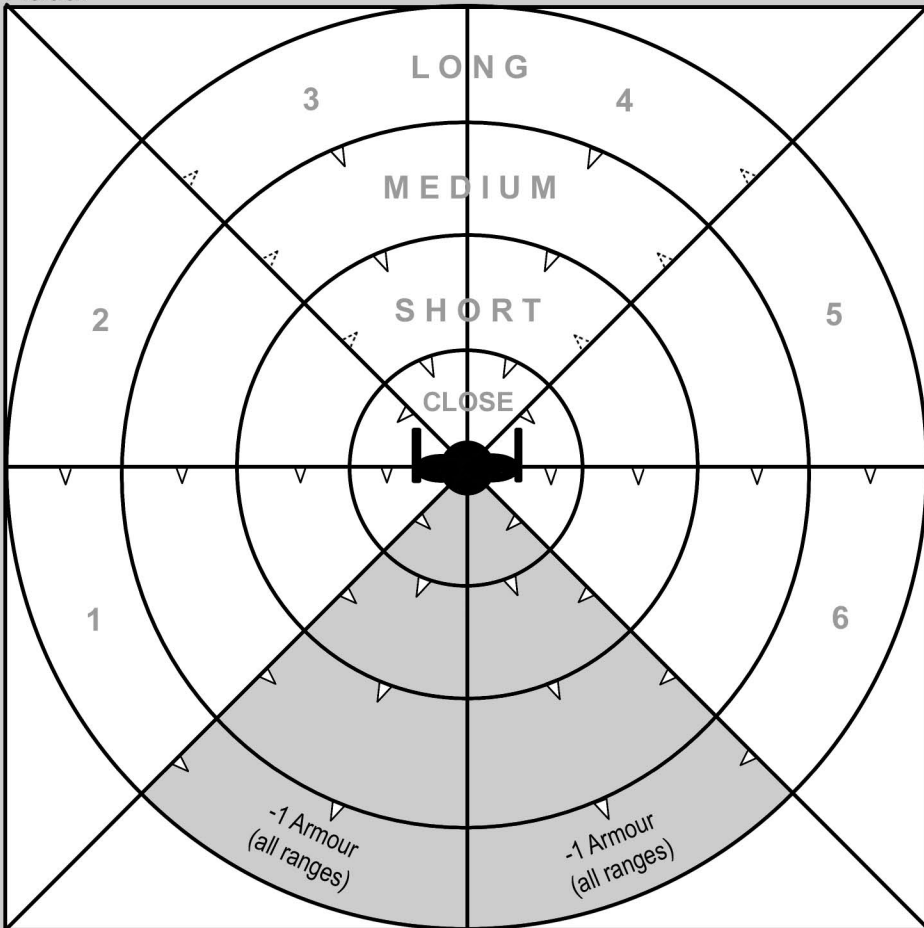
Fist (C) P5 T2 4

Laser (M) P3 T3

Missiles (L) P4 T4



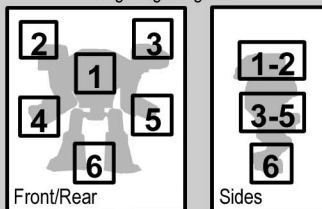
Radar



Time Track

ACTIVE	1	2	3	4	5	6	7
--------	---	---	---	---	---	---	---

Targeting Diagrams



Enemy Wave Generation Table

Wave	1	2	3	4
(D6) 1-2	B	B+F	A+T	M+B+T
(D6) 3-4	H	H+F	H+T	M+F+H
(D6) 5-6	F	A+F	F+T	M+T+A

Enemies

B - ATTACK BIKE 2

Machine Gun S P1 T1 ○ ○

A - ARTILLERY DOES NOT MOVE 3

Mortar L P5 T5 ○ ○

H - HELO 2

Machine Gun S P2 T2 ○ ○

Missiles M P4 T4 ○ ○

F - FIRETHROWER 3

Laser M P3 T3 ○ ○

Flame Gun S P4 T2 ○ ○

T - TANK 4

Laser M P3 T3 ○ ○

PPC L P4 T4 ○ ○

M - MECH 4

Fist C P5 T2 ○ ○

Laser M P3 T3 ○ ○

Missiles L P4 T4 ○ ○

SHOULDER MOUNT

Wing Shield (*reflex*) 4

Defend P0 T1 ① ② 1

Defend P0 T1 ③ ④ -

Defend P0 T1 ⑤ ⑥ -

STAND

STANCE

SQUAT

-1P on all enemy attacks (min 1)

TORSO +2 5

○ ○ ○ ○

- all actions T+1

- destroyed (game over)

SHOULDER MOUNT

Missiles (*recoil*) 3

Single Launch P2 T2 ① ② 3

Multi Launch P4 T3 ③ ④ -

Full Salvo P6 T4 ⑤ ⑥ L

ARM MOUNT

Laser (*accurate*) 3

Quick Beam P2 T2 ① ② 3

Laser Blast P3 T3 ③ ④ -

Full Charge P4 T4 ⑤ ⑥ M

Weight (T penalty)
12

LEGS +1 4

Turn & Squat T1 ○

Walk Backwards T1 ○

Walk Forwards T1 (free) ○

Turn or Change Stance T1 (free) ○

This weapon cannot attack twice in a row

ARM MOUNT

Fist (*combo*) 3

Punch P3 T2 ① ② 2

Uppercut P5 T3 ③ ④ -

Crush P1* T3 ⑤ ⑥ C

*Target is instantly destroyed if result on any attack dice > remaining target HP