

ELEMENTOS REQUERIDOS

Miniatura (NdT: o marcadores)

Dados.

Papel y lápiz.

SUPERFICIE DE JUEGO

Un mapa de hexágonos o (modificando las reglas) un tablero de wargames para miniaturas

CONVERSIÓN DE REGLAS PARA USAR MINIATURAS

Esta sugerencia la envió David Ashton desde

david.ashton@chesdatasys.co.uk:

Convierte los hexágonos en pulgadas y dobla el alcance de las armas.

CARTAS

Hay dos barajas: la baraja de mejoras y la baraja de acción.

DESPLIEGUE

Un jugador diseña el escenario. El otro elige que bando quiere jugar.

SECUENCIA DE TURNO

1. Fase de cartas
2. Fase de iniciativa
3. Fase de disparo

FASE DE CARTAS

Cada jugador toma 3 cartas de acción.

El número de cartas en mano no puede pasar de 8. Las cartas que sobrepasen dicho número al final del turno deben ser descartadas.

Las cartas de acción se descartan al utilizarlas.

FASE DE INICIATIVA

Tira 1D10 por cada Meka en juego.

FASE DE MOVIMIENTO

Los Mekas se mueven en orden de menor a mayor tirada de iniciativa.

TAMAÑO	P. MOV	BLINDAJE	CLASE	INICIATIVA
2	8	20	Pequeño	3
3	7	30	Pequeño	2
4	7	40	Pequeño	1
5	6	50	Medio	1
6	6	60	Medio	0
7	5	70	Medio	0
8	5	80	Medio	-1
9	4	90	Grande	-1
10	4	100	Grande	-2
11	3	110	Grande	-3
12	3	120	Grande	-4

MOVIMIENTO Y ENCARAMIENTO

Un punto de movimiento puede o usarse para o bien mover el Meka una casilla hacia adelante o bien hacer un giro de 60° (NdT: una cara de hexágono).

ATAQUES

Cada Meka puede atacar con cada una de sus armas una vez por turno. Un Meka puede atacar en cualquier momento de la fase de movimiento, incluso si otro Meka se está moviendo.

Los ataques impactan con una tirada de 7+ en 1D10.

Los alcances de las tablas representan las distancias consideradas largo alcance.

Los ataques a la mitad de esta distancia reciben un bono de +1 a la tirada de impactar.

Los ataques a casillas adyacentes (cuerpo a cuerpo o a bocajarro) tienen un +2 a impactar.

Un Meka puede atacar con todas sus armas a distancia, una vez por turno.

Disparar a un Meka pequeño recibe una penalización de -1 a la tirada, mientras que disparar a un Meka grande recibe un bono de +1.

Los Meckas que vuelan o saltan reciben un +1 para ser impactados.

Cobertura parcial del 25%: -1 para ser impactado

Cobertura parcial del 50%: -2 para ser impactado

Cobertura parcial del 75%: -3 para ser impactado

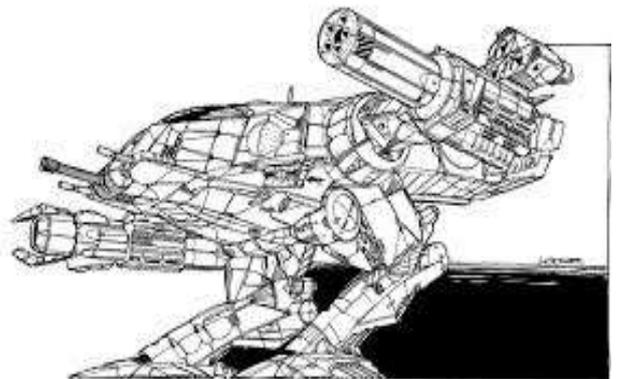
TABLA DE TAMAÑO CRÍTICO

D12	Sistema Dañado	Notas:
1	Pierna destruido	El Meka y no puede mover o girarse, pero aún puede atacar.
2	Piloto herido	El piloto recibe 1D6 heridas
3	Pierna dañada	Movimiento -1 (o ala arrancada: no puede volar y cae si estaba volando)
4 y 5	Arma	1 sistema de armas elegido al azar destruido
6	Reactor	El Meka explota final del turno
7	Ordenador	El Meka tiene un -1 a impactar en todos los ataques
8	Shock sistémico	El Meka no puede hacer nada en su siguiente movimiento
9	Caída	El Meka gasta su siguiente turno levantándose. No puede mover ni disparar
10	Fuego eléctrico	Recibe 1D4 de daño al principio de cada turno
11 y 12	Sin efecto	Sin efecto

Notas: Se tira en la tabla de daños críticos cada vez que un impacto hace 10 o más puntos de daño.

Cada piloto tiene 6 heridas.

Un Meka volador que cae pierde 2D6 X 10% del total de su blindaje original



SISTEMAS Y ARMAS

SISTEMAS				
Armas de rayo	T	D	A	M
Laserifle	1	1D4	6	-
Lascañón	2	1D8	9	-
CPP	3	1D12	12	-
Lanzamisiles	T	D	A	M
Pequeño	1	1D10	12	6
Mediano	1	2D10	18	3
Grande	1	3D10	24	2
Extragrande	1	4D10	30	1
A. Balísticas	T	D	A	M
Chain Gun	1	1D6	4	12
Rail Gun	2	2D6	8	10
Rail Cannon	3	3D6	12	8
Cañón de asedio	4	4D6	16	6
A. de Plasma	T	D	A	M
Plasgun	1	1D10	2	-
Proyector de plasma	2	2D10	3	-
Cañón de plasma	3	3D10	4	-
Cañón de fusión	4	4D10	6	-
Lanzallamas	T	D	A	M
Pequeño	1	1D4	1	8
Mediano	2	1D8	2	6
Grande	3	1D12	3	4
Mortero	T	D	A	M
Pequeño	1	1D8	6	12
Mediano	2	2D8	8	10
Grande	3	3D8	10	8
OTROS	T	Notas		
Blindaje	1	+10 Blindaje		
Bomba	1	6D10 de daño a todos los Mekas adyacentes (autodestrucción)		
Arma blanca	1	Espadas, garrotes, látigos, mandíbulas etc.		
Apuntador	1	+1 a impactar con un ataque a distancia		
4 patas	1	Movimiento +2		
Jump Jets	1	Movimiento +4: Puede saltar obstáculos		
Alas	1	Movimiento +8: -20% del blindaje total estándar		
Transformer	1	-20% del blindaje total estándar (ver Reglas Opcionales)		
NOTAS: Mekas medios pueden equiparse con Jets al coste de tamaño = 2. Los Mekas grandes no pueden equiparse con Jets.				
T = Tamaño D = Daño A = Alcance M = Munición				

NOTAS SOBRE LAS ARMAS:

Las armas de plasma solo pueden dispararse una vez cada dos turnos.

Los morteros pueden hacer fuego indirecto.

Las armas de plasma y los lanzallamas dan un +1 para impactar. Los Mekas impactados por lanzallamas sufren daño durante tres turnos.

La bomba es un mecanismo de autodestrucción. Todos los Mekas en un espacio adyacente sufren 6D10 de daño.

ARCOS DE DISPARO

Todas las armas tienen un ángulo de tiro de 90 grados:

El arco viene determinado por la configuración de armas del Meka. Los arcos incluyen: (F)Frontal, (I)Izquierdo, (D)Derecho, Y (T)Trasero.

REGLAS OPCIONALES - TRANSFORMERS

Un Transformer tiene dos modos. La transformación tarda un turno en completarse. El otro modo tiene 1 o 2 sistemas que son diferentes del primer modo.

(Por ejemplo: el mortero medio es reemplazado por unas alas)

Los arcos de fuego de las armas también pueden cambiarse.

Los sistemas que no pueden desaparecer entre modos son el blindaje y los misiles.

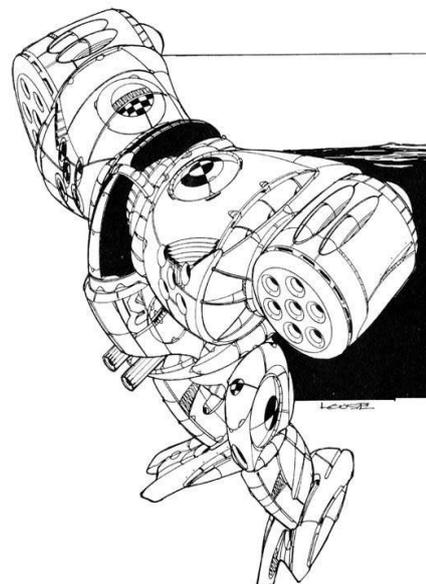
MUNICIÓN BALÍSTICA, DE MISILES Y MORTEROS

Tipo	Notas
Perforante	Daño +1
Inteligente	Impactar +1
Alto explosivo	Área de efecto = hexágono objetivo y todos los adyacentes.

TABLA DE DAÑOS CUERPO A CUERPO

Tamaño	Puño	Patada	Arma Blanca
Pequeño	1D4	1D6	1D8
Medio	1D6	1D8	2D6
Grande	1D8	1D10	2D8

NOTA: Todos los Mekas pueden hacer un ataque cuerpo a cuerpo por turno.



MEKAS Y PILOTOS

DESCRIPCIONES DE MEKAS: DISEÑOS HUMANOS		
T	Nombre	Sistemas (F)
2	Imp	Alas, Lanzallamas Pequeño (F)
2	Sprite	Alas, Lasrifle(F)
2	Cockroach	1 Blindaje, Chaingun(F)
2	Ranger	Jump Jets, Misiles Pequeños(F)
2	Granadier	Jump Jets, Mortero Pequeño (F)
2	Kamikazee	Alas, Bomba(-)
2	Mymidon	Lascañón(F)
2	Gunslinger	2 Lasrifles(I+D)
2	Duelist	Espada y Daga(I/D)
2	Guardian	Chaingun(F), Misiles Pequeños (F)
3	Spitfire	2 Lasrifles(L+R), Alas
3	Sharpshot	Railgun(F) & Apuntador
3	Logrus	Mortero Pequeño(F), 2 Lasrifles(L/R)
3	Reaper	2 Misiles Pequeños (L+R), Plasrifle(F)
4	Wardog	Cuatro patas, Mandíbula, 1 Lascañón(F)
4	Tasmanian	2 Lasrifles(I+D), 2 Misiles Medios (F)
4	Hedgehog	4 Lasrifles(F+I+D+T)
5	Samurai	Laser Grande (I), Sword(R, 2 Misiles Pequeños(F)
5	Firestorm	2 Proyectores de Plasma (L+R), Misiles Medios (F)
5	Phoenix	Alas, 1 Lanzallamas Grande (F)
6	Lancer	CPP(L), 2 XL Misiles(F), Apuntador
6	Mattock	Maza(D), 2 Blindaje, Railgun (I)
7	Cyclops	Cañón de Fusión (F), 3 Blindaje
7	Hellion	4 Misiles Grandes (F), Flagelo (T), Proyector de Plasma (I)
8	Demoness	Alas, Espada(D), Látigo(I), 2 Lascañones(D+I)
8	Hawklord	2 Railguns(F), Garras(F), 2 Misiles Grandes(F), Alas
9	Manticore	Cola(T), 4-Legs, 2 Garras (I+D), Med Flamer(F), 3-Misiles Pequeños(F)
1	Destromatic	2 CPPs (D+I), 1 Cañón de asedio (F)
11	Hurcutron	Maza(T), 2 Rail Cannons(D+I), 2 Morteros Medios (F)
12	Titanicus	2 Cañones de Fusión (D+I), 2 Misiles XL (F), 2 Misiles Medios(F)

HABILIDADES DE LOS PILOTOS

Tras una gran batalla, campaña o periodo de entrenamiento un piloto puede conseguir una habilidad al azar:

HABILIDADES DE LOS PILOTOS		
D12	HABILIDAD	NOTAS:
1	Punteria	Un ataque balístico por turno gana un +1 para impactar
2	Guía	Un ataque de misil por turno gana un +1 para impactar
3	Agilidad	Esquiva un ataque a distancia por turno con una tirada de 1 a 3 en 1D6
4	Artes marciales	Un puñetazo extra (-1 a impactar) o una patada (-2 a impactar) por turno
5	Katas con armas	Un ataque extra con arma blanca con -2 a impactar
6	Maniobrabilidad	+1 puntos de movimiento
7	Tacticas	Tirada de iniciativa +2 y puede tomar una carta más
8	Golpe brutal	Ataques cuerpo a cuerpo hacen +1 al daño
9	Ataque preciso	1 ataque a distancia por turno que impacte es un impacto crítico
10	Parada	Bloquea un ataque cuerpo a cuerpo por turno con una tirada de 1 a 3 en 1D6
11	Artilleria	Consigue un ataque balístico extra por turno con -2 para impactar
12	Mecánico	Empieza el juego con una carta de mejora extra

FACCIONES	
1	Federación Colonial
2	Imperio Terráqueo
3	Alianza Andrómeda
4	Mercenarios Corporativos
5	Piratas del Borde
6	Templarios de la Iglesia de la Humanidad
7	Señores de la Guerra independientes
8	Mundos Rebeldes
9	Fuerza de Defensa Planetaria
10	Fuerza alienígena de invasión

Notas: Así como Freelancers.



CARTAS

USO = Cada jugador toma 3 cartas en la Fase de Cartas. Máximo 8 cartas en mano, el resto se descartan al final de la fase.

CARTAS DE ACCIONES (El mazo contiene dos copias de cada carta)	
Jaleo Meka	Un Meka aumenta su movimiento en +4 puntos.
Blitz Meka	Un Meka aumenta su movimiento en +8 puntos.
Pura suerte	Puedes repetir una tirada.
Salva armas	El Meka tiene un ataque extra con todas sus armas .
Deflección	Un ataque falla.
Disparo apuntado	Un ataque impacta automáticamente.
Crítico	Un ataque exitoso hace +1 críticos.
Táctica	Bloquea una carta de acción del oponente .
Iniciativa	Un Meka recibe +10 a su tirada de iniciativa .
Duda	Un Meka no puede atacar este turno.
Atascado	Un Meka no puede mover este turno.
Ataque de oportunidad	Un Meka puede hacer un ataque extra con una de sus armas.

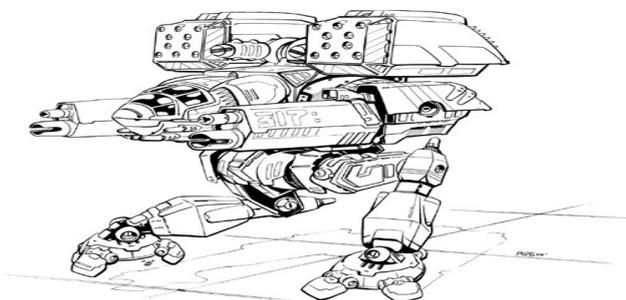
USO = Antes del despliegue cada jugador toma 4 cartas del mazo de mejoras.

CARTAS DE MEJORAS (El mazo contiene dos copias de cada carta)	
Blindaje extra	El Meka tiene 10 puntos extra de blindaje.
Arma extra	El Meka consigue un arma extra de tamaño 1.
Arma mejorada	Un arma aumenta en un nivel de tamaño.
Veterano	Un piloto gana una habilidad al azar.
Motor avanzado	El Meka gana +1 punto de movimiento.
Munición extra	Un arma empieza con el doble de munición.

USO = Antes del despliegue cada jugador toma 4 cartas del mazo de estrategias.

CASRTAS DE ESTRATEGIAS (El mazo contiene dos copias de cada carta)	
Terreno del mapa	El jugador puede añadir o quitar un elemento de terreno del mapa.
Embocada inicial	Mueve un Meka enemigo hasta 8 casillas de su posición inicial.
Daños	Un Meka enemigo empieza con 2D6 de daño.
Sorpresa	Consigues un +10 a la primera tirada de iniciativa del juego.
Fuego de apoyo	Un misil extragrande ataca desde el borde del mapa una vez en la partida.
Apoyo aéreo	Un misil largo ataca desde el borde del mapa una vez en la partida.
Minas	En una casilla, anotada en secreto.
Meka oculto	En una casilla, anotada en secreto.

Notas: Los ataques de apoyo se originan desde tu lado de la mesa y el objetivo debe estar a la vista de uno de tus Mekas que actuará como observador avanzado. Las minas hacen 4D10 de daño al Meka que las pise.
El Meka oculto se revela si mueve, si ataca o si está en línea de visión de un Meka enemigo
Las minas y los Mekas ocultos se despliegan en tu mitad del tablero.



Créditos:
Versión original: <http://www.angelfire.com/games2/warpspawn/MekaT.html>
Traducción (Yuber Okami) <http://huestesdearcana.blogspot.com/2018/06/mekatac-en-espanol/fuente.html>
Maquetación (dansal): <http://laarmada.net/wargames-futuristas/mekatac-traducido-al-espanol/>
Imágenes autorizada para reutilización sin uso comercial, Google y Sama.net
Versión 4 de Junio de 2018