

MECHWARRIOR

EL JUEGO DE ROL DEL UNIVERSO DE BATTLETECH



SEGUNDA VERSION

by ^Norvak^

MECHWARRIOR®

EL JUEGO DE ROL DEL UNIVERSO DE BATTLETECH



FASA
CORPORATION



SEGUNDA VERSION



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	5	EQUIPO	81
Cómo emplear este Manual	5	Niveles del equipo	81
Integración con BattleTech	5	Suministro de energía	81
GATOS NEGROS	6	Accesorios para el armamento	82
CÓMO JUGAR	8	Armaduras personales	83
MECÁNICA DEL JUEGO	10	Armamento individual	83
Tiradas de habilidad	10	Armamento pesado	85
PERSONAJES	12	Armamento portátil	88
Creación de personajes	12	Armamento vario	91
Elementos de los personajes	12	Equipo de comunicaciones	92
Cómo crear un personaje	13	Equipo de espionaje y vigilancia	93
Diseño de personajes	13	Equipo médico	96
Adquisición de habilidades	16	Equipo técnico	97
Conjuntos de habilidades	16	Equipo vario	98
Ventajas	21	Sistemas de soporte vital	99
Descripción de las habilidades	24	EL UNIVERSO DE BATTLETECH	104
Arquetipos	33	PERSPECTIVA HISTÓRICA	106
MechWarriors	33	Punto de ruptura	106
Clanes	41	Éxodo	107
Otros personajes	46	Consolidación	107
Adaptación de personajes de MechWarrior		La era de la guerra	108
primera versión	49	Imperio y reunificación	108
Experiencia	50	Los años de prosperidad	109
Cómo otorgar puntos de experiencia	50	Crisis y Guerra Civil	110
Puntos de habilidades	50	Las Guerras de Sucesión	111
COMBATE ENTRE PERSONAJES	52	El regreso de Kerensky	113
Escala del terreno	52	LOS ESTADOS SUCESESORES	115
Escala de tiempo	52	La Mancomunidad Federada	115
Cómo determinar la iniciativa	52	La Federación de soles	115
Acciones posibles	52	La Mancomunidad de Lira	115
Ejecución de las acciones	52	Personalidades	116
Movimiento	53	Planetas principales	117
Combate a distancia	53	Fuerzas militares	118
Combate cuerpo a cuerpo	55	El Condominio Draconis	120
Heridas y recuperación	56	Personalidades	121
Localización de las heridas	56	Planetas principales	122
Cómo determinar la gravedad de las heridas	56	Fuerzas militares	123
Efectos de las heridas	57	La Liga de Mundos Libres	124
Curación de heridas y recuperación del personaje	58	Personalidades	125
TRANSCURSO DEL JUEGO	60	Planetas principales	126
Cómo dirigir MechWarrior	60	Fuerzas militares	126
Transcurso de una aventura	60	La Confederación de Capela	127
Preparación de aventuras	62	Personalidades	127
Fuentes de inspiración de aventuras	63	Planetas principales	128
Organización de una campaña	63	Fuerzas militares	129
Creación de una unidad de BattleMechs	64	POTENCIAS MENORES	129
Creación básica de la unidad	64	La República Libre de Rasalhague	129
Detalles finales de la unidad	70	Personalidades	129
Misiones típicas de una unidad	70	Planetas principales	129
Unidades mercenarias	73	Fuerzas militares	129
Encuentros y acontecimientos	73	La Coalición de San Ives	130
Cómo usar las tablas de encuentros	73	Personalidades	130
Cómo generar fuerzas oponentes	74	Planetas principales	130
Descripciones de los encuentros generales	75	Fuerzas militares	130
Descripciones de los encuentros en el campo de batalla	77		
Acontecimientos importantes	79		

LOS JUEGOS	131
EL INSTITUTO DE CIENCIAS DE NUEVA AVALON	132
LA PERIFERIA	133
Historia de la Periferia hasta el 2785	133
La Periferia moderna	134
Comunicaciones con la Esfera Interior	135
Los Reinos Bandidos	136
LOS CLANES	138
El éxodo	139
Las semillas del cambio	139
La Guerra Civil	139
El sistema de castas	139
El gobierno de los clanes	140
La invasión	140
COMSTAR	141
El Régimen de Blake	141
Sociedad secreta	142
La organización de ComStar	143
Sucesos recientes	143
LA ECONOMÍA EN LA ESFERA INTERIOR	144
Sistema monetario	144
Corporaciones comerciales	145
LOS BATTLEMECHS	146
Componentes de los BattleMechs	146
Sistemas de seguridad de los BattleMechs	146
Captura de BattleMechs y captura de restos	146
Reparaciones entre combate y combate	147
VIAJE ESPACIAL	149
La tecnología de hipersalto	149
LA HIPERPULSACION	152
TÍTULOS Y NOBLEZA	153
Orígenes	153
El sistema de títulos nobiliarios	153
Los feudos de la nobleza	156
Cortes feudales	158
TABLAS	160
HOJAS DE CONTROL DE PERSONAJE	166

Publicación española autorizada:

Ediciones Zinco

Avda. de Roma 157, 9º

08011 Barcelona, España

Director de Publicaciones: Luis Vigil

Director Comercial: Francisco Morales

Director de Producción: Hans Kötz

ISBN: 84-468-0235-X

Depósito Legal: B/11.199/94

IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN

REF: 011



MECHWARRIOR Segunda Versión

Diseño

Mike Nystul
Lester W. Smith

Desarrollo

Mike Nystul

Trasfondo histórico del 3050

Donna Ippolito
Sam Lewis

Gatos Negros que se cruzan en tu camino

Tara Gallagher
James Lanigan

Probadores del juego

Mike Horn
Karl Kochvar
John Langform
Bryan Nystul
Kevin Wickert

Agradecimientos especiales

Bob Charrette
Blaine Pardoe
Boy Peterson
Mike Stackpole
Kevin Walsh

Diseño original del sistema MechWarrior

L. Ross Babcock III
Jordan Weisman
Walter H. Hunt
Evan Jamieson
William H. Keith, Jr.
Patrick Larkin
Richard K. Meyer
Kevin Stein

Edición

Editor en jefe

Donna Ippolito

Asistente editorial

Sharon Turner Mulvihill

Producción

Dirección artística

Dana Knutson

Ilustración de la cubierta

Les Dorscheid

Diseño de la cubierta

Jeff Laubenstein

Ilustraciones interiores a color

Joel Biske
Steve Venters
Jeff Laubenstein
Mike Nielsen

Ilustraciones interiores

Steve Venters
Dana Knutson
Rick Harris
Mark Fullerton
Earl Geier
Jim Nelson

Traducción

Jordi Zamarreño

Edición y composición

Ediciones Zinco S.A.

Corrección de estilo

Pablo Hervás

Diseño

Lluís & Miguel Angel

Autoedición

Ediciones Zinco

Fotomecánica

FEPSL

IMPRESION

LIFUSA

Copyright 1991, 1994 FASA Corporation. Todos los derechos reservados. Cualquier reproducción o uso no autorizado de los textos y arte aquí contenidos queda expresamente prohibido sin el permiso por escrito de FASA Corporation. BATTLETECH, MECH, BATTLETECH Y MECHWARRIOR son Marcas Registradas de FASA Corporation. All Rights Reserved.

Nota del Traductor: la obra que el lector tiene en las manos es bastante más que una segunda edición corregida, puesto que los cambios realizados constituyen prácticamente un juego nuevo. Es por ello que hemos empleado el término "Segunda versión", lo que implica importantes diferencias en contenido sobre la primera versión. Dadas las enormes diferencias hemos optado por traducirlo todo de nuevo, utilizando en lo posible los términos ya establecidos en la versión anterior y en el resto del material publicado para Battletech, pero sin seguir unas cosas u otras al pie de la letra puesto que los cambios introducidos por el editor americano lo hacen imposible. Para quien acceda al juego sin experiencia previa ello no representa problema alguno puesto que esta segunda versión es mucho más sencilla de utilizar que la primera y posibilita un acceso más rápido al universo de Battletech, y quien conozca la versión anterior creemos que apreciará las mejoras introducidas en la mecánica y la presentación de los temas y no tendrá problema alguno para realizar el cambio de una versión a la otra. Como de costumbre, en caso de que las decisiones tomadas al traducir algunos términos no gusten a los entendidos, la culpa es entera y absolutamente del traductor, quien la asume con resignación.



INTRODUCCIÓN



DANA KNUTSON '91

INTRODUCCIÓN

En el siglo 31, la humanidad se ha extendido por miles de planetas y un puñado de poderosos imperios se encuentra en continua lucha por el derecho a regir las estrellas habitadas por el hombre, en la que las armas fundamentales son los BattleMechs. Fuertemente armados con cañones automáticos, lanzamisiles, láseres y cañones proyectores de partículas, estas máquinas de guerra de aspecto humanoide propulsadas por reactores de fusión están formidablemente blindadas y algunos modelos superan los diez metros de altura. Sus pilotos son los denominados MechWarriors, los hombres y mujeres más aptos y mejor entrenados que existen. Como los caballeros de eras pasadas, los MechWarriors son héroes populares y sus éxitos son legendarios.

MechWarrior es un juego de rol que permite a los jugadores generar personajes tanto de la Esfera Interior como de los Clanes invasores de forma rápida y fácil. Mediante las 50 habilidades diferentes descritas por las reglas, los jugadores pueden crear un amplio abanico de personajes, incluyendo MechWarriors, Técnicos, Oficiales de Inteligencia, Pilotos AeroEspaciales, Acólitos de ComStar, Soldados de infantería y Comerciantes interestelares entre otros. Se proporcionan también reglas de combate para resolver enfrentamientos entre personajes y de integración con el resto de juegos de la serie **BattleTech** para que los personajes puedan tomar parte en cualquier incidente, desde una pelea de bar hasta una guerra hecha y derecha.

Este libro contiene todo lo que los jugadores precisan para explorar todo un universo de aventuras.

CÓMO EMPLEAR ESTE MANUAL

Esta versión revisada de **MechWarrior** ha sido realizada para tener en cuenta tanto los importantes acontecimientos históricos como los avances tecnológicos que se produjeron simultáneamente a la invasión de la Esfera Interior por parte de los Clanes en el 3050. También podrán observarse cambios de envergadura en el sistema de juego, destinados a hacerlo más ágil y completo.

MechWarrior ha sido dividido en diversas secciones para facilitar su uso:

La sección titulada **Cómo Jugar** contiene toda la información necesaria para crear personajes y emplearlos en el universo de **MechWarrior** y pueden encontrarse en ella reglas que describen las tiradas de habilidad, creación de personajes, descripciones de las habilidades y una sección especial de arquetipos de personajes ya creados. La sección titulada **Transcurso del juego** esta dedicada especialmente al árbitro. Se presentan allí reglas para resolver el combate entre personajes, las heridas y la experiencia de los personajes, así como una sección especial que describe cómo organizar una aventura o campaña y que aporta consejos para hacer el juego más interesante.

La sección titulada **El universo de BattleTech** es un informe acerca de la historia de los principales estados políticos de la Esfera Interior y la Periferia, así como información acerca de ComStar. Esta sección contiene también descripciones de la tecnología de construcción de los BattleMechs, del viaje interestelar, de los sistemas económicos y de la estructura de la nobleza existente en el siglo 31.

Los jugadores hallarán todo lo necesario para jugar a **MechWarrior** en la sección introductoria y en la sección **Cómo Jugar**. Posteriormente querrán leer la sección dedicada al **universo de BattleTech** para profundizar en sus conocimientos del entorno en que viven sus personajes.

El árbitro, por su parte, deberá familiarizarse por completo con la totalidad de este manual. Si no tiene ninguna experiencia en organizar una aventura de juego de rol como árbitro, lo más aconsejable será que juegue algunas aventuras dentro de un grupo de jugadores como un jugador más, de forma que pueda ver cómo se desarrolla el juego desde la perspectiva de un jugador y pueda comprobar cómo se aplican las reglas. La sección **Transcurso del juego** es de particular importancia para el árbitro, que deberá tomarse el tiempo necesario para absorber todo el material de **MechWarrior** antes de empezar a dirigir su primera aventura.

La sección dedicada al **Equipo** describe los diversos objetos y armamento que pueden emplear en algún momento los personajes en

MechWarrior. También se incluyen notas relativas al uso de cada artículo en el juego.

INTEGRACIÓN CON BATTLETECH

Esta segunda versión de **MechWarrior** es completamente compatible con los juegos ya editados de la serie **BattleTech**. Las reglas de **BattleTech** podrán emplearse normalmente, tan sólo reemplazando los valores de Pilotaje y Disparo por los valores base de tirada de habilidad definidos por **MechWarrior** para las habilidades de Pilotaje y Disparo del personaje.

Las tiradas para permanecer consciente descritas en **BattleTech** se efectúan como se describe en el reglamento de dicho juego, sin cambios. Simplemente deberá tacharse en el módulo de condición del personaje una hilera completa de casillas, marcándolas como heridas no letales. La sección dedicada al **Combate** en este manual describe con todo detalle cómo aplicar esta regla.

Es preferible emplear las reglas presentadas en el **Compendium de BattleTech** si se dispone de dicho volumen puesto que cubren la mayoría de situaciones que pueden surgir. El sistema de duelos para BattleMechs presentado en el módulo de campaña **Solaris VII** proporciona reglas más detalladas para simular enfrentamientos a pequeña escala entre Mechs y se recomienda encarecidamente su uso con **MechWarrior**.





GATOS NEGROS

Falstaff suda hasta morir
y riega la yerma tierra a su paso.

— Enrique IV (Parte Primera), II.ii.108

Teniendo en cuenta que siempre hay alguna guerra en algún parte, llevamos varios días tranquilos. Es estupendo poder contar con una temporada de descanso, en la que adiestrar a nuevos reclutas y practicar algunos cambios en las tácticas, aunque la verdad es que sólo el campo de batalla puede mantenerte en forma. "¡Venga ya, Bill Flynn!", me digo a mí mismo, "un tipo como tú tiene que pelear continuamente, o te convertirás en un soldado de taberna más, esperando siempre nuevas víctimas para contarles una batallita". Y no creo que haya nada de malo en eso, excepto que tienes que renovar las historias de vez en cuando.

Cada año tiene que traer consigo nuevas historias, y el pasado no fue una excepción. Por ejemplo, nos cayó la misión de proteger Lawrence, una pequeña ciudad semiindustrializada de tres al cuarto, en medio de ninguna parte en un planeta sin importancia. A uno de los cretinos en el estado mayor militar de un Estado Sucesor se le metió en el neurocasco la idea de que en esa ciudad o cerca de ella tenía que haber un almacén de suministros militares de la época de la Liga Estelar. En resumen, Lawrence iba a ser el blanco de una incursión tarde o temprano.

No es que los Gatos Negros seamos una unidad especialmente distinguida, pero lo cierto es que no puedes encontrar a muchas unidades mercenarias de infantería. Las perspectivas de supervivencia son simplemente escasas. La gente te contrata y luego espera que no te presentes el día de cobro, más que nada por estar muerto. Además, la mayoría de los que contratan mercenarios prefieren gastarse el dinero en unos cuantos Mechs con buen aspecto que en una pandilla de gente de tamaño normal. Es la forma que tienen de sentirse importantes. De manera que la mayoría de contratos que los Gatos Negros pueden conseguir son los de guarnición de pequeñas ciudades. Lo único positivo es que las personas que nos contratan son gente cuyos gobiernos no se molestan en proteger con "tropas de verdad", por lo que normalmente se alegran de vernos.

Lo cierto es que, para evitar volverse chalada, toda unidad de infantería que dure más de un año se ve obligada a buscar tácticas imaginativas para operar en el campo de batalla. Ésta es la razón por la que Boots (mi baranda, la Sargento Elizabeth Hill) esta siempre inventando nuevas y extrañas tácticas para cargarse Mechs. Algunos dicen que Boots está ya loca, pero yo creo que se trata de una forma de mantenernos unidos. No la llaman "Boots Hill" sin razón, ¿sabes? Ha sido la baranda de los Gatos durante dos años y eso es mucho más de lo que dura normalmente una unidad de infantería.

Una de las cosas buenas que tiene el pertenecer a una unidad de infantería (quizás la única buena) es que los pilotos de latas (es decir, los MechWarriors) nunca te toman muy en serio en el campo de batalla. De manera que, si estás en una unidad de infantería competente, siempre tienes oportunidad de demostrarles lo equivocados que están de formas divertidas e interesantes. ¡No veas lo humillados que se sienten y el puntazo que da el ver a un cazador cazado!

Y en Lawrence cazamos a unos cuantos BattleMechs.

Ciertamente, la incursión que esperaba Lawrence se produjo. Y la población residente se volvió loca de inmediato. Casi desde el segundo en que se poso la primera Nave de Descenso, el pánico se extendió por toda la ciudad: "¡Los Viudas! ¡Los Viudas Negras!"

Admito que durante unos cuantos segundos se me soltaron las tripas, pero entonces Boots me hizo volver bruscamente a la realidad.

"¡Si ésos son los Viudas Negras, yo soy Siriwan Kurita!" dijo. Íbamos a enviar a algunos Gatos para echar un vistazo a los atacantes, pero los que nos habían contratado no se sintieron satisfechos con nuestra muestra de serenidad ante lo que ellos creían iba a ser la lenta y despiadada muerte de su mundo.

Y así fue como Boots, Lou Lingg, un servidor, unos cuantos de nuestros nuevos reclutas y un puñado de policías locales acabamos arrastrándonos por un bosque en una fría e inhóspita noche, jugando a los espías para que pareciera que realmente nos estábamos ganando los Billetes-C. Parte del trabajo es hacer un poco de comedia. Bueno, ¡qué diablos!, gran parte del trabajo, si cuentas también lo de co-



rer entre los pies de sesenta toneladas de metal cabreado mientras intentas poner cara de fría profesionalidad. El llevar el armamento con el seguro puesto antes de trabar contacto es también parte del trabajo, pero en este caso hay una buena razón. Estaba a punto de recordárselo a los novatos cuando llegamos a la zona de aterrizaje de los incursores.

"Nos encontraremos bajo la luz de la luna, oh orgullosos titanes," murmuré.

"Payasos," dijo Boots. "Llevamos toda la noche arrastrándonos por la nevera natural más grande del universo simplemente para encontrarnos con una pandilla de nenazas que imitan a los Viudas Negras." Tras ello, Boots explicó a los policías locales que este grupo de MechWarriors de cuarta regional había pintado arañas en sus Mechs para confundirse con los auténticos Viudas Negras y aterrorizar a sus adversarios o, simplemente, porque querían imitar a los Viudas.

El Batallón Viuda Negra se había burlado cruelmente de esos principiantes si se hubiese topado con ellos, o más probablemente les hubieran pasado por las armas en el acto. Sólo era una compañía de BattleMechs y un puñado de soldados de infantería de aspecto deplorable. Detesto enfrentarme con tipos como éstos. Si no hay oposición, tampoco hay gloria. Estaban acampados en los mismos límites de la ciudad (nuestra caminata nocturna había sido de nueve kilómetros, gracias al "excelente" sentido de la orientación de nuestros guías locales), sin duda esperando ocupar la ciudad sin un solo disparo una vez la población saliera huyendo por piernas al verles llegar. Nos gustan las fiestas sorpresa, o sea que el plan nos pareció perfecto.

Dedicamos el día siguiente a observar las rutas de avance más probables que los atacantes podrían emplear para penetrar en la ciudad y tras ello nos desplegamos para recibirlos. Una unidad de infantería tiene ciertas ventajas al operar en una ciudad, especialmente si conoce la ciudad y su enemigo no. El pequeño tamaño de un soldado le confiere un importante recurso que puede emplear para ocultarse en cualquier agujero y tenderle una emboscada a los grandes chicos de hojalata.

Nuestros grandes amigos decidieron no aparecer por la ciudad en todo el día. Boots dijo que era posible que estuvieran esperando a la noche para avanzar, pero lo más probable era que se hubiesen situado en esa posición tan obvia esperando que los habitantes de la ciudad la evacuaran. Por supuesto, la razón pudo ser también que nuestros oponentes fueran completamente imbéciles.

Por fin al día siguiente nuestros atacantes se levantaron, se metieron en sus enormes cacharros y penetraron en la ciudad de Lawrence. Les recibimos junto a las primeras edificaciones y disparamos unas cuantas veces contra ellos de forma desordenada, como hacen las unidades de milicia territorial cuando se ponen nerviosas antes de ser aniquiladas. Una vez hubimos atraído su atención, Boots nos ordenó replegarnos y dispersó a la escuadra en la ciudad.

Boots y yo (bueno, sólo Boots) había decidido atraer a algunos de los Mechs atacantes a una enorme panadería industrial que era un laberinto de maquinaria pesada, depósitos enormes y cintas transportadoras; un buen sitio donde atrapar a un BattleMech cuando estuviera entretenido intentando salir. Dejémosles que se matan y lo disfruten, nos dijimos.

Una vez tuvimos a un par de grupos de fuego en el interior de la factoría, Boots me dedicó su mejor sonrisa. "Bill," me dijo, "¿Qué te parecería ser el héroe de esta batalla?"

Bien, yo ya había hecho el héroe a petición de Boots en otras ocasiones y la verdad es que no estaba muriéndome de ganas de repetirlo. Pero siendo la mandamás de la unidad, no hay demasiadas posibilidades de conseguir convencerla discutiendo. Cuando vio la expresión de mi cara, me dijo, "¿Qué pasa, Bill, es que he dejado que te aburrieras alguna vez?"

Decidí dejar esa pregunta sin respuesta y conduje a mi grupo de fuego hacia la parte de atrás de la factoría. Los Mechs de los atacantes, que iban en cabeza, ya habían dejado atrás la factoría y se encaminaban hacia el centro. Corriendo de portal en portal, mis chicos y yo conseguimos situarnos a cincuenta metros de los dos sacos de tornillos de aspecto torpe.

"Hola, nenas," dije mientras disparábamos unos cuantos misiles contra sus metálicas posaderas. Sabíamos que no íbamos a causarles daños serios. Tan sólo queríamos atraer su atención y lo conseguimos. Ambos Mechs giraron sobre sí mismos y, como dijo el poeta, se desataron los infiernos.

Los Mechs tienen siempre problemas para distinguir a los soldados de a pie en un campo de batalla, gracias a Dios, pero yo hubiera dado mi reino, si lo tuviera, por un caballo. De pronto nos encontramos zigzagueando, agachándonos y corriendo como alma que lleva el diablo de nuevo hacia la factoría. Mi único pensamiento era que más valía que la estrategia de Boots funcionara.



Mis muchachos y yo atravesamos la puerta de atrás de la factoría a unos cuatro Km/h por debajo de la velocidad de la luz, con las dos latas de sardinas de cincuenta toneladas pisándonos los talones, corriendo tanto como podían. En el momento en que llegamos al interior de la factoría, Boots nos indicó que corriéramos hacia la derecha. Los Mechs atravesaron la pared tras nosotros un par de décimas de segundo después de que nos hubiéramos apartado. Me puse rápidamente a cubierto y tras ello, asomé un poco la cabeza.

Los dos Mechs estaban patinando sin control por el interior de la factoría, intentando sujetarse a cualquier obstáculo con los brazos. Dieron un par de volteretas, unos cuántos trompos, se estrellaron contra una cinta transportadora (uno pasando por debajo y el otro por arriba), se enredaron uno con el otro y finalmente se deslizaron hechos una pelota de metal hasta caer en un depósito de manteca de cerdo. Tras caer en él, una lluvia de manteca se elevó en el aire y cayó de nuevo sobre ambos.

Boots llegó arrastrándose hasta donde yo estaba.

"Muy buena jugada," le dije, "¿Podemos irnos ya?"

"¿Tienes fuego, marinero?" dijo Boots mientras apuntaba al depósito con su lanzallamas.

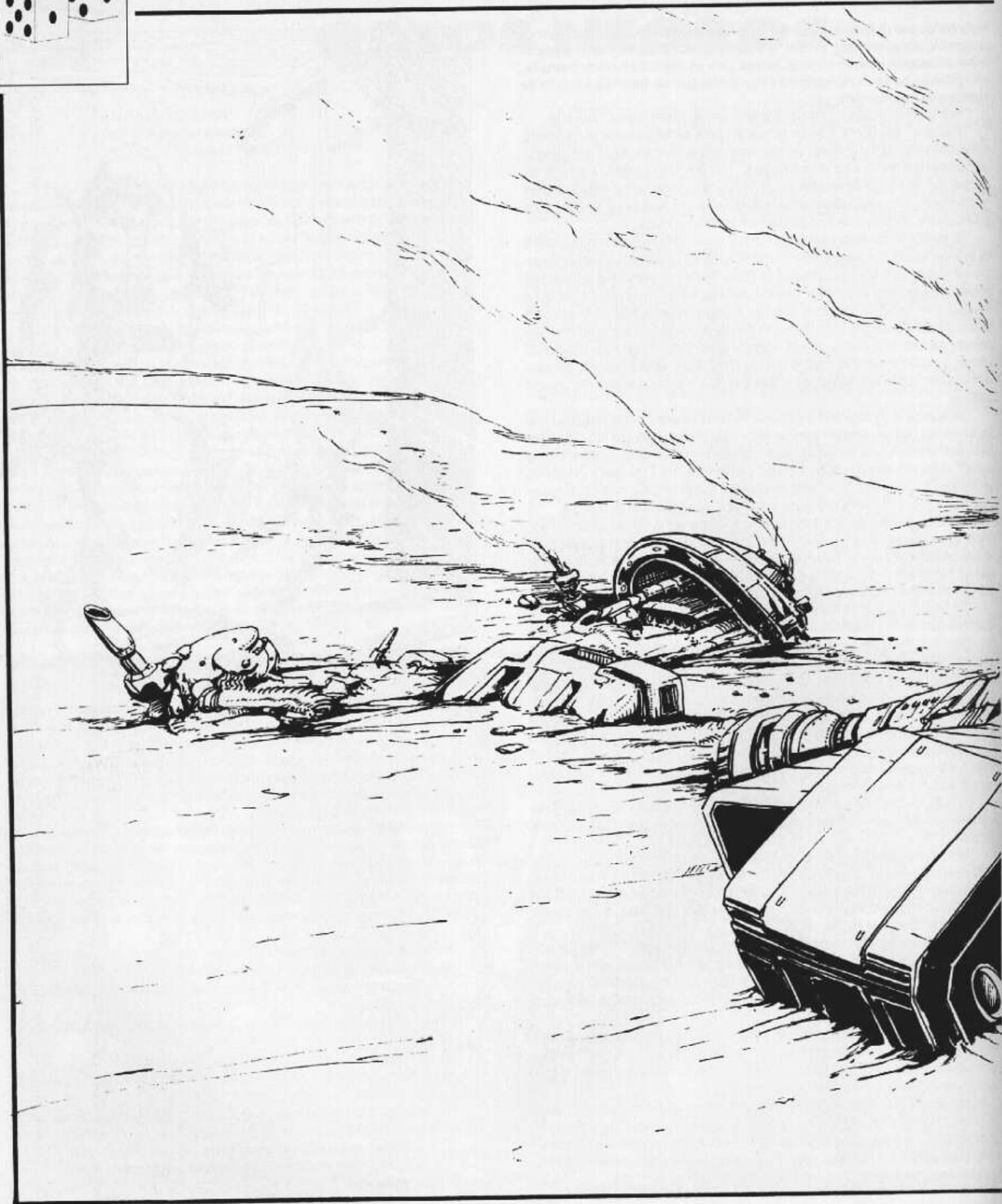
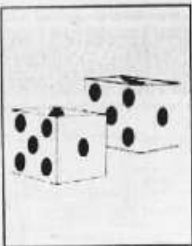
La manteca prendió magníficamente. Olía como a todas las cantinas de la galaxia a la vez.

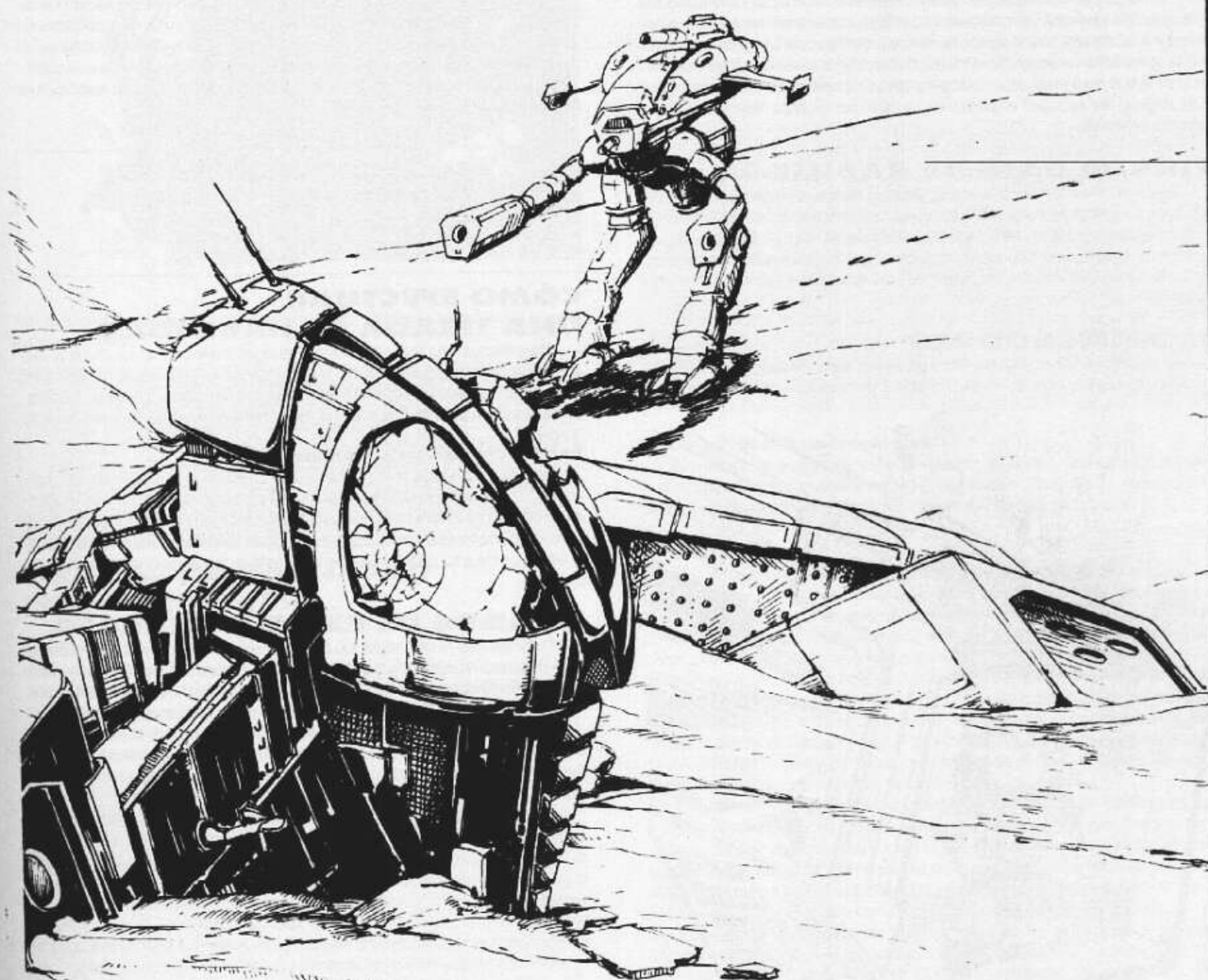
"Listos," dijo ella. "Me parece que es el momento de irnos."

Nos pusimos a cubierto en un edificio próximo en el instante en que la munición de los Mechs empezaba a estallar.

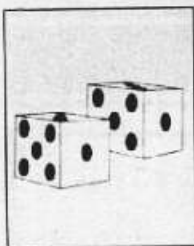
"Oh, cuánto anhelo una musa de fuego," recité mientras los fragmentos de los Mechs atravesaban el techo de la factoría propulsados por las explosiones, "que me lleve en sus brazos hasta los más altos y brillantes cielos de la inspiración."

"Cuidado," dijo Boots dándome unas palmadas en la espalda. "Quizás consigas lo que tanto deseas."





DANA KNUTSON '91



MECÁNICA DEL JUEGO

Esta sección presenta las reglas que los jugadores necesitan para utilizar a sus personajes en **MechWarrior**. Las reglas cubren la mayoría de situaciones con las que un personaje puede enfrentarse en el transcurso de sus aventuras. La excepción más obvia es el combate, cuyas reglas se describen en detalle en la sección **Transcurso del juego**, específica para los Directores de juego.

TIRADAS DE HABILIDAD

En cualquier momento en que un personaje intente llevar a cabo una acción cuyo resultado es incierto o en cualquier situación en que un personaje intente efectuar una acción mientras otro personaje intenta impedirlo, deberá efectuarse una tirada de habilidad para determinar los resultados. Una tirada de habilidad es una tirada de dados cuyo resultado se compara con un número asignado al nivel de un personaje en una habilidad en particular. La habilidad utilizada depende de la acción que se intente.

TIRADA BASE DE HABILIDAD

Para determinar la tirada base de habilidad se resta el nivel del personaje en la habilidad apropiada del valor de la característica asociada a dicha habilidad en la lista general de habilidades de la página 22. Por ejemplo, si un personaje tiene una característica Atlética de 10 y nivel 2 en la habilidad Correr, su tirada base de tirada de Correr será $10 - 2 = 8$ (las características y los atributos se describen más adelante).

MODIFICADORES

Los modificadores representan a los elementos de la situación que se está resolviendo que pueden afectar a la capacidad del personaje para emplear con éxito

su Habilidad. Un modificador es una penalización o una bonificación que se aplica a la tirada base para reflejar mejor la dificultad de la acción que emprende el personaje.

Existen tantos modificadores posibles como habilidades posibles y situaciones a las que se puedan aplicar. Antes que presentar una lista exhaustiva de modificadores posibles para cada habilidad, la descripción de cada una de ellas incluye cierto número de consejos para ayudar al Director del Juego a determinar por sí mismo qué modificador debe aplicar en una situación determinada.

La tabla de modificadores estándar se utiliza para aproximar cualquier situación. Este método depende del buen juicio del árbitro así como de la colaboración de los jugadores. Mientras el árbitro no olvide que en todo momento debe ser un moderador imparcial del mismo y los jugadores acepten que su criterio es el definitivo para resolver cualquier situación poco definida por las reglas, la resolución de cualquier conflicto deberá ser sencilla.

TABLA DE MODIFICADORES ESTÁNDAR

Dificultad de la tarea	Modificador
Fácil	De -1 a -5
Normal	Sin Modificador
Difícil	De +1 a +5

CÓMO EFECTUAR UNA TIRADA DE HABILIDAD

Para efectuar una tirada de habilidad, el jugador deberá tirar dos dados de seis caras normales (en adelante 2D6). Si el resultado de esta tirada es mayor o igual que la tirada base de la habilidad que esté empleando, más o menos los modificadores que el árbitro haya creído aplicables, el personaje habrá efectuado con éxito la acción.

Éxito y fracaso automáticos

Al efectuar cualquier tirada de habilidad, un resultado no modificado en los dados de 12 representa un éxito automático en la ejecución de la acción y un resultado no modificado de 2 representa un fracaso automático; en ninguno de los dos casos se tendrán en cuenta los modificadores o la tirada base de habilidad. Sin embargo, el árbitro podrá a su criterio invalidar esta regla en las situaciones en que lo crea oportuno.

GRADOS DE ÉXITO O FRACASO

Frecuentemente será necesario saber no tan sólo si un personaje tiene éxito o no al efectuar una acción, sino también el grado de éxito o fracaso de la misma. Esto puede determinarse mediante el margen de éxito/fracaso, que es simplemente el número de puntos por los que la tirada supera o no llega a alcanzar la tirada base.

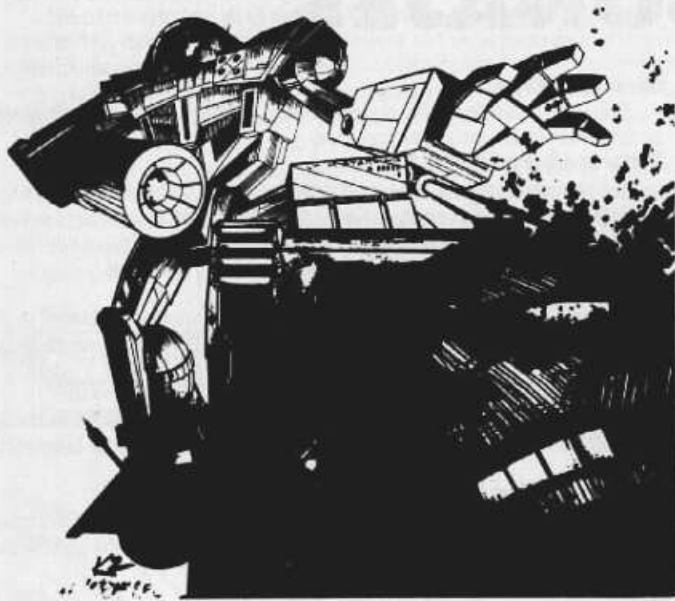
Por ejemplo, si un personaje necesita obtener 7 o más para tener éxito en una tirada de habilidad, su margen de éxito si obtiene un 9 con los dados será de 2. Similarmente, el margen de fracaso será de 3 si obtiene un 4, ya que necesita un mínimo de 7.

El árbitro puede emplear los márgenes de éxito o fracaso para determinar con exactitud las consecuencias de las acciones de los personajes. En la mayoría de las circunstancias, una tirada de habilidad obtenida con un amplio margen de éxito tendrá en unas consecuencias mucho más optimas que otra efectuada con éxito pero en la que tan sólo se ha obtenido la tirada base. De la misma forma, una tirada de habilidad que resulte en fracaso al obtener un resultado en los dados muy alejado del resultado necesario tendrá consecuencias mucho más desastrosas que una tirada de habilidad que resulte en fracaso pero tan sólo por uno o pocos puntos.

TIRADAS DE HABILIDAD CON OPOSICIÓN

En cualquier situación en que un personaje o varios intentan emplear habilidades contra uno o más personajes adversarios, se considerará que se trata de tirada de habilidad con oposición. Para determinar los resultados simplemente deberán compararse los márgenes de éxito obtenidos por todos los personajes involucrados. Las tiradas de habilidad con oposición son la forma más apropiada de resolver





las situaciones en las que intervienen varias combinaciones de habilidades que se enfrentan entre sí.

Por ejemplo, Garrett está intentando pasar silenciosamente por detrás de un centinela Kuritense. El árbitro determina que esta acción precisará de una tirada de habilidad con oposición que enfrente la habilidad Infiltración de Garrett contra la Percepción del centinela Kuritense. Garrett obtiene con éxito su tirada con un margen de éxito de 3; por su parte, el centinela obtiene con éxito su tirada con un margen de éxito de 2. Puesto que el margen de éxito de Garrett es superior, el MechWarrior consigue pasar tras el centinela sin ser descubierto.

TIRADAS DE HABILIDAD SIN EXPERIENCIA

Es posible que en algunas situaciones un personaje intente efectuar una acción cuya habilidad correspondiente no posea. En tales casos, el personaje estará efectuando una tirada de habilidad sin experiencia. La tirada se efectuará como de costumbre, pero el jugador deberá emplear tres dados de seis caras (3D6) en lugar de los 2D6 empleados habitualmente. Para determinar el resultado, deberán sumarse los resultados de los dos dados en los que se hayan obtenido resultados inferiores, sin tenerse en cuenta el dado restante con resultado superior.

Por ejemplo, el árbitro decide que Garrett debe efectuar una tirada de la habilidad Valoración para determinar si el personaje es capaz de darse cuenta del valor real de una extraña botella de vino que le ha sido regalada. Puesto que Garrett no posee dicha habilidad, el personaje está empleando una habilidad en la que no tiene experiencia. La Valoración corresponde a la característica Mental, por lo que en el caso de Garrett (característica Mental 9) resultará una tirada base de 9. Puesto que el árbitro decide no aplicar ningún modificador, el jugador que controla a Garrett deberá obtener un resultado de 9 o más. El jugador lanza tres dados y obtiene respectivamente unos resultados de 2, 4 y 5. Tomando únicamente los resultados de los dos dados inferiores, el resultado que obtiene es de 6 (2 más 4), no lo bastante alto. Garrett no se da cuenta de lo especial del vino, por lo que se bebe la botella con sus amigos en su siguiente cena.

Éxito y fracaso automáticos

Al efectuar tiradas de habilidad sin experiencia, tan sólo se producirá un éxito automático si el resultado original en los tres dados es de 6. Sin embargo, se producirá un fracaso automático simplemente si dos de los dados obtienen un resultado de 1.

CHEQUEOS DE CARACTERÍSTICA O DE ATRIBUTO

En cualquier situación en que un personaje intente efectuar una acción para la que las reglas no proporcionan una habilidad relacionada, o cuando otro intenta efectuar una acción contra él para la que el uso de una habilidad sería inapropiado, el personaje deberá efectuar en su lugar un chequeo de característica. Los chequeos de característica son más sencillos de efectuar que las tiradas de habilidad y son también más apropiados para resolver situaciones simples, como determinar si el personaje consigue recordar un dato en determinado; en este caso, el personaje efectuaría un chequeo de característica Mental. Para efectuar un chequeo de característica o atributo, el árbitro determina qué característica o atributo es el más apropiado y aplica los modificadores que crea necesarios. El chequeo de característica o atributo se lleva a cabo igual que una tirada de habilidad, pero el jugador deberá efectuarlo empleando 3D6 en lugar de los 2D6 normales. El jugador empleará tan sólo los dos resultados mayores de dos de los dados, ignorando el resultado del tercer dado, para obtener el resultado total de la tirada.

Por ejemplo, Garrett intenta impresionar a un patrón potencial con su resistencia al alcohol en el mundo del juego Solaris VII. El árbitro decide que esta actividad precisa de una tirada de característica Social, que en el caso de Garrett (cuya característica Social es 9) corresponderá a una tirada base de 9. Puesto que Garrett no es demasiado popular en el mundo del juego, el árbitro decide aplicar un modificador de +1, por lo que la tirada necesaria para tener éxito será de 10 o más. El jugador que controla a Garrett efectúa una tirada de 3D6 y obtiene respectivamente 2, 5 y 6. Sumando los dos resultados más altos, el 5 y el 6, el resultado final de la tirada es 11, lo cual es más que suficiente para tener éxito. Garrett consigue causar una buena impresión en su acompañante, lo cual puede ayudarle a conseguir el trabajo.

Éxito y fracaso automáticos

Al efectuar tiradas de característica o atributo, se producirá un éxito automático si el resultado original en dos de los tres dados es de 6. Sin embargo, se producirá un fracaso automático únicamente si los resultados de los tres dados son de 1.

EL DON

El Don representa la diferencia intangible entre los personajes de los jugadores y los personajes no jugadores (controlados por el árbitro), lo que diferencia a los héroes de cualquier historia del resto de los mortales. Cada punto de Don que posee un personaje le permite anular una tirada de dados fallida y efectuar otra para reemplazarla durante el transcurso de la aventura, con las siguientes limitaciones: un jugador puede anular una tirada fallida y efectuar otra nueva empleando un punto de Don en cualquier momento, pero tan sólo a razón de un máximo de una nueva tirada por cada tirada fallida; el número máximo de nuevas tiradas es equivalente al número total de puntos de Don que posea el personaje al principio de la aventura. El Don de un personaje no puede en ningún caso emplearse para anular tiradas fallidas y permitir efectuar nuevas tiradas de otros personajes.

El árbitro deberá indicar a los jugadores cuándo se inicia una nueva aventura (de forma que los jugadores sepan que los puntos de Don de sus personajes se han restablecido a su valor máximo) y además, si lo cree oportuno, podrá aconsejarles sobre la conveniencia de invertir puntos de Don en cada situación (si la aventura puede prolongarse más allá de lo que los jugadores se imaginan, puede ser apropiado advertirles de no invertir todos sus puntos en una única sesión de juego).

El empleo de los puntos de Don por parte de los personajes es simple. Supongamos que uno de ellos necesita obtener 7 o más para alcanzar con un disparo a un animal rabioso que le ataca. El jugador obtiene tan sólo un 5. Invirtiendo un punto de Don anula la primera tirada, lanza los dados de nuevo y obtiene un 7, justo lo que necesitaba. Cuando un jugador invierte un punto de Don de su personaje, ese punto se pierde tan sólo temporalmente; al principio de la siguiente aventura, los personajes recuperan de nuevo la totalidad de sus puntos de Don. El árbitro puede, si lo desea, permitir que los puntos de Don se recuperen por completo y puedan emplearse de nuevo antes de la conclusión de la aventura. Sin embargo, si esto sucede, los jugadores deberán ser conscientes de que sus personajes se encuentran en una situación extremadamente grave!



PERSONAJES

CREACIÓN DE PERSONAJES

Antes de que los jugadores puedan iniciar sus aventuras en el universo de **MechWarrior**, deberán crear los personajes que protagonizarán la acción. Mediante la selección de los atributos, las características y las habilidades que poseerá el personaje, el jugador podrá determinar qué es capaz de hacer su personaje tanto en el campo de batalla como fuera de él. Como en la vida real, las habilidades de un personaje aumentarán a medida que adquiera experiencia en su uso, con lo que también aumentarán sus posibilidades de sobrevivir a cualquier peligro y de experimentar aventuras aún más formidables.

Sin embargo, los jugadores deben estar advertidos de que el universo de **MechWarrior** es un entorno repleto de riesgos y peligro, ya que eso es lo que lo hace emocionante. El superar dificultades aparentemente formidables puede ser una experiencia incomparable que depare fama y fortuna a los personajes. A pesar de ello, también es posible que no estén a la altura del desafío y uno o más perezcan en el transcurso de una aventura.

Con frecuencia, las mejores historias de ficción tienen elementos de pérdida y sacrificio personal, por lo que la muerte de uno de los personajes debe tratarse con la dosis de dramatismo y tristeza que exige una buena historia. Sin embargo, se trata tan sólo de un juego, por lo que el jugador que controlaba al personaje desaparecido deberá crear de inmediato un nuevo personaje y reincorporarse a la acción. Las nuevas características y objetivos del nuevo personaje harán que el jugador sienta menos la pérdida de su anterior personaje y guarde de él un recuerdo heroico.

ELEMENTOS DE LOS PERSONAJES

Antes de empezar la creación de un personaje, los jugadores deben reunirse con el árbitro para averiguar si tiene pensado organizar la aventura alrededor de un tipo de unidad militar determinada, puesto que ello será importante para decidir qué tipos de personajes deberán crearse. El árbitro también puede desear que haya en la misma presentes ciertos tipos de personajes, de forma que pueda desarrollarse de la forma más óptima. Todos los personajes de **MechWarrior** están definidos mediante una serie de conjuntos de datos que representan atributos, características, habilidades, equipo y demás informaciones que indican quién es el personaje, cuáles son sus posesiones y qué es capaz de hacer en sus diversas actividades. Estos datos componen una estructura que permite al jugador seguir desarrollando al personaje a medida que éste vive aventuras y adquiere experiencia. Al determinar exactamente los valores correspondientes a cada uno de estos datos, el jugador proporcionará una identidad única al personaje que haya creado.

Atributos

En **MechWarrior**, cada personaje cuenta con cinco atributos que forman la base de aplicación de la mayoría de las reglas de juego que definirán de lo que éste es capaz. En cierto sentido, los valores que se asignen a los atributos de un personaje serán los cimientos sobre los que se edificará la construcción del resto del mismo. A pesar de que los valores concretos de los atributos se emplearán pocas veces directamente en el transcurso del juego, es a partir de ellos como se determinan los valores de sus características y habilidades. Los cinco atributos que componen un personaje son su Constitución (abreviado CON), sus Reflejos (abreviado REF), su Instinto (abreviado INS), su Intelecto (abreviado INT) y su Carisma (abreviado CAR).

Constitución (CON)

El atributo de Constitución de un personaje mide su fuerza y resistencia físicas, así como su capacidad de seguir actuando en condiciones adversas para un ser humano.

Reflejos (REF)

El atributo de Reflejos de un personaje mide su destreza, coordinación y agilidad.

Instinto (INS)

El atributo de Instinto de un personaje mide su percepción, su intuición y su capacidad de pensar fríamente bajo presión.

Intelecto (INT)

El atributo de Intelecto mide la disciplina mental personal de un personaje y su capacidad para comprender conceptos complicados.

Carisma (CAR)

El atributo de Carisma mide el aspecto físico, el magnetismo personal y el aplomo del personaje al relacionarse con otros.

Características

Las características son la base de todas las tiradas de habilidad y de los chequeos de característica, principales elementos de juicio para determinar el éxito o el fracaso de las acciones de los personajes. Las cuatro características con las que cuenta cada personaje son la Atlético, la Física, la Mental y la Social.

Característica Atlético

La característica Atlético se emplea en cualquier tirada de habilidad o chequeo de característica relacionadas con actividades en las que intervenga la agilidad física.

Característica Física

La característica Física se emplea en cualquier tirada de habilidad o chequeo de característica relacionadas con actividades en las que intervenga la coordinación.

Característica Mental

La característica Mental se emplea en cualquier tirada de habilidad o chequeo de característica relacionadas con actividades en las que intervenga la capacidad de raciocinio.

Característica Social

La característica Social se emplea en cualquier tirada de habilidad o chequeo de característica relacionadas con actividades en las que intervenga la capacidad de relación interpersonal.

Ventajas

Las ventajas de un personaje incluyen todos aquellos conocimientos, privilegios u otros recursos de cualquier clase que un personaje pueda tener pero que no estén previstos en ninguna otra regla del juego. Las posibles ventajas de un personaje incluyen, por ejemplo, desde la condición de pertenecer a la nobleza o a una familia adinerada, hasta las características innatas de un personaje como por ejemplo el ser ambidiestro, tener una habilidad natural o contar con un extraordinario sexto sentido que le advierta de un peligro inminente.

Habilidades

Mientras que los atributos definen cómo es un personaje, las habilidades definen los conocimientos de ese personaje. Las habilidades son las características más importantes que definen a un personaje, puesto que indican qué clase de actividades es capaz de realizar, algo vital en el transcurso de cualquier aventura.

BattleMech

Algunos MechWarriors son propietarios de los Mechs que pilotan en combate. Cualquier personaje MechWarrior que sea dueño de su propio BattleMech tiene con frecuencia más facilidad para contratarse y puede también exigir un sueldo superior. Si no cuenta con su propio BattleMech, deberá pilotar el Mech que la unidad que le contrate tenga disponible y será responsable de cualquier daño que éste pueda sufrir en combate.

Equipo

Todos los personajes cuentan desde el principio con algo de equipo, que puede incluir desde una caja de herramientas o arma personal hasta un BattleMech. La cantidad y tipo de artículos de equipo que un personaje podrá tener al principio del juego dependerá de sus habilidades y de sus ventajas.

Recursos

Todos los personajes inician el juego con al menos una pequeña suma en Billetes-C. Algunos personajes tendrán acceso a sumas de dinero superiores, dependiendo de las ventajas de cada personaje.

El Don

En cualquier relato de ficción, el Don es lo que diferencia a un simple soldado de un héroe. En **MechWarrior**, es lo que diferencia a los personajes de los jugadores de los personajes controlados por el árbitro (personajes no jugadores, o PNJ). El Don de un personaje se emplea para influir ligeramente en los caprichosos designios del destino que podrían causar su perdición, permitiéndole continuar adelante y alcanzar sus objetivos. El Don de un personaje no es infalible pero, con un poco de suerte, cualquier personaje podrá emplearlo en alguna ocasión para evitar la fatalidad.

CÓMO CREAR UN PERSONAJE

MechWarrior incluye dos sistemas diferentes de creación de personajes: el sistema de arquetipos y el de diseño de personajes. Los arquetipos son tipos de personajes prefabricados que cualquier jugador puede modificar ligeramente para adaptarlos rápidamente a sus preferencias. Por el contrario, el sistema de diseño de personajes permite al jugador crear a un personaje único, determinando desde la nada sus diversas características.

El sistema de arquetipos es un sistema rápido y efectivo para crear los muchos personajes controlados por el árbitro que formarán parte de una gran unidad militar, o para crear con rapidez los personajes de los jugadores y poder pasar rápidamente a la primera aventura. También es el más recomendable para su uso por jugadores que participan por primera vez en una aventura de MechWarrior. Puesto que el

sistema de diseño de personajes es mucho más detallado y lento, es recomendable para grupos de jugadores experimentados que vayan a crear tan sólo un número pequeño de personajes.

El sistema de arquetipos

Para crear personajes de MechWarrior empleando el sistema de arquetipos, cada jugador deberá simplemente elegir uno de los tipos de personaje presentados en la sección **Arquetipos** de la página 33. Este sistema sacrifica la individualidad de cada personaje en favor de una mayor sencillez en el proceso, pero permite a los jugadores empezar el juego rápidamente.

Modificación de arquetipos

Si cualquiera de los jugadores desea individualizar algo más el personaje presentado por el arquetipo, pero no desea invertir el tiempo ni el esfuerzo requeridos por el sistema de diseño de personajes, el árbitro puede permitirle modificar el arquetipo según las reglas siguientes.

La modificación de arquetipos es un proceso simple. En primer lugar, es posible intercambiar cualquiera de las ventajas indicadas originalmente en el arquetipo por otra del mismo valor en puntos. La lista de ventajas y sus valores en puntos se encuentra en la página 21.

Tras ello, es también posible alterar los valores de los niveles de habilidad y de los atributos. Sin embargo, para efectuar cambios en estos valores será necesario conocer las reglas correspondientes que se encuentran en el sistema de diseño de personajes.

Para modificar los valores de los atributos, es posible redistribuir el número total de puntos entre ellos como el jugador crea más conveniente. Sin embargo, deberá recordarse que los cambios afectarán también a los valores de las características y los asignados como valores base de tiradas de habilidad del personaje, por lo que deberán calcularse de nuevo en base a los nuevos atributos.

El cambiar algunas de las habilidades que posee el arquetipo es también sencillo, siempre que únicamente se sustituya una habilidad por otra y no se modifiquen los niveles de habilidad. En este caso será necesario comprobar el valor de la característica correspondiente a la habilidad y calcular de nuevo la tirada base de habilidad si ello fuera necesario. Si el arquetipo está creado mediante el uso de un conjunto de habilidades de Academia Militar o Universidad, esto también podrá influir en las habilidades que el jugador podrá alterar.

Creación de nuevos arquetipos

Los arquetipos presentados en MechWarrior fueron diseñados empleando el sistema de diseño de personajes con la opción de prioridades flexibles. Para disponer de un nuevo arquetipo, el árbitro puede crear uno nuevo siguiendo el mismo sistema y presentarlo a los jugadores como un arquetipo más que también podrán emplear durante el proceso de creación de sus personajes.

DISEÑO DE PERSONAJES

Para diseñar desde cero un personaje, el jugador deberá seguir paso a paso la secuencia de diseño de personajes presentada a continuación. Lo más sencillo es seguir exactamente la secuencia en orden, aunque en algunos casos el jugador querrá que su personaje posea ciertas características determinadas, lo cual le obligará a empezar la secuencia de diseño "fuera de secuencia" y tras ello seguirla hacia atrás hasta que haya efectuado todos los pasos previos al punto en que empezó. Por ejemplo, un jugador quiere que su personaje posea un título nobiliario, por lo que empezará a crearlo empezando por la tercera fase de la secuencia de diseño (adquisición de ventajas), puesto que un título nobiliario es una ventaja que cuesta 4 puntos. Siguiendo la secuencia hacia atrás, el jugador sabrá que deberá reservar 4 de sus puntos de prioridad para adquirir el título nobiliario de su personaje en la tercera fase. Esto significará que el jugador contará con cuatro puntos menos para invertir en las fases previas y en las posteriores a la tercera fase de la secuencia de diseño.

La secuencia de diseño de personajes normal define el proceso habitual de creación de un personaje y es como sigue:

1. Definición de prioridades.
2. Asignación de puntos de atributos.
3. Adquisición de ventajas (si se desean).
4. Adquisición de las habilidades iniciales.
5. Toques finales.





PERSONAJES

Concepto del personaje

Antes de que el jugador empiece a diseñar su personaje, es muy recomendable que posea una idea previa del tipo de personaje que desea controlar en

MechWarrior. El concepto del personaje es simplemente una idea mental de la clase de héroe que el jugador desea emplear en el juego y servirá como guía al jugador en gran parte de las decisiones que deba tomar en el transcurso del diseño de su personaje.

El concepto del personaje puede ser tan simple o tan complicado como el jugador desee. Cuanto más sepa de él antes de empezar a diseñarlo, más fácil le será crearlo a su gusto. Por otra parte, uno de los aspectos más interesantes de un juego de rol es que el jugador puede descubrir gradualmente nuevas facetas de la personalidad de su personaje imaginario, por lo que el concepto del personaje puede también dejar deliberadamente poco definidos algunos puntos de la personalidad del mismo. A medida que transcurren las aventuras, el jugador puede descubrir poco a poco aspectos ocultos de su personaje al enfrentarse éste con nuevas situaciones durante el juego.

Rasgos inconfundibles del personaje

Para definir el concepto del personaje, es habitualmente muy útil imaginar uno o varios rasgos inconfundibles que el jugador puede emplear para crear el resto del concepto del personaje. Un rasgo inconfundible puede ser cualquier cosa, desde la voz que el jugador ponga al interpretar a su personaje (una voz profunda estilo Sean Connery) hasta su aspecto físico (imagínate a Arnold Schwarzenegger con un peinado estilo indio mohicano); también puede tratarse de un detalle importante de su pasado (aunque tuvo que exiliarse del Condominio Draconis, ha viajado hasta Solaris para buscar una oportunidad de limpiar su honor), de una habilidad especial (aunque es tan sólo un MechWarrior mediocre, es un auténtico experto en artes marciales), una ventaja extraordinaria (a lo largo de los años, su Don le ha sacado de tantas situaciones desesperadas que se cree invencible), o un BattleMech algo especial (tiene el aspecto de un *Assassin*, pero lo que lleva en el brazo derecho no es el láser medio normal).

Uno o más rasgos inconfundibles de cualquier tipo proporcionarán al jugador un buen punto de partida desde el que crear el resto del concepto básico del personaje. Los rasgos inconfundibles son también una buena pauta para que el jugador interprete al personaje una vez creado. Mediante una buena imagen mental del personaje y sus rasgos inconfundibles, el jugador podrá imaginar automáticamente cómo reaccionaría éste y qué decisiones tomaría ante cualquier situación.

Cuando los jugadores se pongan a buscar uno o más rasgos inconfundibles para crear sus personajes a partir de ellos, un buen sitio donde mirar es en las listas de arquetipos, habilidades y ventajas, ya que todo ello puede ser fuente de inspiración. Otra fórmula apropiada es inspirarse en un personaje de ficción favorito que aparezca en algún otro ámbito (una película, la televisión, una novela, etc.). Si un personaje tiene dificultades en elegir algún rasgo inconfundible, quizás los demás jugadores o el árbitro puedan ayudarlo a encontrar alguno que le convenza. Si eso también falla, lo mejor será que el jugador emplee durante algún tiempo un arquetipo de entre los presentados en el manual hasta que le llegue la inspiración.

Definición de prioridades

Para iniciar el diseño del personaje, el jugador deberá asignar un nivel de prioridad de 0 a 4 a cada una de las cinco categorías indicadas en la tabla general de personajes. El jugador deberá asignar la totalidad de los niveles de prioridad (0, 1, 2, 3 y 4). Para determinar el efecto de tales misiones, deberá localizarse la información indicada en la intersección entre la hilera correspondiente al nivel de prioridad asignado y la columna correspondiente a la categoría concreta en cada uno de los cinco casos. El uso de esta tabla se describe con mayor detalle en la sección de reglas siguiente.

Mike está diseñando un personaje desde el principio y debe definir prioridades. Deberá asignar los niveles de prioridad 0, 1, 2, 3 y 4 a cada una de las cinco categorías presentadas en la tabla general de personajes.

Observando las categorías, el jugador toma una serie de decisiones previas, basándose en lo que ya sabe del concepto de su personaje. En primer lugar, Mike quiere que su personaje sea humano, por lo que asigna el 0 a la categoría de Raza. En segundo lugar, quiere que su personaje pilote un BattleMech Thunderbolt, por lo que asigna el 3 a la categoría BattleMech.

Esto deja a Mike con el 1, 2 y 4 aún por asignar. Las categorías restantes son las que corresponden a atributos, habilidades y ventajas. Mike tiene intención de controlar a un personaje con muchas habilidades pero sin demasiadas ventajas especiales, por lo que asigna el 4 a la categoría de habilidades y el 1 a la categoría de ventajas. Puesto que tras esto tan sólo tiene un nivel de prioridad y una categoría restantes, la misión es obvia: Mike asigna el nivel de prioridad 2 a la categoría de atributos.

Repasando una vez más las decisiones que ha tomado y la tabla general de personajes, Mike se toma un momento para observar qué supondrán para su personaje las decisiones tomadas.

Puesto que ha asignado un nivel de prioridad 0 a la raza, el personaje de Mike será humano. Al asignar el 2 a los atributos, contará con 24 puntos para dividir entre sus atributos. Al asignar el 4 a habilidades, contará con 24 puntos para invertir en la adquisición de sus habilidades iniciales. Al asignar el 1 a ventajas, contará tan sólo con una ventaja que cueste 1 punto. Finalmente, puesto que ha asignado el 3 a BattleMech, el personaje de Mike será propietario de un Mech Pesado al iniciarse el juego.

TABLA GENERAL DE PERSONAJES

Prioridad	Raza	Atributos	Habilidades	Ventajas	BattleMech
0	Humano	18	8	Ninguna	Desposeído
1	Humano	21	12	1 Punto	Ligero
2	MechWarrior/Clan	24	16	2 Puntos	Medio
3	Piloto/Clan	27	20	3 Puntos	Pesado
4	Elemental/Clan	30	24	4 Puntos	Asalto

La categoría **raza** indica si el personaje es un humano nativo de la Esfera Interior o uno de los miembros de los Clanes invasores (dentro de éstos puede ser un MechWarrior, un Piloto AeroEspacial o un Elemental).

La categoría **atributos** indica el número de puntos que podrán distribuirse como valores iniciales de los atributos del personaje.

La categoría **habilidades** indica el número de puntos que podrán emplearse para adquirir los niveles de habilidad iniciales del personaje para cada una de sus habilidades.

La categoría **ventajas** indica el número de puntos que podrán emplearse para adquirir las ventajas que el personaje poseerá inicialmente.

La categoría **BattleMech** indica la clase de Mech que el personaje poseerá al inicio de sus aventuras.

Prioridades flexibles (Regla opcional)

Si el árbitro decide permitirlo, el jugador puede asignar prioridades de una forma flexible, distribuyendo niveles de prioridad variables extraídos de un total de 10 Puntos de prioridad a las cinco categorías de la forma que crea más conveniente. Este método tan sólo es recomendable una vez los jugadores tengan experiencia en el empleo del procedimiento de diseño de personajes normal. También requiere una cuidadosa supervisión por parte del árbitro, puesto que algunos jugadores podrían abusar de esta regla opcional para crear unos pocos personajes "optimizados" con una capacidad de combate máxima y poca individualidad.

El árbitro permite a un jugador emplear la regla de prioridades flexibles para definir de una forma diferente a la convencional los niveles de prioridad. El jugador decide distribuir los diez puntos de prioridad como sigue: dos niveles de prioridad 3, dos niveles de prioridad 2 y un nivel de prioridad 0 ($3 + 3 + 2 + 2 + 0 = 10$).

Asignación de puntos de atributos

Como se ha indicado anteriormente, el jugador habrá decidido con cuántos puntos de atributos podrá contar su personaje al asignar un nivel de prioridad a la categoría de atributos en la fase previa. El jugador podrá ahora distribuir los puntos de atributos como desee entre los atributos.

Los atributos CON, REF, INT y CAR tendrán, respectivamente, un valor final equivalente al número de puntos de atributos asignados a cada uno durante el proceso de creación del personaje. El atributo INS, sin embargo, tendrá un valor final equivalente a la mitad de los puntos de atributo asignados por el jugador (redondeando hacia abajo).

Los atributos de un personaje tendrán una influencia vital sobre las capacidades del mismo y definirán en gran medida su identidad y aspecto físico. Es recomendable que el jugador decida cuidadosamente qué valor en puntos de atributo quiere asignar a cada uno.

El valor asignado a cada atributo define la capacidad relativa del personaje en cada una de las áreas que gobierna cada atributo. Los atributos de un personaje humano oscilan entre 1 y 6 puntos. Es posible que algunos personajes posean atributos con valores superiores a 6, pero tales situaciones serán poco frecuentes.

TABLA DE CLASIFICACIÓN DE ATRIBUTOS (PERSONAJES HUMANOS)

Atributo	Clasificación
1	Risible
2	Mediocre
3	Normal
4	Respetable
5	Excelente
6	Formidable
7 ó más	Increíble

Al asignar los puntos de atributo, los jugadores deben tener en cuenta que cada uno de ellos es importante en sí mismo por diversas razones. Puede ser muy tentador asignar a cada personaje un atributo de INS de 6 y distribuir los puntos restantes en los demás atributos. Aunque esto proporcionará al personaje buenas tiradas base de habilidad, el coste de obtenerlo será muy elevado y probablemente le dejará bajo mínimos en los demás atributos.

Un Instinto elevado es muy apropiado si tan sólo consideramos el uso de las habilidades, puesto que este atributo influye en tres de las características del personaje. Los Reflejos es el siguiente en importancia, ya que influye en dos de las características y además se emplea para determinar la Iniciativa del personaje en las situaciones de combate.

Los otros tres atributos influyen tan sólo en una de las características respectivamente, pero cada uno de ellos tiene importantes utilidades secundarias. La Constitución determina la resistencia a las heridas del personaje y se emplea para determinar las heridas que puede producir al golpear en combate cuerpo a cuerpo. El Intelecto del personaje le impone ciertos límites a su selección inicial de habilidades, pero también afectará a su capacidad para aprender e incrementar sus conocimientos con nuevas habilidades. Asignar a un personaje atributos de Instinto y Reflejos elevados es siempre una buena idea si ello es posible y la mayoría de MechWarriors son personajes que cuentan con valores considerables en tales atributos, vitales en su profesión. Simplemente el jugador deberá recordar que no hay atributos inútiles, por lo que no es muy inteligente el dar poca importancia a algún atributo.





PERSONAJES

Valores mínimos

Tras cinco siglos de historia de la profesión de MechWarrior, la experiencia indica que la mayoría de MechWarriors veteranos tienen buenos Reflejos e Instinto, así como una Constitución razonablemente robusta. Por ello, ningún MechWarrior procedente de la Esfera Interior o de Segunda Línea de los Clanes puede crearse con Reflejos o Instinto inferiores a 4. Los MechWarriors de Primera Línea pertenecientes a los Clanes deberán poseer Reflejos o Instinto de valor 5 como mínimo.

Hay que tener en cuenta que aunque el Carisma no es primordial para un MechWarrior de línea, es importante para aquellos que aspiren a una posición de mando entre sus tropas. El Intelecto es también importante si se desea que el personaje cuente con un número significativo de habilidades.

Modificadores raciales

Los personajes que decidan pertenecer a los Clanes tendrán valores de atributos cuya gama de oscilación será algo diferente a la de los personajes humanos normales nativos de la Esfera Interior. Adicionalmente, tales personajes tendrán la posibilidad de adquirir un conjunto de habilidades de entre los disponibles en la civilización de los Clanes, los cuales reflejan las a veces brutales pero implacablemente efectivas técnicas de adiestramiento de los mismos (ver la sección de habilidades de la página 22).

MechWarriors de los Clanes

Numerosos siglos de fecundación selectiva han dado como resultado la existencia de una casta de seres humanos genéticamente optimizados para pilotar un BattleMech. Los MechWarriors de los Clanes tienen el mismo aspecto físico que sus parientes de la Esfera Interior, y las diferencias fisiológicas son tan sutiles que son indetectables a menos que se efectúe un análisis completo del ADN.

+1 a Reflejos y +1 a Instinto.

Pilotos AeroEspaciales de los Clanes

Mucho menos corpulentos que la mayoría de pilotos AeroEspaciales de la Esfera Interior, los pilotos AeroEspaciales de los Clanes han sido el resultado de un programa de fecundación artificial selectiva que les hace especialmente dotados para operar en el reducido espacio de la carlinga de un caza AeroEspacial. Tales personajes tienen una capacidad craneal ligeramente superior a la de un humano normal, aunque tal diferencia es casi imperceptible en condiciones normales.

-1 a Constitución, +2 a Reflejos y +1 a Instinto

Elementales

Enormes desde el punto de vista de la Esfera Interior, los Elementales son los únicos seres humanos capaces de soportar los rigores del manejo de las poderosas Armaduras de combate de los Clanes. Los Elementales son físicamente similares a los enfermos de gigantismo pero con escasa o ninguna deformidad de las extremidades, proporciones o rasgos faciales.

+2 a Constitución, +1 a Reflejos y -1 a Carisma

También cuentan automáticamente con constitución robusta (ver la sección de ventajas).

Valores máximos

Debido al uso del material genético superior empleado en los altamente competitivos programas de fecundación selectiva de los Clanes, los personajes nativos de la civilización de los Clanes pueden poseer valores de Atributos ligeramente superiores a los de los humanos de la Esfera Interior, como se indica en la tabla de valores máximos de atributos.

TABLA DE VALORES MÁXIMOS DE ATRIBUTOS

Tipo de personaje	CON	REF	INS	INT	CAR
Humano normal	6	6	6	6	6
MechWarrior Clanes	6	7	7	6	6
Piloto AeroEspacial Clanes	5	8	7	6	6
Elemental Clanes	8	7	6	6	5

Modificación de atributos

Una vez definidos inicialmente, los valores de los atributos no se alteran normalmente en el transcurso de las aventuras. Sin embargo el árbitro puede, si lo cree oportuno, reducir el valor de algún atributo de un personaje para representar los efectos de un accidente o herida grave producida en una aventura. Similarmenete, podrá incrementar el valor de algún atributo para representar los efectos de una mayor experiencia de un personaje.

Adquisición de ventajas

Para adquirir las ventajas de un personaje, el jugador deberá simplemente decidir las que desea para su personaje de entre las presentadas en la página 21. El coste en puntos de cada ventaja se indica en la tabla que se encuentra al principio de la sección correspondiente de reglas.

ADQUISICIÓN DE HABILIDADES

Una vez asignado un nivel de prioridad a la categoría de habilidades, el jugador sabrá con cuántos puntos cuenta para adquirir las habilidades que poseerá su personaje inicialmente.

El coste de una habilidad cualquiera a nivel 1 es de 1 punto. El jugador puede adquirir niveles superiores a razón de un coste en puntos equivalente a la suma de los mismos hasta el nivel final (inclusive) que se desea para la habilidad. Por ejemplo, adquirir una habilidad a nivel 2 cuesta 2 puntos más 1 (del nivel de habilidad anterior), o sea un total de 3 puntos. El adquirir el nivel de habilidad 3 de una habilidad cuesta seis puntos (1 + 2 + 3 = 6), o sea tres puntos más que lo que cuesta el nivel 2. El nivel de habilidad 8 de una habilidad cuesta 8 puntos más que el nivel de habilidad 7, o sea 36 puntos en total. Los costes en puntos (tanto por incrementos como acumulados) de la adquisición de niveles de habilidad se presentan en la siguiente tabla.

TABLA DE ADQUISICIÓN DE HABILIDADES

Nivel de habilidad	Coste (en puntos de habilidad)	
	Por Incremento	Acumulado
1	1	1
2	2	3
3	3	6
4	4	10
5	5	15
6	6	21

Restricciones iniciales a la adquisición de habilidades

Inicialmente, los personajes no pueden adquirir habilidades a niveles de habilidad superiores al valor de su atributo de INT. Por ejemplo, un personaje con un atributo de INT de 4 no podrá adquirir ninguna habilidad a nivel superior a 4 en el transcurso del proceso de creación del personaje.

CONJUNTOS DE HABILIDADES

Los personajes pueden también adquirir habilidades en conjuntos ("paquetes") de habilidades, lo cual permite al personaje adquirir un grupo de habilidades específicas a un coste total inferior. Tales conjuntos reproducen el entrenamiento especializado que es impartido en las academias y universidades militares de la Esfera Interior, así como el intensivo adiestramiento militar que reciben los soldados pertenecientes a los Clanes.

Cada conjunto de habilidades tiene un coste global en puntos de habilidad. Invirtiendo tal cantidad de puntos, el personaje adquiere todas las habilidades descritas en el conjunto a los niveles de habilidad indicados. Hay que tener en cuenta que el personaje es libre tras ello de adquirir niveles aún superiores de las habilidades recibidas en el conjunto, invirtiendo más puntos de habilidades al coste incremental habitual. En otras palabras, si un personaje adquiere una habilidad determinada a nivel 2 al estar incluida en un conjunto de habilidades recién adquirido, el personaje podrá aumentar su nivel en ella a nivel 3 invirtiendo 3 puntos más, etc.

Los conjuntos de habilidades son una ganga teniendo en cuenta lo que cuestan en puntos de habilidad, pero la inversión no deja de ser importante, por lo que el personaje estará ligeramente limitado en la variedad de sus habilidades iniciales. Esta alternativa es especialmente recomendable para los personajes que desean poseer un adiestramiento militar muy especializado y cuya principal actividad será la de combatir.

Conjuntos de habilidades de los Clanes

Tales conjuntos están disponibles tan sólo para los personajes nativos de la civilización de los Clanes. El ahorro en la inversión necesaria en puntos de habilidad que proporcionan es formidable (ya que cuestan una tercera parte menos, en contraposición a los disponibles para los personajes de la Esfera Interior, que cuestan tan sólo una cuarta parte menos). Esto es debido a que el adiestramiento empieza prácticamente tras el nacimiento del recluta y es una parte integral de la cultura de los Clanes. Un humano nacido naturalmente nunca podría absorber tal programa de adiestramiento.

TABLA DE CONJUNTOS DE HABILIDADES DE LOS CLANES

Coste del conjunto	Habilidad	Nivel
20 Puntos	MechWarrior de Clan de primera Línea	
	Armas de fuego	2
	Combate cuerpo a cuerpo	1
	Disparo/BattleMech	4
	Interrogatorio	1
	Liderazgo	1
	Medicina/Primeros auxilios	1
	Pilotaje/BattleMech	3
	Supervivencia	1
	Táctica	2
	Técnica/BattleMech	2
12 Puntos	MechWarrior de Clan de segunda Línea	
	Armas de fuego	2
	Combate cuerpo a cuerpo	1
	Disparo/BattleMech	3
	Liderazgo	1
	Medicina/Primeros auxilios	1
	Pilotaje/BattleMech	2
	Supervivencia	1
	Táctica	1
	Técnica/BattleMech	1
16 Puntos	Piloto AeroEspacial	
	Armas de fuego	1
	Disparo/AeroEspacial	4
	Medicina/Primeros auxilios	1
	Pilotaje/AeroEspacial	3
	Táctica	2
	Técnica/AeroEspacial	2
16 Puntos	Elemental	
	Arma blanca	1
	Armas de fuego	2
	Combate cuerpo a cuerpo	2
	Disparo/Armadura de combate	3
	Interrogatorio	1
	Medicina/Primeros auxilios	1
	Pilotaje/Armadura de combate	3
	Supervivencia	1
	Táctica	1
	Técnica/Armadura de combate	1

Conjuntos de habilidades de la Esfera Interior

Todos los conjuntos de habilidades disponibles para los personajes humanos nativos de la Esfera Interior consisten en programas de adiestramiento básico y adiestramiento avanzado que aportan al personaje los conocimientos esenciales para su especialidad militar. Si bien no son tan efectivos en relación a su coste como los de los Clanes, permiten al personaje una mayor flexibilidad en la selección de habilidades que podrá adquirir.

Adiestramiento básico

El adiestramiento básico representa la instrucción esencial que se proporciona a todo el personal militar. Este conjunto de habilidades es obligatorio para todo personaje que desee adquirir un conjunto de habilidades de la Esfera Interior.

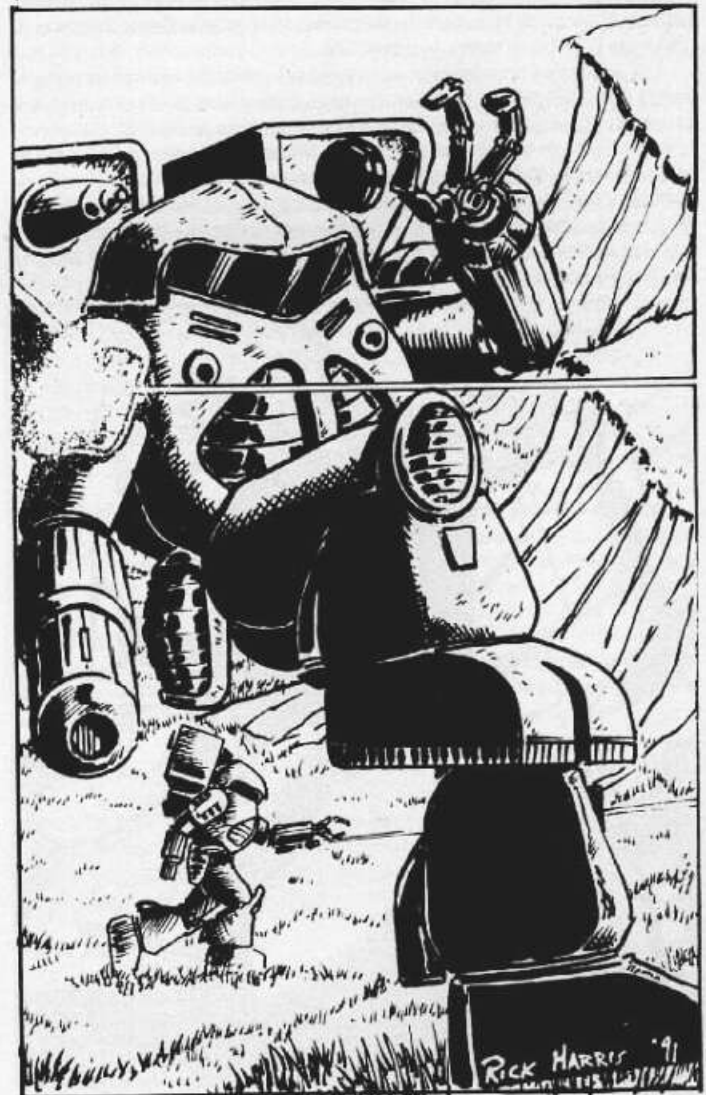
Adiestramiento individual avanzado

Los conjuntos de habilidades de Academia y Universidad permiten mucha más flexibilidad que sus equivalentes en los Clanes. Estos conjuntos requieren automáticamente el adiestramiento básico y el individual avanzado.

En el adiestramiento individual avanzado el jugador deberá decidir cual será la especialidad militar (**EM**) de su personaje, la cual determinará qué habilidades podrá adquirir el personaje en el transcurso de su adiestramiento. Los conjuntos de Universidad permiten al personaje adiestrarse en dos especialidades militares y/o áreas de estudio (**AE**) diferentes (para un total de dos).

Elección de las habilidades

Una vez haya elegido una o más especialidades militares y/o áreas de estudio, el jugador deberá determinar exactamente cuáles serán las habilidades que adquirirá inicialmente su personaje. En primer lugar adquirirá las indicadas en las listas de habilidades obligatorias de la especialidad militar o área de estudio de su elección. A continuación podrá adquirir las que crea más convenientes de entre las indicadas en las listas de habilidades optativas de la especialidad militar o área de estudio. En el caso de los especialistas, la lista de habilidades optativas incluye además aquellas habilidades no adquiridas por el personaje en el momento de elegir pero que estén en la lista correspondiente.





PERSONAJES

Conjuntos de habilidades de Academia Militar

Los personajes que adquieran un conjunto de habilidades de entre los pertenecientes a una Academia Militar se consideran como graduados en una de las Academias Militares que existen en cientos de planetas de la Esfera Interior. Cualquier personaje graduado en una Academia Militar recibe automáticamente el adiestramiento básico y una especialidad militar de su elección. Los dos conjuntos de habilidades de Academia disponibles proporcionan seis habilidades en cada caso y sus niveles de habilidad dependerán de qué conjunto elija el personaje.

Conjunto de habilidades de Academia Militar básico	9 puntos
3 habilidades a nivel 2	
3 habilidades a nivel 1	
Conjunto de habilidades de Academia Militar avanzado	15 puntos
2 habilidades a nivel 3	
2 habilidades a nivel 2	
2 habilidades a nivel 1	

Conjuntos de habilidades de Universidad

La mayoría de las Grandes Casas de los Estados de la Esfera Interior cuentan con un centro de estudios de mayor envergadura, que proporciona a sus alumnos un adiestramiento más intenso y diversificado que el que aportan las Academias Militares. El centro de estas características más famoso en la Esfera Interior es el Instituto de Ciencias de Nueva Avalon (ICNA).

Los personajes que adquieran un conjunto de habilidades de entre los pertenecientes a una Universidad se consideran graduados en una de las Universidades que existen en los diversos planetas de la Esfera Interior, a su elección. A diferencia de los conjuntos de habilidades de Academia Militar, los conjuntos de habilidad de las Universidades ofrecen a los personajes diversas alternativas para la elección de las listas de habilidades en las que podrán elegir las habilidades que deseen adquirir. Una de las alternativas más obvias es la de adquirir el adiestramiento básico y una especialidad militar, lo que permitirá al personaje concentrarse en una sola área de experiencia.



Los conjuntos de habilidades de Universidad permiten también al personaje adquirir una combinación de especialidad militar y área de estudio. Si se emplea esta alternativa, el personaje adquirirá el adiestramiento básico y dos listas de habilidades cualesquiera. Existen ciertas combinaciones más frecuentes que otras, puesto que corresponden a programas de adiestramiento específico. Las siguientes combinaciones definen algunos de los programas de adiestramiento habituales:

Fuerzas Especiales: EM Infantería y EM Especialista (Reconocimiento).

Piloto de 'Mech AeroTerrestre: EM Pilotaje AeroEspacial y EM Pilotaje BattleMech

Escuela de oficiales: cualquier EM y el AE Entrenamiento en mando

Especialista (Infantería Motorizada): EM Caballería y EM Infantería.

Los conjuntos de habilidades de Universidad proporcionan 8 habilidades cuyos niveles dependen del conjunto elegido por el personaje.

Conjunto de habilidades de Universidad básico	12 puntos
4 habilidades a nivel 2	
4 habilidades a nivel 1	
Conjunto de habilidades de Universidad avanzado	18 puntos
2 habilidades a nivel 3	
3 habilidades a nivel 2	
3 habilidades a nivel 1	

Expansión de las opciones de los conjuntos de habilidades

Si el número de especialidades militares y áreas de estudio proporcionadas en MechWarrior son insuficientes para las necesidades de la aventura que el árbitro se dispone a iniciar, éste puede crear nuevas especialidades militares y áreas de estudio que incluyan las habilidades específicas necesarias y hacer que estén disponibles para los personajes nativos de la Esfera Interior. Por ejemplo, el árbitro puede estar preparando una aventura en la que los personajes protagonistas sean miembros de ComStar y decidir que el adiestramiento que reciben los Adeptos de ComStar es comparable a un conjunto de habilidades de Academia empleando la EM Especialista (Técnico) y un AE especialmente creada para ComStar por el mismo árbitro.

Para crear una nueva especialidad militar o área de estudio, el árbitro deberá definir en primer lugar qué clase de adiestramiento representará la nueva lista, seleccionando las habilidades apropiadas de la Lista general de habilidades, siendo lo más recomendable que se limite a seleccionar de tres a seis. Una vez hecho esto, deberá designar algunas habilidades como obligatorias y el resto como optativas. En la mayoría de los casos, dos de las habilidades deberían ser obligatorias y el resto optativas. En el caso de crear listas flexibles como las EM Especialista, algunas habilidades podrán ser obligatorias con la condición "Elegir 2" en la lista.

Al expandir las opciones disponibles para los personajes de los jugadores, el árbitro tiene que ser cuidadoso para no permitir que se emplee un conjunto de habilidades que abuse del sistema de conjuntos. Una EM Ninja, por ejemplo, sería completamente inapropiada. Si el árbitro observa detenidamente los conjuntos de habilidades existentes y la Lista general de habilidades, se dará cuenta de que incluyen siempre habilidades que los jugadores nunca consideran atractivas, pero que lógicamente son necesarias y deben hallarse en ciertos conjuntos de habilidades para proporcionar un elemento de equilibrio en la mecánica del juego. El árbitro debe preocuparse también de preservar dicho equilibrio.

También hay que tener en cuenta que los conjuntos de habilidades de Academia y Universidad asumen que los personajes escogerán el AE Ciencia Militar. Como regla opcional, el árbitro puede permitir a los personajes asistir simultáneamente a otras clases. Esto les permitirá adquirir un AE en lugar del adiestramiento básico. Puesto que tan sólo se describen dos áreas de estudio en este manual, esta regla opcional funcionará mejor si el árbitro diseña algunas AE nuevas que describan las posibles concentraciones que el personaje pueda haber adoptado. Por ejemplo, si el árbitro decide que un personaje puede apuntarse a un programa de especialización técnica en el Instituto de Ciencias de Nueva Avalon, podría ser una buena idea el crear un AE similar a la EM Especialista (Técnico) y una segunda AE que incluya varias habilidades de interés especial y profesionales que representen las varias ciencias que una educación superior habría incluido en su letrario.

CONJUNTOS DE HABILIDADES DE LA ESFERA INTERIOR

ADIENTRAMIENTO BÁSICO

Obligatorias

Armas de fuego
Medicina/Primeros auxilios

Optativas

Armas blancas
Armas de apoyo
Burocracia
Combate cuerpo a cuerpo
Liderazgo
Supervivencia

ADIENTRAMIENTO INDIVIDUAL AVANZADO

EM PILOTO AEROESPACIAL

Obligatorias

Disparo/AeroEspacial
Pilotaje/AeroEspacial

Optativas

Técnica/AeroEspacial

EM CABALLERÍA

Obligatorias

Conducción o Pilotaje/ADAV
Disparo/Armamento vehicular

Optativas

Autopropulsor
Disparo/Artillería
Técnica/Mecánica

EM ESPECIALISTA (RECONOCIMIENTO)

Obligatorias (Elegir 2)

Demoliciones
Infiltración
Percepción
Rastrear
Sistemas de seguridad

Optativas

Disfrazarse
Evasión
Interrogatorio

EM PILOTO DE BATTLEMECH

Obligatorias

Disparo/BattleMech
Pilotaje/BattleMech

Optativas

Técnica/BattleMech

EM INFANTERÍA

Obligatorias

Armas de apoyo
Combate cuerpo a cuerpo

Optativas

Conducir
Disparo/Artillería

EM ESPECIALISTA (TÉCNICO)

Obligatorias (Elegir 2)

Computadora
Comunicaciones
Ingeniería
Sistemas de seguridad
Técnica

Optativas

Criptografía
Improvisación
Recursos

ÁREAS DE ESTUDIO (Sólo para universitarios)

AE ENTRENAMIENTO EN MANDO

Obligatorias

Burocracia
Liderazgo

Optativas

Estrategia
Instrucción
Protocolo
Táctica

AE CIENCIA MILITAR

Obligatorias

Estrategia
Táctica

Optativas

Interés especial:
Historia militar

TOQUES FINALES

Llegado este punto, los jugadores habrán definido ya las características más importantes de sus personajes. Todo lo que queda por hacer es calcular unos cuantos datos más y redondear los aspectos finales de apariencia y personalidad del personaje.

Valores de los chequeos de atributos

Para determinar los valores de los chequeos de atributos correspondientes al personaje (es decir, las tiradas que el personaje puede tener que efectuar para comprobar si resiste alguna agresión externa empleando tan sólo como referencia uno de sus atributos), deberá multiplicarse por dos el valor de cada atributo y restar el total de 18. El resultado es el valor base del chequeo de atributo para cada uno de ellos y deberá anotarse en el espacio correspondiente de la hoja de personaje.

Por ejemplo, Garrett tiene un atributo de Constitución de 5, por lo que resta el doble de tal valor (5 multiplicado por 2, o sea 10) de 18 (18 menos 10, o sea 8). El valor base del chequeo de su atributo de CON es de 8 ó más.

Características

Antes de que puedan determinarse los valores base de las tiradas de habilidad del personaje, deberán determinarse características y a partir de ellas los valores base para sus tiradas de habilidad. El valor exacto de cada característica se determina restando el valor de dos de los atributos de una base de 18. Las características y sus atributos relacionados son los siguientes:

Atlética: 18 - (Constitución + Reflejos)

Física: 18 - (Reflejos + Instinto)

Mental: 18 - (Instinto + Intelecto)

Social: 18 - (Instinto + Carisma)

Por ejemplo, Garrett posee INS de 5 y CAR de 4. Para determinar el valor de su característica Social, deberán sumarse los valores de ambos atributos (5 más 4, o sea 9) y restar el resultado de 18. El resultado final es 9, lo cual proporciona a Garrett un valor de 9. Garrett superará cualquier tirada de característica Social en las que no se apliquen modificadores si obtiene un resultado de 9 ó más. Para determinar los valores base de las tiradas de habilidad aplicables a las habilidades que dependan de la característica Social que pueda poseer Garrett, deberá restarse el nivel de habilidad que Garrett posea en cada una de dichas habilidades de 9.

Cálculo de los valores base de las tiradas de habilidad

Una vez determinado el valor de las características del personaje, ya es posible determinar los valores base de las tiradas de habilidad para las habilidades que posea el personaje. Para hacer esto deberá consultarse la lista general de habilidades de la página 22, que indica qué características corresponden a cada habilidad. Restando el nivel que posea el personaje en cada habilidad del valor de la característica se obtiene el valor base de la tirada de habilidad; o en otras palabras, el resultado mínimo que el jugador deberá obtener en la tirada de 2D6 para tener éxito en cualquier tirada de habilidad en la que no se apliquen modificadores.

Por ejemplo, Garrett tiene un valor en su característica Física de 8 y la habilidad Disparo/BattleMech a nivel 4. Esto significa que el valor base de su tirada de habilidad para Disparo/BattleMech será de 4 ó más, un valor muy respetable para un personaje principiante.

Valor inicial del Don

A menos que el personaje tenga la ventaja Don Excepcional, el personaje iniciará el juego con un valor inicial de Don de 1. Este valor puede incrementarse durante el transcurso del juego a través del uso del Don y de la adquisición de experiencia por parte del personaje. No existe ningún máximo teórico para el Don de un personaje, pero siempre poseerá como mínimo un valor de Don de 1.



PERSONAJES

TABLAS ALEATORIAS DE ASIGNACIÓN DE BATTLEMECHS

BattleMechs ligeros

2D6	Davion MF	Steiner MF	Kurita	Marik	Liao	RLR
2	Ostscout	Hornet	UrbanMech	UrbanMech	UrbanMech	UrbanMech
3	Spider	Spider	Locust	Javelin	UrbanMech	UrbanMech
4	UrbanMech	UrbanMech	Locust	Spider	Jenner	Stinger
5	Locust	Locust	Javelin	Wasp	Locust	Wasp
6	Locust	Locust	Jenner	Wasp	Locust	Panther
7	Valkyrie	Commando	Panther	Locust	Stinger	Commando
8	Stinger	Wasp	Wasp	Locust	Stinger	Jenner
9	Wasp	Stinger	Wasp	Locust	Stinger	Jenner
10	Wasp	Stinger	Spider	Stinger	Wasp	Javelin
11	Firestarter	Firestarter	Stinger	Stinger	Javelin	Spider
12	Hornet	Wolfhound	Stinger	Hermes	Raven	Spider

BattleMechs medios

2D6	Davion MF	Steiner MF	Kurita	Marik	Liao	RLR
2	Wolverine	Assasin	Crab	Griffin	Scorpion	Scorpion
3	Hatchetman	Assasin	Kintaro	Hunchback	Trebuchet	Wolverine
4	Assasin	Wolverine	Wolverine	Whitworth	Phoenix Hawk	Shadow Hawk
5	Phoenix Hawk	Cicada	Griffin	Whitworth	Phoenix Hawk	Centurion
6	Phoenix Hawk	Trebuchet	Whitworth	Hermes II	Vindicator	Phoenix Hawk
7	Dervish	Phoenix Hawk	Whitworth	Hermes II	Vindicator	Whitworth
8	Enforcer	Whitworth	Hunchback	Phoenix Hawk	Clint	Trebuchet
9	Enforcer	Centurion	Trebuchet	Phoenix Hawk	Clint	Hunchback
10	Whitworth	Shadow Hawk	Scorpion	Cicada	Dervish	Griffin
11	Centurion	Shadow Hawk	Sentinel	Dervish	Whitworth	Assasin
12	Griffin	Hatchetman	Wolf Trap	Vulcan	Blackjack	Hatchet

BattleMechs pesados

2D6	Davion MF	Steiner MF	Kurita	Marik	Liao	RLR
2	Caesar	Catapult	Rifleman	Catapult	Oststol	Grasshopper
3	Ostroc	Quickdraw	Grasshopper	Warhammer	Rifleman	Thunderbolt
4	Archer	Warhammer	Crusader	Thunderbolt	Grasshopper	Crusader
5	Crusader	Thunderbolt	JagerMech	Quickdraw	Archer	Quickdraw
6	JagerMech	JagerMech	Ostroc	Rifleman	Crusader	Rifleman
7	Rifleman	Rifleman	Dragon	Orion	Catapult	Dragon
8	Marauder	Crusader	Quickdraw	Grasshopper	JagerMech	JagerMech
9	Thunderbolt	Archer	Marauder	Crusader	Warhammer	Marauder
10	Warhammer	Grasshopper	Thunderbolt	Archer	Marauder	Ostroc
11	Oststol	Marauder	Warhammer	Marauder	Quickdraw	Archer
12	Axeman	Axeman	Catapult	Ostroc	Cataphract	Warhammer

BattleMechs de asalto

2D6	Davion MF	Steiner MF	Kurita	Marik	Liao	RLR
2	Banshee	Banshee	Hatamoto-Chi	Awesome	Charger	Banshee
3	Banshee	Banshee	Stalker	Awesome	Charger	Banshee
4	Victor	Banshee	Stalker	Cyclops	Atlas	Atlas
5	Victor	Victor	Charger	Cyclops	BattleMaster	BattleMaster
6	Victor	Victor	Charger	BattleMaster	BattleMaster	Victor
7	Awesome	Zeus	Victor	BattleMaster	Cyclops	Zeus
8	Cyclops	Zeus	Atlas	Stalker	Stalker	Charger
9	Atlas	Zeus	BattleMaster	Stalker	Stalker	Stalker
10	Atlas	Awesome	BattleMaster	Stalker	Awesome	Cyclops
11	Zeus	Atlas	Katana	Goliath	Goliath	Awesome
12	Marauder II	Atlas	Mauler	Goliath	Goliath	Awesome

Compra de equipo

A menos que el personaje disponga de la ventaja Bien equipado, dispondrá inicialmente de 200 Billetes-C que invertir en la compra de su equipo personal, eligiéndolo de la sección **Equipo** de la página 81. Si no posee la ventaja Bien equipado, tan sólo podrá adquirir artículos con código de disponibilidad A. Cualquier cantidad restante tras la compra de equipo se transferirá a los recursos iniciales del personaje.

Recursos iniciales del personaje

A menos que el personaje posea la ventaja Fortuna personal, dispondrá de unos recursos iniciales de 500 Billetes-C. Tal cantidad de dinero no podrá emplearse antes de iniciar el juego para la compra de equipo. Cualquier cantidad procedente de la suma de dinero con la que cuenta el personaje para la compra de equipo que el jugador decida no invertir se añadirá a los recursos iniciales del personaje.

BattleMech del personaje

Para muchos jugadores, esta parte de la creación del personaje será muy importante. La mayoría de MechWarriors habrán tomado esta decisión mucho antes de empezar a crear el personaje.

Cualquier personaje que haya asignado un nivel de prioridad superior a 0 a la categoría tipo de BattleMech dispondrá de un 'Mech de su propiedad al inicio del juego. El árbitro puede permitir al jugador elegir su BattleMech libremente de entre los existentes, o podrán emplearse las tablas de la página 20 para determinar aleatoriamente el 'Mech que posee. El árbitro puede también decidir que los jugadores deban tirar obligatoriamente en estas tablas para determinar sus Mechs si insisten siempre en elegir los Mechs de mayor tonelaje.

Toques finales

Una vez el jugador ha determinado la totalidad de las características de juego de su personaje, es el momento de decidir el resto de detalles que lo componen, como su nombre, su historia anterior, su aspecto físico y su personalidad. Si el jugador tiene problemas para decidir estos detalles, es posible revisar las notas sobre el **Concepto del personaje** y los **Rasgos inconfundibles** de la página 14. Si eso no aporta ninguna idea, lo lógico es darle algún tiempo al jugador para que se lo piense. Además, como ya se ha indicado, todo personaje va revelando por sí mismo su personalidad a lo largo del juego. Gradualmente, el personaje irá adquiriendo vida propia. Es una buena idea que el jugador tome notas acerca de los detalles que surjan durante el juego sobre su personaje, de forma que pueda recordarlos posteriormente.



VENTAJAS

Las siguientes son las ventajas disponibles para los personajes de MechWarrior y su coste en puntos.

Ambidestro	1 punto
Aptitud natural	2 a 3 puntos
Atributo excepcional	2 puntos
Bien equipado	1 a 3 puntos
Constitución robusta	2 puntos
Don excepcional	1 a 3 puntos
Feudo	1 punto
Fortuna personal	1 a 3 puntos
Sexto sentido	2 puntos
Título nobiliario	1 a 3 puntos

Ambidestro

Un personaje ambidestro puede emplear ambas manos con idéntica efectividad en cualquier acción.

Atributo excepcional

Cualquier personaje que adquiera esta ventaja podrá adquirir uno de sus atributos a un valor 1 punto por encima del máximo racial habitual. De esta forma, un personaje humano puede adquirir uno de sus atributos a valor 7.

Debido a que los programas de fecundación selectiva de los Clanes proporcionan esta ventaja de forma genética a los personajes nativos de esta civilización, ningún personaje perteneciente a los Clanes (incluyendo a los Elementales) podrá adquirirla.

Hay que tener en cuenta que el personaje deberá invertir como de costumbre puntos de atributos para adquirir el atributo a valor 7. Esta ventaja tan sólo permite al personaje adquirir el valor superior del atributo, no el obtenerlo gratis.

Aptitud natural

La adquisición de esta ventaja proporciona al personaje una facilidad natural inherente para emplear una cualquiera de las habilidades presentadas en la Lista general de habilidades. El personaje efectuará las tiradas de habilidad relacionadas con la que es natural para él empleando 3D6, como si se tratará de una tirada de características o un chequeo de atributo y considerará tan sólo los dos resultados más altos.

El coste en puntos para adquirir esta ventaja depende del tipo de habilidad natural que se desee. Las relacionadas con el combate cuestan 3 puntos; las no relacionadas con el combate tan sólo 2 puntos. Las habilidades relacionadas con el combate son a efectos de esta regla las siguientes:

Armas de proyectiles primitivas, Armas blancas, Armas de fuego, Armas de apoyo, Armas arrojadas, Combate cuerpo a cuerpo y Disparo/BattleMech, Disparo/AeroEspacial, etc.

A propósito de esta ventaja, las habilidades no relacionadas con el combate son todas las no definidas como tales en esta regla.

Hay que tener en cuenta que esta ventaja puede ser tan efectiva que el árbitro puede optar por no permitir su adquisición por parte de los personajes de los jugadores si cree que su uso puede destruir el equilibrio de juego de la aventura o campaña.

Don excepcional

Por cada punto que el personaje invierta en esta ventaja, sus puntos de Don iniciales se incrementan en uno.

Feudo

La adquisición de esta ventaja proporciona al personaje un feudo consistente con la importancia de su título nobiliario. Ver las reglas de **Títulos y Nobleza** en la página 153.

Sexto sentido

Cualquier personaje que adquiera la ventaja Sexto sentido estará dotado con una sensibilidad excepcional que le permite advertir instintivamente la presencia de cualquier peligro. En cualquier situación en la que el personaje vaya a ser blanco de un ataque, el árbitro podrá efectuar una tirada de habilidad sin experiencia (empleando 3D6 y considerando tan sólo los dos peores resultados) contra su característica Mental. Si tiene éxito en esta tirada, el árbitro podrá advertir al personaje del ataque inminente y el personaje será libre de actuar como crea más conveniente, lanzando incluso un ataque preventivo si lo desea contra el futuro asaltante.

A criterio del árbitro, el Sexto sentido del personaje puede ser aún más poderoso, permitiéndole efectuar la tirada para advertirle de un peligro no tan inmediato (con algunas horas de antelación, por ejemplo, en lugar de tan sólo unos segun-



PERSONAJES

dos). De esta forma, el sexto sentido del personaje podría advertirle de un peligro que va a materializarse en el transcurso de unas cuantas horas (la llegada de una nave de descenso enemiga, por ejemplo). Sin embargo, el árbitro no deberá indicarle con exactitud la naturaleza del peligro; simplemente, le indicará que "el personaje presiente que algo no va bien" (si consiguió superar la tirada con escaso margen de éxito), o que "el personaje presiente que el cielo oculta un enorme peligro" (si superó la tirada con un considerable margen de éxito). El árbitro deberá aplicar un fuerte modificador a la tirada de habilidad sin experiencia si decide permitir que el Sexto sentido tenga este poder superior.

La ventaja Sexto sentido es un sutil recurso dramático cuyo uso óptimo depende en gran medida de la complicidad entre el árbitro y el jugador que controla al personaje que cuenta con esta ventaja. Si el jugador pretende sacar un partido poco realista de la ventaja de su personaje, la mejor recomendación para el árbitro es no emplearla en el juego.

Título nobiliario

Esta ventaja proporciona al personaje un Título nobiliario. El título exacto depende de cuántos puntos invierta el personaje para su consecución:

Caballero	1 punto
Baronet	2 puntos
Barón	3 puntos

Hay que tener en cuenta que estos títulos serán tan sólo honorarios, proporcionando tan sólo un margen de reconocimiento social, a menos que el personaje posea también la ventaja Feudo.

Un personaje puede ser, alternativamente, heredero del título nobiliario, con lo que el coste de la ventaja es inferior en un punto (Baronet tendría un coste de 1 punto y Barón de tan sólo 2 puntos). No es posible heredar el título de Caballero. Deberá adquirirse también la ventaja Feudo si el padre del personaje ha recibido tal honor; de lo contrario, todo lo que heredará será el título.

Constitución robusta

Cualquier personaje que posea esta ventaja posee una resistencia superior a la normal a cualquier tipo de penalidad física. Podrá efectuar las tiradas para permanecer consciente como si se tratara de una tirada de característica o un chequeo de atributo (empleando 3D6 y considerando los dos mejores resultados). A discreción del árbitro, la ventaja Constitución robusta podrá también emplearse para resistir el trance de un interrogatorio u otras formas de penalidades físicas, en cuyo caso se considerará una habilidad natural.

Hay que tener en cuenta que esta ventaja permitirá a un personaje permanecer consciente más de lo que su propio cuerpo desea y por tanto seguir luchando hasta el punto en que su vida se encuentre en peligro. El árbitro debe evitar que el personaje pueda seguir actuando mediante esta ventaja cuando el riesgo para su vida sea ya excesivo.

Fortuna personal

Un personaje que disponga de esta ventaja iniciará el juego con recursos muy superiores a los que tienen acceso habitualmente los personajes. La importancia de la suma de dinero dependerá de cuántos puntos invierta el personaje en esta ventaja:

5.000 Billetes-C	1 punto
50.000 Billetes-C	2 puntos
500.000 Billetes-C	3 puntos

Hay que tener en cuenta que estas sumas de dinero no se suman a los 500 Billetes-C que recibe habitualmente cada personaje como recursos iniciales. El personaje que adquiera esta ventaja recibirá la cantidad indicada según los puntos que invierta en lugar de los 500 Billetes-C normales. Sin embargo, tales recursos no podrán emplearse antes de iniciar el juego para adquirir Equipo.

Bien equipado

Los personajes que adquieran esta ventaja podrán empezar el juego contando con equipo de mayor importancia que el disponible habitualmente en el proceso de creación de personajes. Además de incrementar la suma de dinero que será posible invertir en la compra de equipo antes de iniciarse el juego, esta ventaja permite adquirir artículos de equipo que no están normalmente disponibles para los personajes recién creados. La envergadura de tales incrementos depende del número de puntos invertidos en la compra de esta ventaja:

1.000 Billetes-C en Equipo de Grados de Disponibilidad A y B	1 punto
5.000 Billetes-C en Equipo de Grados de Disponibilidad A, B y C	2 puntos
25.000 Billetes-C en Equipo de Grados de Disponibilidad A, B, C y D	3 puntos

LISTA GENERAL DE HABILIDADES

Habilidad	Característica correspondiente
Acrobacia	Atlética
Administración	Mental
Armas arrojadas	Física
Armas blancas	Atlética
Armas de apoyo	Física
Armas de fuego	Física
Armas de proyectiles primitivas	Atlética
Astronavegación	Mental
Autopropulsor	Atlética
Burocracia	Social
Combate cuerpo a cuerpo	Atlética
Comunicaciones*	Mental
Computadora	Mental
Conducir	Física
Correr	Atlética
Criptografía	Mental
Demoliciones	Mental
Desenfundar	Física
Distrazarse	Mental
Disparo*	Física
Doble identidad	Mental
Estrategia	Mental
Evasión	Física
Falsificación	Mental
Habilidades profesionales*	Mental
Improvisación	Mental
Infiltración	Física
Ingeniería	Mental
Instinto Callejero	Social
Instrucción	Social
Interés especial*	Mental
Interrogatorio	Social
Juego	Mental
Liderazgo	Social
Medicina/Primeros auxilios	Mental
Natación	Atlética
Negociación	Social
Percepción	Mental
Personificación	Social
Pilotaje*	Física
Protocolo	Social
Rastrear	Mental
Recursos	Social
Seducción	Social
Sistemas de seguridad	Mental
Supervivencia	Mental
Táctica	Mental
Técnica*	Mental
Trepar	Atlética
Valoración	Mental

El asterisco (*) indica subhabilidades múltiples dentro de esa habilidad.

TABLA DE HABILIDADES POR CARACTERÍSTICA

Característica atlética

Acrobacia
Armas blancas
Armas de proyectiles primitivas
Autopropulsor
Combate cuerpo a cuerpo
Correr
Natación
Tregar

Característica Física

Armas arrojadas
Armas de apoyo
Armas de fuego
Conducción
Desenfundar
Disparo*
Evasión
Infiltración
Pilotaje*

Característica Mental

Administración
Astronavegación
Comunicaciones*
Computadora
Criptografía
Demoliciones
Disfrazarse
Doble identidad
Estrategia
Falsificación
Habilidades profesionales*
Improvisación
Ingeniería
Interés especial*
Juego
Medicina/Primeros auxilios
Percepción
Rastrear
Sistemas de seguridad
Supervivencia
Táctica
Técnica*
Valoración

Característica Social

Burocracia
Instinto callejero
Instrucción
Interrogatorio
Liderazgo
Negociación
Protocolo
Personificación
Recursos
Seducción

El asterisco (*) indica subhabilidades múltiples dentro de esa habilidad.

TABLA DE HABILIDADES POR TIPO

Esta tabla de habilidades por tipo se presenta tan sólo como una referencia más a las descripciones de las habilidades. Se trata de una diferenciación por tipos arbitraria y las categorías no tienen efecto alguno en la mecánica del juego.

Habilidades de Combate

Armas arrojadas
Armas blancas
Armas de apoyo
Armas de fuego
Armas de proyectiles primitivas
Combate cuerpo a cuerpo
Desenfundar
Disparo*
Estrategia
Táctica

Habilidades Clandestinas

Criptografía
Disfrazarse
Doble identidad
Evasión
Falsificación
Infiltración
Instinto callejero
Interrogatorio
Juego
Personificación
Seducción

Habilidades Técnicas

Comunicaciones*
Computadora
Criptografía
Demoliciones
Improvisación
Ingeniería
Sistemas de seguridad
Técnica*

El asterisco (*) indica subhabilidades múltiples dentro de esa habilidad.





PERSONAJES

DESCRIPCIÓN DE LAS HABILIDADES

Acrobacia

La acrobacia proporciona al personaje una mayor probabilidad de realizar cualquier acción que requiera agilidad física, como saltar de un vehículo en marcha o de un tejado a otro y cosas similares.

Una tirada de Acrobacia con éxito también puede ayudar a que un personaje frene su caída, reduciendo el daño a sufrir en 1 punto por cada punto que se obtenga por encima de la tirada requerida. Si el daño se reduce por este motivo a la mitad del normal o menos, el personaje puede también darse la vuelta en el aire y caer de pie.

Administración

Un personaje con esta habilidad conoce las técnicas de gestión y de contabilidad necesarias para dirigir un negocio.

El personaje debe realizar una tirada de esta habilidad trimestralmente para determinar su eficacia o cada vez que se presente una crisis. Un éxito excepcional en la tirada indica un aumento de la productividad y un fallo indica algún tipo de error de gestión que resulta en un descenso de la productividad.

La Administración es útil para aquellos personajes que hayan recibido un feudo puesto que les puede ayudar a conseguir ingresos fijos de la explotación del mismo. Ver también **Títulos y Nobleza** en la página 153.

Las habilidades Burocracia, Negociación y Recursos son un complemento útil de ésta. Un uso apropiado y justamente medido de cualquiera de las tres debería proporcionar un modificador favorable a una tirada de Administración.

Armas arrojadizas

Un personaje con esta habilidad es capaz de arrojar cuchillos lo bastante bien como para utilizarlos como arma.

Su nivel de habilidad se utiliza como tirada base de impacto al lanzar cuchillos en combate. La habilidad puede aplicarse a armas más esotéricas como dardos o *shuriken* (estrellas arrojadas). Quien posea esta habilidad también conoce los cuidados básicos y el mantenimiento de dichas armas, pudiendo evaluar su calidad y equilibrio.

Esta habilidad no incluye el lanzamiento de granadas puesto que para lanzarlas no se requiere habilidad especial alguna y el entrenamiento hace relativamente poco para mejorar la precisión de un personaje con armas de este tipo.

Armas blancas

Un personaje con esta habilidad puede utilizar la mayoría de armas de filo incluyendo cuchillos, bayonetas, *katanas*, sables y vibrocuchillos. La tirada base de la habilidad se utiliza como tirada base de impacto en un combate con estas armas.

Un personaje con esta habilidad posee un conocimiento práctico de este tipo de armas, incluyendo su cuidado y mantenimiento. Además puede utilizarla para identificarlas y evaluarlas, así como para reparar provisionalmente un arma dañada hasta que se pueda reparar correctamente.

Armas de apoyo

Un personaje con esta habilidad sabe cómo utilizar y disparar las armas de apoyo de la infantería (p. ej. morteros), que son las que permiten a la infan-



tería permanecer con vida en situaciones en las que hay desplegados carros de combate y BattleMechs.

El nivel de habilidad se utiliza como tirada base de impacto para el combate a distancia con este tipo de armas.

Un personaje que disponga de esta habilidad posee un conocimiento práctico de este tipo de armas, incluyendo cuidados básicos y mantenimiento. El personaje puede identificar el tipo de armas de apoyo que está empleando el enemigo, determinar si un arma dañada puede aún funcionar o realizar una reparación provisional en un arma dañada para que pueda seguir funcionando hasta ser reparada por completo.

Armas de fuego

Un personaje con esta habilidad está familiarizado tanto con armas cortas como largas.

La habilidad cubre muchos tipos de armas, desde las que disparan proyectiles hasta las láser pero no las de combate cuerpo a cuerpo, las de apoyo o las de proyectiles primitivos (arcos y cuchillos arrojados).

El nivel de habilidad se utiliza como tirada base de impacto para el combate a distancia con estas armas.

El personaje dispone de un conocimiento práctico de estas armas, incluyendo cuidados básicos y mantenimiento. También puede utilizarse para identificar y valorar estas armas, determinar el tipo de arma que está disparando el enemigo a partir de sus efectos, e incluso arreglar provisionalmente una de ellas para que funcione hasta que pueda ser reparada por completo. Todas estas tareas requieren una tirada de habilidad.

Armas de proyectiles primitivos

Un personaje con esta habilidad tiene un conocimiento práctico de arcos largos y ballestas. La tirada base de la habilidad se utiliza como tirada base de impacto en un combate a distancia con estas armas.

El personaje sabe asimismo realizar el mantenimiento de estas armas, pudiendo identificarlas y evaluarlas, así como determinar el tipo de flecha o virote disparado por un enemigo a fin de determinar qué tipo de arma la disparó. La habilidad también permite reparar provisionalmente un arma dañada para que funcione hasta que se pueda reparar correctamente.

Astronavegación

Un personaje con esta habilidad es capaz de navegar en una nave de salto interestelar mediante el cálculo de puntos de salto. La habilidad permite estar familiarizado con el funcionamiento de los diversos tipos de equipos de navegación en las naves interestelares, leer cartas de navegación, trazar un rumbo y encontrar la situación de los puntos de salto cenit y nadir óptimos, así como de las estaciones de recarga.

Si el personaje desea determinar la ruta más eficaz entre destinos deberá realizar una tirada de habilidad.

Esta habilidad también es necesaria para trazar puntos pirata, que son puntos de salto no estándar utilizados para acercar más una nave a su destino. Los puntos pirata sólo suelen utilizarse en operaciones militares puesto que su uso puede ser peligroso si el rumbo no se traza con precisión máxima. Dependiendo del tiempo de que disponga el personaje para calcular el rumbo, deberá realizar la tirada de habilidad con un modificador por dificultad de +2 o más. Los fallos pueden tener consecuencias desastrosas, sujetas al margen de fallo de la tirada y a discreción del árbitro.

Autopropulsor

Un personaje con esta habilidad sabe utilizar el autopropulsor como medio de transporte. Además de tener familiaridad con todos los tipos de autopropulsor convencionales, el personaje sabe como repostar combustible y cómo realizar los cuidados básicos y el mantenimiento de todo el equipo asociado.

El uso de esta habilidad requiere una tirada sólo cuando el personaje intenta una acción difícil como despegar desde un vehículo en marcha. Un fallo

puede dar como resultado una herida, amen de caer lejos de las tropas amigas, dependiendo del margen de fallo, a discreción del árbitro.

A destacar que esta habilidad no permite conocer nada acerca de los sistemas de las Armaduras de combate, todas cuyas funciones están gobernadas por la habilidad Disparo/Armadura de combate, incluyendo el saltar.

Burocracia

Un personaje con esta habilidad sabe cómo funcionar en el entramado de estructuras del poder como las administraciones civil y militar.

Una tirada con éxito permite al personaje localizar a la persona que más útil le pueda resultar en una oficina o cadena de mando concreta, pudiendo utilizar también la habilidad para manipular a dicha persona para que le ayude. La Burocracia puede ser útil cuando uno quiere una misión específica o necesita pedir una pieza de equipo valiosa a un sargento mayor garra.

Combate cuerpo a cuerpo

Un personaje con esta habilidad ha sido entrenado en técnicas de combate cuerpo a cuerpo. Su nivel de habilidad se utiliza como tirada base de impacto en combate cuerpo a cuerpo o con armas improvisadas.

Aunque el combate cuerpo a cuerpo es técnicamente "el arte de la auto-defensa" los instructores a menudo incluyen entrenamiento en el uso de nudillos metálicos ("puño americano") u otras formas particularmente malévolas utilizadas en los barrios bajos.

Computadora

Esta habilidad proporciona al personaje un conocimiento práctico de los sistemas de ordenadores, sus operaciones básicas y su programación.

Cuando se intente una tarea compleja, como investigar una base de datos particularmente grande o escribir un programa nuevo, el personaje debe realizar una tirada de habilidad a la que el Director de juego asignará un modificador por dificultad acorde con la complejidad de la tarea, el tiempo disponible para completarla y el hardware y software que esté utilizando.

Mediante esta habilidad se puede evitar (o llevar a cabo) piratería informática e intrusiones similares en bases de datos o sistemas de seguridad controlados por ordenador. Cualquiera que intente acceder sin autorización a un sistema protegido deberá usar el nivel de habilidad en Computadora del técnico que diseñó el programa de seguridad como modificador por dificultad.

Comunicaciones

Un personaje que posea una de las siguientes habilidades de comunicación está familiarizado con el funcionamiento del tipo de equipo de comunicaciones apropiado.

Esta categoría incluye dos habilidades diferentes que deben adquirirse por separado, teniendo en cuenta que dominar la una no confiere habilidad alguna en la otra. Ambas incluyen el cuidado básico y el mantenimiento de los sistemas y la capacidad de transmitir y recibir mensajes de forma fiable usando el equipo adecuado.

Comunicaciones/Convencional

Esta habilidad cubre el uso de todo tipo de equipo de comunicaciones excepto el generador de hiperpulsación, lo cual constituye una habilidad diferente. Una tirada con éxito permite a un personaje interceptar e interferir las comunicaciones enemigas o evitar ser interferido. La habilidad también incluye el conocimiento de los aparatos de escucha y otro equipo de vigilancia encubierto.

Comunicaciones/Generador de hiperpulsación

Esta habilidad es difícil de obtener puesto que ComStar guarda celosamente sus secretos. Algunos técnicos de los Estados Sucesores han conseguido dominar esta habilidad estudiando las "cajas negras" utilizadas por las fuerzas de la MF durante la Cuarta Guerra de Sucesión.



PERSONAJES

El personaje debe realizar una tirada de habilidad cada vez que intente establecer contacto y enviar una comunicación a un sistema estelar distante (apuntar a un blanco que se encuentra a 50 años luz de distancia no es tarea fácil)

Conducir

Esta habilidad permite maniobrar cualquier tipo de vehículo terrestre convencional del siglo XXI, incluyendo vehículos con ruedas, con cadenas como los tanques, vehículos de efecto suelo y hovercrafts. Los personajes con esta habilidad saben realizar los cuidados básicos y el mantenimiento de estos vehículos y hasta pueden intentar reparaciones menores con la ayuda de un manual.

Cuando se intente realizar algún tipo de acción difícil o peligrosa, como tomar una curva cerrada o maniobrar alrededor de obstáculo a gran velocidad, el personaje debe realizar una tirada de habilidad. También se requiere una tirada para intentar obtener del vehículo más de lo que normalmente daría de sí. Por esta razón, toda persecución de vehículos se realizará mediante tiradas de habilidad con oposición.

Correr

Un personaje con esta habilidad es un corredor experto, capaz de correr más y más rápido, pudiendo dejar atrás a un oponente si consiguen una tirada de habilidad con oposición. A menos que el oponente también disponga de esta habilidad, deberá hacer un chequeo contra su característica Atlética.

La habilidad Correr está incluida en la capacidad básica de movimiento de un personaje (ver **Movimiento**, página 53).

Criptografía

Un personaje con esta habilidad puede codificar y descodificar mensajes.

Al codificar un mensaje, se debe realizar una tirada de habilidad y anotar el margen de éxito. Este valor será el modificador básico por dificultad para cualquiera que intente descifrar el mensaje sin poseer la clave.

Para descodificar un mensaje sin poseer la clave se requiere una tirada de habilidad. Como quiera que el descifrado es una labor larga y usualmente asistida por ordenador, el modificador por dificultad asignado deberá tener en cuenta la longitud del mensaje, el tiempo de que se dispone para descodificarlo y el tipo de ordenador que utilice. Aún con ordenadores, descifrar un mensaje suele durar como mínimo una hora. Si se falla la tirada de habilidad, se dobla el tiempo requerido por cada punto de margen de fracaso.

Demoliciones

Un personaje con esta habilidad puede colocar y/o desarmar ingenios explosivos y tiene un conocimiento práctico de los explosivos y sus aplicaciones. Por cada tarea relacionada con la demolición (desde determinar el tipo y cantidad de explosivo que requiere abrir una caja fuerte sin destrozar su frágil contenido hasta la construcción de una bomba de tiempo) se requiere una tirada de habilidad. También puede utilizarse para inspeccionar el escenario de una explosión e intentar descubrir el tipo de detonador y explosivo utilizados.

Colocar una trampa explosiva requiere una tirada de Demoliciones. El modificador por dificultad varía con la sensibilidad del explosivo utilizado y la complejidad del mecanismo detonador. Por lo general, cuanto más difícil es colocar un artefacto, más difícil es de desarmar. Si el personaje que coloca el artefacto falla su tirada deberá repetirla inmediatamente utilizando el mismo modificador para evitar que le explote en la cara.

Los personajes también pueden utilizar esta habilidad para desactivar artefactos explosivos, incluyendo bombas, minas, o trampas explosivas. Esta labor es difícil y peligrosa puesto que el personaje debe realizar una tirada de habilidad con un modificador por dificultad igual al doble del modificador por dificultad asignado a quien colocó el artefacto. Fallar significa que el artefacto explota, con las consecuencias obvias.



Desenfundar

Un personaje con esta habilidad puede sacar un arma pequeña (normalmente una pistola o una daga) y utilizarla antes de que otro individuo pueda reaccionar.

El personaje debe realizar una tirada de habilidad para determinar si puede disparar o lanzar la daga antes de que el enemigo tenga oportunidad de reaccionar. Si tiene éxito, realiza un ataque con su arma antes del inicio del asalto de combate.

Si dos personajes intentan usar esta habilidad uno contra otro se realiza una tirada de habilidad con oposición y el personaje cuyo margen de éxito sea mayor será quien pueda actuar.

A destacar que esta habilidad sólo puede utilizarse al inicio de un encuentro de combate y es un movimiento por sorpresa. El árbitro deberá determinar modificadores de acuerdo con el estado de alerta del enemigo, el conocimiento o no de la existencia del arma oculta y el hecho de si el enemigo tiene o no armas apuntadas al personaje que intenta este movimiento.

Disfrazarse

Un personaje con esta habilidad puede cambiar de apariencia lo suficiente como para que se le confunda con otro. Para crear o descubrir un disfraz se requiere una tirada de habilidad. Esta habilidad incluye un conocimiento completo de los cosméticos y de lo que está de moda en los diversos niveles de la sociedad, pudiendo también ayudar a un personaje a ocultar armas u otros objetos en su persona.

En condiciones óptimas, crear un disfraz requiere el acceso a equipo especializado como maquillaje, lentes de contacto y objetos de guardarropía.

como zapatos con plataforma o ropa acolchada. Se pueden utilizar disfraces improvisados pero con una penalización significativa.

Nótese que la habilidad para parecer otra persona no confiere la capacidad de actuar como ella, por lo que la habilidad Personificación, que es la necesaria para imitar voces y manierismos, suele emplearse conjuntamente con ésta. El disfraz también complementa bien la habilidad Doble identidad, permitiendo que la identidad nueva tenga una apariencia diferente.

Disparo

Un personaje con cualquiera de las habilidades de Disparo está entrenado en el uso de algún tipo de arma pesada. Cada una de las cinco subhabilidades de este conjunto debe adquirirse por separado y poseer una no confiere capacidad alguna en otra. Cada habilidad incluye asimismo los cuidados y mantenimiento básicos del sistema de armas correspondiente.

En combate, la habilidad en Disparo es la tirada base de impacto con el arma correspondiente. Cuando **MechWarrior** se integra con **BattleTech** la habilidad de Disparo se convierte directamente en el nivel de habilidad en Disparo apropiado.

Disparo/AeroEspacial

Esta habilidad permite utilizar los sistemas de armas utilizados en todo tipo de aviones de combate, ya sean aviones convencionales, ADAV o cazas AeroEspaciales (incluyendo los MAT, Mechs AeroTerrestres, en modo caza)

Disparo/Artillería

Esta habilidad permite utilizar todos los sistemas de armas estratégicas convencionales, lo cual incluye los emplazamientos de armas estáticas y las armas tipo Sniper y Long Tom, pero no las piezas de artillería montadas en BattleMechs, como por ejemplo el sistema Arrow IV.

Disparo/BattleMech

Esta habilidad permite utilizar el interfaz de armas que controla todos los sistemas montados en un BattleMech. Nótese que el interfaz de control de disparo de un BattleMech es lo suficientemente flexible como para soportar una amplia gama de sistemas de armas incluyendo artillería que normalmente requeriría una habilidad de Disparo diferente.

Disparo/Armadura de combate

Esta habilidad permite utilizar todos los tipos y sistemas de Armaduras de combate. A destacar que si bien un piloto de la Esfera Interior fuera capaz de averiguar cómo funciona una Armadura de combate de un Elemental de los Clanes, sería físicamente incompatible con el diseño de la armadura y no podría resistir la fatiga corporal que causa el llevarla puesta.

Disparo/Convencional

Esta habilidad permite utilizar los sistemas de armas convencionales montados en vehículos, incluyendo los de la infantería motorizada y las unidades acorazadas como los carros de combate y los transportes de tropas blindados.

Disparo/Nave espacial

Esta habilidad permite utilizar los sistemas de control de fuego que llevan las naves espaciales como las de Salto y las de Descenso. La habilidad permite al personaje disparar cualquier arma instalada en dichas naves sin importar el tipo (incluyendo piezas de artillería).

Doble identidad

Esta habilidad significa que el personaje ha creado una segunda identidad que no será descubierta en circunstancias normales. Sin embargo, si el personaje comete algún error que la revele a otros en el curso de la aventura, queda expuesta de inmediato.

Siempre que el personaje sufra una investigación o su identidad falsa

sea puesta en cuestión, el jugador deberá hacer una tirada de habilidad. Un éxito supone que la identidad falsa se mantiene y un fallo supone que el examinador ha descubierto algún fallo que revela la auténtica identidad del personaje.

Un jugador puede adquirir esta habilidad varias veces para establecer una serie de identidades falsas. Todo aquél que desee infiltrarse en el campo enemigo durante bastante tiempo necesitará de esta habilidad, sobre todo si tiene que engañar a otros jugadores del grupo.

Si el personaje sólo precisa establecer una identidad temporal para un trabajo clandestino rápido no le hará falta esta habilidad. Sin embargo, si dicha identidad se expande posteriormente hasta llegar a tener vida propia, el jugador deberá adquirir la habilidad si su personaje desea que la nueva identidad aguante cualquier escrutinio.

Estrategia

Un personaje con esta habilidad está familiarizado con la formulación de planes de batalla a gran escala. La Estrategia es similar a la Táctica excepto en que se ocupa de planes mayores: asaltos continentales, campañas militares que se desarrollan en mundos o sistemas múltiples, etc.

Cuando se planea una estrategia o se intenta encontrar un punto débil en la del oponente el personaje debe hacer una tirada de habilidad. El éxito o el fracaso en la misma afectarán la misión de tropas y recursos, lo cual afectará a su vez al resultado de la campaña. La habilidad también incluye la familiaridad con las estrategias típicas de cada una de las varias fuerzas de la Esfera Interior, lo que puede ser muy útil al estudiar el plan de ataque de un oponente.

Si el personaje que dispone de la habilidad está en una misión o misión militar, supóngase que habrá un PNJ con esta misma habilidad que velará porque los suministros y los refuerzos estén disponibles y lleguen a tiempo, si bien las operaciones enemigas pueden retrasar o evitar la llegada de unos y otros.

Esta habilidad no puede suplantar la necesidad de que los personajes tracen un plan de operaciones. Si el árbitro ha decidido que se juegue una campaña militar, los personajes podrán utilizar la habilidad para que les ayude a formular su estrategia pero deberían ser ellos los responsables de trazar el plan de batalla.

Evasión

Un personaje con esta habilidad tiene un conocimiento práctico de todo tipo de sistemas de atadura e inmovilización y cómo librarse de ellos. Deberá realizar una tirada de habilidad cada vez que estudie una ruta de escape, disloque alguna articulación para crear puntos flojos en las ataduras que luego explotar o intente librarse de las ataduras.

Nótese que esta habilidad no incluye el forzar cerraduras que está cubierto por la habilidad Sistemas de seguridad aunque a menudo una y otra se utilizan conjuntamente.

Falsificación

Un personaje con esta habilidad puede crear y detectar falsificaciones. Esta habilidad se aplica sobre todo a falsificar firmas y documentos, aunque también permite utilizar equipo de detección de falsificaciones en obras de arte, analizando la composición química de papel o pinturas. Esta habilidad no confiere experiencia acerca de las obras de un artista en particular, lo cual requeriría una habilidad de Interés especial.

El personaje deberá realizar una tirada cuando intente detectar documentos y sellos falsos o cuando intente fabricar un documento falso.

Habilidades profesionales (HP)

Un personaje que posea una de estas habilidades ha permanecido algún tiempo fuera del ámbito militar, entrenándose para una tarea en particular o llevándola a cabo.

Cada HP es diferente de las demás y puede existir una multitud de ellas. Desde HP Cuidador de animales hasta HP Minero de los asteroides cubren



PERSONAJES

cualquier empleo posible en el universo de **MechWarrior** con la única restricción de que ninguna de ellas puede duplicar o solaparse con una habilidad existente (o con varias). Un Técnico posee la

habilidad Técnica pero no puede existir una HP Técnico.

Las habilidades profesionales incluyen conocimientos básicos vitales para desempeñar una profesión concreta. Nivel 1 en una de ellas significa que el personaje podrá encontrar empleo en esa área mientras que nivel 5 indica que cualquiera que esté familiarizado con ella tendrá en gran estima la labor del personaje.

Improvisación

Un personaje con esta habilidad puede convertir y modificar equipo diverso. Para convertir un dispositivo de una función a otra se requiere una tirada de habilidad. Los modificadores se basan en la diferencia entre las funciones originales del objeto y lo que se requiere luego de él.

Existen límites muy concretos a lo que un personaje puede hacer con esta habilidad. Sirve para hacer reparaciones de emergencia en equipo dañado o para improvisar equipo especial pero no sirve para convertir un radio-reloj en un generador de hiperpulsación. La lógica y la discreción del árbitro deben prevalecer para que esta habilidad no convierta el juego en caótico.

Infiltración

Un personaje con esta habilidad puede moverse rápidamente y en silencio a través de cualquier tipo de terreno y de situaciones. Cuando un personaje con esta habilidad se encuentra en una situación en la que puede ser visto u oído debe realizar una tirada de habilidad. Los modificadores asignados deben basarse en la cobertura existente, la iluminación y la vigilancia de cualquier posible observador.

Para utilizar cualquier tipo de trajes electrónicos (descritos en la página 95) se requiere poseer esta habilidad.

La Infiltración puede utilizarse también para camuflar objetos y equipo. El árbitro basará los modificadores en la forma y el tamaño del objeto a camuflar, así como los materiales disponibles para hacerlo. El camuflaje requiere algunos minutos para completarse y sólo es eficaz sobre objetos inmóviles. Nótese que se suele establecer tan sólo para un tipo específico de observación. Un transporte de tropas blindado que haya sido camuflado para que no se le pueda detectar mediante vigilancia AeroEspacial será bastante obvio para cualquier unidad de infantería que pase por la zona.

Ingeniería

La Ingeniería tiene que ver con los complejos principios del diseño, la fabricación y la modificación de equipo mediante la tecnología del momento, por lo que permite a un personaje diseñar equipo partiendo de cero, modificar un diseño existente, comprobar si existen fallos en un diseño y determinar cómo ejecutar un diseño de la mejor forma posible.

La Ingeniería es una de las tareas más largas y difíciles que puede acometer un personaje, requiriendo a menudo todo un equipo de ingenieros, provistos de equipo especializado y sistemas de ordenadores. Algo tan complejo como modificar el diseño de un BattleMech puede llevar años y está más allá de los objetivos de este juego. Si el árbitro lo desea, tales actividades pueden desarrollarse entre sesiones de juego pero téngase en cuenta el impacto que el diseño propuesto puede tener en la campaña.

Durante el juego, la habilidad Ingeniería se usa más a menudo para modificaciones menores, como reparar a un Mech colocándole equipo de diseño más reciente o realizando cambios de diseño menores, como sustituir armadura por más aberturas de ventilación. Para que estos cambios no comprometan la integridad del diseño del BattleMech se requiere una tirada de habilidad con un modificador por dificultad que refleje la extensión de las modificaciones y la complejidad de los sistemas implicados.

El árbitro que permita el diseño de nuevos BattleMechs corre el riesgo de desequilibrar el juego hasta el punto de que el nuevo diseño puede afectar al

equilibrio del poder en toda la Esfera Interior. Por esta razón se recomienda que este tipo de aplicaciones queden restringidas a los PNJ.

Incluso si se permite el desarrollo de nuevos diseños, hay varios factores mitigantes, el primero de los cuales es el coste: la Investigación y Desarrollo (I+D) cuesta literalmente millones de Billetes-C y por tanto no estará al alcance de muchos personajes. El segundo es la mano de obra: debido a la naturaleza especializada de los componentes de una máquina tan compleja como un BattleMech un solo ingeniero habría de dedicar toda su vida a realizar la labor de diseño necesaria si lo hiciera él solo. Un equipo de I+D suele consistir normalmente en un núcleo de ingenieros, cada uno con su propio equipo de ayudantes. El tercero es el tiempo: La I+D debería consumir un mínimo de un año pero a menudo es más. Por último, pero no menos importante, las instalaciones: producir un prototipo requiere acceso a instalaciones y equipo que son muy difíciles de encontrar sin un contrato con una de las Grandes Casas. Además, la existencia de tal contrato supondría que la casa contratante sería la propietaria del diseño a su finalización.

Instinto callejero

Esta habilidad es parecida al Protocolo pero referida al otro extremo del espectro social. Cuando se intente saber cómo comportarse en los tratos con figuras de los bajos fondos el personaje deberá realizar una tirada de habilidad, que le permitirá mezclarse con tales individuos de forma que esté a sus anchas en las partes menos recomendables de la ciudad.

Saber cómo tratar con el lado oscuro de la sociedad puede ser útil para cualquier personaje. Tratar a un *oyabun* (jefe de los *yakuza*) como a un rufián puede ser un error muy lamentable.

Instrucción

Un personaje con esta habilidad puede enseñar a otros a utilizar una habilidad. La Instrucción es importante porque permite a los personajes transferir a otros sus habilidades. Se requiere una tirada para enseñar una habilidad correctamente. Un margen de fracaso elevado significa que el personaje ha proporcionado inadvertidamente información falsa a su alumno.

Nótese que un personaje debe poseer una habilidad para poderla enseñar.

Interés especial (IE)

Un personaje con un Interés especial ha invertido algún tiempo estudiando un tema que le es particularmente interesante.

Cada uno de ellos representa una habilidad diferente. Existe una amplia gama de IE, que van desde IE MechWarriors famosos de Solaris e IE Poesía del Condominio Draconis hasta el IE Juegos de rol. Éstos son ejemplos más bien extremos de posibles IE pero ilustran cómo se puede utilizar esta habilidad a fin de redondear la personalidad de un personaje. La única restricción que existe es que un interés especial no puede duplicar una habilidad (o habilidades) existente, ni solaparse con ella. Un Técnico tiene la habilidad Técnica, no el IE Técnico.

Cuando un personaje intenta recordar información acerca de algún tema de un IE debe realizar una tirada de habilidad.

Nótese que todos los idiomas y dialectos se tratan como IE a propósito de determinar fluidez y conocimientos. Nivel 2 en cualquier idioma indica hablarlo con fluidez mientras que nivel 5 hace casi imposible distinguir al personaje de un nativo del idioma.

Interrogatorio

Un personaje con esta habilidad puede intentar obtener información de un PNJ prisionero, realizando una tirada para determinar si consigue extraerle la información deseada. Se pueden aplicar modificadores que reflejen la voluntad y lealtad del sujeto y las técnicas que el interrogador esté dispuesto a utilizar.

Un interrogatorio minucioso puede revelar sin más la información que se busca pero es una tarea larga y difícil. Si se usan medios más brutales una ti-

rada fallida indicará que el PNJ ha muerto sin revelar la información deseada. En cualquier caso, el interrogatorio se resuelve con una sola tirada.

A destacar que esta habilidad representa principalmente la capacidad de determinar si el interrogado dice la verdad. Cualquier bruto con unas tenazas o un soldador puede hacer hablar a un prisionero pero hace falta un interrogador experto para saber si está diciendo la verdad.

El conocimiento de las técnicas de interrogación convierte al personaje en un sujeto más difícil de interrogar, pudiendo aplicar la habilidad como modificador por dificultad a cualquier interrogatorio que sufra.

Juego

Esta habilidad permite dominar los diversos conceptos asociados al juego y las técnicas empleadas para hacer trampas en los juegos de azar. También incluye un conocimiento práctico acerca de los juegos de azar más comunes y cómo explotarlos.

Cuando se intente hacer trampa o detectar a alguien que haga trampas se requerirá una tirada de habilidad. A discreción del árbitro, la tirada también puede determinar el éxito de un personaje en un juego de azar. Sin embargo, es más divertido dejar que el jugador interprete alguna de las fases del juego y después basar sus ganancias en el resultado.

El empleo de esta habilidad es una forma fácil para que un personaje obtenga ingresos extraordinarios con algunas partidas amistosas en el cuartel, entre misión y misión, si bien unas ganancias excesivas pueden crear hostilidades que pueden resultar muy peligrosas en el campo de batalla.

Liderazgo

Un personaje con esta habilidad puede dirigir y mandar a otros en operaciones militares. La habilidad se aprende normalmente a través tanto del estudio como de la experiencia. Para determinar si las órdenes dadas a los subordinados van a ser obedecidas por éstos se requiere una tirada de habilidad.

Los modificadores deberían basarse en la moral de la tropa, el historial del personaje como jefe, el tono y las palabras de las órdenes y en lo que se está pidiendo de los subordinados. Recuérdese que el Liderazgo no tiene nada que ver con el control mental por lo que no puede utilizarse para manipular como marionetas a los personajes o a los PNJ. Dirigir con el ejemplo tiene más probabilidad de tener éxito que el gritar mucho y esperar obediencia ciega.

El personaje que da las órdenes es también quien debe decidir qué hacer ante una insubordinación. La forma de actuar en ese caso afectará sin duda sus futuras relaciones con el resto de sus subordinados por lo que es sabio actuar con cautela a la hora de emprender acciones de castigo.

La habilidad Negociación funciona muy bien en conjunción con el Liderazgo.

Medicina/Primeros auxilios

Un personaje con esta habilidad puede estabilizar a personajes heridos, quizá incluso previniendo su muerte. Consúltese **Heridas y recuperación** en la página 58 para una descripción completa del uso de esta habilidad.

El nivel 1 representa un entrenamiento básico en primeros auxilios, el nivel dos un entrenamiento avanzado, el nivel 3 equivale al de un sanitario, el nivel 4 equivale al de una enfermera o interno y el nivel 5 y superiores representan el entrenamiento de un médico o cirujano.

Natación

Un personaje con esta habilidad sabe cómo no ahogarse en agua cuya profundidad supere su altura.

Se requerirán tiradas de habilidad para evitar aguas rápidas, chocar con rocas cuando se zambulla en aguas turbias o ahogarse en un entorno hostil como una tormenta. También permite nadar más rápido y durante más tiempo (ver **Correr**).





PERSONAJES

Negociación

Un personaje con esta habilidad está entrenado en las bellas artes de la conversación y la manipulación. Una tirada de esta habilidad permite afectar el resultado de cualquier negociación en la que participe el personaje. Una tirada con éxito reportará concesiones mientras que un fallo puede representar un punto muerto o peor. La Negociación también sirve para interpretar mensajes velados, en cuyo caso una tirada con éxito indica que el personaje puede comprender sin lugar a dudas lo que de lo contrario estaría oculto en el lenguaje normalmente evasivo que un diplomático podría utilizar.

Esta habilidad también es útil para regatear. La habilidad del mercader, si la posee, es el modificador por dificultad a la tirada del personaje. Una tirada con éxito permite al personaje regatear a la baja. Por cada punto de margen de éxito el vendedor rebajará un 5% el precio (con un máximo del 25% del precio original). Si el personaje consigue su tirada exactamente el mercader no se moverá de su precio original pero podrá añadir algún extra. Si el personaje falla, el mercader se mantiene firme: el precio original o nada.

Percepción

Un personaje con esta habilidad es un observador entrenado. Una tirada de habilidad le revelará detalles que de lo contrario habrían pasado desapercibidos. Esta habilidad se suele emplear para realizar registros o escuchas.

La Percepción también es útil en una variedad de circunstancias. El árbitro puede usarla para determinar quién ve primero a un enemigo que se aproxima o si un MechWarrior se da cuenta de que alguien ha tocado los circuitos de su cabina.

Las tiradas de Percepción son un buen recurso para que el árbitro mantenga la historia en movimiento e informe a los jugadores de lo que sus personajes ven. Sin embargo, un abuso de esta técnica puede ralentizar en exceso el juego. Como en todo lo demás, el recurso a la mecánica del juego debe re-

servarse para cuando el resultado sea incierto.

Personificación

Un personaje con esta habilidad puede asumir el papel de otra persona e imitarla perfectamente (para lo cual se requerirá una tirada de habilidad, a fin de determinar lo bien que lo hace). Si el papel es el de una persona real, el personificador necesitará tiempo para estudiarla si su interpretación tiene que sufrir algún tipo de escrutinio.

El árbitro puede imponer penalizaciones basadas en la cantidad de tiempo de que el personaje dispone para estudiar a su objetivo, así como los recursos materiales a su alcance. Un personaje que intente imitar a alguien a quien ha visto sólo en las noticias de la noche será mucho menos convincente que quien conozca personalmente al imitado o haya invertido algún tiempo en observarlo.

Pilotaje

Un personaje con una de las tres subhabilidades de pilotaje tiene suficiente familiaridad con un tipo de vehículo como para pilotar todos aquellos cubiertos por la misma. Cada una debe adquirirse por separado y poseer una no confiere capacidad alguna para otra. Todos ellos incluyen los cuidados básicos y el mantenimiento del vehículo, pero no la reparación ni las mejoras, que pertenecen a la habilidad de Técnica correspondiente.

Se requiere una tirada de Pilotaje cada vez que un personaje con la habilidad intenta una maniobra difícil o peligrosa, o cuando el vehículo se encuentra en condiciones peligrosas. Para los 'Mechs, estas condiciones se detallan en el **Compendio de BattleTech**, páginas 18-19. Cuando **MechWarrior** se integra en **BattleTech** la habilidad de Pilotaje apropiada se convierte directamente en el nivel de Pilotaje del personaje.

Pilotaje/AeroEspacial

Esta habilidad confiere familiaridad con todo tipo de cazas, ya sean convencionales, ADAV o cazas AeroEspaciales (incluyendo MAT en modo caza).

Pilotaje/BattleMech

Esta habilidad confiere familiaridad con el pilotaje de todo tipo de BattleMechs.

Pilotaje/Nave espacial

Esta habilidad confiere familiaridad con el pilotaje de naves espaciales como las Naves de salto o las Naves de descenso. Nótese que no permite utilizar los generadores de salto. Para trazar el rumbo de una nave entre sistemas se requiere la Astronavegación.

Protocolo

Un personaje con esta habilidad dispone de los conocimientos sociales necesarios para interactuar con otros de una forma profesional y cortés. El personaje deberá realizar una tirada para identificar a gente importante o para determinar cómo comportarse en situaciones formales. Esta habilidad imparte un cierto aire cortesano y se considera a menudo la marca de los bien nacidos.

El Protocolo es crucial para los diplomáticos y la nobleza pero también es útil para cualquier personaje que entre en contacto con los estratos superiores de la sociedad. Incluso un mercenario puede beneficiarse de saber cómo comportarse si le presentan a un personaje de la alta sociedad, particularmente en el espacio de Kurita donde un insulto, aunque sea sin intención, puede acarrear graves consecuencias.

Rastrear

Un personaje con esta habilidad puede seguir el rastro o seguir discretamente a otros en un entorno urbano o rural.

Para obtener pistas del paso por un determinado lugar de una persona se



requiere una tirada de habilidad. El nivel de Rastrear sirve también como modificador negativo para quien intente seguir el rastro del personaje si éste utiliza la habilidad para pasar desapercibido u ocultar su situación.

Recursos

Un personaje con esta habilidad tiene un don para encontrar materiales que normalmente son difíciles de obtener. La habilidad supone que el personaje dispone de una red de contactos que le permite localizar lo que necesita y que es capaz de encontrar redes de este tipo ya existentes u organizarlas allí donde va. Localizar un objeto o servicio determinado a menudo requiere un intercambio de favores u otros materiales y se convierte en una especie de reacción en cadena a través de la red.

Localizar un objeto requiere una tirada de habilidad, a la que se asignarán modificadores basados en el valor y la rareza de lo buscado, el tiempo de que se dispone para la búsqueda y lo bien establecida que se halle la red en esa zona.

Sin límite de tiempo, el personaje acabará hallando lo que busca, a menos que el árbitro determine que no está disponible. Una tirada fallida significará que el objeto deseado no está en el área inmediata pero no hay que descartar cargamentos que lleguen de fuera del planeta ni el mercado negro.

La habilidad no permite comprar automáticamente el objeto a buen precio, para lo cual hay que regatear. Una vez localizado, se requerirá la Negociación para llegar a un acuerdo en el precio.

Seducción

Un personaje con esta habilidad puede impresionar a una persona del sexo opuesto que sea receptiva a sus avances, ganándose su confianza. Para determinar si el personaje consigue despertar el afecto de la otra persona se requiere una tirada de habilidad. En la mayoría de los casos esta habilidad se utiliza para manipular a otro a fin de que realice algún servicio para el seductor, como proporcionar información o algún otro tipo de ayuda.

El árbitro determinará los modificadores a aplicar según la técnica de aproximación del personaje y otros factores que pudieran importar al objeto de la seducción, especialmente el equilibrio entre lo que puede ganar cooperando con el personaje y lo que arriesga con ello.

El árbitro decidirá si el uso de esta habilidad con éxito aporta al personaje información u otra cosa pero los jugadores deberían aprovechar esta ocasión para interpretar su personaje. La habilidad Negociación puede ayudar sobremanera en muchas de las circunstancias que pueden surgir cuando se utilice esta habilidad.

Sistemas de seguridad

Un personaje con esta habilidad puede establecer o romper sistemas de seguridad. Para localizar un punto débil en la seguridad se requiere una tirada de habilidad. Cuando un personaje instala un nuevo sistema de seguridad, su nivel de habilidad se utilizará como modificador negativo a cualquier tirada de esta misma habilidad que intente un intruso para intentar infiltrarse en el mismo.

La habilidad también permite abrir todo tipo de cerraduras y cajas fuertes, e incluye el manejo de los diversos artilugios electrónicos diseñados para forzar las cerraduras y cajas usuales en el universo de **MechWarrior**.

A destacar que la habilidad no incluye conocimiento alguno de explosivos, pudiéndose emplear la habilidad Demolición juntamente con ésta cuando fallan los métodos más sutiles.

Supervivencia

Un personaje con esta habilidad puede mantenerse con vida en un entorno hostil. Encontrar comida, evitar situaciones peligrosas y localizar refugio requieren una tirada de habilidad. Si el personaje pasa un extenso período de tiempo en dicho entorno deberá realizar una tirada de Supervivencia diaria o semanal para determinar el estado de su salud.

Los modificadores deberán basarse en la severidad del entorno, el equi-





PERSONAJES

po de supervivencia disponible y la cantidad de tiempo que el personaje lleve expuesto a condiciones peligrosas.

Táctica

Un personaje con esta habilidad está entrenado en el arte de la guerra. Deberá realizar una tirada cuando formule un plan de ataque o intente determinar cuál será la acción más probable de un enemigo. Una tirada con éxito resultará en una intuición correcta acerca de los planes del enemigo y, a juicio del árbitro, en modificadores positivos que afectarán a las tiradas de ese combate.

La habilidad también incluye familiaridad con las tácticas utilizadas por las diversas fuerzas de la Esfera Interior, lo cual puede ser muy útil en medio de un combate.

Así como con la Estrategia, el uso de esta habilidad no puede suplantar la necesidad de que los personajes tracen un plan de batalla. Idealmente, el resultado de ésta debería depender de las decisiones de los jugadores, no de los resultados de las tiradas de habilidad de sus personajes. El conocimiento de la Táctica tan sólo debería ayudar a los personajes a tomar decisiones.

Técnica

Un personaje con una de estas subhabilidades puede reparar cualquier pieza del equipo en el que esté adiestrado.

Se requiere una tirada de habilidad para determinar si se puede efectuar la reparación y si una vez hecha aguanta. Los modificadores dependerán de la extensión de los daños originales y de los recambios disponibles.

Entre las subhabilidades Técnica/Electrónica, Técnica/Mecánica y Técnica/Armamento existe algún solapamiento. Todas tienen aplicación en los BattleMechs pero cada una cubre tan sólo algunos de los sistemas de un 'Mech mientras que Técnica/BattleMech cubre todos los aspectos de la tecnología de los mismos.

A destacar que para reparar un MAT (Mech AeroTerrestre) se requieren las habilidades Técnica/AeroEspacial y Técnica/BattleMech.

Técnica/AeroEspacial

Esta habilidad cubre aviones convencionales, ADAV y cazas AeroEspaciales.

Técnica/BattleMech

Esta habilidad cubre todos los tipos de BattleMechs y todos los sistemas relativos a su funcionamiento. Se solapa con Técnica/Armamento puesto que tiene que ver con los sistemas de armas de un 'Mech pero no confiere familiaridad con ningún otro sistema de armas.

Técnica/Electrónica

Esta habilidad cubre todo tipo de equipo electrónico, desde sistemas de comunicaciones hasta ordenadores.

Técnica/Mecánica

Esta habilidad cubre cualquier tipo de equipo mecánico, desde vehículos hasta maquinaria pesada.

Técnica/Armamento

Esta habilidad cubre todo tipo de sistemas de armas, desde armas de fuego hasta piezas de artillería pasando por las armas de los BattleMechs.

Trepar

Esta habilidad permite escalar obstáculos naturales y artificiales. Se requieren tiradas de habilidad cuando el personaje planea la ascensión, cuando escoge los lugares donde clavar pitones o colocar cuerdas, cuando intenta acertar en un blanco concreto con un garfio de escalada o cualquier movimiento complejo que se requiera durante la ascensión. Dependiendo de la ra-

zón para la tirada y el margen de fracaso, la penalización por fallar puede ir desde un modificador por dificultad durante el resto del ascenso hasta una caída.

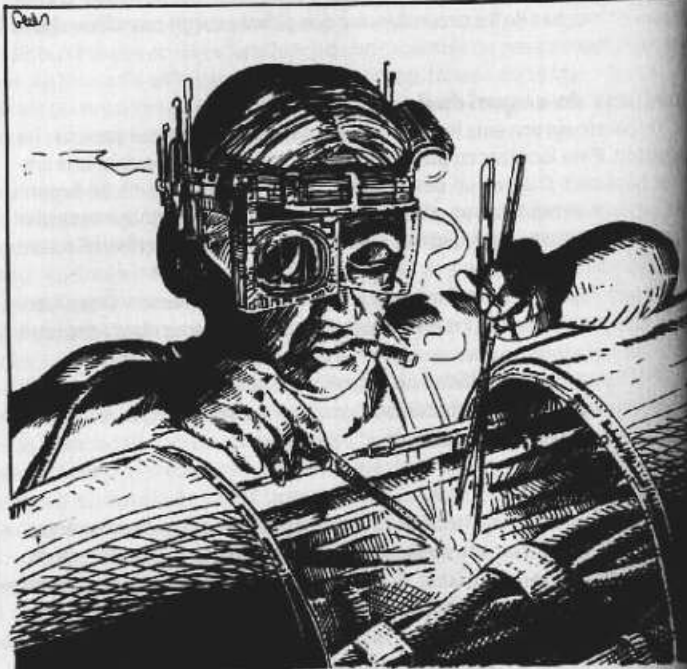
Cuando asigne un modificador por dificultad a la ascensión el árbitro deberá tener en cuenta la superficie a trepar, así como el tiempo y el equipo disponibles. Trepar a lo alto de un BattleMech ayudándose sólo de manos y pies no requeriría ningún modificador a la tirada de habilidad pero escalar un edificio sin un garfio de escalada sería considerablemente más difícil.

Valoración

Un personaje con esta habilidad puede reconocer e identificar un objeto que tenga algún valor intrínseco y conocer el mejor lugar para comprar o vender el objeto en cuestión.

Si la tirada falla, ello significa que el personaje o bien identifica incorrectamente el objeto o juzga erróneamente su valor. La magnitud del error depende del margen de fallo de la tirada y queda a juicio del árbitro. Una buena regla es más o menos 5% por cada punto de fallo en la tirada.

Conocer el valor de un objeto no significa que el personaje consiga venderlo por ese dinero o que sea capaz de comprarlo a ese precio. Para determinar el precio final de compra o de venta se utiliza la habilidad Negociación.



MechWarrior: Cazador de recompensas

Una forma especializada de mercenario, el cazador de recompensas se contrata para buscar y derrotar a un oponente en particular. Las razones no son de su incumbencia, ni le preocupa qué suerte corra su presa una vez capturada. Sus únicas inquietudes son seguir el rastro y cazar a su presa.

Dada la ética cuestionable del cazador de recompensas, muchos mercenarios que valoran la integridad le miran con desdén. Por esta razón, un personaje puede adoptar la personalidad de un ex cazador de recompensas que tiene razones para escoger una nueva línea de trabajo.

Atributos		Características	
CON	4 (8+)	Atlética	8+
REF	6 (6+)	Física	7+
INS	5 (7+)	Mental	9+
INT	4 (8+)	Social	11+
CAR	3 (9+)		

Habilidades

Conjunto de Academia Militar avanzado:
EM Piloto de BattleMech

Armas blancas	2	(6+)
Armas de fuego	2	(5+)
Combate cuerpo a cuerpo	1	(7+)
Desenfundar	1	(6+)
Disparo/BattleMech	3	(4+)
Doble identidad	2	(7+)
Infiltración	1	(6+)
Medicina/Primeros auxilios	1	(8+)
Pilotaje/BattleMech	3	(4+)

Don: 1

Recursos: 500 Billetes-C

Equipo:

2 cuchillos
2 kits médicos
6 microgranadas
6 minigranadas
Aturdidor sónico
Chaleco ablativo/antibalas con 5 parches de reparación
Comunicador personal
Espada
Kit de campaña de lujo
Pistola pesada Sternsnacht con 10 cargadores
Vibrodagga

BattleMech: pesado





ARQUETIPOS

MechWarrior: Veterano

Este personaje ha sido MechWarrior desde mucho antes de que la mayoría de sus camaradas nacieran. Oyéndole hablar no hay nada que el "viejo" no haya visto o hecho. Está claro que fanfarronea pero se lo ha ganado y a decir verdad, la mayoría de lo que explica es verdad.

Muchas unidades valoran la experiencia del Veterano y si éste lo desea le darán una posición de mando. Líder capaz, es una excelente elección para poner al mando de una lanza puesto que si bien se está volviendo algo lento, es aún un luchador duro que puede enfrentarse al novato más rápido con confianza.

Atributos

CON	5	(7+)
REF	4	(8+)
INS	6	(6+)
INT	4	(8+)
CAR	5	(7+)

Características

Atlética	9+
Física	8+
Mental	8+
Social	7+

Habilidades

Conjunto de Universidad básico:
EM Piloto de BattleMech

Armas de fuego	1	(7+)
Combate cuerpo a cuerpo	1	(7+)
Disparo/BattleMech	4	(4+)
Interrogatorio	1	(6+)
Juego	1	(7+)
Liderazgo	2	(5+)
Medicina/Primeros auxilios	1	(7+)
Percepción	1	(7+)
Pilotaje/BattleMech	3	(5+)
Táctica	1	(7+)
Técnica/Mech	1	(7+)

Don: 1

Recursos: 500 Billetes-C

Equipo:

2 kits médicos
3 microgranadas
Chaleco antibalas
Comunicador personal
Daga
Escopeta de cañón doble con 20 cartuchos
Kit de campaña básico
Pistola con 20 cargadores

BattleMech: medio



MechWarrior: Bocazas

Este personaje es el mejor MechWarrior que jamás ha habido en la Esfera Interior (o al menos eso piensa él).

Solitario, temerario y con un problema de actitud, este arrogante cachorro está continuamente tratando de demostrarse a sí mismo que es mejor que todo aquél que represente una amenaza a su frágil ego.

Pocas unidades le aguantarían si no fuera porque es casi tan bueno como afirma ser. A pesar de sus modales arrogantes, es un guerrero valeroso con un gran corazón (y una boca aún más grande).

Atributos

CON	4	(8+)
REF	6	(6+)
INS	5	(7+)
INT	3	(9+)
CAR	4	(8+)

Características

Atletica	8+
Física	7+
Mental	10+
Social	9+

Ventajas

Aptitud natural (Disparo/BattleMech)
Don excepcional (1 punto)

Habilidades

Armas de fuego	2	(5+)
Combate cuerpo a cuerpo	1	(7+)
Desenfundar	1	(6+)
Disparo/BattleMech	3	(4+)
Juego	1	(9+)
Pilotaje/BattleMech	2	(5+)
Seducción	1	(8+)

Don: 2

Recursos: 500 Billetes-C

Equipo:

2 pistolas pequeñas (una en cada bota) con 5 cargadores cada una
Chaleco antibalas
Pistola automática Mydron con 5 cargadores y pistola a medida

BattleMech: ligero





ARQUETIPOS

MechWarrior: Regular de una de las Grandes Casas

Los regimientos de 'Mechs de los Estados Sucesores están compuestos principalmente de estos personajes, que representan el MechWarrior "medio". Aunque hay diferencias entre una Casa y otra, son de poca importancia.

Cuando se utilice como PNJ para rellenar una unidad, el Regular probablemente no posea su propio 'Mech. Como personaje, supóngase que ha sido recientemente desmovilizado de una de las Grandes casas con un 'Mech y algo de su equipo.

Atributos

CON	4	(8+)
REF	5	(7+)
INS	5	(7+)
INT	4	(8+)
CAR	4	(8+)

Características

Atlética	9+
Física	8+
Mental	9+
Social	9+

Ventajas

Bien equipado. (1 Punto)

Habilidades

Conjunto de Academia Militar avanzado:
EM Piloto de BattleMech

Armas de fuego	2	(6+)
Disparo/BattleMech	4	(4+)
Medicina/Primeros auxilios	1	(8+)
Pilotaje/BattleMech	3	(5+)
Supervivencia	1	(8+)
Táctica	1	(8+)
Técnica/Mech	2	(7+)

Don: 1

Recursos: 500 Billetes-C

Equipo:

2 kits médicos
5 minigranadas
Comunicador personal
Kit de campaña de lujo
Kit de herramientas básico
Pistola automática con 10 cargadores
Pistola pequeña con 10 cargadores
Rifle con bayoneta y 10 cargadores
Traje antibalas
Vibrodagga

BattleMech: pesado



MechWarrior:

Forzudo

Un individuo enorme, con una fuerza física inusual, este personaje es más duro que la mayoría en una pelea y aunque apenas cabe en la cabina, también se defiende bien en un 'Mech.

Como PNJ el Bruto es a menudo chillón y pendenciero, que mantiene a raya a sus camaradas con amenazas veladas y miradas asesinas. Como personaje será por lo general un gigantón poco hablador que no conoce su propia fuerza y que en más de una pelea sacará las castañas del fuego a sus amigos.

Atributos			Características	
CON	7	(5+)	Atlética	5+
REF	6	(6+)	Física	8+
INS	4	(8+)	Mental	11+
INT	3	(9+)	Social	11+
CAR	3	(9+)		

Ventajas

Atributo excepcional (CON)
Constitución robusta

Habilidades

Conjunto de Militar básico:
EM Piloto de BattleMech

Armas blancas	2	(3+)
Armas de fuego	2	(6+)
Combate cuerpo a cuerpo	2	(3+)
Disparo/BattleMech	3	(5+)
Medicina/Primeros auxilios	1	(10+)
Piloteaje/BattleMech	2	(6+)

Don: 1

Recursos: 500 Billetes-C

Equipo:

2 kits médicos
2 minigranadas
Chaleco antibalas
Kit de campaña básico
Pistola con 5 cargadores
Vibrocutchillo

BattleMech: ligero





ARQUETIPOS

MechWarrior: Sinvergüenza

Con más elementos de pícaro que de rufián, este personaje es un oportunista nato, a quien divierten los juegos con los que se entretiene la gente, en los que está decidido a ser el ganador todas las veces posibles.

Hábil manipulador, ha visto las oportunidades que encierra el estilo de vida de un MechWarrior y se ha familiarizado con las habilidades necesarias para ganarse la vida como soldado de fortuna.

A pesar de sus esfuerzos, el Sinvergüenza aún no ha conseguido un BattleMech propio y debe recurrir a su inteligencia y sus encantos para conseguir un lugar en una unidad que disponga de un 'Mech libre para él.

Atributos

CON	4	(8+)
REF	5	(7+)
INS	5	(7+)
INT	5	(7+)
CAR	6	(7+)

Características

Atlética	9+
Física	8+
Mental	8+
Social	7+

Ventajas

- Bien equipado (1 punto)
- Don excepcional (1 punto)
- Fortuna personal (1 punto)

Habilidades

Armas arrojadas	3	(6+)
Armas de fuego	1	(7+)
Desenfundar	1	(7+)
Disparo/BattleMech	3	(5+)
Instinto callejero	1	(6+)
Juego	1	(7+)
Negociación	1	(6+)
Pilotaje/BattleMech	2	(6+)
Recursos	1	(6+)
Seducción	1	(6+)
Valoración	1	(7+)

Don: 2

Recursos: 5.000 Billetes-C

Equipo:

- 2 microgranadas
- 4 cuchillos
- Chaleco antibalas
- Comunicador personal
- Kit de campaña básico
- Kit médico
- Pistola automática con 10 cargadores
- Pistola de agujas pequeña con 5 cargadores
- Pistola láser
- Vibrodagá

BattleMech: ninguno



MechWarrior: Tecnófilo

Este personaje ve su BattleTech como una extensión de sí mismo de tal manera que en las contadas ocasiones en que abandona la cabina está poco equipado para tratar con otros seres humanos.

Fascinado por todos los aspectos del diseño y operación de BattleMechs, está obsesionado con su 'Mech e insiste en realizar él mismo hasta las más mínimas tareas de mantenimiento.

Aunque no es el compañero de equipo ideal, el Tecnófilo es un excelente MechWarrior con habilidades técnicas muy útiles, lo que le hace ser siempre bienvenido en una unidad.

Atributos

CON	3	(9+)
REF	4	(8+)
INS	6	(6+)
INT	5	(7+)
CAR	3	(9+)

Características

Atlética	11+
Física	8+
Mental	7+
Social	9+

Ventajas

Bien equipado (2 Puntos)

Habilidades

Conjunto de Universidad básico:

EM Piloto de BattleMech y Técnico Especialista

Armas de fuego	1	(7+)
Computadora	1	(6+)
Disparo/BattleMech	3	(5+)
Improvisación	1	(6+)
Ingeniería	2	(5+)
Medicina/Primeros auxilios	1	(6+)
Pilotaje/BattleMech	2	(6+)
Sistemas de seguridad	1	(6+)
Técnica/BattleMech	2	(5+)

Don: 1

Recursos: 500 Billetes-C

Equipo:

Chaleco ablativo/antibalas
Kit de campaña de lujo
Kit de reparación de BattleMechs
Medipack
Microcomunicador
Pistola láser de pulso

BattleMech: pesado





ARQUETIPOS

MechWarrior: Joven noble

Recién salido de la Universidad a este personaje le han dado un BattleMech nuevito y un puesto en una unidad cuidadosamente elegida. Llegar allí le ha costado a su familia muchos favores pero no está preparado para las responsabilidades que el puesto conlleva.

Si al joven noble se le da una posición de mando, sus subordinados se resentirán puesto que obviamente no es la mejor elección. Afortunadamente está bien educado y pilota un 'Mech potente que con suerte le mantendrá con vida lo suficiente como para ganarse el respeto de sus camaradas y así convertirse en el adulto que su familia espera que llegue a ser.

Atributos

CON	3	(9+)
REF	5	(7+)
INS	5	(7+)
INT	4	(8+)
CAR	5	(7+)

Características

Atlética	10+
Física	8+
Mental	9+
Social	8+

Ventajas

Bien equipado (1 punto)
Feudo
Fortuna personal (1 punto)
Título: Baronet (heredero)

Habilidades

Conjunto de Universidad básico:

EM Piloto de BattleMech y AE Entrenamiento en mando

Armas de fuego	1	(7+)
Burocracia	2	(8+)
Disparo/BattleMech	2	(6+)
Estrategia	1	(8+)
Liderazgo	1	(7+)
Medicina/Primeros auxilios	1	(8+)
Pilotaje/BattleMech	2	(6+)
Protocolo	2	(6+)

Don: 1

Recursos: 5.000 Billetes-C

Equipo:

2 kits médicos
Chaleco ablativo/antibalas con 2 parches de reparación
Kit de campaña de lujo
Microcomunicador
Pistola láser pequeña con 5 cargadores
Ropa cara
Vibrodagá
Vibroespada adornada con el blasón familiar

BattleMech: medio



Clan:

MechWarrior de primera línea

Siglos de crianza selectiva han dado como resultado un ser humano mejor adaptado a los rigores del pilotaje de BattleMechs. El MechWarrior de primera línea es el pináculo del ideal de los Clanes y junto con sus camaradas forma el grueso de las fuerzas militares de los Clanes.

En su mayoría, los MechWarriors de los Clanes no son los propietarios de sus BattleTechs sino que éstos les son asignados por sus mandos según necesidad. Por tanto, los personajes de este tipo que hayan dejado su Clan por un motivo u otro carecerán de BattleTech.

Atributos

CON	5	(7+)
REF	6	(6+)
INS	6	(6+)
INT	5	(7+)
CAR	5	(7+)

Características

Atlética	7+
Física	6+
Mental	7+
Social	7+

Ventajas

Don excepcional (1 punto)

Habilidades

Conjunto de MechWarrior de primera línea (Clanes)

Armas de fuego	2	(4+)
Combate cuerpo a cuerpo	1	(6+)
Disparo/BattleMech	4	(2+)
Interrogatorio	1	(6+)
Liderazgo	1	(6+)
Medicina/Primeros auxilios	1	(6+)
Pilotaje BattleMech	3	(3+)
Supervivencia	1	(6+)
Táctica	2	(5+)
Técnica/BattleMech	2	(5+)

Don: 2

Recursos: 500 Billetes-C

Equipo:

2 kits médicos
Kit de campaña básico
Pistola con 15 cargadores
Traje antibalas





ARQUETIPOS

Clan:

MechWarrior de segunda línea

Aunque este personaje ha sido sometido al mismo entrenamiento que un MechWarrior de primera línea, cuando se le sometió a las pruebas pertinentes no fue escogido para una posición de primera línea sino que fue relegado a una misión de apoyo.

Un personaje de este tipo se supone que ha dejado los Clanes llevándose consigo algo de equipo y un BattleMech medio. Si el personaje ha de operar como miembro de un Clan, los puntos invertidos en su BattleMech pueden asignarse a Don extraordinario o Fortuna personal.

Atributos

CON	5	(7+)
REF	6	(6+)
INS	6	(6+)
INT	5	(7+)
CAR	5	(7+)

Características

Atlética	7+
Física	6+
Mental	7+
Social	7+

Ventajas

Don excepcional (1 punto)

Habilidades

Conjunto de MechWarrior de segunda línea (Clanes)

Armas de fuego	2	(4+)
Combate cuerpo a cuerpo	1	(6+)
Disparo/BattleMech	3	(3+)
Liderazgo	1	(6+)
Medicina/Primeros auxilios	1	(6+)
Pilotaje/BattleMech	2	(4+)
Supervivencia	1	(6+)
Táctica	1	(6+)
Técnica/BattleMech	1	(6+)

Don: 2

Recursos: 500 Billetes-C

Equipo:

2 kits médicos
Chaleco ablativo/antibalas
Comunicador personal
Fusil con mira telescópica, bayoneta y 5 cargadores
Kit de campaña de lujo
Pistola con 5 cargadores
Vibrodamero

BattleMech: medio

Clan: Elemental

Uno de los gigantes obtenidos por los Clanes mediante ingeniería genética para pilotar sus poderosas Armaduras de combate, este personaje es un combatiente mortífero tanto dentro como fuera de su armadura.

Como quiera que a menudo se enfrenta a los Elementales contra BattleMechs cuya masa supera muchas veces a la masa combinada de toda su Punta, tienen una merecida reputación de temeridad.

Entrenados desde su nacimiento para formar parte de una Punta de Elementales, estos inmensos guerreros están acostumbrados a sacrificar la individualidad al funcionamiento como parte de un equipo, lo que les hace menos erráticos de lo que cabría esperar.

Atributos

CON	8	(4+)
REF	6	(6+)
INS	6	(6+)
INT	4	(8+)
CAR	3	(9+)

Características

Atlética	4+
Física	6+
Mental	9+
Social	9+

Ventajas

Constitución robusta

Habilidades

Conjunto de Elemental

Armas blancas	1	(3+)
Armas de fuego	2	(4+)
Combate cuerpo a cuerpo	2	(2+)
Disparo/Armadura de combate	3	(3+)
Interrogatorio	1	(8+)
Medicina/Primeros auxilios	1	(8+)
Pilotaje/Armadura de combate	3	(3+)
Supervivencia	1	(8+)
Táctica	1	(8+)
Técnica/Armadura de combate	1	(8+)

Don: 1

Recursos: 500 Billetes-C

Equipo:

2 kits médicos
Kit de campaña básico
Pistola con 15 cargadores
Traje antibalas





ARQUETIPOS

Clan: Piloto

Con muchas cosas en común con los pilotos AeroEspaciales de la Esfera Interior, los Pilotos de caza de los Clanes son valientes guerreros cuyas batallas se desarrollan muy por encima de las moles de la fuerza principal.

Reformado por generaciones de manipulación de su ADN, se ha adaptado al entorno especializado de la cabina de su caza AeroEspacial. Más bajito y más rápido que otros humanos, es capaz de llevar a su máquina hasta el límite.

Atributos

CON	3 (9+)
REF	7 (5+)
INS	6 (6+)
INT	5 (7+)
CAR	3 (9+)

Características

Atlética	8+
Física	5+
Mental	6+
Social	9+

Ventajas

Don excepcional (2 Puntos)

Habilidades

Conjunto de Piloto

Armas de fuego	1 (4+)
Disparo/AeroEspacial	4 (1+)
Medicina/Primeros auxilios	1 (5+)
Pilotaje/AeroEspacial	3 (2+)
Táctica	2 (4+)
Técnica/AeroEspacial	2 (4+)

Don: 2

Recursos: 500 Billetes-C

Equipo:

2 kits médicos
Kit de campaña básico
Pistola con 15 cargadores
Traje antibalas



Piloto AeroEspacial

En un universo donde el BattleMech es el rey indiscutible del campo de batalla, algunos guerreros escogen elevarse por encima de las tropas terrestres y sus torpes escaramuzas.

Atraído por la libertad que ofrecen la maniobrabilidad y la velocidad de los cazas AeroEspaciales, este personaje vive al límite, con mucho menos blindaje para protegerle del fuego enemigo que sus compañeros terrestres.

Incluso el MechWarrior más avezado aprecia el valor de estos bravos guerreros, particularmente cuando el apoyo AeroEspacial es lo único que le puede cubrir las espaldas en un largo y lento descenso bajo el fuego de la artillería enemiga.

Atributos

CON	3 (9+)
REF	5 (7+)
INS	6 (6+)
INT	4 (8+)
CAR	3 (9+)

Características

Atlética	10+
Física	7+
Mental	8+
Social	9+

Ventajas

Don excepcional (1 punto)

Habilidades

Conjunto de Academia Militar:

EM Pilotaje/AeroEspacial

Armas de fuego	2 (5+)
Disparo/AeroEspacial	4 (3+)
Medicina/Primeros auxilios	1 (7+)
Percepción	1 (7+)
Pilotaje/AeroEspacial	3 (4+)
Supervivencia	1 (7+)
Técnica/AeroEspacial	2 (6+)

Don: 2

Recursos: 500 Billetes-C

Equipo:

- Traje antibalas
- Kit de campaña básico
- 2 kits médicos
- Pistola con 15 cargadores

Caza AeroEspacial: pesado





ARQUETIPOS

Comerciante interestelar

Tras el final de las Guerras de Sucesión y la invasión de los Clanes, el universo ofrece oportunidades sin límite a los que tengan suficiente habilidad como para aprovecharse de ellas.

Sin estar ligado a una bandera, clan, emblema o casa, este personaje es libre para perseguir sus sueños de gloria y fortuna a donde quiera que le lleven.

Atributos

CON	4 (8+)
REF	4 (8+)
INS	5 (7+)
INT	6 (6+)
CAR	6 (6+)

Características

Atlética	10+
Física	9+
Mental	7+
Social	7+

Ventajas

- Bien equipado (1 punto)
- Fortuna personal (1 punto)

Habilidades

Administración	1 (6+)
Armas de fuego	2 (7+)
Astronavegación	2 (5+)
Burocracia	1 (6+)
Computadora	1 (6+)
Comunicaciones/Convencional	1 (6+)
Disparo/Nave espacial	2 (7+)
Improvisación	2 (5+)
Juego	1 (6+)
Negociación	1 (6+)
Pilotaje/Nave espacial	2 (7+)
Valoración	2 (5+)

Don: 1

Recursos: 5.000 Billetes-C

Equipo:

- Chaleco antibalas
- Cachiporra
- 2 dagas
- Pistola de agujas pequeña con 5 cargadores
- 2 kits médicos
- Comunicador personal
- Vibrocuchillo



Explorador

En otros tiempos se le podría haber llamado espía. Aunque su trabajo requiere una variedad de actos ilegales, desde simplemente escuchar conversaciones ajenas hasta el asesinato, casi nunca hay mala fe en ellas sino que el poco agradable papel que el Explorador debe desempeñar es simplemente otra de las crudas realidades de la guerra.

El Explorador es los ojos y oídos de su unidad en el mundo en el que está estacionada y para ella es tan importante como los que pilotan los 'Mechs. Viviendo de su ingenio y de sus artes pasa mucho tiempo operando independientemente del resto de su unidad y como resultado sus compañeros le ven como un solitario.

Atributos

CON	4	(8+)
REF	5	(7+)
INS	6	(6+)
INT	6	(6+)
CAR	3	(9+)

Características

Atlética	9+
Física	7+
Mental	6+
Social	9+

Ventajas

Bien equipado (2 puntos)

Habilidades

Conjunto de Academia Militar básico:

EM Especialista/Reconocimiento

Armas de fuego	3	(4+)
Combate cuerpo a cuerpo	2	(7+)
Demoliciones	1	(5+)
Desenterrar	1	(6+)
Disfrazarse	1	(5+)
Doble identidad	1	(5+)
Infiltración	2	(5+)
Medicina/Primeros auxilios	1	(5+)
Percepción	2	(4+)
Pilotaje/Convencional	1	(6+)
Rastrear	2	(4+)
Supervivencia	1	(5+)
Táctica	1	(5+)
Trepar	1	(8+)

Don: 1

Recursos: 500 Billetes-C

Equipo:

5 microgranadas
 Carabina GyroSlug con 10 cargadores
 Chaleco antibalas
 Kit de maquillaje
 Microcomunicador
 Miniporra aturdidora
 Pistola de dardos con 5 cargadores
 Pistola láser pequeña con supresor de fogonazo JAF-05
 Vibroganzúa





ARQUETIPOS

Técnico

Aunque ha recibido entrenamiento militar este personaje no es un guerrero, aunque sin él no se podrían ganar las guerras.

El interés principal en la vida de un Técnico es averiguar cómo funcionan las cosas y cómo hacer que sigan funcionando. El BattleMech es para él el desafío máximo, un sistema de complejidad infinita basado en tecnologías prácticamente perdidas.

Su talento para reparar 'Mechs hace que este personaje sea valiosísimo como miembro de cualquier equipo, pero sus compañeros deberán cuidar de él si se ven envueltos en una situación de combate.

Atributos

CON	3	(9+)
REF	5	(7+)
INS	5	(7+)
INT	6	(6+)
CAR	3	(9+)

Características

Atlética	10+
Física	8+
Mental	7+
Social	10+

Ventajas

Aptitud natural* (Técnica/BattleMech)
Bien equipado (1 Punto)

Habilidades

Conjunto de Universidad avanzado:
EM Técnico especialista

Armas de fuego	1	(7+)
Computadora	2	(5+)
Improvisación	1	(6+)
Ingeniería	3	(4+)
Medicina/Primeros auxilios	1	(6+)
Sistemas de seguridad	2	(5+)
Técnica/BattleMech	4	(3+)
Técnica/Electrónica	2	(5+)*
Técnica/Mecánica	2	(5+)

Don: 1

Recursos: 500 Billetes-C

Equipo:

Cargador solar
Kit de herramientas de lujo
Kit de reparación de BattleMechs
Kit de reparaciones mecánicas
Microcomunicador
Pistola láser pequeña



ADAPTACIÓN DE PERSONAJES DE MECHWARRIOR PRIMERA VERSIÓN

El material existente publicado para la primera versión de MechWarrior puede utilizarse con esta segunda versión con pocas o ninguna modificaciones. Todo el equipo presentado en los diversos suplementos y manuales de referencia es también compatible con el sistema revisado. Para los personajes basta con utilizar sus tiradas de habilidad como están, sin preocuparse de cómo se determinaron.

CONVERSION DE PERSONAJES

Si se hace necesario convertir a un personaje existente de una campaña que ya esté en marcha, o bien se puede empezar desde el principio, reconstruyendo el personaje basándose en sus capacidades en el sistema antiguo o convirtiéndolo de acuerdo con las siguientes directrices.

La conversión de personajes requiere familiaridad con las reglas de creación de los mismos de las páginas 12 a 32 y es más fácil de realizar utilizando la opción de prioridades flexibles.

Paso 1: determinar los atributos

Para determinar los valores de los atributos del personaje se consultan en las tablas de más adelante. A destacar que no hay equivalencia al atributo de Instinto. En la mayoría de los casos los Reflejos del personaje serán iguales a su Destreza en el sistema antiguo pero se permite alguna flexibilidad para que pue-

da ajustar su Instinto de manera que los totales de características reflejen mejor sus capacidades.

TABLA DE EQUIVALENCIA DE ATRIBUTOS

Atributo antiguo	Atributo nuevo
Constitución	Constitución
Destreza	Reflejos
Inteligencia	Intelecto
Carisma	Carisma
—	Instinto

TABLA DE CONVERSIÓN DE ATRIBUTOS

Sistema antiguo	3	4-5	6	7-9	10-11	12
Sistema nuevo	1	2	3	4	5	6

Paso 2: determinar las habilidades

Los niveles de habilidad en la primera versión de MechWarrior son aproximadamente equivalentes a los de la segunda. La mayoría de las habilidades originales tienen su equivalencia en el nuevo sistema. Para determinar las habilidades que posee un personaje, consultar la tabla siguiente.

TABLA DE EQUIVALENCIA DE HABILIDADES

Sistema antiguo	Sistema nuevo
Administración	id.
Arco/Cuchillo	Armas de proyectiles primitivas y/o Armas blancas
Atletismo	Acrobacia, Trepas, Correr y/o Natación
Computadora	Id.
Conductor	Conducir
Delincuencia	Disfrazarse, Falsificación, Percepción, Sistemas de seguridad y/o Infiltración
Diplomacia	Burocracia, Negociación y/o Protocolo
Disparo/AeroEspacial	Id.
Disparo/Artillería	Id.
Disparo/BattleMech	Id.
Golpear	Combate cuerpo a cuerpo
Ingeniería	Id.
Instinto	Instinto callejero
Interrogatorio	Id.
Liderazgo	Id.
Mecánica	Técnica/Mecánica
Medicina/Primeros auxilios	Id.
Pilotaje/AeroEspacial	Id.
Pilotaje/Astronavegación	Pilotaje/Nave espacial y/o Astronavegación
Pilotaje/BattleMech	Id.
Pistola	Armas de fuego
Rifle	Armas de fuego
Supervivencia	Id.
Tácticas	Táctica
Técnica	Id.

Paso 3: determinar ventajas

La mayoría de las características personales adicionales y de las habilidades innatas han sido eliminadas, sobre todo las que tenían un valor negativo, por lo que deben borrarse de la hoja de personaje. Las ventajas que existen en el sistema nuevo se resumen en la tabla siguiente.

TABLA DE EQUIVALENCIA DE VENTAJAS

Sistema antiguo	Sistema nuevo
Ambidiestro/Ambas	Ambidiestro
Aptitud natural	Aptitud natural
Sexto sentido	Sexto sentido
Constitución excepcional	Constitución robusta





PERSONAJES

Paso 4: construcción del personaje

Todo lo que queda es poner al personaje en papel utilizando las directrices para la creación de personajes de las páginas 12 a 32 y empleando las notas de conversión como guía durante el proceso.

Recuérdese pagar el coste en puntos por el BattleMech del personaje si éste posee uno. El árbitro deberá determinar si el personaje debe pagar el coste de las ventajas Fortuna personal y Bien equipado para compensar equipo y fondos que ya posea. Se sugiere que se paguen esos puntos por cualquier cosa que el personaje tuviera al inicio del juego pero no por cosas obtenidas durante el mismo.

El árbitro puede conceder puntos de habilidad adicionales para reflejar la experiencia previa. La tabla siguiente proporciona algunas ideas al respecto. En caso de duda se recomienda utilizar la media concedida a la clase de experiencia del personaje.

TABLA DE EXPERIENCIA PREVIA	
Clase de experiencia	Experiencia adicional
Novato	0-4 (Media: 2)
Regular	5-12 (Media: 8)
Veterano	13-24 (Media: 18)
Élite	25+ (Media: 32)

Será necesario modificar un poco a esos personajes para compensar la nueva estructura de las reglas pero en la mayoría de los casos las clarificaciones que proporciona la lista ampliada de habilidades ayudarán a enfocar y definir al personaje. Las conversiones pueden parecer difíciles al principio pero tras algunos intentos se harán con facilidad.



EXPERIENCIA

Como la gente de verdad, los personajes de MechWarrior crecen y se desarrollan. Ese desarrollo se mide en términos de juego mediante los puntos de aventura (PA) y los puntos de habilidad (PH). Cada jugador es responsable de llevar la cuenta de sus PA y PH y de cuándo (y cómo) usarlos para mejorar su personaje.

CÓMO OTORGAR PUNTOS DE AVENTURA

El árbitro recompensa a los jugadores cuando juegan bien concediéndoles puntos de aventura al final de la aventura o en varios puntos a lo largo de la misma si se trata de una aventura larga o parte de una campaña. La mayoría de ellos se concederán por completar correctamente la misión y por interpretar bien el papel.

Por completar la misión

El árbitro debería tener una idea acerca de la dificultad de la misión que ha planeado y de cuántos PA conceder por su correcta finalización. La concesión de PA es totalmente discrecional por parte del árbitro pero las siguientes directrices pueden ser útiles.

Una misión típica deberá valer entre 1 y 6 PA o más, dependiendo de la complejidad de la aventura, los peligros a los que se enfrenten los personajes y la consecución de objetivos personales y de grupo. La siguiente escala indica una posible manera de otorgar PA al final de una aventura:

Rendimiento del grupo	PA
Penoso	1
Pasable	2
Normal	3
Bueno	4
Notable	5
Excelente	6
Increíble	7+

Los jugadores deben anotar estos PA en el espacio previsto para ello de la hoja de personaje, sumándolos a otros que puedan haber recibido antes. Estos puntos se pueden invertir para mejorar habilidades, atributos o Don.

Recompensas "por el camino"

No toda sesión de juego acaba con una misión completada con éxito sino que las más complejas y peligrosas suelen durar varias sesiones de juego. En tales casos, el árbitro puede conceder algunos PA por lo conseguido en esa sesión, si los personajes han dado pasos en el buen camino.

Por buena interpretación

El árbitro puede conceder PA por buena interpretación o por creatividad, pero tales recompensas no deberían exceder un punto o dos por personaje. También puede penalizar a un personaje por mala interpretación. Eso no significa que haya que penalizar a los jugadores novatos por no dominar las reglas o por no jugar bien, sino que las penalizaciones deberían estar reservadas para aquél jugador que rehúsa tozudamente el cooperar o interpreta intencionadamente mal su personaje (resolviendo todos los acertijos cuando su personaje tiene INT 2 o dejando una y otra vez a sus compañeros con el culo al aire).

Al conceder PA al final de una sesión, el director de Juego debería penalizar a tan poco cooperativos jugadores reteniéndoles parte de los PA ganados en la misión (o todos). No debería retirar puntos previamente ganados pero tiene entera libertad para concederle pocos o ninguno por lo que a la sesión de ese día se refiere. A esto se le llama "Aprendizaje del buen jugar al rol por el método palo/zanahoria".

PUNTOS DE HABILIDADES

Los puntos de habilidades (PH) son el medio por el que un personaje puede mejorar en sus habilidades. Durante el juego, los personajes...

MechWarrior recibirán PH por el uso correcto de sus habilidades.

Experiencia práctica

Una de las mejores maneras de dominar una habilidad es utilizarla. En esencia, cada vez que un personaje usa una habilidad está practicando en ella. Un éxito inusual o un fracaso con esa habilidad enseñarán al personaje más acerca de la misma que incontables horas de entrenamiento.

Cada vez que un personaje saca un 2 o un 12 al intentar el uso de una habilidad en el transcurso del juego obtendrá 1 PH para esa habilidad.

El árbitro también puede conceder PH cuando crea que el personaje ha utilizado la habilidad de manera particularmente efectiva. Como quiera que un 2 o un 12 sólo ocurre una de cada dieciocho tiradas es más normal que el personaje reciba los PH de parte del árbitro que como resultado de tiradas al azar.

Entrenamiento y práctica

El entrenamiento y la práctica son los métodos más comunes de aprender habilidades. Al final de cada misión, cada personaje que haya participado en la misma recibe un número de PH igual a su INT para asignar a sus habilidades.

Paso del tiempo

Este método supone que entre una y otra misión transcurre al menos una semana. La bonificación por entrenamiento y práctica no se otorga al final de una sesión que no resuelva la misión que esté realizando o al final de una sesión cuyas acciones sepa el director de Juego que se reemprenderán antes de que pase una semana.

Por tanto, los personajes de una unidad que esté continuamente en acción no tendrán mucho tiempo para afinar sus habilidades y habrán de contar con la experiencia práctica para avanzar. Si por el contrario un personaje no entra en acción durante un mes o más tendrá tiempo de sobra para afinar sus habilidades.

Al final de cada misión que no vaya seguida de otra antes de un mes, el personaje recibe un número de PH igual a su INT por cada mes que pase antes del inicio de la siguiente misión.

Mejora de habilidades

Un personaje puede mejorar cualquiera de sus habilidades entre una misión y otra. Para mejorar una habilidad deberá gastar 10 PH acumulados en ella y un número de PA igual al valor del nuevo nivel. Así, subir una habilidad del nivel 1 al 2 cuesta 2 PA, del 2 al 3 cuesta 3 PA y así sucesivamente.

Adquisición de habilidades nuevas

Para adquirir una habilidad nueva el personaje debe comprarla a nivel 1, lo que requiere 10 PH y 1 PA.

Mejora de habilidades sin gasto de PA

De vez en cuando el personaje estará un período relativamente largo sin misión asignada alguna pero el personaje podría esperar razonablemente ser capaz de mejorar sus habilidades incluso si no participa en misión alguna.

Para mejorar las habilidades sin gastar PA se debe gastar un número de PH igual a 10 veces los PA requeridos. Un personaje no puede aumentar ningún nivel de habilidad mediante este método por encima de su INT.

Mejora de habilidades sin gasto de PH

Si un personaje ve mucha acción puede acumular PA pero pocos PH como para mejorar ninguna de sus habilidades. En tales casos, el personaje puede aumentar la habilidad pagando el doble del coste en PA. Esta no es una solución muy eficaz pero puede ser la única si el personaje está metido en una misión muy extensa.

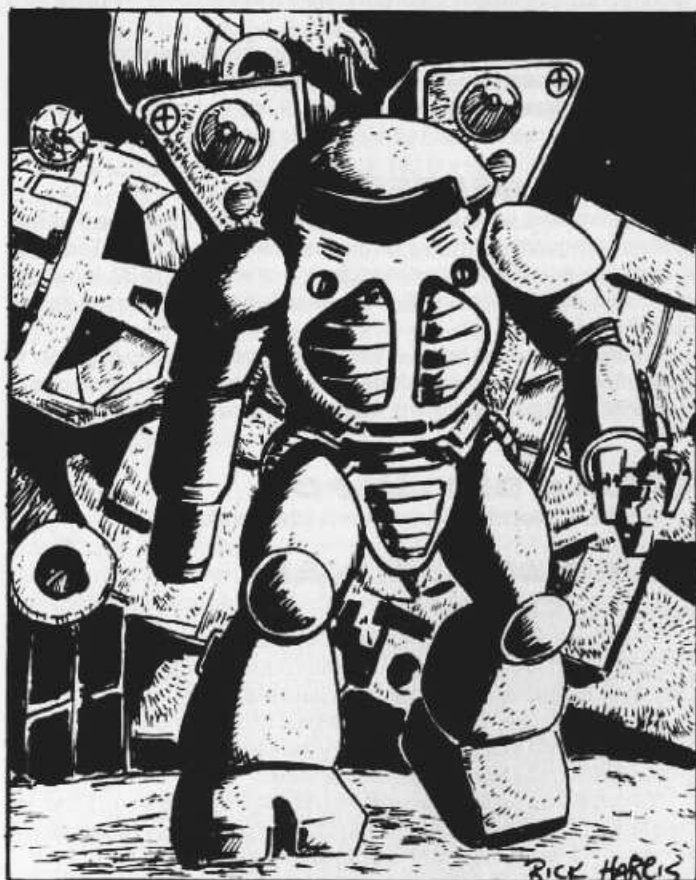
Ningún personaje puede aumentar un nivel de habilidad mediante este método por encima de su INT.

Mejora de atributos

Un personaje puede mejorar cualquiera de sus atributos en un nivel invirtiendo 10 veces el valor del nuevo nivel en PA excepto en el caso del INS, que cuesta 20 veces dicho valor. Así, aumentar CON, REF, INT o CAR de nivel 3 a 4 cuesta 40 PA y de nivel 4 a 5, 50 PA. Aumentar INS de nivel 3 a 4 cuesta 80 PA y de nivel 4 a 5, 100 PA.

Aumento del Don

El Don de un personaje puede aumentar en 1 punto invirtiendo PA por un total de 10 veces el nuevo valor. Así, cuesta 30 PA aumentar el Don de 2 a 3 y 50 PA aumentarlo de 4 a 5.





COMBATE ENTRE PERSONAJES

En otros tiempos, el combate individual era uno de los métodos más seguros para probar el temple de un guerrero, enfrentando su habilidad y su valor al de sus enemigos. Al mejorar la tecnología de los armamentos, la habilidad individual del guerrero cada vez ha ido importando menos hasta llegar al mundo moderno en el que cualquiera que pueda apretar un gatillo es capaz de matar a otro.

El combate en **MechWarrior** es mortífero. Muchas de las armas empleadas causan un daño devastador, muy superior a lo que un simple mortal puede resistir. Muchas veces, un solo tiro puede abatir a un hombre. En el campo de batalla del siglo XXXI el primer disparo es a menudo más importante que el mejor.

El sistema que utiliza **MechWarrior** para resolver el combate entre personajes es parecido al de **BattleTech**. Como los combates entre 'Mechs, el combate entre personajes se divide en turnos. En cada turno, cada personaje envuelto en el combate tiene posibilidad de actuar.

ESCALA DEL TERRENO

Los combates entre personajes pueden realizarse en una hoja con casillas hexagonales similar a los mapas de terreno de **BattleTech**, pero cada una representa una distancia de 5 m en lugar de 30. Incluso si no se utiliza una hoja con casillas hexagonales, las distancias se dan en hexágonos.

Cuando se use una hoja, los personajes pueden utilizar cualquier tipo de marcador para representar a sus personajes, con tal de que el marcador indique claramente dónde está la parte de delante y la de detrás.

ESCALA DE TIEMPO

Cada turno de combate representa 10 segundos.

CÓMO DETERMINAR LA INICIATIVA

Al inicio de cada turno de combate, cada personaje que participe en el mismo tira 2D6 y el resultado de la tirada se suma al valor de su atributo REF. El resultado es su Iniciativa para ese turno.

El personaje con la Iniciativa más baja actúa primero, el siguiente que la tenga más alta actúa después y así sucesivamente hasta llegar al de iniciativa más alta, que actuará el último.

Si dos o más personajes sacan la misma Iniciativa en un turno, se compara su INS y quien lo tenga mayor actúa primero. Si ambos tienen el mismo INS se tira 1D6 para romper el empate.

Capturar la Iniciativa

Los valores altos de Iniciativa deben ser favorables a los personajes que disponen de ellos. Como quiera que los personajes con iniciativa baja actúan antes, los de Iniciativa alta pueden ponderar la situación de combate conforme se va desarrollando y beneficiarse de ese conocimiento.

Sin embargo, puede haber ocasiones en las que actuar al final del turno pueda ser perjudicial. Por ejemplo, un personaje con Iniciativa alta puede querer bloquear una puerta antes de que un oponente escape o quizá quiera huir a través de ella antes de que el oponente pueda bloquearla. En esos casos, los personajes con Iniciativa alta pueden "capturar la Iniciativa" y actuar fuera de secuencia.

Supongamos que durante un turno de combate, tres guardias de Kurita descubren a un explorador de los Kell Hounds llamado Mikhal en un despacho de la Embajada del Condominio Draconis. Mikhal obtiene una Iniciativa de 11; los guardias tienen 7, 9 y 13.

Según las reglas normales, el guardia con Iniciativa 7 actuaría primero, después el de 9, después Mikhal y por último el guardia de 13. Mikhal, sin embargo, quiere huir antes de que le bloqueen la salida y cuando el guardia con 7 se dispone a actuar, anuncia que captura la Iniciativa y actúa de inmediato.

Los guardias con 7 y 9 no pueden hacer nada por impedirlo pero el árbitro anuncia que el guardia con 13 captura la iniciativa, actuando antes que Mikhal y bloqueando la puerta. Mikhal actúa a continuación y decide saltar por la ventana. Después los guardias con 7 y 9 actuarían en su orden normal (técnicamente el guardia con 9 podría capturar la iniciativa y actuar antes que su compañero pero no tendría razón de ser puesto que ambos están en el mismo bando y Mikhal ya ha actuado).

Sorpresa

En la mayoría de las situaciones de combate ambos bandos son conscientes de la presencia del contrario pero también es posible que uno de los personajes esté sorprendido. En ese caso, no puede atacar ni realizar acción alguna durante el primer turno de combate.

ACCIONES POSIBLES

Los tres tipos de acciones posibles en un asalto son: acciones Automáticas, acciones Sencillas y acciones Complejas, que se definen a continuación.

Acciones automáticas

Las acciones Automáticas requieren poca o ninguna atención o movimiento físico, como dejarse caer al suelo, dejar caer un arma o gritar un aviso.

Acciones sencillas

Las acciones Sencillas pueden realizarse por reflejo. Incluyen ponerse de pie, andar, correr, coger del suelo un objeto pequeño, preparar un arma o realizar un ataque.

Acciones complejas

Las acciones Complejas requieren toda la atención de un personaje, como correr al máximo de las posibilidades (esprintar) o recargar un arma.

EJECUCIÓN DE LAS ACCIONES

Un personaje puede realizar cualquier número de acciones Automáticas en un turno, pero tan sólo dos acciones Sencillas o una acción Compleja.

Nótese que un personaje no puede realizar más de una acción de un mismo tipo (movimiento, combate, etc.) en un turno de combate. En otras palabras, el personaje puede moverse y atacar, moverse y preparar un arma o preparar un arma y atacar, pero no moverse dos veces o atacar dos veces.

En la mayoría de los casos será obvio a qué categoría pertenece una acción determinada. En caso de duda, supóngase que de las posi-

COMBATE ENTRE PERSONAJES

bilidades existentes es la que más tiempo consume. Como siempre, el dictamen del árbitro es definitivo.

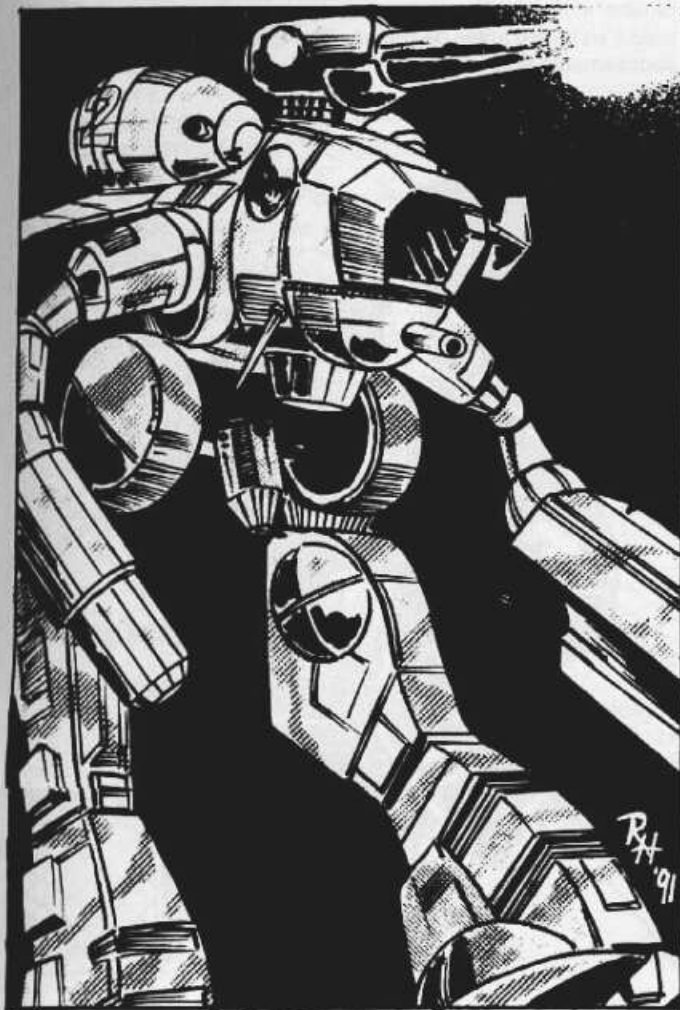
Cuando le llega el turno de actuar a un personaje, bien por Iniciativa bien por captura de ésta, debe realizar todas sus acciones del turno en ese momento.

MOVIMIENTO

Un personaje que se mueve puede escoger el tipo de movimiento que empleará ese turno, elección que afectará a su probabilidad de acertar a un oponente. Para realizar la mayoría de movimientos debe invertir puntos de movimiento (PM). El número de PM de que dispone un personaje viene determinado por el tipo de movimiento escogido, tal y como se resume a continuación.

Modo de movimiento	Puntos de movimiento
Andar	CON
Correr	CON + REF + Nivel de habilidad en Correr
Esprintar	(CON x 2) + REF + Nivel de habilidad en Correr

Por ejemplo, un personaje que tenga CON 4, REF 5 y Correr a nivel 2 podrá invertir 4 PM en Andar, 11 en Correr y 15 en Esprintar.



Costes del movimiento

En un turno de combate un personaje de **MechWarrior** puede moverse hasta gastar todos los PM de que disponga según la opción de movimiento elegida. Los personajes no tienen por qué gastar todos los PM disponibles en un turno pero no pueden guardarlos de un turno a otro.

Los jugadores gastan PM para moverse de un hexágono a otro. El coste de entrar en cada uno depende del tipo de terreno. Por ejemplo, entrar en un hexágono de terreno llano cuesta 1 PM.

El tipo de terreno y las obstrucciones añaden 1 ó 2 puntos, y a veces más, al coste de moverse a un hexágono. Estos modificadores tienen en cuenta cualquier cosa, desde matorrales hasta muebles. En la mayoría de los casos cuesta un máximo de 2 PM entrar a una casilla con obstrucciones ligeras y 3 PM entrar a una con obstrucciones fuertes.

El combate cuerpo a cuerpo puede resolverse utilizando movimiento abstracto o en un mapa similar a los de **BattleTech** y **BattleTroops** en los que cada hexágono representa una distancia de 5 m. Las distancias suelen darse en hexágonos, por lo que para convertirlas de nuevo en metros a fin de utilizar un sistema de movimiento abstracto bastará con multiplicar el número de hexágonos por 5.

En **MechWarrior** no hay coste en PM por cambiar de orientación o realizar acciones especiales de movimiento. Si se utiliza un mapa hexagonal, cada jugador mueve simplemente su marcador y lo encara hacia donde quiere. Cualquier movimiento especial que desee realizar el personaje está cubierta por la regla de acciones posibles. La primera regla del combate en **MechWarrior** es: no te quedes empantanado en las reglas. Si el mapa hexagonal te hace ir de coronilla, guárdalo.

La determinación de los modificadores por terreno queda enteramente a discreción del árbitro. Si éste desea más verosimilitud, el juego **BattleTroops** de FASA (no publicado en castellano) ofrece un sistema detallado para el movimiento táctico.

Esquiva

La esquiva es una maniobra especial que un personaje puede realizar en lugar de su movimiento normal. Se trata de una acción Compleja que permite al personaje librarse de los ataques de un contrario. Un personaje que esté esquivando tiene una capacidad de movimiento igual a sus REF. La esquiva proporciona un modificador a todos los ataques contra el personaje durante el turno de combate pero el personaje tiene que haber ejecutado dicha maniobra antes de ser atacado (capturar la iniciativa va muy bien para esto). Por ejemplo, si un personaje tiene aún que actuar y le disparan podría capturar la iniciativa y declarar esquiva, lo cual modificará la tirada de impacto de su oponente y la de todo aquél que le dispare durante ese turno. Después de las tiradas de impacto de sus oponentes, el personaje puede mover tantos hexágonos como sus REF. Nótese que si un oponente con mayor iniciativa la capturara tras declarar el personaje la esquiva, podría disparar contra él sin que se le aplicaran los modificadores.

COMBATE A DISTANCIA

La tabla de armas de la página 102 resume toda la información que se requiere para las armas de combate a distancia más comunes en el combate entre personajes. Cada arma se describe en términos de dados de daño, limitaciones al alcance y munición (en otros productos de la línea **BattleTech** se describen armas adicionales).

Los **dados de daño** indican el número de dados que se tiran para determinar el daño infligido al blanco, si se le alcanza. Algunas de las notaciones incluyen un modificador que se suma al resultado de la tirada.

La **limitación al alcance** indica los alcances efectivos corto, medio y largo, medidos en hexágonos de 5 m. A destacar que los alcances medio y largo acarrean modificadores a la habilidad, tal y como se indica en la tabla de modificadores al combate a distancia.



COMBATE ENTRE PERSONAJES

Munición es el número de disparos de que se dispone antes de tener que recargar el arma. Recargar un arma es una acción Compleja.

Ataques a distancia

Para realizar un ataque a distancia en el combate entre personajes, se requiere una línea visual (LV) despejada hasta el blanco, que éste se halle dentro del alcance del arma a utilizar y que la tirada de impacto (después de aplicar todos los modificadores) sea 12 o menos.

Modificadores al combate a distancia

La tirada base de impacto para un combate a distancia es igual al nivel de la habilidad apropiada por parte del personaje, modificada por la situación, tal y como se indica en la tabla de modificadores al combate a distancia.

TABLA DE MODIFICADORES AL COMBATE A DISTANCIA

Alcance	Modificador
Corto	0
Medio	+2
Largo	+4

Situación del blanco	Modificador
Estacionario	-1
Andando	0
Corriendo	+1
Esprintando	+2
Esquivando	+3
Con cobertura parcial	+1
Con cobertura total (exponiendo sólo cabeza o brazo)	+3
Cuerpo a tierra	+1

Situación del atacante	Modificador
Anduvo	+1
Corrió	+2
Esprintó	+3
Utiliza su otra mano	+2
Sacó el arma en este asalto	+2
Disparo apuntado: cabeza	+6
Disparo apuntado: brazo o pierna	+4
Disparo apuntado: torso	+2
Disparando en ráfaga (subfusil)	-2
Apuntando cuidadosamente	-1/asalto, máximo -3

Situaciones especiales	Modificador
Oscuridad parcial (noche)	+2 (excepto con mira infrarroja)
Oscuridad total	+4

Ataques especiales

Ráfaga

Los personajes que utilicen subfusiles pueden declarar que disparan una ráfaga en lugar de un solo disparo. Una ráfaga causa el mismo daño al blanco como un solo disparo (3D6) pero si la tirada tiene éxito todos los personajes en un radio de una casilla del blanco sufren 1D6 de daño.

Disparo apuntado

Los personajes pueden intentar disparar a una parte concreta del cuerpo del oponente. Para hacerlo no pueden haberse movido más de la mitad de su capacidad de movimiento en ese turno. El personaje también debe tener claramente a la vista la parte del cuerpo a la que apunta (es decir, que no esté obstruida por cobertura alguna). Si la tirada tiene éxito, el disparo impacta automáticamente en el lugar deseado.

Apuntar cuidadosamente

Los personajes que no se muevan durante el turno de combate y tengan un blanco en línea visual pueden dejar pasar el turno sin disparar, considerándose que están apuntando cuidadosamente, lo que les proporciona una bonificación. Por cada turno que se invierta apuntando se consigue un -1 a la tirada de impacto, con un máximo de -3.

Si se interrumpe al personaje antes de que dispare, pierde todas las bonificaciones acumuladas y también las pierde si cambia de blanco. Similarmente, si el blanco sale de la LV del tirador antes del disparo, o el tirador es herido antes de disparar, las bonificaciones por apuntar cuidadosamente se pierden.



COMBATE CUERPO A CUERPO

El combate cuerpo a cuerpo consiste en ataques entre oponentes que se encuentran en hexágonos adyacentes. Un personaje sólo puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo si no se ha movido más rápido que Andando en ese turno (la excepción a esto es un personaje que corra o esprinte y luego intente tirarse en plancha contra otro, tal y como se describe más adelante). La tabla de armas de la página 102 resume toda la información de combate que se requiere para las armas de combate cuerpo a cuerpo más comunes.

Modificadores al impacto

A diferencia del combate a distancia, el combate cuerpo a cuerpo no requiere tener en cuenta el alcance del arma o la LV. Las únicas consideraciones son las elevaciones relativas de los dos combatientes, el tipo de movimiento que acabe de realizar cada uno y el tipo de ataque. La tirada base de impacto de un personaje con un arma de combate cuerpo a cuerpo es igual a su nivel en la habilidad apropiada.

A continuación se relacionan los modificadores que se aplican a la tirada base de impacto.

TABLA DE MODIFICADORES AL COMBATE CUERPO A CUERPO

Situación del blanco	Modificador
Estacionario	-1
Atacó a distancia este asalto	-1
En elevación superior	+2
Corrió	+1
Esprintó	+2
Esquivando	+3
Realizando un ataque desesperado	-2
Con cobertura parcial	+1
Situación del atacante	Modificador
Anduvo	+1
Corrió (sólo Placaje)	+2
Esprintó (sólo Placaje)	+3
Realizando un ataque desesperado	-2
En elevación superior	-2
Utilizando su otra mano	+2
Sacó el arma en este asalto	+2
Ataque apuntado: cabeza	+4
Ataque apuntado: brazo o pierna	+3
Ataque apuntado: torso	+2
Oscuridad parcial	+1
Oscuridad total	+2

ATAQUES ESPECIALES

Ataques apuntados

Los personajes pueden intentar apuntar ataques con armas de cuerpo a cuerpo a partes específicas del cuerpo de un oponente, para lo cual no pueden haberse movido más de la mitad de su capacidad de movimiento durante ese turno. Si la tirada tiene éxito, el ataque apunta a acierta automáticamente en el lugar previsto.

Noquear

Los atacantes que utilicen cachiporras, porras o palos pueden realizar un ataque especial por detrás en un intento de dejar inconsciente a su oponente. Este ataque requiere o bien un impacto en la cabeza (ver **Heridas y recuperación**, p. 56) o un ataque apuntado a la misma, realizando tan sólo la mitad del daño normal. Si el atacante consigue dar en la cabeza con este tipo de ataque, la víctima debe hacer un chequeo de consciencia al nivel de heridas al que esté (contando heridas no letales), todo lo cual se describe en el capítulo siguiente.

Ataques desesperados

Los personajes pueden intentar poner un esfuerzo extra en un ataque cuerpo a cuerpo, olvidándose de la prudencia (y de la defensa potencial). Todo personaje que intente un ataque desesperado obtiene un -2 a la tirada de impacto y sus oponentes un +2 en todos los ataques que realicen contra él.

Presa/Placaje

A veces los personajes pueden intentar un ataque utilizando su propio cuerpo como arma. Cuando el atacante no se ha movido o lo ha hecho muy poco, el ataque se denomina Presa; de lo contrario se denomina Placaje. En ambos casos el objetivo es inmovilizar al oponente, en el segundo arrojándolo de paso al suelo. Al realizar uno de estos ataques, el atacante recibe una penalización por moverse durante el turno pero también recibe una bonificación al dado de +1 por cada dos hexágonos recorridos (redondeando hacia abajo). Esto representa la energía cinética generada por un oponente corriendo contra un blanco inmóvil.

El ataque se resuelve de la manera normal. El defensor sufre daño como se ha indicado más arriba y el atacante recibe un daño igual a la CON del defensor. Todos los daños en este tipo de combates se aplica al torso de ambos.

Si un ataque tiene éxito los jugadores deben determinar si los combatientes caen al suelo. El defensor tiene derecho a una tirada de Acrobacia o de Combate cuerpo a cuerpo, utilizando la diferencia entre la CON de atacante y defensor como modificador. Si la tirada falla, ambos combatientes caen al suelo.

En turnos sucesivos, el atacante tiene el control del defensor, pudiendo optar por soltarle y moverse a otro sitio. De lo contrario, la única acción que puede intentar el defensor es tratar de soltarse, lo que también requiere una tirada de Acrobacia o Combate cuerpo a cuerpo con los mismos modificadores por CON de antes y una penalización de +2 si ambos han caído al suelo. Todo ataque de Presa/placaje con éxito implica que ambos contendientes acaban en el mismo hexágono.

Disparo de armas a distancia en el combate cuerpo a cuerpo

Dada la longitud del turno de combate y la proximidad de combatientes realizando Presas o Placajes, se ha adoptado la siguiente simplificación para disuadir a los personajes atolondrados de disparar en medio de un combate cuerpo a cuerpo. Cuando hay más de un blanco, amigo o enemigo, en un hexágono, el receptor del disparo se determina AL AZAR inmediatamente antes de la tirada de impacto. La razón es que un tercero no puede disparar a uno de dos combatientes que están trabados en combate cuerpo a cuerpo sin correr el riesgo de herir al otro. Naturalmente, si la tirada de impacto falla ninguno de los dos combatientes del hexágono resulta herido.



COMBATE ENTRE PERSONAJES

Armas con área de efecto

Muchas armas de fuego pueden disparar munición explosiva, por lo que incluso un fallo puede resultar en una herida para quien se encuentre dentro del área de efecto del arma.

Las armas en las que se indica área de efecto disparan munición que puede afectar a más de un hexágono y el número que se indica en la columna área de efecto es el número de casillas que se ven afectadas por el disparo. Todos aquéllos que se encuentren dentro de dicha área son atacados. Un área de efecto de 1 indica que se ve afectada la casilla del blanco y las seis a su alrededor. Un área de efecto de 2 indica que afecta a todas las casillas en un radio de dos alrededor del blanco.

Las armas con área de efecto se disparan a la casilla blanco, no a una persona, por lo que se ignoran todos los modificadores por movimiento del blanco, etc. Si el ataque falla, el disparo va a parar a otra casilla, donde explota y afecta a todos los personajes que se encuentren en su área de efecto.

Si el resultado de la tirada de impacto es mayor o igual que la tirada base de impacto, el disparo alcanza su blanco; de lo contrario se desvía. Para determinar a dónde se desvía se tiran dos dados: el primero proporciona la dirección de desvío según el diagrama de más abajo. El segundo proporciona la distancia de desvío desde la casilla blanco. Nótese que el disparo no puede desviarse a través de muros u otros obstáculos parecidos, sino que debería detenerse en el hexágono que se halla inmediatamente delante del obstáculo.

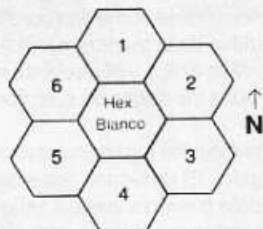


Diagrama de dispersión



HERIDAS Y RECUPERACIÓN

Esta sección presenta las reglas que rigen cómo resultan heridos los personajes en combate, los efectos que ello tiene y los impactos críticos. También están las reglas de curación de heridas y las que rigen el proceso de recuperación, los efectos de la curación natural, los primeros auxilios y los diversos tipos de cuidados médicos disponibles en el universo de **BattleTech**.

Cuando un personaje resulta herido en combate hay cinco pasos a seguir para determinar los efectos del mismo, es decir el daño que sufre el personaje.

1. El atacante determina la situación del impacto
2. El atacante determina el número de puntos de heridas
3. La víctima recibe las heridas
4. La víctima hace un chequeo de consciencia
5. La víctima comprueba los efectos de las heridas

LOCALIZACIÓN DE LAS HERIDAS

Si un ataque acierta en su blanco, el atacante tira 2D6 y compara este resultado con la fila y columna apropiadas de la tabla de localización de heridas para determinar dónde ha acertado el ataque (el resultado del primer dado indica la fila a consultar y el resultado del segundo, la columna). A destacar que un resultado de dobles no solo proporciona una situación de impacto sino que indica que el acierto ha sido crítico. Estos resultados se indican en la tabla con un asterisco.

Nótese que un atacante que declare y ejecute con éxito un disparo o un ataque apuntados no utiliza la tabla sino que aplica automáticamente el impacto a la situación escogida.

TABLA DE LOCALIZACIÓN DE HERIDAS

	1	2	3	4	5	6
1	Brazo I*	Brazo I	Brazo I	Brazo I	Pierna D	Pierna D
2	Pierna D	Pierna D*	Pierna D	Cabeza	Cabeza	Cabeza
3	Cabeza	Brazo I	Torso*	Torso	Torso	Torso
4	Torso	Torso	Torso	Torso*	Torso	Torso
5	Torso	Torso	Brazo D	Brazo D	Brazo D	*Brazo D
6	Brazo D	Pierna I	Pierna I	Pierna I	Pierna I	Pierna I*

Si una localización de herida indica un área del cuerpo protegida por cobertura (p.ej.: un impacto en una pierna cuando el personaje está arrodillado tras un muro) ignórese el resultado y hágase otra tirada. Si ocurre un segundo resultado imposible, el impacto tiene lugar en la zona indicada, atribuyéndose la trayectoria del mismo a un rebote o alguna otra rareza.

CÓMO DETERMINAR LA GRAVEDAD DE LAS HERIDAS

Todo arma tiene un valor de herida, que se indica en términos de uno o más dados y a veces además un modificador. Por ejemplo, una pistola de grueso calibre hace 2D6+3.

En combate cuerpo a cuerpo un personaje hace 1D6 + CON puntos de heridas. Por tanto, un personaje que tuviera CON 4 haría 1D6+4 puntos de heridas con sus manos.

Para determinar el total de puntos de heridas se tiran los dados oportunos y se añaden los modificadores. Cuando el atacante consiga un crítico, se dobla el resultado. Por ejemplo, si estuviera atacando con una pistola de grueso calibre que hace 2D6+3 puntos de heridas, tiraría dos dados de seis y sumaría tres para obtener el total. Si consiguiera un crítico, una vez realizadas las tiradas y sumados los modificadores se multiplicaría el total por dos para hallar el nuevo total.

Cómo anotar las heridas

En MechWarrior hay dos tipos de heridas posibles: letales y no letales. Las no letales resultan de ataques cuerpo a cuerpo con las manos desnudas o algunas armas como palos, etc. Las heridas letales son las producidas por la mayoría de las armas, notablemente las de fuego.

A menos que la descripción del arma especifique "no letal" hay que suponer siempre que las heridas son letales. En caso de duda el criterio del árbitro es definitivo.

Los personajes llevan el control de las heridas recibidas en el monitor de estado, que se encuentra en la hoja de personaje. Un personaje tiene dos casillas en cada línea por cada punto de CON que posee por lo que para preparar el monitor de estado para su uso se tachan con una raya las casillas que no se van a utilizar, como se ve en el siguiente diagrama.

MONITOR DE ESTADO									
FH	ESTADO	CHEQUEO	1	2	3	4	5	6	7 8
1	BIEN	3+							
2	REGULAR	5+							
3	MAL	7+							

Este sería el monitor de estado para un personaje de CON 5 que no hubiera recibido herida alguna.

Cuando un personaje recibe heridas en un ataque se tachan tantas casillas en su monitor de estado como puntos de heridas sufridos. Si el ataque es no letal se tacha con una barra ("/") y si es letal, con una "X".

Cuando todas las casillas de una línea están tachadas, se continúa en la siguiente. Si un personaje llena todas las casillas de su monitor de estado con heridas letales está muerto.

Cuando el monitor de estado de un personaje se llena de heridas no letales, queda inconsciente. Toda herida adicional debe anotarse yendo de nuevo a la casilla inicial y convirtiendo una casilla de herida no letal en una casilla de herida letal por cada nuevo punto de herida no letal recibido, saltándose casillas ya marcadas con heridas letales. De esta manera es posible matar a un personaje por medio de heridas no letales.

Las heridas letales tienen prioridad sobre las no letales en cuanto a su anotación. Cuando se anotan heridas letales, las casillas ya marcadas con heridas no letales se tratan como en blanco a efectos de ese ataque. En otras palabras, las heridas no letales siempre empezarán a anotarse en la primera casilla libre del monitor de estado pero las letales siempre empezarán a anotarse a partir de la primera casilla que no tenga todavía heridas letales.

MONITOR DE ESTADO									
FH	ESTADO	CHEQUEO	1	2	3	4	5	6	7 8
1	BIEN	3+	X	X	X	/	/	/	/
2	REGULAR	5+	/	/	/	/	/	/	/
3	MAL	7+							

Este personaje ha recibido ya 5 puntos de heridas letales y 9 de heridas no letales. Si recibe más heridas letales se empezarán a anotar en la sexta casilla de la primera fila y si recibe más heridas no letales, en la quinta casilla de la segunda fila.

Factor de herida (FH)

Este factor determina diversos efectos, tales como la velocidad de deterioración de un personaje herido que no ha recibido atenciones médicas y el modificador a la tirada de Medicina/Primeros auxilios requerida para administrarlas.

El FH de un personaje viene determinado por la situación de la última casilla que contiene heridas letales. Para determinarlo se ignoran las heridas no letales.

Chequeo de consciencia

Cada vez que un personaje reciba heridas letales debe realizar un chequeo de consciencia, mientras que cuando recibe heridas no letales sólo debe hacerlo si ha sido alcanzado en la cabeza.

Para determinar la tirada base para el chequeo se consulta la línea más alta del monitor de estado que aún contenga casillas en blanco. Para pasar el chequeo de consciencia el personaje debe sacar con 2D6 un resultado mayor o igual que el número indicado en esa línea. Si la tirada falla, el personaje queda inconsciente. Nótese que un personaje con la ventaja CON excepcional puede hacer este chequeo como si fuera uno de atributo, tirando 3D6 y escogiendo los dos mejores.

En el ejemplo de antes, si el personaje acaba de sufrir daño que requiera un chequeo de consciencia, deberá tirar 5 o más para permanecer consciente, dado que su estado es Regular.

Un personaje inconsciente no puede actuar hasta que recupere la consciencia (ver **Cómo se recupera la consciencia** en la pág. 59).

EFFECTOS DE LAS HERIDAS

Cada vez que un personaje sufre heridas letales debe comparar los puntos sufridos con el umbral de daño para esa parte del cuerpo. Si el daño es superior al dicho umbral, dicha parte del cuerpo queda incapacitada. Si el daño excede el doble del umbral, queda inútil. Ver la hoja de personaje.

Cuando el daño sufrido en una parte del cuerpo excede el umbral de daño, la víctima sufre efectos adicionales que se resumen más adelante.

Todos los chequeos de CON requeridos por heridas incapacitantes o inutilizantes se realizan con una penalización igual al FH del personaje.

Cabeza

Incapacitado

La víctima pierde la consciencia y debe hacer un chequeo de CON. Si falla, entra en coma.

Inútil

La víctima entra en coma y debe hacer un chequeo de CON. Si lo falla, ha recibido heridas que le ocasionan un número de dados de herida cada minuto igual a su FH actual hasta que su estado pueda ser estabilizado. Aunque es posible sobrevivir a una herida en la cabeza, es una herida grave y tendrá efectos posteriores, a determinar por el árbitro.

Torso

Incapacitado

La víctima pierde la consciencia y debe hacer un chequeo de CON. Si la tirada falla, el personaje tiene heridas internas que le ocasionan un número de dados de herida cada minuto igual a su FH actual hasta que su estado pueda ser estabilizado. Aunque la recuperación es posible, estas heridas son bastante graves y tendrán efectos posteriores, a determinar por el árbitro.



COMBATE ENTRE PERSONAJES

Brazo

Incapacitado

El brazo de la víctima está gravemente herido. Cualquier acción que requiera el uso del brazo tendrá una penalización de +3. Además, cualquier esfuerzo realizado con el mismo (levantar un peso, o utilizarlo para atacar en combate cuerpo a cuerpo) ocasionará 2D6 puntos de herida no letal y requerirá un chequeo de CON. Si se falla, el brazo queda inútil (ver a continuación).

Inútil

El brazo de la víctima queda inútil. Con un chequeo de CON el personaje puede salvarlo, pero si lo falla, el miembro está en tan mal estado que debe amputarse. Un personaje cuyo brazo haya quedado inútil debido a un sobreesfuerzo debe realizar también un chequeo de CON para evitar que el daño sea permanente.

Pierna

Incapacitada

La pierna de la víctima está gravemente herida. El personaje no puede correr y su capacidad de movimiento se reduce a la mitad. Incluso el caminar le resulta doloroso y requiere un chequeo de CON cada asalto o 1D6 puntos de heridas no letales. Para inmovilizar la pierna hace falta el equipo apropiado y una tirada de Medicina/Primeros auxilios.

Inútil

La pierna de la víctima está inutilizable. El personaje se cae al suelo y debe realizar un chequeo de CON. Si tiene éxito, la pierna puede salvarse. Si no, está tan gravemente dañada que se debe amputar. La pierna no puede soportar peso alguno pero si el personaje está consciente puede aún arrastrarse.

Heridas detalladas

Los efectos de las heridas en esta sección se describen sólo en términos muy generales por lo que, cuando el personaje sufre heridas graves, el árbitro tiene entera libertad para describir la herida en más detalle. Por ejemplo, podría indicar a un personaje con una pierna incapacitada que se le ha roto el tendón de la corva o que tiene un hueso fracturado. A discreción del árbitro, la descripción podría alterar los efectos de la herida.

Ciertas heridas especifican secuelas. El árbitro puede utilizar la tabla siguiente como guía para decidir qué tipo de penalizaciones asignar. Aquí, como antes, los modificadores son tan generales que el árbitro tiene completa libertad para determinar el alcance de las heridas del personaje. Por el mismo motivo, ningún árbitro tiene por qué seguir al pie de la letra esta tabla (ni ninguna otra). Si un ataque en particular sugiere un tipo de herida, se pueden describir sus efectos como se crea conveniente.

TABLA DE MODIFICADORES A LAS HERIDAS

1D6	Heridas en la cabeza	Heridas en el torso
1	Penalización de +1 a todas las tiradas	Penalización de +1 a todas las tiradas
2	Penalización de +2 a todas las tiradas	Penalización de +2 a todas las tiradas
3	Pérdida de un ojo	Capacidad de movimiento reducida a la mitad
4	Pérdida de un oído	Coma
5	Desfigurado (-1 CAR)	Debilitado (-1 CON)
6	Tirar de nuevo dos veces	Tirar de nuevo dos veces

Comas

Ciertos ataques hacen que la víctima entre en coma. El estado de coma es tan peligroso e impredecible que, en el mejor de los casos, mantendrá al personaje fuera de la circulación un buen rato.

Un personaje en coma debe realizar un chequeo de CON cada día. Si lo consigue, debe realizar un chequeo de consciencia con una penalización de +4 para salir del coma. Si el chequeo de CON falla, el personaje sufre 1D6 puntos de herida letal por empeoramiento de su estado. Es totalmente posible sucumbir a un estado de coma, muriendo sin haber recuperado la consciencia.

CURACIÓN DE HERIDAS Y RECUPERACIÓN DEL PERSONAJE

Al acabar un combate, los heridos deben ocuparse de sus heridas. Esta sección explica cómo pueden recuperarse los personajes de las heridas sufridas. Por brutal que pueda ser el combate, los milagros de la medicina avanzada pueden con la mayoría de las heridas, por graves que sean.



Deterioro y estabilización

El estado de cualquier personaje que haya sufrido heridas letales se deteriorará debido a las hemorragias y al 'shock' a menos que su estado lo estabilice algún personaje que disponga de la habilidad Medicina/Primeros auxilios.

Un personaje herido debe hacer un chequeo de CON cada minuto con una penalización igual a su FH. Una tirada con éxito significa que el personaje aguanta otro minuto sin desmayarse. Si falla, queda inconsciente y sufre 1 punto de heridas letales por cada punto de margen de fallo del chequeo.

Estabilizar a un personaje herido requiere una tirada de habilidad en Medicina/Primeros auxilios con una penalización igual al FH actual del personaje. Una vez estabilizado, el paciente ya no corre peligro de que su estado se siga deteriorando.

Cómo se recupera la consciencia

Un personaje inconsciente puede intentar recuperarse periódicamente, a intervalos iguales en minutos a su FH. Para conseguirlo, deberá realizar un chequeo de CON utilizando los modificadores debidos a su estado. Si lo consigue, el personaje recupera la consciencia.

Si, por ejemplo, un personaje en Mal estado tiene un FH de 3 puede intentar el chequeo cada 3 minutos.

Cómo se curan las heridas no letales

Las heridas no letales se curan con rapidez. Por cada hora de descanso, el personaje se cura de tantos puntos de heridas no letales como su CON. En el monitor de estado basta con borrar el daño curado en orden inverso al que se produjo.

Si en un momento dado importa conocer exactamente la rapidez con que un personaje se recupera de las heridas no letales, se divide la hora de descanso entre la CON del personaje. Ello significa que un personaje que tenga CON 2 recupera 1 punto cada 30 minutos, CON 3 recupera 1 punto cada 20 minutos y así sucesivamente.

Cómo se curan las heridas letales

A diferencia de las no letales, la recuperación de las heridas letales puede ser un proceso largo, especialmente si el herido no está bajo los cuidados de un médico. La velocidad a la que se recupera depende de los cuidados que reciba.

Curación natural

Si un personaje no está bajo los cuidados de un médico recupera cada semana tantos puntos como su CON si está activo o el doble de su CON si permanece inactivo para descansar y recuperarse.

Para determinar la cantidad de tiempo que un personaje tendría que descansar para recuperarse de todas sus heridas, se divide el número de casillas de heridas letales de su monitor de estado entre el doble de su CON y se redondea hacia arriba. El resultado es el número de

semanas que tardará en recuperarse.

Igual que con las heridas no letales, es posible determinar exactamente el tiempo que tarda un personaje en recuperar un solo punto de heridas, pero es más fácil trabajar con bloques de tiempo de una semana.

Digamos que Garrett ha recibido 23 puntos de heridas letales a manos de un asesino y necesita saber cuánto tiempo deberá permanecer oculto para recuperarse. Tiene CON 5 y hace reposo, por lo que recupera 10 puntos por semana. Dividiendo 23 entre 10 averigua que habrá de permanecer en su habitación 3 semanas (2'3 redondeado hacia arriba) si quiere estar como nuevo cuando salga en busca de venganza.

Cuidados médicos

Si un personaje herido está al cuidado de un médico se recuperará considerablemente más rápido que si esperara a curarse por medios naturales.

Cada día, el médico deberá hacer una tirada de habilidad en Medicina/Primeros auxilios con una penalización igual a su FH pero con una bonificación basada en el equipo y las instalaciones de que disponga (desde -2 ó -3 por un hospital de campaña improvisado hasta -4 ó -5 por uno bien equipado).

Si la tirada tiene éxito, el paciente recobra un número de puntos de herida igual a su CON. Si falla, el paciente no recupera heridas ese día.

Es teóricamente posible que un paciente se recupere por este método menos de lo que lo haría descansando pero es poco probable e indicaría una tremenda incompetencia por parte del médico.

Un personaje en cuidados médicos está efectivamente apartado del juego hasta que se recupere.

Heridas graves

La curación natural o las diversas técnicas quirúrgicas pueden contrarrestar los efectos de las heridas incapacitantes e inutilizantes. Si un personaje escoge recuperarse por sus propios medios, deberá consultar la tabla de recuperación para determinar el tiempo que tardan sus heridas en curarse. Hasta que estén curadas se le aplican todas las penalizaciones.

La cirugía requiere instalaciones adecuadas y un médico con nivel 5 o más en Medicina/Primeros auxilios, quien deberá realizar una tirada de habilidad con una penalización igual al FH del paciente, más un segundo modificador a determinar en la tabla adjunta. Si falla, el paciente deberá realizar un chequeo de CON o sufrir 1D6 x 1D6 puntos de heridas letales (en efecto, incluso en el año 3052 es posible morir por un error médico).

Incluso si la operación tiene éxito, el personaje debe recuperarse el tiempo que se indica en la tabla siguiente. Durante el período de recuperación se actuará como si el personaje aún tuviera la herida y si no tiene cuidado se le puede volver a abrir. Cada vez que exista la posibilidad de que esto ocurra el personaje deberá realizar un chequeo de CON.

TABLA DE RECUPERACIÓN

	Incapacitado	Inútil
Cabeza	-3 a curación/3D6 días de recuperación Curación natural: 4D6 semanas	-5 a curación/6D6 días de recuperación Curación natural: 6D6 semanas
Torso	-2 a curación/3D6 días de recuperación Curación natural: 3D6 semanas	No aplicable No aplicable
Brazo	-1 a curación/2D6 días de recuperación Curación natural: 2D6 semanas	-3 a curación/4D6 días de recuperación Curación natural: 4D6 semanas
Pierna	-1 a curación/2D6 días de recuperación Curación natural: 2D6 semanas	-3 a curación/4D6 días de recuperación Curación natural: 4D6 semanas



TRANSCURSO DEL JUEGO

CÓMO DIRIGIR MechWarrior

MechWarrior es un juego único en la gama de productos de la línea **BattleTech**. Donde otros productos están enfocados al combate (tanto a nivel de soldado individual como al de regimientos completos), en **MechWarrior** los personajes interpretan las vidas de personajes individuales, para emprender aventuras como protagonistas, que es por supuesto lo que significa el juego de rol.

Dirigir un juego de este tipo es una experiencia que plantea muchos desafíos, pero que en compensación proporciona grandes recompensas. Uno de los desafíos principales arranca de tener que interpretar a una plétora de personajes no jugadores, que constituyen por así decirlo el "decorado". Una de las recompensas mayores proviene del hecho de ver cómo nuestros amigos disfrutan explorando el mundo que hemos creado. Aunque un árbitro necesita dominar las reglas, así como el trasfondo de ficción del juego, el auténticamente bueno aprende a hacer tan transparente la mecánica que la historia que se crea a través de la interpretación de los personajes prevalece sobre todo lo demás.

Este capítulo contiene sugerencias para cumplir estos objetivos.



TRANSCURSO DE UNA AVENTURA

A continuación se proporcionan algunas indicaciones generales acerca de cómo ser un buen árbitro.

Dramatismo

El truco principal para dirigir una aventura satisfactoria es que el árbitro se sumerja en sus creaciones, que las tome en serio. Por ejemplo, al preparar una escena hay que ser dramático, apelar a los sentidos de los jugadores. Antes de empezar a describir lo que los personajes ven al entrar en una nueva situación, hay que visualizarla primero uno mismo, oír sus sonidos y oler sus olores para describirla a continuación tal y como la hemos imaginado. El Director de juego debería preguntarse a sí mismo en qué se fijaría primero, empezando generalmente por eso y rellenando después los detalles a su alrededor. Hay que guardar la información más dramática para el final, sin embargo, para darle más impacto.

Compara por ejemplo estas dos descripciones de la misma escena:

"Entráis en el bar y veis mucha gente sentada, hablando. Uno de ellos tiene un garrote y lo está usando para amenazar al camarero. Dentro está muy oscuro y hay mucho ruido."

"Cuando entráis en el bar os asaltan de inmediato dos cosas. La primera es una ola de ruido, creado por demasiada gente hablando demasiado en demasiado poco espacio. La segunda es una ola aún más molesta, un olor a humo de cigarrillo mezclado con sudor, cerveza derramada y comida grasienta. Tardáis unos momentos en acostumbraros a la penumbra pero al poco podéis ver claramente a un individuo fomido y calvo apoyado en la barra del bar. En una mano tiene un garrote. Con la otra agarra al camarero por el cuello de la camisa."

En el momento en que el árbitro se sumerge en la imagen de una escena antes de describirla necesita unos instantes para convertirse en el PNJ que interaccionará con los personajes. Tanto si el PNJ es una figura importante con la que el árbitro quería que los personajes se encontraran desde el principio o un barrendero al que de repente han decidido interrogar, cualquier encuentro será más rico si el árbitro se detiene mentalmente para imaginar algún detalle de la personalidad o el entorno del personaje antes de interpretar el papel de éste. Mediante esta técnica, los jugadores no sabrán automáticamente quién es importante en la aventura y quién no, lo que hará parecer más auténtico al universo de juego.

Esto no quiere decir que el árbitro tenga que inventarse una historia completa y todas las características para cada PNJ con que se encuentren los personajes. En el caso del barrendero, por ejemplo, podría decidir simplemente que es un jubilado, molesto por tener que realizar esta labor ya que la pensión no le llega a final de mes. O podría simplemente decidir que es un vejstorio irritable sin inventarse razón alguna para ello. Todo esto tiene como finalidad que cuando los personajes hablen con el hombre sea un vejstorio irritable quien es responda y no el árbitro diciéndoles: "El barrendero os indica que el espaciopuerto está dos manzanas abajo y dos a la derecha."

Tranquilidad

Los árbitros novatos se sienten a menudo abrumados por la tarea que tienen ante sí. Tranquilos. Recordad que el objetivo del juego es pasárselo bien. Teniendo esto en cuenta, el árbitro puede encontrar útil lo siguiente para aumentar su confianza.

Primero hay que familiarizarse con las reglas del juego y en especial con las que parece probable que se utilicen en la aventura. Un buen dominio de las reglas hace que uno controle más la situación. Eso no significa aprenderse de memoria el reglamento sino tan sólo dominarlo lo suficiente como para poder improvisar cuando sea necesario (ver **Flexibilidad** más abajo). Al mismo tiempo, es posible que algunos personajes también estén familiarizados con las reglas y si ése es el caso se les puede dejar tranquilamente que sean ellos quienes busquen el daño que hace una pistola láser. De hecho, compartir con los jugadores la responsabilidad en estos temas aumenta el sentido de participación del grupo.

A veces sucede que un jugador quiere discutir una regla en particular o la interpretación que de ella hace el árbitro. Para evitar interrumpir el flujo de la aventura, lo mejor es aplazar estas discusiones hasta el final de la sesión y mientras tanto el jugador hará bien en aceptar por el momento el juicio del árbitro. Éste puede cambiar de criterio después, pero recuérdese que su responsabilidad principal es para con la historia que se está desarrollando y por ello debe ser él el árbitro supremo de las reglas. La mayoría de los jugadores respetarán esta postura y por lo general presionarán a cualquier otro que no lo haga.

Otra forma que tiene el árbitro de estar preparado es el asegurarse de saber perfectamente los entresijos de la aventura. Puede que le vaya bien hacerse un diagrama del desarrollo posible de la acción y tenerlo a mano durante el juego como referencia. Los mapas de encuentros y las características de los PNJ se pueden tener en hojas aparte, pero hay que organizarlas al comienzo de la sesión para que estén a mano cuando se necesiten.

Con las reglas y la historia firmemente bajo control, el árbitro está más libre para dedicar su atención a hacer que el juego sea lo más dramático y excitante posible.

Flexibilidad

A menudo, los jugadores maquinan planes o realizan acciones que el árbitro ni siquiera podía imaginarse que pudieran intentar, lo cual suele ser destructivo para los planes que éste tuviera para la aventura. En lugar de decir a los jugadores simplemente que no pueden seguir ese curso de acción, debería calibrar en unos momentos los posibles resultados del mismo e incluso adaptar la trama a él. Ello puede suponer la creación de varios PNJ no anticipados previamente, pero con la práctica eso es cada vez más fácil (algunos árbitros tienen un fichero de PNJ pregenerados para ocasiones como ésta). Si, por el contrario, decide que no puede adaptarse al plan de acción de los personajes se les puede dejar avanzar en esa dirección un rato y luego llegar a un callejón sin salida.

Por ejemplo, los personajes deciden buscar una entrada a través de las alcantarillas al complejo en el que desean infiltrarse, pero el árbitro no ha preparado aventura alguna en las alcantarillas. Dispone aquí de dos alternativas: una sería dejarles entrar vía las alcantarillas, colocándoles el acceso al complejo una vez se hubieran librado de los roedores. Alternativamente, podría decidir que ninguna de las entradas a las alcantarillas permite el paso de los personajes dadas las reducidas dimensiones de los tubos, pero en lugar de decirles esto, habrían de descubrirlo por su cuenta. De esa manera, la búsqueda se convierte en parte integral de la historia que árbitro y jugadores están creando conjuntamente.

A propósito de esto, recuérdese que no hay conjunto alguno de reglas que pueda cubrir absolutamente todas las situaciones que se pue-

den presentar en el juego. Para eso están los árbitros y para eso las reglas le permiten una cierta flexibilidad. Además, las reglas son simplemente mecánicas mientras que es el árbitro quien debe decidir cómo se aplica una regla en particular a una situación concreta. En la mayoría de los casos eso significará tener que decidir acerca del modificador a aplicar a una tirada. En otros casos puede implicar la decisión de que en una zona hay tanto humo que una pistola láser sólo puede utilizarse a corta distancia.

Magnanimidad

Los jugadores invierten algún tiempo creando sus personajes y cuanto más juegan con ellos más han invertido en los mismos, en términos de puntos de experiencia y de energía emocional. El momento en que un personaje muere es por ello muy triste, y ello es especialmente cierto si la causa es una serie particularmente desafortunada de tiradas de dado, aunque también es normal que ocurra porque el jugador no se ha dado perfecta cuenta del peligro que corría su personaje o no ha planificado lo suficiente. Por otra parte, sin algún sentido de peligro el juego de rol perdería gran parte de su excitación.

El árbitro puede ayudar a evitar la muerte de los personajes manteniendo el importantísimo sentido del peligro. La primera forma es el escoger aventuras que parezcan apropiadas para las habilidades y niveles de experiencia de los personajes, si bien esto no siempre funciona porque los personajes pueden fallecer si sus jugadores tienen mala suerte con los dados o cometen un grave error de planificación.

Quizás la mejor manera de mantener a los personajes vivos durante más tiempo es quitarles todo lo que tienen excepto la vida. Incluso en el campo de batalla, se retira a mucha más gente gravemente herida que muerta. El árbitro puede instituir la regla de que un personaje que "muera" queda fuera de la presente aventura pero sólo muere con un 1 en 1D6 y que un resultado de 2 a 5 significa que queda inválido o con tremendas cicatrices. También puede hacer que el personaje en cuestión despierte en un hospital al cabo de varios días, desprovisto de todas sus pertenencias. En uno y otro caso, el destino del personaje no se decidirá hasta el final de la aventura por lo que su jugador deberá sudar un rato a la espera de la decisión final, lo cual aumenta la gravedad de la situación del personaje sin acabar siempre con su muerte. La idea es mantener un sentido de peligro mortal.

La otra forma de evitar la muerte de un personaje debería reservarse sólo para situaciones extremas. Es la vieja técnica del *deus ex machina* en la que alguna afortunada coincidencia interrumpe a los malos antes de que puedan descargar el golpe final. Generalmente esto significa que el árbitro ve a los personajes en franca inferioridad y quiere equilibrar las cosas. Ello puede hacerse de varias formas: haciendo aparecer refuerzos de forma inesperada o aún mejor, que aparezca en escena un tercero que no tenga nada que ver con el asunto. Si parte de las fuerzas enemigas tiene que hacer frente a este nuevo encuentro los personajes tienen una probabilidad mayor de escapar o de luchar con menos desventaja. Sin embargo, esta opción debe ejercitarse con suma cautela puesto que puede degenerar en el síndrome de que la caballería siempre va a aparecer al rescate en el último momento.

Ejemplaridad

Intentando ser dramático, flexible y magnánimo el árbitro está dando ejemplo a los jugadores. Si éstos han aprendido a confiar en lo razonable del juicio de aquél, discutirán menos las reglas. Esta confianza debería también contrarrestar la tendencia que algunos jugadores tienen de que sus personajes lleven encima todas las armas que poseen aunque vayan a comer o a una biblioteca. Pueden llegar a interpretar a sus personajes tan fielmente que les llevarán a situaciones potencialmente peligrosas desarmados puesto que están convencidos de que eso es lo que el personaje haría si fuera real. Cuando un grupo de jugadores consigue interpretar tan fielmente el papel de sus personajes, la



TRANSCURSO DEL JUEGO

calidad del juego es altísima.

Tal seriedad de intenciones y tan dramático enfoque no quieren decir que el humor no tenga lugar en una sesión de juego de rol. Parte de la diversión de juntarse a jugar son los momentos de risa que inevitablemente se producen. Pero el enfoque dramático es importante para que una aventura cobre vida. Se puede permitir que los jugadores se relajen de vez en cuando con unas risas pero al cabo de un rato hay que pedirles que vuelvan de nuevo a prestar atención a la situación de la aventura.

Narrativa

Casi todo lo que sucede en una sesión de juego de rol puede incorporarse a la historia, enriqueciendo así la experiencia. Supóngase por ejemplo que un grupo está jugando una aventura en particular en el curso de diversas sesiones y uno de los jugadores no puede acudir a una sesión en particular. ¿Cómo resuelve el árbitro la pérdida de ese personaje en medio de la aventura? Puede hacer que otro de los jugadores dirija al personaje o podría dirigirlo él como PNJ, pero aún mejor es inventarse una razón para justificar la ausencia del personaje ese día. Quizá se le envió a una posición avanzada para explorar y aún no ha vuelto (pudiendo haber sido capturado por el enemigo), puede estar en la cama con fiebre a causa de una vieja herida o haber recibido una llamada de emergencia de un miembro de su familia. Tales recursos narrativos pueden servir no sólo como excusa para la ausencia del personaje sino también como inicio de tramas secundarias que enriquezcan la aventura.

PREPARACIÓN DE AVENTURAS

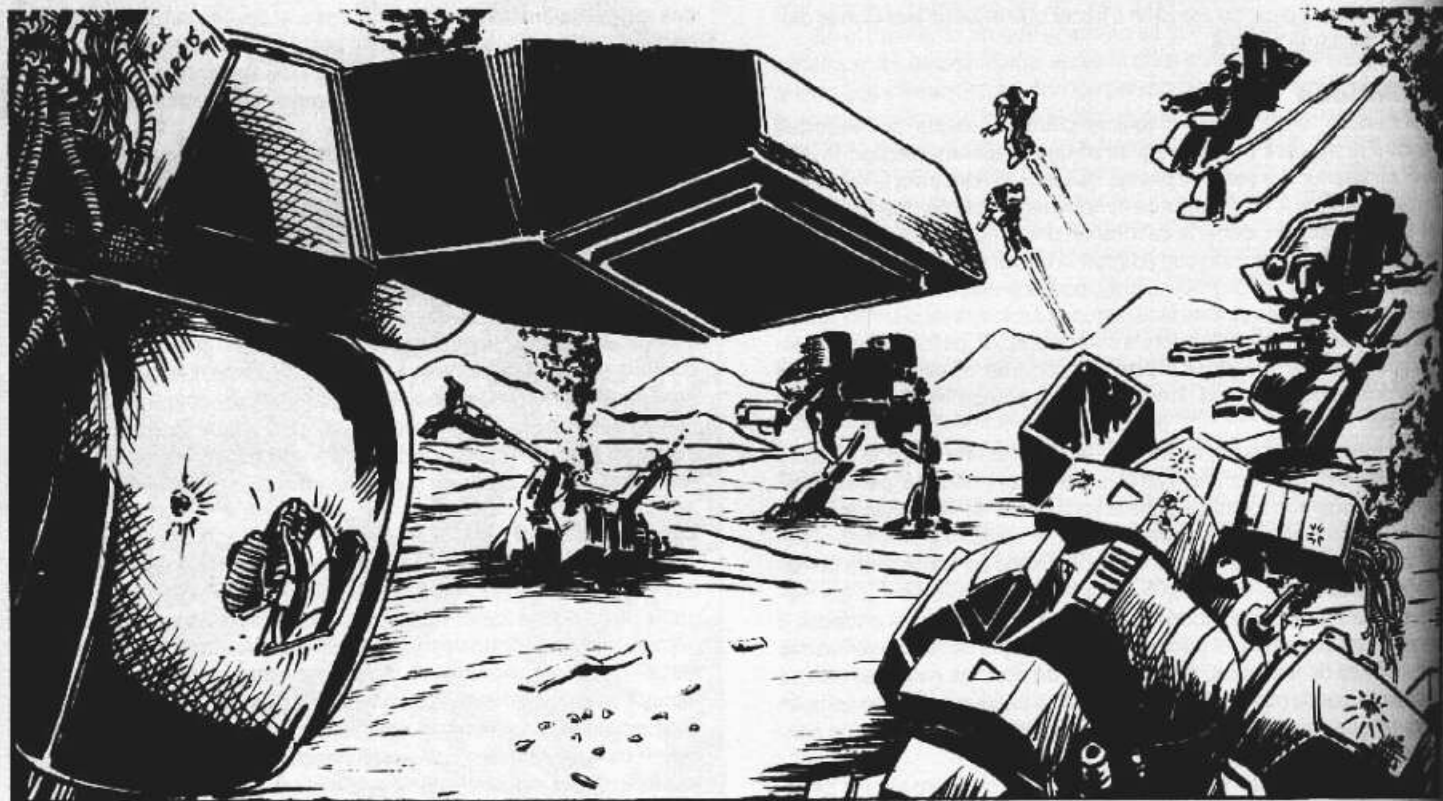
Una vez que los árbitros sepan cómo dirigir una aventura, necesitarán aprender a crearlas.

Empezar por cosas pequeñas y luego agrandarlas

Es casi siempre una buena idea empezar por una trama sencilla para ir ampliando después. Esta regla se aplica de muchas maneras. En primer lugar significa comenzar por una parte del universo de **MechWarrior** que sea familiar. Un árbitro puede tener una particular afinidad por la cultura con influencias japonesas del Condominio Draconis, por ejemplo, lo que puede funcionar muy bien como inicio. Conforme se vaya familiarizando con el resto de las Casas puede empezar a complicar más las cosas. En segundo lugar significa que la primera vez que dirija una aventura es mejor que se trate de una sola sesión de juego con un combate al final. Por ejemplo, se le puede explicar a los jugadores que los personajes se topan con un grupito de milicianos locales fuera de servicio que están deseando partírles la cara. Eso permite que todos aprendan cómo funcionan las reglas. En aventuras posteriores, el árbitro puede empezar a añadir PNJ interesantes, uno o dos misterios y cosas similares.

La regla de empezar por lo pequeño y luego agrandar lo también se aplica al proceso de creación de una aventura. Primero hay que escoger una trama, que puede ser algo que el árbitro ha leído en un libro o visto en una película, o quizás algo de su propia invención (ver **Fuentes de inspiración de aventuras** más adelante).

Lo siguiente es decidir cuáles serán las escenas importantes o los encuentros necesarios para la trama. En parte esto dependerá de lo que el árbitro piense que sus jugadores harán cuando se encuentren en situación; incluso podría crear escenas alternativas, si la situación se presta a la posibilidad de cursos de acción múltiples. Como mínimo, la aventura debería tener una escena inicial que introduzca a los personajes en la historia, una escena climática en la que consigan el objetivo de la aventura y una escena final en la que recojan los beneficios de sus acciones. Por lo general, entre la introducción y el clímax suele haber varias escenas de enlace, conectadas las unas con las otras. El árbitro



también puede incluir encuentros aleatorios y pistas falsas para rellenar la aventura y quizás proporcionar a los personajes los primeros indicios de nuevas aventuras.

Finalmente, cuando la aventura ha acabado, es el momento de repartir las recompensas. Esto no tan sólo son los PA sino que también incluye equipo enemigo capturado y nuevos amigos o contactos (obtenidos también en el transcurso de la aventura). En cuanto a los PA se sugiere que el árbitro exija a los jugadores que los inviertan en habilidades que hayan sido útiles en la aventura. Si toda ella ha transcurrido en un planeta desértico es poco probable que hayan podido mejorar su habilidad en Natación. También les puede permitir que contribuyan a decidir sobre los PA extraordinarios. Una buena manera es que cada uno de los jugadores anote en secreto una situación que le gustó particularmente, en la que otro personaje (no el suyo) jugara un papel importante. El árbitro puede después leer dichas notas en voz alta, otorgando PA extraordinarios a los personajes que se mencionen en ellas. Esta práctica sirve para varias cosas:

1. Hace que los personajes sean recompensados por su participación en acciones, incluso si el árbitro las ha olvidado.
2. Fomenta el sentido de participación conjunta en la creación de la aventura.
3. Recuerda a todos los puntos culminantes de la aventura, repitiendo el placer de la misma.

La importancia de los malvados

Un punto importante a recordar cuando se diseñan aventuras es que casi todos los jugadores disfrutarán más si consiguen vencer a un archivillano que si simplemente sobreviven a un accidente de una Nave de Descenso en un mundo sin atmósfera. La aventura gana en dimensión, por ejemplo, si el grupo cree que sobreviviendo han frustrado los planes de un malvado señor de la guerra. Lo que era originalmente una lucha contra un universo inanimado e implacable se convierte de repente en un conflicto personal. Esto significa que, aunque el malvado esté muy lejos y de momento no tenga rostro para los personajes, éstos pueden empezar a recoger pruebas de sus maquinaciones, con la esperanza de que algún día puedan vérselas con él cara a cara.

FUENTES DE INSPIRACIÓN DE AVENTURAS

El universo de **MechWarrior** es vastísimo, extendiéndose por cientos de mundos y múltiples culturas humanas. Casi todo lo que puede cobijarse bajo la bandera de la ciencia ficción puede ocurrir en algún lugar del mismo por lo que los árbitros novatos tienen mucho dónde escoger.

Para empezar, este libro proporciona información que puede sugerir aventuras. Si alguien se dice: "Voy a dejar caer a mis personajes en ese planeta a ver cómo se las arreglan", Éste podría ser el inicio de una aventura. Conforme se publiquen más suplementos de la línea **BattleTech**, el árbitro puede introducir a los jugadores al contenido de dichos libros haciendo que sus personajes tengan encuentros relacionados con ellos en sus aventuras. Por ejemplo, una buena manera de revelar la invasión de los Clanes a un grupo de personajes puede ser enviarlos a la Periferia en una misión al Gran Valkiriatto o a la Confederación de Oberón justo a tiempo para que les pille un ataque de los Clanes. Las diversas novelas de **BattleTech** son otra fuente excelente de inspiración de tramas para aventuras, así como otras novelas o películas de ciencia ficción. De hecho, cualquier argumento de cualquier género (del Oeste, de misterio, de terror) puede adaptarse para su uso en uno de los mundos de los Estados Sucesores, a punto para que lo descubran los personajes. No hay que olvidar las aventuras que

se publican en revistas y fanzines, así como los libros de escenarios publicados específicamente para el universo de **BattleTech** (o los de cualquier otro juego de ciencia ficción). Como se comenta más adelante, los objetivos y ambiciones de los personajes también pueden ser una fuente de ideas para las aventuras.

Tipos de aventuras

Al diseñar aventuras puede ser de ayuda pensar en ellas como pertenecientes a una de varias categorías. Una de ellas serían las "aventuras de combate", en las que los personajes deben tenérselas con un enemigo cara a cara. Diferentes, pero relacionadas, serían las misiones encubiertas, en las que los personajes deben infiltrarse en una posición, pasar un objeto camuflado, rescatar a un rehén o "liberar" un objeto. Otro tipo podrían ser las "misiones dirigidas por un PNJ", en las que uno de éstos introduce al grupo en un misterio, o una trama de ambición o venganza. Podría ser que el PNJ contratara a los personajes para realizar esta misión o que ellos descubrieran que son el objetivo de la operación. Las "misiones dirigidas por un personaje" pueden incluir cualquiera de los argumentos antes expuestos, así como emanar de las ambiciones de los mismos. Por ejemplo, si uno de los personajes declara que quiere ser "el mejor **MechWarrior** de toda la Esfera Interior", este objetivo podría sugerir situaciones de aventura que transcurrirán a lo largo del juego. Relacionado con la idea de las aventuras relacionadas con un personaje son las que algunos grupos denominan: "la estrella de la semana." En este sistema, cada semana uno de los personajes (por turno) se convierte en el foco de una aventura diseñada específicamente para los objetivos, historia y habilidades del mismo y el resto de los personajes hacen labores de apoyo. Esto asegura que todos los personajes tienen el mismo grado de implicación en la aventura y que ninguno de ellos "chupa más cámara" que los demás. Otro tipo de aventura se podría denominar como "situación genérica", que incluye acontecimientos como sublevaciones nativas, ataques de piratas, fallos del equipo (que requieren que el grupo busque piezas de recambio). A menudo la naturaleza de tales acontecimientos vendrá determinada por la misión que tenga la unidad a la que pertenecen los personajes (ver **Misiones típicas de una unidad**, pág. 70).

ORGANIZACIÓN DE UNA CAMPAÑA

Todo conjunto de aventuras que se desarrolle con el mismo grupo de jugadores se denomina campaña. A muchos árbitros les gusta enlazar sus aventuras de forma que las ganancias que obtengan los personajes en una aventura se sumen a las obtenidas en otras, hasta que todas ellas culminen en un objetivo global. Una campaña es, en efecto, una aventura larga en la que las aventuras individuales serían las escenas. Sea cual sea la forma en que el árbitro dirija la campaña, lo principal es que los jugadores experimenten una progresión constante de sus personajes.

Cuando organice por primera vez un grupo de aventureros, el árbitro puede recordar también la máxima de "empezar por lo pequeño y después irlo agrandando". Por ejemplo, podría insistir en que todos los personajes sean miembros de la misma Unidad y quizá también en que ésta sea una fuerza mercenaria. El tener juntos a todos los personajes simplifica notablemente la logística de reunirlos, y el que su unidad sea mercenaria permite moverla a cualquier lugar de la Esfera Interna.

Si el árbitro decide no requerir que todos los personajes pertenezcan a la misma unidad, por lo menos deberían ayudarlo a determinar cómo llegaron a ser compañeros. Una campaña en la que los personajes pertenezcan a unidades de Casas diferentes (o incluso alguno de los Clanes, alguno de los Estados Sucesores y/o alguno de ComStar) puede implicar algunos problemas logísticos pero las complicadas rela-



ciones entre unos y otros personajes pueden sugerir una gran variedad de aventuras.

Parte del trabajo de dirigir una campaña es determinar qué hacen los personajes entre aventuras. Si pasa el suficiente tiempo, los personajes empezarán a envejecer y con toda probabilidad se casarán y tendrán hijos. El árbitro también debe considerar de qué vive un personaje entre aventuras, lo que no significa que tengan que llevar un estricto control del dinero ganado y gastado sino insistir en que los jugadores consideren dónde y cómo viven sus personajes, basándose en su sueldo y en el dinero ganado en las aventuras. Asuntos menores como éste pueden convertirse en partes de la historia en la próxima aventura.

CREACIÓN DE UNA UNIDAD DE BATTLEMECHS

La aventura en el siglo XXXI es sinónimo de aventura en tiempos de guerra. Los personajes serán casi siempre miembros de una unidad militar pero las diferentes unidades poseerán diferentes recursos para en-



trenar a sus miembros y a veces tendrán objetivos diferentes en el entrenamiento. Por tanto, los personajes tendrán diferentes habilidades y equipo dependiendo de la unidad a la que pertenezcan. Por ello debe determinarse de qué unidad se trata antes de diseñar el personaje.

Los jugadores pueden o bien escoger una unidad a la que quieran que sus personajes pertenezcan (sujeto a la aprobación del Director de juego) o bien determinarla aleatoriamente utilizando los dados. Por lo general todos los personajes del grupo deberían pertenecer a la misma unidad. Aunque teóricamente es posible que pertenezcan a unidades diferentes, ello hace más difícil para el árbitro el crear aventuras adecuadas.

CREACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD

Hay siete pasos básicos para crear una unidad de 'Mechs:

1. Determinar el bando al que pertenece
2. Determinar su tamaño
3. Determinar el apoyo AeroEspacial de que dispone
4. Determinar las Naves de Salto y de Descenso de que dispone
5. Determinar el tipo y la afiliación de la unidad
6. Determinar el personal de apoyo de que dispone
7. Generar los recursos iniciales de la unidad

Los jugadores pueden utilizar las tablas de este capítulo para determinar aleatoriamente la unidad a la que pertenecen sus personajes, si bien no hay nada en contra de que tengan una en particular en mente. Muchos productos de la línea **BattleTech** contienen tablas de organización (TO) de unidades que el árbitro puede utilizar como modelo, decidiendo el lugar que ocupan en ella los personajes. Si los jugadores desean que sus personajes pertenezcan a una unidad cuya TO aún no ha sido publicada, pueden utilizarse las tablas de este capítulo para generar los detalles. Otra alternativa para los jugadores es el utilizar estas tablas para crear una unidad mercenaria previamente desconocida. Como siempre el árbitro es el director de juego final. Si uno y otros quieren generar la unidad aleatoriamente, se utilizarán las siguientes tablas.

Determinación del bando

La organización de una unidad depende en gran medida de si pertenece a uno de los Estados Sucesores, a los Clanes o incluso a ComStar. Para determinar al azar a quién pertenece la unidad se tira 1D6.

1	ComStar
2-4	Esfera Interior
5 ó 6	Clanes

Una vez determinado el bando, los jugadores deberán empezar a adoptar los esquemas mentales de la cultura a la que pertenecen sus personajes. En general, los ciudadanos de los Estados Sucesores valoran la libertad personal y la individualidad (aunque cada estado e incluso cada mundo tiene su propia historia cultural que da color a la expresión de dichos valores). Los miembros de los Clanes, por el contrario, sirven a su cultura desde castas diferentes y, tanto los que pertenecen a una casta elevada como a una baja, a mayoría de ellos aceptan su estado de todo corazón. Lo más importante para un guerrero de los Clanes es mostrarse lo suficientemente digno como para donar material genético para la siguiente generación de guerreros de laboratorio. En cuanto a los miembros de ComStar son fanáticamente leales a la adoración cuasi religiosa de su fundador, Jerome Blake.

ORGANIZACIÓN TÍPICA DE UNA UNIDAD DE BATTLEMECHS: ESTADOS SUCEORES

Lanza

Una Lanza es la unidad más pequeña en la organización de los BattleMechs de los Estados Sucesores y usualmente consiste en cuatro 'Mechs. Ocasionalmente se les puede añadir un explorador o dos. Una Lanza AeroEspacial consiste por lo general en dos cazas AeroEspaciales y sus respectivos Técnicos.

Compañía

Por regla general, cada Compañía consta de tres Lanzas de BattleMechs (12 'Mechs), a veces con una cuarta Lanza de cazas AeroEspaciales. A veces se incluyen exploradores en una Compañía como grupo de apoyo aparte pero tal grupo no se considera generalmente como una Lanza.

Batallón

Un Batallón consiste en tres compañías (36 'Mechs). En algunos Batallones, los cazas AeroEspaciales se organizan como una Compañía independiente en vez de estar asignados a las Compañías de 'Mechs como Lanzas aéreas. Lo mismo puede suceder con los exploradores. Un Batallón también suele tener una Lanza de mando que proporciona mando móvil y apoyo logístico.

Regimiento

Aunque un Regimiento puede consistir virtualmente en cualquier número de Batallones, suele haber de tres a cinco. Si una unidad dispone de Naves de Descenso, suelen estar adscritas a este nivel de organización. Otros Batallones de apoyo como infantería o carros de combate pueden estar también asignados a nivel regimental.

Unidades de apoyo

Los cazas AeroEspaciales y las Naves de Descenso han sido mencionados antes. También es posible que otros tipos de apoyo (infantería, artillería y vehículos, por ejemplo) estén asignados a una unidad de BattleMechs. Tales grupos de apoyo suelen estar organizados en Batallones y adscritos a nivel regimental (hay diversos suplementos como el **Manual de mercenarios**, **BattleTroops** y **BattleForce**, que proporcionan más información sobre dichas unidades).

Excepciones

Mientras las unidades de las Casas principales siguen este método de organización de forma bastante estricta, las unidades irregulares como los mercenarios o las unidades de la Periferia pueden desviarse del mismo considerablemente puesto que carecen de las tropas necesarias. las unidades con recursos limitados tienden a rellenar sus fuerzas con vehículos y/o infantería.

Estas diferencias psicológicas afectan la forma en que los guerreros de cada cultura afrontan el combate. Los Estados Sucesores no ven nada malo en utilizar fuerzas superiores y/o trucos en combate y muchas de sus unidades tienen pocos reparos en desertar si creen que sus superiores les han fallado. Los Clanes, por el contrario, valoran el honor y la ferocidad por encima de cualquier otra cosa. Prefieren enfrentarse a sus enemigos en campo abierto, con números relativamente iguales, incluso si esto representa retirar fuerzas del conflicto. Los 'Mechs de los Clanes nunca atacan entre varios a un 'Mech enemigo, insistiendo siempre en enfrentamientos individuales. Como sería de esperar, los guerreros de ComStar siguen fanáticamente órdenes, incluso ante la certeza de la derrota, creyendo que su servicio ha sido ordenado por Dios.

Para más información sobre cada una de estas culturas, ver el material de fondo que empieza en la página 106.

Determinación del tamaño de la unidad

El tamaño de la unidad depende sobre todo del número de jugadores que haya en el grupo. Los Estados Sucesores (y ComStar) organizan sus unidades de BattleMechs en Lanzas de cuatro 'Mechs; los Clanes utilizan Estrellas de cinco 'Mechs. Si, por ejemplo, sólo hay tres jugadores, la unidad será casi en todo caso una sola Lanza o Estrella. Sin embargo, si hay cinco o seis jugadores, la unidad podría ser una Compañía o Racimo. Para los puestos no cubiertos por personajes de los jugadores, el árbitro generará PNJs.

Para determinar el tamaño exacto de la unidad de los jugadores se consulta una de las tablas siguientes. En primer lugar se busca la fila de la tabla adecuada (Estados Sucesores/ComStar o Clanes) al número de jugadores y se tiran 2D6. Un resultado de "sólo PJs" indica que la unidad no dispone de PNJs y por lo tanto tendrá que organizarse alrededor de un número no estándar de 'Mechs. Los otros resultados son autoexplicativos.

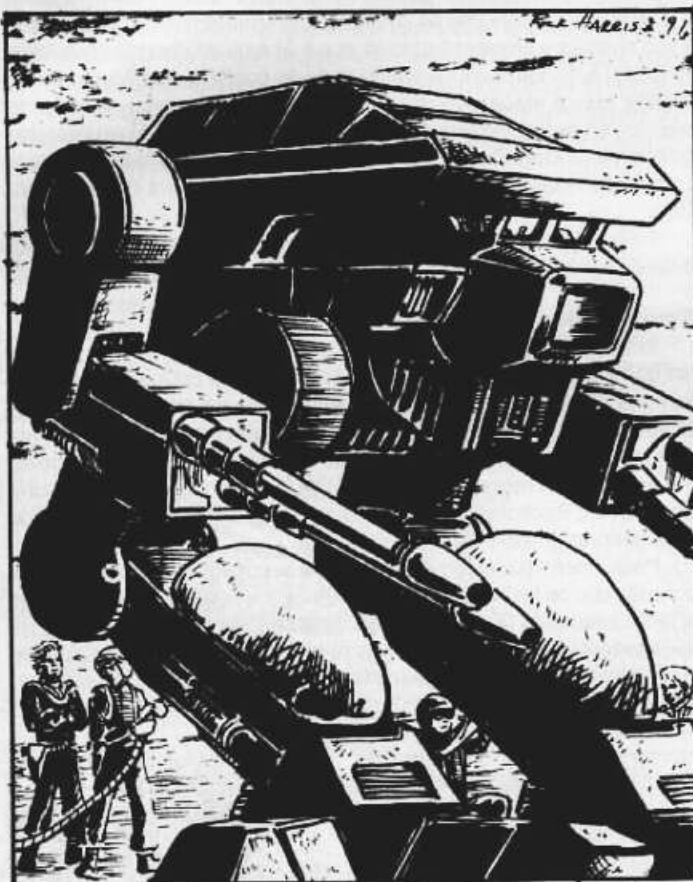
TABLA DE UNIDADES DE 'MECHS DE LOS ESTADOS SUCEORES/ComStar

Nº de jugadores	Sólo PJs	1 Lanza	2 Lanzas	Compañía
2	2	3-6	7-8	9-12
3	2-3	4-6	7	8-12
4	—	2-5	6-7	8-12
5	2-3	—	4-6	7-12
6	2-4	—	5-6	7-12
7	2-4	—	5-6	7-12
8	—	—	2-5	6-12
9	2-5	—	—	6-12
10	2-6	—	—	7-12

Si el resultado del dado indica una Compañía se tira 1D6 para determinar el nivel de organización más alto:

Tirada Nivel de organización

1	Sólo Compañía
2-4	La unidad forma parte de un Batallón (3 Compañías)
5-6	La unidad forma parte de un Regimiento (3 Batallones)



ORGANIZACIÓN TÍPICA DE UNA UNIDAD DE BATTLEMECHS: LOS CLANES

Punta

Una Punta es la unidad más pequeña en la organización militar de los Clanes. Cada una consiste en un 'Mech, o dos cazas AeroEspaciales o cinco Elementales (infantería especialmente creada) provistos de Armaduras de combate.

Estrella

Cada Estrella tiene cinco Puntas, lo que hace que la Estrella sea aproximadamente del mismo tamaño que una Lanza de uno de los Estados Sucesores. Aunque una Lanza es una organización bastante estándar, una Estrella puede consistir (y a menudo consiste) en diferentes tipos de Puntas luchando al unísono.

Binario/Trinario

Dos Estrellas forman un Binario y tres un Trinario. Esto hace que los Binarios y los Trinarios sean aproximadamente el equivalente a las Compañías de los Estados Sucesores.

Racimo

Los Binarios y Trinarios se organizan en Racimos, de la misma forma que las Compañías lo hacen en Batallones.

Galaxia

Similar al Regimiento de los Estados Sucesores, que consiste en varios Batallones, una Galaxia de los Clanes contiene varios Racimos diferentes.

Excepciones

El sistema de los Clanes permite mayor flexibilidad, lo que elimina la necesidad de irregularidades en la organización de las unidades. Sin embargo, las unidades de segunda línea de los Clanes a menudo están compuestas de modelos de 'Mechs más antiguos y pocos o ningún Elemental. Como quiera que esos 'Mechs no pueden ser sometidos al tipo de modificaciones fácilmente disponible para los OmniMechs, la organización de las Estrellas de segunda línea tiende a establecerse con una mezcla de tamaños de 'Mech similar a la de las Lanzas de los Estados Sucesores.

TABLA DE UNIDADES DE 'MECHS DE LOS CLANES

Nº de jugadores	Sólo PJs	Estrella	Binario	Trinario
2	2	3-7	9-11	12
3	2-3	4-7	8-11	12
4	2-4	5-6	7-11	12
5	—	2-6	7-10	11-12
6	2-5	—	6-10	11-12
7	2-6	—	7-10	11-12
8	2-5	—	6-9	10-12
9	2-6	—	7-9	10-12
10	—	—	2-8	9-12

Si el resultado del dado indica un Binario o Trinario se tira 1D6 para determinar el nivel de organización más alto:

Tirada Nivel de organización

1	Sólo Binario/Trinario
2-4	La unidad forma parte de un Racimo (3 Binarios/Trinarios)
5-6	La unidad forma parte de una Galaxia (3 Racimos)

Determinación del apoyo AeroEspacial

En esta fase, los jugadores determinan si su unidad contiene actualmente una Lanza/Punta aérea, que consiste en dos cazas AeroEspaciales, dos pilotos y dos Técnicos.

Se tiran 2D6 y se consulta la tabla de apoyo AeroEspacial. Las unidades que consten tan sólo de PJs se consideran como equivalentes a la clase inmediatamente superior (p. ej.: 2-3 'Mechs = 1 Lanza o 2-4 una Estrella; 5-7 'Mechs = 2 Lanzas; 9-11 'Mechs = Compañía o 6-9 = Batallón/Trinario).

APOYO AeroEspacial (Estados Sucesores)

Tirada	Tamaño de la unidad
8-12	Lanza
6-12	2 Lanzas
4-12	Compañía
Siempre	Batallón/Regimiento

APOYO AeroEspacial (Clanes)

Tirada	Tamaño de la unidad
9-12	Estrella
6-12	Binario/Trinario
3-12	Racimo
Siempre	Galaxia

Determinación de Naves de Descenso y de Salto

Para determinar si la unidad controla una o más Naves de Descenso se tiran 2D6 y se consulta la tabla de Naves de Descenso más abajo (nótese que las naves indicadas en la tabla sirven tan sólo como indicación de clase y que el tipo exacto dependerá de una unidad en particular, pero el tamaño será más o menos el de la clase citada). Si se indica más de una clase, los números entre paréntesis después del tipo de la nave son los rangos de una segunda tirada para determinar cuál de ellas.

TABLA DE NAVES DE DESCENSO

Tamaño de la unidad	Tirada	Tipo de nave
Lanza/Estrella	2-8	1 Leopard
2 Lanzas	2-10	2 Leopard (2-6) o 1 Union (7-12)
Compañía/Binario	2-11	1 Union
Batallón/Racimo	Siempre	3 Union (2-10) o 1 Overlord (11-12)
Regimiento/Galaxia	Siempre	9 Union (2-8) o 3 Overlord (9-12)

NOTA: 1 nave de la clase Overlord equivale a 3 de la clase Union y 1 de la clase Union a 3 de la clase Leopard.

Los Regimientos a menudo disponen de una amplia variedad de Naves de Descenso disponibles para cualquier tipo de misión. Si una unidad controla una Nave de Descenso, los jugadores pueden tirar 2D6 para determinar si también dispone de una nave de salto. Igual que en el caso de las Naves de Descenso, la tabla indica el tamaño mencionando una clase de nave; la determinación final del tipo depende de la unidad de la que ésta dependa.

TABLA DE NAVES DE SALTO

(Sólo si la unidad dispone de Naves de Descenso)

Tamaño de la unidad	Tirada	Tipo de nave
Lanza/Estrella	2-5	Scout (2-9) o Merchant (10-12)
2 Lanzas	2-6	Merchant (2-8) o Invader (9-12)
Compañía/Binario/Trinario	2-7	Invader
Batallón/Racimo	2-10	Invader (2-7) o Monolith (8-12)
Regimiento/Galaxia	2-11	Monolith

Determinación de tipo de unidad/Afiliación

En esta fase de la generación de una unidad de 'Mechs los jugadores determinan su afiliación exacta dentro de su grupo (Estados Sucesores o Clanes). Las unidades de los Estados Sucesores tiran dados para determinar si son unidades mercenarias o bien fuerzas de una de las Casas. Las unidades de los Clanes tiran dados para ver a qué Clan pertenecen y si forman parte de las tropas de primera o de segunda línea de dicho Clan.

Aparte de las diferencias fundamentales entre la cultura de los Clanes, la de ComStar y la de los Estados Sucesores, también existe gran diversidad entre uno y otro de los Estados Sucesores. Una cosa es ser miembro de una unidad de la Casa Davion y otra ser un *yakuza* del Condominio Draconis o un miembro de los mercenarios Sabuesos de Kell, por no decir nada de uno de los Piratas del Cinturón. Una vez los jugadores determinan su afiliación pueden empezar a pensar en los esquemas mentales que serán apropiados para sus personajes.





Para determinar el tipo de unidad para cualquiera que no sea de ComStar se tiran 2D6 (las unidades de ComStar son siempre unidades regulares y sólo tienen una afiliación: a ComStar),

aplicando los siguientes modificadores: -1 si la unidad consiste en ocho 'Mechs o menos y -3 si consiste en cuatro 'Mechs o menos. Si el resultado final está entre 2 y 6, la unidad es una unidad mercenaria de un Estado Sucesor o una unidad de segunda línea de los Clanes. Con un resultado de entre 7 y 12 el grupo pertenece a una unidad regular de uno de los Estados Sucesores o es una unidad de primera línea de los Clanes.

Después de determinar el tipo de unidad, el grupo de personajes tira 2D6 en la tabla apropiada de las de más abajo (Estados Sucesores, Mercenarios/Milicia o Clanes) para determinar la afiliación. Un resultado de "Potencia menor" requiere una tirada subsiguiente para determinar cuál y un resultado de "Menor periférico" requiere una tirada de 1D6 en la tabla de estados menores de la Periferia para determinar la situación exacta.

AFILIACIÓN A UN ESTADO SUCESOR

Tirada	Resultado
2-3	Confederación de Capella
4-5	Liga de Mundos Libres
6	Condominio Draconis
7-9	Mancomunidad Federada
10-12	Potencia menor

AFILIACIÓN A UNA POTENCIA MENOR

Tirada	Resultado
2-3	Magistratura de Canopus
4-5	Alianza de los Mundos Exteriores
6-8	República Libre de Rasalhague
8-9	Coalición de San Ives
10-11	Concordato de Tauro
12	Menor periférico

AFILIACIÓN A UN ESTADO MENOR DE LA PERIFERIA

Tirada	Resultado
1	Mundo de Von Strang
2	Lothario
3	Star's End
4	Circinus
5	Alphard
6	Mundo de Santander

Si los personajes forman parte de una unidad mercenaria se tiran 2D6 en la tabla siguiente para determinar la unidad exacta. Un resultado de "Independiente" puede significar una unidad relativamente nueva, y por tanto sin historia. En este caso, los personajes deberían buscarse un nombre y una explicación de cómo llegaron a juntarse, p.ej.: separándose de otra unidad, creados por un nuevo Rey bandido de la Periferia, etc. Los resultados que indican dos posibilidades incluyen un rango de 1D6 entre paréntesis después del nombre de cada unidad.

AFILIACIÓN A UNA UNIDAD MERCENARIA

Tirada	Resultado
2	Caballería acorazada de McCarron (1-3); Húsares de Wilson (4-6)
3	Compañía de Lindon
4	21 de Lanceros de Centauri
5	Sabuesos de Kell
6-7	Independiente
8	Dragones de Wolf
9	Caballería ligera de Eridani
10	Domadores de Hansen
11	Exploradores de Waco (1-4); Zanquilargos de Gregg (5-6)
12	Cazador de recompensas (1-3); Irregulares de Snord (4-6)

De los 20 Clanes originales aún existen 17 puesto que los otros tres han sido absorbidos o aniquilados; sin embargo sólo seis operan en la Esfera Interior. Para determinar el Clan a que pertenecen los personajes se tira 1D6 en la tabla de afiliación a los Clanes siguiente.

TABLA DE AFILIACIÓN A LOS CLANES

Tirada	Resultado
1	Clan Oso fantasma
2	Clan Halcón de jade
3	Clan Gato nova
4	Clan Jaguar de humo
5	Clan Víbora de acero
6	Clan Lobo

Cómo cambiar de afiliación

En el curso de una campaña de MechWarrior la mayoría de unidades tienen oportunidad de cambiar de afiliación por lo que los jugadores no deberían de sentirse molestos si la inicial, escogida al azar, no les gusta. Los mercenarios, por ejemplo, pueden cambiar de afiliación fácilmente cuando cumplen un contrato. Las unidades de los Estados Sucesor a veces desertan y los Clanes a veces adoptan prisioneros de guerra valientes.

Por otra parte, los jugadores deberían considerar que cada afiliación ofrece algún tipo de ventajas. En la actualidad, la Mancomunidad Federada controla la mayor y más poderosa fuerza de 'Mechs de la esfera Interior, ofreciendo además la posibilidad potencial de entrenarse en la prestigiosa academia Davion. Una desventaja de trabajar para esta potencia es que los personajes lo tendrán difícil para hacerse un nombre puesto que deben competir con muchas unidades de renombre (a menudo mayores) para obtener misiones interesantes. Lo más probable es que se vean forzados a aceptar largos periodos de guarnición o de antidisturbios en planetas de tercera. Por el mismo motivo, trabajar para un estado más débil puede ser una ventaja puesto que hay menos competencia y más oportunidades de labrarse una reputación.

Hay un equilibrio similar entre las ventajas y desventajas de las unidades de mercenarios contra las unidades regulares. Los mercenarios tienen mucha más libertad de acción y a veces pueden escoger entre varias posibles misiones, pero también son más susceptibles a tener dificultades económicas y a perder grandes cantidades de personal y equipo. Las unidades regulares suelen disponer de más suministros, estar más cerca de su potencial completo y tienen muchas más posibilidades de que se las recompense con títulos, tierras e influencia política real. Estos regulares a menudo pagan estas ventajas teniendo que aceptar una gama de misiones mucho menos atractiva (incluyendo tareas más aburridas o más peligrosas de lo normal).

TABLA DE PERSONAL INICIAL

Casa	Regulares	Mercenarios
Marik	5D6 x 5,000 Billetes-c/Lanza	5D6 x 5,000 Billetes-c/Lanza
Steiner MF	5D6 x 5,000 Billetes-c/Lanza	4D6 x 5,000 Billetes-c/Lanza
Davion MF	4D6 x 5,000 Billetes-c/Lanza	4D6 x 5,000 Billetes-c/Lanza
Kurita	4D6 x 5,000 Billetes-c/Lanza	2D6 x 5,000 Billetes-c/Lanza
Minor Power	3D6 x 5,000 Billetes-c/Lanza	3D6 x 5,000 Billetes-c/Lanza
Rasalhaguek	2D6 x 5,000 Billetes-c/Lanza	2D6 x 5,000 Billetes-c/Lanza
Bandit	2D6 x 5,000 Billetes-c/Lanza	1D6 x 5,000 Billetes-c/Lanza

Si los jugadores quieren que los personajes cambien de afiliación, esta puede ser una aventura en sí misma.

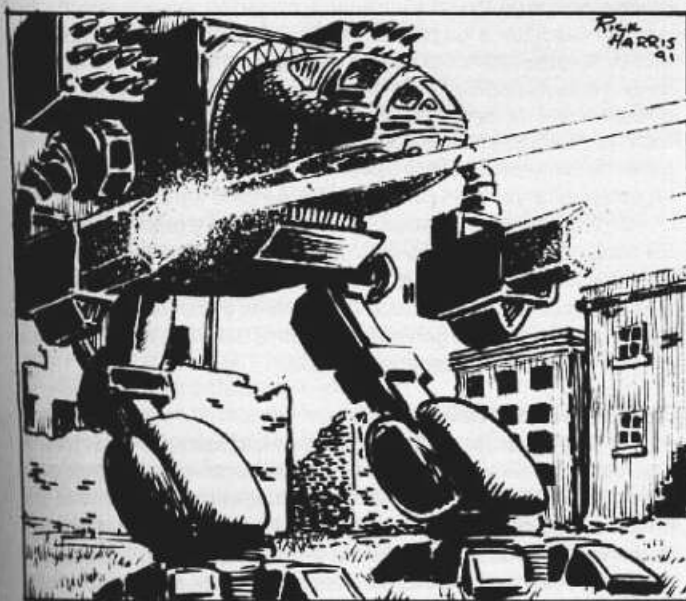
Cómo se determina el personal de apoyo de la unidad

Cada unidad de 'Mechs suele tener cierto número de personal que no son MechWarriors como Técnicos, Ingenieros, Pilotos AeroEspaciales y equipos de reconocimiento sobre el terreno (Exploradores/espías). Esta sección incluye tablas para estimar las capacidades de apoyo de que disponen las unidades.

Las características del personal de apoyo quedan a discreción del árbitro pero se debe asumir que los PNJs clave tienen tiradas base de habilidad de 4 ó 5 en sus habilidades principales. Algunos PNJs excepcionales como los Técnicos Jefe tendrán tiradas de habilidad del orden de 2 ó 3 o una Aptitud natural en su habilidad más importante.

Técnicos

Por regla general, cada 'Mech dispone de su propio Técnico. Tirese 2D6 por cada 'Mech de la unidad; un resultado de 2-9 indica que dispone de un Técnico y una de 10-12 que no dispone de él. Si una unidad dispone de 4 o más Técnicos tendrá además un Técnico Jefe.



Personal AeroEspacial

Las unidades disponen siempre de un Piloto y de un Técnico por cada caza AeroEspacial y de un Piloto, un Navegante y un Técnico por cada Nave de Salto o de Descenso que poseen.

Personal de reconocimiento

Muchas unidades de 'Mechs mantienen un pequeño cuadro cuya principal misión es proporcionar a la fuerza principal información lo más exacta posible sobre las posiciones enemigas, sus líneas de suministros, disponibilidad de agua y blancos industriales. Las unidades más pequeñas a veces no pueden permitirse el lujo de disponer de este personal y deben utilizar sus cazas AeroEspaciales y/o sus Lanzas de reconocimiento para obtener la misma información. Para determinar si una unidad dispone de Exploradores se tiran 2D6 y se consulta la siguiente tabla.

ASIGNACIÓN DE EXPLORADORES

Tamaño de la unidad	0	1	2	3
1 Lanza	2-8	9-12	—	—
2 Lanzas	2-6	7-10	11-12	—
Compañía	2-5	6-9	10-12	—
Batallón	2-3	4-8	9-11	12
Regimiento	Tírese por cada Batallón			

Cómo generar los recursos de una unidad

Después de crear el personal, cada unidad de 'Mechs recibe algunos recursos iniciales para cubrir los gastos de funcionamiento y la compra de equipo y material adicional.

Los recursos iniciales de una unidad se determinan por su tamaño y afiliación, según la tabla siguiente. Se tira una vez por cada Lanza, incluyendo las AeroEspaciales. Una unidad recibe una tirada adicional si posee al menos una Nave de Descenso y otra si posee al menos una Nave de Salto.

Por ejemplo, una Compañía completa de regulares de la MF Steiner tiene una Lanza aérea y una Nave de Descenso, esto equivale a 5 Lanzas (3 de 'Mechs, 1 aérea y 1 nave). según la tabla, los regulares de Steiner reciben 5D6 x 5.000 Billetes-C por Lanza, por lo que los jugadores hacen cinco tiradas de ese tipo obteniendo un total de 450.000 Billetes-C.

La unidad puede gastarse dicha cantidad en vehículos y equipo de la forma que el árbitro desee. Pueden comprar cualquier equipo marcado con las letras A o B en la sección de **Equipo** al organizar la unidad. Si el árbitro tiene acceso a otras fuentes de información sobre equipo (notablemente el Manual de Referencia Técnica 3025) también se puede adquirir equipo en él representado.



DETALLES FINALES DE LA UNIDAD

Una vez la unidad ha sido definida y equipada es el momento de ocuparse de detalles como el nombre, la historia, el nombre del comandante, etc. El árbitro puede realizar la mayor parte de este trabajo pero es más divertido que los jugadores también contribuyan a individualizar la unidad. Un esfuerzo de grupo suele producir los mejores resultados.

Es en este punto en donde el árbitro crea los atributos, habilidades y 'Mechs de cada uno de los MechWarriors PNJs de la unidad. Si los personajes son la mitad o menos de la mitad del total de 'Mechs de la unidad el árbitro debería dar la oportunidad de crear un segundo o incluso un tercer 'Mech a cada jugador.

Si el árbitro no tiene tiempo o ganas de crear todos los PNJs de una unidad puede utilizar los Arquetipos, realizando los cambios que crea necesarios para individualizar al personaje. Cuando se crean PNJs no es crucial hacerlo todo perfecto sino que basta con tomar algunas notas y echar para adelante.



MISIONES TÍPICAS DE UNA UNIDAD

Una vez los jugadores hayan generado una unidad de 'Mechs, la han equipado y están listos para comenzar, el árbitro puede dudar acerca de cómo poner en marcha al grupo y qué tipo de acontecimientos deberían ocurrir durante sus aventuras. Esta sección ofrece algunas sugerencias.

Los escenarios de **MechWarrior** suelen empezar casi siempre con una misión de combate. Los jugadores reciben instrucciones de sus superiores militares (si son una unidad de una Casa o un Clan) o de su patrón actual (si son una unidad mercenaria).

Por supuesto, las unidades que inician la campaña sin afiliación tendrán primero que encontrar un patrón (lo que puede requerir que el equipo acepte una misión temporal de un burócrata local o corporación privada para ganar el dinero con que pagarse el viaje de salida de ese planeta). Las siguientes secciones describen cierto número de las misiones más comunes de los 'Mechs y proporcionan directrices sobre el tipo de encuentros que es probable que ocurran en cada uno.

Guarnición

La más común de las misiones para unidad de 'Mechs. Como el nombre implica, los jugadores forman parte de la fuerza defensiva permanente situada en un mundo para protegerlo contra cualquier posible ataque. Eso incluye ataques del enemigo, subversión o revueltas internas o depredaciones de los Reyes Bandidos. La mayoría de las unidades de 'Mechs tienen aversión a este tipo de misiones (sobre todo en planetas atrasados que carezcan de recursos significativos que puedan atraer la atención enemiga) puesto que raramente ofrecen la posibilidad de ganar dinero o reputación debida al combate. Sin embargo, es precisamente el tipo de misión que se le confía a una unidad que tenga una posición baja en el tótem de una Casa (como sin duda sucederá a la unidad de los jugadores durante los primeros meses de existencia de la campaña).

Aunque muchos turnos de guarnición transcurren sin eventualidad alguna, el árbitro puede hacer muchas cosas para animarlos. Podría, por ejemplo, hacer que el planeta sea blanco de un ataque a gran escala por una fuerza enemiga o (más probablemente) de incursiones de unidades de la Periferia en busca de agua o saboteadores de una Casa enemiga.

Alternativamente los jugadores pueden encontrarse con rumores o pruebas físicas de una rebelión entre la población nativa, teniendo entonces que descubrir a los provocadores. Durante un turno de guarnición aparentemente pacífico pueden tener lugar interesantes oportunidades de aventura si la unidad es requerida para investigar rumores de un depósito secreto de repuestos de la Liga Estelar, explorarlo y neutralizar o eliminar cualquier medida de seguridad aún funcional, proteger un cargamento comercial que está a punto de llegar al planeta o bien escoltar a un personaje importante como un noble visitante o un embajador.

Un turno de guarnición debería proporcionar a prácticamente todos los personajes en una unidad de 'Mechs amplias oportunidades de encuentros dentro y fuera de sus 'Mechs. Los árbitros que utilicen las tablas de encuentro de la sección **Encuentros y acontecimientos aleatorios** como medio de generar encuentros deberían tirar dos veces al mes en la tabla de encuentros generales.

Asalto planetario

En una misión de asalto la unidad de los jugadores forma parte de una fuerza ofensiva a gran escala, enviada a un planeta controlado por el enemigo, con órdenes de atacar y asegurarse el control del mismo para su Casa. Para conseguir este objetivo, la fuerza de asalto tendrá que enfrentarse y derrotar la guarnición de 'Mechs enemigos estacionada en el planeta y eliminar cualquier otra fuerza defensiva presente (blindados convencionales, unidades de infantería, artillería estática y móvil, etc.).

Las unidades de los Clanes pueden enfrentarse en un asalto planetario solamente unas contra otras puesto que les está prohibido avanzar más en la Esfera Interior.

Misiones de asalto de corta duración

En el curso de una campaña larga la unidad de los jugadores recibirá normalmente cierta cantidad de misiones de asalto de corta duración. La unidad deberá por ejemplo realizar un reconocimiento avanzado en una región, adueñarse de un objetivo territorial específico (desde una granja, colina o curso de agua estratégicamente situados hasta un complejo industrial completo o una ciudad importante), o asaltar a una unidad enemiga, depósito de suministros o centro de reparaciones.

En el mismo período de tiempo los Exploradores y los Pilotos AeroEspaciales de la unidad estarán ocupados pero en zonas diferentes del planeta. Los primeros estarán por regla general recogiendo información acerca de la importancia y los movimientos de las tropas enemigas y retransmitiéndola al Mando Central de Asalto. Los segundos estarán realizando vuelos de reconocimiento aéreo o misiones de bombardeo, proporcionando apoyo a tierra para los asaltos de los 'Mechs o intentando localizar y destruir a todo caza enemigo que pueda quedar.

Las misiones de asalto planetario se consideran por lo general un chollo porque son las que proporcionan a las unidades de MechWarriors las máximas oportunidades de conseguir botín. También pueden ser una excelente oportunidad para obtener experiencia.

La mayoría de personajes descubrirán pronto (especialmente si las fuerzas atacante y defensora están equilibradas) que cuesta bastante ganarse esas recompensas. Dependiendo del tamaño de las fuerzas contendientes y de las tácticas que emplee cada una, una campaña de invasión puede durar desde unos pocos días hasta varias semanas o meses. La presión del tiempo es siempre mayor para los atacantes puesto que una campaña que dure más de cuatro o seis semanas proporciona al enemigo tiempo suficiente para aportar refuerzos que alteren sustancialmente el equilibrio de la campaña.

Durante un asalto, el árbitro debería proporcionar a las unidades de 'Mechs nuevas oportunidades de aventuras (en forma de nuevas misiones o encuentros aleatorios procedentes de la tabla de encuentros en el campo de batalla) una vez o incluso dos veces al día. No es malo que los personajes apenas tengan tiempo para curar sus heridas (y reparar sus 'Mechs) en una batalla y sean llevados a otra.

Misiones de sabotaje/incursión

Estas misiones, como los asaltos, requieren que los personajes invadan y ataquen un planeta controlado por el enemigo, si bien los objetivos de una misión de este tipo suelen ser más limitados que los de un asalto. A menudo requieren una fuerza considerablemente menor (a menudo una o dos Compañías, o incluso solamente la unidad de los jugadores). Objetivos posibles podrían ser:

- Una incursión en busca de agua o recursos (especialmente si los jugadores trabajan para uno de los Reyes Bandidos).
- El secuestro de científicos o Técnicos, o la sustracción de sus actuales proyectos de investigación.
- La infiltración de agentes provocadores para fomentar el descontento o una rebelión, o para realizar espionaje político o industrial.
- El sabotaje de instalaciones clave.
- La realización de incursiones de castigo (suele ocurrir raramente en campañas entre Casas de la Esfera Interna, pero es común en conflictos entre Casas y Reyes Bandidos).

Tales misiones suelen ser de corta duración (entre dos y cinco días) puesto que la fuerza atacante por lo general carecerá de la potencia de fuego necesaria para enfrentarse a la potencia militar de las fuerzas de defensa planetaria al completo y pueden generar de uno a tres encuentros en el campo de batalla por día. Por lo general, los beneficios globales de una de estas misiones serán menores que los de un asalto pero

un grupo de jugadores especialmente enérgico podría sacar excelente partido de las circunstancias. Las misiones de este tipo suelen requerir que las unidades estén más tiempo fuera de los 'Mechs que dentro (o incluso que dejen los 'Mechs fuera del planeta).

Las incursiones son muy comunes a lo largo de la frontera de la Zona de Ocupación de los Clanes puesto que los Clanes no pueden capturar más mundos pero sí atacar los que tengan a su alcance y usualmente lo hacen.

Columna de socorro

Intentar socorrer a una guarnición atacada es quizá la misión más temible que puede recibir una unidad de 'Mechs. A diferencia de la caballería en las películas del Oeste (que siempre llega a tiempo para salvar a los sitiados) la mayoría de columnas de socorro de 'Mechs se encuentran al aterrizar con que las unidades amigas han sido derrotadas y se han retirado a algún lugar remoto del planeta. Aun en el caso en que los defensores aguanten todavía, los refuerzos suelen tener que abrirse paso a través de un guantelete de cazas AeroEspaciales hostiles y 'Mechs enemigos que han copado gran parte de las mejores posiciones.

En una misión de socorro el árbitro debería organizar encuentros de campo de batalla o de otro tipo con la misma frecuencia que en un asalto, aunque de mayor gravedad. En particular, los Exploradores deberán, en los días inmediatamente siguientes al desembarco, ocuparse imperativamente de conseguir informaciones lo más exactas posible acerca de las posiciones de ambos bandos. En una situación en la que la guarnición original ha tenido que recurrir a la guerra de guerrillas antes de que lleguen los personajes, el equipo de socorro puede tener que decidir (o se le puede ordenar el mando) dividirse, utilizando un grupo para mantener a raya al enemigo mientras el otro se dirige a las zonas más alejadas del planeta para buscar y reagrupar a sus camaradas supervivientes.

Antidisturbios

Como resultado del declive generalizado del poder militar y la capacidad administrativa de las Casas de los Estados Sucesores, así como las continuas dificultades económicas y escaseces que sufre toda la Esfera Interior, los episodios de desórdenes civiles y las rebeliones están a la orden del día. En la mayoría de los casos, la guarnición regular será quien tendrá la responsabilidad de restaurar el orden planetario y reprimir la desobediencia civil pero en las raras ocasiones en las que las fuerzas revolucionarias obtengan 'Mechs o cazas AeroEspaciales (ya sea capturando una planta de fabricación de 'Mechs o un espaciopuerto, o convenciendo a la guarnición del planeta para unirse a ellos) se puede llamar a unidades de 'Mechs foráneas para aplastar la rebelión.

Pocos MechWarriors consideran que ésta sea una misión deseable puesto que les coloca en una posición poco envidiable. Están expuestos todo el tiempo a ataques de los rebeldes y no pueden tomar represalias puesto que necesitan que las instalaciones del planeta que puedan recuperar queden intactas. A causa de estas restricciones y de la capacidad de los rebeldes para ocultar sus actividades pueden hacer falta semanas o incluso meses para acallar la inquietud ciudadana, aunque el grupo disponga de una superioridad y potencia de fuego sustancialmente superiores.

Como en las misiones de socorro, los Exploradores y los Pilotos AeroEspaciales suelen desempeñar un papel de primera magnitud en misiones antidisturbios puesto que la información obtenida gracias a sus actividades es el único medio de que dispone la unidad para localizar a las fuerzas rebeldes. Sin embargo, los MechWarriors también tendrán oportunidad de utilizar sus habilidades de combate, tanto dentro como fuera de sus 'Mechs.

Una variación interesante para personajes de los Clanes es una misión en un planeta capturado en la invasión pero que aún no se haya inclinado ante la voluntad de los Clanes.



UNIDADES MERCENARIAS

Mientras que los Clanes encuentran desagradable el concepto de los mercenarios, las Grandes Casas de los Estados Sucesores han dependido tradicionalmente de las unidades mercenarias para apoyar a sus ejércitos regulares en el turbulento clima político de estos tiempos.

Las ventajas de la vida mercenaria incluyen la flexibilidad de misiones, salarios competitivos y la elección de patrón. Los Dragones de Wolf son el ejemplo más destacado de una organización mercenaria de éxito. Aunque el combate y las cambiantes fortunas de sus patrones han hecho mella en los Dragones de Wolf la unidad nunca ha sufrido las penurias tan comunes entre otros mercenarios.

A pesar de la demanda de sus servicios, los mercenarios suelen tener siempre problemas económicos que son consecuencia directa de la falta de piezas de recambio y de dinero.

La mayoría de las unidades de mercenarios están a merced de la integridad de su patrón en cuanto a la remuneración de sus servicios, tanto en equipo como en metálico (preferiblemente Billetes-C). La mayoría de las Casas son remisas a pagar en Billetes-C, especialmente aquellas cuyos Billetes-E tienen una tasa de cambio desfavorable. Otras podrían ser lo bastante carentes de escrúpulos como para enviar a la unidad al combate sabiendo que saldrá de él con una urgente necesidad de piezas de recambio que tendrá que comprar a su patrón. Todas las unidades mercenarias deberán por tanto estar en guardia contra un posible patrón que les quiera hacer depender de él en demasía.

La fortuna de una unidad mercenaria depende del equipo y otros recursos que posea, y que caen dentro de cinco categorías: 'Mechs, Naves de Salto, dinero, recambios/suministros y personal técnico y de reparaciones. Un déficit o superávit en cualquiera de estas áreas tendrá un efecto crucial sobre el futuro de la unidad.

BattleMechs mercenarios

Las perspectivas de empleo de una unidad mercenaria dependen del número y del estado de sus BattleMechs. Si la unidad dispone de más 'Mechs, mejores o en mejor estado, puede exigir un precio más alto por sus servicios. En comparación, las unidades mercenarias cuyos 'Mechs sean débiles o estén mal reparados no se encontrarán en buena posición para regatear.

Desafortunadamente, esta situación es un pez que se muerde la cola: una unidad bien pagada puede mantener su fuerza de 'Mechs a punto y así mantener alta su cotización. Por el contrario, una unidad muy dañada a menudo necesitaría un contrato lucrativo para poder restaurar su estatus pero precisamente uno de esos contratos es lo que su estado actual no le permite obtener.

Naves de Salto

Aunque la mayoría de las unidades mercenarias poseen sus propias Naves de Descenso, no todas tienen Naves de Salto por lo que tienen que pagarse el viaje en una nave comercial o militar. Unas y otras cobran auténticas fortunas (unos 50.000 Billetes-C por llevar a una Nave de Descenso de la clase Leopard un solo viaje) y sólo aceptan pago en metálico, haciendo que el transporte sea un punto clave en la negociación de un contrato mercenario. Dado que existe un número finito de Naves de Salto se ha convertido en parte de la casuística de la guerra no atacarla. La posibilidad de adquirir una de estas naves en el curso de las actividades de los mercenarios es ínfima.

Dinero

Los Billetes-C se aceptan en toda la Galaxia como moneda universal, pero a menudo los patrones insisten en pagar a las unidades mercenarias con la moneda de su Casa. A veces esto crea más problemas eco-

nómicos a la unidad puesto que no hay garantía alguna de que planetas independientes u otras Casas consideren de curso legal la moneda de su patrón actual.

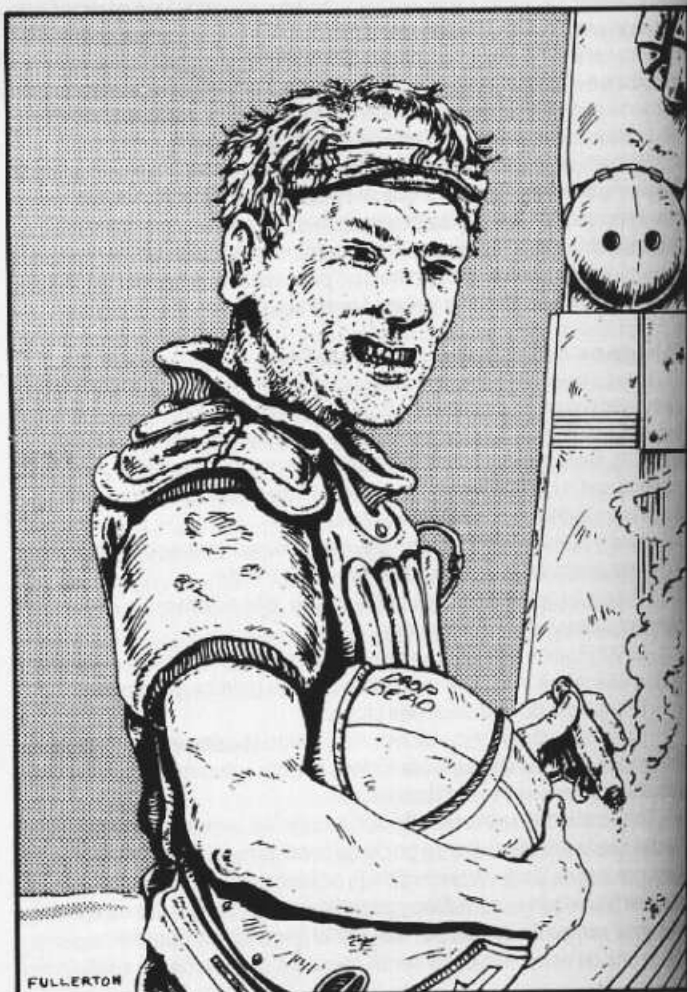
Los contratos a veces se pagan con una combinación de dinero, suministros y servicios. La proporción de moneda solicitada por una unidad mercenaria como parte de su contrato puede indicar si la unidad tiene intención de permanecer algún tiempo en la zona (cuanto más se aleja uno de la Casa emisora, más difícil será convertir su moneda).

Piezas de recambio

Una unidad mercenaria suele mantener en secreto el exceso o defecto de piezas de recambio. Si un gobierno o corporación mercantil supieran que una unidad necesitaba desesperadamente una pieza de 'Mech en particular, el precio de la misma subiría astronómicamente. Por tanto, en las negociaciones una unidad de 'Mechs suele tener esencial cuidado en no revelar su situación de piezas de recambio. Por supuesto es posible que la disponibilidad de la pieza esté más allá del control tanto de la unidad como de su patrón en ciertas áreas de los Estados Sucesores.

Personal Técnico

Una unidad mercenaria vive o muere a razón de su habilidad para arreglarse con lo que tiene. Las unidades que disponen de sus propios Técnicos expertos son más versátiles que las que carecen de ellos, por lo que los servicios de reparación se han vuelto especializados y de elevado precio. Si una unidad mercenaria tiene que depender de su patrón para las reparaciones, su salario será considerablemente menor.



Escasez de equipo para los 'Mechs

Conforme las unidades mercenarias de los jugadores emprendan y completen con éxito misiones para los Estados Sucesores pueden, a veces, recibir una parte significativa de su paga en especie. Puede tratarse de una parte negociada del botín o del derecho a escoger de los almacenes de suministros de la Casa. Junto con lo que se pueda recuperar en el campo de batalla, tales arreglos representan el medio principal que tiene la unidad para abastecer sus almacenes de piezas de repuesto y munición para mantener a sus 'Mechs en funcionamiento.

Por supuesto, tales arreglos suelen fallar en cuanto a la disponibilidad se refiere. Las unidades no siempre podrán adquirir todos los componentes que necesitan más desesperadamente. En algunas zonas, algunos materiales clave pueden ser totalmente inobtenibles durante meses o años, como resultado de las depredaciones de la guerra y el estado de sobreesfuerzo permanente de las escasas factorías de 'Mechs que existen en los Estados Sucesores.

Triunfa o revienta

Por todas las razones enumeradas antes, las unidades mercenarias a menudo se encuentran en un ciclo de "triunfa o revienta" del que no pueden escapar. Una unidad puede contar con realizar tan sólo entre cinco y diez misiones al año debido al tiempo que requiere viajar de ida y de vuelta del sistema, así como realizar las tareas logísticas necesarias para apoyar dichas misiones. Una Lanza mercenaria suele ganar de 300.000 a 800.000 Billetes-C (o su equivalente) por misión.

En el capítulo de gastos, la unidad mercenaria debe obtener piezas de recambio de su patrón o comprarlas en el mercado libre según disponibilidad. Incluso cuando existe oferta, el precio puede fluctuar enormemente, estando directamente relacionado con la avaricia del patrón, la Casa o el planeta. El coste de reparaciones, equipo adicional, piezas de recambio e incluso munición puede quemar dinero a un ritmo increíble. Además, el mantenimiento de un 'Mech cuesta aproximadamente el equivalente a 5.000 Billetes-C al mes (comida, alojamiento, etc.). Los mercenarios a menudo tienen que pagar a los que no son su patrón los servicios necesarios como el combustible o incluso el cambio de moneda. Este último servicio cuesta entre un 5 y un 10% del total pero es necesario para transacciones con locales que sólo aceptan la moneda de la Casa en el poder. Los ingresos totales de una Compañía en el transcurso de un año (entre 5 y 20 millones de Billetes-C o su equivalente) pueden verse fácilmente superados por los enormes gastos que implica el funcionamiento de una unidad, el pago de sus gastos y el mantenimiento de su equipo.

Las unidades mercenarias que consiguen que les salgan las cuentas son cada vez menos y las que son incapaces de llevar bien los números en la caótica sociedad de la Esfera Interior a menudo se meten en problemas por falta de liquidez (aunque cualquiera de los aspectos antes citados puede ser la causa de los problemas).

Sea cual sea la causa, la unidad se verá obligada a menudo a rebajar su precio, lo que puede incluir el renunciar a su derecho a recuperar piezas del campo de batalla o a requisarlas de fábricas o almacenes abandonados. Las organizaciones mercenarias colocadas en esta tesitura por un patrón a menudo son incapaces de escapar del círculo vicioso del síndrome "tienda de la compañía" en la que los servicios continuados al mismo patrón les hacen estar cada vez más en deuda con él, sin posibilidad de escapar hasta que la deuda se pague. Esto sucede a menudo en el espacio de Marik y en el de Kurita por lo que una unidad que se encuentre cerca de la frontera puede cruzarla para cambiar de bando y a menudo lo hace. En décadas pasadas muchas unidades mercenarias han gravitado hacia la casa Davion por este motivo.

La mayoría de unidades mercenarias se halla constantemente en peligro de verse en apuros financieros, ya sea por mala fortuna, accidente, pérdidas en el campo de batalla, un patrón usurero u otras circunstancias. El árbitro puede someter a los jugadores a cualquiera de

ellas (o incluso a todas). Además, el rumbo de los acontecimientos hace que esto sea cada vez más común puesto que cada vez más y más unidades regulares de la esfera Interior se convierten en mercenarias o casi mercenarias, aumentando la competencia por contratos limitados y una cantidad fija de dinero disponible. El árbitro debería sin embargo dejar algo de respiro a los personajes puesto que si bien el realismo es parte de la diversión del juego, una dosis demasiado alta podría hacer que los jugadores creyeran que el juego es tan sólo un ejercicio de futilidad (o de Contabilidad) en lugar de una aventura de rol.

ENCUENTROS Y ACONTECIMIENTOS

Una vez desarrolladas las líneas generales de una misión planetaria para los personajes, algunos árbitros precisarán asistencia en la creación de situaciones de aventura que resulten de la misma o en la invención de encuentros cortos para sazonar los períodos lentos de la aventura. Otros árbitros más expertos pueden ver ocasionalmente frustrados sus planes cuando los jugadores ignoran el escenario y se despiden totalmente en una dirección no planeada.

Las siguientes tablas de encuentros han sido diseñadas para ayudar tanto a los árbitros novatos como a los expertos y proporcionan una variedad de encuentros potenciales con PNJs, acontecimientos o fenómenos extraños, cualquiera de los cuales podría iniciar rápida y fácilmente una aventura.

Las situaciones de encuentro se han organizado en dos categorías básicas: encuentros generales y encuentros en el campo de batalla. El árbitro que utilice las tablas como fuente principal de encuentros debería tirar en ellas de acuerdo con el tipo de misión que se halle realizando la unidad. Para detalles, ver la siguiente tabla de frecuencia de encuentros.

TABLA DE FRECUENCIA DE ENCUENTROS

Misión	General	Campo de batalla
Guarnición	Tirar 1 vez cada 2 semanas	Tirar 1 vez al día*
Asalto	Tirar 1 vez por semana	Tirar 2 veces al día
Incursión	Tirar 1 vez por semana	Tirar 3 veces al día
Socorro	Tirar 1 vez por semana	Tirar 2 veces al día
Pacificación	Tirar 1 vez cada 2 semanas	Tirar 1 vez cada dos días

* Sólo en períodos en los que los encuentros generales indiquen que hay combate.

CÓMO USAR LAS TABLAS DE ENCUENTROS

Cuando se requiere un encuentro se tiran dos dados y se leen los resultados consecutivamente para generar un número entre 11 y 66, consultando después el resultado, bien en la tabla de encuentros generales, bien en la tabla de encuentros en el campo de batalla. Una y otra se encuentran a continuación de este texto. Cada encuentro se describe más extensamente en su respectiva sección de Descripción de los encuentros.



TRANSCURSO DEL JUEGO

TABLA DE ENCUENTROS GENERALES

Misión actual de la unidad

Encuentro	Guarnición	Asalto	Incursión	Socorro	Pacificación
Nuevos suministros	11	11-13	11-14	11-12	11-12
Nuevo personal	12-13	14-16	15-16	13-15	13-15
Refuerzos	14-15	21-24	21-22	16-22	16-21
Ataque de los nativos	16-22	25-28	23-26	23-24	22-31
Ataque de incursores	23-26	—	—	—	32-33
Ataque de una fuerza de asalto	31-34	—	—	—	34
Instalaciones de la Liga Estelar	35-36	29-33	31-34	—	—
Epidemia/enfermedad	41-42	34-35	35-36	25-26	35-36
Desastre natural	43-44	36-42	41-42	31-33	41-42
Presencia de un VIP	45-51	43-44	43-44	34-36	43-45
PNJ interesante	52-53	—	45-46	—	—
Oportunidad de traición	54-55	45-46	51-53	41-44	46-52
Fallo del equipo	56	51-54	54-55	45-51	53-54
Desafío personal	61-62	55-61	56-62	52-54	55-56
Cazador de recompensas	63	62-63	63	55-61	61
Oportunidad de beneficio	64-66	—	—	—	62-63
Cautivo	—	64-66	64-66	62-63	64-66
Fuerzas amigas	—	—	—	64-66	—

TABLA DE ENCUENTROS EN EL CAMPO DE BATALLA

Tirada	Acontecimiento
11-14	Patrulla enemiga
15-21	Fuerza de asalto enemiga
22-23	Emboscada
24-25	Agua
26	Ataque de un caza AeroEspacial
31-34	Informe del espionaje
35-36	Ataque artillero
41-42	Fallo del equipo
43-44	Ataque de los nativos
45	PNJ interesante
46	Desastre natural
51-53	Mal tiempo
54-55	Misión de asalto
56-63	Misión de reconocimiento
64-66	Anti-Mech estático

CÓMO GENERAR FUERZAS Oponentes

Cierto número de encuentros requieren que el árbitro genere las fuerzas de 'Mechs enemigos a las que se deberán enfrentar los jugadores. En tal situación, se pueden utilizar las tablas que se proporcionan en la sección de generación de personajes, pág. 68 para determinar los 'Mechs según la Casa a la que pertenezcan.

El siguiente paso es determinar el nivel de experiencia y las habilidades de la unidad enemiga. Ver la siguiente tabla.

NIVEL DE EXPERIENCIA DEL ENEMIGO

Nivel del enemigo	Nivel de la unidad de los jugadores			
	Novato	Regular	Veterano	Élite
Novato	11-26	11-22	11-15	11-13
Regular	31-52	23-42	16-31	14-23
Veterano	53-62	43-56	32-52	24-43
Élite	63-66	61-66	53-66	44-66

Nivel del enemigo	Tiradas base de impacto	
	Pilotaje	Disparo
Novato	6	4
Regular	5	4
Veterano	4	3
Élite	3	2

DESCRIPCIÓN DE LOS ENCUENTROS GENERALES

Nuevos suministros

La unidad de los personajes localiza (o recibe de fuera del planeta) una partida inesperada de piezas de recambio que puede ser, a elección de la unidad:

1. Una gran cantidad de piezas de recambio normales como placas de blindaje y radiadores.
2. Un envío que contiene cinco componentes cualesquiera de 'Mech que la unidad desee (incluyendo miembros completos o piezas normalmente no disponibles, p. ej. giroscopios o baterías de sensores).

Nuevo personal

A la unidad de los personajes se le asigna un nuevo recluta. Tira los D6 que correspondan para determinar su tipo y experiencia.

Tipo

1-2	Técnico
3-5	Explorador
6	MechWarrior (tirar más abajo para su 'Mech)

'Mech personal (sólo para MechWarriors)

2-3	Ninguno
4-6	Ligero
7-8	Medio
9-10	Pesado
11-12	De asalto

Experiencia

2-6	Novato
7-9	Regular
10-11	Veterano
12	Élite

Refuerzos

Aterrizan en el planeta 1D6/2 Batallones de 'Mechs (redondeando hacia arriba). Si la unidad de los personajes se encuentra en combate con unidades enemigas los refuerzos pueden ser amigos o enemigos dependiendo de la misión de la unidad. Tira 1D6:

Asalto	1-3 Atacante reforzado	4-6 Defensor reforzado
Incursión	1-2 Atacante reforzado	3-6 Defensor reforzado
Socorro	1-4 Atacante reforzado	5-6 Defensor reforzado
Pacificación	1 Rebeldes reforzados	2-6 Defensor reforzado

Nótese que una unidad que realiza una misión de guarnición y que se ha visto envuelta en un ataque enemigo, asalto o rebelión se trata como unidad defensora en la línea de misión apropiada de la tabla.

Ataque de los nativos

La unidad de los personajes es atacada por una fuerza de nativos del planeta. Tira 2D6 para determinar la naturaleza de este ataque.

2-6= La unidad es atacada fuera de sus 'Mechs y debe enfrentarse a sus atacantes en combate personal. La fuerza enemiga consiste en 2D6-2 hombres, cada uno con una CON de 5 y nivel 1 en el arma que empuña. Para determinar dicha arma se tira 1D6 en la tabla siguiente, aplicando los modificadores apropiados por tipo de misión (Socorro -3; Guarnición +1; Pacificación +2).

ARMAS DEL ENEMIGO

1 o menos	Arma de cuerpo a cuerpo
2	Arco y espada
3	Pistola
4	Escopeta
5	Rifle
6	Subfusil
7	Pistola láser
8	Rifle láser

7-12= La unidad es atacada dentro de sus 'Mechs. Para determinar la composición de la fuerza atacante se tiran 2D6 y se aplican los modificadores apropiados por tipo de misión (Socorro -4; Guarnición +1; Pacificación +2)

COMPOSICIÓN DEL ENEMIGO

5 o menos = Sólo infantería

Los atacantes reciben un pelotón (29 hombres) por cada 30 TM de peso de la unidad de los personajes, armados con: 1-2 subfusiles (1 punto de daño por ataque con éxito), 3-4 lanzallamas (2 puntos de daño por ataque con éxito), 5-6 lanzacohetes portátiles (4 puntos de daño por ataque con éxito).

6-9 = Infantería y blindados

El enemigo recibe las unidades arriba indicadas más 1 tanque Vedette o Hunter por cada 100 TM de peso de la unidad de los personajes (Nota: el árbitro puede cambiar un 2 Hunters o Vedettes por un Manticore o 4 Hunters o Vedettes por un Demolisher).

10 o más = Infantería, blindados y 'Mechs

Los atacantes reciben la infantería y los blindados indicados más arriba y además un 'Mech de 30 a 50 TM (el diseño es a elección del árbitro) por cada 150 TM de peso de la unidad de los personajes.

Ataque de incursores

Una fuerza de incursión enemiga ataca el planeta con un peso total de entre el 75 y el 90% de la fuerza defensora del planeta. El árbitro debería definir un objetivo para los incursores, basado en los recursos disponibles en ese planeta. Las unidades con cazas AeroEspaciales pueden optar por oponerse al aterrizaje del enemigo. Después de dicho aterrizaje, el árbitro deberá tirar dos veces por día en la tabla de encuentros en el campo de batalla mientras dure la incursión (es decir, hasta que los incursores consigan su objetivo o sean repelidos).

Ataque de una fuerza de asalto

El planeta sufre una invasión a manos de una fuerza con un peso total aproximado que se determina tirando 1D6:

- 1= 80% de la fuerza defensora
- 2= 100% de la fuerza defensora
- 3= 125% de la fuerza defensora
- 4= 150% de la fuerza defensora
- 5= 175% de la fuerza defensora
- 6= 200% de la fuerza defensora



TRANSCURSO DEL JUEGO

El objetivo de la fuerza atacante es la conquista completa del planeta. Mientras dure esta campaña el árbitro deberá tirar tres veces al día en la tabla de encuentros en el campo de batalla.

Instalaciones de la Liga Estelar

La unidad de los personajes oye rumores acerca de unas instalaciones de la antigua Liga Estelar (almacén o depósito de suministros, cuartel general o base militar) oculto en algún lugar de la superficie del planeta. Los jugadores pueden decidir (u ordenárseles) investigar este rumor y registrar la zona indicada. El rumor puede ser cierto o falso a voluntad del árbitro. Si los jugadores encuentran unas instalaciones tendrán probablemente órdenes de inspeccionarlas y eliminar cualquier medida de seguridad residual que encuentren, además de identificar materiales para que sean posteriormente recuperados.

Epidemia/Enfermedad

El declive de la tecnología médica desde el inicio de las Guerras de Sucesión ha dejado a las culturas planetarias susceptibles a brotes y epidemias de extrañas y a menudo mortíferas enfermedades infecciosas (producidas por fallos en los equipos de depuración de aguas, la descarga inadvertida de esporas por parte de naves espaciales que aterricen o simplemente debidas a la guerra biológica).

Cada personaje que entre en una zona de epidemia sin la protección adecuada (trajes de protección pesados o su equivalente) debe hacer un chequeo de CON para evitar el contagio. Si algún componente de la unidad contrae la enfermedad y no es aislado puede infectar a otros. Los equipos de jugadores que se vean envueltos en una crisis de este tipo pueden querer ayudar en la búsqueda de un antídoto para la enfermedad, ya sea realizando sus propias investigaciones, siendo enviados en misiones de obtención de muestras del agente infeccioso, etc.

Desastre natural

El entorno planetario en las inmediaciones de la unidad de los personajes es afectado por uno de los siguientes fenómenos (tira 1D6):

- 1= Avalancha
- 2= Inundación/Maremoto
- 3= Terremoto
- 4= Lluvia solar/Caída de meteoritos
- 5= Incendio/Incendio forestal
- 6= Descompresión de cúpula/Derrumbe minero

A discreción del árbitro el grupo puede verse en medio del fenómeno o encontrarse con la tarea de rescatar a personas o suministros amenazados por el desastre.

Presencia de un VIP

Un personaje importante o bien se encuentra de visita en el planeta en el que se hallan estacionados los personajes o bien se descubre su presencia en un planeta que estaban atacando. Si el VIP está relacionado con el actual patrón de la unidad se les puede llamar para escoltarle o vigilarle (tanto dentro como fuera de sus 'Mechs) durante la estancia de dicho personaje en el planeta. Si el VIP es un enemigo los personajes pueden ser enviados a capturarlo o a matarlo. Alternativamente el árbitro puede utilizar este resultado como preludio de un armisticio o tratado de paz.

PNJ interesante

Los personajes se encuentran con uno de los siguientes grupos de PNJs (tira 1D6):

1-2= Mercader: un mercader interestelar con su tripulación de cinco hombres llegaron recientemente al planeta para vender sus mercancías. Los jugadores pueden adquirir lo que esté a la venta o pueden informarse de los acontecimientos más recientes en el sector espacial inmediato.

3-4= Personal de ComStar: un Adepto de ComStar llega proceden-

te de la estación repetidora local de ese sistema estelar, acompañado de 1D6 otros Adeptos o Acólitos. Pueden requerir la asistencia de la unidad para cumplir alguna tarea o comportarse tan en secreto acerca de su misión en el planeta que despierten la curiosidad de los personajes quienes pueden acabar viéndose envueltos o bien en ayudar a la misión o bien en entorpecerla.

5-6= MechWarriors desposeídos: la llegada de 1D6 antiguos MechWarriors pertenecientes a una familia del planeta que han perdido sus 'Mechs. Este encuentro puede ser amistoso u hostil, a discreción del árbitro y dependiendo de la delicadeza de los personajes. Si se muestran amistosos, los MechWarriors pueden ser una fuente de personal de refresco o de información acerca de los sucesos más recientes del planeta. Si el encuentro se torna hostil, trátase como un ataque de los nativos (ver página 75 para la descripción de este acontecimiento).

Fallo del equipo

Uno de los 'Mechs de la unidad de los personajes sufre una avería que disminuye su efectividad. Tira 2D6 por cada 'Mech de la unidad. El del jugador que se lleve la tirada más baja es el averiado. Para determinar la naturaleza de la misma se tira 1D6:

1= Giroscopio dañado; +2 de penalización a todas las tiradas de Pilotaje

2= Actuador de la pierna roto; movimiento reducido a la mitad

3= Fallo en un arma; el sistema de armas se encasquilla con cualquier tirada de impacto de 10+ y queda inútil durante ese combate.

4= Fallo en un arma; el sistema de armas sufre una penalización de +1 a su tiradas de impacto normal.

5= Fallo en los cohetes de salto; la unidad no puede saltar (si la unidad es capaz de saltar, trátase el resultado como un 2).

6= Fallo en el motor, que genera 3 puntos de calor adicionales por turno de combate.

Desafío personal

Alguien desafía a uno de los personajes a un duelo. El desafiador puede ser un MechWarrior desposeído, un PNJ miembro de la unidad de los personajes, un miembro de una unidad rival de la misma Casa o incluso un MechWarrior enemigo invocando la ley no escrita del combate individual como medio de resolver una disputa. El desafío puede ser a (1-3) combate de 'Mechs o (4-6) combate personal y puede tratarse de un duelo a muerte (1-2) o a primera sangre (3-6). Sin importar la naturaleza exacta del desafío, pocos MechWarriors arriesgarían su reputación rehusando un duelo.

Este acontecimiento tiene aún mayor significación si los personajes son miembros de los Clanes.

Cazador de recompensas

La unidad de los personajes se encuentra con un cazador de recompensas, un MechWarrior que se gana la vida recogiendo las recompensas que las diversas Casas (especialmente Kurita) ofrecen por la eliminación verificada de 'Mechs de ciertas unidades enemigas "incómodas". Para determinar la naturaleza de este encuentro tira 1D6.

1-2= El cazador de recompensas y tres de sus secuaces intentan sorprender a la unidad por la noche, cuando los MechWarriors están fuera de sus máquinas y llevarse uno o más de los 'Mechs. El cazador de recompensas tiene CON 5, una tirada base de impacto de 4 con Armas de fuego y una tirada base de habilidad también de 4 en Infiltración. Está armado con una pistola láser y dispone del equipo y de los conocimientos necesarios para desarmar el sistema de seguridad interna de un 'Mech en 1D6 turnos de combate. Cada uno de sus secuaces tiene CON 5 y tiradas base de 5 en Armas de fuego e Infiltración. Van armados bien con un fusil (1-4) o pistola láser (5-6) y necesitan 2D6 turnos para desactivar el sistema de seguridad de un 'Mech.

3-6= El cazador de recompensas y sus secuaces tienden una emboscada a los personajes cuando unos y otros están dentro de sus

'Mechs. El árbitro determina la composición de la Lanza de cuatro unidades del cazador de recompensas o puede hacer tiradas en la tabla de BattleMechs medios, pág. 20, en la sección de 'Mechs medios. El cazador de recompensas en un MechWarrior de Élite y pilotará el 'Mech más grande de la unidad y a sus compañeros se les considera veteranos.

Oportunidad de beneficio

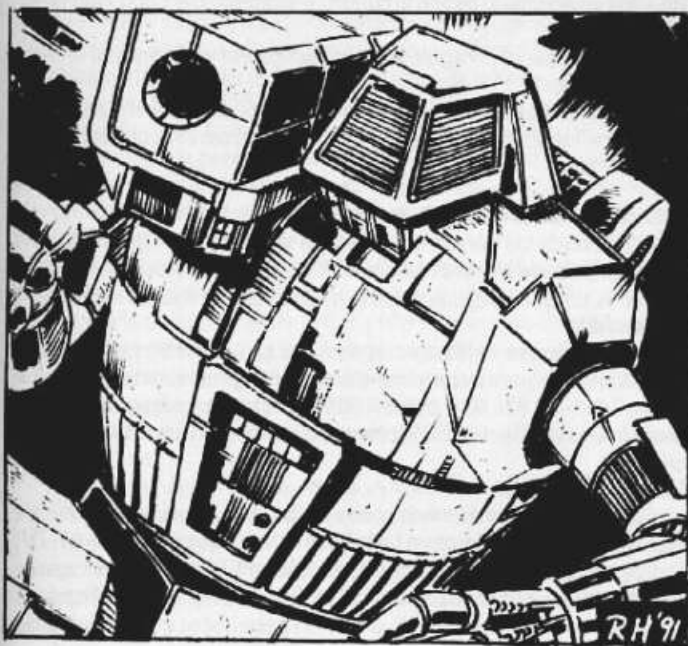
Un grupo privado (mercader interestelar, complejo industrial o incluso un miembro del gobierno local) ofrece a los personajes una sustanciosa cantidad por realizar una tarea corta y específica como custodiar un cargamento durante un viaje, defender unas instalaciones industriales contra una amenaza de sabotaje o proteger la vida de un dignatario del planeta. Aunque aceptar la oferta puede ser financieramente interesante, ésta puede poner en peligro al grupo (pocos ciudadanos pondrían el dinero necesario para contratar a una unidad de BattleMechs si no creyeran que la misión es demasiado peligrosa para fuerzas convencionales).

Cautivo

La unidad captura a un enemigo que podría poseer información valiosa acerca de los planes y actividades de los suyos. El cautivo dispondrá de 1D6 elementos de información y se tirará 1D6 adicional para determinar la importancia de cada uno de ellos. En una escala del 1 al 6 el 1 representará un hecho de importancia menor y el 6 un dato importantísimo como la situación del depósito principal de suministros o los planes de la próxima ofensiva. Los jugadores también pueden estar interesados en obtener esta información del cautivo mediante la interpretación de sus personajes y el uso de la habilidad Interrogatorio.

Contacto con fuerzas amigas

Si el grupo no consiguió entrar en contacto con la guarnición cuando aterrizaron en el planeta, en ese momento lo consiguen. Dependiendo de lo desesperado de la situación, las fuerzas planetarias pueden estar concentradas alrededor de un reduto final o dispersadas como unidades de guerrilla en las regiones más remotas del planeta. Si la unidad de los personajes ya estableció contacto con la guarnición a su llegada, trátase este encuentro como la aparición de un batallón de 'Mechs amigos a los que se había dado por perdidos en combate.



DESCRIPCIÓN DE LOS ENCUENTROS EN EL CAMPO DE BATALLA

Patrulla enemiga

La unidad de los personajes se encuentra con una patrulla enemiga que consiste en una Lanza ligera o media. Ambos bandos se ven simultáneamente; uno y otro pueden luchar o intentar la huida.

Fuerza de asalto enemiga

La unidad de los personajes se tropieza con una fuerza de asalto enemiga que consiste en (tira 1D6):

- 1-2= 2 Lanzas medias
- 3-4= 1 Lanza media y una Lanza ligera
- 5= 1 Compañía (1 Lanza ligera, 1 media y 1 pesada)
- 6= 1 Compañía (2 Lanzas pesadas y 1 media).

Ambos bandos se ven simultáneamente; uno y otro pueden luchar o intentar la huida.

Emboscada

La unidad de los jugadores sufre una emboscada por parte de otra de un peso aproximadamente igual al suyo. El enemigo gana la iniciativa automáticamente en el primer turno de combate y recibe un +5 a su iniciativa en el segundo. Si uno o más de los personajes posee nivel 3 o superior en Táctica puede hacer una tirada de esta habilidad. Si la consigue, los personajes detectarán la emboscada antes de que se produzca, negando la sorpresa. En uno y otro caso, los personajes tendrán que luchar con sus atacantes incluso para poder huir.

Reserva de agua

Los personajes encuentran agua potable en cantidad significativa (un lago, estanque, río o arroyo). Tira 1D6:

1-2= La reserva está controlada por una fuerza enemiga aproximadamente del $60 + (1D6 \times 10) \%$ del tamaño de la unidad de los personajes, quienes tendrán que expulsar de allí al enemigo a fin de asegurarse el agua para su propio uso.

3= No existe fuerza enemiga alguna pero existen defensas estáticas anti-'Mech en las orillas. Si los personajes se aproximan al agua se aplica el encuentro de campo de batalla correspondiente a las defensas estáticas.

4-6= La reserva está libre de defensas y a elección de los personajes, éstos pueden instalarse junto a la misma organizando una posición defensiva.

Ataque de un caza AeroEspacial

La unidad de los personajes es atacada por un caza AeroEspacial enemigo (si los hay) que hará cinco pasadas, bien soltando bombas o atacando con fuego de ametralladora antes de marcharse. Si la unidad dispone de cazas propios estacionados a menos de 15 Km de este lugar, puede pedir que intercepten al caza enemigo en su trayecto de vuelta. De lo contrario, lo único que pueden hacer los 'Mechs atacados es capear el temporal como puedan.

Informe del espionaje

La unidad recibe un informe de un Explorador amigo (posiblemente uno de los asignados a dicha unidad). Tira 1D6 para determinar el tema del informe:

- 1-2 = La situación de un depósito de piezas de repuesto o suministros enemigos.
- 3-4 = La situación de una fuerza importante de 'Mechs enemigos.
- 5-6 = La situación de una reserva de agua o una posición bien fortificada.

Si los personajes deciden comprobar la información se tiran 2D6. Con 9 o más, el informe es esencialmente exacto.



TRANSCURSO DEL JUEGO

Ataque artillero

La unidad de los personajes sufre un bombardeo artillero por parte de una unidad enemiga consistente en (tira 1D6):

- 1 = 1 cañón Sniper
- 2 = 1 obús Long Tom III
- 3 = 2 cañones Sniper
- 4 = 1 Sniper y 1 Long Tom
- 5 = 2 Snipers y 1 Long Tom
- 6 = 2 obuses Long Tom

Cada pieza de artillería dispone de un observador avanzado oculto en alguna casilla del mapa en el que tiene lugar el ataque (el árbitro debería anotar la casilla exacta antes de que se inicie el encuentro). El bombardeo continúa hasta que los personajes hayan conseguido retirarse completamente de la línea visual de los observadores (una misión muy fácil o muy difícil, dependiendo del terreno) o incapacitarlos.

Fallo del equipo

Ver descripción en los encuentros generales

Ataque de los nativos

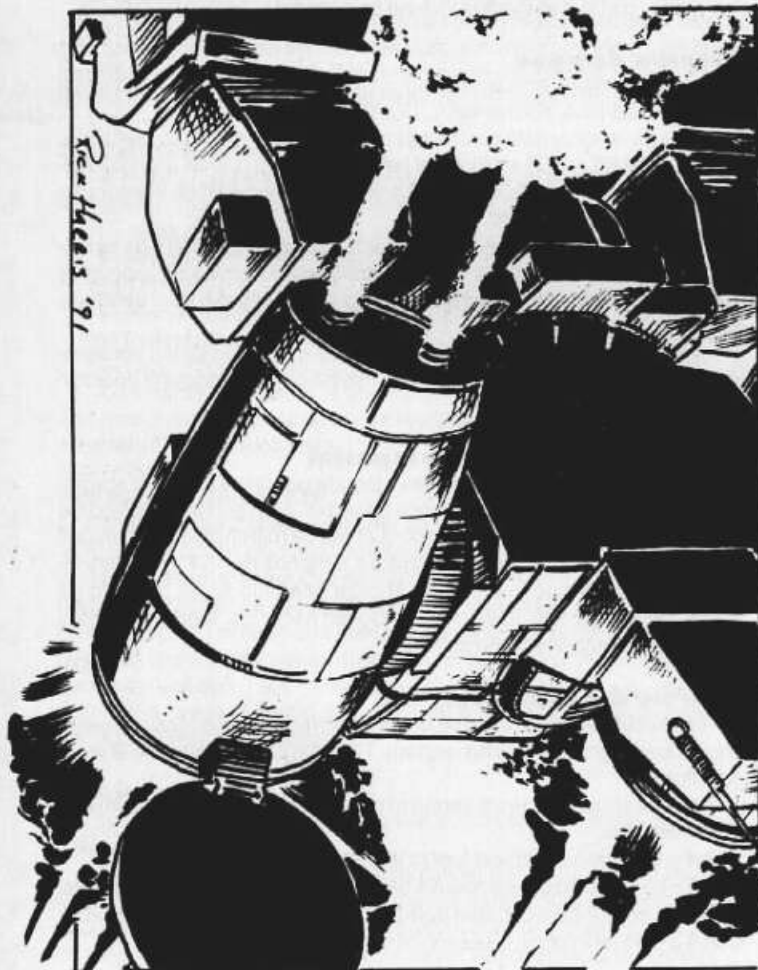
Ver descripción en los encuentros generales.

PNJ interesante

Ver descripción en los encuentros generales.

Desastre natural

Ver descripción en los encuentros generales.



Mal tiempo

La región que rodea a la unidad de los personajes experimenta un período de 1D6 x 1D6 horas de tiempo extremadamente malo (nieve, lluvia intensa, niebla, etc.) que disminuye la efectividad de los 'Mechs. Mientras dure este período los movimientos de todos los 'Mechs se reducen en 1 PM por turno, con una penalización de +2 a todas las tiradas de impacto a un alcance mayor de dos casillas. Para los cazas AeroEspaciales se tiran 2D6. Con un resultado de 2-7 el caza no puede operar hasta que tiempo se calme.

Misión de asalto

Dos Lanzas de la unidad de los personajes (o toda la unidad, si es menor) reciben la orden de atacar y asegurarse el control de un objetivo en particular, como una reserva de agua, una posición estratégica, una factoría, mina o complejo industrial o un depósito de suministros o fortificación enemigos. Tira 1D6 para determinar la potencia de las unidades enemigas que lo defienden:

1 = Si se trata de una zona geográfica, no está defendida. Si es cualquier otra cosa las defensas consisten solamente en infantería (1 pelotón por cada 50 TM de peso de la fuerza atacante) y blindados convencionales (1 carro Hunter por cada 100 TM de peso de la fuerza atacante).

2-3 = El área está defendida por las fuerzas convencionales arriba descritas más una Lanza media.

4 = El área está defendida por dos Lanzas de 'Mechs cuyo peso total es entre el 60 y el 80% del peso de la fuerza atacante.

5 = El área está defendida por dos Lanzas de 'Mechs cuyo peso total es entre el 100 y el 120% del peso de la fuerza atacante.

6 = El área está defendida por dos o más Lanzas de 'Mechs cuyo peso total es del 140 + (1D6 x 10) % del peso de la fuerza atacante.

Misión de reconocimiento

Una Lanza de la unidad de los personajes es enviada de exploración a una zona geográfica en particular. Tira 1D6 para determinar qué encuentran en la zona los personajes:

1-2 = Nada fuera de lo normal.

3 = Un emplazamiento artillero defendido por dos jeeps con AMCA-2 y un carro Hunter. Si la unidad ataca el emplazamiento con éxito, tira 2D6. Con un resultado de 2-8 el cañón (1-4 Sniper, 5-6 Long Tom III) se captura intacto.

4 = Una reserva de agua. Si se investiga ver el encuentro correspondiente, pág. 77.

5 = Una patrulla enemiga (ver el encuentro correspondiente, pág. 77).

6 = Una fuerza de asalto enemiga (ver el encuentro correspondiente, pág. 77).

Defensas anti-'Mech estáticas

La unidad de los personajes atraviesa una zona en la que existen vibraminas. La zona afectada contiene 2D6 ingenios explosivos. Para determinar la situación y ajuste de peso de cada uno se hace lo siguiente.

Situación

Para determinar la fila del mapa en que se encuentra cada mina se tira 1D6 una vez para determinar el segmento general del mapa (1-2 = Fila 01-06; 3-4 = Fila 07-12; 5-6 = Fila 13-18) y una segunda vez para determinar la fila precisa. Se repite el mismo método para determinar la columna.

Ajuste de peso

Cada bomba está ajustada para estallar cuando sobre la zona en la que está colocada se ejerza un peso igual o mayor que 20 + (2D6 x 5) TM.

Los personajes con un nivel de habilidad en Táctica mayor o igual a 4 pueden hacer una tirada de habilidad. Si la consiguen identificarán la presencia del campo de minas a tiempo para hacer que su unidad lo borde sin problemas.

ACONTECIMIENTOS IMPORTANTES

Los árbitros que necesiten asistencia en la creación de misiones iniciales para sus personajes o para completar la historia de su campaña pueden utilizar la tabla de acontecimientos importantes para inspirarse. La tabla contiene once tipos de acontecimientos que ocurren comúnmente en la Esfera Interior y que podrían convertirse en oportunidades de aventuras para una unidad de 'Mechs.

Para determinar cuántos acontecimientos importantes ocurren en un mes, tira 2D6:

2-5 = 1

6-8 = 2

9-10 = 3

11 = 4

12 = 4 y vuelve a tirar

Por cada acontecimiento indicado se tiran 2D6, leyendo los resultados consecutivamente para obtener un número entre 11 y 66 y consultando después la tabla siguiente:

TABLA DE ACONTECIMIENTOS IMPORTANTES

Tirada	Acontecimiento
11-14	Disensiones internas
15-16	Armisticio
21-22	Cambio de alianzas
23-25	Actividad de ComStar
26-32	Contactos con la Periferia
33-41	Campaña importante
42-43	Avance tecnológico
44-46	Instalaciones de la Liga Estelar
51-56	Caída de un planeta importante
61-63	Muerte de un personaje importante
64-66	Cambio en las relaciones entre Casas

Los acontecimientos indicados en los resultados de la tabla sucederán TRES MESES después de que se realice la tirada. Así, un árbitro que empiece una campaña en Enero del 3052 hará tirada en la tabla antes de iniciar la campaña para determinar los acontecimientos que tienen lugar de Enero a Marzo y tirará durante Enero para determinar acontecimientos que sucederán en Abril de ese año.

Como quiera que el árbitro siempre determina acontecimientos muy por delante de su fecha de transcurso, puede utilizar este conocimiento previo para generar encuentros, rumores y pistas que lleven de una forma natural hasta el acontecimiento propiamente dicho. Similantemente puede crear misiones de aventura que coloquen a la unidad de los personajes en medio de la acción cuando tengan lugar dichos acontecimientos. Por ejemplo, si uno de los acontecimientos que ha de tener lugar en Abril es un Cambio de alianzas del Regimiento el árbitro podría dejar caer entre Enero y Marzo una serie de pistas de que algo se está cociendo. Algunos ejemplos podrían ser un retraso en la entrega de piezas de recambio por parte del patrón de la unidad, una discusión oída por casualidad entre oficiales de la unidad y de la Casa, una entrevista secreta entre el comandante de la unidad y un extraño misterioso, etc.

Conforme pasan los meses y se van añadiendo más y más acontecimientos al calendario, el árbitro puede unir múltiples acontecimientos para formar una trama. Así, la tirada de Enero de una Campaña importante a iniciarse en Abril puede ser el origen de la Caída de un planeta importante a suceder en Junio. Ello a su vez podría causar Disensiones internas en Agosto, cuando se reúne la Corte de la Casa perdedora.

Del mismo modo, múltiples tiradas con el mismo resultado pueden indicar la trascendental importancia de un determinado acontecimiento.

to. Por ejemplo, tres o cuatro meses consecutivos de Avance tecnológico podrían suponer la reapertura de una planta de producción de 'Mechs o incluso la recuperación de algún aspecto de la tecnología de fabricación de Naves de Salto. O bien el árbitro podría interpretar una indicación recurrente de la actividad de ComStar como una prohibición completa de comunicaciones contra uno de los Estados Sucesores. A continuación, algunas posibles interpretaciones y usos de cada uno de los acontecimientos.

Al usar estas tablas el árbitro puede determinar qué potencias están implicadas en los acontecimientos generados, utilizando la tabla de afiliación de unidades en la sección de creación de unidades (pág. 68). Una vez generada una de las facciones envueltas puede generar la otra (o las otras) al azar o determinar la elección más lógica examinando el material de la sección **El universo de BattleTech**.

Disensiones internas

Dependiendo de las preferencias del árbitro, este acontecimiento puede adoptar formas muy diversas. Por lo general se trata de descontento interno con la política de la Casa, que se expresa como una revuelta planetaria, un intento de asesinato contra un duque o líder de la Casa o un asalto al poder por un miembro descontento de la Casa. Alternativamente se puede interpretar como un brote de disensión en la propia unidad de los personajes, lo que podría resultar en un motín o en una ruptura permanente de la unidad.

Armisticio

Se declara la paz de forma temporal en una de las fronteras en disputa entre Casas o Clanes opuestos. El armisticio puede cubrir una zona equivalente a toda la frontera o un solo planeta y puede ser por un período fijo de tiempo o por tiempo indefinido. A destacar que aunque pocos se atreverían a violar un acuerdo de armisticio organizando un asalto a gran escala en la zona del mismo, el acuerdo no impedirá a los oponentes continuar sus incursiones o acumulaciones de tropas en el área afectada.

Cambio de alianza

La unidad de 'Mechs de los personajes cambia de alianza de un Estado sucesor a otro (en algún caso del régimen establecido de la Casa a una facción rebelde). Como resultado de este cambio de lealtades los personajes pueden ganar o perder grandes cantidades de tierra, piezas de repuesto o dinero.

Actividad de ComStar

Este acontecimiento indica un cambio significativo en las relaciones entre ComStar y una de las Casas o Clanes, o entre las dos facciones de ComStar. Entre los posibles acontecimientos podrían estar la apertura o cierre de una estación repetidora importante, una petición de unidades de 'Mechs voluntarias para ayudar al Cuerpo de exploración de ComStar en una misión o una llamada de ayuda de una estación repetidora atacada o afectada por un desastre natural. Si este resultado sale más de dos meses seguidos se interpretará como una prohibición completa de comunicaciones, como represalia a una transgresión grave contra las instalaciones bajo la sagrada responsabilidad de ComStar (ver **ComStar**, pág. 141).

Contacto con la Periferia

Tiene lugar una interacción entre la unidad de los personajes (o el patrón de ésta) y habitantes de la Periferia. Los contactos posibles son muchos y variados e incluyen la llegada de mercaderes de la Periferia, misiones exploratorias a mundos de la Periferia supuestamente deshabitados patrocinadas por las Casas, incursiones a planetas de la Periferia por parte de fuerzas de 'Mechs de los Reyes Bandidos (o viceversa) o incluso el establecimiento de relaciones a largo plazo entre dos estados de la Periferia.



Campaña importante

Una o más facciones inicia una ofensiva contra uno de sus vecinos. La campaña puede consistir en un asalto general contra una serie de planetas controlados por el enemigo en un frente en concreto, para tratar de hacer brecha donde éste es más débil o bien en una serie de invasiones con una secuencia concreta, que tienen como objetivo último la conquista de un solo planeta clave. En uno y otro caso la campaña debería movilizar un mínimo de entre 10 y 20 regimientos por bando y ocupar la atención de todas las fuerzas estacionadas a uno y otro lado del frente de la campaña.

Avance tecnológico

Los investigadores de una o más de las potencias de la Esfera Interior han conseguido recuperar algo de la perdida tecnología de la Liga Estelar o bien han descubierto algún nuevo producto o proceso. Este avance es muy probable que esté referido a asuntos militares y especialmente a tecnologías que tengan que ver con los 'Mechs, con los cazas AeroEspaciales o con la construcción y reparación de las Naves de Salto.

A discreción del árbitro, el avance se puede aplicar a un aspecto diferente de la sociedad (medicina, comunicaciones, agricultura, etc.). Si este resultado ocurre varias veces en pocos meses, el árbitro debería aumentar su significado.

La fuente más lógica para este tipo de avances es el Instituto de Ciencias de Nueva Avalon o sus imitadores de las Casas Kurita y Marik. Por supuesto que no importa dónde se realice el descubrimiento, las otras Casas no tardarán en tener espías en la escena para intentar apropiarse del secreto.

Instalaciones de la Liga Estelar

Se descubren unas instalaciones de la antigua Liga Estelar (almacén, cuartel general administrativo o base militar o naval) en la Esfera Interior. Como en el caso del Avance tecnológico, los rumores del descubrimiento viajarán rápidamente atrayendo espías o unidades militares que intenten apropiarse de las instalaciones.

Caída de un planeta importante

Un planeta con recursos valiosos o significado estratégico cambia de manos. Tal acontecimiento tendrá por lo general repercusiones (incursiones de represalia, transferencia de unidades y asaltos posteriores) por toda la frontera donde haya ocurrido el cambio.

Muerte de un personaje importante

Una figura importante fallece. Puede tratarse del resultado de un combate, de una enfermedad o de un asesinato y las repercusiones posibles van desde la simple transferencia del poder a un líder militar o noble recientemente ascendido hasta una rebelión planetaria o una guerra civil a gran escala. A discreción del árbitro, este acontecimiento se puede tratar como un atentado contra la vida de un personaje importante, en el que tienen posibilidad de intervenir, bien a favor bien en contra.

Cambio en las relaciones entre Casas

Tiene lugar un cambio significativo en las relaciones entre dos o más Estados Sucesores. Este acontecimiento puede ser del dominio público, como la formación o ruptura de una alianza o un incidente sutil cuyo efecto público sea pequeño pero que al cabo del tiempo mejore o erosione sutilmente las relaciones existentes.



EQUIPO

Los humanos son, casi por definición, criaturas que utilizan herramientas. Para realizar las tareas a las que se enfrentan, los personajes de MechWarrior necesitan equipo, del cual hay una amplia variedad a disposición de los personajes del siglo XXXI. Por supuesto, la disponibilidad depende sobremanera de la situación. Gran parte del material descrito en este capítulo pertenece a la tecnología de la Liga Estelar que la Esfera Interior ha perdido o está ahora empezando a recuperar. El descubrimiento de algunos depósitos de información de la Liga ha proporcionado parte de la tecnología recuperada. Otra ha sido robada a los Clanes quienes no tan sólo han mantenido la tecnología de la época de la Liga sino que en algunos campos la han sobrepasado. Lo que los personajes pueden obtener en forma de material depende de su afiliación y de lo que puedan recuperar de sus oponentes.

NIVELES DEL EQUIPO

Cada objeto de este catálogo tiene dos tipos de nivel. En primer lugar se le asigna un nivel tecnológico de 1 a 4 para indicar su complejidad técnica y en segundo lugar se le aplica una letra de la A a la D para clasificarlo según su disponibilidad.

Los niveles tecnológicos son:

Nivel 1 = Tecnología baja. Requiere industria normal; tecnología pre-siglo XX.

Nivel 2 = Tecnología media. Requiere industria normal; tecnología siglo XX o posterior. Aún comprendida por la Esfera Interior.

Nivel 3 = Tecnología alta. Requiere industria pesada; período de la Hegemonía Terráquea a la Liga Estelar. Aún comprendida por la Esfera Interior.

Nivel 4 = Tecnología hiperalta. Se trata de tecnología de la Liga Estelar que actualmente se halla más allá de los conocimientos de la Esfera Interior pero aún está disponible para los Clanes (y en algún caso ComStar). En la Esfera Interior tales objetos aún existen y se utilizan pero sólo pueden ser mantenidos y reparados, no fabricados. Se les conoce como "cajas negras" lo que equivale a un equipo que funcionará como el operador desea aunque dicho operador no tenga ni idea de cómo funciona.

Los niveles de disponibilidad son:

Nivel A = Común para todas las fuerzas.

Nivel B = Inusual para los Estados Sucesores; común para ComStar y los Clanes.

Nivel C = Raro para los Estados Sucesores; inusual para ComStar y común para los Clanes.

Nivel D = Desaparecido para los Estados Sucesores; raro para ComStar; e inusual para los Clanes.

Por supuesto, lo que está disponible para una unidad militar podría no estarlo para todos los personajes. Sería muy inusual que un Explorador dispusiera de un cañón proyector de partículas (CPP), por ejemplo. El árbitro tiene la última palabra sobre el equipo de que pueden disponer los personajes.

SUMINISTRO DE ENERGÍA

En varias de las descripciones de equipo se hace referencia a las células de energía, las cuales proporcionan la energía necesaria para hacer funcionar armas o artefactos de diverso tipo. Las células contienen 20 cargas y cada tipo de arma requiere un número específico de cargas para funcionar:

Aturdidor sónico	4 cargas/disparo
Blazer	10 cargas/disparo
Fusil láser	5 cargas/disparo

Pistola láser

2 cargas/disparo

Vibrocutchillo o

látigo neural

1 carga/uso (hasta 5 minutos)

Las armas que requieren múltiples cargas por uso están equipadas con receptáculos para más de una célula de energía. Un fusil láser o un aturdidor sónico normalmente llevan dos y un blazer lleva cuatro.

Las células de energía militares, que se llevan en una mochila y pesan entre 4 y 6 Kg, tienen 10 veces la capacidad de carga de una célula normal (200 cargas).

ACCESORIOS PARA EL ARMAMENTO

SUPRESOR DE FOGONAZO JAF-05 (4/C)

El JAF-05 fue desarrollado en la era de la Liga Estelar y es un sistema sofisticado que elimina el fogonazo originado por el disparo de fusiles o lanzagranadas y además, el resplandor causado por un disparo láser. La ausencia de fogonazo o resplandor hace difícil que la mayoría de sensores de los BattleMechs puedan detectar la posición del atacante.

El supresor utiliza un deflector prismático que capta el chorro inicial de fotones producido cuando la energía láser ioniza el aire y luego lo desvía en la dirección elegida. Los fotones de alta energía se hacen chocar a unos 30 m del arma. La dirección hacia la que se canaliza la luz se puede ajustar girando el supresor y por tanto puede ir hacia arriba, hacia abajo o en ángulo. El sistema es sencillo y tiene pocas partes móviles por lo que requiere poco mantenimiento. Coste: 1.000 Billetes-C.

Si un arma es disparada en la oscuridad un personaje verá el fogonazo automáticamente excepto si se está utilizando un supresor JAF-05, en cuyo caso se deberá tirar Percepción. Los modificadores se indican en la siguiente tabla.

TABLA DE AVISTAMIENTO CON EL JAF-05

	Corto	Medio	Largo
Modificador	0	+2	+4
Alcance	1-10	11-20	21+

MIRA TELESCÓPICA (2/A)

Las miras telescópicas son pequeños telescopios de baja potencia que aumentan la imagen del blanco para proporcionar mayor precisión al tirador. A veces la mira tiene capacidad IR o de captación de luz para mejorar su rendimiento en combate nocturno. Coste: 50 Billetes-C; con IR o captador de luz: 300 Billetes-C.

Las miras telescópicas sólo pueden ir montadas en fusiles. Una mira telescópica proporciona al tirador un -2 a cualquier tirada de impacto. Para obtener este beneficio el tirador debe estar estacionario y firmemente asentado. Una mira normal no puede utilizarse de noche. Si dispone de capacidad IR o de captación de luz el modificador de -2 también se aplica a los disparos nocturnos.

MIRA Y GAFAS CAPTADORAS DE LUZ (2/A)

Las miras captadoras de luz se utilizan en combates nocturnos. Absorben todo tipo de luz (incluyendo la de las estrellas, por lo que en inglés se denominan "Starlight") del área circundante, enfocándola en una pequeña pantalla para mostrar una vista iluminada de la misma. Las miras captadoras de luz son un objeto bastante común que ha formado parte del equipo estándar de la mayoría de unidades de combate durante cientos de años.

Las miras captadoras de luz se fijan sobre diversos tipos de armas y se utilizan como una mira telescópica normal. Otra versión tiene forma de gafas, que lleva el usuario. Los personajes que utilicen miras capta-



doras de luz en total oscuridad tienen un modificador de +4 en lugar de un +6 a sus tiradas de impacto para cualquier disparo a una distancia mayor de 10 m. Las miras utilizadas en oscuridad parcial eliminan toda penalización por dicha circunstancia.

Una luz súbita no inutiliza las miras ni ciega al usuario puesto que el sistema se cierra automáticamente cuando le llega demasiada luz. Coste: 300 Billetes-C.

ARMADURAS PERSONALES

Muchos individuos insisten en adquirir todo o parte del equipo que a continuación se describe incluso si no forma parte de la impedimenta de su unidad.

CHALECO Y TRAJE ABLATIVO/ANTIBALAS (3/B)

El desarrollo de las armaduras personales ha sido una necesidad militar durante cientos de siglos. En la era actual, los materiales más populares son los antibalas y los ablativos (contra armas láser). Aunque todos tienen ventajas y desventajas, los ablativos/antibalas son los más efectivos porque combinan los dos tipos en uno. Un chaleco ablativo/antibalas absorbe un total de 20 puntos de heridas y reduce a la mitad el daño producido por armas de proyectiles o de energía. Los trajes ablativos/antibalas absorben 35 puntos de heridas y reducen a la mitad el daño producido por todo tipo de armas. Un traje también reduce la capacidad de movimiento de su usuario a la mitad.

Coste del chaleco ablativo/antibalas: 300 Billetes-C.

Coste de un parche: 15 Billetes-C.

Coste del traje ablativo/antibalas: 800 Billetes-C.

Coste de un parche: 25 Billetes-C.

CHALECO Y TRAJE ANTIBALAS (2/A)

El desarrollo de las armas láser portátiles convirtió en obsoletas a la mayoría de las armaduras personales puesto que nada menos resistente que la armadura de doble capa de un 'Mech puede enfrentarse con éxito a las armas de energía. Por tanto, la armadura suele estar restringida a la ropa, los trajes protectores (que permiten modificadores a la probabilidad de recibir daño de determinados tipos de arma) y el chaleco antibalas de toda la vida.

Coste del chaleco antibalas: 50 Billetes-C.

Coste del traje antibalas: 150 Billetes-C.

TRAJE DE COMBATE DE UN MECHWARRIOR (4/C)

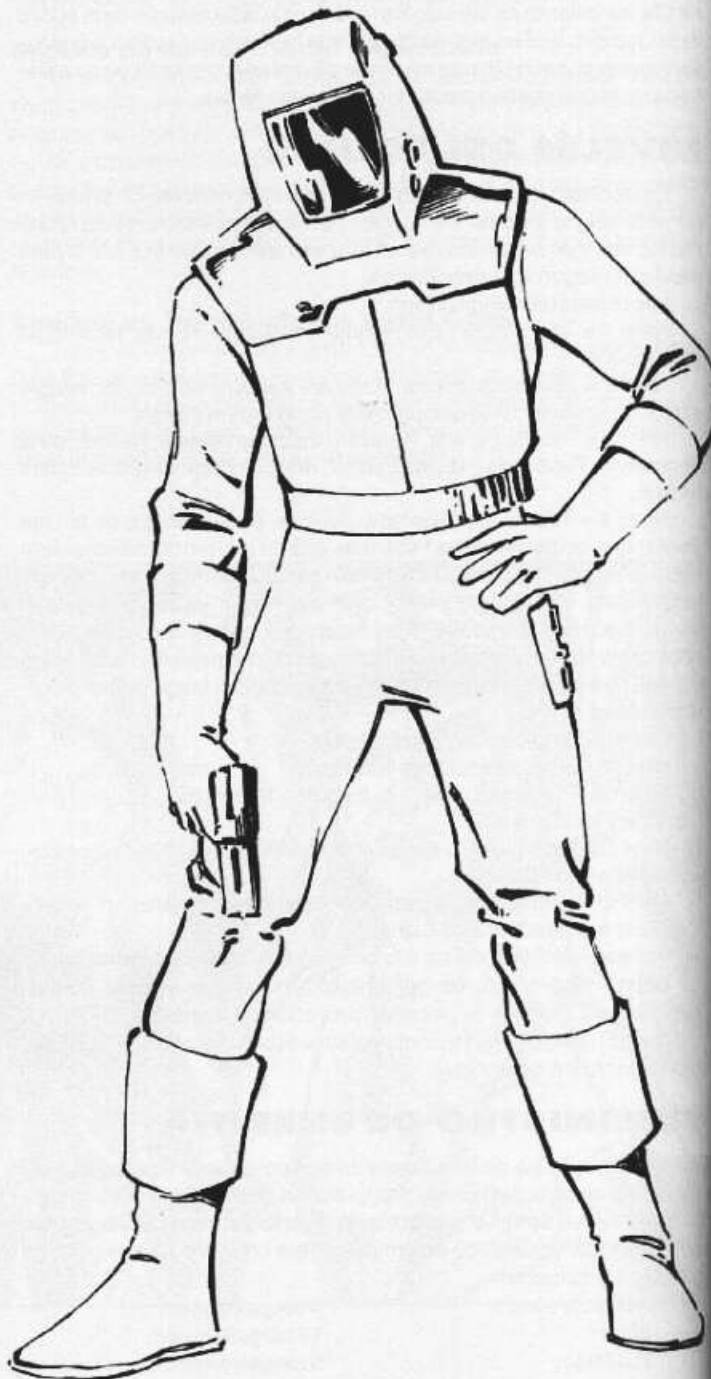
El traje de combate de los MechWarrior (TCM) fue desarrollado para la guardia personal de la Casa Kurita. Es una unidad multifuncional de cuerpo entero, completa con un neurocasco especialmente diseñado para el control de un BattleMech. El TCM proporciona al usuario un potente equipo de refrigeración integral para combatir las elevadas temperaturas de la cabina del 'Mech, en forma de una ropa interior ajustada y flexible. La parte exterior del traje está recubierta con un tejido fuerte compuesto por un polímero resistente al calor que también protege al usuario de la metralla y de algunas armas de fuego. Sobre el pecho se coloca un chaleco rígido para proteger aún más al piloto.

El casco no sólo proporciona el enlace neural entre el piloto y el 'Mech sino que también cubre su cabeza, suministrando aire fresco procedente del sistema de renovación de aire de la cabina, a través de unos tubos situados en un lateral del casco. Estos tubos también conectan el equipo de comunicaciones del casco con los potentes sistemas principales del 'Mech. Cuando estos tubos se desconectan, entran en funcionamiento los sistemas internos del casco, que proporcionan aire respirable durante seis horas y doce horas de comunicaciones utilizando un pequeño comunicador integrado, que tiene un alcance de 10 Km.

Otro elemento estándar del traje es el anclaje para el Medipack,

que se conecta al muslo del MechWarrior y controla constantemente su estado, inyectando automáticamente la combinación necesaria de analgésicos y estimulantes para mantener en funcionamiento al piloto.

El traje de combate de un MechWarrior absorbe 1/4 de todos los puntos de herida que el usuario reciba por parte de armas de proyectiles y cuerpo a cuerpo y 4 puntos de herida por armas de energía. El traje pierde su efectividad al absorber un total de 16 puntos de herida. Si se lleva el chaleco rígido sobre el pecho, detiene la mitad de los puntos de herida dirigidos al mismo por parte de armas de proyectiles y 4 puntos de herida por armas de energía, además de lo que absorbe el traje. El traje reduce la capacidad de movimiento del usuario en 1/4 pero el chaleco no impone reducción adicional alguna. El neurocasco detiene 15 puntos de herida dirigidos a la cabeza del usuario.



ARMAMENTO INDIVIDUAL

En el caos del siglo XXXI no es infrecuente para los individuos, especialmente los que pertenecen a unidades militares, ir armados a todas horas. Algunas de las Casas de los Estados Sucesores también mantienen la tradición histórica de llevar espadas y dagas ceremoniales.

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO CON SUMINISTRO DE ENERGÍA

Se trata de ingenios especializados con rasgos que les hacen más efectivos en combate. Siempre operan conectadas a células de energía (ver **Armas láser** más adelante).

Látigo neural (3/C)

El látigo neural es una cuchilla fina con una pequeña bola metálica en la punta, muy parecida a un florete. Cuando se pone en contacto con piel desnuda o sólo ligeramente cubierta, el efecto inicial es parecido al de una porra aturdidora, dejando por general al blanco inconsciente (ver **Pistola tranquilizadora**, pág. 42). Sin embargo, el látigo neural tiene efectos más duraderos e insidiosos. Cuando se utiliza como elemento de tortura puede infligir pérdida de atributos de larga duración (a discreción del árbitro), así como un dolor insoportable. El uso del látigo fue prohibido en la época de la Liga Estelar, con fuertes multas por su posesión o venta. En la era actual, las Casas Davion, Liao y Steiner han prohibido su uso en sus dominios. El arma causa 1D6 heridas más cualquier modificador. Peso: 300-500 g. Coste: 500 Billetes-C.

Miniporra aturdidora (3/B)

Es una versión reducida de la porra aturdidora, disponible en diversas formas, como un guante o un cubre nudillos. Se utilizan las mismas reglas que para la porra aturdidora a fin de dejar a un blanco inconsciente. El arma causa 1D6-4 heridas más cualquier modificador. Coste: 50 Billetes-C.

Porra aturdidora (2/B)

La porra aturdidora fue originalmente desarrollada para su uso por las autoridades policiales civiles en control de multitudes o manejo de detenidos. La policía de la Esfera Interior y otras autoridades civiles todavía las usan frecuentemente y ésta es la forma en que los MechWarriors suelen conocerlas con más frecuencia.

Aproximadamente tiene la misma forma y peso que una defensa reglamentaria. Sin embargo, cuando se activa descarga un potente impulso neural contra la piel desnuda o ligeramente cubierta que por lo general deja inconsciente al blanco (ver **Pistola tranquilizadora**, pág. 92). La aplicación continua de una de estas armas, sin embargo, no tiene efectos ni daño adicionales. El arma causa 1D6-2 heridas más cualquier modificador. Peso: 200 g. Coste: 200 Billetes-C.

Vibrocuchillo (2/A)

El vibrocuchillo es una versión más voluminosa de una espada estándar y pesa 200 g. Cuando se activa vibra a una frecuencia muy elevada, convirtiéndose en un arma de corte muy efectiva. El arma causa 2D6 heridas. Coste: 100 Billetes-C.

Vibrodaga (2/B)

La vibrodaga es una versión más pequeña del popular vibrocuchillo. Causa 2D6 heridas. Coste: 25 Billetes-C.

ARMAS DE PROYECTILES PRIMITIVAS

Las armas de proyectiles primitivos son arcos y ballestas. El sistema de combate de **MechWarrior** divide además estas armas en ligeras y pesadas pero ambos tamaños no son funcionalmente diferentes. Al no ser enemigo para un fusil o arma láser, las armas de proyectiles primitivos aún continúan en uso sobre todo como deporte. Entre sus pocas ventajas figura el relativo silencio de su funcionamiento, lo que las hace útiles para reconocimiento o espionaje.

Arco corto y arco largo (1/A)

Aunque los arcos no poseen el alcance ni los efectos de las armas de proyectiles de alta tecnología, son relativamente fáciles de fabricar. Como resultado, todavía los utilizan aquellos individuos que no pueden adquirir armas más efectivas. En algunos planetas, incluso han sido utilizados por muchedumbres contra fuerzas policiales mejor armadas. Los arcos cortos pesan entre 500 y 700 g y los largos entre 1.000 y 1.300 g.

Arco corto

Alcance: 1-2/3-5/6-8

Coste: 10 Billetes-C

Daño: 1D6+1

Disparos: 1

Recarga: 1 Billeto-C cada 20

Arco largo

Alcance: 1-3/4-6/7-12

Coste: 20 Billetes-C

Daño: 1D6+3

Disparos: 1

Recarga: 1 Billeto-C cada 20

Ballesta (1/A)

La ballesta, que reemplazó parcialmente al arco largo (ver más arriba) en la era medieval, consiste en un mecanismo de arco con un sistema de manubrio o polea que evita la necesidad de tensarlo directamente. Las ballestas disparan pivotes, que son más cortos y pesados que las flechas. Una de sus ventajas es que se pueden apuntar como un fusil, lo que significa que su funcionamiento es bastante fácil de aprender. Las ballestas ligeras pesan entre 1,5 y 2 Kg y las pesadas entre 3 y 5.

Ballesta ligera

Alcance: 1-2/3-5/6-10

Coste: 10 Billetes-C

Daño: 2D6

Disparos: 1

Recarga: 1 Billeto-C/cada 20

Ballesta pesada

Alcance: 1-3/4-7/8-13

Coste: 20 Billetes-C

Daño: 2D6+3

Disparos: 1

Recarga: 1 Billeto-C/cada 20



ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO PRIMITIVAS

Este tipo de armas incluye dagas, cuchillos, espadas, porras y garrotes. Por supuesto y debido a la gran disparidad de tecnología y equipo disponible en la Esfera Interior, se utilizan muchas más armas que las descritas aquí. Considérense las que describimos a continuación como ejemplos genéricos de cada tipo.

Bayoneta (1/A)

La bayoneta es una especie de daga que generalmente va unida a un fusil. Cuando se separa del mismo funciona en todos los aspectos como una daga o cuchillo excepto en que no está equilibrada para poderse lanzar. El arma causa 1D6+3 heridas. La bayoneta mide unos 20 cm de largo y pesa 250 g. Coste: 5 Billetes-C.

Cachiporra/Porra/Garrote (1/A)

La cachiporras son el escalón más bajo de las armas de combate cuerpo a cuerpo. Ejemplos sofisticados del género (p. ej.: porras o defensas) pueden fabricarse especialmente pero una rama de árbol o el barril de un arma de fuego funcionan igual de bien. Porras y cachiporras son versiones más pequeñas del garrote y todas estas armas se suelen utilizar por detrás para intentar dejar inconsciente a un oponente. Coste: 1 Billete-C. Peso: 500 g a 2 Kg.

Porra/Cachiporra

Daño: 1D6+1

Garrote

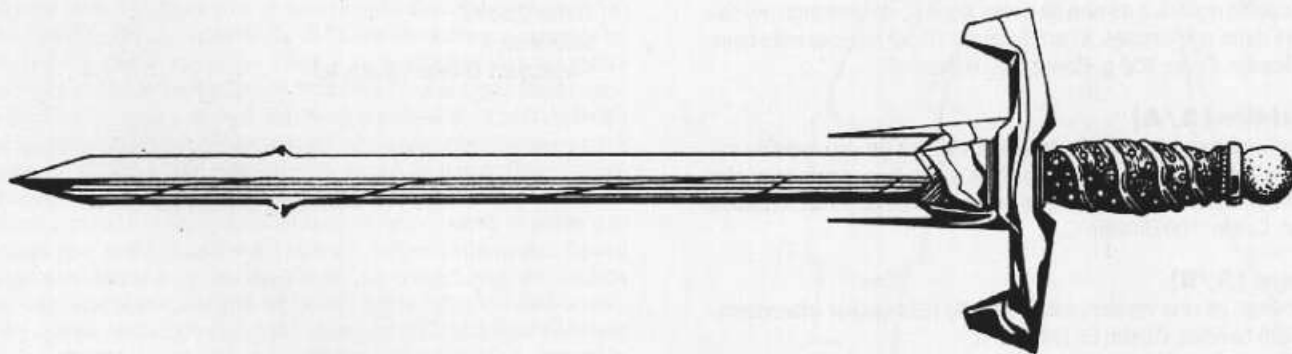
Daño: 1D6+2

Daga/Cuchillo (1/A)

Estas armas son cuchillas planas de doble filo con la punta afilada. Se suelen llevar enfundadas en el cinturón o en la bota y a veces ocultas en el antebrazo. Muchas de ellas están equilibradas para poderse lanzar. Causan 1D6-1 heridas. Suelen medir entre 20 y 25 cm y pesar unos 250 g. Coste: 2 Billetes-C.

Espada (1/A)

Este es el desarrollo final de la generación de armas de corte y su uso principal es en las naves, donde es poco apropiado utilizar armas de proyectiles o láser. Aunque existe una enorme experiencia relativa al uso de estas armas, el entrenamiento se ha atrofiado ya que la espada no es enemigo para una buena pistola. Una espada causa 2D6+2 heridas, mide entre 80 y 120 cm y pesa sobre 1 Kg. Coste: 10 Billetes-C.



ARMAMENTO PESADO

GRANADAS (1/A)

Las granadas se han convertido en el arma de apoyo más portátil de la infantería y se utilizan para crear fuego de supresión, para dañar vehículos enemigos y para hacer salir de su escondite a tropas ocultas. La única limitación de las granadas se encuentra en la fuerza del brazo del lanzador y en su tamaño.

Hay tres tamaños de granada: micro, mini y maxi. La microgranada tiene la carga más pequeña y es la más barata mientras que la maxigranada tiene la carga más grande y es la más cara.

Hay muchos tipos de granada entre los que están las explosivas, las de fogonazo y las de humo. Una microgranada de humo llena un hexágono del mismo, una minigranada llena el hexágono y los seis de alrededor y una maxigranada todas las casillas en un radio de dos.

Una microgranada de fogonazo ciega temporalmente a cualquiera que no disponga de un visor polarizante y se encuentre en el hexágono blanco, una minigranada tiene el mismo efecto en el hexágono blanco y los seis de su alrededor y una maxigranada en un radio de dos.

Una microgranada explosiva causa 2D6 heridas a todo el que se encuentre en el hexágono blanco, una minigranada causa 3D6 heridas en el hexágono blanco y seis a su alrededor y una maxigranada causa 5D6 heridas en el hexágono blanco y un radio de dos a su alrededor.

Si el personaje consigue su tirada de impacto, la granada aterriza en el hexágono deseado y afecta a su blanco normalmente. Toda explosión, fogonazo o humo estarán centrados en ese hexágono.

Si la tirada de impacto falla, la granada se desviará, en cuyo caso se utiliza el mismo procedimiento descrito en las reglas de área de efecto (pág. 56). Es totalmente posible que una granada llegue a afectar a su lanzador.

Las granadas son de un solo uso.

Las microgranadas pesan 200 g, las minigranadas 500 g y las maxigranadas 800 g.

Microgranada

Alcance: 1/2-3/4-6

Coste: 1 Billete-C

Daño: 2D6

Minigranada

Alcance: 1/2-3/4-6

Área de efecto: 1

Coste: 10 Billetes-C

Daño: 3D6

Maxigranada

Alcance: 1/2-3/4-6

Área de efecto: 2

Coste: 20 Billetes-C

Daño: 5D6

Lanzagranadas (2/A)

El lanzagranadas es un arma semiautomática que a veces se coloca debajo del barril de un fusil. El lanzador lleva un clip de cinco minigranadas en un sistema recargador de tubo similar al de la escopeta de repetición. Las granadas sólo pueden lanzarse directamente. peso: 1 Kg.

Alcance: 1-2/3-6/7-12

Coste: 100 Billetes-C

Daño: 3D6

Disparos: 5

Recarga: 50 Billetes-C

Lanzagranadas automático (2/A)

Las unidades de infantería utilizan el lanzagranadas automático para crear fuego de supresión o humo a largo alcance, tanto directa como indirectamente.

Cuando se usa el lanzagranadas directamente, el usuario utiliza su habilidad en Armas de fuego. Si consigue acertar al blanco, éste sufre el efecto íntegro del ataque. Cuando se usa de forma indirecta, el usuario utiliza su habilidad en Armas de apoyo. En uno y otro caso, si el usuario falla la tirada, la granada se desvía según las reglas de área de efecto, pág. 56.

El lanzagranadas automático puede también disparar toda su munición a la vez como si de una ráfaga de subfusil se tratase. Cuando se dispara directamente, se tira individualmente por cada granada. Por cada una que falle hay que tirar desviación.

Cuando se dispara indirectamente la tirada básica de impacto es o bien 9+ o bien la habilidad del usuario en Armas de apoyo, lo más favorable. El jugador deberá tirar impacto por cada granada que utilice. Si la tirada falla, una granada se desviará por cada punto por el que se falló la tirada. Peso: 5 Kg.

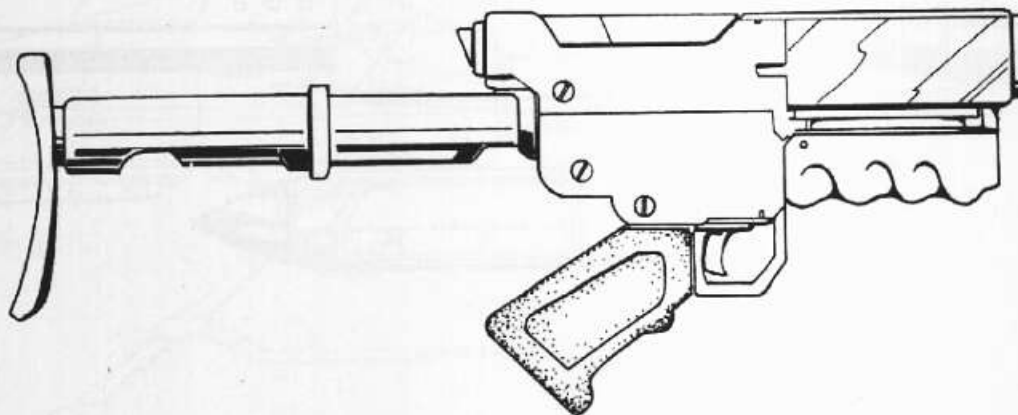
Alcance: 1-6/7-15/16-25

Coste: 465 Billetes-C

Daño: 2D6

Disparos: 10

Recarga: 10 Billetes-C





EQUIPO

AFUSTE PESADO DE MISILES DE CORTO ALCANCE (2/B)

Como muchas de las armas más pesadas de batalla, el afuste pesado de misiles de corto alcance es una versión más potente del arma más pequeña que utiliza la infantería. El APMCA es un arma favorita para emboscadas o escaramuzas puesto que dispone de un alcance excelente, buena probabilidad de impacto y es lo bastante potente como para dañar a un vehículo. Peso: 20 Kg.

Alcance: 1-15/16-40/41-48

Coste: 3.000 Billetes-C

Daño: 10D6+6

Disparos: 1

Recarga: 5.000 Billetes-C

ARMA LIGERA ANTIVEHÍCULO (2/A)

Las armas ligera y muy ligera antivehículo, en inglés LAW y V-LAW, son variantes del lanzacohetes portátil y armas de apoyo similares. A diferencia de otras armas de apoyo, sin embargo, unas y otras son de un solo uso. Casi todos los soldados de infantería llevan una por si acaso precisan potencia de fuego adicional. Peso: 4 Kg el LAW y 2 Kg el V-LAW

LAW

Alcance: 1-6/7-18/19-40

Coste: 350 Billetes-C

Daño: 4D6+6

V-LAW

Alcance: 1-4/5-12/13-25

Coste: 75 Billetes-C

Daño: 2D6+3

CAÑÓN LIGERO SIN RETROCESO (2/A)

Ésta es una versión reducida del cañón sin retroceso. Pesa tan sólo 8 Kg y ofrece a las unidades de infantería fuego preciso de largo alcance pero tiene el inconveniente de su poca pegada.

Alcance: 1-12/13-25/26-35

Coste: 300 Billetes-C

Daño: 3D6

Disparos: 5

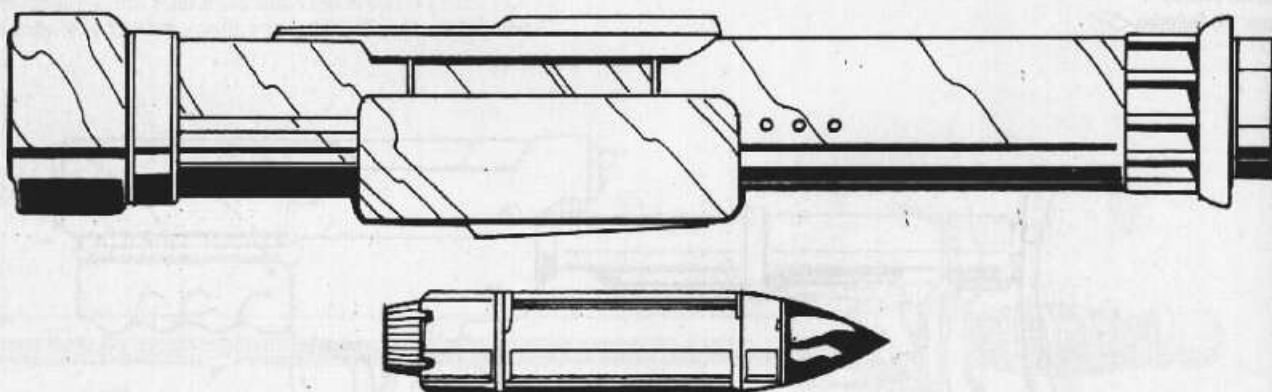
Recarga: 50 Billetes-C

SISTEMA DE ASALTO MÁUSER 960 (4/D)

Antiguamente fue el arma de fuego estándar de la infantería de las Fuerzas de Defensa de la Liga Estelar y está diseñado para utilizarse en campañas extensas contra toda una variedad de oponentes (BattleMechs, vehículos, cazas o infantería). Lo más importante es que se trata de un sistema de fuego fiable, compacto y fácil de mantener incluso en las peores circunstancias.

La característica principal del arma es el sistema de láser de pulsos, complementado por un lanzagranadas automático que dispara granadas de 200 g. Dentro de la culata lleva un kit de supervivencia, tiene un vibrocuchillo montado como bayoneta y una mira para disparos de precisión. En general proporciona una amplia variedad de armas que el soldado puede utilizar en combate contra cualquier tipo de fuerzas oponentes.

El lanzagranadas puede dispararse tiro a tiro o en automático y las granadas pueden ser explosivas, de fogonazo, de humo o incendiarias. También puede utilizarse para disparar granadas Thumper, que son únicas para este arma. Explotan liberando un adhesivo que pega al blanco un transmisor provisto de baterías solares que señala la posi-



ción del enemigo. Esto permite marcar a los BattleMechs oponentes para ataques de cazas u otras fuerzas provistas de armamento más pesado.

La vibrobayoneta puede activarse desde el gatillo principal, disponiendo la montura de una carga explosiva que permite disparar la bayoneta contra un enemigo, con un alcance limitado a ocho metros con alguna exactitud, si bien no es sino otro de los elementos de un sistema de lucha universal.

El kit de supervivencia, a excepción de la pala plegable, se encuentra en la culata. Las bengalas de emergencia son de larga duración y pueden utilizarse como antorchas o para encender fuego. La batería de la linterna dura 48 horas. Las raciones consisten en paquetes de píldoras y el equipo médico consta tan sólo de una venda de 1 m y un pequeño aerosol de desinfectante. La culata hueca puede contener además células de energía de repuesto u otras armas. El mecanismo de disparo del lanzagranadas y el láser de pulsos son el mismo y se pueden activar con un solo botón.

La única desventaja del arma es su peso. No es tan pesada como el fusil gyrojet pesado pero aún así es muy voluminosa para acarrear durante mucho tiempo. Su excelente capacidad de fuego le permite actuar en una gran variedad de papeles en combate, convirtiéndola en la favorita tanto del general como del soldado raso. Peso: 9,8 Kg (descargada).

Láser de pulsos

Alcance: 1-7/8-15/16-30

Cargas por disparo: 2

Daño: 3D6+3

Lanzagranadas automático

Alcance: 1-6/7-15/16-25

Daño: 2d6+3

Disparos: 6

Equipo de supervivencia

2 bengalas de emergencia de larga duración

2 paquetes de suplementos nutritivos de emergencia

5 metros de cable de nylon

Bastón de señales de pulsos

Linterna

Pala plegable

Venda y aerosol desinfectante

Equipo extra

Mira UV/Captadora de luz

Vibrobayoneta modificada

AMETRALLADORA PORTÁTIL (2/A)

La ametralladora portátil es una de las pocas armas utilizadas por las escuadras de infantería como principal arma de apoyo. La elevada cadencia de fuego de una ametralladora y su excelente potencial de daño la convierten en un arma ideal para casi cualquier misión de combate.

Una ametralladora siempre dispara en ráfaga, como se indica en las reglas de ráfagas para los subfusiles (pág. 91). Cada disparo representa una ráfaga. Peso: 10 Kg.

Alcance: 1-10/11-20/21-42

Coste: 1.000 Billetes-C

Daño: 4D6+3

Disparos: 15

Recarga: 10 Billetes-C

LANZACOHETES PORTÁTIL (1/A)

El lanzacohetes portátil (LCP) puede ser de muchas formas y estilos. Con su largo alcance y su elevada potencia el LCP puede destruir a la mayoría de unidades blindadas. Sin embargo, el hecho de ser un arma de un solo disparo limita su efectividad puesto que el usuario debe recargarlo cada disparo. Por esta razón las compañías de infantería no utilizan el LCP como arma principal. Peso: 2 Kg.

Alcance: 1-677-16717-36

Coste: 2.075 Billetes-C

Daño: 4D6+6

Disparos: 1

Recarga: 75 Billetes-C

AFUSTE DE MISILES DE CORTO ALCANCE (2/B)

Supuestamente el último grito en armas antipersonales, el afuste de misiles de corto alcance (AMCA) es un arma anti-Mech que causa graves daños a la infantería, pudiendo llevar disparar dos MCA o dos misiles infierno (de Napalm). la mayoría de los AMCA deben ser situados y disparados en un arco pero existe un modelo con montura de hombro, que puede dispararse directamente al blanco. Ambos modelos pesan unos 10 Kg.

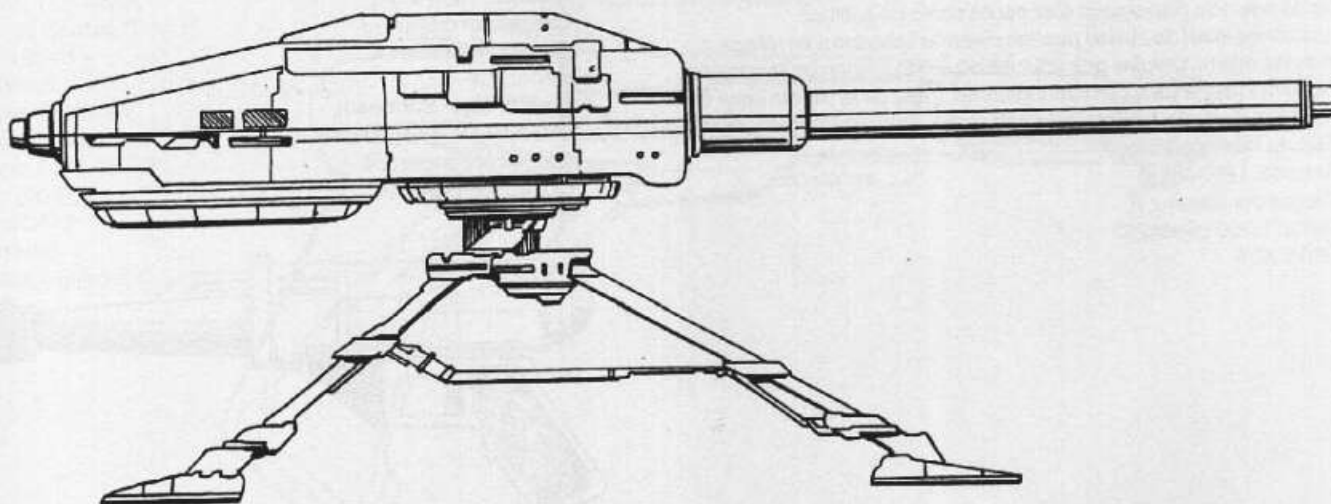
Alcance: 1-10/11-36/37-54

Coste: 1.500 Billetes-C

Daño: 5D6+6

Disparos: 2

Recarga: normal 2.000 Billetes-C,
infierno 1.000 Billetes-C





ARMAMENTO PORTÁTIL

Incluso la factoría más rudimentaria permite a un planeta manufacturar armas cortas básicas y otras armas de infantería. La economía interestelar y la logística militar también hace que sea más efectivo en relación al coste el manufacturar localmente objetos tales como fusiles, subfusiles y pistolas en lugar de importarlos para armar a la guarnición del planeta. Este factor, combinado con las diversas doctrinas militares tácticas en uso crean tremendas variaciones incluso entre tipos de armas similares.

Por ejemplo, en los primeros años de la Liga Estelar existían más de 200 tipos diferentes de fusil láser, cada uno con sus propias capacidades y diseñado para servir a diferentes necesidades tácticas. Algunos líderes militares preferían sacrificar alcance para aumentar el daño mientras que otros pretendían lo contrario. Esta misma tendencia ha continuado hasta la era actual, por lo que aún existen muchas versiones del mismo arma.

ARMAS LÁSER

Las armas láser son el máximo exponente de la tecnología de armamentos, con alcance mayores y mayor capacidad de penetración que las de proyectiles. Debido sin embargo a las privaciones de las Guerras de Sucesión, en la Esfera Interior las armas de proyectiles superan en número a las armas láser en la proporción de 20 a 1. Donde existen armas láser, es más posible que estén en manos militares que civiles.

Blazer (3/C)

El blazer pesa casi 7 Kg y es lo último en armas láser portátiles. Se trata de un fusil láser de cañón doble que utiliza las mismas tablas de alcance y daño que el fusil láser pero hace dos impactos en la misma zona del cuerpo cuando acierta a un oponente. Su principal desventaja es su enorme consumo de energía que requiere frecuentes recargas o una célula de energía muy voluminosa. Ha sido utilizado a menudo por los comandos de élite al servicio de la Casa Kurita o durante las salvajes guerras civiles de la Liga de Mundos Libres.

Alcance: 1-9/10-21/22-30

Cargas por disparo: 10

Coste: 2.190 Billetes-C

Daño: (4D6+2) x 2

Láser de pulsos (3/C)

Las armas láser de pulsos son la segunda generación de los láser comunes. Mientras que el láser coloca toda su energía en un solo fogonazo, el láser de pulsos dispara un haz de luz más débil, compensando la falta de potencia disparando diez veces como un subfusil.

Las armas láser de pulsos pueden disparar tiro a tiro o en ráfaga, siguiendo las mismas reglas que un subfusil. Todo blanco en la zona de efecto sufrirá las heridas correspondientes. Peso de la pistola láser de pulsos: 1 Kg. Peso del fusil láser de pulsos: 5 Kg.

Pistola láser de pulsos

Alcance: 1-2/3-4/5-8

Cargas por disparo: 2

Coste: 1.000 Billetes-C

Daño: 3D6

Disparos: 10

Fusil láser de pulsos

Alcance: 1-6/7-14/15-28

Cargas por disparo: 4

Coste: 2.000 Billetes-C

Daño: 3D6+2

Disparos: 10

Láser normal (3/B)

Con un peso de tan sólo 1.000 g, la pistola láser tiene la relación peso/potencia más alta de cualquier arma láser. Aunque se encuentra raramente fuera del ámbito militar, es el arma láser más comúnmente encontrada.

El fusil láser es probablemente la mejor diseñada de las armas láser, capaz de causar heridas devastadoras a un ser humano. Como ya se ha dicho, los soldados que disponen de fusiles láser suelen llevar a la espalda células de energía considerablemente mayores que las que lleva el fusil en su interior, permitiéndoles así un uso más prolongado. El fusil láser pesa unos 5 Kg.

La pistola láser pequeña tiene una batería recargable propia y pesa 50 g.

Las pistolas láser Nakjama y Sunbeam pesan 1 Kg cada una y el fusil láser Intek, 5 Kg.

Fusil láser

Alcance: 1-9/10-21/22-30

Cargas por disparo: 5

Coste: 1.250 Billetes-C

Daño: 4D6+2

Fusil láser Intek

Alcance: 1-12/13-30/31-51

Cargas por disparo: 2

Coste: 1.250 Billetes-C

Daño: 2D6+2.

Pistola láser

Alcance: 1-3/4-6/7-12

Cargas por disparo: 2

Coste: 750 Billetes-C

Daño: 4D6

Pistola láser Nakjama

Alcance: 1-4/5-9/10-14

Cargas por disparo: 1

Coste: 750 Billetes-C

Daño: 3D6

Pistola láser pequeña

Alcance: 1-2/3-4/5-6

Cargas por disparo: 3

Coste: 100 Billetes-C

Daño: 2D6

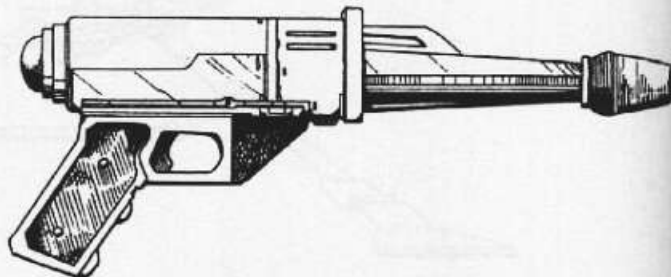
Pistola láser Sunbeam

Alcance: 1-3/4-6/7-11

Cargas por disparo: 4

Coste: 750 Billetes-C

Daño: 5D6



ARMAS DE PROYECTILES

Estas armas incluyen un enorme abanico, desde la pistola pequeña al fusil gyrojet y el subfusil. Todas las armas de proyectiles consisten en una cámara de disparo accionada por un gatillo y uno o más barriles por los que lanzar los proyectiles, generalmente balas con vaina metálica o de plástico.

Pistolas (1/A)

Normalmente proporcionadas a los oficiales y a las tripulaciones de vehículos, la pistola estándar ha sido el arma de último recurso durante siglos. Hay cinco tipos de pistola:

La pistola estándar pesa entre 600 y 800 g, dispara un solo tiro cada vez que se aprieta el gatillo y es equivalente en calibre a la Magnum .357 de finales del siglo XX.

La pistola automática es una versión con cargador de la pistola estándar. Pesa entre 500 y 800 y también dispara un sólo tiro a la vez si bien lleva más munición.

La pistola pesada Sternsnacht también es de un solo disparo a la vez y pesa 1,5 Kg.

La pistola automática Mydron dispara en ráfaga como un subfusil. Pesa 1,5 Kg.

La pistola pequeña es una versión ligera de la estándar. La favorita de los jugadores y los pillos de toda la Esfera Interior, dispara un solo tiro a la vez y pesa 50 g.

Pistola

Alcance: 1-2/3-4/5-8

Coste: 40 Billetes-C

Daño: 2D6+3

Disparos: 6

Recarga: 2 Billetes-C

Pistola automática

Alcance: 1-2/3-4/5-8

Coste: 50 Billetes-C

Daño: 2D6

Disparos: 10

Recarga: 2 Billetes-C

Pistola Mydron

Alcance: 1-2/3-4/5-12

Coste: 100 Billetes-C

Daño: 1D6+3

Disparos: 20

Recarga: 4 Billetes-C

Pistola pequeña

Alcance: 1-2/NA/NA

Coste: 20 Billetes-C

Daño: 1D6+3

Disparos: 5

Recarga: 1 Billeto-C

Pistola Sternsnacht

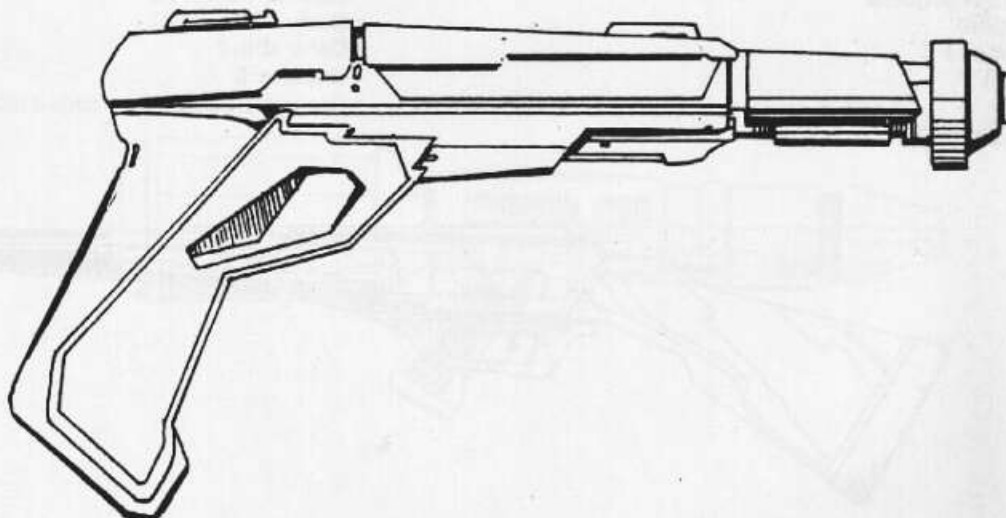
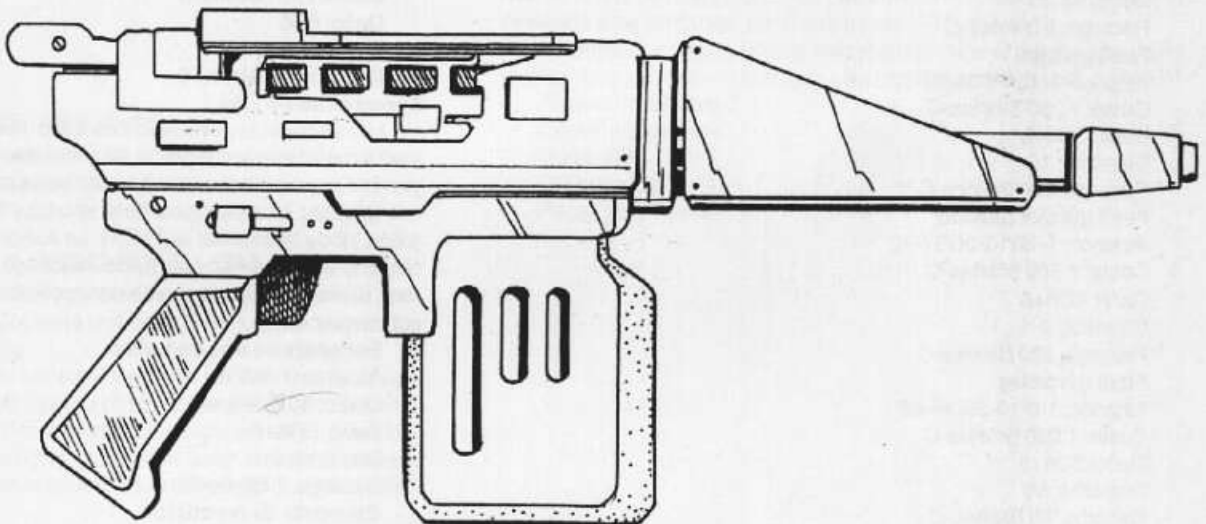
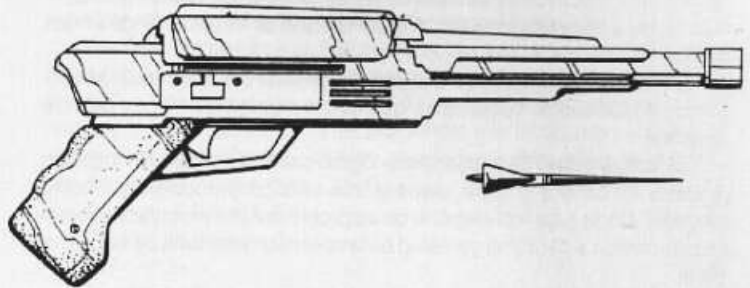
Alcance: 1-2/3-4/5-12

Coste: 200 Billetes-C

Daño: 4D6+2

Disparos: 3

Recarga: 5 Billetes-C





Armas Gyrojet (2/B)

Las armas gyrojet o cónicas son armas de proyectiles sin retroceso más parecidas a un lanzador de cohetes. Disparan proyectiles cuya velocidad no disminuye con la distancia y que explotan al llegar a su destino. Así, son efectivos no tan sólo como armas antipersonales sino también como armas antivehículo. A continuación se detallan cinco armas gyrojet.

El fusil gyrojet pesado es una versión pesada del rifle cónico (distinguido en multitud de combates), que utiliza munición mayor y de más potencia.

El fusil gyroslug es el desarrollo lógico del fusil gyrojet. En lugar de disparar un cohete grande, dispara una versión reducida del mismo proyectil. Cada proyectil dispone de su propio cohete propulsor y cabeza explosiva. La carabina gyroslug es una versión pequeña de la misma arma.

El fusil gyrojet pesado pesa 8 Kg, el fusil gyroslug 1 Kg, el fusil gyrojet 3 Kg, la carabina gyroslug 500 g y la pistola gyrojet pequeña 50 g.

Carabina gyroslug

Alcance: 1-6/7-15/16-30

Coste: 500 Billetes-C

Daño: 2D6+5

Disparos: 20

Recarga: 5 Billetes-C

Fusil gyrojet

Alcance: 1-12/13-36/37-72

Coste: 1.250 Billetes-C

Daño: 3D6+6

Disparos: 10

Recarga: 200 Billetes-C

Fusil gyrojet pesado

Alcance: 1-12/13-36/37-72

Coste: 2.500 Billetes-C

Daño: 6D6+6

Disparos: 5

Recarga: 250 Billetes-C

Fusil gyroslug

Alcance: 1-9/10-35/36-42

Coste: 1.000 Billetes-C

Daño: 3D6+3

Disparos: 50

Recarga: 20 Billetes-C

Pistola gyrojet pequeña

Alcance: 1/2/NA

Coste: 30 Billetes-C

Daño: 3D6+3

Disparos: 2

Recarga: 1 Billeto-C

Fusiles (1/A)

Esta versión del fusil es automática, capaz de disparar cuatro tiros apretando una sola vez el gatillo. Está diseñada para obtener tanto alcance como precisión, lo que la convierte en el arma de proyectiles más común de uso no militar. Pesa entre 4 y 5 Kg y se parece mucho al fusil M1 de finales del siglo XX.

El fusil largo Federated pesa 4,5 Kg y dispara tiro a tiro.

El fusil pesado Zeus pesa 8 Kg y dispara tiro a tiro (Este arma se parece al fusil de francotirador calibre .50 de finales del siglo XX).

Fusil

Alcance: 1-6/7-15/16-30

Coste: 80 Billetes-C

Daño: 3D6

Disparos: 10

Recarga: 2 Billetes-C

Fusil largo Federated

Alcance: 1-8/9-18/19-33

Coste: 120 Billetes-C

Daño: 2D6+2

Disparos: 10

Recarga: 2 Billetes-C

Fusil pesado Zeus

Alcance: 1-7/8-18/19-28

Coste: 200 Billetes-C

Daño: 6D6

Disparos: 5

Recarga: 1 Billeto-C

Escopetas (1/A)

Las escopetas son fusiles de cañón no rayado, de gran potencia pero sin demasiada precisión, de uno o dos cañones, que disparan proyectiles que contienen o bien varias balas o docenas de pequeños balines (postas). Una escopeta pesa entre 3 y 4 Kg (como la Remington de galga 12 de finales del siglo XX). La escopeta de dos cañones puede disparar ambos en un solo turno, haciendo doble daño con una sola tirada de impacto. La escopeta de repetición tiene seis disparos y un alcance mejorado.

Escopeta de dos cañones

Alcance: 1-3/4/ 5

Coste: 30 Billetes-C

Daño: 3D6+2

Disparos: 2

Recarga: 1 Billeto-C

Escopeta de repetición

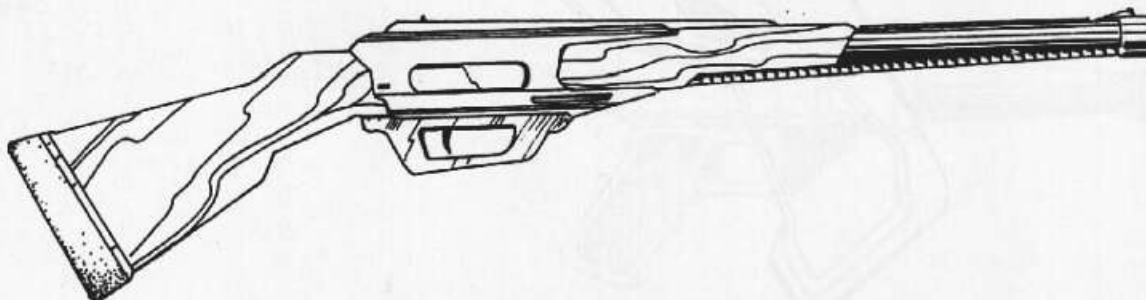
Alcance: 1-3/4-5/6-8

Coste: 40 Billetes-C

Daño: 3D6+2

Disparos: 6

Recarga: 2 Billetes-C por cada 3 recargas



Subfusil (1/A)

El subfusil es un arma automática pequeña, diseñada para ser compatible con la pistola y que dispara munición del mismo calibre. Pesa 3 Kg, dispara cuatro tiros cada vez que se aprieta el gatillo y éste puede mantenerse apretado durante turnos de combate múltiples para permitir el disparo en ráfaga (el subfusil se parece bastante al Uzi de finales del siglo XX).

El subfusil fabricado por las Industrias Rorynex pesa 3 Kg.

El subfusil Imperator pesa 4 Kg.

Subfusil

Alcance: 1-3/4-7/8-10

Coste: 80 Billetes-C

Daño: 3D6

Disparos: 50

Recarga: 10 Billetes-C

Subfusil Imperator

Alcance: 1-4/5-8/9-11

Coste: 100 Billetes-C

Daño: 2D6

Disparos: 50

Recarga: 10 Billetes-C

Subfusil Rorynex

Alcance: 1-3/4-6/7-9

Coste: 80 Billetes-C

Daño: 3D6+3

Disparos: 100

Recarga: 20 Billetes-C

ARMAMENTO VARIO

Esta sección acoge una variedad de artefactos que no tienen fácil cabida en otras categorías. En algunos casos estas armas funcionan debido a una tecnología única.

PISTOLA DE DARDOS (3/B)

La pistola de dardos se utiliza cuando se requiere incapacitar temporalmente a un enemigo. Contiene una batería pequeña pero potente que causa un 'shock' eléctrico.

Cuando se acierta en el blanco éste debe realizar una tirada de 2D6-4 y comparar el resultado con su chequeo base de CON. Si la tirada falla el personaje queda inconsciente. La pistola penetra hasta el nivel de un traje de protección ligero, por lo que quien lleve un elemento de protección superior (excluyendo chalecos de todo tipo) no será afectado.

Alcance: 1-2/3-4/5-6

Coste: 40 Billetes-C

Daño: ver descripción

Disparos: 2

Recarga: 1 Billeto-C

LANZALLAMAS (2/B)

El lanzallamas es un tubo de grueso metal con un mecanismo de accionamiento y una cámara de encendido. Está diseñado para lanzar productos químicos al blanco a una temperatura superior a 200 C, generando calor mezclando un compuesto volátil de sodio con oxígeno en la cámara de encendido, que está perfectamente aislada.

Los lanzallamas son armas que afectan a un área, incendiando la casilla blanco y todas las adyacentes, si bien pueden ser muy poco certeros. Cualquiera que atraviese una de las casillas en llamas sufre 1D6 heridas durante cada uno de los siguientes tres turnos de combate. Si un personaje sufre heridas debido a un lanzallamas, éstas se distribuyen por todo el cuerpo. Peso: 15 Kg.

Alcance: 1-2/3-4/5-6

Coste: 100 Billetes-C

Daño: 2D6

Disparos: 12

Recarga: 2 Billetes-C

PISTOLA LANZALLAMAS (3/B)

Ésta es una versión mucho más pequeña del lanzallamas, que se utiliza principalmente como arma secundaria, llevándose oculta en la bota o en la manga. Aunque no causa tanto daño como una pistola normal tiene una ventaja psicológica puesto que la mayoría de la gente, incluyendo a los soldados, teme quemarse.

Un impacto con una pistola lanzallamas tiene el mismo efecto que el de un lanzallamas excepto que sólo afecta a un hexágono.

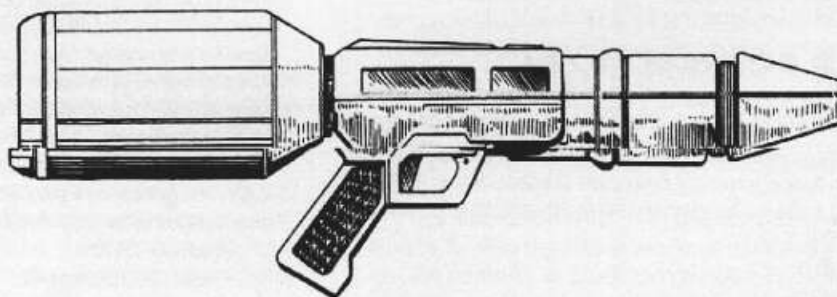
Alcance: 1-3/4-5/6-7

Coste: 50 Billetes-C

Daño: 2D6

Disparos: 10

Recarga: 1 Billeto-C





ARMAS DE AGUJAS (3/A)

Las armas de agujas se cuentan entre las más atroces que existen. En lugar de lanzar un sólo proyectil o chorro de energía, dispara una nube de flechitas de plástico. La munición de agujas es un pequeño bloque de plástico que la pistola trocea y dispara a alta velocidad. Las armas de agujas disparan siempre en ráfaga, como un subfusil. El daño causado por un arma de agujas se reparte por todo el cuerpo del blanco, de la misma manera que los lanzallamas. Las armas de agujas pueden penetrar las armaduras pero no dañanlas.

Los tres tipos de armas disponibles son el fusil, la pistola y la pistola pequeña. El fusil es ligeramente más grande que la pistola y posee una empuñadura suplementaria delante del barril. El fusil pesa 1 Kg, la pistola 300 g y la pistola pequeña 50g.

Pistola de agujas

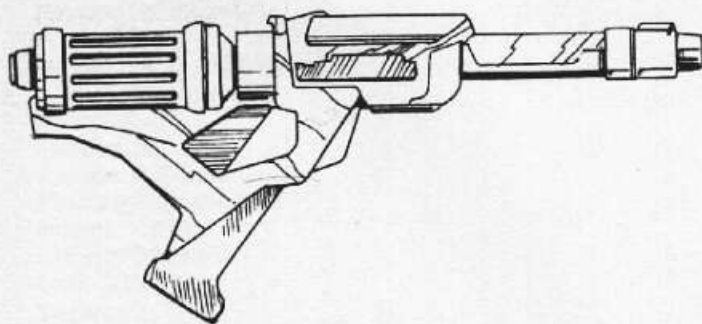
Alcance: 1-3/NA/NA
Coste: 50 Billetes-C
Daño: 1D6+2
Disparos: 10
Recarga: 1 Billeto-C

Fusil de agujas

Alcance: 1-6/7/8
Coste: 75 Billetes-C
Daño: 2D6+2
Disparos: 20
Recarga: 2 Billetes-C

Pistola de agujas pequeña

Alcance: 1/NA/NA
Coste: 20 Billetes-C
Daño: 1D6
Disparos: 5
Recarga: 1 Billeto-C



ATURDIDOR SÓNICO (2/B)

La pistola aturridora sónica opera a partir de un principio ligeramente distinto al de la porra aturridora. Proyecta ultrasonidos capaces de aturdir o dejar inconsciente a su blanco (ver **Pistola tranquilizadora**). Sólo funciona en fuego directo y cualquier obstáculo que se interponga en su camino evita su funcionamiento. No afecta a la materia inorgánica. Peso: 600 g.

Alcance: 1-2/3-5/6-8
Cargas por disparo: 4
Coste: 100 Billetes-C
Daño: ver descripción

PISTOLA TRANQUILIZADORA (1/B)

La pistola tranquilizadora es un arma de bajo calibre diseñada específicamente para disparar conjuntos de pequeñas agujas que contienen un sedante fuerte. Las agujas no pueden penetrar armadura alguna pero pasan fácilmente a través de la ropa y de la piel, disolviéndose en el torrente sanguíneo de la víctima.

Cuando se acierta en el blanco éste debe realizar una tirada de 2D6-4 y comparar el resultado con su chequeo base de CON. Si la tirada falla el personaje queda inconsciente.

La pistola tranquilizadora la utilizan sobre todo las fuerzas policiales pero también se ha utilizado en la caza deportiva (de hecho se diseñó para utilizarse en deportes y veterinaria). Peso: 1,5 Kg.

Alcance: 1-2/3-4/5-6
Coste: 30 Billetes-C
Daño: ver descripción
Disparos: 10
Recarga: 1 Billeto-C

EQUIPO DE COMUNICACIONES

Los comunicadores utilizados en los Estados Sucesores varían desde los tipos tradicionales que emplean el espectro de ondas de radio hasta los modelos más esotéricos que combinan láser para transmisiones en línea visual con canales de baja frecuencia para transmisiones sobre el horizonte. La mayoría de comunicadores militares utilizados a nivel de Lanza o superior disponen de un canal seguro de voz y capacidades de línea visual directa (vía láser o microondas) y sobre el horizonte. La mayoría también disponen de capacidad para emitir y recibir transmisiones visuales y de datos a alta velocidad.

COMUNICADOR PERSONAL (2/A)

Los comunicadores personales son el equipo de comunicaciones de campaña estándar que se suministra a todos los soldados. Cada comunicador dispone de diez canales diferentes. Comúnmente montados en el casco del soldado, los comunicadores personales están equipados con pequeños auriculares y o bien van controlados por la voz o disponen de micrófonos de garganta.

Alcance: 10 Km.
Coste: 50 Billetes-C.
Peso: 100 g.

COMUNICADOR PERSONAL DE LARGO ALCANCE (3/A)

Los comunicadores personales de largo alcance son los dispositivos de comunicaciones portátiles más avanzados que existen. El comunicador puede funcionar en 30 canales y utilizar simultáneamente hasta 6. Además, la unidad puede enviar y recibir transmisiones comprimidas de alta velocidad. Una pequeña grabadora registra el mensaje a enviar y lo transmite después a una velocidad entre 100 y 1000 veces superior a la normal; las transmisiones comprimidas que se reciben sufren el proceso inverso. Estas técnicas de compresión reducen el tiempo de emisión haciendo difícil para el enemigo la triangulación de la señal. Por último, una pequeña cámara de video o binoculares buscadores de distancias pueden acoplarse a la unidad para enviar (pero no recibir) imágenes de video. El comunicador de largo alcance lo utilizan a menudo los jefes de pelotón.

Alcance: 25 Km.
Coste: 200 Billetes-C.
Peso: 1 Kg.

KIT BÁSICO DE COMUNICACIONES DE CAMPAÑA (2/A)

Aunque el kit posee todas las capacidades de un comunicador de largo alcance, sirve no tanto para comunicar como para coordinar. Posee 40 canales diferentes y puede utilizar 15 de ellos a la vez. Sus accesorios estándar incluyen una cámara ligera de video para transmisiones visuales, una pequeña antena parabólica para la emisión y recepción de comunicaciones láser o de microondas y equipo de retransmisión que permite a la unidad ser utilizada como repetidor de transmisiones de otros equipos. Dos comunicadores personales de largo alcance pueden enlazarse al kit básico, proporcionándole seis canales adicionales por comunicador.

El kit básico se lleva a la espalda.

Alcance: 50 Km.

Coste: 400 Billetes-C.

Peso: 5 Kg.

MICROCOMUNICADOR (3/B)

Lo bastante pequeño como para caber en un anillo o joya similar, los microcomunicadores son a menudo utilizados por policías de paisano, espías y cualquiera que precise tener un contacto disimulado con otra persona o personas. Aunque su alcance es muy limitado y sólo funcionan en el espectro de radio, son muy útiles para operaciones encubiertas.

Alcance: 2 Km.

Coste: 200 Billetes-C.

Peso: 1 g

EQUIPO DE ESPIONAJE Y VIGILANCIA

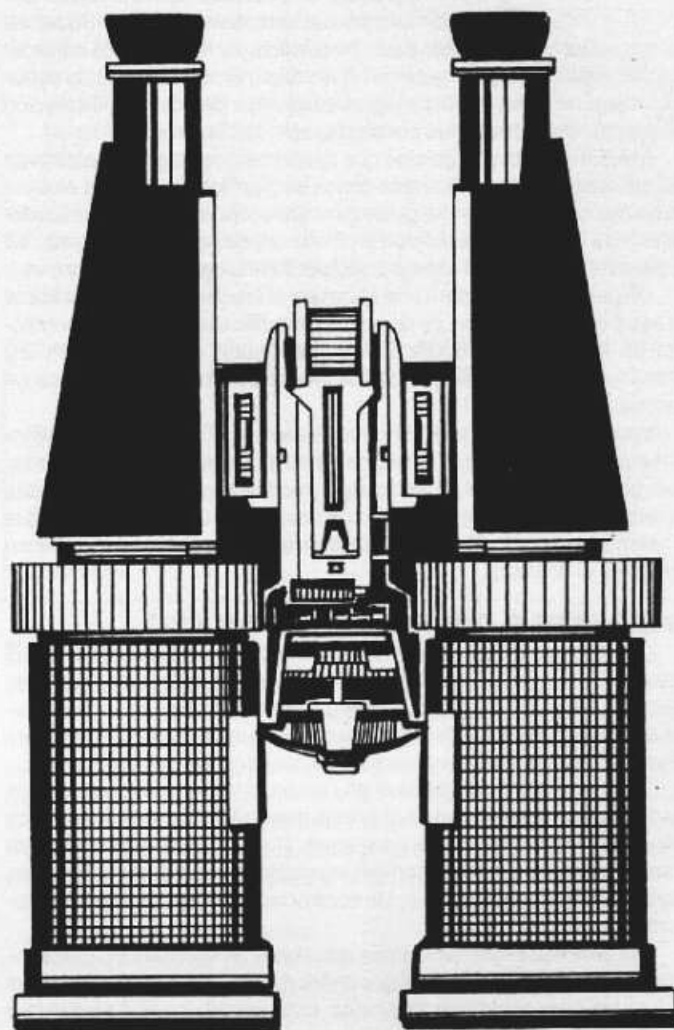
La seguridad es una de las prioridades mayores a todos los niveles de la sociedad. Las computadoras y los sistemas de archivo de datos requieren una elevada seguridad. Las instalaciones comerciales necesitan seguridad para evitar el robo de bienes o servicios (o de secretos comerciales). Por último, las naciones y los sistemas solares también necesitan seguridad interna para protegerse de los intrusos. Tanto los ciudadanos individuales como las unidades de 'Mechs también necesitan seguridad puesto que están amenazados por una amplia variedad de depredadores, desde los ladrones ocasionales hasta los piratas e incluso los Reyes Bandidos.

Los sistemas de seguridad pueden dividirse de acuerdo con el objeto (u objetos) y el área (o áreas) que están diseñados para proteger. Aunque es imposible proporcionar una lista completa de los miles de cerraduras, dispositivos de alerta y contra intrusiones y de los medios de vigilancia utilizados en el siglo XXXI, lo que sigue es una pequeña muestra.

BINOCULARES BUSCADORES DE DISTANCIA (3/A)

La tecnología de microminiaturización ha permitido el desarrollo de esta sofisticada combinación de sensor infrarrojo, binoculares y telescopio en una cajita pequeña, que cabe en la mano, de 40 x 60 cm. Los binoculares buscadores de distancia (normalmente se abrevia a "binoculares") proporcionan una lectura mediante números de cristal líquido de la distancia aproximada a los objetos que se encuentran en el punto de mira, así como indicación de su nivel de luz. Además del modo de visión normal también pueden operar en modo infrarrojo o ultravioleta, que permiten su uso casi en completa oscuridad.

Con buen tiempo, su alcance es de aproximadamente unos 100 Km y los aumentos se pueden ajustar hasta 400 en multiplicadores de 0,5 a 1. Están sólidamente contruidos y pueden aguantar impactos pero



son difíciles de arreglar puesto que la microelectrónica utilizada para su construcción ya no es de uso universal. Coste: 250 Billetes-C.

GANZÚAS

El avance principal en la seguridad de instalaciones fue el cambio de las cerraduras mecánicas por las electrónicas. En lugar de un mecanismo de baja tecnología del tipo llave y tambor o del tipo de combinación, las cerraduras más comunes se basan ahora en la generación de una serie de frecuencias en incrementos específicos de tiempo. La "llave" para esta "cerradura" suele ser un disco que se aplica a la cerradura y funciona de forma parecida a la ruedecilla de una cerradura de combinación.

Las instalaciones también pueden disponer de equipo de inspección de huellas digitales o sensores retinales. Además de las cerraduras, los sistemas de protección pueden incluir sistemas de alarma con aturridores sónicos para inmovilizar o dejar inconscientes a los intrusos. Estos aparatos son progresivamente más complejos a niveles tecnológicos 3 y 4. Una cerradura de nivel 2 puede por lo general ser derrotada por ingenios anticerraduras de nivel superior. Por supuesto, la



contramedida más efectiva es por lo general un 'Mech armado o un subfusil cargado.

Para forzar una cerradura, el personaje deberá realizar una tirada de habilidad en Sistemas de seguridad con una tirada base modificada por el nivel de la cerradura y por cualquier equipo especial que utilice. Si la tirada falla, la cerradura sigue cerrada y el personaje puede probar de nuevo. A discreción del árbitro, un intento fallido puede disparar una alarma.

El árbitro decidirá asimismo qué tipo de juegos de ganzúas estarán disponibles para los personajes. Estos se clasifican en base a su nivel tecnológico. El uso de un juego de ganzúas proporciona un modificador negativo a la tirada de habilidad en Sistemas de seguridad, basado en la diferencia entre los niveles tecnológicos del juego y la cerradura +1.

Un personaje detectará una alarma si el árbitro consigue una tirada de habilidad en Sistemas de seguridad, modificada por el nivel tecnológico de la alarma y un modificador por búsqueda, que empieza en -3 y desciende en -1 por cada 10 minutos invertidos en buscar el sistema de alarma.

Una vez descubierto el sistema de alarma, el personaje puede intentar desactivarlo. Utiliza la misma fórmula que para forzar una cerradura para determinar si se aplica algún modificador negativo a la tirada de habilidad. Un fallo en un intento de desactivación suele implicar que la alarma se dispare. Si el sistema contiene armas, todas ellas disparan con un +3 al impacto.

GUANTES DE AGARRE (4/D)

Los guantes de agarre se fabrican en los laboratorios Bab Tech del planeta Clinton, en la Mancomunidad de Lira. Son guantes extremadamente gruesos, casi 1 cm por lo general y provistos de largos guanteletes que llegan hasta medio antebrazo. Cada uno dispone de su propia célula de energía que le proporciona varias horas de uso continuo.

Cada guante puede generar un campo hipersónico en la punta de los dedos, con una frecuencia muy baja que se ajusta automáticamente a la superficie contra la que se aplique. Cuando se presionan contra prácticamente cualquier superficie, los guantes se adhieren a la misma soportando 150 Kg cada uno. Un control incorporado en el pulgar desactiva el campo.

Los guantes están fabricados con fibras de miómero y proporcionan al usuario una fuerza increíble en los dedos y las manos, con la que se pueden romper piedras pequeñas, forzar puertas, etc. Los guantes pesan casi 1 Kg y abultan bastante pero muchos consideran que es un inconveniente pequeño en relación a sus capacidades. Aunque caros y muy escasos, los guantes son muy apreciados por los ladrones que pueden utilizarlos para escalar superficies lisas.

Utilizados en asaltos y también en combates callejeros, los guantes han demostrado su utilidad siempre que se ha podido disponer de ellos. Su única debilidad es la cantidad de entrenamiento que se requiere para aprender a utilizar armas o herramientas con ellos sin que se rompan. Los auténticos expertos pueden coger al vuelo una botella sin romperla.

Los personajes que dispongan de guantes de agarre tienen sus REF reducidos en 1 pero la cantidad de daño que pueden causar en combate cuerpo a cuerpo aumenta en 2. También pueden usarse para escalar superficies verticales. Coste: 1.000 Billetes-C.

KIT DE FALSIFICACIÓN (3/C)

Los kits de falsificación contienen pequeños ingenios de reproducción fotográfica, tinta, papel, generadores de cinta magnética, simuladores de esquema retinal y otro equipo necesario para falsificar pases y papeles de identificación lo bastante bien como para engañar tanto a un escrutinio humano como computerizado. El uso de este kit proporciona un -2 a cualquier tirada de habilidad en Falsificación y su pose-



sión y uso son ilegales en la mayoría de las zonas. Peso: 3 Kg. Coste: 1.000 Billetes-C.

KIT DE MAQUILLAJE (3/B)

Estos kits incluyen masilla para abultar las mejillas, lentes de contacto de color, tintes capilares y pelucas, acolchados para el vientre, plantillas para los zapatos, bigotes postizos, narices de goma, gafas y otros objetos similares destinados a cambiar la apariencia básica de un personaje. El uso de este kit proporciona un -2 a la tirada base de habilidad en Disfrazarse. Peso: 3 Kg. Coste: 1.000 Billetes-C.

SENSOR INFRARROJO (3/A)

Este ingenio mide la intensidad de la radiación infrarroja (calor) hasta una distancia de 5 Km, pudiéndose ajustar para proporcionar más finura de detección en proporción inversa a la distancia. Por ejemplo, a una distancia entre 10 y 20 m el sensor puede reconocer "sombras de calor" hasta de pequeños roedores. A varios cientos de metros el sensor puede detectar un blanco de tamaño humano o mayor, mientras que entre 2 y 3 Km detecta sólo blancos del tamaño de un 'Mech o mayor. El sensor no puede identificar las características del blanco sino tan sólo su emisión de calor aproximada. Si el sensor se instala en unos binoculares (ver **Binoculares buscadores de distancia**, pág. 93) se puede discernir el perfil del blanco, pero probablemente sólo para un observador entrenado. Coste: 100 Billetes-C.

TRAJES ELECTRÓNICOS

Los militares han utilizado el camuflaje como táctica desde hace miles de años. Con el desarrollo de los sensores electrónicos del tipo de los detectores infrarrojos o las unidades de radar portátiles, que son medios prácticos y baratos, el camuflaje convencional se volvió casi inútil puesto que no importaba la cantidad o calidad de visión del ojo humano ya que el ojo electrónico podía hacerlo mejor.

Los trajes electrónico han devuelto la noción del camuflaje. Mientras lleve uno de estos trajes, una persona puede pasearse por delante de un detector, virtualmente invisible, permitiendo que los Exploradores y los espías se infiltren sin ser vistos en los campamentos enemigos. Desafortunadamente (o quizá afortunadamente) el coste y disponibilidad de estos trajes son lo bastante prohibitivos como para limitar su venta.

En el 3025 los trajes electrónicos se han vuelto aún más difíciles de encontrar y reparar. Aunque la tecnología para construirlos aún está disponible, las piezas y el equipo para manufacturarlos son cada vez más escasos.

Notas para el juego

Un traje electrónico cubre el cuerpo por completo, incluyendo cara y cabeza. Quien lo lleva puede operar en las mismas condiciones que quien lleve un traje de protección ligero (ver pág. 100)

Como quiera que el traje cubre el cuerpo por completo y sirve de disfraz, el usuario sólo puede llevar una cantidad limitada de equipo adicional, concretamente hasta 3 Kg de peso pero nada mayor que un fusil. El traje no funcionará si se lleva más peso o volumen.

El traje reduce en 1/4 todo daño recibido por el usuario procedente de armas de proyectiles (modernas y primitivas) y detiene 2 puntos de heridas procedentes de armas de energía. La capacidad de absorción de daño son 15 puntos, repartidos por todo el cuerpo del usuario. Los trajes electrónicos no pueden llevarse junto con otras vestimentas protectoras como los chalecos antibalas.

Cuando un traje resulta dañado puede dejar de funcionar. Por los primeros 5 puntos de daño el jugador deberá efectuar un chequeo con una tirada base de 10 o más para ver si el traje se ha averiado. Por cada 5 puntos de daño adicionales se resta 1 de la tirada base.

Cuando el daño total supera los 25 puntos el traje deja de funcionar automáticamente.

El coste de reparación de un traje dañado son 15 Billetes-C por cada punto de daño más un recargo de 250 Billetes-C por cada 5 puntos de daño. Por ejemplo, 4 puntos de daño costarían 60 Billetes-C pero 5 costarían 75 más el recargo, o sea 325 Billetes-C. Una vez un traje pierda todos sus puntos de daño ya no puede ser reparado.

No se puede llevar dos trajes electrónicos a la vez. Los trajes pueden apagarse en cualquier momento.

Los trajes de camuflaje y de supresión de IR se utilizan para contrarrestar algún tipo de observación directa y para modificar el chequeo de INT del observador, quien tiene modificadores adicionales por la distancia y tipo de equipo que utiliza. Estos modificadores se relacionan en la tabla siguiente:

MODIFICADORES POR DISTANCIA Y EQUIPO

Tipo	Distancia (en m)		
	Corta	Media	Larga
Modificador al chequeo de INT	0	+2	+4
Simple vista	0-25	26-40	41+
Binoculares	0-40	41-75	76+
Binoculares buscadores de distancia	0-90	91-225	226+
Sensor IR	0-30	31-75	76+

TRAJE DE CAMUFLAJE ELECTRÓNICO (3/B)

Este traje (llamado también de camuflaje a secas) lo usan principalmente los Exploradores que deseen evitar ser detectados visualmente por personas o ingenios electrónicos como cámaras de televisión o binoculares buscadores de distancia. Los sensores que lleva el traje detectan el color y la cantidad de luz del área inmediata tras lo cual una microcomputadora incorporada analiza los datos de los sensores, cambiando el color del traje para imitar al del entorno.

Coste: 7.000 Billetes-C

Tiempo de recarga: 5 horas

Coste de recarga: 20 Billetes-C.

El traje de camuflaje electrónico reduce la vulnerabilidad del usuario a la detección visual pero no funcionará correctamente a menos que el mismo esté dentro o delante de algún tipo de terreno que proporcione cobertura. Por ejemplo, el usuario estaría camuflado si estuviera en un bosque o delante de una pared, pero no en campo abierto puesto que el horizonte está más allá del alcance de los sensores del traje. Por supuesto, si que estaría camuflado si se hallara cuerpo a tierra. Para detectar a alguien que lleve uno de estos trajes a larga distancia hay que tirar Percepción con un modificador de +4. A distancia media el modificador es de +3 y a distancia corta de +2. Un fallo indica que el sensor no ha conseguido detectar al portador del traje.

Si un personaje utiliza la habilidad de Infiltración llevando puesto un traje de estas características puede sustraer 3 de su tirada base de habilidad.

TRAJE DE CONTRAMEDIDAS ELECTRÓNICAS (3/B)

Este traje, también llamado traje CME lo utilizan principalmente los Exploradores que desean evitar detectores electrónicos como por ejemplo, sensores de radar. El traje está hecho de una malla cerámica ligera y contiene miles de ingenios electrónicos de detección/supresión que pueden detectar señales electrónicas de detección. Entonces, una microcomputadora incorporada decide qué tipo de señal engañará a los sensores del detector y la transmite, suprimiéndolo. La mano iz-



quierda del traje CME vibra ligeramente cuando éste envía una señal.

Coste de recarga: 20 Billetes-C

Coste: 7.000 Billetes-C

Tiempo de recarga: 5 horas

El traje CME ayuda al usuario a ocultarse de todo tipo de sensores electrónicos que emitan y detecten señales pero no ayuda contra ojos electrónicos, placas de presión u otros tipos de sensores físicos. Un personaje que lleve un traje CME aparecerá en cámaras de televisión o binoculares buscadores de distancia. Para detectar a alguien que lleve un traje CME el operador de radar deberá sumar 8 a su chequeo de INT. Si falla la tirada no conseguirá detectarlo.

TRAJE DE SUPRESIÓN INFRARROJA (3/B)

El traje de supresión infrarroja (llamado también de camuflaje IR) lo utilizan los Exploradores para evitar los sensores y los detectores IR. El traje está hecho de materiales que absorben el calor, con sensores ambientales (en su mayoría detectores de calor) insertados en lugares estratégicos del mismo. Los detectores del traje registran la temperatura en la zona que rodea al usuario. En una zona relativamente fría, el traje se ajusta a la temperatura ambiente, emitiendo lentamente el calor del usuario para mantener la invisibilidad. En una zona relativamente cálida el traje absorbe el calor ambiental y el propio calor del cuerpo del usuario para equilibrarlo con la temperatura ambiente.

El traje de supresión IR reduce la probabilidad de detección mediante sensores IR o binoculares de búsqueda de distancia. Para detectar a alguien que lleve un traje de supresión IR a larga distancia, quien maneje los binoculares deberá efectuar una tirada de Percepción con un modificador de +4. A distancia media el modificador es de +3 y a distancia corta de +2. Contra un sensor IR el modificador es de +4. Si la tirada falla, no se puede detectar al portador del traje. Contra unos binoculares de búsqueda de distancias o un sensor IR no se puede utilizar la habilidad de Infiltración.

Coste de recarga: 10 Billetes-C.

Coste: 7.000 Billetes-C.

Tiempo de recarga: 5 horas.

TRAJES COMBINADOS

Si bien no se pueden llevar puestos dos trajes electrónicos a la vez, es posible adquirir trajes que combinen dos o más funciones, los cuales son por supuesto más caros y más difíciles de obtener que los normales. A continuación se relacionan la disponibilidad y el coste para cada uno.

IR y camuflaje (3/C)

Coste de recarga: 30 Billetes-C.

Coste: 21.000 Billetes-C

Tiempo de recarga: 5 horas

IR y CME (3/C)

Coste de recarga: 30 Billetes-C.

Coste: 21.000 Billetes-C

Tiempo de recarga: 5 horas

Camuflaje y CME (3/C)

Coste de recarga: 40 Billetes-C.

Coste: 21.000 Billetes-C

Tiempo de recarga: 5 horas

IR, camuflaje y CME (3/D)

Coste de recarga: 55 Billetes-C.

Coste: 28.000 Billetes-C

Tiempo de recarga: 5 horas

VIBROSIERRA (4/C)

Un pequeño vibrocuchillo con una célula de energía limitada, la vibrosierra se utiliza en operaciones que requieren cortar cerraduras. Pequeña, fina y fácilmente disimulable, la vibrosierra forma parte del equipo estándar de los agentes de espionaje en operaciones clandestinas. La tecnología que hace posible su funcionamiento no es nueva pero el diseño compacto y la potencia de este sistema son muy raros.

Propulsada por una pequeña batería y una célula fotoeléctrica, la vibrosierra puede funcionar menos de un minuto y se requieren por lo menos dos horas de exposición a la luz solar para recargarla. La hoja sólo sobresale unos 7,5 cm, por lo que su uso en combate es muy poco eficaz, pero es la pesadilla de todos los cerrajeros de la Esfera Interior.

La vibrosierra proporciona un -5 a todo intento de forzar una cerradura. No puede utilizarse como arma en combate cuerpo a cuerpo. Coste: 2.000 Billetes-C.

EQUIPO MÉDICO

La tecnología médica llegó a su exponente máximo uno o dos siglos antes de la era de las Guerras de Sucesión, aumentando la esperanza de vida media a casi 115 años por medio de técnicas avanzadas de diagnóstico, preventivas y quirúrgicas. Además, técnicas como la de implantación de miómeros tuvieron un auge espectacular, expandiendo aún más las capacidades del cuerpo humano.

BOTIQUÍN PORTÁTIL (1/A)

No siempre es posible conseguir cuidados médicos inmediatos para los muchos tipos posibles de heridas de combate. El botiquín contiene vendas, sutura, gasa, antiséptico y otros elementos de primeros auxilios. Al menos un 'Mech por Lanza lleva un botiquín. En manos competentes su uso garantiza cuidados médicos de nivel 2 (ver **Heridas y recuperación**). Utilizando un botiquín portátil un soldado puede realizar primeros auxilios como vendar una herida o aplicar una sutura a un compañero herido. El botiquín proporciona al usuario un -2 a su tirada de habilidad en Primeros auxilios. El botiquín solo puede usarse una vez, tras lo cual debe ser reemplazado. Peso: 250 g. Coste: 10 Billetes-C.

ESCALPELO LÁSER (2/A)

El escalpelo láser pesa 100 g y dispone de una pequeña batería recargable. Aunque es una herramienta potente y fácil de usar, es muy poco eficaz como arma debido a su elevado consumo de energía y a su alcance extremadamente limitado. Coste: 50 Billetes-C.

FUNDA PRESERVADORA (3/A)

Esta funda se coloca alrededor de un miembro dañado y luego se ajusta para aplicar presión y así cortar las hemorragias. También puede utilizarse para aplicar frío o calor y mantiene una herida limpia y libre de infección hasta 36 horas. Dentro de una funda preservadora el miembro herido está perfectamente inmovilizado. Peso: 500g. Coste: 25 Billetes-C.

MEDIPACK (4/C)

El Medipack es una cajita redondeada, diseñada para acoplarse al muslo de un MechWarrior, o bien atada a la pierna o bien conectada a un traje. El aparato fue diseñado para uso de la guardia personal de Takiro Kurita, si bien su uso se ha extendido a muchas otras unidades del ejército regular de Kurita y de las otras Casas.

El artefacto controla las constantes vitales de quien lo lleva mediante diversos sensores conectados a su piel, determinando si necesita anestésicos o estimulantes, administrándolos si es necesario.

El Medipack pesa sólo 400 g y posee un acumulador que le permite

funcionar hasta 48 horas sin recargarse. La unidad se recarga en un enchufe cualquiera de la cabina del BattleMech pero los medicamentos que lleva deben reemplazarse al menos una vez al mes aunque no se utilice ninguna de las doce dosis.

Cuando el Medipack se ajusta para mantener consciente al usuario, utiliza una dosis de estimulante cada vez que éste falla un chequeo de consciencia. En ese caso, el personaje sufre 1D6 puntos de herida adicionales, que afectarán a posteriores chequeos. La unidad no inyectará una dosis si el personaje tiene 6 o menos casillas en su monitor de estado pero el usuario puede utilizar una acción sencilla para activar manualmente la inyección si así lo desea. Coste: 400 Billetes-C.

Nota: este objeto (o uno muy parecido) forma parte del equipo estándar de los Elementales de los Clanes.

EQUIPO TÉCNICO

En la Esfera Interior, dos siglos de declive en la tecnología han hecho mucho para transformar la habilidad de reparar y reconstruir equipo de ciencia en arte. El conocimiento acerca de tipos específicos de equipo y cómo repararlos se transmite mas a menudo de maestro a aprendiz que de profesor a alumno. Ocasionalmente los "misterios" están envueltos en rituales, desde los más inocentes (un Técnico experimentado llevará siempre el mismo mono de trabajo por raído que esté) a lo absurdo (antes de intentar la reparación de un generador de hiperpulsación, un Técnico de ComStar tiene que "desantificarlo" leyendo una letanía de un antiguo manual). Además, como los Técnicos a menudo trabajan con herramientas desarrolladas hace entre dos y tres siglos, las veneran por sí mismas al haber perdido de vista su autentica proporción. Es como si el Técnico creyera que las herramientas son quienes realizan el trabajo en lugar de él.

ANALIZADOR ELEMENTAL (4/C)

El analizador acepta una muestra de cualquier sustancia orgánica o inorgánica y después proporciona una lista de los componentes elementales o moleculares de la misma, así como sus puntos de fusión y de inflamación, conductividad y radioactividad.

El analizador elemental es una poderosa herramienta analítica pero sólo la pueden usar quienes dispongan de las habilidades Ingeniería, Medicina/Primeros auxilios o Computadora. El aparato mide 80 cm. de largo por 50 de ancho y pesa 3 Kg. Coste: 5.000 Billetes-C.

CARGADORES

Los cargadores se utilizan para recargar células de energía agotadas como las baterías para láser o comunicadores. Los tres tipos de cargadores son: cinético, combustible fósil y solar.

Los cargadores cinéticos son los mas primitivos y comunes. Utilizan algún tipo de movimiento físico (por ejemplo una cascada) para crear energía. Otra versión común va adosada a una bicicleta.

También son comunes los cargadores de combustible fósil, que utilizan un generador para convertir la energía liberada por el combustible (usualmente gasolina u otro hidrocarburo combustible) en electricidad. Este tipo de cargador se encuentra comúnmente en planetas que poseen combustibles fósiles.

Los cargadores solares son una forma efectiva de recargar una batería puesto que sólo requieren para funcionar radiación ultravioleta. Aunque poco usuales todavía se pueden obtener.

Los cargadores generan energía a un ritmo igual a su capacidad de recarga cada hora. Por ejemplo un cargador solar genera 45 cargas cada hora, con una cantidad fraccional equivalente por cada fracción de hora. Los cargadores puede utilizarse como baterías.

Cargador cinético (2/A)

Capacidad de recarga: 5 (ver Suministro de energía, pág. 81).

Coste: 10 Billetes-C.

Cargador de combustible fósil (2/A)

Capacidad de recarga: 15.

Coste: 50 Billetes-C.

Cargador solar (2/B)

Capacidad de recarga: 45.

Coste: 200 Billetes-C.

KIT DE HERRAMIENTAS BÁSICO (1/A)

Este maletín contiene una variedad de herramientas de mano esenciales como martillos, llaves de tuercas, destornilladores y sierras. Incluye un cinturón con suficientes ganchos, ajustes y compartimentos para la mayoría de las herramientas. Peso: 15 Kg. Coste: 250 Billetes-C.

KIT DE HERRAMIENTAS DE LUJO (3/A)

Este maletín contiene versiones mas compactas, versátiles y duraderas de lo que contiene el kit básico, así como herramientas mas avanzadas como sierras láser. Peso: 10 Kg. Coste: 500 Billetes-C.

KITS DE REPARACIONES

Cada uno de ellos contiene todas las herramientas básicas y la mayoría de las piezas de recambio necesarias para realizar reparaciones sencillas para su habilidad Técnica correspondiente. Reparaciones muy extensas requerirán piezas adicionales que no se encuentran en el kit. Cada pocos meses hay que reponer el material gastado al coste aproximado de una décima parte del coste total del kit. No son tan portátiles como para llevar las herramientas en un cinturón pero sí lo bastante como para llevarlas en una caja de herramientas.

Kit de reparación AeroEspacial (2/A)

Coste: 2.500 Billetes-C.

Kit de reparación de BattleMech (3/A)

Coste: 3.000 Billetes-C.

Kit de reparación Electrónica (2/A)

Coste: 2.000 Billetes-C.

Kit de reparación Mecánica (2/A)

Coste: 1.000 Billetes-C.

Kit de reparación de armas (2/A)

Coste: 1.500 Billetes-C.



EQUIPO VARIO

AUTOPROPULSOR DE EMERGENCIA (3/D)

El disponer de un autopropulsor de emergencia puede permitir a una persona el escapar de un combate o cualquier otra situación de peligro. Estos sistemas de un solo uso fueron desarrollados para las Fuerzas de Defensa de la Liga Estelar y hoy en día son muy difíciles de encontrar.

El sistema es relativamente sencillo y ligero, de las dimensiones de un maletín. Contiene un cohete de propelente sólido y un sistema de control electrónico que cabe en una mano. El autopropulsor puede elevar 280 Kg a una altura máxima de unos 30 m durante 1 Km. La velocidad horizontal máxima es de aproximadamente 160 Km/h.

Se tarda menos de un minuto en colocarse el equipo y accionarlo. El sistema de control va unido al equipo y es de un solo uso. Una vez activado tarda unos 5 segundos en arrancar. Una vez encendido, no puede apagarse.

El autopropulsor de emergencia utiliza las reglas para los autopropulsores que se describen en la pág. 28 con las siguientes excepciones: altitud máxima: 30 m; distancia máxima: 1 Km. Es de un solo uso. Coste: 5.000 Billetes-C.

KIT DE CAMPAÑA BÁSICO (2/A)

El kit de campaña básico contiene todo el equipo necesario para acampar durante períodos cortos de tiempo e incluye almohada, saco de dormir, combustible en tabletas para calentar la comida, utensilios, taza plegable, una manta, cerillas, 10 m de cuerda de nylon, un cuchillo de supervivencia y demás objetos similares. Se requiere un kit por persona.

Un kit de campaña básico permite a su poseedor, si está herido, curarse normalmente al aire libre. Peso: 2 Kg. Coste: 10 Billetes-C.

KIT DE CAMPAÑA DE LUJO (3/A)

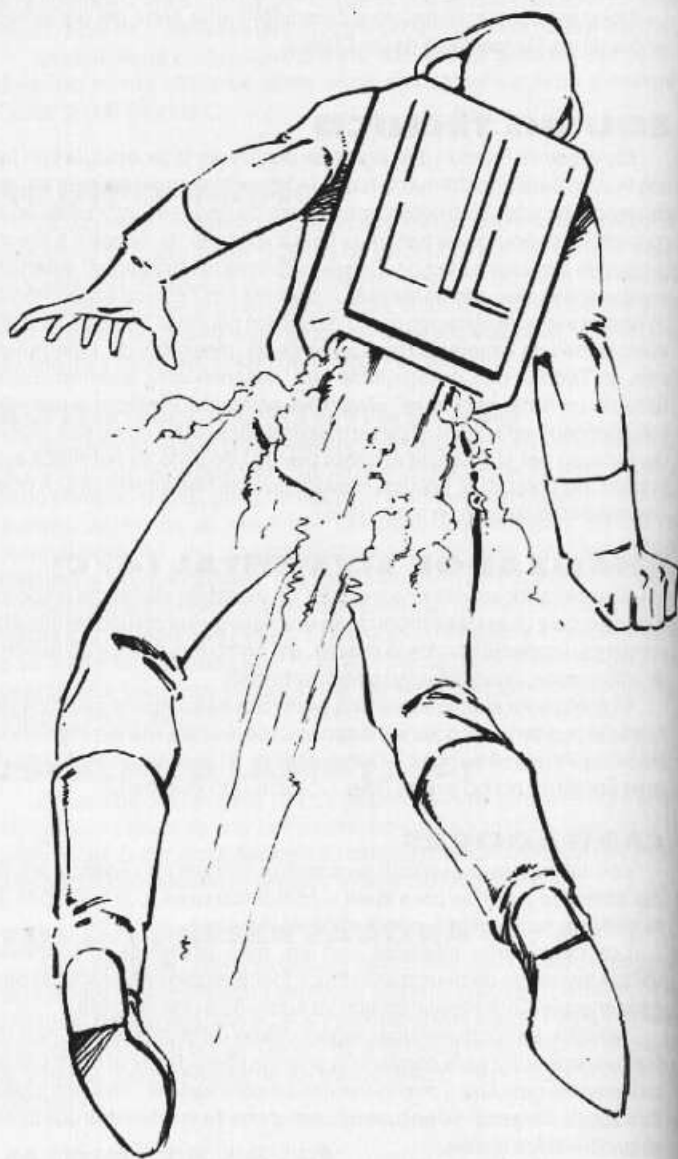
El kit de lujo contiene todo el equipo necesario para estancias prolongadas al aire libre. Además del equipo básico hay también una mochila, un colchón hinchable, linterna, infiernillo, manta térmica, brújula y objetos similares. Se requiere un kit por persona. Peso: 5 Kg. Coste: 100 Billetes-C.

PÉRTIGA DE ENGANCHE (3/D)

La pértiga de enganche es una herramienta de un solo uso que se utiliza para ascender rápidamente por una superficie. Su uso más común es por parte de la infantería para luchar contra los 'Mechs. Una pértiga de enganche es un tubo de 1 m de longitud con una bola en un extremo y un pequeño estribo en el otro. Los controles se encuentran en el centro del tubo. La bola es de material adhesivo, y el interior del tubo contiene unos 10 m de cable ligero de nylon/miómero.

El soldado coloca un pie en el estribo y aprieta el botón de lanzamiento. Una carga explosiva en el tubo dispara la bola hacia arriba, la cual arrastra el cable. Una vez la bola pegada, el soldado acciona un segundo botón, el cual activa un pequeño motor que hay en el interior del tubo, el cual hace subir tubo y soldado hasta la posición de la bola adhesiva. El soldado puede entonces realizar su misión y bajar al suelo por el cable.

Esta táctica es utilizada por la infantería para atacar a los BattleMechs. Dos escuadras pueden abordar el 'Mech en segundos, colocando cargas explosivas y disparando a puntos vitales, para bajar rápidamente y detonar las cargas. Coste: 500 Billetes-C.



SISTEMAS DE SOPORTE VITAL

A lo largo de los siglos de expansión interestelar, los seres humanos se han enfrentado a una gran variedad de entornos, condiciones climáticas y situaciones atmosféricas. Sólo un pequeño porcentaje de los planetas descubiertos eran igual de hospitalarios para el hombre que la Tierra, por tanto tuvieron que desarrollarse muchos tipos de mecanismos de soporte vital para enfrentarse a biosferas poco usuales o incluso hostiles. Por lo general los MechWarriors están protegidos de los excesos de temperatura y atmósfera por sus 'Mechs. Sin embargo, una unidad de 'Mechs necesita tener acceso a diversos tipos de equipos de soporte vital para el personal que opera fuera de los BattleMechs.

En la mayoría de casos, los personajes no necesitan mas que un kit de campaña para sobrevivir. Sin embargo condiciones extremas de clima o ambientes pueden dañar o causar la muerte de un personaje no protegido. Si los personajes operan sin protección en tales condiciones el arbitro deberá tirar 1-4 D6 (dependiendo de la severidad de clima) al final de cada día. El resultado es la cantidad de heridas que cada personaje sufre debido al clima. Estas heridas pueden curarse con normalidad.



BURBUJA DE PROTECCIÓN (3/B)

Construida con plásticos duraderos y un polímero cerámico-plástico autosellante, una tienda-burbuja es un refugio temporal que se proporciona a las tropas que operan en las peores condiciones atmosféricas (desiertos, zonas árticas, atmósferas enrarecidas, etc.), si bien no proporcionan protección contra el vacío. Una burbuja de protección puede proporcionarla, así como otros requerimientos como calor, refrigeración, y aseo durante un período de 24 horas sin precisar recarga.

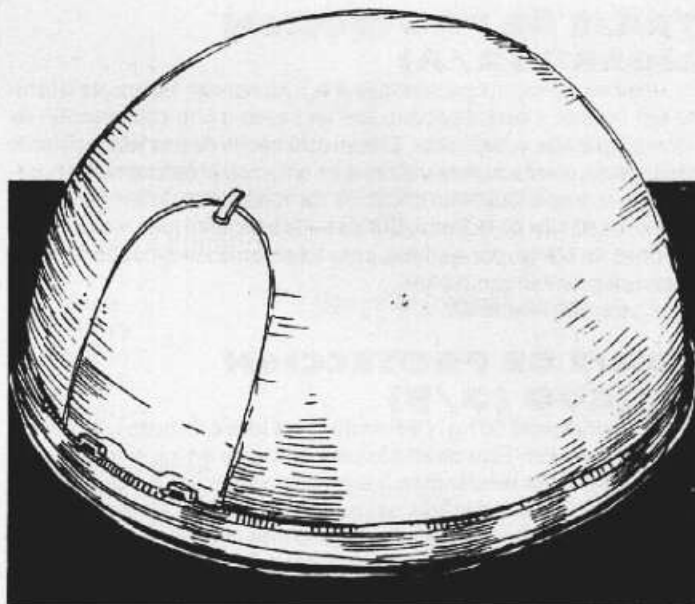
Una burbuja también proporciona una protección limitada frente a ataques de armas. La burbuja reduce en 4 puntos cualquier daño de armas de proyectiles o láser a sus ocupantes. Los ataques con lanzallamas sólo pueden realizarse a la burbuja en sí. Las burbujas soportan 10 puntos de heridas por ocupante. Para devolver el fuego los ocupantes deben dejar la burbuja o destruir lo suficiente de ella como para que sus disparos pasen al exterior. Por cada 10 puntos de daño que soporta una burbuja se debe realizar una tirada para ver si se colapsa y queda inútil con una tirada base de 9+.

El número máximo de ocupantes por burbuja es de 12 y su tamaño es igual al número máximo de ocupantes multiplicado por 2 metros cúbicos.

Coste de reparación por 10 puntos de daño: 15 Billetes-C.

Coste de reparación por punto de daño: 5 Billetes-C.

Coste: 200 Billetes-C por ocupante.



MÁSCARA DE FILTRACIÓN / EQUIPO DE RESPIRACIÓN (1/A)

Una máscara de filtración ha sido diseñada para retirar cantidades minúsculas de impurezas de las atmósferas respirables. La atmósfera en sí puede no estar contaminada. Por ejemplo, una máscara de filtración sería útil en un campo de batalla cuya atmósfera estuviera llena de humo o restos gaseosos de un combate previo.

Un equipo de respiración permite respirar cuando no se dispone de una atmósfera respirable y sin contaminar. Por ejemplo, una máscara de filtración sería inútil en una situación de vacío pero un respirador permitiría a su usuario respirar normalmente. Lo mismo sirve para situaciones subacuáticas o de gran altitud.



Tanto las máscaras de filtración como los respiradores tienen limitaciones. La parte filtrante de una máscara de filtración es de un solo uso y debe reemplazarse una vez cada 24 horas en

entornos extremadamente contaminados y una vez cada 48 a 72 horas en entornos mas benignos (a discreción de arbitro). Las botellas de oxígeno del respirador, que por lo general se llevan en la espalda, proporcionan tan sólo 4 horas de aire respirable. La mascara pesa entre 300 y 500 g. y el respirador de 1 a 3 Kg.

Coste de la máscara de filtración: 2 Billetes-C.

Coste del respirador: 50 Billetes-C.

SACO DE PROTECCIÓN PERSONAL (3/C)

El saco de protección personal, o "saco personal" como se le llama popularmente, es un refugio similar a la burbuja de protección y normalmente forma parte del kit de supervivencia. El SPP, o saco personal es mucho más pequeño que una burbuja y un personaje que se encuentre en su interior no puede realizar acción alguna. El personaje puede sobrevivir en tanto en cuanto el saco esté cargado y él disponga de comida suficiente. El saco debe recargarse cada 24 horas.

Coste de recarga: 2 Billetes-C

Coste de reparación por punto de daño: 2,5 Billetes-C

Coste: 300 Billetes-C

Puntos de daño totales: 10

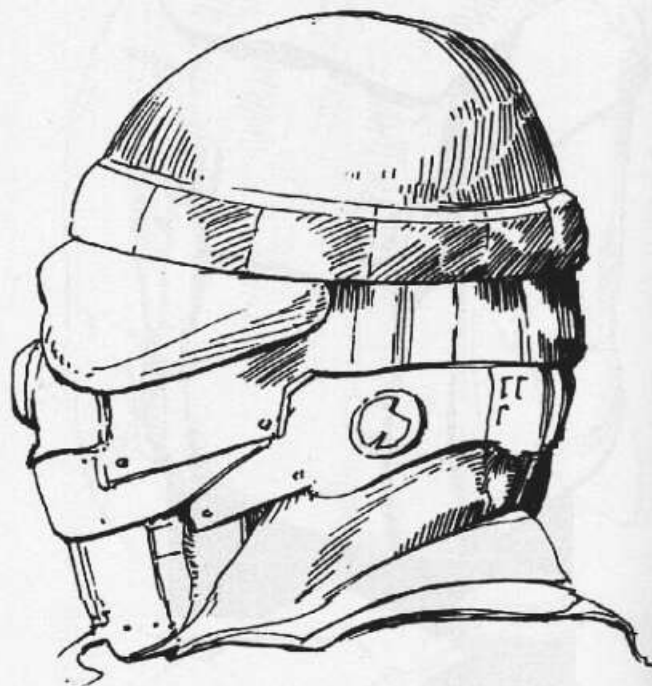
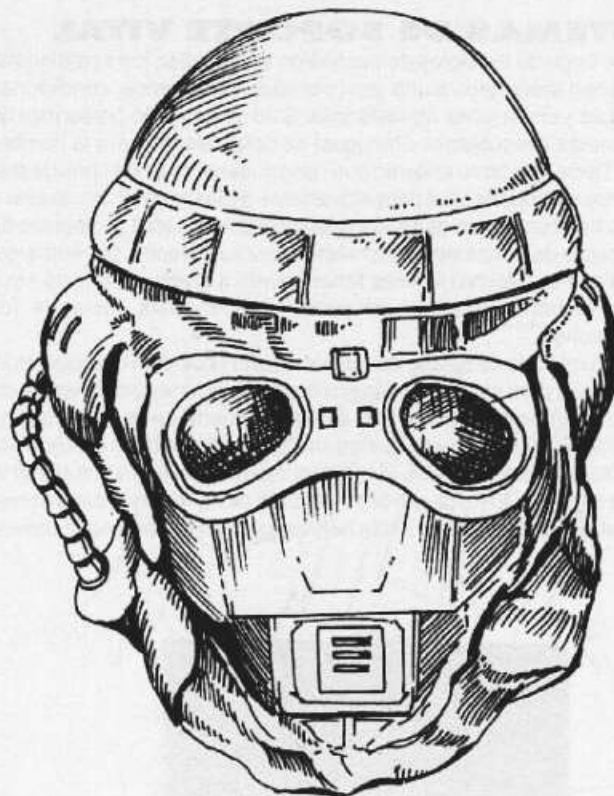
TRAJE DE PROTECCIÓN LIGERO (2/A)

Este traje pesa 1 Kg y sustituye a la ropa normal. Se adapta a la talla del usuario y está equipado con un casco o una combinación de máscara filtrante y respirador. El traje está hecho de una tela resistente al desgarr, diseñado para utilizarse en entornos potencialmente hostiles pero que se encuentren dentro de las variaciones de temperatura y presión normales de la Tierra. El traje sería suficiente para realizar operaciones en Marte, por ejemplo, pero totalmente inadecuado para las superficies de Venus o Júpiter.

Coste: 200 Billetes-C.

TRAJE DE PROTECCIÓN PESADO (3/B)

Este traje pesa 20 Kg. y es similar a los trajes de buzo utilizados a gran profundidad. Esta diseñado para utilizarse en los entornos mas hostiles, donde la temperatura o la presión varían ampliamente de las normales en la Tierra. Un traje de protección está parcialmente provisto de actuadores y miómeros similares pero más pequeños que los de un BattleMech. A menudo existen herramientas integradas en las propias extremidades. El traje puede resistir fácilmente impactos de armas de proyectiles y de combate cuerpo a cuerpo y modifica los ataques con armas láser igual que un traje antibalas (ver pág. 82). Coste: 10.000 Billetes-C.



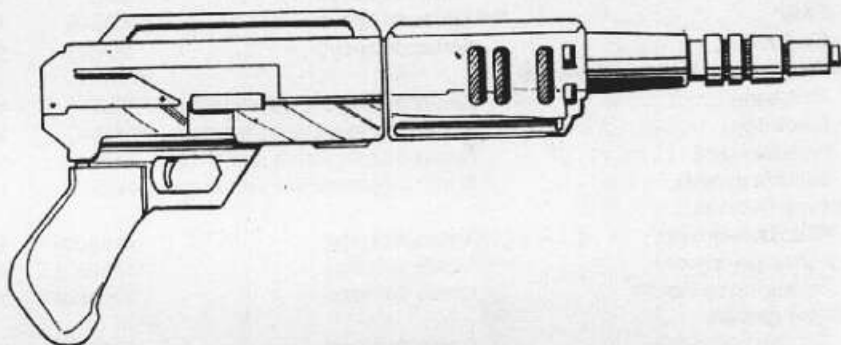


TABLA DE ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Tipo de arma	Habilidad	Daño	Consumo (cargas)
Bayoneta	Armas blancas	1D6+3	
Cachiporra/Porra	Combate cuerpo a cuerpo	1D6+1	
Daga/Cuchillo	armas blancas	1D6-1	
Espada	Armas blancas	2D6+2	
Garrote	Combate cuerpo a cuerpo	1D6+2	
Látigo neural	Armas blancas	1D6 + especial	
Miniporra aturdidora	Armas blancas	1D6-4 + especial	1/10 minutos
Porra aturdidora	Armas blancas	1D6-2 + especial	2/10 minutos
Vibrocuchillo	Armas blancas	2D6	2/10 minutos
Vibrodagá	Armas blancas	2D6	1/10 minutos



EQUIPO

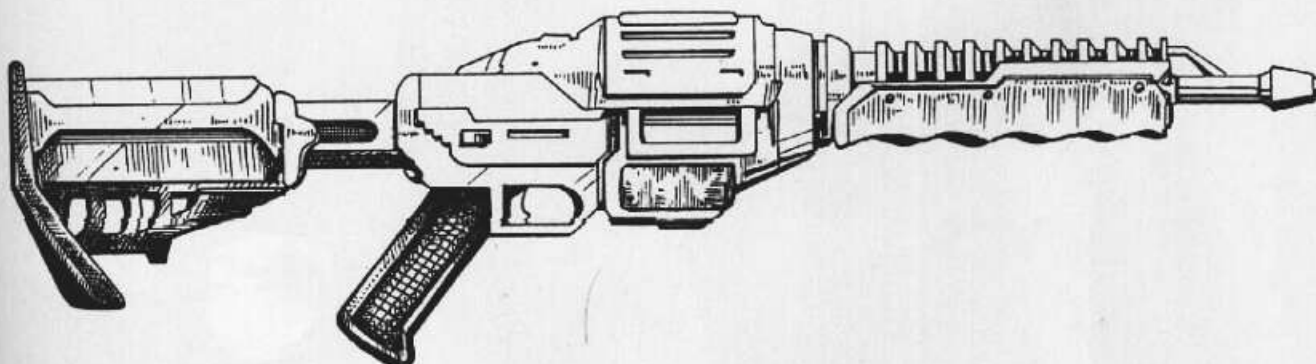
TABLA DE ARMAS PERSONALES: COMBATE A DISTANCIA

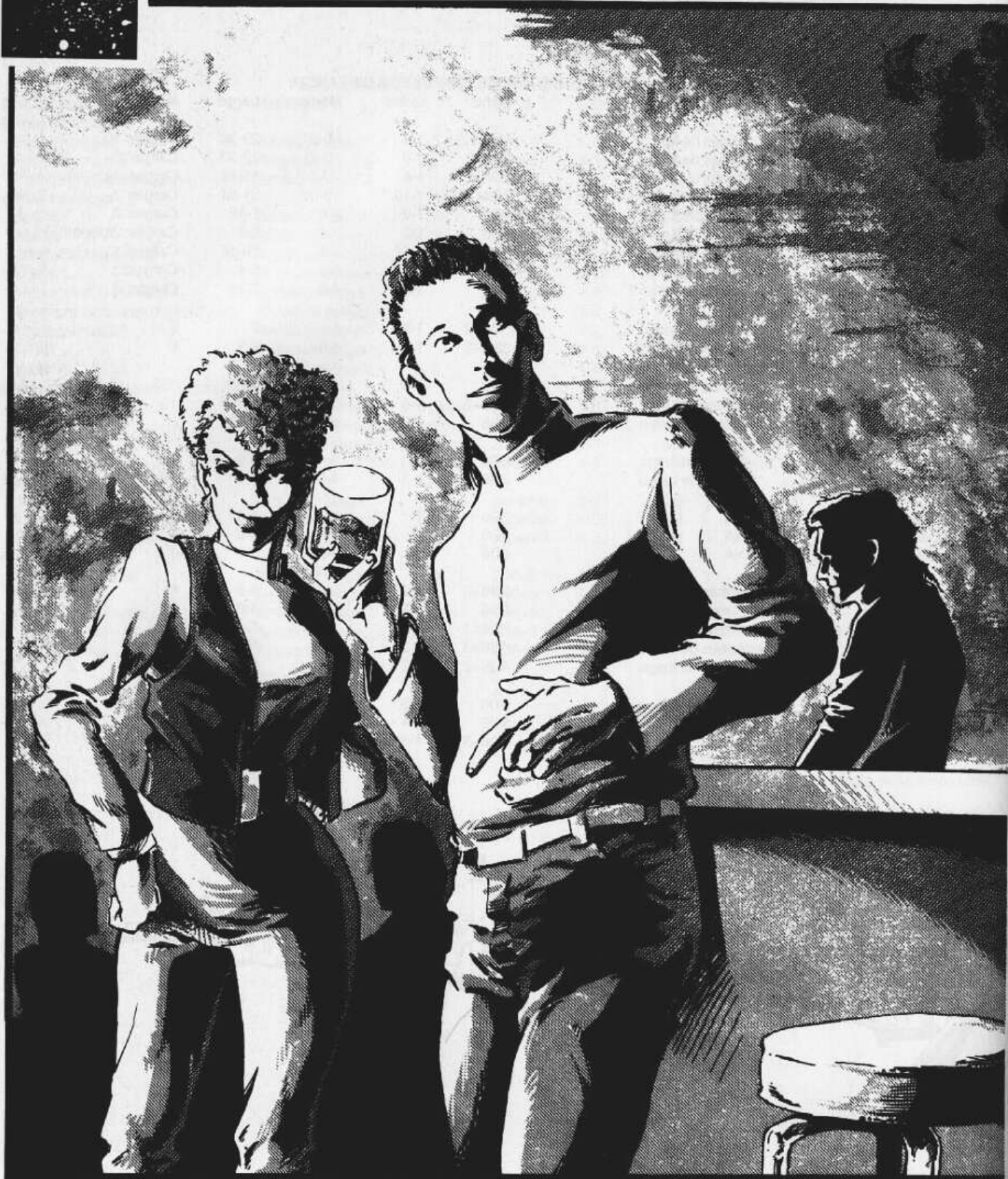
Tipo de arma	Habilidad	Daño	Corto	Medio	Largo	Munición
Armas de agujas						
Fusil de agujas	Armas de fuego	2D6+2	1-6	7	8	20
Pistola de agujas	Armas de fuego	1D6+2	1-3	NA	NA	10
Pistola de agujas pequeña	Armas de fuego	1D6	1	NA	NA	5
Armas de apoyo						
AMCA*	Armas de apoyo	5D6+6	1-10	11-36	37-54	2
AMCA-P*	Armas de apoyo	10D6+6	1-15	16-40	41-48	1
Ametralladora portátil*	Armas de apoyo	4D6+3	1-10	11-20	21-42	15
CSR-L*	Armas de apoyo	3D6	1-12	13-25	26-35	5
Lanzacohetes portátil*	Armas de apoyo	4D6+6	1-6	7-16	17-36	1
Lanzagranadas automático*	Armas de apoyo	2D6	1-6	7-15	16-25	10
Lanzagranadas*	Armas de apoyo	3D6	1-2	3-6	7-12	5
LAW*	Armas de apoyo	4D6+6	1-6	7-18	19-40	Coste: 350 Billetes-C
V-LAW*	Armas de apoyo	2D6+3	1-4	5-12	13-25	Coste: 75 Billetes-C
Armas de proyectiles primitivas						
Arco corto	Armas de proyectiles primitivas	1D6+1	1-2	3-5	6-8	1
Arco largo	Armas de proyectiles primitivas	1D6+3	1-3	4-6	7-12	1
Ballesta ligera	Armas de proyectiles primitivas	2D6	1-2	3-5	6-10	1
Ballesta pesada	Armas de proyectiles primitivas	2D6+3	1-3	4-7	8-13	1
Armas diversas						
Aturdidor sónico	Armas de fuego	especial	1-2	3-5	6-8	Cargas: 4
Pistola de dardos	Armas de fuego	especial	1-2	3-4	5-6	2
Pistola tranquilizante	Armas de fuego	especial	1-2	3-4	5-6	10
Armas gyrojet						
Carabina gyroslug	Armas de fuego	2D6+5	1-6	7-15	16-30	20
Fusil gyrojet	Armas de fuego	3D6+6	1-12	13-36	37-72	10
Fusil gyrojet pesado	Armas de fuego	6D6+6	1-12	13-36	37-72	5
Fusil gyroslug	Armas de fuego	3D6+3	1-9	10-35	36-42	50
Pistola gyrojet	Armas de fuego	3D6+3	1	2	NA	2

TABLA DE ARMAS PERSONALES: COMBATE A DISTANCIA

Tipo de arma	Habilidad	Daño	Corto	Medio	Largo	Munición
Armas láser						
Blazer	Armas de fuego	(4D6+2) x 2	1-9	10-21	22-30	Cargas: 10
Fusil láser	Armas de fuego	4D6+2	1-9	10-21	22-30	Cargas: 5
Fusil láser de pulsos	Armas de fuego	3D6+2	1-6	7-14	15-28	Cargas: 4/disparo
Fusil láser Intek	Armas de fuego	2D6+2	1-12	13-30	31-51	Cargas: 2
Pistola láser	Armas de fuego	4D6	1-3	4-6	7-12	Cargas: 2
Pistola láser de pulsos	Armas de fuego	3D6	1-2	3-4	5-8	Cargas: 2/disparo
Pistola láser Nakjama	Armas de fuego	3D6	1-4	5-9	10-14	Cargas: 1
Pistola láser pequeña	Armas de fuego	2D6	1-2	3-4	5-6	Cargas: 3
Pistola láser Sunbeam	Armas de fuego	5D6	1-3	4-6	7-11	Cargas: 4
Escopetas						
Escopeta	Armas de fuego	3D6+2	1-3	4	5	2
Escopeta de repetición	Armas de fuego	3D6+2	1-3	4-5	6-8	6
Fusiles						
Fusil	Armas de fuego	3D6	1-6	7-15	16-30	10
Fusil largo Federated	Armas de fuego	2D6+2	1-8	9-18	19-33	10
Fusil pesado Zeus	Armas de fuego	6D6	1-7	8-18	19-28	5
Lanzallamas						
Lanzallamas	Armas de fuego	2D6	1-2	3-4	5-6	12
Pistola lanzallamas	Armas de fuego	2D6	1-3	4-5	6-7	10
Granadas*						
Microgranada	NA	2D6	1	2-3	4-6	1
Minigranada	NA	3D6	1	2-3	4-6	1
Maxigranada	NA	5D6	1	2-3	4-6	1
Pistolas						
Pistola	Armas de fuego	2D6+3	1-2	3-4	5-8	6
Pistola automática	Armas de fuego	2D6	1-2	3-4	5-8	10
Pistola Mydron	Armas de fuego	1D6+3	1-2	3-4	5-12	20
Pistola pequeña	Armas de fuego	1D6+3	1-2	NA	NA	5
Pistola Sternsnacht	Armas de fuego	4D6+2	1-2	3-4	5-12	3
Subfusiles						
Subfusil	Armas de fuego	3D6	1-3	4-7	8-10	50
Subfusil Imperator	Armas de fuego	2D6	1-4	5-8	9-11	50
Subfusil Rorynex	Armas de fuego	3D6+3	1-3	4-6	7-9	100

* Arma con área de efecto









actores de fusión pequeños y portátiles para su uso como fuente de alimentación de equipo.

Sin embargo, no todos los esfuerzos de investigación del siglo XXI tuvieron efecto inmediato. Trabajando juntos en la Universidad de Stanford, el americano Thomas Kearny y el japonés Takayoshi Fuchida publicaron entre los años 2018 y 2021 una serie de estudios que atacaban los principios básicos de la teoría física moderna. La comunidad científica ridiculizó su trabajo y ambos murieron en el olvido antes de mitad del siglo. Como ha sucedido con muchos innovadores, sólo las generaciones futuras respetarían y honrarían el valor de la osada investigación de estos dos hombres. Sus teorías tardarían aún 80 años en dar fruto.

Mientras tanto, la investigación en prótesis médicas había llevado al desarrollo de las fibras de poliacetileno llamadas "miómeros". Bajo la influencia de la electricidad, los haces de miómeros se contraían fuertemente, como los músculos. Desafortunadamente, la longitud mínima del haz que requería el proceso era varias veces mayor que cualquier miembro humano. Esta línea de investigación permaneció durante los siguientes tres siglos sin producir aplicación práctica alguna.

ÉXODO (2102-2313)

En el 2102 los científicos anunciaron el avance tecnológico más importante de los últimos dos siglos, el prototipo de una nave espacial más rápida que la luz. Irónicamente, sus trabajos se basaban en las antiguamente ridiculizadas teorías de Kearny y Fuchida. El Parlamento Terrestre autorizó el Proyecto Deimos, un programa de urgencia para desarrollar un propulsor hiperluz. Aunque el Proyecto Deimos culminó en el viaje inaugural de una nave hiperluz a Tau Ceti en el 2108 los miles de millones gastados en su gestación crearon malestar e incluso alguna algarada en algunos de los estados miembros más pobres de la Alianza. Esta desgarró en la aparente unidad de la Tierra jamás fue completamente reparado y la lucha entre ricos y pobres continuaría ininterrumpidamente en la Alianza.

Poco después, los astilleros de la Alianza empezaron a producir naves de colonización provistas de propulsores hiperluz y para el 2116 la primera colonia espacial permanente se había establecido en Tau Ceti IV (Nueva Tierra). Conforme los avances en la ingeniería permitían reducir el coste de las naves hiperluz las corporaciones o incluso grupos privados disidentes comenzaron a adquirir sus propias naves con el fin de explotar el aparentemente ilimitado potencial de las estrellas. El Parlamento Terrestre pronto tomó medidas para colocar toda colonización bajo su autoridad, dictando leyes que obligaban a que todas las naves colonia dispusieran de una escolta naval terrestre y colocando a todas las colonias bajo la jurisdicción terrestre en forma de un gobernador nombrado por la Alianza. En el 2172 el primer censo colonial de la Alianza mostraba la existencia de más de 100 colonias humanas esparcidas en una esfera de 80 años luz de diámetro. El cuarto censo, realizado en el 2235, mostraba la existencia de más de 600 planetas colonizados.

Conforme se colonizaban más y más planetas, los colonos empezaron a encontrarse con el problema de la escasez de agua potable, que no bastaba ni para el consumo humano ni para el riego. Como quiera que los costes de la purificación del agua resultaban prohibitivos para la mayoría de planetas coloniales, la falta de agua potable era un factor disuasorio para emprender la colonización de un planeta. Sin embargo, en el 2177 el financiero Rudolph Ryan patentó un proceso para transformar naves cisterna interplanetarias en transportes hiperluz de gigantescos bloques de hielo a través del espacio interestelar. Al cabo de unos años el Cartel de Ryan se convirtió en la empresa más

próspera de la Alianza y sus naves de hielo estimularon la colonización de muchos planetas que hasta entonces se habían considerado sólo marginalmente habitables.

Con cada expansión del espacio ocupado por los humanos el tiempo necesario para transmitir mensajes a la Tierra y desde ella también aumentaba haciendo difícil para el Parlamento la administración directa de los planetas. Esto obligó a la Alianza a delegar más y más autoridad en los gobernadores quienes, a su vez, tenían que conceder más autonomía a los colonos. Cuando una coalición de colonias del extremo más lejano del espacio conocido declaró su independencia en el 2235 comenzó una amarga lucha de 18 meses con la Tierra, que llegó a ser conocida como la Rebelión de los Confines Exteriores. Para su sorpresa, el gobierno terrestre carecía tanto de los recursos militares como del apoyo político necesarios para aplastar la rebelión.

La pérdida de esos mundos rebeldes desató una crisis política en el seno de la Alianza que desembocó en un voto de censura contra la gestión del Partido Expansionista, entonces en el poder. Al hacerse con el mismo, el nuevo gobierno Liberal retiró las tropas y los administradores terrestres de todos los mundos fronterizos declarando su independencia, la hubieran solicitado o no. Esta política aislacionista demostró rápidamente ser tan impopular como el expansionismo, como resultado de la agitación política y el desorden económico resultantes. En el 2442 el límite de los territorios de la Alianza se extendía tan sólo a una esfera de 30 años luz del Sol, un solo salto de una nave hiperluz. Durante los 70 años siguientes ni uno ni otro partido consiguieron el control parlamentario de la Tierra y sus respectivos regímenes se alternaron, cayendo tan pronto como se establecían.

Para escapar de las continuas crisis políticas y económicas, la mayoría de los ciudadanos mejores y más brillantes de la Tierra empezaron a emigrar a las colonias ahora independientes durante la segunda mitad del siglo XXIII. Los historiadores terrestres denominaron después a esta época "El Éxodo". Los terrestres colonizaron más de 1.500 planetas durante el éxodo, extendiendo los límites del espacio humano a más de 150 años luz del Sol. Con cada vez más recursos dedicados a la colonización, la investigación científica empezó a rezagarse mientras que en los mundos recién colonizados la lucha diaria por la supervivencia impedía pensar en el desarrollo de nuevas tecnologías. Mientras tanto, algunas de las ex colonias intentaban consolidar su independencia agrupándose para obtener apoyo mutuo. En el 2271 tres jefes de pequeños estados firmaron el tratado de Marik, que significó el nacimiento de la Liga de Mundos Libres, la primera de las grandes federaciones que un día pugnarían por el poder y el dominio sobre todas las demás.

CONSOLIDACIÓN (2314-2398)

La Alianza Terrestre acabó por desintegrarse bajo el peso de sus propias diferencias internas en Septiembre del 2314. Cuando estalló una guerra corta pero salvaje entre facciones rivales Expansionistas y Liberales el Almirante de la Flota, James McKenna intervino con fuerzas militares de la Alianza para poner fin a las hostilidades.

McKenna era un oficial de carrera orgulloso y carismático con una hoja de servicios inmaculada y una larga tradición familiar de servicio a la Alianza Terrestre (y a la Alianza Occidental anteriormente). Era un héroe arquetípico, que apareció en un momento crucial e hizo girar la rueda de la historia en una nueva dirección. McKenna, estaba resuelto a devolver a la Tierra su orgulloso papel original como líder y progenitor del "homo stelleris". Tras disolver la Alianza, se declaró a sí mismo líder de un nuevo estado, la Hegemonía Terráquea. Bajo su dirección, la Hegemonía se embarcó en una campaña activa y triunfal para restaurar el control político de la Tierra sobre sus antiguas colonias. Cuando McKenna murió, en el 2339, la Hegemonía había utilizado me-



dios políticos, militares y económicos para reafirmar su autoridad sobre más de 100 mundos.

En el 2340 Michael Cameron, sobrino de McKenna, fue elegido para suceder a su tío como Director General. Durante su mandato la Hegemonía emprendió un ambicioso programa de investigación, financiado por el Estado. El primer producto significativo de dicho esfuerzo fue el desarrollo de un prototipo de 'Mech de trabajo, un vehículo minero con motor de fusión que reproducía los movimientos corporales a través de estructuras musculares artificiales basadas en la tecnología de miómeros desarrollada en el siglo XXI.

La reaparición de la Tierra como potencia política y científica creó una nueva era de distensión y desarrollo relativamente pacífico para toda la esfera humana. Empezando por el Pacto de Crucis en el 2317 se firmó una serie de pactos de defensa mutua y acuerdos comerciales parecidos al tratado de Marik entre diversos planetas. Aunque la mayoría de ellos garantizaban a sus miembros soberanía plena en los asuntos internos, también permitían a las colonias más desarrolladas controlar a vecinos más jóvenes y pobres. Cuando la Hegemonía y otros estados de la esfera humana emprendieron el censo del 2389 habían aparecido diez estados diferentes con un fuerte gobierno central, cada uno de los cuales controlaba planetas que se hallaban dentro del rango de comunicaciones de su capital. Seis estados fuertes habían emergido en la "Esfera Interior" y otros gobiernos más pequeños en los límites del espacio colonizado, conocidos ahora como "la Periferia." Sin embargo existían frecuentes disputas sobre planetas fronterizos, especialmente los que disponían de amplias reservas minerales o de agua. Esto tendía a convertir las fronteras de los estados en materia de tensión o incluso de guerra. Al volverse más frecuentes las confrontaciones por esos planetas, se emprendió una carrera de armamentos que exaltó aún más los ánimos en el espacio humano.

Aunque las otras federaciones y estados trataron de seguir el ejemplo de la Hegemonía en el apoyo a las nuevas actividades de investigación, la mayoría se fueron quedando atrás. En un solo aspecto, sin embargo, los otros gobiernos imitaron por completo a la Hegemonía: en la creación de un liderazgo hereditario, encarnado en una sola familia dirigente. A propósito de esto, los historiadores sociales han apuntado la hipótesis de que la forma de gobierno dinástica probablemente ofreció tranquilidad respecto a la sucesión, después del caos de los años del Éxodo.

LA ERA DE LA GUERRA (2398-2550)

En el 2398 una disputa territorial entre la Confederación de Capela y la Liga de Mundos Libres desembocó en una guerra abierta cuando fuerzas terrestres y navales de ambos bandos se enfrentaron en el sector de Andurien. Este conflicto sólo fue el primero de una docena de guerras sangrientas pero limitadas que tuvieron lugar entre el 2398 y el 2412 por la posesión de mundos fronterizos clave, las primeras en más de un siglo. Una nueva era de conflictos sangrientos acababa de empezar.

En el 2412, tras una feroz batalla en el sistema de Tintavel que ocasionó miles de bajas civiles, representantes de los diez estados de la Esfera Interior y de la periferia se reunieron en la ciudad de Nueva Olimpia, en el planeta Ares, para discutir un notable conjunto de leyes interestelares que había de gobernar el desarrollo de la guerra. En lugar de prevenir la guerra, la Convención de Ares buscaba legitimar su desarrollo, prohibiendo que tuviera lugar en zonas densamente pobladas y prohibiendo la disrupción de la economía civil por parte de los militares. Los seis estados de la Esfera Interior firmaron el acuerdo pero sólo dos de la Periferia hicieron lo propio.

Como resultado de la Convención de Ares, la guerra se convirtió

casi en un hecho continuo de la vida en el siglo XXV, pero de una forma diferente a la conocida hasta entonces. De ser un conflicto tremendamente destructivo se convirtió en un curioso y estilizado conjunto de fintas y contrafintas en las que las fuerzas que habían maniobrado mal a menudo se rendían en vez de luchar en desventaja. El cumplimiento de la Convención era casi universal, reduciendo drásticamente los costes humano y económico de la guerra. Por desgracia, también hizo que la guerra se convirtiera en un medio de resolver incluso la disputa más banal.

A través del siguiente siglo y medio los diversos estados interestelares lucharon cientos de pequeñas guerras entre sí, todas ellas inconclusivas. Ninguno de los gobiernos fue capaz de formar alianzas permanentes y duraderas con otro u otros ni de establecer su supremacía sobre sus vecinos. Sin embargo, los gobiernos hereditarios de dichos estados sobrevivieron a los años de violencia sorprendentemente intactos.

La única excepción tuvo lugar en el 2459 cuando Lady Durant, líder de la República del Abismo, soltera y sin descendencia, nombró sucesora a Terens Amaris. En el 2463 Lady Amaris sucedió a Durant y miembros de su línea ocuparon el poder en sucesión ininterrumpida durante casi trescientos años.

La Hegemonía Terráquea también tuvo su cuota de combates durante la Era de la Guerra. En el 2431 el Director General Richard Cameron ordenó a su ejército capturar el sistema Kentares, entonces en poder de la Federación de Soles y en el 2475 aplastó una invasión de la Liga de Mundos Libres en Oriente. En general, sin embargo, los líderes de la Hegemonía intentaban evitar los conflictos para consolidar su poder económica y tecnológicamente. Fuera cuales fueran las intenciones de la Hegemonía, el estado pasó a ser también militarmente superior con la invención del BattleMech en el 2439. Derivados de los 'Mechs mineros del siglo anterior y utilizando la misma tecnología de miómeros para su movimiento, los BattleMechs de la Tierra pronto demostraron mayor movilidad y adaptabilidad a cualquier entorno que los vehículos acorazados convencionales. También estaban mejor armados, con una amplia gama de armas convencionales y de energía. Los otros estados de la Esfera Interior ambicionaban poseer la tecnología de los 'Mechs, pero no lo consiguieron hasta que un comando de la Mancomunidad de Lira realizó una incursión a la factoría de producción de 'Mechs de la Hegemonía en Hesperus II en el 2455. La Hegemonía mantuvo su superioridad en el campo de batalla, diseñando nuevos y mejores 'Mechs con más movilidad y armamento, a menor coste y con mayor eficacia. Quizá debido a su poder militar, la Hegemonía empezó a asumir el papel de mediador al acercarse el final del siglo XXV.

IMPERIO Y REUNIFICACIÓN (2551-2600)

Un siglo y medio después del inicio de la Era de la Guerra, el papel mediador de la Hegemonía consiguió poner fin a las guerras a través del arbitraje de una disputa entre las casas Liao y Marik sobre el planeta Andurien (irónicamente, ambos combatientes se habían enfrentado por el mismo planeta 150 años antes, iniciando la Era de la Guerra). Ian Cameron, 13er. Director General de la Hegemonía, no sólo consiguió persuadir a la Confederación de Capela y a la Liga de Mundos Libres de que firmaran acuerdos de paz sino que se ganó la amistad de sus respectivos líderes, Terrence Liao y Albert Marik. En el 2556 los tres estados firmaron el Acuerdo de las Manos Unidas, un subtratado secreto a los acuerdos de paz de Andurien. El pacto secreto establecía relaciones comerciales especiales y promesas de no agresión. Esto llevó casi de inmediato al tratado de Ginebra, que estableció a los tres estados como fundadores de la Liga Estelar.

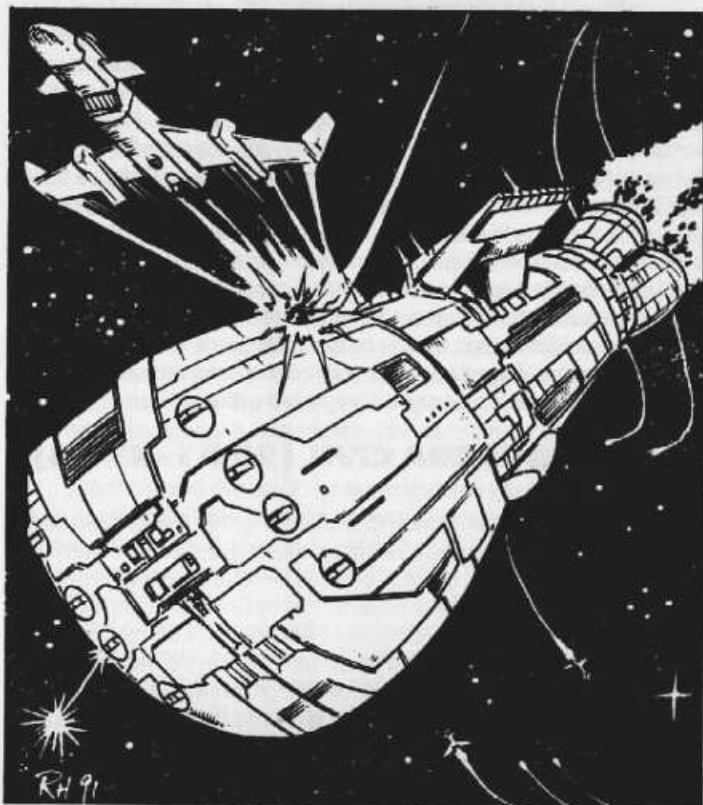
Entre el 2556 y el 2569 Cameron utilizó sus habilidades de mediador para alcanzar acuerdos similares con la Federación de Soles, la Mancomunidad de Lira y el Condominio Draconis, los otros tres estados de la Esfera Interior. En el 2571 Cameron y los dirigentes de los otros cinco estados habían establecido una nueva hegemonía unificada a la que se denominó Liga Estelar. A cambio de reconocer a Ian Cameron como Primer Lord de la Liga Estelar y árbitro de la política exterior de la Liga, la constitución de la misma garantizaba a cada uno de los otros dirigentes un lugar en el Alto Consejo, autonomía sobre todos los temas de política interna y la sanción oficial de la actual línea sucesoria. Lo más importante, todos tenían ahora acceso al aparato de investigación militar de la antigua Hegemonía Terráquea.

Los gobiernos de la Periferia, por su parte, deseaban mantener su independencia y resistieron todos los esfuerzos diplomáticos que intentaron persuadirles de unirse a la Liga. Se trataba de la Alianza de Mundos Exteriores, el Concordato de Tauro, la Magistratura de Canopus y la República de Mundos Periféricos. Sus tradiciones de autonomía tenían ya siglos de antigüedad y estaban dispuestos a luchar para permanecer fuera de la jurisdicción de la poderosa Liga Estelar. Los líderes de la Periferia comenzaron a reforzarse militarmente, sabiendo que el enfrentamiento era inevitable. En el 2575 la Liga estelar lanzó la Proclama de Pólux, ordenando a los estados de la Periferia sumarse a la Liga voluntariamente o por la fuerza. Dos meses más tarde los estados de la Periferia rechazaron la demanda de pleno. En los siguientes años, los dos bandos libraron una serie de escaramuzas y batallas pero la guerra total contra la Periferia no fue declarada hasta el 2578.

La Guerra de Unificación fue una serie de campañas separadas que duraron 20 largos años y se cobraron más bajas civiles y militares que toda la Era de la Guerra. Finalmente acabó en el 2596 tras la sangrienta campaña final que llevó a la rendición del Concordato de Tauro. En el 2597 los cuatro estados conquistados de la Periferia se convirtieron en Estados Territoriales de la Liga Estelar, la cual lanzó de inmediato una vasta campaña de relaciones públicas a fin de conseguir apoyo popular para la pertenencia a la Liga Estelar entre los pueblos de los territorios conquistados. Este esfuerzo obtuvo un éxito notable, permitiendo a la Liga retirar a la mayor parte de sus guarniciones al cabo de diez años.

LOS AÑOS DE PROSPERIDAD (2601-2750)

Durante los 150 años que siguieron a la Guerra de Unificación, los extensos territorios de la Liga Estelar conocieron un nuevo auge de la innovación científica y de la expansión colonial. Para reducir los problemas administrativos derivados de la enorme lentitud de las comunicaciones interestelares, la Liga Estelar desarrolló una vasta e intrincada red de estaciones repetidoras, que empleaban transmisores hiperluz. Conocidos como generadores de hiperpulsación (GHP) estos transmisores fueron desarrollados partiendo de tecnología basada en los principios del hiperpropulsor Kearny-Fuchida. La investigación se inició en el 2615 y llegó a su término 15 años más tarde cuando el primer mensaje GHP fue transmitido con éxito desde la Tierra a la Mancomunidad de Lira. El GHP era esencialmente un gran "cañón", que disparaba un pulso comprimido de alta frecuencia a través del espacio K-F a un planeta blanco. El pulso recorría la inmensa distancia instantáneamente, igual que una astronave hiperluz. Aunque el coste en energía de una sola transmisión era de la misma magnitud que un salto para una nave hiperluz, un pulso GHP podía recorrer hasta 50 años luz mientras que una nave podía realizar un salto máximo de 30 años luz. Cuando estuvo completo, el sistema reducía el tiempo medio de comunicación entre la Tierra y la Periferia de más de un año a unos



seis meses (el tiempo de comunicación se podía reducir a algunos días, pero con un coste enorme).

Al mismo tiempo, los ingenieros de la Liga desarrollaron un sistema nuevo de purificación de agua de bajo coste. Era significativamente más barato utilizar dicho sistema que importar agua, lo que hizo económicamente viable colonizar mundos de la Esfera Interior previamente ignorados durante el Éxodo. El sistema también proporcionó a muchos mundos colonizados una prosperidad inesperada. Por el contrario, el Cartel de Ryan, el gran fabricante y armador de naves de hielo quedó al borde de la bancarrota al prescindir de sus servicios la mayoría de sus clientes. En el 2700 más de un millar de nuevos mundos habían sido colonizados y la Liga estelar se había expandido hasta controlar una esfera de aproximadamente 540 años luz de diámetro.

En un desarrollo final de importancia, los ingenieros que trabajaban en la mejora de los BattleMechs fueron capaces de desarrollar un miómero mejorado y más eficaz que hizo por fin posible el construir miembros "biónicos" de tamaño humano, así como exoesqueletos humanos de gran fuerza para uso industrial.

Es poleado por la adopción de una moneda universal y por la eliminación de las barreras artificiales impuestas por la Era de la Guerra, el comercio experimentó un gran auge. Conforme aumentaba la prosperidad, los planetas de la Liga Estelar se volvieron cada vez más interdependientes. Con costes de transporte y desarrollo bajos, muchos planetas desarrollaron economías especializadas que les hacían depender de otros para elementos básicos como comida, equipo de purificación de agua y piezas de repuesto.

En esta edad de oro sólo tuvo lugar una crisis de importancia y se resolvió con relativa facilidad. En el 2650 llegaron informes a la Tierra de que Tadeo Amaris, líder del Estado Territorial de los Mundos Periféricos estaba expandiendo su ejército personal a una velocidad



alarmante. Michael Cameron, que había heredado recientemente el título de Primer Lord de la Liga Estelar convocó una reunión urgente del Alto Consejo de la Liga, al cual persuadió para

publicar un edicto restringiendo el tamaño de las fuerzas militares personales que cualquier miembro de la liga podía reclutar. Para respaldar su afirmación, Cameron envió a Amaris una advertencia en forma de varios Regimientos de BattleMechs de la Fuerza de Defensa de la Liga Estelar que se dedicaron a efectuar maniobras de larga duración justo al otro lado de la frontera de los Mundos del Abismo. Poco después el espionaje de la Liga confirmó que Amaris aparentemente había desmantelado sus regimientos extra. En realidad, Amaris y otros líderes de estados continuaron en secreto reforzando su milicia y sus reservas. Aunque la Liga estelar representaba una unidad aparente entre las estrellas, los estados miembro continuaron disputando "guerras ocultas" durante esta edad de oro de paz y prosperidad.

CRISIS Y GUERRA CIVIL (2751-2784)

En Febrero del 2751, Simon Cameron, el quinto Primer Lord de la Liga Estelar, murió accidentalmente en una inspección a una colonia minera en Nueva Silesia, dejando a su hijo de ocho años Richard como único heredero. Tras deliberar durante más de un mes, el Alto Consejo de la Liga nombró Primer Lord al joven Richard pero a su vez nombró a Aleksandr Kerensky, comandante de las Fuerzas de defensa de la Liga, como Protector y Regente. Sin embargo, pronto se vio que cada uno de los Lores del Consejo se veía a sí mismo como la auténtica autoridad de la Liga.

Durante los diez años de la Regencia, el Consejo publicó dos edictos que tendrían graves consecuencias para el futuro. El primero fue una enmienda al edicto del 2650 de Michael Cameron. Este nuevo edicto permitía a cada estado miembro de la Liga doblar sus fuerzas militares privadas, iniciando así un período de reforzamiento militar. El segundo garantizaba a cada uno de los seis Estados Miembros, dirigidos por los Lores del Consejo una parte mayor de los ingresos de la Liga, aumentando los impuestos de los cuatro Estados Territoriales. No es de extrañar que esta segunda acción provocara de inmediato el descontento y alguna que otra rebelión en la Periferia, obligando a Kerensky a reforzar a los BattleMechs del ejército regular estacionados allí.

El 9 de Febrero del 2762 el Primer Lord Cameron accedió a la mayoría de edad (a los 18 años) y asumió su lugar en el trono de la Liga estelar. Pocos días más tarde dictó la Orden Ejecutiva 156 ordenando la disolución total de los ejércitos privados de las Casas. Enfurecidos, los Lores del Consejo no perdieron tiempo en tachar de inconstitucional la Orden 156, obligando al joven Cameron a rescindirla. Sólo Stefan Amaris, líder de los Mundos Periféricos, apoyó la iniciativa de Richard.

Las relaciones entre el Alto Consejo y el Primer Lord se deterioraron aún más cuando Cameron disolvió el Alto Consejo en el 2762, disponiéndose a gobernar por decreto. Al año siguiente (2763) el Edicto de Tasación gravó aún más las finanzas de la Periferia, promoviendo más desórdenes civiles. Cuando la población de la Periferia rechazó el Edicto, Richard ordenó al general Kerensky que se dirigiera a la frontera para obligar a la sumisión a los Territorios. En el 2764 Stefan Amaris firmó un acuerdo secreto con Richard, comprometiéndose a defender la Tierra en caso de problemas. Cuando más tropas, incluyendo unidades de la guardia personal de la casa de Cameron, fueron enviadas a la frontera tras la secesión de Nueva Vandenberg y otros 17 planetas de la Periferia en Abril del 2765, el acuerdo secreto pareció casi profético.

En el 2766 tres cuartas partes del ejército regular se hallaban en combate a lo largo de la Periferia. En la Tierra, tropas procedentes de la guardia personal de Stefan reemplazaron a las unidades regulares enviadas a Nueva Vandenberg, acabando por ser superiores en número a las fuerzas regulares que permanecían en la tierra. A finales de Diciembre de ese año, Stefan Amaris aprovechó su oportunidad asesinando a Lord Richard Cameron y a todo hombre, mujer y niño emparentado con él. Simultáneamente movió sus tropas contra la Tierra y los otros mundos de la Hegemonía Terráquea. El primer día, 95 de los 103 planetas caían ante el ataque por sorpresa. En Enero del 2767 Amaris se autoproclamaba Primer Lord de la Liga Estelar. Las noticias del golpe de estado no llegaron a Kerensky hasta el mes de mayo, cuando las tropas de Stefan completaron la toma de los planetas de la Hegemonía y éste reanudó las comunicaciones. Kerensky impuso de inmediato un alto el fuego con todos los reinos de la Periferia excepto la República de Mundos Periféricos, declarando la guerra al usurpador. Tanto Amaris como Kerensky llamaron a los otros Lores del Consejo en ayuda de su causa pero ninguno se decantó por uno u otro bando.

En Agosto del 2767 Kerensky tomó la República de Mundos Periféricos y a continuación avanzó sobre los mundos de la Hegemonía Terráquea conquistados por Amaris. La encarnizada lucha duró doce años pero las fuerzas de Kerensky avanzaban inexorablemente de un planeta a otro, liberando por fin la Tierra el 3 de Septiembre del 2779. El último día de ese mes Kerensky capturó a Amaris, quien ordenó rendirse a todas sus tropas. Como represalia por el asesinato de los Cameron por Stefan Amaris, Kerensky ejecutó al usurpador y a toda su familia en Noviembre del 2779. La guerra civil había acabado pero el ejército de la Liga Estelar había sufrido terribles pérdidas, pasando de 486 divisiones a 113. Cien millones de personas habían muerto, cuatro veces ese número habían resultado heridas y diez veces más habían quedado sin hogar. Igualmente desastrosos fueron los graves daños causados a la red de comunicaciones interestelar, la savia vital de la Liga Estelar.

Kerensky se proclamó de nuevo Protector del Reino e invitó al Alto Consejo a volverse a reunir en la Tierra. Temiendo la popularidad de Kerensky, el Alto Consejo le desposeyó inmediatamente de su título de Protector y le ordenó desmovilizar a sus tropas regulares con el fin de crear guarniciones para los planetas del Estado Miembro de la Tierra. El Consejo también nombró a Jerome Blake ministro de Comunicaciones con el encargo de restaurar la red de comunicaciones de la Liga estelar, un esfuerzo que tendría éxito mucho más allá de los más optimistas deseos de los Lores (ver **ComStar**, pág. 141). Kerensky mientras tanto retornó a Nueva Tierra, que se había convertido en el Cuartel General temporal del ejército de la Liga. Aunque sus tropas estaban dispuestas a ayudarlo a derrocar al Alto Consejo, Kerensky rehusó traicionar a la Liga estelar, el único gobierno que había sido capaz de unir a la humanidad bajo una misma bandera.

Sin embargo, el Alto Consejo no podía alardear de unidad. Cada uno de los Lores presentó su candidatura al trono de la Liga hasta que todos se convencieron de lo fútil de sus esfuerzos. El 12 de Agosto del 2781 disolvieron oficialmente el Alto Consejo y cada uno volvió a su hogar para reclutar un gran ejército con el que tomar el poder. Al reforzando sus ejércitos los antiguos Lores del Consejo de la Liga Estelar, muchos restos de los antiguos regimientos de Stefan Amaris encontraron empleo como mercenarios y pronto los Lores intentaron comprar igualmente los servicios de los Regimientos del Ejército Regular.

Cuando Kerensky intentó impedir que los líderes de las Grandes Casas reclutaran personal de las Fuerzas de Defensa de la Liga Estelar, éstos pidieron su dimisión. Como respuesta, Kerensky convo-

có a más de 100 comandantes de División y un número igual de oficiales menores a una reunión secreta en Nueva Tierra el 14 de Febrero del 2784. Tras dicha reunión, los intendentes de la Liga invirtieron los siguientes seis meses en adquirir más de 200 naves de transporte, así como suministros y piezas de repuesto. Los Lorees del Consejo no se dieron cuenta de lo que se tramaba hasta mediados del verano, cuando empezaron a recibir informes de movimientos de tropas en la Periferia. El 8 de julio, Kerensky envió una orden de una sola palabra a todas las naves concentradas en el punto de salto de Nueva Tierra y a los que se encontraban en otras 50 estrellas de toda la Esfera Interior. La palabra era "Éxodo". Ese día más de un millar de naves iniciaron saltos hiperluz. El 5 de Noviembre, la enorme flota reunida había llegado hasta Nueva Samarcanda, en el Condominio Draconis. El 80% del ejército de la Liga Estelar había escogido unir su destino al de Kerensky. La enorme armada invirtió todo un día en hacer su salto combinado hacia el exterior del sistema. Desde ese día, Kerensky y su flota desaparecieron en los profundos confines de la Periferia, al parecer abandonando la Esfera Interior para siempre.

LAS GUERRAS DE SUCESIÓN (2785-3030)

El dramático éxodo de Kerensky hizo desaparecer el único obstáculo que podía evitar la Guerra Civil. En Diciembre de 2786, Minoru Kurita se autoproclamó Primer Lord de la Liga Estelar y los otros cuatro Lorees del Alto Consejo tardaron poco en hacer lo propio. Al cabo de pocos meses, la guerra había invadido la Esfera Interior.

La Primera Guerra de Sucesión duró del 2821 al 2821 y fue una conflagración de brutalidad sin precedentes. Los Lorees de las cinco Grandes Casas dejaron a un lado la Convención de Ares aplastando ciudades, destruyendo industrias vitales y asesinando a cientos de millones de civiles. Pocos planetas escaparon intactos y todos sufrieron una completa desorganización de su comercio y de sus comunicaciones. En el 2815 los estados en guerra habían perdido la mayoría de su capacidad de construcción de naves hiperluz. La intensa concentración de recursos económicos en la producción militar trajo como resultado una caída espectacular en la producción de bienes de consumo, y por tanto un fuerte declive del comercio. Este declive comercial fue particularmente desastroso para aquellos planetas que precisaban equipos de purificación de agua de alta tecnología. Sin el mantenimiento correcto o las piezas de recambio necesarias, muchas plantas purificadoras tuvieron que cerrar obligando al abandono de sus respectivos planetas o al retorno a las naves de hielo. Al final de la guerra, en el 2821, los planetas ricos en agua volvían a ser tan estratégicos como 400 años antes.

La paz del 2821 fue inestable puesto que emanaba más del agotamiento de los beligerantes que de una auténtica reconciliación. Aunque ningún Lord podía alardear de haber hecho progresos significativos en sus ansias de dominio, habían tenido lugar demasiadas atrocidades como para permitir cualquier arreglo duradero. Del 2821 al 2827 las cinco Casas reconstruyeron al máximo posible su potencial militar, concentrando a sus científicos e ingenieros supervivientes en los pocos planetas cuya capacidad industrial permanecía intacta. Entre el 2828 y el 2830 las tensiones en las fronteras de cada estado rival volvieron a estallar en una guerra total.

La Segunda Guerra de Sucesión duró aproximadamente desde el 2830 al 2864 y fue tan mortífera, destructiva y tan poco decisiva como su predecesora. Cientos de millones de personas más murieron en incontables batallas por toda la Esfera Interior aunque al final sólo unos pocos planetas habían cambiado de manos. Al destruir la guerra más instalaciones especializadas y al morir más científicos e ingenieros, al-

gunos tipos de conocimientos y tecnología empezaron a desaparecer por completo. Al final de la Segunda Guerra de Sucesión, el nivel tecnológico global de lo que ya se denominaban Estados Sucesores había caído a un nivel equiparable al de la tierra a principios del siglo XXI. Ya no era fácil construir computadoras avanzadas, plantas de energía de fusión de gran tamaño o naves espaciales. En su lugar, los líderes de los Estados Sucesores empezaron a canibalizar el equipo existente a fin de obtener las piezas de recambio necesarias para mantener sus máquinas de guerra en funcionamiento.

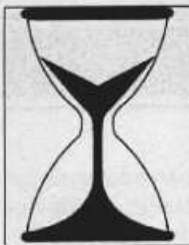
Tras un segundo y breve respiro, la Tercera Guerra de Sucesión comenzó en el 2866 cuando una avanzadilla de fuerzas del Condominio Draconis invadió la parte más cercana al núcleo galáctico de la Mancomunidad de Lira; la guerra se extendió enseguida por la Esfera Interior y en los años que siguieron, los combates se convirtieron en un hecho tan corriente de la vida diaria que el período se conoce simplemente como "las Guerras de Sucesión". Sin embargo, las campañas de ese período no igualaron nunca la violencia de las dos guerras anteriores.

Al principio, el descenso en la destrucción y las masacres pareció ser más función de la escasez de recursos de cada ejército que de un cambio filosófico de táctica. Sin embargo, el paso del tiempo y las exigencias de una economía de recuperación hicieron que las Grandes Casas se dieran cuenta de que no podían permitirse el lujo de nuevas pérdidas de recursos vitales. Gradualmente se fue desarrollando un conjunto informal de leyes de guerra, parecidas a la Convención de Ares. Las unidades de 'Mechs y los ejércitos todavía luchaban por la posesión de fábricas operativas pero ninguno de los bandos intentaba destruirlas (los perdedores se consolaban con la idea de que en la siguiente guerra podían recuperar el planeta). Las batallas de 'Mechs, especialmente entre unidades mercenarias, se libraban a menudo en fases, con ambos bandos permitiendo la entrada de Técnicos en el campo de batalla durante las treguas para atender a los 'Mechs dañados. Otras unidades de 'Mechs, de nuevo en especial las mercenarias, revivieron la tradición de rendirse a una fuerza superior y pagar un rescate para poder salir del planeta. Lo más importante fue el reconocimiento por todos de la santidad de las Naves de Salto de cualquiera de los bandos y el acatamiento universal de la prohibición de atacarlas. Al fin y al cabo, sin Naves de Salto la guerra por la supremacía simplemente no podía tener lugar.

Una segunda consecuencia de la destrucción acarreada por las Guerras de Sucesión fue el ascenso del feudalismo por toda la Esfera Interior. Los gobiernos centrales de las Grandes Casas ya no poseían ni la maquinaria administrativa ni los recursos militares absolutos para mantener el control centralizado de sus territorios. En su lugar, cada Lord de una Casa dirigía a una jerarquía de nobles planetarios. Estos nobles salía a menudo de entre los líderes de sus unidades de 'Mechs de élite, habiendo obtenido la suprema autoridad sobre sus planetas a cambio del servicio de sus BattleTechs.

Los años de conflicto también llevaron el caos más allá de los límites de los Estados Sucesores, creando el fenómeno conocido como los Reyes Bandidos de la Periferia. Conforme las guerras se desarrollaban a lo largo de la frontera, docenas de unidades de 'Mechs (a menudo compuestas de fragmentos de unidades derrotadas o de mercenarios amotinados) huyeron a los vastos confines de la Periferia. Algunas de dichas unidades aparecieron de nuevo, a menudo al cabo de algunos años, como "reyes" de uno o más planetas capturados por las armas. Al final del siglo XXX existían más de 60 pequeños reinos y principados en el borde de la esfera Interior, lo que creaba la omnipresente amenaza de incursiones y ataques piratas para los mundos fronterizos de cada Estado Sucesor.

Esta era de aparente estabilidad duró casi un siglo. Es interesante



PERSPECTIVA HISTÓRICA

que fuera un llamamiento a una paz duradera lo que marcó el fin de un equilibrio de fuerzas relativas entre las Grandes Casas e iniciara la ferocidad de la Cuarta Guerra de Sucesión.

Reconociendo el paulatino (pero continuo) deslizamiento de la raza humana desde las glorias de la Liga Estelar hacia la barbarie, la Arcontesa Katrina Steiner, de la Mancomunidad de Lira, envió una propuesta de paz a los otros Lores de las casas en el 3020. Sólo Hanse Davion, Príncipe de la Federación de Soles, recibió la iniciativa con interés. Anunciando que pensaba "coger a la historia por el cuello" Davion inició negociaciones con la Arcontesa, el resultado de las cuales fue el Documento de Alianza entre la Federación y la Mancomunidad (Documento F-M), que Hanse y Katrina firmaron en la Tierra en el 3022. Además de acuerdos comerciales y militares, el Documento contenía una cláusula secreta que prometía en matrimonio a Davion y a la hija de Katrina. Aunque el matrimonio no debía celebrarse hasta que la joven Melissa (de doce años) llegara a la mayoría de edad, era el primer paso para la eventual unificación entre la Mancomunidad de Lira y la Federación de Soles.

Los otros tres Lores de los Estados Sucesores quedaron atónitos ante el giro que habían tomado los acontecimientos, que llevaban a la creación de un solo estado mayor que los tres suyos combinados. En Octubre del 3022 el Condominio Draconis, la Liga de Mundos Libres y la Confederación de Capela firmaron precipitadamente la Concordia de Kapteyn, cuyo alcance no era sin embargo tan largo como el del Documento F-M. Principalmente era un llamamiento al cese de hostilidades entre los tres estados, los cuales se comprometían a defender-

se mutuamente. Esta nueva relación permitiría además a sus partícipes coordinar sus esfuerzos cubiertos y encubiertos para hacer fracasar la alianza Davion-Steiner.

Quizás la más activa en sus intentos desestabilizadores fue la Confederación de Capela, bajo la dirección del Canciller Maximilian Liao. Los agentes de Liao habían ya corrompido al cuñado de Hanse Davion, Michael Hasek-Davion, que les proporcionaba valiosas informaciones militares. El Canciller fue, sin embargo, demasiado lejos al poner en marcha un plan para secuestrar y asesinar a Hanse Davion, reemplazándolo con un clon que sus científicos habían creado. Davion escapó con vida y volvió al trono jurando venganza.

El 20 de Agosto del 3028 el príncipe Hanse Davion y la Arcontesa heredera Melissa Steiner se casaron en el cuartel general de ComStar en la Tierra. Asistieron todos los personajes importantes de las casas Steiner, Davion, Kurita, Marik y Liao, así como los grandes comandantes militares y otras personas de importancia de la Esfera Interior. Hanse y Melissa intercambiaron sus votos y la Mancomunidad Federada se convirtió en realidad. En el banquete nupcial, la novia brindó a la salud del novio y le hizo diversos regalos. Cuando fue el turno del novio, se puso en pie con una sonrisa y en honor de su matrimonio anunció que tenía para Melissa un enorme regalo. "Aquí, amor mío", dijo triunfalmente el Príncipe de la Federación de Soles "te regalo la Confederación de Capela."

Y así comenzó la Operación Rata, un ataque por sorpresa contra nueve planetas de Capela que se inició ese mismo día y que sólo fue el principio de una ofensiva mayor contra Capela y contra el Condominio Draconis, el inicio de la Cuarta Guerra de Sucesión.



El peso principal del ataque recayó sobre la Confederación de Capela. Habiendo descubierto la traición de Michael Hasek-Davion, Hanse había estado suministrando a su través informaciones falsas a Maximilian Liao. Además, Davion consiguió colocar un agente suyo, Justin Allard, en una posición de poder y autoridad en los servicios de información militar de la casa Liao. La Confederación de Capela lo tenía todo en contra y perdió la mitad de sus planetas.

El Condominio Draconis corrió mejor suerte, perdiendo 53 planetas a manos de las fuerzas invasoras de la Mancomunidad de Lira pero ganando 15 en ataques a la Federación de Soles. De hecho Theodore Kurita, heredero del trono del Condominio, estaba preparándose para lanzar una fuerte contraofensiva cuando de pronto la guerra se detuvo. Habiendo alcanzado la mayoría de sus objetivos en el teatro de operaciones de Capela, Hanse Davion y Katrina Steiner declararon la victoria y un alto el fuego en el 3030. Ambos tenían sus propias razones para querer el fin de las hostilidades. La economía de la Federación de Soles se estaba resintiendo de una prohibición de las comunicaciones interestelares impuesta por ComStar y por parte de Katrina, su reino era amenazado por el creciente poder de los separatistas que se oponían a la alianza de la Federación y la Mancomunidad.

Aunque la Cuarta Guerra de Sucesión duró tan sólo dos años, un período bastante corto en comparación a otras, fue un conflicto sanginario. A pesar de las continuas escaramuzas fronterizas que caracterizaron a la Tercera, los grandes estados de la esfera Interior se habían recuperado en cierta medida de los estragos de la Primera y la Segunda y el panorama político y social no había cambiado mucho. Por el contrario, se tardaría 20 años para desenredar todos los efectos sociales, políticos y militares de la Cuarta Guerra de Sucesión.

En el 3029 ComStar quedó bajo la dirección de la Primus Myndo Waterly. La prohibición de comunicaciones que había sido impuesta a la Federación de Soles tras un ataque atribuido a la Casa Davion contra la estación de ComStar en Sarna, fue levantada tras acceder Hanse Davion a que ComStar instalara tropas propias en todas las estaciones de la Federación. Pronto siguieron acuerdos similares con los demás gobiernos de la Esfera Interior y para el año 3050 ComStar disponía de más de 50 Regimientos de BattleMechs.

Los límites de la Esfera Interior comenzaron a moverse a resultas de la guerra. En la Liga de Mundos Libres, el Ducado de Andurien se separó de la Liga, aliándose con la Magistratura de Canopus. Diez años tendrían que pasar y con ellos la muerte del capitán general Janos Marik y de su hijo Duggan Marik, para que Thomas Marik, el nuevo líder de la Liga de Mundos Libres consiguiera recuperar el Ducado.

Maximilian Liao se volvió loco en los años finales de la guerra y acabó por suicidarse en el 3036. Con más de la mitad de los planetas de Liao en poder de la recientemente formada Mancomunidad Federada el manto de la Cancillería de la Confederación de Capela recayó sobre los hombros de la hija más joven de Maximilian, Romano Liao. A pesar de la pérdida de más planetas cuando la Coalición de San Ives se separó de la Confederación, Romano utilizó la crueldad y la brutalidad para rechazar una invasión del ducado de Andurien y para reconstruir su estructura militar. Aunque el ejército de Capela nunca llegó a sumar los efectivos de antes de la Cuarta Guerra, el tremendo fanatismo de sus tropas hizo que fuera temido.

La fiebre secesionista también llegó a la Mancomunidad federada y al Condominio Draconis. Como Ministro de Asuntos Militares, Theodore Kurita consiguió convertir (a base de hábiles maniobras) la rebelión del Distrito de Rasalhague (perteneciente al Condominio) en una pieza de intercambio con ComStar. A cambio de la independencia de Rasalhague y el derecho a situar tropas propias en las estaciones de hiperpulsación, ComStar accedió a proporcionar a Kurita suficientes BattleMechs para reconstruir su ejército. La Mancomunidad de

Lira, que había utilizado a los rebeldes de Rasalhague extensamente durante las cuatro Guerras de Sucesión había ocupado la mitad del Distrito. Ante el apoyo del Condominio a la independencia de Rasalhague, la Mancomunidad se vio forzada a abandonar esos planetas. De un plumazo, Theodore Kurita había creado un estado tampón que reducía en más de un 30% sus fronteras con la potencia militar de la federación de Soles. Sin embargo, no todas las tropas de Kurita apoyaron la acción. En la república de Rasalhague estalló una rebelión conocida como la Guerra de los Ronin, que fue sin embargo rápidamente aplastada por elementos leales de la Tropa Reunida del Condominio y el recién formado KungsArmé de la República.

La sabiduría de Theodore Kurita al conceder la libertad a Rasalhague se puso de manifiesto en el 3039 cuando la Mancomunidad Federada inició otra guerra a gran escala con el propósito de eliminar al Condominio Draconis de una vez por todas. Habiendo reconstruido su ejército con BattleMechs proporcionados por ComStar, Kurita pudo concentrar sus tropas contra los invasores, deteniendo en seco el ataque de la MF.

En el 3040 la Esfera Interior había vuelto a su estado normal de escaramuzas continuas de baja intensidad, sin que ninguna de las potencias consiguiera ganancias importantes o sufriera pérdidas de envergadura. Sin embargo, el mero tamaño de la Mancomunidad Federada hacía que pareciera sólo cuestión de tiempo el que llegara a dominar toda la Esfera Interior, uniendo de nuevo a los mundos bajo su dirección.

EL RETORNO DE KERENSKY

Si Davion y Steiner pensaban que había llegado el momento, no iban a tener todo el tiempo que necesitaban. En el 3050 una fuerza totalmente nueva entró en escena, procedente de la dirección más inesperada.

Cuando el general Aleksandr Kerensky abandonó la Esfera Interior con la mayoría del ejército regular de la Liga estelar en el 2784, llevó a sus seguidores a un grupo de cinco planetas previamente no colonizados, lejos de la Esfera Interior. Lo inhóspito de dichos planetas contribuyó a convertir a los seguidores de Kerensky en la raza ahora conocida como los Clanes, que goza de una fuerza de voluntad totalmente fuera de lo usual. El mismo efecto tuvieron las privaciones que sufrieron debido a que la relación de obreros, científicos y administradores en su sociedad era desproporcionadamente baja en comparación a los soldados. Para reducir el número de éstos, Kerensky estableció una serie de pruebas tan duras que sólo los más aptos podían superarlas, siendo los que fallaban retirados a la vida civil. Ello se justificaba por el hecho de que el credo instituido por el General decía que el deber de su pueblo era permanecer fuerte puesto que un día, cuando la Esfera Interior se hubiera agotado en sus incesantes guerras, sus seguidores volverían como salvadores de la humanidad para restablecer la Liga Estelar en la Tierra.

Pero no todos estaban preparados para aguantar las privaciones que Kerensky exigía de lo suyos para sobrevivir. Inicialmente sólo se rebelaron unos cuantos oficiales y Kerensky aplastó su rebelión por la fuerza, no dudando en ejecutar a los cabecillas. Sin embargo, poco antes de la muerte de Kerensky, las tensiones explotaron en una guerra civil tan destructiva como cualquiera de las que se libraron en los Estados Sucesores. A la vista de este conflicto, el hijo de Kerensky, Nicholas, reunió a su lado a todos los que aún eran fieles al sueño de su padre, incluyendo a todos los científicos y técnicos que pudo. En un segundo Éxodo, otro Kerensky se retiró a un racimo de mundos más alejados, dejando a los rebeldes que se las arreglaran solos.

Si las Guerras de Sucesión de la Esfera Interior resultaron en la destrucción de gran cantidad de tecnología irremplazable, esta guerra



PERSPECTIVA HISTÓRICA

civil fue aún peor para los exiliados, para los cuales la tecnología representaba literalmente la diferencia entre la vida y la muerte en el entorno hostil de su nuevo hogar. Nicholas utilizó la guerra como una lección de objetivos para sus seguidores. Él y ellos sólo tenían que mantenerse fieles a su deber puesto que un día los Estados Sucesores también se hundirían desde dentro. Durante los 20 años que tardaron los rebeldes en agotar sus recursos, Nicholas construyó el sistema de castas, transformando a sus seguidores en una cultura guerrera por completo. Cuando volvieron para reclamar los cinco planetas de sus ahora exhaustos camaradas rebeldes, los seguidores de Nicholas se habían vuelto fanáticamente devotos tanto de su líder como de su visión de volver un día para salvar la Esfera Interior.

En el 3005 los Clanes dieron los primeros pasos hacia su sueño de restaurar la edad de oro de la Liga Estelar. Comprendiendo que necesitaban información acerca de lo sucedido durante su larga ausencia de la Esfera Interior, enviaron a los Dragones de Wolf a los Estados Sucesores, donde la unidad debía operar encubiertamente recopilando información, bajo la tapadera de una unidad mercenaria. Basados en los informes de los Dragones de Wolf, los Clanes vieron a los Estados Sucesores como poco más que niños que reñían entre las ruinas de sus antepasados utilizando tecnología atrasada. En el 3050 los Clanes decidieron que era el momento de lanzar una invasión en toda regla.

Las fuerzas invasoras de los clanes Lobo, Oso fantasma, Jaguar de humo, Halcón de jade, Gato nova y Vibora de acero abrieron una brecha a través de Rasalhague, la Mancomunidad de Lira y el condominio Draconis, que apuntaba directamente a la Tierra. Si bien las fuerzas de la Esfera Interior pudieron atribuirse una pequeña victoria en Twycross y lograron derrotar a las fuerzas que invadieron el planeta Luthien, la capital del Condominio, nada parecía ser capaz de detener el avance de los Clanes hacia el planeta natal de la humanidad y hogar de ComStar, el planeta Tierra.

Aunque los Clanes se hallaban en medio de una invasión, sus propias filas estaban divididas sobre el tema. Ambos bandos estaban representados por lo que se ha dado en llamar los Cruzados y los Guardianes. Los Cruzados querían tomar la Esfera Interior por la fuerza mientras que los Guardianes interpretaban la visión de Aleksandr Kerensky como la protección del legado de la Liga Estelar hasta que los Estados Sucesores hubieran madurado lo bastante como para aceptarlo de nuevo. Los Cruzados ganaron la votación que trajo como resultado la invasión pero los Guardianes no carecían de recursos. A través de los Dragones de Wolf empezaron a preparar a los estados de la Esfera Interior para resistir a la invasión que se avecinaba. Irónicamente, también se esforzaron en estar a la cabeza de la invasión a fin de poder reducir los daños causados a los planetas capturados.

La humanidad ya disponía de otro salvador autoproclamado aparte de los Clanes, pero éste dentro de la Esfera Interior. Persuadido de que su destino era regir a la humanidad unida, ComStar cooperó con los Clanes invasores administrando los planetas conquistados y proporcionando información. La Primus de ComStar esperaba así enfrentar a los Clanes con los Estados Sucesores para que unos y otros se agotaran en la guerra, dejando abierto el camino para que ComStar tomara el poder. Sólo después de enterarse de la intención de los Clanes de tomar la Tierra reaccionó ComStar agresivamente.

Anastasius Focht, Precentor Marcial de ComStar desafió al ilKhan Ulric Kerensky a un Juicio de Posesión. El planeta Tukayyid sería el escenario de la batalla en representación del auténtico objetivo del combate: la Tierra. En 1 de mayo del 3052, 50 Regimientos de BattleMechs de ComStar y una hueste de unidades menores se en-

frentaron a 25 Galaxias de los temidos invasores de los Clanes en Tukayyid. Durante 20 días, uno y otro bando se enfrentaron en una conflagración nunca vista en los anales de la guerra. Al final, ComStar resultó victorioso sobre los Clanes. La Tierra estaba a salvo de momento puesto que Focht había obtenido la promesa del ilKhan de que los Clanes detendrían su invasión durante 15 años.

A su retorno a la Tierra el Precentor Marcial se halló con que la Primus Waterly le había traicionado. No confiando en las habilidades militares de Focht había violado el acuerdo con los Clanes intentando capturar los planetas que administraban para ellos. También había intentado cortar las comunicaciones interestelares en toda la Esfera Interior, esperando causar un colapso completo de todas las autoridades excepto la suya. Desafortunadamente, algunos de los líderes de la Esfera Interior se habían enterado de sus planes de cortar las comunicaciones, capturando las estaciones de hiperpulsación en sus respectivos planetas antes de que el plan entrara en efecto. Las rebeliones en la mayoría de los planetas ocupados por los Clanes acabaron casi antes de empezar y las pocas que tuvieron éxito fueron sofocadas rápidamente por los Clanes después de la batalla de Tukayyid.

Ante la traición de Waterly, Focht hizo lo que su honor le exigía. Ejecutó a la Primus y tomó el control de ComStar. Después nombró a Sharilar Mori, la Precentor Dieron, como nueva Primus mientras él se ocupaba de devolver a ComStar su papel de guardián, reserva y diseminador del conocimiento humano. Aunque el control de las estaciones de hiperpulsación volverá a manos de ComStar, será bajo la supervisión de las Casas Sucesoras. Algunos miembros de ComStar se oponen a esta secularización pero actualmente es Focht quien lleva la voz cantante.

En la Mancomunidad federada la alegría por la derrota de los Clanes se empañó con la muerte de Hanse Davion, Duque de Nueva Avalon y Príncipe de la federación de Soles, quien falleció por causas naturales el 17 de Junio del 3052. Su hijo Víctor Steiner-Davion le sucedió.

La Confederación de Capela también perdió a su máxima dirigente, Romano Liao, pero su muerte fue a manos de un asesino. A diferencia de sus coetáneos de Davion, los súbditos de la Casa Liao respiraron aliviados cuando Sun-Tzu Liao heredó la Cancillería y derogó algunas de las leyes más represivas de su madre.

Ésta es, pues, la situación actual. Los Clanes han capturado una gran cuña de mundos al Condominio Draconis, la República Libre de Rasalhague y la parte Steiner de la Mancomunidad Federada. Bajo los términos del Juicio de Posesión por la Tierra, los Clanes han jurado no avanzar más en la esfera Interior durante 15 años, pero ello no impide que hagan incursiones en el Condominio o en la antigua Mancomunidad de Lira. Con la muerte de Hanse Davion, Víctor Davion se convierte en Príncipe de la Federación de Soles y pronto será investido como Príncipe Arconte de la Mancomunidad Federada unida. El Condominio está tocado pero no vencido. Bajo el liderazgo del Coordinador Takashi Kurita y su Señor de la Guerra Theodore Kurita, el Condominio se prepara para más guerras con los Clanes. Mientras tanto, ComStar se enfrenta a lo que sólo puede describirse como un cisma, con muchos de sus Adeptos y Acólitos emigrando a la Liga de Mundos Libres de Thomas Marik, que una vez fuera miembro de ComStar. Thomas, temeroso de que la Mancomunidad Federada ponga a su estado en el punto de mira ha acordado el matrimonio entre su hija y heredera Isis y Sun-Tzu Liao, esperando fusionar así el fanatismo de la Confederación con el creciente poderío industrial de la Liga. Como quiera que Thomas no se fía demasiado de su futuro yerno, la presencia de los miembros desencantados de ComStar, que le son fanáticamente leales, le sirve para equilibrar la avaricia y la ambición de Sun-Tzu.

LOS ESTADOS SUCESTORES

No importa a quién deban fidelidad los personajes de MechWarrior, la inmensa mayoría de sus aventuras se desarrollarán en la Esfera Interior. Con la excepción de los territorios de ComStar, la Esfera Interior equivale prácticamente a los Estados Sucestore (ignorando por el momento la cuña de mundos de la Esfera Interior en poder de los Clanes). Por esta razón, los árbitros de MechWarrior necesitarán estar al corriente de la historia, la política y las personalidades importantes de esos imperios estelares.

LA MANCOMUNIDAD FEDERADA

Cuando el Príncipe Hanse Davion y la Arcontesa Katrina Steiner firmaron en Mayo del 3022 el documento de Alianza de la Mancomunidad Federada que convertiría un día a sus dos estados en una poderosa nación, no pudieron por menos que prever la inevitabilidad de la guerra. Los otros líderes de las Grandes Casas temblaron con solo imaginar el poder económico y militar combinado de la futura Mancomunidad Federada. Un ataque preventivo estaba fuera de lugar; tal operación estaba fuera de las posibilidades de los signatarios de la Concordia de Kapteyn. Sin embargo, las acciones encubiertas sí que estaban a su alcance.

Una de tales acciones fue la que los Davion usaron como justificación para la guerra. En el 3025, agentes de la Confederación de Capela secuestraron a Hanse Davion y colocaron a un impostor clónico en su lugar. Para conseguir eso, los sicarios de Liao habían borrado la auténtica personalidad del hombre, reemplazándola con su propia versión de Davion. Sin embargo, el Príncipe consiguió escapar de sus captores, volver en secreto a la corte y demostrar su identidad. El complot jamás fue revelado públicamente pero Davion juró venganza. Según Romano Liao, su padre Maximilian recibió un mensaje de Hanse Davion al final de la Cuarta Guerra de Sucesión en el que le informaba de que la razón de la guerra, en la que murieron millares de soldados y en la que sufrieron millones de personas fue la venganza por lo que Liao había tratado de hacer a Davion y por la destrucción de la identidad de otra persona para crear el clon de Davion. Por mucho que deseara Hanse la venganza, él y Katrina Steiner también habían soñado con que su bandera unificara la Esfera Interior por uno u otro medio. Al inicio de la Cuarta Guerra de Sucesión, la Mancomunidad Federada era tan sólo un acuerdo entre las Casas Davion y Steiner, pero al final de la misma era ya un hecho político.

Sin embargo, aún existe oposición a la alianza, en su mayoría de facciones de una y otra Casa. La muerte de Hanse Davion y el eventual acceso de su hijo Víctor al trono de la Mancomunidad Federada no disminuirá dicha oposición. La mancomunidad y la Federación han existido durante más de siete siglos y para que su alianza tenga éxito es preciso que desarrolle una identidad similar fuerte con la que su gente pueda identificarse.

LA FEDERACIÓN DE SOLES

La Federación de Soles fue fundada en el 2317 por Lucien Davion, Primer Ministro de Nueva Avalon, cuando negoció un acuerdo de asistencia y defensa mutua conocido como Pacto de Crucis, con otros 20 sistemas estelares cercanos. Lucien se convirtió en el primer presidente de la federación y Nueva Avalon en su capital. Durante los últimos 700 años los miembros de la familia Davion se han sucedido en el

liderazgo de la Federación. Actualmente ocupa el trono Víctor Steiner-Davion, hijo de Hanse y de Melissa Steiner, cuyo matrimonio selló definitivamente la alianza entre la Federación de Soles y la Mancomunidad de Lira. La Federación cuenta con aproximadamente 400 sistemas solares habitados bajo su dirección, casi el doble de los que tenía al inicio de las Guerras de Sucesión. Además, una enorme cantidad de otros planetas son reclamados y explotados por fuerzas de Davion.

Gran parte del crecimiento de la Casa Davion en los últimos 200 años ha tenido lugar a expensas de la Confederación de Capela, de los Liao. Esto fue particularmente cierto al final de la Cuarta Guerra de Sucesión, en la que la casa Davion capturó más de 100 planetas a la Casa Liao.

Un enemigo aún más serio para la Casa Davion ha sido el Condominio Draconis, bajo la dirección de la Casa Kurita, que casi consiguió conquistar el reino de Davion durante la Primera Guerra de Sucesión. Gracias a su alianza con la Mancomunidad de Lira en el 3022, Davion forzó a Kurita a dividir sus fuerzas de 'Mechs entre dos fronteras, dejando así muchos planetas débilmente defendidos. Antes de la Cuarta Guerra de Sucesión, las fuerzas de Davion explotaron dicha vulnerabilidad capturando Tancredi II y Galatia al Condominio, así como depósitos de la Liga Estelar en Galtor y Rowe, con muy pocas pérdidas. Al inicio de la guerra, sin embargo, la Mancomunidad tuvo que fijar sus prioridades y para el final de la misma Kurita había conseguido capturar 12 planetas, incluyendo Galtor, en su frontera con Davion.

Sorprendentemente, la amenaza de los Clanes ha hecho mucho por destruir la tradicional rivalidad entre Davion y Kurita e incluso se rumorea la existencia de un romance entre Víctor Davion-Steiner y Omi, hija de Theodore Kurita aunque las fuentes oficiales niegan sistemáticamente el hecho. Se sabe que Víctor dirigió una expedición a un planeta conquistado por los Clanes para liberar al hijo de Kurita, Hohiro, que había sido capturado. Con la reducción de la amenaza de los Clanes, es seguro que las tensiones volverán a aparecer y los choques, aunque menores, entre fuerzas de uno y otro bando, volverán a reproducirse.

LA MANCOMUNIDAD DE LIRA

La Mancomunidad de Lira se formó en el 2340 como una amalgama de tres pequeñas ligas de defensa mutua: el Pacto de Tamar, la Federación de Skye y el Protectorado de Donegal. La capital original de la Mancomunidad se estableció en Arcturus pero poco después del inicio de las hostilidades con el Condominio Draconis en el 2407 el gobierno se trasladó a su actual sede de Tharkad. Poco después la dirección pasó de Alistair Marsden a su única hija Katherine Marsden Steiner y desde entonces permanece en manos de los Steiner.

La Mancomunidad de Lira consiste actualmente en más de 400 planetas. Durante las tres primeras Guerras de Sucesión había ido perdiendo terreno gradualmente a manos del Condominio Draconis, que se había apropiado casi de una cuarta parte de los territorios originales de la Mancomunidad (incluyendo más de la mitad del antiguo Pacto de Tamar, junto a la frontera con el Condominio). La Cuarta Guerra de Sucesión, por el contrario, representó un vuelco total de dicha tendencia, al capturar Steiner 53 planetas a Kurita, perdiendo tan sólo 2. Que la Casa Steiner conservara todos esos planetas en los 20 años transcurridos entre el final de la Cuarta Guerra de Sucesión y la



invasión de los Clanes dice mucho acerca de la fuerza de la Mancomunidad Federada. Sin embargo, la Esfera Interior en su conjunto ha tenido graves problemas para resistir la invasión de los Clanes y la mancomunidad de Lira ha sido el segundo estado en planetas perdidos a manos de ellos, sólo por detrás de la República Libre de Rasalhague.

Una de las razones por las cuales la Casa Steiner ha sido siempre una potencia principal de los Estados Sucesores, incluso en los peores tiempos, es que sus dominios incluyen algunos de los planetas más ricos de la Esfera Interior y que incluyen Alarion, Coventry, Donegal, Summer, Tamar, Nueva Karlsruh y Hesperus II. Este último es donde se encuentran los depósitos de equipo militar de la Liga Estelar más grandes que se conservan y la mayor factoría de 'Mechs (con sus correspondientes instalaciones de reparación) aún en funcionamiento en la Esfera Interior.

Independientemente de sus fortunas militares, la Mancomunidad de Lira ha mantenido siempre una gran reputación de ganar dinero. Hasta que muchos de sus mundos más industrializados cayeron en manos de los Clanes, la producción industrial global de la Mancomunidad, particularmente en bienes no militares, era muy superior a la de los otros Estados Sucesores. Incluso hoy en día, sólo la Liga de Mundos Libres sobrepasa el PNB *per cápita* de la Mancomunidad. Esta potencia económica ha hecho que la moneda de Steiner sea la más estable de la Esfera Interior. Parte de este éxito se debe al ingenio, parte a los ricos recursos naturales de la mayoría de estados miembros y al relativamente escaso impacto de las guerras en las plantas industriales de algunos mundos clave remotos. A lo largo de los años, los Arcontes de la Casa Steiner han patrocinado políticas económicas y comerciales innovadoras, como enormes desgravaciones fiscales para los proyectos de reconstrucción industrial, la concesión de feudos a empresarios de éxito y a MechWarriors victoriosos y el apoyo a las actividades de los mercaderes interestelares. Muchas de estas políticas aún permanecen activas en la actualidad.

PERSONALIDADES

Víctor Ian Steiner-Davion

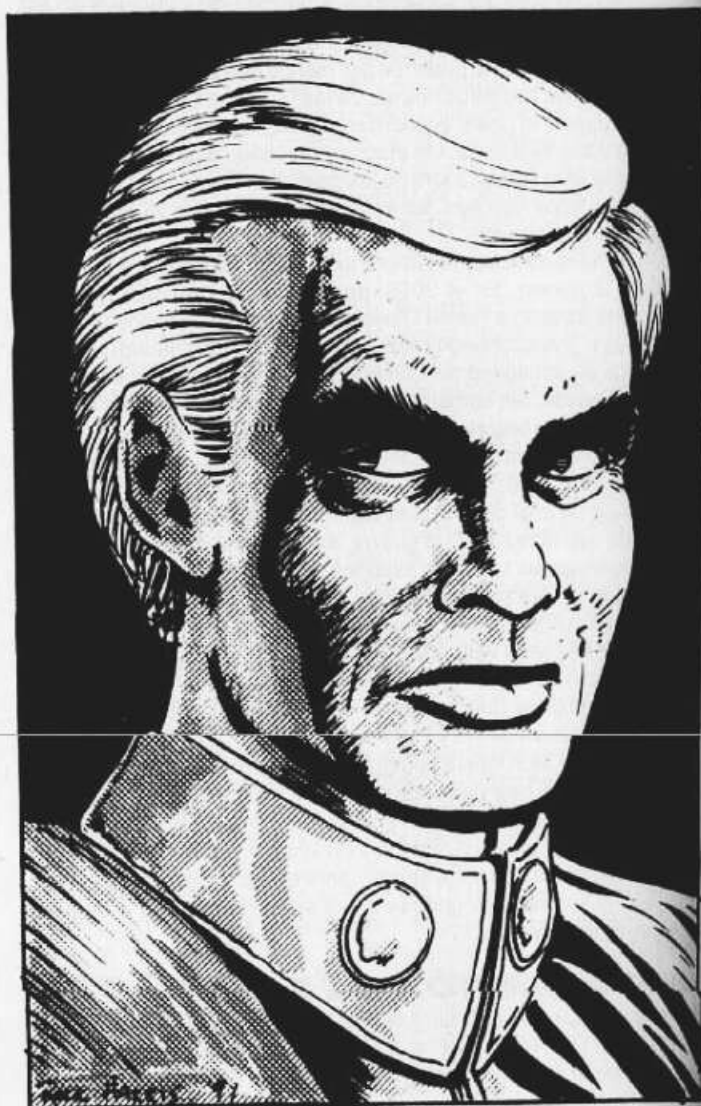
Príncipe Arconte heredero de la Mancomunidad Federada, Duque de Nueva Avalon

Aunque físicamente bajito y poco impresionante (1,60 m, con cabello rubio y ojos azules), Víctor Steiner-Davion lo compensa con su determinación y la fuerza de su personalidad. Estas mismas cualidades "Napoleón" que, según dicen, se ve agravado por la imposibilidad de igualar los legendarios éxitos de su padre. Para añadir leña al fuego está el desdén que Víctor sufre por los aduladores y sus periódicos arranques de genio cuando cree que alguien le trata favorablemente por su posición y no por sus habilidades. Los que han estudiado la carrera del nuevo Príncipe afirman, por el contrario, que Víctor no debe temer que la imagen de Hanse le haga sombra puesto que es un hombre excepcional por derecho propio y llegará a alcanzar la grandeza. En cuanto a la ira de Víctor ante los tratamientos preferentes, sus fieles sostienen que es admirable.

Como explica Morgan Hasek-Davion, comandante de Víctor durante la mayor parte de la reciente guerra con los Clanes, "Víctor sabe cómo ganar batallas; sabe cómo recuperarse de las pérdidas; sabe cómo adaptarse a circunstancias cambiantes; sabe cómo hacer sacrificios por un objetivo mayor, nunca se da por vencido. Veo en él toda la tenacidad y brillantez de los Davion, junto con la previsión y la humanidad de los Steiner. Pero Víctor es más que una simple amalgama de

ambos: Víctor es Víctor. Se ve a así mismo como un servidor de la Mancomunidad Federada y confía en su capacidad para cumplir con su deber. Yo también."

Víctor acababa de cumplir los 22 cuando su padre murió de un ataque al corazón, dejando al joven como Duque de Nueva Avalon y Príncipe de la Federación de Soles. Cuando muera o renuncie su madre, la Arcontesa Melissa Steiner, se convertirá en Príncipe Arconte de la Mancomunidad Federada con su hermano Peter como regente en Tharkad y su hermana Katherine como regente en Nueva Syrtis. Aunque algunos pueden creer que Víctor es demasiado joven para ser Duque de Nueva Avalon, por no decir Príncipe Arconte de toda la Mancomunidad Federada, dispone de consejeros capaces y de personalidades que le apoyan en ambas Casas para que le proporcionen la voz de la experiencia.



Melissa Steiner-Davion **Duquesa de Tharkad, Arcontesa de la** **Mancomunidad de Lira**

Muchos han cometido el error de subestimar a Melissa Steiner-Davion, tomando su notable belleza y su timidez natural como prueba de que es una mera figura decorativa. Sin embargo y a pesar de su tranquilo exterior fue su poderosa personalidad la que le permitió estar en pie de igualdad con su más extrovertido marido Hanse. Cuando surgieron rumores acerca de ciertos excesos de las tropas de Davion que mantenían el orden en la Marca de Sarna, por ejemplo, fue Melissa quien tomó la decisión de retirar las fuerzas de Davion y reemplazarlas con otras de la Mancomunidad de Lira.

La gran preocupación de Melissa en la actualidad es su hijo Víctor y las responsabilidades que pronto deberá asumir, una preocupación no disminuida por los arranques de genio de éste ni por el hecho de que su padre muriera joven por exceso de trabajo. Reconoce, sin embargo, que Víctor ha madurado gracias a sus experiencias en la guerra contra los Clanes y confía en que cuando deba tomar las riendas de ambas mitades de la Mancomunidad Federada recordará todo lo que su padre trató de enseñarle. Incluso cuando llegue ese día, Melissa seguirá siendo sin duda un factor atemperante sobre su hijo.

Morgan Hasek-Davion **Duque de Nueva Syrtis, Mariscal de los Ejércitos** **de la Mancomunidad Federada**

Hijo del difunto Michael Hasek-Davion, el traicionero cuñado de Hanse, Morgan es ante todo un militar. Firme y poco dado a la ira, es un hombre para quien la acción significa algo más que palabras y que ha realizado un excelente trabajo de unión entre los poderes militares de las Casas Davion y Steiner.

Entre los 45 y los 50 años, Morgan es bastantes años mayor que Víctor, pero es uno de los más firmes seguidores del joven Príncipe. A diferencia de su padre, quien continuamente buscó suplantar a Hanse en el trono, Morgan respalda tan sólidamente a su primo Víctor como respaldó en su día a su tío Hanse. Morgan ve en Víctor una clara esperanza para la humanidad, tanto para la reunificación de los Estados Sucesores como para oponerse al poder de los Clanes.

Ryan Steiner **Duque de Porrima**

Una espina en el costado de Melissa Steiner ha sido siempre Ryan Steiner, un primo segundo suyo y líder del movimiento separatista de Skye. Ryan se opone a la unificación de la Mancomunidad con la Federación y ha trabajado intensamente para obtener el necesario apoyo político para impedirlo. Es una figura popular entre la gente de los planetas de Skye, habiendo además atraído el apoyo de muchos nobles de la Mancomunidad descontentos.

Aaron Sandoval **Duque de Robinson**

Sandoval fue anteriormente Ministro de la Marca Draconis, una región que Hanse Davion dividió en pequeñas porciones entre los nobles críticos con sus políticas, esperando mantenerlos con ello tan ocupados que no pudieran crearle problemas serios. Aaron ha renunciado a dicho puesto en favor de su hijo James y ahora pasa la mayor parte del tiempo intentando reclutar apoyos entre los nobles de la Federación contrarios a la Mancomunidad Federada. Aaron es una figura popular a quien la gente denomina cariñosamente "el viejo Duque."

PLANETAS PRINCIPALES

A continuación se indican los planetas principales de la Mancomunidad Federada, en orden de importancia.

Nueva Avalon

Capital de la Federación de Soles desde su fundación hace 700 años y hogar ancestral de la Casa Davion, Nueva Avalon es un planeta templado y agrícola tipo terrestre cuyas suaves colinas y abundancia de agua producen suficiente comida cada año para suministrar a otros cinco sistemas estelares próximos. También es la sede de la Corte Real y el Instituto de Ciencias de Nueva Avalon (fundado por Hanse Davion). Tres Regimientos de la Guardia Real de Davion y varios Regimientos de mercenarios de larga fidelidad a la Federación de Soles están permanentemente de guarnición en Nueva Avalon.

Tharkad

Tharkad es la capital de la Mancomunidad de Lira y uno de los cinco planetas dirigidos por la familia Steiner (los otros cuatro son Duran, Gallery, Furillo y Porrima). Es un planeta frío y rocoso con una estación de cosechas corta e inviernos a menudo largos y duros. Además de alojar a la Corte Real (la Arcontesa y su familia) y los Estados Generales (un parlamento de representantes de cada uno de los planetas de Lira), también dispone de los restos de un antiguo almacén de la Liga Estelar y un sector de minería y refinado moderadamente floreciente. El planeta tiene como guarnición normalmente cuatro Regimientos de 'Mechs (tres regulares y uno mercenario).

Kentares IV

Kentares es el planeta en el que tuvo lugar la Masacre de Kentares, la peor atrocidad jamás cometida en la Esfera Interior. Un mundo industrial próspero durante los años de la Liga Estelar, el planeta fue capturado durante la Primera guerra de Sucesión por el líder del Condominio Draconis Minoru Kurita, como parte de lo que parecía iba a ser una triunfal campaña dirigida hacia la propia Nueva Avalon. Sin embargo, la victoria fue de corta duración y Minoru cayó abatido por el láser de un asesino. Para vengar a su padre, Jinjiro Kurita exterminó a la población de Kentares. En la carnicería murieron cincuenta millones de civiles, más del 90% de la población del planeta.

Mientras Jinjiro se ocupaba de esta atrocidad, los Davion tuvieron tiempo de reagrupar sus fuerzas y acabaron por darle un vuelco a la campaña en Harrow's Sun. Aunque Kentares fue repoblado con colonos después de la masacre, nunca ha recuperado del todo su prosperidad. En la actualidad es en su mayoría un desierto de ciudades en ruinas y factorías oxidadas, custodiado por un solo Batallón de 'Mechs.

Mundo de Mallory

Debido a su estratégica situación, que proporciona acceso a más de 20 sistemas estelares de los espacios de Davion, Kurita y Liao, este planeta ha sido tradicionalmente una base fuertemente fortificada desde la que lanzar asaltos a gran escala contra el territorio enemigo. Antiguamente un planeta de floreciente agricultura perteneciente a la Hegemonía Terráquea, ha cambiado de manos varias veces en los últimos dos siglos. La última ocasión fue hace casi 40 años cuando la Federación de Soles lo recapturó en una feroz batalla que costó la vida del Príncipe Ian Davion. Desde entonces, la guarnición planetaria (normalmente de dos a tres regimientos) ha rechazado varios asaltos por parte de unidades de 'Mechs de élite pertenecientes a Kurita.



Outreach

El planeta Outreach estaba en declive cuando la Federación de Soles decidió cedérselo a los Dragones de Wolf en pago por sus servicios durante la Cuarta Guerra de Sucesión. Los días de gloria en los que el planeta era la sede de las Olimpiadas Marciales de la Liga Estelar estaban ya casi olvidados, así como las instalaciones de fabricación y reparación de equipo.

Sin embargo, los Dragones lo recordaban y reactivaron las instalaciones, creando una avalancha de pedidos de material militar para el planeta. Los Dragones también ofrecían cursos de entrenamiento militar sin parangón en la Esfera Interior y han convertido su planeta en una fuente envidiable tanto de instrucción en las artes de la guerra como de material para librería. En sus años flacos, los Dragones actuaron de fachada para cierta cantidad de unidades mercenarias reputadas. La principal ciudad del continente mayor, ahora rebautizada Ciudad Wolf, es el centro de reclutamiento de mercenarios de la Esfera Interior, tanto de buena como de mala reputación. Outreach se ha convertido en la nueva "Estrella de los mercenarios", cuya reputación eclipsa a la que llegó a tener Galatea en sus mejores tiempos. Su posición como capital de los mercenarios parece segura ahora que la Comisión de Revisión y Ligámenes de los Mercenarios, sucesora del Comité de Revisión de Mercenarios de ComStar, se ha instalado allí.

Nueva Syrtis

Planeta natal de Morgan Hasek-Davion y hogar ancestral de la familia Hasek. Nueva Syrtis es sólo marginalmente habitable pero dispone de grandes depósitos de minerales, fácilmente extraíbles, vitales para las industrias de la Federación de Soles. El clima ártico del planeta ayuda en gran medida a su defensa, como fue notablemente el caso en un asedio de la Confederación de Capela que duró un año sin éxito alguno. Nueva Syrtis dispone habitualmente como guarnición de dos Regimientos de los Fusileros de Syrtis (uno de los cuales es siempre el Sexto).

Kathil

Sede de una antigua base naval de la Liga Estelar, Kathil contiene el mejor dique seco para la reparación de Naves de Salto y de Descenso de la Federación de Soles. Aunque bajo la jurisdicción administrativa de la Marca de Capela, el planeta ha tenido desde hace años como guarnición a regimientos de 'Mechs de la Marca de Crucis, actualmente el Primero de Ulanos de Kathil.

Hesperus II

Este áspero y montañoso planeta es la sede de unas inmensas instalaciones de producción de 'Mechs, parcialmente funcionales, así como de varios depósitos de suministros de la Liga Estelar, de gran tamaño, ocultos en sus muchas y profundas cavernas subterráneas. Muchas de las mejores horas militares de la Mancomunidad de Lira han tenido lugar en Hesperus. Las fuerzas de Marik o de Kurita han invadido el planeta doce veces desde el inicio de la Primera Guerra de Sucesión, siendo rechazados otras tantas.

El árido terreno y el despacible clima del planeta obran en su defensa, a menudo desbaratando los mejores planes trazados por sus atacantes. Dependiendo de los más recientes informes de la Mancomunidad sobre las amenazas posibles, Hesperus puede estar al cuidado de entre dos y seis Regimientos completos de unidades de 'Mechs de élite y veteranas.

Coventry

Un mundo agradable y fuertemente habitado, con un clima suave y una factoría de producción de 'Mechs ligeros plenamente operativa,

Coventry se halla en las profundidades del espacio de Steiner. Por lo general dispone de una guarnición escasa, a lo sumo un Regimiento de 'Mechs regulares. El actual dirigente de Coventry, el Duque Harrison Bradford, fue uno de los más firmes aliados de Katrina Steiner y es ahora un fiel aliado político de Melissa.

Alarion

La antigua base naval de la Liga Estelar situada en este mundo desolado es la única instalación importante de reparación de naves espaciales del espacio de Steiner. Está fuertemente guarnecida en todo momento.

Donegal

A veces conocido como "el planeta de los mercaderes", Donegal está ricamente dotado con diamantes de calidad industrial, tierras raras y fauna y flora exóticas. Se ha convertido en la base natural para todos los mercaderes interestelares que tratan con cargamentos hacia y desde la Periferia.

FUERZAS MILITARES

La Casa Davion ha sido notable por la forma en la que ha incorporado Regimientos mercenarios a sus fuerzas. Muchas de estas unidades han servido a la Casa tantos años que se han convertido más en una fuerza regular que en una bajo contrato. La Casa Steiner también tiene tradición en el uso de mercenarios, especialmente durante el reinado de Katrina Steiner. Con la alianza de las dos Casas muchas unidades, en especial las de mercenarios, han sido recolocadas.

A continuación se describen brevemente algunas de las unidades más notables de las fuerzas de la Mancomunidad Federada.

REGULARES

Lanceros de Crucis

8 Regimientos

2 Élite: 3º y 7º

4 Veteranos: 1º, 4º, 5º y 6º

2 Regulares: 2º y 8º

Los Lanceros estaban originalmente compuestos de expatriados de las Fuerzas de Defensa de la Liga Estelar pero ahora también contienen una mezcla de soldados de diversos planetas de la Marca de Crucis. La unidad se ha disuelto y vuelto a formar varias veces, habiendo participado en algunas de las campañas más importantes de la Casa Davion, incluida la Cuarta Guerra de Sucesión. El Séptimo Regimiento incluye los Comandos de McKinnon, una Compañía de renombre por sus innovativas tácticas de campaña, de elevada movilidad.

Húsares de Ceti

3 Regimientos

2 Veteranos: 1º y 2º

1 Regular: 3º

Basados en Nueva Tierra, los Húsares fueron el baluarte de la fuerza de ataque de Davion en la Marca Draconis antes de la Cuarta Guerra de Sucesión. Aunque consiguieron un buen número de victorias clave, también sufrieron enormes bajas. Afortunadamente no fueron llamados a participar en la Cuarta Guerra.

Fusileros de Syrtis

3 Regimientos

1 Élite: 6º

2 Regulares: 5º y 8º

Los Fusileros formaban antiguamente la Guardia Real de los Hasek-Davion, siendo escogidos uno a uno de entre los planetas de la Marca de Capela. Eso cambió a resultas de las maniobras políticas de Michael Hasek-Davion durante el inicio de la Cuarta Guerra de Sucesión. El Sexto de Fusileros es una unidad muy brillante pero se ha

movido poco de Nueva Syrtis en los últimos años. En la Cuarta Guerra de Sucesión el Quinto sufrió terribles pérdidas en las tremendas batallas por Sama en la Confederación de Capela.

Guardia Lirana

12 Regimientos

3 Élite: 6º, 11º y 15º

5 Veteranos: 3º, 10º, 14º, 19º y 26º

2 Regulares: 30º y 36º

2 Novatos: 24º y 32º

La Casa Steiner siempre ha mantenido una abultada fuerza por manente de 'Mechs de la Guardia, escogidos tanto entre el personal de las fuerzas de defensa planetaria como de compañías condecoradas por valor de otros Regimientos regulares. Los Regimientos Sexto y Decimoquinto está actualmente estacionados en Hesperus II. El Tercero ha servido tradicionalmente como Guardia de Palacio en la Corte Real de Tharkad.

Batidores de Skye

4 Regimientos

1 Élite: 4º

1 Veterano: 10º

2 Novatos: 17º y 22º

Los Regimientos de 'Mechs pesados de los Batidores de Skye han jugado a menudo un destacado papel en las campañas ofensivas de la Casa Steiner. El Cuarto Regimiento tuvo una participación destacada en el victorioso asalto al planeta Carse en el 3023. El Decimoséptimo, que tuvo una actuación menos que discreta en la Cuarta Guerra de Sucesión, fue virtualmente destruido por los Clanes.

MERCENARIOS

Sabuesos de Kell

2 Regimientos

1 Élite: 1º

1 Veterano: 2º

Para una unidad que sólo tiene 40 años de existencia, los Sabuesos de Kell se han convertido en una de las fuerzas mercenarias más respetadas de la Esfera Interior. La fama, sin embargo, también ha tenido su coste incluyendo el ganarse la ira del Coordinador del Condominio Draconis, Takashi Kurita. Irónicamente, fueron los Sabuesos de Kell juntamente con los Dragones de Wolf los que aportaron el factor decisivo que permitió salvar Luthien cuando los Clanes lanzaron un asalto masivo contra la capital del Condominio. A pesar de la orden previa de Takashi denominada "muerte a los mercenarios" tanto los Sabuesos como los Dragones participaron voluntariamente en la batalla de Luthien.

Originalmente compuestos de un solo Regimiento creado por el legendario Morgan Kell, los Sabuesos recibieron un legado tan sustancial tras la muerte de la Arcontesa Katrina Steiner que les fue posible formar un segundo Regimiento.

Legión de la Muerte Gris

1 Regimiento: Élite

Grayson "Muerte" Carlyle creó originalmente esta unidad en Trellwan, un planeta ahora en poder de los Clanes. Poco antes de la Cuarta Guerra de Sucesión, la Legión descubrió una biblioteca (informática) de la Liga estelar en Helm. Facciones de la Casa Marik trataron de arrebatársela por la fuerza el hallazgo, creyendo que se trataba de un depósito de suministros pero la legión escapó con ayuda del Duque Hassan Ricol, de la Casa Kurita. Grayson Carlyle ha hecho llegar copias de los datos contenidos en la biblioteca a las otras Casas, información que ha permitido un cierto renacimiento tecnológico en los últimos 20 años.

Caballería Ligera de Eridani

1 Regimiento: Élite

Originalmente formado por regulares de la Liga Estelar, la Caballería Ligera se organizó como una fuerza para incursiones y reconocimientos, habiendo trabajado para diversos patrones en el curso de los años. Entraron al servicio de la Casa Davion en el 3002. Dos de sus tres batallones no poseen 'Mechs más pesados de 60 TM. La unidad fue muy utilizada como fuerza incursora en la Cuarta Guerra de Sucesión.

Compañía de Lindon

1 Batallón: Veterano

La Compañía de Lindon es una fuerza de tamaño Batallón, compuesta por 'Mechs ligeros y medios. Se formó originalmente a partir de los restos de un antiguo regimiento de mercenarios de la Casa Kurita que sufrieron graves pérdidas en una incursión profunda en el Mundo de Driscoll después de que los refuerzos prometidos por Kurita no llegaran. Los supervivientes odian a muerte al Condominio Draconis.

Domadores de Hansen

1 Regimiento: Veterano

El coronel Gerhardt Hansen reunió a los Domadores a partir de los restos de una unidad regular de Marik a la que había dirigido en una rebelión fallida contra Janos Marik en el 3014. El Regimiento sirvió muchos años a la Casa Steiner pero fue trasladado al espacio de Davion (aún bajo contrato con la Mancomunidad de Lira) una vez la alianza Davion-Steiner empezó a reorganizar sus fuerzas militares.





EL CONDOMINIO DRACONIS

El Condominio Draconis se fundó en el 2319 tras una larga y brutal campaña militar dirigida por Shiro Kurita, Primer Ciudadano de Nueva Samarcanda y Director de la Alianza de Galedon. La Alianza se había formado para combatir a otra gran alianza mercantil dirigida por el adinerado clan Ozawa. Kurita era un táctico y un estratega brillante. También era un notable hombre de estado cuando le convenía y un conquistador implacable cuando no.

Educado en una tradición militar y social que se remontaba a más de seis siglos, Shiro adoptó y personificó el "camino del guerrero" (Bushido). Abriéndose paso de un tajo a través de la política bizantina de Nueva Samarcanda, forjó una alianza de pequeños reyes y señores que se extendía desde el borde de la Hegemonía Terráquea hasta los límites de la Falla Draconis. Shiro dirigió entonces con maestría sus modestos recursos militares en una brillante guerra de conquista que expandió a más del doble los límites de su reino. A su muerte en 2348, el Condominio Draconis, el reino que había creado casi de la nada, se extendía desde el borde de la federación de Soles hasta el límite del Principado de Rasalhague.

El legado de Shiro Kurita continúa hoy en día, no sólo en la tradición militar del Condominio, que trasciende a todos los ámbitos de la sociedad, sino también en la confianza en sí mismos que demuestra su gente, que según algunas fuentes raya en la xenofobia. Estos dos factores han contribuido directamente a la constante beligerancia de los patriarcas de Kurita del pasado y del presente. Sólo en raras ocasiones han dejado a un lado sus tendencias dominantes hacia la violencia, la arrogancia y la implacabilidad en favor de la alianza y la cooperación. Sin embargo, la siguiente generación acostumbraba a com-

pensarlo redoblando su naturaleza marcial. Los dos ejemplos más característicos de esto fueron Hehiro y Minoru Kurita.

Hehiro mostró una confianza inusual cuando firmó el Tratado de Vega en el 2569, que fijaba las condiciones de entrada del Condominio Draconis en la entonces naciente Liga estelar. Su hijo Leonard, que le sucedió en el 2591 casi consiguió deshacer dicho acto con flagrantes violaciones del tratado firmado por su padre con Ian Cameron. Tras el éxodo de Kerensky de la Esfera Interior, Minoru Kurita se autoproclamó Primer Lord de la Liga Estelar y empezó a planear y a ejecutar un ataque masivo contra la federación de Soles. La campaña empezó bien para Kurita hasta que un francotirador abatió a Minoru de un tiro en la espalda en Kentares IV. Tras el asesinato de su padre, su psicópata hijo Jinjiro masacró a 50 millones de civiles de ese planeta. La Masacre de Kentares fue un acto que no tan sólo destruyó el impulso obtenido en la guerra contra Davion sino que también contribuyó al distanciamiento entre las Casas Steiner y Kurita, que Jinjiro permitió que floreciera.

Hasta que Rasalhague obtuvo su independencia en el 3034 el Condominio Draconis se había expandido hasta el borde de la Mancomunidad de Lira, absorbiendo pequeños estados por el camino. Durante 20 años, la República Libre de Rasalhague hizo de tampón entre las dos Grandes Casas con sólo una pequeña parte del espacio de Kurita fronterizo con la parte de Lira de la Mancomunidad Federada. Ahora la cuña de los Clanes es la que mantiene separada a la mayor parte de ambos reinos.

Actualmente el Condominio consta de aproximadamente 75 planetas. En el 2617 el mundo de Luthien, más cercano al núcleo, reemplazó a Nueva Samarcanda como capital administrativa pero el planeta natal de Shiro Kurita continúa jugando un papel activo. Por ejemplo, la Casa Kurita recluta a su guardia de palacio y a sus MechWarriors de élite en la famosa Academia Sun Zhang, la mayor de su clase de la Esfera Interior. Además, Nueva Samarcanda es la base de operaciones tradicional de la Fuerza de Seguridad Interna, la policía secreta del Condominio. La influencia de la FSI se nota en toda la sociedad del Condominio. La relación entre el Coordinador del Condominio y el Director de la FSI ha variado, aumentando y disminuyendo de cordialidad con los años. Sin embargo, la FSI ha permanecido siempre fiel al Condominio aunque no siempre a la Casa que lo dirige.

Aunque el Condominio perdió más de 50 planetas en la Cuarta Guerra de Sucesión, este conflicto vio el brillante ascenso de Theodore Kurita, heredero del trono del Condominio. Sus tácticas poco convencionales tuvieron tanto éxito que se ganó el apoyo y la confianza de gran parte de los estamentos militares del Condominio. A pesar de la lucha por el poder que ello creó entre Theodore y Takashi, el Coordinador casi se vio obligado a nombrar a su hijo Adjunto de Asuntos militares en el 3030. Theodore aprovechó esta oportunidad para reformar las fuerzas militares del Condominio según sus puntos de vista. Fue Theodore quien planteó la estrategia que consiguió resistir a la masiva invasión del Condominio por parte de la Mancomunidad Federada en la Guerra del 3039.

Theodore también tuvo la habilidad de reconocer la independencia de la República Libre de Rasalhague cuando su antiguo Distrito Militar de Rasalhague se declaró independiente del Condominio. La República fue un excelente estado tampón entre el Condominio y la Mancomunidad de Lira, liberando tropas de aquél para asignar a otras fronteras.

Aunque Takashi y su hijo discreparon a menudo en estos años cruciales, los éxitos de Theodore y su apoyo por parte de los estamentos militares eran innegables. Algunos miembros de la vieja guardia aún se oponen a los métodos e innovaciones de Theodore pero el Coordinador parece haber hecho las paces con su hijo y aún más desde los relativos éxitos de éste contra los Clanes en la reciente invasión.



PERSONALIDADES

Takashi Kurita

Coordinador del Condominio Draconis, Duque de Luthien, Unificador de planetas

Takashi Kurita es aún un hombre apuesto y delgado, aunque la edad ha blanqueado su antiguamente negro cabello. Sin embargo no ha disminuido el brillo de sus ojos y ha cubierto sus rasgos fuertemente orientales con muy pocas arrugas. Posee todos los atributos de su linaje: habilidad militar y astucia implacable, intransigencia y una arrogancia insuperable. Desde la muerte de su padre Hehiro a manos de uno de sus propios guardias hace más de 45 años, Takashi ha dirigido el Condominio. Dado que se hallaba al mando de la guardia real de la Casa Kurita en el momento del atentado, se sospechó de Takashi en un primer momento pero sin embargo el asesino murió a manos de sus propios camaradas poco después de cometer el acto y el nuevo Coordinador ordenó una purga brutal en los primeros 18 meses de su mandato para silenciar cualquier voz acusadora residual.

En general, Takashi Kurita ha sido un líder fuerte y efectivo. Utilizando juiciosamente la FSI y como resultado directo de su completa y absoluta desconfianza de todo el mundo, el señor de la guerra de Kurita ha frustrado nueve atentados contra su persona y dos golpes de estado orquestados por miembros de su propia familia. El décimo atentado de que se tienen noticias tuvo lugar en el 3040 cuando Theodore pudo salvar la vida de su padre. Takashi no sólo ha suprimido toda oposición a su política sino que ha perseguido y aplastado a sus opositores. Siguiendo la tradición establecida por Jinjiro Kurita hace casi dos siglos, la autoridad de Takashi se basa en una superestructura de comandantes en cada uno de sus cuatro distritos militares (Pesht, Galedon, Dieron y Benjamin) en lugar de en un sistema de nobleza planetaria. Los gobiernos de los planetas no tienen poder real fuera de los mismos y tradicionalmente han cedido una cantidad considerable de autoridad a los miembros de los estratos superiores de la estructura militar, a menudo a cambio de sus vidas. Takashi ha tenido suma habilidad en enfrentar a sus comandantes uno contra otro, reemplazando sumariamente a cualquiera que empiece a ganarse demasiado respeto o popularidad. Esta política de puño de hierro ha mantenido firmemente en su sitio al Coordinador durante casi cinco décadas de guerra casi continua.

En fechas más recientes, el Coordinador ha empezado a respetar los métodos y sistemas de su hijo Theodore, quien demostró ser un líder capaz y honorable durante la Cuarta Guerra de Sucesión y la Guerra del 3039. A finales del segundo conflicto Takashi hizo formalmente las paces con su hijo. La reciente defensa del planeta Luthien, capital del Condominio Draconis, ante la tremenda potencia de los Clanes ha hecho mucho para cementar la paz entre padre e hijo.

Theodore Kurita

Príncipe de Luthien, Gunji no Kanrei (Delegado de Asuntos Militares)

Los éxitos políticos y militares conseguidos por Theodore Kurita en las últimas tres décadas son poco menos que asombrosos. No sólo se ha ganado la confianza de su padre quien (dada la tradición de la Casa Kurita) tiene todos los motivos para temer a su hijo, sino que también se ganó la confianza de Hanse Davion, el mayor enemigo del Condominio Draconis. Con la invasión de los Clanes, fue Theodore quien indicó a Davion la necesidad de dejar a un lado sus diferencias ante un enemigo mutuo. Poco después ambos reinos habían acordado formalmente una política de no agresión mientras lucharan contra los Clanes, lo que culminó en la asistencia activa de Davion en la defensa de Luthien contra los Clanes y en el envío de su hijo Víctor para rescatar al hijo de Theodore, Hohiro.

Theodore tiene entre 55 y 60 años. Aunque el tiempo ha vuelto grises sus cabellos, un estricto régimen de ejercicio y entrenamiento marcial le ha mantenido en una forma impresionante. Él y su mujer Tomoe tienen tres hijos. Hohiro, el mayor, muestra signos de llegar a convertirse en un líder tan capaz como su padre, habiéndose comportado admirablemente a pesar de haberse visto atrapado tras las líneas de los Clanes en dos ocasiones. La segunda hija, Omi, muestra la modestia sumisa que se espera de las mujeres de la Casa Kurita pero ha demostrado una habilidad política formidable. La vieja guardia tanto de la Casa Kurita como de la Mancomunidad Federada fruncen el ceño antes su cada vez más profunda amistad con Víctor Steiner-Davion pero ella ha prometido a su padre no tener más contactos con el nuevo líder de la Federación de Soles.

Subhash Indrahah

Director de la FSI (más conocido como "el sonriente")

Debido al poder que ostenta como director de la policía secreta, Indrahah es uno de los hombres más temidos del Condominio. Exteriormente afable y amistoso, su talante engaña por completo puesto que es implacable en su trabajo. Con cerca de 80 años, este hombre que fuera antes enérgico y vital se ve obligado a utilizar una silla de ruedas motorizada y bastones para poderse mover.

En la corte de Kurita, la imagen pública de Indrahah es la de un amante de la música y las bellas artes, asiduo asistente al baile y a la ópera. Sus costumbres gregarias le han ganado el apodo de "el sonriente". Esta apariencia exterior le ayuda a que los demás no le estudien detenidamente.

A pesar de la edad y los achaques, Indrahah es más traicionero (y quizás más peligroso) que el propio Takashi Kurita. Los que se interponen en su camino suelen descubrir este hecho demasiado tarde y para su pesar. Indrahah es también algo místico. A lo largo de los años ha creado un círculo interno de agentes fanáticos y espías que sólo le son fieles a él, conocido como "los hijos del Dragón". La existencia de esta sociedad secreta la desconoce incluso un amigo de toda la vida de Indrahah como Theodore Kurita.

Subhash ha empezado a reconocer su mortalidad. La invasión de los Clanes requirió que utilizara sus habilidades al límite y ahora pasa más tiempo en su silla motorizada que fuera de ella. Su búsqueda de un sucesor capacitado continúa pero se ve obstaculizada por el hecho de que tanto Takashi como Theodore deben dar su aprobación. Es muy probable que Subhash continúe en su puesto mientras la ciencia moderna pueda mantenerle con vida.



PLANETAS PRINCIPALES

Luthien

Capital del Condominio Draconis desde el 2617, Luthien es un planeta industrializado y no especialmente rico, dominado por ciudades feas y extensas cuyo aire y cuya agua están fuertemente contaminados. Las guerras de las últimas tres décadas han retrasado los planes de reparar la ecología del planeta y el reciente asalto de los Clanes ha dejado grandes zonas alrededor de la ciudad principal más feas que antes.

Luthien se encuentra a distancia de salto de muchos planetas controlados por los Clanes y no está al abrigo del acuerdo de cese de hostilidades durante 15 años firmado entre ComStar y los Clanes. Por ello dispone de una fuerte guarnición consistente en cuatro Regimientos de BattleMechs de la Guardia Real de Kurita, así como el Regimiento personal del Coordinador, conocido como las Garras del Dragón.

Buckminster

Como resultado de las campañas militares de principios de siglo, Buckminster se convirtió de la noche a la mañana en un planeta de primera línea y su carácter antiguamente bucólico fue roto por la presencia de Naves de Descenso y BattleMechs. Un planeta agrícola y con industrias ligeras, el planeta jamás se ha recuperado de la presencia disruptiva de las unidades militares, aparte de estar atestado de espías e informadores de la FSI.

Nueva Samarcanda

Éste fue una vez el centro mercantil y administrativo del Condominio, con ciudades prósperas dominadas por las mansiones de los ricos y frecuentada por las grandes casas y carteles comerciales. Tanta riqueza es ahora algo del pasado, enterrada por los cambios políticos y económicos de las Guerras de Sucesión. Gran parte de Nueva Samarcanda está ahora en decadencia. Aunque la FSI y la famosa Academia de MechWarriors de Sun Zhang siguen basados en el planeta, sus ciudades también se han convertido en un refugio de ladrones y estafadores.

Proserpina

Proserpina es un típico planeta fronterizo, despojado de la mayoría de sus recursos y brutalmente tratado tanto por sus atacantes como por sus defensores. Especialmente grave fue vertido de gases nerviosos letales en la atmósfera del planeta durante un ataque del Condominio en la Tercera Guerra de Sucesión, que diezmó a la población civil y militar del planeta, facilitando su captura. Desde entonces, Proserpina ha servido como base para las invasiones e incursiones del Condominio al espacio de la Mancomunidad Federada.

Al Na'ir

Los planetas en órbita alrededor de Al Na'ir (Alfa Gruis) son generalmente fríos y poco hospitalarios. Como la mayoría de las gigantes azules, Al Na'ir es demasiado joven en su evolución estelar para desarrollar planetas habitables. Las fuerzas tidales causadas por la enorme masa del primario destruyeron uno de sus planetas, proporcionando un cinturón de asteroides rico en metales. Los puntos troyanos de este cinturón constituyen la parte habitada del sistema. El entorno de gravedad cero es favorable para las instalaciones de fabricación de 'Mechs, que están bien defendidas con armas estáticas además de armamento rescatado de Naves de Descenso estrelladas o abandonadas. El cinturón de Al Na'ir es peligroso para la navegación, incluso para pilotos expertos, a menos que lo conozcan profundamente.

Hoff

Como Proserpina, Hoff ha sufrido graves daños en las Guerras de Sucesión. En los últimos 200 años ha cambiado de manos varias veces entre Davion y Kurita y ocasionalmente Liao. Aunque había sido un planeta muy industrializado, aún es valioso para recuperar materiales aunque su importancia mayor ahora es su situación estratégica, una cruel ironía muy común en esta era de guerras.

Quentin

Un planeta inhóspito situado en la Marca Draconis, Quentin posee instalaciones funcionales de fabricación de 'Mechs como las de Al Na'ir, que dista de él 18 años luz. Estaba en manos de la Casa Davion hasta que el Condominio lo capturó en la Cuarta Guerra de Sucesión, manteniéndolo en su poder desde entonces. Las continuas luchas fronterizas entre Davion y Kurita redujeron sustancialmente la producción de 'Mechs tanto en Quentin como en Al Na'ir. Con la relativa paz que existe actualmente entre las Grandes Casas, ambos sistemas han incrementado su actividad.



FUERZAS MILITARES

La casa Kurita dispone de unos 80 Regimientos.

REGULARES

Espada de luz

5 Regimientos

2 Élite: 2º y 5º

2 Veteranos: 1º y 7º

1 Regular: 8º

La Espada de luz comprende la mitad de los Regimientos de 'Mechs personales de la Casa Kurita y sus MechWarriors han sido extraídos principalmente de la Academia Sun Zhang de Nueva Samarcanda. Como es típico en la burocracia del Condominio, los guerreros tienden a ser escogidos más por su ortodoxia política que por su habilidad en pilotaje. En la práctica esto ha llevado a enormes disparidades en calidad entre los diversos regimientos, e incluso entre Compañías de un mismo Regimiento. Dos de los Regimientos de la Espada de luz forman la espina dorsal de la guarnición de Luthien y los demás se encuentran dispersos por el Condominio.

Rondadores nocturnos

2 Regimientos: Veteranos

Estos dos Regimientos de 'Mechs ligeros del planeta industrial de Melisande han ganado recientemente renombre como una unidad excelente, con una actuación destacada por ejemplo en la defensa de Al Na'ir en el 3023. Desafortunadamente también tienen reputación de insubordinados, lo que significa que sus filas están plagadas de agentes de la FSI.

Húsares de Proserpina

3 Regimientos

1 Élite: 3º

2 Veteranos: 1º y 4º

Los Húsares son desde hace mucho tiempo la punta de lanza de las tropas de Kurita y ahora están esparcido por la frontera con la Federación de Soles. Son quizá los más hábiles practicantes del arte de la incursión de los Estados Sucesores.

Legión de Vega

Aproximadamente 2 Regimientos: Veteranos

La Legión es una idea de Takashi Kurita y se trata de una amalgama de Lanzas débilmente organizadas, mal dirigidas y peor equipadas extraídas de los Reinos Bandidos, de otras Casas y de Regimientos de mercenarios de toda la esfera Interior. Como quiera que es el basureiro militar de la Casa Kurita, todo intento de utilizarla en una ofensiva sería suele acabar en desastre. Al inicio de la Cuarta Guerra de Sucesión Takashi puso al frente de la unidad a su hijo Theodore, lo cual hizo bastante por potenciar la imagen de la misma, y en realidad su rendimiento ha mejorado mucho. Sin embargo, aún sigue gozando de mala reputación aún cuando su capacidad militar es elevada. Hasta hace poco constaba de tres Regimientos pero uno de ellos fue destruido por los Clanes y aún no ha sido reconstruido.

Genyosha

2 Regimientos: Élite

Formada por Yorinaga Kurita por encargo de Takashi, la Genyosha se creó específicamente para destruir a los Sabuesos de Kell poco después de promulgar Takashi su orden de "muerte a los mercenarios". A pesar de habersele concedido prioridad en la elección de equipo y de personal nunca ha podido cumplir con sus objetivos pese a haberse enfrentado a los Sabuesos en la Cuarta Guerra de Sucesión. Habiendo tenido noticias de que los Sabuesos estarían en Northwind, la Genyosha tomó parte en dicha batalla, que acabó en derrota para las tropas invasoras del Condominio. También corrió a cargo de la Genyosha el fallido intento de secuestrar a Melissa Steiner en el 3027.

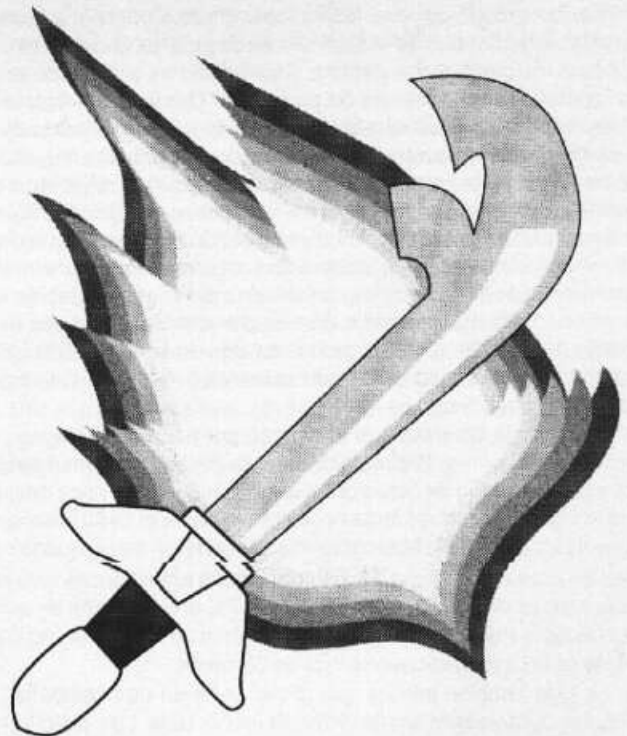
Regimientos fantasma

Posiblemente 12 Regimientos

Cuando Takashi nombró a su hijo *Gunji no Kanrei* en el 3029, Theodore se tomó muy en serio el cargo y creyendo que las unidades de 'Mechs del Condominio eran demasiado tradicionales para adoptar los cambios que él deseaba, creó un nuevo conjunto de unidades de entre las filas del sindicato del crimen, o *yakuza*, para horror de su padre. Sin embargo, estos regimientos han demostrado su valor en recientes batallas contra los Clanes.

FUERZAS MERCENARIAS

Dado el aborrecimiento que sentía Takashi por los mercenarios antes de la Cuarta Guerra de Sucesión, la casa Kurita actualmente no posee fuerzas de mercenarios de importancia. Considerando el valeroso comportamiento de los Sabuesos de Kell y los Dragones de Wolf en la reciente defensa de Luthien, esto es probable que cambie en un futuro próximo y de hecho se rumorea que el condominio ha hecho una oferta a los Halcones Medialuna para que tomen parte en misiones contra los Clanes.





LA LIGA DE MUNDOS LIBRES

La Liga de Mundos Libres se formó en el 2271 a partir del Tratado de Marik, que unió tres principados en el volumen de espacio que ocupa actualmente la Liga. Se trataba del Gran Ducado de Oriente, el Principado de Regulus y la Mancomunidad de Marik. Los tres eran asociaciones mercantiles débilmente estructuradas de planetas que habían quedado atrás en el caos que siguió a la decisión de la Alianza Terráquea de conceder la independencia a muchas de sus colonias lejanas. Los líderes de dichos estados decidieron que era más sabio (y más rentable) unirse que pelearse.

En sus 20 primeros años de existencia la Liga continuó expandiéndose al unirse más y más grupos para obtener protección frente a los piratas y a los vecinos hostiles. En el 2293 la Liga decidió anexionarse la Corporación de Stewart, compuesta por seis planetas que no deseaban unirsele. Juliano Marik llevó a su flota hasta el sistema Stewart, reduciendo rápidamente sus defensas. La Guerra de Stewart fue la primera vez que el Parlamento de la Liga designaba un Capitán General, cargo pensado exclusivamente para tiempos de crisis. Excepto por el nombramiento de un miembro de la familia Selaj en el 2306, a mediados del siglo XXIV el cargo se había convertido en virtualmente hereditario para la Casa Marik que tenía derecho preferente sobre él. Los poderes otorgados seguían siendo válidos tan sólo en tiempo de guerra o de crisis. En tiempo de paz la Casa Marik era la responsable de los asuntos militares.

Los años 2314 al 2398, entre la caída de la Alianza Terráquea (y el subsiguiente nacimiento de la Hegemonía Terráquea) y el inicio de la Guerra de Andurien fueron casi un siglo de enorme expansión para la Liga de Mundos Libres. Formada antes que ellos, la Liga tenía ventaja sobre sus vecinos y su apariencia esencialmente mercantil impulsó su crecimiento.

Los sistemas alrededor de Andurien tenían una larga historia de cambiar de manos entre la Confederación de Capela y la Liga de Mundos Libres. En el 2398 el Canciller de Capela declaró la guerra a la Liga para recuperar dicho sistema. Esta batalla ha sido desde entonces señalada como la primera del período de 150 años conocido como la Era de la Guerra. Igual que la Liga de Mundos Libres, el resto de poderes interestelares también habían crecido y se habían consolidado. Las tensiones entre las fronteras de los diversos estados habían ido en aumento con los años. La Guerra de Andurien, en la que intervinieron enormes fuerzas armadas por uno y otro bando fue el gatillo que disparó conflictos similares entre los diversos estados de la Esfera Interior. La proliferación de guerras a gran escala trajo consigo también destrucciones masivas, llevando a las seis grandes Casas y a dos de los estados de la Periferia a firmar la Convención de Ares en el 2412. Este acuerdo prohibía el uso de armas nucleares y restringía el uso de la fuerza contra los civiles.

La Era de la Guerra vio el desarrollo por parte de la Hegemonía Terráquea del primer BattleMech en el 2439. La Mancomunidad de Lira y la Federación de Soles obtuvieron la tecnología poco después pero la Liga de Mundos Libres no la obtuvo hasta el 2462, cuando un grupo de técnicos de la Mancomunidad desertaron con un juego completo de planos de 'Mechs. La primera batalla entre 'Mechs tuvo lugar entre fuerzas de Steiner y Kurita en el 2475, el mismo año en que las fuerzas de la Hegemonía Terráquea lanzaron un masivo asalto contra la flota de la Liga, destruyendo más de 20 naves.

La Liga también tendría que tomar parte en dos campañas por Andurien durante esta era de violencia irrefrenable. Los historiadores sitúan en fin de la misma en el 2556, año en que Ian Cameron, líder de la Hegemonía Terráquea, negoció el tratado de paz de Andurien, que

ponía fin a la Tercera Guerra de Andurien entre la Confederación y la Liga. Meses más tarde las tres potencias firmaban en secreto el Tratado de Ginebra, que ponía las bases para la creación de la Liga Estelar.

En el 2571 todas las Grandes Casas de la Esfera Interior habían accedido a formar una Liga Estelar unificada pero los cuatro estados de la Periferia rehusaron. Los siguientes 20 años se invirtieron en una feroz guerra contra esos gobiernos rebeldes. Millones de personas murieron antes de que la Liga lograra la rendición del último estado de la Periferia. Poco después del final de la guerra tuvo lugar una ligera depresión económica, pero en seguida siguió un ciclo expansivo cuando las principales corporaciones de la Esfera Interior empezaron a equiparse para fabricar bienes de consumo en lugar de material militar. Estos años fueron los de la abundancia y duraron aproximadamente desde el 2600 al 2750 y en ellos la ciencia y la industria contribuyeron a hacer la vida mejor para todos con lo que la Liga prosperó gracias a su mentalidad mercantil.

La repentina crisis sucesoria y la Guerra Civil librada entre Stefan Amaris y la Liga Estelar tuvieron como resultado que el Parlamento de la Liga dictara la Resolución 288, que asignaba poderes extraordinarios "mientras durara la crisis" a Kenyon Marik, un individuo ambicioso y beligerante. Con la inesperada y repentina marcha del 80% de los efectivos militares y navales de la Liga Estelar bajo el mando de Aleksandr Kerensky, Kenyon supuso acertadamente que la crisis iba para largo. Siguiendo los pasos de Minoru Kurita y después de John Davion, Kenyon se autoproclamó Primer Lord de la Liga Estelar en Diciembre del 2786. La Primera Guerra de Sucesión comenzó cuando la Arcontesa Jennifer Steiner declaró la guerra al Condominio Draconis como respuesta a una serie de incursiones recientes. Entonces Kenyon Marik lanzó un ataque que destruyó la mayoría de instalaciones navales de la Mancomunidad de Lira a lo largo de su frontera con la Liga. Después se dedicó a buscar botín dejado atrás en almacenes, depósitos de suministros y estaciones de salto de la Liga Estelar en la región de la Tierra. Habiendo capturado una parte de los antiguos territorios de la Tierra, Kenyon se volvió a continuación contra la Confederación de Capela, conquistando aún más planetas. Cuando Kenyon Marik murió en el 2804 aún no había devuelto la autoridad que le confería la Resolución 288.

Desde entonces, un miembro de la Casa Marik ha conservado siempre el cargo de Capitán General de la Liga de Mundos Libres, ostensiblemente a través del instrumento legal de la Resolución 288. Al inicio del reinado de cada Marik, dicho individuo reitera la Proclamación del 2779 hecha por Kenyon Marik, declarando la continuación de la crisis hasta nuevo aviso (presumiblemente hasta que la Casa Marik dirija la Esfera Interior). El apoyo público ha variado con los años, dependiendo usualmente de los vaivenes de la economía o de los éxitos militares.

Durante la Primera y la Segunda Guerras de Sucesión los Capitanes Generales de Marik se han enfrentado con denuncias de la Resolución 288 en el Parlamento de la Liga, que han dejado a las provincias polarizadas (a favor y en contra) e interfiriendo con el esfuerzo de guerra contra los eternos enemigos de la Liga, las Casas Liao y Steiner. Durante los primeros años de su reinado, el difunto Janos Marik, Capitán General de la Liga desde el 2991 hasta el 3035, intentó obtener apoyo popular volviendo su atención a los muchos problemas domésticos de la Liga. Fue Anton, el propio hermano de Janos, quien desató la Guerra Civil de Marik en el 3014 cuando intentó hacerse con el poder. Anton murió a manos de Natasha Kerensky, entonces miembro de los dragones de Wolf, mercenarios a quienes Anton había primero empleado y luego traicionado. Janos ejecutó a los otros cabecillas de la rebelión incluyendo a su propio hijo Gerald.

El 13 de octubre del 3022, Janos Marik, Takashi Kurita y Maximilian Liao se reunieron para firmar la Concordia de Kapteyn, uniendo la Liga su destino a los del Condominio y la Confederación. Los pésimos resultados obtenidos por la Liga en la Cuarta Guerra de Sucesión, en la que perdió 13 sistemas estelares importantes, dejaban a Janos en una posición precaria. Derick Cameron-Jones, portavoz del Principado de Regulus, empezó a dirigir un movimiento de reforma con el fin de apartar a Janos Marik de su cargo como Capitán General.

Pero el destino quiso sonreír a la Casa Marik. El Ducado de Andurien se proclamó independiente en Septiembre del 3030, aliándose con la Magistratura de Canopus e iniciando la Guerra de Secesión de Andurien. Marik la utilizó como pretexto para hacer aprobar la Ley de Emergencia Interna del 3030, que le permitió consolidar su autoridad y desbaratar los planes de la oposición.

Poco después sufrió un fuerte ataque de apoplejía que dejó a su hijo Duggan en lucha contra su primo Duncan por el control. Entonces, en el 3031, Thomas Marik que había estado ejerciendo de Precentor de ComStar en la Mancomunidad de Lira volvió a la Liga con documentos que probaban que Janos le había nombrado heredero. Janos Marik se recuperó de su dolencia pero murió en el 3035 en un atentado con bomba que también mató a su hijo Duggan e hirió gravemente a Thomas. Duncan había abandonado la sala fortuitamente minutos antes. Mucha gente creyó que Thomas había muerto en la explosión pero en el 3036 volvió, curado de sus heridas, para recuperar el control. Duncan murió poco después, dirigiendo a sus tropas en un ataque en busca de gloria contra los 'Mechs de Andurien en el sistema de Xanth. Sin Duncan, la oposición a Thomas es meramente nominal.

La Liga de Mundos Libres no envió tropas contra los Clanes sino que dedicó sus factorías de BattleMechs a fabricar piezas de repuesto para las pérdidas sufridas por los 'Mechs del Condominio, la república Libre de Rasalhague y la Mancomunidad de Lira, pero Thomas Marik no da este servicio gratis, evidentemente. Su hijo Joshua sufre de leucemia. Como incentivo, Hanse Davion le ofreció los servicios del Instituto de Tecnología de Nueva Avalon. Esperando salvar al niño, Thomas accedió a fabricar suministros para los estados de primera línea.

Hoy en día, la Liga de Mundos Libres consiste en unos 400 planetas, divididos en casi 80 principados más pequeños que van desde el minúsculo Ducado de Nueva Assam, que consiste en un solo continente del planeta Tiber IV hasta el Principado de Andurien, que abarca cuatro planetas y controla parte de otros cinco. Esta balcanización de la Liga ha hecho siempre que sea más fácil para la Casa Marik mantenerse en el poder, impidiendo a cualquier otra facción desarrollar el suficiente peso específico como para presentar una amenaza seria pero también ha hecho que la administración del reino sea una pesadilla burocrática. Aunque la Liga ha permanecido aislada de la invasión de los Clanes, las presiones diplomáticas por parte del Condominio Draconis y de la Mancomunidad Federada para que la Liga fabricara piezas de recambio para los 'Mechs de los estados de primera línea no se lo han puesto fácil.

Ahora que la amenaza de los Clanes ha bajado en intensidad y que Hanse Davion ha muerto, el Capitán general espera que el matrimonio entre su heredera Isis Marik y Sun-Tzu Liao le proporcione el poder necesario contra la poderosa Mancomunidad Federada. Thomas también sabe que tal movimiento podría hacer que Sun-Tzu Liao acabara obteniendo el control absoluto sobre sus dominios. Como medida preventiva, Thomas Marik ha abierto la Liga a los miembros disidentes de ComStar, esperando construir con ellos una base de poder para utilizarla contra su futuro yerno, si es necesario. La Liga de Mundos Libres está ahora montando a un tigre y nadie sabe si Thomas Marik podrá bajarse a tiempo.

PERSONALIDADES

Thomas Marik

Capitán General, Duque de Atreus

Alto y delgado, con cabello y ojos marrones, Thomas Marik tiene unos 60 años. Es una persona introspectiva cuya cara alargada muestra cicatrices de las quemaduras provocadas por la explosión de la bomba que mató a su padre y a su hermano. Antiguo Adepto de ComStar, Thomas ha evolucionado desde un joven de voz queda a un líder tranquilo pero seguro de sí mismo. A pesar de lo revuelto de los tiempos, la Liga de Mundos Libres ha prosperado desde que empezó su mandato. Esto le ha granjeado el aprecio de la gente y Thomas se lo ha ganado aún más haciendo frecuentes viajes y apariciones públicas por el reino. En un esfuerzo similar por comprender a través de la experiencia personal se ha entrenado en el manejo de un BattleMech para desarrollar la comprensión del sistema militar, un suplemento valioso a la experiencia tecnológica obtenida en sus años con ComStar.

La nube oscura en el horizonte de Thomas y su mujer Sophina Desiree, sin embargo, ha sido la batalla de su hijo Joshua con la leucemia. Hanse Davion utilizó a Joshua como punto de negociación cuando buscaba persuadir a Thomas de que su nación fabricara nuevos 'Mechs para la guerra contra los Clanes. Davion ofreció tratamiento para Joshua en el ICNA, donde el niño responde favorablemente pero aún no está curado.

La enfermedad de Joshua también ha forzado a Thomas a reconocer a su hija ilegítima Isis, para asegurarse una sucesión sin disputas. Su aceptación al matrimonio de Isis con Sun-Tzu Liao refleja la esperanza de que Joshua se recupere. Si Thomas creyera que Isis podría convertirse algún día en la líder de la Liga nunca habría permitido dicho matrimonio, que colocaría a su reino a sólo una bala de asesino del dominio por parte de la Casa Liao.

Como garantía adicional contra su futuro yerno, Thomas parece querer aceptar el título de Primus que le ha ofrecido la facción cismática de ComStar que está a punto de abandonar dicha organización.

Cristopher Halas

Duque de Oriente, Caballero de la Orden de Atreus

Un político tranquilo pero efectivo, el Duque de Oriente también es un hábil líder militar con varios años de experiencia como MechWarrior. Dirige uno de los Principados más grandes de la Liga, que incluye los planetas de Lefarge, Pollux y Fletcher, además de la fuertemente fortificada capital, en Oriente. Como resultado de su posición, el duque ha sido una figura importante en el Parlamento de la Liga y un aliado igualmente importante para los Marik.

Aunque es un hombre directo y honorable, Cristopher consideraba al principio que Thomas Marik era incapaz de asumir el cargo de su padre. Con el paso del tiempo, sin embargo, ha llegado a ser uno de los apoyos más firmes de Thomas, a pesar del hecho de que su propia estrella se ha visto eclipsada como resultado de ello.



PLANETAS PRINCIPALES

Atreus

Atreus es la capital de la Liga de Mundos Libres, conocido por sus maravillas arquitectónicas como el Palacio de Marik, el Palacio de Justicia y la Sede del Gobierno. Este último edificio es un bello ejemplo de arquitectura del siglo XXIII y es el único capitolio que aún existe en los Estados Sucesores. Excepto por la capital, cuya industria principal es acomodar el gobierno o celebrar sus ceremonias, el resto del planeta está poco desarrollado.

Kalidasa

El adinerado planeta Kalidasa es un ducado independiente que se encuentra a un solo salto de la frontera Marik/Steiner, en el que se encuentran aún algunas instalaciones funcionales de fabricación de 'Mechs. Las instalaciones de Kalidasa han fabricado nuevas unidades para los Fusileros de Oriente y los contingentes de la Guardia Real y ahora están siendo reutilizados para fabricar 'Mechs basados en diseños de la Liga Estelar. El clima del planeta es tórrido, con una atmósfera enrarecida, fuertes vientos y violentas tempestades de arena que lo hacen bastante inhóspito (e históricamente difícil de tomar).

Andurien

Aunque muy disputado, Andurien tiene la distinción de no haber sido nunca gravemente dañado por una fuerza invasora. Sus defensores han estado siempre más dispuestos a ofrecer sus servicios a los atacantes que a dejar que devastaran el planeta. El planeta sigue teniendo apariencia de ser rico y muy poblado, aunque los MechWarriors (y sus máquinas) no son una imagen desacostumbrada. Andurien es muy conocido por su extenso Jardín Botánico, que dispone de plantas exóticas y árboles de toda la Esfera Interior. Fue construido por el hipocondríaco Duque Allard de Andurien a finales del siglo XXV.

Oriente

Un planeta clave durante siglos, Oriente está junto a lo que fue una vez la ruta principal de comercio y comunicaciones a través de la Liga de Mundos Libres. Ahora es la capital de la mayor provincia de la Liga, debido principalmente al engrandecimiento de la casa ducal de Halas, herederos de Oriente desde la extinción de la línea sucesoria previa en el 2875. Oriente es un planeta muy industrializado que ha sufrido bombardeos (y ha sido reconstruido) varias veces, como contraste con su distante vecino Andurien. Los nobles de Oriente, de hecho, menosprecian lo que califican como cobardía de Andurien.

Irian

Irian fue antiguamente conocido por la originalidad de sus diseños de 'Mechs y de equipo y la calidad de sus acabados. El último diseño que salió de sus factorías fue el Hermes II, que aún está en servicio en la Liga de Mundos Libres. Irian fue brutalmente atacado durante la revuelta de Anton Marik hace unos 30 años, siendo sus plantas de fabricación de 'Mechs reducidas a escombros. El Ducado de Andurien se encargó de la gran parte de la reconstrucción de dichas instalaciones, que por lo menos han permitido que reemprendan la producción, aunque limitada. Como las factorías de Kalidasa, las de Irian están destinadas a jugar un importante papel en el suministro de material militar a los Estados Sucesores para la Guerra con los Clanes.

FUERZAS MILITARES

Las fuerzas militares de la Liga de Mundos Libres se compone de 40 Regimientos.

REGULARES

Fusileros de Oriente

6 Regimientos

2 Élite: Guardia Ducal, 1ª Brigada

2 Veteranos: 2ª y 3ª Brigadas

2 Regulares: 4ª y 5ª Brigada

Durante el tormentoso reinado de Janos Marik, los Fusileros se mantuvieron firmes como baluarte de la defensa de los lealistas. En la guerra civil entre Janos y su hermano Anton en el 3014, la Primera Brigada dirigió la defensa de Calloway VI, decantando la batalla en favor de Janos. Los Fusileros se componen de tres Regimientos pesados (Guardia, Segundo y Quinto) y tres Regimientos medios, extraídos de entre los mejores guerreros de los territorios regidos por el Duque de Oriente. A diferencia de otras muchas unidades, los Fusileros han reemplazado o rehecho siempre sus regimientos, capitalizando un legado de valor que data de cinco siglos atrás.

Legionarios del Mundo Libre

5 Regimientos

3 Veteranos: 1º, 2º y 3º

1 Regular: 4º

1 Novato: 5º

Los Legionarios del Mundo Libre son la piedra angular del poder militar de la Liga. Basados en el concepto de Grupo de Combate Regimental de los Davion, los Legionarios consisten en un regimiento de BattleMechs más un Regimiento acorazado y dos de infantería mecanizada. El equipo original para estas unidades procedió de los regimientos desmovilizados de los Defensores de Andurien, que fueron derrotados durante la Guerra de Secesión de Andurien. Todo el personal de estas unidades ha sido escogido por su lealtad al Capitán General. En al menos uno de los Regimientos (el Cuarto) está siendo entrenado el personal de ComStar leal a Thomas Marik, si bien no se sabe si permanecerán allí una vez completen el entrenamiento o formarán los cuadros de una nueva unidad.

UNIDADES MERCENARIAS

21º de Lanceros de Centauri

1 Regimiento: Élite

Tras amotinarse contra la casa Liao por una disputa sobre la paga, los Lanceros actuaron como mercenarios en la Esfera Interior durante más de 175 años. Sus fortunas han crecido y menguado a lo largo de los años pero la unidad jamás ha perdido su reputación de honradez. En los últimos 35 años el Regimiento ha estado destacado en una serie de planetas a lo largo de la frontera con Steiner, permaneciendo al margen del torbellino político que azotaba la Casa Marik.

Batidores de Waco

1 Regimiento: Veterano

Dirigido por el Coronel Wayne Rogers, los Batidores de Waco antiguamente servían a la Casa Steiner pero se marcharon cuando la Mancomunidad contrató a los Dragones de Wolf, contra quienes los Batidores mantienen un juramento mortal desde la muerte del hijo de Rogers, John.

Cobras de Crater

2 Regimientos: 1 Veterano, 1 Regular

Las Cobras de Crater tuvieron un papel importantísimo a favor de la Casa Davion en la batalla de Sarna, durante la Cuarta Guerra de Sucesión, pero dejaron el servicio de la Federación de Soles después de dicha guerra.

LA CONFEDERACIÓN DE CAPELA

La Confederación fue una de las últimas alianzas que se formaron en el siglo XXIV, creándose a partir de los restos de la Coalición de Capela en Julio del 2366 como medida "temporal" para defender a dichos estados contra una incursión de Davion. Estaba compuesta por los estados de Tikonov, Sarna, Sian y San Ives, además de algunos planetas independientes. Para dirigirlos durante la crisis, los estados miembros escogieron al Duque Franco Liao, dirigente de un planeta pequeño y pobre en minerales que llevaba su nombre. Liao, que era un político astuto, se presentó a los líderes de los otros estados como si tuviera tan sólo como objetivo los intereses comunes y como si no estuviera interesado en mantener poderes dictatoriales. Sin embargo y una vez con el control en sus manos, Franco se mantuvo implacablemente en el poder para sí y para su familia.

Los herederos de Liao se instalaron firmemente como líderes hereditarios de la Confederación gracias a manipulaciones sutiles de los temores de cada estado miembro, infiltrándose gradualmente en cada casa real opuesta a través de miembros de su prolífica familia. Descendientes de la familia Liao acabaron por ocupar los tronos ducales de Sian, Chisholm y otros siete planetas, asegurándose así la continuidad de su dominio.

Desde el primer momento, la Confederación ha librado batallas con su vecino, la Liga de Mundos Libres. La Primera Guerra de Andurien, iniciada por la Confederación en el 2396, fue el preludio de la Era de la Guerra en toda la Esfera Interior y las disputas sobre planetas fronterizos a menudo pasaban a convertirse en conflictos a gran escala entre ambas potencias. Las fuerzas de la Confederación usualmente llevaban la peor parte, una situación que se repitió a lo largo de los siglos.

Fue la Canciller Aleisha Liao quien propuso la Convención de Ares en el 2412 después de la Masacre de Tintavel. Bajo su liderazgo, las principales Casas reinantes, la Hegemonía Terráquea y dos estados de la Periferia firmaron un documento de 80 páginas que pretendía proteger a los civiles y a las propiedades de los horrores de la guerra moderna. Tras la firma de la Convención, la guerra durante el siguiente siglo y medio se volvió crecientemente ceremonial, un ejercicio artístico más que un acto de destrucción devastadora. Pero la Convención de Ares también consagró la aceptación de la guerra como medio de zanjar disputas entre estados, una actitud que dio como resultado los horrores de la Primera Guerra de Sucesión, en la que la Convención ya no fue respetada.

Desde el inicio de las Guerras de Sucesión en el 2786 la Confederación ha perdido casi tres cuartas partes de sus territorios originales y la mayoría de sus sistemas estelares valiosos a manos de las Casas Davion y Marik. La firma por Maximilian Liao de la Concordia de Kapteyn alió a su gente con el Condominio Draconis y con su tradicional enemigo, la Casa Marik, contra la incipiente alianza Davion-Steiner. Pero la abortada "operación *Doppelgänger*" del canciller Liao para sustituir a Hanse Davion por un clon tuvo como resultado que la Casa Davion enfocara la mayor parte de su potencial militar contra la Confederación, en lugar de contra Kurita en la Cuarta Guerra de Sucesión.

El final de la Cuarta Guerra de Sucesión vio la anexión de Sarna y Tikonov por la Mancomunidad Federada (lo que proporcionaba a las Casas Davion y Steiner un pasillo de planetas de buenas dimensiones para conectar sus dos estados) y la secesión de la Coalición de San Ives, un nuevo estado que muestra gran afinidad por los Steiner-Davion. El Canciller Liao se volvió loco y acabó suicidándose poco

después, dejando a su hija Romano Liao el mando de un reino roto.

Sin embargo, Romano Liao consiguió forjar con los restos de la Confederación de Capela un núcleo sólido de guerreros fanáticos dispuestos a morir antes que a perder más territorio de la Confederación a manos de los demonios Davion o Marik. Su notable defensa contra ataques de las fuerzas de Andurien y de Canopus sólo un año después de haber sido derrotados por las de Hanse Davion lo demuestran. Desde entonces, la Esfera Interior ha dejado en paz a la Confederación de Capela. Incluso durante la invasión de los Clanes, muchos líderes de las Grandes Casas respiraron aliviados cuando Romano Liao rehusó tomar parte en la defensa.

Con el reciente asesinato de Romano Liao, Sun-Tzu Liao sucedió a su madre como Canciller, formando de inmediato una alianza con la Liga de Mundos Libres, que deberá consumarse con su matrimonio con Isis Marik, heredera del puesto de Capitán General del reino. La combinación de la base industrial de Marik con el ansia de poder de los Liao han dado que pensar a muchos líderes de las Casas, que no pueden dejar de preguntarse si esta unión entre dos Grandes Casas traerá aparejados cambios tan drásticos como la guerra interestelar que sobrevino al famoso matrimonio de Davion y Steiner hace 20 años.

PERSONALIDADES

Sun-Tzu Liao Prefecto de Sian, Canciller de la Confederación de Capela

Aunque Sun-Tzu ha sido siempre descrito como un joven equilibrado y compasivo, últimamente ha empezado a mostrar no solo la astucia de su madre sino también algo de su irracionalidad. Queda por ver qué lado de su naturaleza ganará la partida en los próximos años, dependiendo quizá del número y naturaleza de las amenazas a que tenga que enfrentarse.

Sun-Tzu es alto y delgado, con el cabello negro y los ojos verdes. Accedió al cargo hace muy poco, tras la muerte de su madre Romano Liao y su padre a manos de su tía Candace Liao, Primera Ministra de la Coalición de San Ives. Candace y su marido Justin Allard fueron anteriormente víctimas de un atentado organizado por Romano en Nueva Avalon en el que murió Justin, pero al que Candace sobrevivió, jurando venganza contra su desequilibrada hermana. Candace volvió a Sian para vengarse de la muerte de su marido, dejando vivos a Sun-Tzu para que reclamara el trono de Capela y a su hermana Kali para que no dejara en paz a Sun-Tzu. Kali muestra síntomas de ser tan paranoide e irracional como su madre Romano. Sun-Tzu ha acordado recientemente una alianza con Thomas Marik, que incluye su compromiso matrimonial con la heredera de éste, su hija Isis.

Tormana Liao Mandarin de Capela, Líder de la Resistencia de Liao

Tormana Liao es un hombre bajo y muscular de unos cincuenta y cinco años, pero su pelo largo y sus rasgos orientales le hacen parecer mucho más joven. Siempre ha sido considerado como una oveja negra en la familia Liao, principalmente por su resistencia a dejarse acobardar por su tiránico y paranoide padre Maximilian (abuelo de Sun-Tzu y antiguo Canciller). Durante casi 25 años Tormana ha vivido en Nueva Avalon como huésped de los Davion desde donde ha formado un movimiento de resistencia cuyo objetivo era derrocar a su hermana Romano. Nadie sabe cómo reaccionará al ascenso de Sun-Tzu al trono de la Confederación de Capela.



PLANETAS PRINCIPALES

Sian

El planeta natal de la Confederación es un planeta de vegetación exuberante, como un jardín tropical, que también dispone de metales preciosos y una industria electrónica aún funcional. Uno de los pocos planetas interiores que quedan en el espacio de la Confederación, el planeta es la capital menos defendida de la Esfera Interior, con sólo dos Regimientos regulares de 'Mechs como guarnición.

Capela

La colonia de Capela fue establecida originalmente por Metales Ceres, un cartel multiplanetario extraordinariamente agresivo (algunos dirían rapaz) cuyo slogan oficial fue durante muchos años "Hacemos lo que la Tierra más necesita: ¡Dinero!" Desde el inicio de las Guerras de Sucesión, los enormes complejos industriales de Capela (que incluyen la única fábrica de 'Mechs de la Confederación) han sido los responsables de mantener la prosperidad de Ceres. Continúan haciendo dinero a pesar de (o en algunos casos debido a) las desdichas sufridas por muchos de los demás planetas de la Confederación. Sin embargo, la vida para la mayoría de sus ciudadanos no ha sido fácil puesto que el gobierno planetario ha tenido que adoptar medidas draconianas para mantener las fábricas en funcionamiento. El planeta dispone normalmente de una guarnición de entre dos y tres Regimientos de 'Mechs.

Carver

El mundo acuático de Carver aún posee algunos depósitos de piezas de repuesto de la Liga Estelar que si bien están parcialmente agotados aún son valiosos en dos de sus islas mayores. La mecánica de las tácticas de asalto isla a isla hacen complicados los asaltos e incursiones a dichas instalaciones.



Hsien

Los esforzados habitantes de Hsien residen en la luna mayor del cuarto planeta del sistema, donde desde hace años extraen los ricos minerales que contiene su subsuelo a la vez que repelen las frecuentes incursiones de la casa Marik. Antes de la desertión de Tormana Liao, casi al final de la Cuarta Guerra de Sucesión, él era el líder de esta colonia.

FUERZAS MILITARES

Aunque no representan una amenaza seria para las fuerzas militares de cualquier otra casa, los ejércitos de la Casa Liao son altamente competentes, particularmente en el terreno familiar de sus planetas natales. A continuación se describen algunas de sus unidades más notables.

REGULARES

Húsares de Capela

3 Regimientos: Veteranos

Estos tres Regimientos componen la Guardia Real de la Casa Liao y suelen estar estacionados en Sian o en Capela.

Caballería Acorazada de McCarron

5 Regimientos

2 Élite: 1º y 2º

2 Veteranos: 4º y 5º

1 Regular: 3º

Originalmente una de las unidades mercenarias más grandes de entre las existentes, los cinco regimientos del Coronel Archie McCarron se consideran desde hace mucho como una unidad regular de la Confederación, a pesar de su reputación como los "chicos malos" de los Estados Sucesores. Mal uniformados e indisciplinados, respetan pocas cosas excepto su propio (y duro) código de honor. Sin embargo, ningún MechWarrior le haría ascos a tener a esta unidad de su lado en un combate encarnizado.

En los 100 años transcurridos desde la formación de la Caballería, "Big Mac" ha servido a todos los Estados Sucesores por lo menos dos veces excepto a la Casa Davion y casi se ha doblado de tamaño. En los años transcurridos desde que se pusieran de nuevo al servicio de la Casa Liao, los Batallones de McCarron han funcionado como una especie de cuerpo de bomberos, moviéndose arriba y abajo por las fronteras de Liao en respuesta a informes del espionaje sobre concentraciones de 'Mechs enemigos o al rescate de unidades amigas atacadas.

MERCENARIOS

Brigada Acorazada del Pequeño Richard

1 Regimiento: Veterano

Antiguamente bajo contrato con la Casa Steiner, esta unidad lo abandonó poco después de la Cuarta Guerra de Sucesión. Las malas lenguas dicen que "Papaíto" Richard Whitman estaba enamorado de Melissa Steiner y no pudo soportar verla casarse con Hanse Davion.

Tras la muerte de "Papaíto" y la toma del mando por su hijo, el Coronel Richard "Bebé" Whitman, dos Compañías de 'Mechs abandonaron la Brigada para convertirse en el Cuarto Cuerpo de los Lanceros de la Pléyades, perteneciente al Concordato de Tauro.

POTENCIAS MENORES

LA REPÚBLICA LIBRE DE RASALHAGUE

El Distrito Militar de Rasalhague llevaba en ebullición continua varios siglos, irritado por tener que depender del Condominio Draconis. Durante la Cuarta Guerra de sucesión, la Mancomunidad de Lira cortó a los rebeldes de la zona, utilizándoles para obtener valiosas informaciones acerca de lugares donde atacar, etc., pero la guerra acabó con el Distrito formando aún parte del condominio y terriblemente molesto con la Casa Steiner por ello. El Condominio concibió un brillante plan para sacar partido de la situación, permitiendo la creación de la República Libre de Rasalhague en el 3034 con lo que se libraba de la necesidad de mantener el orden en el distrito y creaba un estado también entre su frontera y la de la Mancomunidad de Lira, al tiempo que se garantizaba que la nueva nación tuviera una inclinación favorable hacia su antiguo amo.

Desafortunadamente no todos los lores del Condominio estuvieron de acuerdo con esta política y muchos rehusaron marcharse, quedándose para luchar por lo suyo. Takashi Kurita llamó a estos lores *Ronin* (en japonés, un *samurai* sin amo a quien servir) y el período en el que la República se las tuvo que ver con ellos para ejercer la independencia que se le había concedido legalmente se conoce como las Guerras de los *Ronin*.

Incluso tras la derrota de los lores, la República no gozaría demasiado tiempo de su independencia. Cuando los Clanes iniciaron su invasión en el 3050 la República Libre de Rasalhague se encontraba en medio de su pasillo de ataque. Actualmente, el grueso de sus planetas se encuentra tras las líneas de los Clanes y el heredero de la nación ha sido capturado por el Clan Lobo. Como resultado, los ánimos no están muy altos.

Tras la batalla de Tukayyid, la República quedó reducida a siete planetas, con su capital en Orestes, lo más lejos posible de los Clanes, con sólo cinco Regimientos diezmados para defenderlos, estando además a salvo de la invasión pero no de incursiones de los Clanes. Por tanto, Rasalhague ha abierto sus planetas al Precentor Marcial Focht para que estacione en ellos lo que queda de los Guardias de ComStar. En total hay diez divisiones de Guardias estacionadas en planetas de la República, de los que cinco se encuentran en Tukayyid.



PERSONALIDADES PRINCIPALES

Haakon Magnusson

Príncipe Electo de la República Libre de Rasalhague

Con casi 60 años de edad, Haakon Magnusson es de mediana estatura y complexión, con el cabello plateado y los ojos azules. La cicatriz que tiene junto al ojo derecho fue causada por el láser de un soldado de la casa Kurita. Veterano del movimiento de resistencia de Rasalhague, el Príncipe es conocido por su astucia, habiéndose ganado el sobrenombre de "el Zorro plateado de Alshain". Su popularidad entre su gente ayudó sobremanera a que su nación sobreviviera a sus años iniciales de independencia pero la República sufrió enormes pérdidas en la invasión de los Clanes. Su propio hijo Ragnar fue capturado por el Clan Lobo en Satalice, en Enero del 3052.

Tor Miraborg

Valdherre de Gunzburg, Gobernador Militar de la provincia de Radstadt

Un aguerrido líder en sus buenos tiempos, al General Miraborg se le conoce popularmente como "el Conde de hierro". Miraborg inspira una lealtad fanática en sus seguidores, quienes le consideran un héroe militar. Miraborg quedó impedido durante las Guerras de los *Ronin* y permanece confinado en una silla de ruedas. También tiene una profunda cicatriz en el lado izquierdo de la cara, que muchos de sus soldados han imitado, desfigurándose a propósito, como símbolo de su devoción a la república y al Conde de hierro.

Miraborg es también conocido por su odio a los mercenarios, quienes cree que no lucharon como debían a favor de Rasalhague en las Guerras de los *Ronin*. Sin embargo, cuando aparecieron los Clanes sobre Gunzburg, su espíritu guerrero estaba ya agotado y rindió el planeta sin disparar un tiro.

PLANETAS PRINCIPALES

Tukayyid

Colonizado inicialmente en el siglo XXVII, Tukayyid era tan sólo otro planeta agrícola anónimo que carecía de la suficiente importancia para ser guarnecido por un Regimiento de 'Mechs. Todo ello cambió en Abril del 3052 cuando una flota de mercantes fletados por ComStar empezaron a evacuar a su población. En Mayo tuvo lugar allí la mayor batalla de la historia entre fuerzas de BattleMechs al enfrentarse unos 10.000 'Mechs entre la Guardia de ComStar y los Clanes en diversos campos de batalla. Tras 20 días de lucha un agotado pero victorioso ComStar emergió victorioso. Ahora el planeta dispone de la mayor concentración de poder militar de ComStar fuera de la Tierra y dado que las Grandes Casas no permiten la vuelta de dichas fuerzas a sus respectivos territorios, Tukayyid y los restos de Rasalhague son ahora el hogar de la Guardia de ComStar.

FUERZAS MILITARES

Drakøns

1 Regimiento: Veterano

Los Drakøns son fanáticamente leales a la República. Desafortunadamente, su fanatismo les ha servido de bien poco al enfrentarse con los Clanes. Si bien originalmente constaban de cuatro Regimientos, sólo el Tercero ha sobrevivido a la invasión. Siempre han sido una unidad orgullosa, particularmente displicente con los mercenarios, pero es posible que hayan perdido el espíritu de lucha como muchos otros en la República.



POTENCIAS MENORES

LA COALICIÓN DE SAN IVES

Esta nación recientemente creada era antiguamente la Corporación de San Ives, una parte de la Confederación de Capela. Entonces como ahora estaba dirigida por Candace Liao, una de las hijas de Maximilian Liao. Desde que Candace dejó la Confederación y se casó con Justin Allard, un amigo íntimo de Hanse Davion, su pequeño reino ha mantenido unas relaciones muy amistosas con la Mancomunidad Federada. La Coalición podría haber sido absorbida por la Mancomunidad, como la breve República Libre de Tikonov, pero Candace ha defendido siempre a capa y espada la autonomía de su reino, quizá temiendo que cualquier otra postura hubiera desencadenado un feroz ataque a sus planetas por parte de su hermana Romano Liao. Ahora que el aparentemente moderado Sun-Tzu ha sustituido a su madre en el trono, las cosas pueden cambiar.



PERSONALIDADES PRINCIPALES

Candace Liao

Duquesa de San Ives, Primera Ministra de la Coalición de San Ives

Candace es una mujer que a sus sesenta y cinco años aún impresiona. Es obstinada y políticamente astuta pero parece libre del estigma de la ambición que ya ha destruido a otros miembros de su familia. Aunque Candace podía haber optado al trono de la Confederación prefirió dejar que lo hiciera su sobrino. Su marido, Justin Allard, resultó muerto en un reciente atentado contra sus vidas. Candace sobrevivió al ataque y se rumorea que viajó en secreto a Sian para vengarse, matando a Romano y al marido de ésta, suponiendo acertadamente que Romano era la instigadora del atentado.

Es una gran amiga de los Steiner-Davion y su hijo Kai es uno de los colaboradores más cercanos de Víctor Steiner-Davion.

Kai Allard-Liao

Duque heredero de la Coalición de San Ives

Kai Allard-Liao es el hijo del difunto Justin Allard, antiguo jefe del espionaje de Hanse Davion, y de Candace Liao, una de las herederas del trono de la Confederación de Capela. Recientemente Justin fue asesinado por un agente al servicio de Romano Liao, hermana de Candace y Emperatriz de la Confederación de Capela, habiéndose dado también por muerta en un primer momento a su madre, lo que obligaría a Kai a dejar su puesto al lado de Víctor. Afortunadamente, Kai y Víctor son amigos desde hace muchos años y lucharon juntos en las batallas iniciales de la Guerra de los Clanes.

Kai puede que sea el mejor MechWarrior de los Estados Sucesores puesto que en combate individual se convierte en una auténtica máquina de destrucción. Recientemente ha sufrido un aligero crisis de confianza en sus habilidades y tiene un profundo sentimiento de culpa por los guerreros que han muerto bajo su mando, pero existen signos de que Kai aprendió a controlar estas tendencias depresivas durante un extenso período como fugitivo tras las líneas de los Clanes.

PLANETAS PRINCIPALES

Liao

Sede original de la Casa Liao, este planeta minero ha sido duramente castigado por la guerra, produciendo ahora sólo una fracción de su antigua capacidad y con una población de poco más de 100.000 habitantes.

FUERZAS MILITARES

Lanceros de San Ives

2 Regimientos: Regulares

La Coalición de San Ives no mantiene un ejército regular de grandes dimensiones sino que confía en sus aliados de la Mancomunidad Federada para que le defiendan en caso de necesidad. Sin embargo, los Lanceros han sido la fuerza encargada de la defensa del planeta capital desde que la Coalición se separó de la Confederación de Capela. Aunque la unidad no ha visto demasiada acción en los últimos 20 años, ambos Regimientos han tomado parte en numerosos combates a pequeña escala en incursiones de castigo contra intrusiones de la Confederación de Capela.

LOS JUEGOS

El ciudadano medio de los Estados Sucesores cree que todos los MechWarriors son figuras poderosas con tierras, títulos y enorme fortuna personal y en realidad esa es la excepción más que la regla. Por cada Regimiento de renombre como los Dragones de Wolf o los Domadores de Hansen hay una docena de unidades de tamaño Batallón o menor, que luchan día tras día y año tras año, sin saber la mitad de las veces de dónde vendrá la próxima comida o el próximo cargamento de piezas de recambio. Antes o después, muchos de esos guerreros necesitan dinero tan desesperadamente que viajan a Solaris VII para probar suerte en los Juegos.

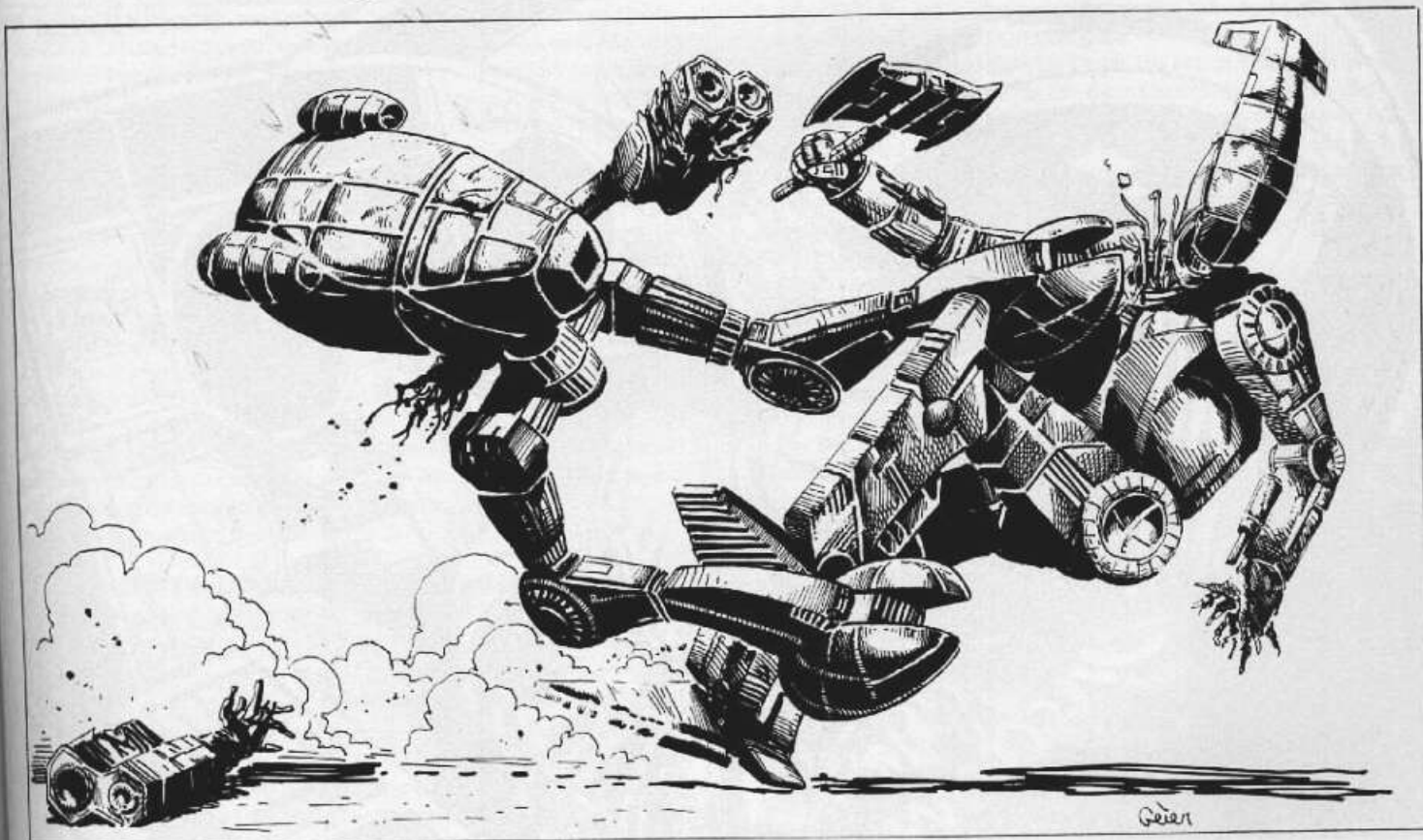
Un ruidoso mundo fronterizo en el límite de los espacios de Marik y de Steiner, Solaris ha cambiado de manos frecuentemente en los últimos 200 años, pero sin importar quién lo controle, el gobierno del planeta patrocina combates de gladiadores muy parecidos a los de la era romana de hace tres mil años en la Tierra.

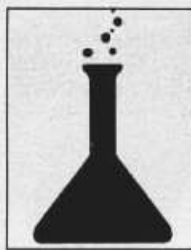
Todo MechWarrior que pague una cuota de inscripción de 5.000 Billetes-C puede enfrentarse a otros guerreros, sólo o por parejas, en un anfiteatro abarrotado de espectadores tan sedientos de sangre como los antiguos romanos. Los combatientes pueden rendirse y abandonar la lucha en cualquier momento, disparando un cohete de señales, pero los perdedores por retirada deben abonar a los vencedores un rescate de 100.000 Billetes-C, así como sufrir una significativa pérdida de reputación. Por consiguiente, la mayoría de combates son a muerte o hasta que uno de los contendientes está totalmente incapacitado. Los ganadores reciben derecho de repesca sobre el material de los Mechs destruidos en combate y además todos los que sobrevivan

hasta el último día de los Juegos y queden bien colocados en la clasificación final pueden obtener un buen pellizco de dinero en premios (los premios están basados en el número total de participantes y para optar al campeonato hay que ganar de siete a nueve combates). Los que confían en sus habilidades pueden apostar por sí mismos. Para los corredores de apuestas, las ganancias y pérdidas individuales son meras cifras en sus libros de registro.

Los juegos son un gran negocio para Solaris, generando sustanciosos ingresos para el gobierno planetario y el de la Casa que controla el planeta por lo que, no importa cuál sea ésta, tiene un tremendo interés por mantener la integridad y la reputación del espectáculo. Sin embargo, abundan los rumores acerca de sobornos, dinero de premios desaparecido, escándalos de apuestas, empates amañados, combatientes ilegales e incluso acuerdos secretos para eliminar a ciertos concursantes "indeseables" de la competición. El árbitro decidirá si alguna o todas estas historias son ciertas.

Los MechWarriors novatos pueden encontrar en los juegos una buena forma de acumular un capital inicial o de ganarse una reputación que les permita atraer empleos de más enjundia. Guerreros más experimentados que estén atravesando una racha de mala suerte pueden verse atraídos a Solaris por el mismo motivo. También pueden ser enviados allí por las Casas Marik o Steiner para investigar informes de actividades ilegales o una concentración de fuerzas enemigas que utilice los Juegos como tapadera. En cualquier caso, los personajes deberían encontrar su visita a la vez entretenida y potencialmente peligrosa.





EL INSTITUTO DE CIENCIAS DE NUEVA AVALON

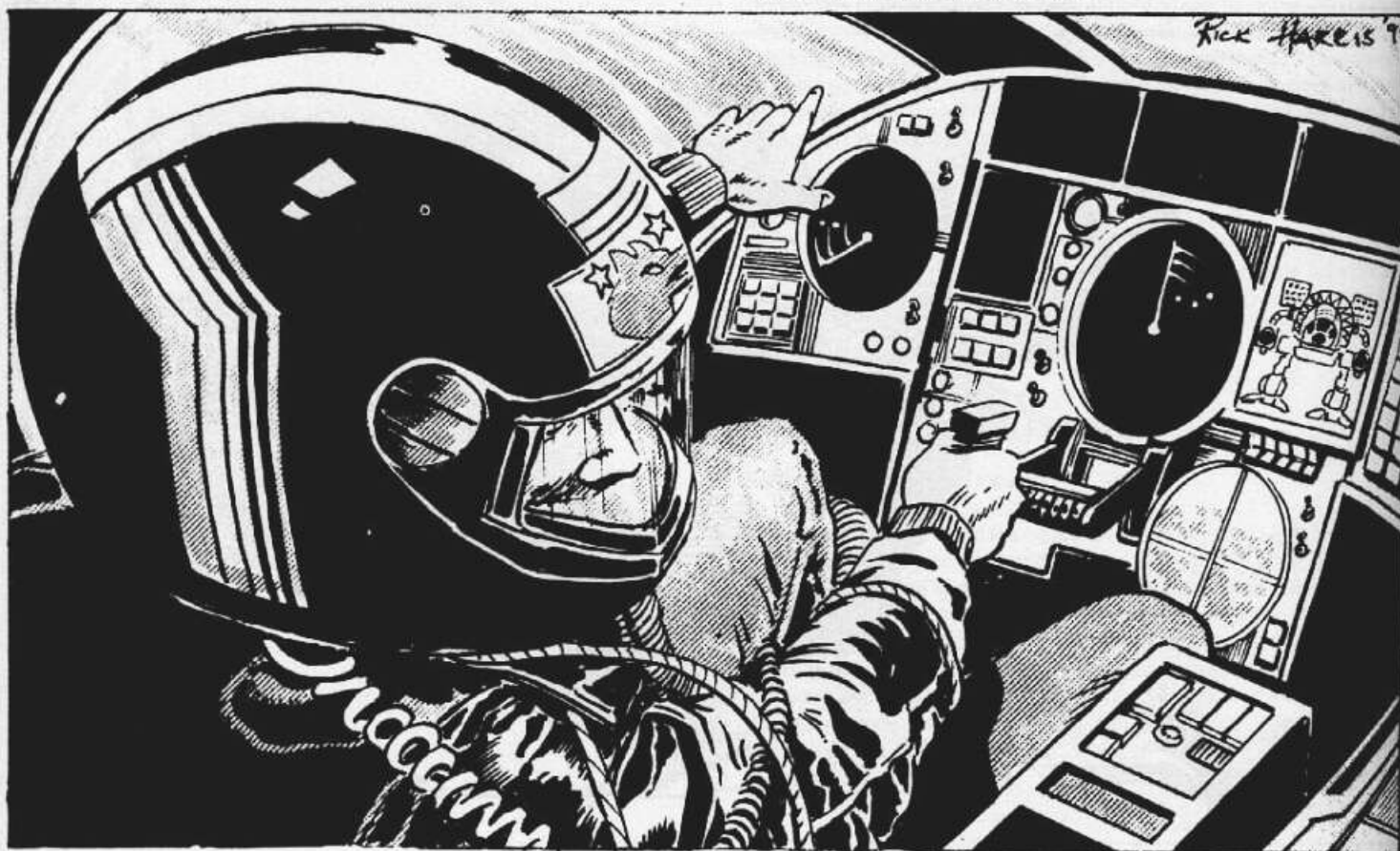
En el 3015 Hanse Davion tuvo quizás el rasgo más brillante de su entonces breve reinado como Príncipe cuando decretó que la Federación de Soles costearía la construcción de una universidad completamente nueva en su capital de Nueva Avalon. Las instalaciones estuvieron acabadas a finales del 3016, en cuyo momento Hanse destacó un número considerable de los escasos eruditos y técnicos de su reino para ejercer como profesores. En las tres décadas que han transcurrido desde entonces, el Instituto de Ciencias de Nueva Avalon (ICNA) se ha ganado la fama de ser el centro de estudios e investigación más avanzado de los Estados Sucesores.

El Instituto funciona más, sin embargo, como la Academia Militar de West Point (Tierra, siglo XX) que como una universidad pública. Antes de ser admitido, cada candidato debe sufrir rigurosos exámenes de inteligencia y de tendencias políticas, así como pruebas de aptitud para determinar qué disciplinas puede estudiar. Los que son aceptados se convierten en "pupilos" del gobierno ducal de Nueva Avalon y después de acabar sus estudios deben dedicar diez años al servicio de la Federación de Soles. Los temarios de los cursos son largos y pesados (de ocho a diez horas diarias), dejando al alumno poco tiempo para gozar del ambiente típico de un campus universitario (y para dormir). A pesar de ello nadie duda de que el entrenamiento vale su precio y la lista de espera de candidatos es actualmente diez veces mayor de la capacidad del centro.

El ICNA ofrece cursos de las siguientes disciplinas principales: Biología/Medicina, Ingeniería, Minería/Metalurgia, Química, Ciencias militares, Finanzas y Administración política. El objetivo principal de las cuatro primeras es recuperar las tecnologías perdidas del último milenio. Las dos últimas son principalmente para la formación de la burocracia de Davion, mientras que la carrera de Ciencias militares produce oficiales para las unidades regulares de la Casa.

Ya se han logrado algunos éxitos en los campos médico y metalúrgico. El estudio de estas disciplinas implica mucha labor de formación e investigación práctica, además de gran cantidad de ensayos de prueba y error puesto que pocos textos científicos han sobrevivido intactos hasta el presente.

Las otras Casas de los Estados Sucesores han visto con gran interés y creciente preocupación el crecimiento del Instituto. Como parte de la alianza entre Davion y Steiner, esta última Casa ha podido enviar cierta cantidad de sus jóvenes estudiosos al ICNA. Mientras tanto, dos de los oponentes de Davion, el Condominio Draconis y la Liga de Mundos Libres, han seguido el ejemplo creando sus propias universidades aunque ninguna de las dos dispone de dotaciones tan extensas ni personal tan cualificado como el ICNA. Debido a esta disparidad, las Casas Kurita, Liao y Marik invierten mucho tiempo intentando infiltrar a sus espías como alumnos del ICNA o intentando sobornar a algún alumno a fin de que espíe para ellos.



LA PERIFERIA

La Periferia, que se extiende más allá de las fronteras de los Estados Sucesores hasta la noche interestelar, es un vasto dominio cuya frontera es imposible definir con precisión. Baste decir que la Periferia está quizá a unos entre 150 y 200 años luz (en cualquier dirección) de la Tierra. Desde el momento de su colonización y a pesar de su remota distancia, el destino de la Periferia ha estado siempre íntimamente ligado al de la Esfera Interior, aunque las diferencias y los odios han dividido a ambas durante siglos.

Gran parte de la Periferia de hoy en día fue poblada en los albores de la exploración espacial y muchos de los planetas fueron colonizados por los que deseaban escapar de los desórdenes, persecuciones o pobreza de la Tierra. Desde siempre, los planetas y estados de la Periferia se han caracterizado por sus deseos de independencia.

La República de Mundos Periféricos, el primer estado organizado de la Periferia, fue proclamado oficialmente en el 2250. En el otro lado de la Nebulosa Oscura, los planetas de la República fueron poblados por Hector Worthington Rowe y sus seguidores, contrarios todos ellos a la Alianza Terráquea. Dicha República ya no existe, desintegrándose lentamente tras la muerte de Amaris el Usurpador, el hombre que asesinó al Primer Lord Richard Cameron e intentó hacerse con el trono de la Liga Estelar por la fuerza. La familia de Amaris había dirigido la República durante varios cientos de años. Con la derrota de Amaris a manos de Kerensky, el estado virtualmente se colapsó, en parte por falta de liderazgo y en parte por la captura de planetas por la Mancomunidad de Lira. La República se disolvió formalmente en el 2786.

En el 2252 la expedición Calderon penetró en el hasta entonces inexplorado Racimo de las Híades, llegando al planeta Tauro en Enero del 2253. Oculta de los ojos inquisitivos de los burócratas de la Alianza, la colonia transformó sus planetas ricos en minerales en centros de igualdad política y social. El Concordato de Tauro, oficialmente fundado en el 2335 es un conjunto de democracias representativas, con un miembro de la Casa Calderon como Protector del Reino.

La Alianza de Mundos Exteriores es el segundo estado en dimensiones de la Periferia pero también el más débil política y económicamente. Fundada en el 2417, los planetas de la Alianza se encuentran entre la unión entre el Condominio Draconis y la Federación de Soles. La Constitución de la Alianza garantiza a todos los ciudadanos libertad de expresión y de credo, así como de organizar cualquier actividad económica que no atente contra los derechos de los demás ciudadanos.

Hacia el exterior de la Liga de Mundos Libres se encuentra la Magistratura de Canopus, fundada en el 2530 por Kossandra Centrella. Aún dirigida por la familia Centrella, los planetas de Canopus forman un estado autocrático donde las mujeres son quienes tradicionalmente dirigen el gobierno y las fuerzas militares. La Magistratura, un volumen de sistemas aproximadamente circular, es el tercero en magnitud de los reinos de la Periferia.

HISTORIA DE LA PERIFERIA HASTA EL 2785

Como se ha descrito antes, en el año 2235 más de 600 planetas en un radio de 120 años luz de la Tierra habían sido colonizados. En el 2236 la colonia de Freedom se declaró independiente de la Tierra, irritada por los elevados impuestos y la soberbia de los gobernadores planetarios y los funcionarios terrestres. Como respuesta a la crisis, la Alianza envió una flota de guerra, esperando acallar la rebelión rápidamente. Esto trajo como resultado la rebelión de más colonias y lo que debería haber sido una misión corta se convirtió en una operación mili-

tar a gran escala, que movilizó a más de un millón de hombres durante 18 meses. A mitad del 2237, la Rebelión de los Confines Exteriores consistía en más de 50 planetas que se habían declarado independientes de la Tierra. A pesar de su aparente superioridad, los ejércitos terráqueos no podían ganar. Enfrentados a tácticas rebeldes poco ortodoxas, falta de suministros y pérdidas en combate inaceptablemente elevadas, el Alto Mando de la Alianza retiró la mayor parte de sus tropas a finales de ese año.

A consecuencia de esta debacle, el Partido Liberal ascendió al poder en la Tierra en el 2242, anunciando inmediatamente que la Alianza retiraría sus funcionarios y tropas a una esfera de unos 30 años luz alrededor de la Tierra, concediendo la independencia a todos los planetas de fuera de ese radio. Las colonias se quedaron solas de repente y muchas de ellas simplemente no podían subsistir sin apoyo de la Alianza. Esto desató una nueva oleada de colonizaciones, cuando la población de planetas devastados por la guerra o en mundos de repente inhabitables salió a buscar un nuevo hogar en las estrellas más lejanas. Fue en este nuevo empuje hacia el espacio distante cuando se colonizaron los planetas de la futura República de Mundos Periféricos y del Concordato de Tauro. En los años siguientes, el resto de la Esfera Interior se comportó hacia la naciente Periferia con un menosprecio benigno que permitió a ésta florecer.

La Alianza de Mundos Exteriores y la Magistratura de Canopus nacieron durante la Era de la Guerra. El fundador de la Alianza fue Julius Avellar, un militar de la Casa Davion disgustado por los estragos de la guerra. Otro miembro desencantado de lo militar fue el fundador de la Magistratura de Canopus. Esta vez se trataba de una MechWarrior, Kossandra Centrella, antigua capitana de los Defensores de Andurien, una unidad de la Liga de Mundos Libres.

Excepto por el Concordato de Tauro, los estados de la Periferia no se vieron muy envueltos en la Era de la Guerra. En los años que van del 2397 al 2417 las armadas de Capela y de Tauro chocaron en repetidas ocasiones al intentar aferrarse los de Tauro a planetas que la Casa Liao insistía en que pertenecían a Capela. La crueldad contra prisioneros de guerra de Tauro y las masacres de civiles fueron tan comunes que el Concordato rehusó firmar la Convención de Ares del 2412.

Como se ha descrito en secciones previas, la Era de la Guerra acabó después de más de un siglo y medio de guerras. En uno de los extraordinarios giros de la historia, los líderes de las Grandes Casas de la Esfera Interior acabarían por enterrar tanto el hacha de guerra que se combinarían voluntariamente para formar la Liga Estelar, que se proclamó oficialmente en el 2571.

Por una variedad de razones, los líderes de los cuatro estados de la Periferia rehusaron categóricamente unirse a la Liga Estelar, lo que dio origen a la llamada Guerra de Reunificación, una serie de sangrientas campañas de 20 años de asaltos militares de la Liga estelar contra la Periferia, a razón de una campaña contra cada estado, todos los cuales lucharon gallardamente por conservar su independencia. La Alianza de Mundos Exteriores se rindió en el 2585, la Magistratura de Canopus en el 2588, la República de Mundos Periféricos y el Concordato de Tauro en el 2596.

La victoriosa Liga Estelar lanzó entonces una campaña masiva de propaganda para crear una apariencia de unidad tras su conquista de la Periferia. Tan grande fue su éxito que la Liga pudo retirar sus tropas de los estados conquistados en el 2607. En el mismo año, los cuatro estados de la Periferia se convirtieron en estados asociados, o Estados Territoriales de la Liga Estelar.

En los años de abundancia que siguieron, tanto la Esfera Interior como la Periferia prosperaron. Los avances tecnológicos del siglo XXVII e inicios del XXVIII (generadores de hiperpulsación, miómeros a pequeña escala y purificación de agua de bajo coste)

permitieron una mejora de las comunicaciones entre los planetas y contribuyeron a la explotación de los vastos recursos de la Periferia. El comercio creció de una forma exponencial y muchos de los planetas de la Liga, tanto internos como externos se volvieron económicamente interdependientes, lo que animó la especialización de planetas en agrícolas, industriales, mineros, etc.

La larga paz se rompió finalmente en el 2765 cuando Nueva Vandenberg y otros 17 planetas de las Periferia se declararon independientes de la Liga Estelar en respuesta al Edicto de Tasación del 2763 de Richard Cameron, que situaba el esfuerzo fiscal mayor en los Estados Territoriales. La rebelión desató la ira del Primer Lord quien envió al General Kerensky y a 98 Divisiones regulares de la Liga Estelar contra la Periferia.

Cuanto más tropas se enviaban al distante frente de guerra, más Regimientos de Stefan Amaris tomaban su lugar en la Tierra y a su alrededor. En Noviembre del 2765 las tropas de Amaris superaban en número a las reducidas guarniciones de la Liga que permanecían en la Tierra por lo que a finales de diciembre Amaris aprovechó la ocasión. Tan implacable como ambicioso, ejecutó al Primer Lord así como a todos los demás miembros de la familia Cameron, apropiándose de todos los planetas de la Hegemonía Terráquea para sí.

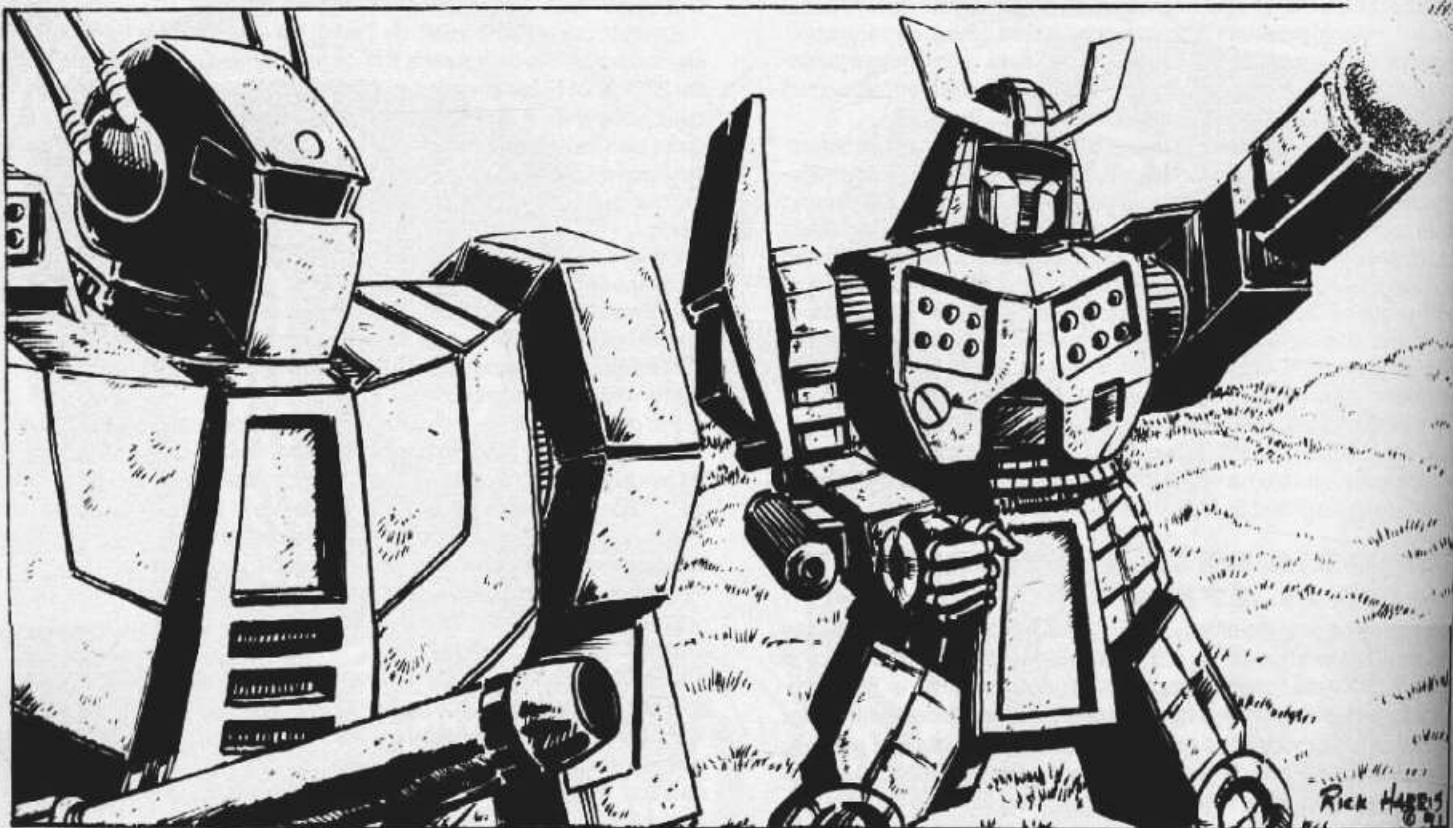
Al golpe de estado de Amaris le siguieron quince años de guerra civil que, antes de acabar, causó graves daños en el conjunto de la Liga Estelar pero sobre todo de las regiones de la Tierra y de los Mundos

Periféricos. Vastas secciones de la red de GHP de la Liga fueron destruidas o desactivadas, cortando así todo contacto entre la Periferia y los Estados de la Esfera Interior. La partida de la flota de Kerensky en Noviembre del 2784 eliminó el último obstáculo que se oponía a la guerra abierta entre los estados de la Esfera Interior. Volviéndose las unas contra las otras, las Casas de los Estados Sucesores dejaron de nuevo a la Periferia abandonada a su suerte. Al cabo de los dos siglos y medio siguientes, los planetas exteriores pudieron ser finalmente libres para seguir su propio camino.

LA PERIFERIA MODERNA, DESDE EL 2785 HASTA LA ACTUALIDAD

El colapso de la Liga Estelar tuvo profundos efectos sobre el equilibrio de poder en la Periferia. En primer lugar, la guerra civil y los conflictos subsiguientes desbarataron por completo su economía interdependiente. En segundo lugar, Kerensky despojó a los estados tanto de la Esfera Interior como de la Periferia de sus defensas de 'Mechs para librar la Guerra Civil, lo que dejó a los planetas pobremente defendidos abiertos a las depredaciones de fuerzas privadas que aún disponían de 'Mechs. En tercer lugar, la pérdida de comunicaciones con la Esfera Interior y las Guerras de Sucesión aumentaron el aislamiento de la Periferia. Hasta entonces, la Liga Estelar había impedido el conflicto entre las diversas facciones existentes en la Periferia, por lo que seguidamente las diferencias y los agravios existentes explotaron de golpe.

El impacto de algunos de estos factores sólo se notó al cabo de algún tiempo, mientras que otros tuvieron efectos inmediatos. Por ejemplo, la economía interdependiente de los estados de la Periferia quedó casi tan gravemente afectada como la de la Esfera Interior por el colap-



so de las comunicaciones (ver Economía, pág. 144). Esto realineó el equilibrio económico del poder sobre la base del valor real, es decir, 'Mechs, naves, instalaciones industriales, materias primas valiosas y tecnología como generadores de hiperpulsación aún funcionales. A causa de la falta de piezas de repuesto y de equipo de mantenimiento, casi todos los planetas cuya existencia dependía del comercio con otros tuvieron que ser abandonados. Como en la Esfera Interior, los planetas que dependían de extenso apoyo exterior para su agricultura o para el suministro de agua potable se mantuvieron sólo si estaban situados en posiciones estratégicas.

Costó más que se desintegraran las estructuras políticas. En zonas del espacio densamente pobladas con planetas (como las Híades, el núcleo del Concordato de Tauro) permaneció una semblanza de organización. Zonas como los Mundos Periféricos sufrieron un destino diferente. Con sus planetas esparcidos por una zona tan amplia como la de la Federación de Soles (pero con una décima parte de su población) y habiendo sufrido extensos daños durante la Guerra Civil, la Alianza se rompió en entidades más pequeñas, alguna de un solo planeta.

Las Primeras Guerras de Sucesión también influyeron en las estructuras políticas de la Periferia. Unidades de 'Mechs que se habían rebelado contra sus amos, se habían granjeado un enemigo peligroso o cuyos miembros deseaban buscar fortuna, a menudo viajaban al espacio menos organizado que había más allá de la Esfera Interior, convirtiéndose a veces en líderes de facto de un planeta. La conquista era fácil por regla general, puesto que los planetas más fáciles de conquistar eran los menos valiosos en materia de recursos naturales, agua o situación. Esto solo hacía que espolear a las unidades de 'Mechs renegadas a nuevas conquistas, usualmente contra objetivos más ricos y poblados. Aunque muchos creían que estos bandidos tenían pocas posibilidades de supervivencia sin una base de operaciones sólida, llegaron a convertirse en una amenaza para planetas más estables.

Los siguientes dos siglos de historia de la Periferia parecen basados en la interacción dialéctica de dos fuerzas mutuamente opuestas. En un lado estaban los "reyes" independientes y autoproclamados de uno o más planetas: bandidos y piratas de la frontera que expandían sus dominios a través de amenazas, coacciones o a veces haciendo que sus vecinos contrataran sus servicios. En el otro lado se hallaban las alianzas que se iban formando, algunas basadas en los restos de gobiernos anteriores y otras recientemente formadas para el comercio o para la defensa mutua contra otras alianzas o contra los propios Reyes Bandidos (las alianzas también permiten a los estados juntar sus limitados recursos tecnológicos, como piezas de recambio de 'Mechs o sistemas de purificación de agua). Los Reyes Bandidos actuaban como fuerza desestabilizadora, destruyendo o dividiendo a las alianzas. Las alianzas eran un contrapunto a esa tendencia, estabilizando regiones hasta el punto en que el comercio o incluso el desarrollo tecnológico podían comenzar de nuevo.

Cada tipo de gobierno implica la existencia de fuerzas sociales tendientes a separarlo. Por ejemplo, una alianza sufría a menudo la inercia o el desacuerdo interno de sus miembros, puesto que lo limitado de sus recursos hacía imposible satisfacer a todos a la vez.

Aunque los líderes de los Estados Sucesores no conocen todos los detalles, son conscientes de que ComStar ha mantenido por lo menos un tenue contacto con la Periferia, enviando pequeñas naves repetidoras a zonas en las que los GHP habían sido destruidos o inutilizados. La influencia de ComStar en la Periferia es insignificante comparada sin embargo con la que ejerce en la Esfera Interior. Entre los planetas exteriores opera más como una agencia de recogida de información que como una orientada a los servicios, dado que el equipo de comunicaciones existente está en manos de las alianzas independientes.

A menudo una alianza o confederación en concreto ha sido infiltra-

da por agentes provocadores de estados rivales o incluso de Reyes Bandidos influyentes, debilitando así la cohesión de su gobierno. Generalmente, las alianzas de más éxito de la Periferia, igual que en la Esfera Interior suelen ser de tipo oligárquico, con el poder concentrado en una familia o pequeño grupo de familias. Sin embargo, hay veces que ni siquiera los lazos de sangre evitan las divisiones y la traición.

Los Reinos Bandidos también sufren flujos constantes. No es sorprendente que la existencia de muchas provincias pequeñas esté ligada a la existencia de un líder carismático. Igualmente, un sucesor débil o poco efectivo puede a veces deshacer lo ganado por un predecesor fuerte. Como quiera que los Reinos Bandidos no son confederaciones formales, también pueden cambiar de manos como resultado de desavenencias personales, disputas sobre planes de batalla o incluso traiciones más sutiles, circunstancias que pueden llegar a resolverse en el campo de batalla. Esta tendencia ha impedido la formación de confederaciones a gran escala o de larga duración. Sin embargo, los Reyes Bandidos no sufren por lo general muchos de los problemas que agobian a formas menos tiránicas de gobierno.

Tanto los bandidos como las alianzas han intentado desarrollar las vastas expansiones de la Periferia en busca de recursos naturales y nuevas fuentes de piezas de repuesto y tecnología abandonada. A causa de la necesidad de invertir fuertemente en defensa, el desarrollo se ha visto retrasado pero la exploración y la expansión continuas han ayudado a mantener un nivel tecnológico relativamente elevado.

Los estados de la Periferia son más conscientes de la necesidad de mantener este nivel de tecnología por dos razones. En primer lugar, precisan de la tecnología para sobrevivir a las fuerzas naturales contra las que el hombre debe luchar. En segundo lugar, la tecnología hace al estado más capaz de resistir el ataque de un agresor. En efecto, como los planetas de la Periferia se vieron forzados (en gran parte debido a las destrucciones causadas por Kerensky) a desarrollar de nuevo la industria y la agricultura, están idealmente más preparados para la guerra que la Esfera Interior, cuya economía y visión han estado basados en el aprovechamiento. Por contra, dada la falta de Técnicos competentes y de recursos suficientes, las fuerzas militares de la Periferia no están en condiciones de enfrentarse a las de la Esfera Interior, ni en número ni en potencia de fuego. Los mundos exteriores han tenido buen cuidado en no atraer demasiada atención sobre sí mismos, no fuera que uno de los Estados Sucesores se decidiera a embarcarse en una campaña de conquista. En realidad, la Esfera Interior se limita a defender sus fronteras contra los piratas y sabe poco de las actividades del otro lado.

COMUNICACIONES CON LA ESFERA INTERIOR

Aunque la Periferia ha estado en general incomunicada con la Esfera Interior desde la Guerra Civil de hace dos siglos y medio, no existe una frontera absoluta donde empiece la una y termine la otra. Tanto unidades de 'Mechs independientes como algunos comerciantes intrépidos se aventuran más allá de la Esfera Interior de vez en cuando y alguna información ha llegado hasta los Estados Sucesores. Esto es más cierto en las zonas que se extienden más allá del Condominio Draconis y la Federación de Soles, donde tanto los espías de Kurita como los de Davion han intentado durante mucho tiempo atraerse el apoyo de los diversos estados que forman la Alianza de Mundos Exteriores. De la misma forma, tanto Davion como la Casa de Calderon (líderes estos últimos del muy reducido Concordato de Tauro) intentan infiltrarse económicamente en el amplio y desorganizado espacio que se encuentra en dirección al borde de la galaxia entre la Marca de Capela (cerca de Aldebarán) y las Híades, núcleo del Concordato.

LOS REINOS BANDIDOS

Existe gran número de Reinos bandidos en la Periferia y su influencia varía desde el control de un planeta hasta el de una docena. Tanto su número como su potencia relativa están en constante variación. Algunos reyes están bastante bien establecidos y se les conoce (al menos por su reputación) tanto en la Periferia como en la Esfera Interior.

REYES BANDIDOS

Para cada Rey Bandido se proporciona la siguiente información: planeta capital y situación aproximada (indicando si es dirección núcleo o borde de la galaxia), número de 'Mechs y de planetas controlados y afiliación actual si la hay. Aunque los Reinos Bandidos y las Alianzas se agrupan por separado, la diferencia entre unos y otros es más semántica que real.

Hendrik 3^a, Oberón VI

(En dirección núcleo, desde la frontera Draconis/Lira)

Hendrik es el líder de una confederación de Reyes Bandidos cuyos planetas se encuentran más allá del límite aceptado de la Esfera Interior. Desciende del primer Rey Bandido, el famoso Hendrik Grimm, quien dejó el servicio de la Casa Steiner después de que sus mandos dejaran al Regimiento de Grimm sólo defendiendo una posición contra fuerzas muchas veces superiores en número. Grimm estableció a su Regimiento en el sistema de Oberón, de la Periferia Cercana.

En el curso de casi dos siglos, los descendientes de Grimm han expandido gradualmente su autoridad sobre los planetas vecinos. Sucesivos monarcas han ido cambiando gradualmente desde el bandaje hasta la diplomacia en su trato con estos planetas hasta el punto de que el adjetivo "bandido" ya casi no es aplicable. En las últimas tres décadas el número de 'Mechs de Hendrik ha aumentado de dos a tres Regimientos completos y hasta hace muy poco se habían vuelto bastante más agresivos en sus incursiones a la Esfera Interior. Sin embargo, desde la aparición de los Clanes, Oberón ha permanecido incomunicado con la Esfera Interior. Todo contacto de ComStar con Oberón se perdió en el 3045 y existen informes de que Oberón cayó en poder de los Clanes en el 3059, si bien se desconoce el paradero de Hendrik.

Piratas del Cinturón, Star's End

(Cerca de la Falla Draconis, en dirección núcleo desde el Condominio Draconis)

El cinturón de asteroides de Star's End está situado en un sistema estelar cerca del borde de un espacio interestelar vacío de aproximadamente 60 años luz de diámetro que se extiende entre el espacio de Kurita y los antiguos Mundos Periféricos. Gran parte de los recursos mineros del cinturón se agotaron incluso antes de las Guerras de Sucesión pero ya entonces era conocido como refugio de piratas que hacían incursiones en territorios de la Liga Estelar. Tras el colapso de la Liga los piratas prosiguieron con sus actividades, con los planetas de Kurita y de la Periferia como blancos principales.



Conforme comenzaron a faltar las piezas de recambio, especialmente para las Naves de Salto, los Piratas del Cinturón se dieron cuenta de que su subsistencia dependía de la experiencia técnica necesaria para reparar y sustituir el equipo aviónico averiado. Aunque numerosos piratas han muerto en el curso de sus actividades, la tecnología de construir y reparar Naves de Salto no se ha perdido en el Cinturón. Ocultos en los puntos troyanos del Cinturón existen astilleros y hangares de gravedad cero capaces de reensamblar Naves de Salto a partir de componentes recuperados.

Los Piratas del Cinturón disponen de un Batallón de BattleMechs, más que nada para explorar puntos de salto en busca de restos de Naves destruidas. Su líder actual es Morgan Fletcher. Hay informes que afirman que los Clanes no han tomado Star's End y de hecho existe un reciente informe que dice que 'Mechs con los colores de Star's End habían atacado un planeta ocupado por los Osos fantasma.

ALIANZAS

La Alianza de Mundos Exteriores

Dirigida por la Casa de Avellar, la Alianza tiene su centro en el sistema de Alpheratz, más allá del borde dirección núcleo de la Federación de Soles. Aún hallándose relativamente distante de los combates librados en la Periferia, la Alianza sufrió graves daños en la Guerra civil. Tras la desintegración de la Liga Estelar quedó abandonada a sus propios recursos debido al amargo conflicto entre sus dos vecinos, las Casas Davion y Kurita. Como la mayoría de gobiernos organizados de la Periferia, la Alianza nunca sintió mucha dependencia psicológica de la Tierra como planeta natal y así los Mundos Exteriores fueron capaces de resistir el aislamiento con entereza, si bien el transtorno económico que les produjo fue considerable.

En la época de la Liga Estelar, la extensión de los Mundos Exteriores era tan grande como la del Condominio Draconis y abarcaba 150 planetas. Las deserciones, el abandono y la falta de comunicaciones han reducido este dominio a poco más de 40 planetas pero la familia Avellar le ha proporcionado un liderazgo justo y competente durante dos siglos.

En los últimos 20 años, ComStar ha construido cinco unidades GHP en la Alianza y diplomáticos tanto de la Casa Davion como de la Kurita han buscado el establecimiento de fuertes lazos con ella, culminando en el matrimonio del Presidente Avellar con la Baronesa Rebecca DeSanders, de la Federación de Soles. Sin embargo, no se ha avanzado mucho en cuanto a un posible acuerdo de entrada de la Alianza en la Mancomunidad Federada.

El Concordato de Tauro

El Concordato, dirigido por la Casa de Calderon tiene su base en el cercano racimo estelar de las Híades, dirección borde más allá de la Federación de Soles. Controla 30 planetas en una zona que abarca tan sólo ocho años luz, una de las mayores concentraciones de sistemas solares en el espacio ocupado por los humanos. El Concordato fue diezmado por la Guerra Civil, habiendo sido brutalmente castigado por las fuerzas de Kerensky tras la secesión de gran parte de sus planetas de la Liga estelar en el 2765.

El actual líder de este reino, Thomas Calderon, desconfía por igual de amigos y de enemigos, invirtiendo gran cantidad de esfuerzos (y de las finanzas del reino) en apoyar su paranoia. Los dos acontecimientos más recientes que han avivado las llamas de su temor han sido la creación de la Mancomunidad Federada y la alianza Canopus-Andurien. Muchos creen que Thomas debería abandonar el cargo de Protector y dejar que su hijo Jeffrey ascienda al trono. Afable, carismático y casi completamente desprovisto de malicia, Jeffrey es la antítesis de su padre.

El Concordato se ha visto empobrecido debido a las fuertes restric-

ciones legales sobre el comercio interior y limitaciones a la exploración privada. El retraso del Concordato en explorar y explotar el espacio semiabandonado que se encuentra entre sus dominios y los de la Federación de Soles puede llevar al establecimiento por parte de Davion de puestos avanzados mucho más cerca de los límites del Concordato de lo que éste desearía.

La Magistratura de Canopus

La Magistratura de Canopus, regida por la Casa de Centrella, ha crecido rápidamente en los últimos años bajo el liderazgo de la carismática Magestrix Kyalla, una mujer de color, de dos metros de altura, que se ganó el apoyo de su gente gracias a sus éxitos como MechWarrior. Kyalla también ha despertado el entusiasmo de sus aliados con la promesa de que Canopus podía retomar algún día a su antigua gloria aprovechándose de las divisiones de la Esfera Interior. Un paso reciente hacia este objetivo fue la alianza de Canopus con el rebelde Ducado de Andurien de la Confederación de Capela. Sin embargo, tras una desastrosa invasión contra Capela, Kyalla fue declarada legalmente enajenada y fue reemplazada por su hija Emma como Magestrix.

Espías de la Esfera Interior (especialmente los del ROM, el servicio secreto de ComStar) hace tiempo que afirman que la Magistratura de Canopus dispone de una fuente de suministros para sus unidades de 'Mechs que proviene "de algún lugar más allá de la Periferia" y que esta fuente ha sido la base de su fenomenal crecimiento.

El Gran Valkiriato

(Dirección núcleo desde la Mancomunidad de Lira)

El Gran Valkiriato es una nueva entidad política formada por la unión de María Morgraines y Redjack Ryan de Butte Hold, que se encuentra justo en el borde de la Mancomunidad de Lira, cerca de la Confederación de Oberón. Con la maestría política de Morgraines y la potencia militar de los Rebeldes de Ryan, el Gran Valkiriato amenazaba con convertirse en una jauría de lobos que podía devastar las fronteras de la Mancomunidad de Lira (Ryan es tristemente conocido por haber dirigido a sus subordinados en la destrucción incontrolada de un planeta agrícola de Marik cuando era comandante de Batallón a las órdenes de Hendrik de Oberón).

Desafortunadamente para el Valkiriato, sus territorios se encontraban en el camino de invasión de los Clanes, lo que produjo al menos una escaramuza entre los Rebeldes de Ryan y los 'Mechs de los Clanes. La lucha concluyó con la captura de Kenny Ryan, uno de los muchos hijos ilegítimos de Redjack. Desde entonces el Valkiriato ha estado incomunicado con la Esfera Interior. Hay abundantes rumores acerca de que los restos del Valkiriato se han unido a los Piratas del Cinturón o incluso a Oberón pero no se dispone de datos exactos. La última vez que se supo de ellos, los Rebeldes de Ryan consistían en tres Batallones de BattleMechs.





LOS CLANES

Durante tres siglos completos, los Estados Sucesores han librado una serie de continuas guerras para determinar quién se convertiría en el líder de una Liga Estelar restaurada. La Esfera Interior ha estado tanto tiempo en guerra que para muchos la guerra se ha convertido en una forma aceptable de vida. Aunque numerosos Lores de las Grandes Casas han ambicionado dirigir una Esfera Interior unida, relativamente pocos han tenido la visión de futuro de una humanidad pacíficamente unificada en lugar de una consolidación del poder de su propia Casa.

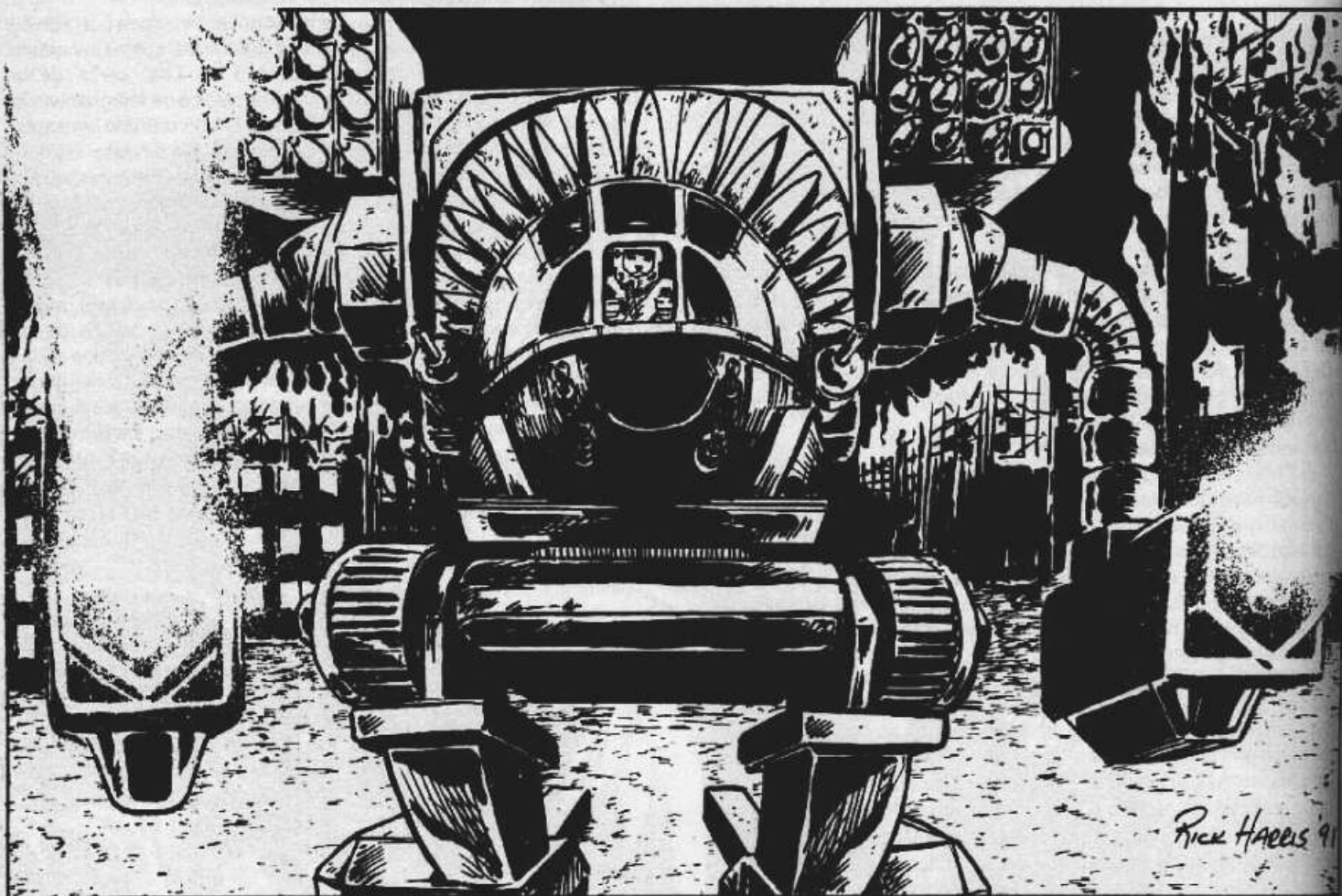
La llegada de los Clanes ha traído cambios dramáticos a la Esfera Interior. Donde antaño las líneas de poder y ambición estaban establecidas en cinco direcciones (seis, cuando ComStar se tornó políticamente activo), permitiendo a las Grandes Casas equilibrar a sus enemigos unos contra otros, ahora las líneas son mucho más complejas. Además de los tradicionales enemigos de las cinco Casas, ahora hay que tener en cuenta a los Clanes. Según todas las indicaciones, los Clanes individuales que forman la fuerza de invasión están a menudo tan divididos como los Lores de la Esfera Interior y su derrota en Tukayyid ha traído como resultado una pérdida de solidaridad.

Los Clanes parecen disponer de poder suficiente como para tomar la Esfera Interior por entero si pueden unificarse en ese sentido lo sufi-

ciente como para presentar un frente unido. El acuerdo entre ComStar y los Clanes durante las negociaciones del Juicio de Posesión especificaban que los Clanes no podían continuar su avance hacia la Tierra en 15 años. Una línea trazada de Este a Oeste desde Tukayyid limita toda expansión futura, pero grandes áreas del Condominio Draconis y de la Mancomunidad Federada no están incluidas, ni tampoco las simples incursiones a través de dicha línea. Debido a disputas internas, los Clanes parecen haber perdido su unidad de propósito y sin duda pasarán algunos años antes de que incluso un solo Clan pueda reunir las fuerzas necesarias para lanzar un esfuerzo concertado contra el Condominio o la Mancomunidad.

La Esfera Interior está cerrando rápidamente la brecha en tecnología militar que la separaba de los Clanes y por el otro lado los Clanes están intentando modificar su forma ritualizada de realizar la guerra para contrarrestar las nuevas tácticas de la Esfera Interior.

La forma que tome el conflicto en los próximos años probablemente determinará el destino del espacio humano para los siglos venideros y ciertamente tendrá serias consecuencias para el futuro desarrollo de la raza. Afortunadamente, existen individuos en ambos bandos que miran más allá de la presente situación, hacia el futuro. Sin embargo, estos individuos deben enfrentarse a gran número de enemigos.



EL ÉXODO

Stefan Amaris el Usurpador fue con toda probabilidad el responsable de los siglos de conflictos conocidos como las Guerras de Sucesión y su nombre es maldecido en los Estados Sucesores desde entonces. Pero cuando Amaris traicionó al joven Richard Cameron (el último Primer Lord de la Liga Estelar) en Diciembre del 2766, reclamando para sí el trono de la Liga Estelar, no sólo puso en movimiento los acontecimientos que darían origen a las Guerras de Sucesión sino que también desató otro que culminaría en la actual invasión de la Esfera Interior por los Clanes. Por supuesto, no toda la culpa es suya, sino que gran parte de la misma corresponde asimismo a los Lores del Consejo de la Liga Estelar de aquel tiempo.

Dichos Lores habían nombrado a Aleksandr Kerensky como Regente de la Liga estelar durante la minoría de edad de Richard Cameron y luego quisieron despojarle de toda autoridad después del asesinato del joven Primer Lord. Kerensky no veía sin embargo su posición como una de poder personal, sino más bien de responsabilidad y no estaba dispuesto a abdicar de la misma a instancias de un grupo de tiburones con motivaciones políticas como Amaris y los otros Lores de las Casas. Su primera acción después del golpe de estado de Amaris fue reunir a todas las tropas de las Fuerzas de Defensa de la Liga Estelar para expulsar al traidor de su lugar en el trono robado. Durante este período, los Lores de las Casas se abstuvieron de tomar partido aunque Lira, Capela y los Soles Federados enviaron equipo y suministros a los planetas recuperados por las tropas del general. Una vez Kerensky hubo cumplido con su misión y Amaris hubo sido ejecutado, sorprendió a la Esfera Interior reuniendo a sus tropas y abandonando el espacio explorado, ostensiblemente para siempre.

Esto marcó el inicio de los que los Clanes denominan el Éxodo. Aunque no todas las unidades del ejército regular de la Liga siguieron a Kerensky al exilio, la mayoría lo hizo, llevándose consigo a sus familias. Nadie sabía exactamente a dónde se dirigían pero tenían fe en Kerensky y creían que debía tener un plan. Dicha fe sería duramente puesta a prueba en los años siguientes mientras la flota avanzaba, alejándose más y más del espacio ocupado por los humanos sin encontrar planetas habitables. Por el camino, algunos de los seguidores de Kerensky se rebelaron, aplastando éste la rebelión rápidamente y ejecutando a los cabecillas en un intento de demostrar la necesidad de lealtad y de una disciplina rígida si él y los suyos querían tener alguna esperanza de supervivencia.

LAS SEMILLAS DEL CAMBIO

Por fin Kerensky y sus seguidores hallaron lo que se dio en llamar el Pentágono, cinco planetas marginalmente habitables a unos 1.300 años luz de la Tierra. Los planetas estaban a menos de un solo salto unos de otros y a unos pocos saltos de un gran racimo globular. Una gruesa nebulosa de polvo, a la que bautizaron como el Manto de Kerensky les ocultaba de la Esfera Interior.

Cuando Kerensky y su gente comenzaron a colonizar los planetas del Pentágono, bautizados como Arcadia, Babilonia, Circe, Dagda y Edén, se puso dolorosamente de manifiesto que disponían de un número desproporcionadamente alto de militares comparado con los trabajadores, técnicos, científicos e incluso administradores que había entre ellos. La solución arbitrada por Kerensky fue simple y directa: estableció una serie de duras pruebas que eliminarían a todos los que no fueran los mejores guerreros, quienes permanecerían en el ejército. El resto serían examinados de nuevo para determinar su capacidad de trabajar en otra cosa.

LA GUERRA CIVIL

La lucha para conquistar los inhóspitos planetas del Pentágono descorazonó a muchos de los seguidores de Kerensky, y la degradación de tantos militares del ejército regular a las filas de los trabajadores y técnicos dejó descontentos a muchos más. Aunque los exiliados de la Esfera Interior prosperaron en sus nuevos hogares, algunos de ellos se resentían del estilo de vida ascético y de la severa disciplina en la que se basaban sus colonias. Éstas y otras tensiones acabaron por provocar una guerra civil en el planeta Edén poco antes de la muerte del general. Mientras preparaba esta campaña, el anciano sufrió un ataque cardíaco que acabó con su vida.

El sucesor designado del general era su hijo Nicholas, quizá más idealista aún que su padre. Fue él quien transformó el sueño de su padre de restaurar un día la Liga Estelar en la Esfera Interior en una visión casi mística del futuro.

No queriendo malgastar recursos militares en sofocar la rebelión, Nicholas decidió llevarse a sus seguidores a otro Éxodo para apartarlos de la destructiva contienda civil. Él y los suyos viajaron hasta Strana Mechty (en ruso, "País de los Sueños"), uno de los planetas ocultos en el velo de estrellas del racimo de Kerensky. Allí, Nicholas y sus seguidores conservaron su tecnología y se dedicaron a sobrevivir mientras los planetas del Pentágono se destruían a sí mismos y a sus entornos en casi 20 años de guerra civil.

Para cuando Nicholas regresó para recuperar los planetas del Pentágono, halló los planetas casi devastados. La batalla para recuperarlos fue, sin embargo, amarga pero al final muchos de los supervivientes recibieron a Nicholas como a un salvador. Así como Nicholas había dejado a los rebeldes para que se destruyeran a sí mismos, los Clanes, que se consideraban a sí mismos como la Liga Estelar en el exilio, creyeron que los Estados Sucesores lucharían entre sí hasta hundirse en la barbarie, allanando el camino para el retorno de los herederos de Kerensky como salvadores de la humanidad.

EL SISTEMA DE CASTAS

Fue durante los 20 años de la retirada de Nicholas al Racimo Kerensky cuando se acuñó el concepto de los Clanes. Buscando cortar todo lazo cultural con los Estados Sucesores, Nicholas reorganizó completamente su sociedad dividiéndola en 20 Clanes y reemplazando el antiguo sistema militar de una Lanza de cuatro 'Mechs por una Estrella de cinco. También creó un sistema de castas de cinco niveles: trabajadores, comerciantes, técnicos, científicos y guerreros. La casta de los trabajadores la caracterizó como los "músculos" de los Clanes, los comerciantes eran los "huesos", los técnicos eran los "dedos", los científicos la "mente" y los guerreros "la sangre y el alma." Dado que la familiaridad crea experiencia y puesto que se supone que la genética crea líneas de individuos más adaptados a una ocupación que a otra, la mayoría de los ciudadanos de los Clanes viven, trabajan y mueren en la casta en que nacieron, si bien cada ciudadano debe someterse a pruebas de propensiones individuales por lo que no es imposible que un niño de una casta sea elevado (o degradado) a otra.

Nicholas también estableció un programa genético para la casta guerrera, según el cual los mejores guerreros contribuyen con material genético a un depósito común a partir del cual se crea la siguiente generación de guerreros. Los embriones de estas nuevas generaciones maduran en úteros artificiales y cada nuevo grupo de individuos creados a partir de un conjunto en particular de material genético se crían juntos en un "sibko" (compañía de hermanos). Debido a la intensidad de las pruebas de la casta guerrera, cada sibko está destinado a per-



LOS CLANES

der entre el 40 y el 60% de sus miembros para cuando llegue a la edad de que sus miembros se conviertan en guerreros. Cuando se acercan a los cuarenta, los que quedan serán considera-

dos demasiado viejos para mantener la forma ideal y se les asignará a la crianza y entrenamiento de la siguiente generación de guerreros.

Fue también durante este período de reforma cuando se estableció el concepto de "Apellidos de sangre". Así como la mayoría de guerreros de los Clanes no tienen apellido, utilizando en su lugar el nombre de su Clan, unos pocos de los mejores pueden ganarse el derecho a llevar el apellido de uno de los leales guerreros que siguieron a Nicholas al exilio en Strana Mechty. Hay 760 de estos apellidos y nunca puede haber más de 25 individuos con el mismo apellido a la vez (el más apreciado, claro está, es el de Kerensky). Sólo cuando uno de los

Apellidos de sangre muere puede otro individuo luchar por el derecho a llevar ese apellido y los combates son intensos, dejando a menudo un reguero de contendientes muertos como resultado. Esto se debe a que ganar un Apellido de sangre es uno de los máximos honores entre los Clanes, garantizando que el material genético de ese guerrero será utilizado en futuras generaciones y que el Apellido de su poseedor vivirá para siempre en la historia de los Clanes.

EL GOBIERNO DE LOS CLANES

En el sistema creado por Nicholas se seleccionaban dos Kanes de cada Clan de entre los Apellidos de sangre, uno considerado como mayor y otro como más joven. Los Kanes de todos los Clanes forman el Gran Consejo. En tiempos de crisis escogen a uno de entre ellos para que sea el ilKan (jefe de los señores de la guerra) para dirigirlos. Las otras castas tienen sus propios líderes pero son los Kanes quienes tienen la última palabra en cualquier decisión de los Clanes. La política en los Clanes puede ser maquiavélica pero la naturaleza militarista de su sociedad hace que no sea ninguna sorpresa el que toda decisión pueda ser desafiada en combate.

Actualmente existen dos grupos políticos principales en los Clanes, los Cruzados y los Guardianes. Los Cruzados creen que el deber de los Clanes es conquistar la Esfera Interior y rehacerla a su imagen y semejanza para volver a formar a continuación la Liga Estelar. Los Guardianes están en desacuerdo, argumentando que el deber de los Clanes es estar preparados para proteger a la Esfera Interior de peligros exteriores. Sorprendentemente ha sido un Guardián, Ulric Kerensky, del Clan Lobo, quien ha actuado como ilKan durante la reciente invasión. El ilKan Ulric creía que era mejor dirigir a los Clanes con cautela, permitiéndoles calibrar la fuerza de la cultura de los Estados Sucesores mediante la experiencia, en lugar de permitir que un ilKan de los Cruzados lanzara a los Clanes a una conquista sangrienta.

LA INVASIÓN

Aunque muchos creen que la invasión de los Clanes empezó en el 3050, su primera acción tuvo lugar mucho antes. En realidad la invasión empezó en el 3005, cuando los Dragones de Wolf aparecieron en la Esfera Interior. En realidad se trataba de una unidad del Clan Lobo, en este caso compuesta principalmente de "nacidos libres" (individuos de castas no guerreras que obtuvieron en las pruebas unos resultados lo suficientemente altos como para convertirse en guerreros). Se les equipó con 'Mechs estilo antigua Liga Estelar (mejores que los que tenían los Estados Sucesores, debido al declive de la tecnología de éstos, pero anticuados en comparación con los nuevos OmniMechs de los Clanes) y se les envió a servir a las Grandes Casas de la Esfera Interior como mercenarios. Su auténtica misión fue recoger informes para la futura invasión.

Lo que casi nadie de entre los Clanes sabía es que más tarde se asignó a los Dragones por parte de los Guardianes una nueva misión, que era la de preparar a los Estados Sucesores para la inminente batalla contra los Clanes. Habiendo analizado los informes de los Dragones, Guardianes situados en altos lugares decidieron que el Sucesores, incluso de los propios Clanes. No hay duda de que la Esfera Interior hubiera caído en los dos años transcurridos desde la invasión en el 3050 si los Dragones de Wolf no hubieran influido sobre los líderes de la Esfera Interior para combatir conjuntamente a los Clanes.



COMSTAR

ComStar, la red de comunicaciones interestelares, es la obra maestra de Jerome Blake, uno de los hombres más influyentes de la historia milenaria de los viajes espaciales interestelares. Ingeniero electrónico y burócrata de alto nivel, Blake fue nombrado Ministro de Comunicaciones por el Alto Consejo de la Liga Estelar en el 2780, tras la derrota del usurpador Stefan Amaris por el general Kerensky. El Consejo encargó a Blake la restauración de la extensa y parcialmente destruida red de comunicaciones.

EL RÉGIMEN DE BLAKE

En los años que siguieron a la contienda civil de mediados del siglo XXVII, la Liga estelar estaba en unas condiciones pésimas, con 100 millones de muertos y las comunicaciones con los Estados Territoriales completamente cortadas. Mientras el Alto Consejo intentaba infructuosamente ponerse de acuerdo para elegir a un nuevo Primer Lord, ordenaron al general Aleksandr Kerensky desmovilizar a sus tropas, para posteriormente intentar reclutar a parte de las mismas para sus propias fuerzas militares, lo que enojó aún más al general. Cuando Kerensky protestó le pidieron su dimisión como comandante de las Fuerzas de Defensa de la Liga Estelar a lo que éste respondió reuniendo a sus leales (aproximadamente el 80% del ejército regular) y desapareciendo con ellos del espacio conocido. Mientras tanto, las tensiones entre los estados miembro rivales habían degenerado en un conflicto armado a gran escala.

La primera transmisión interestelar tuvo lugar el día de Año Nuevo del 2630 cuando el primer mensaje de hiperpulsación fue transmitido desde la estación GHP (generador de hiperpulsación) de la Tierra. Una vez completamente operativa, la red de comunicaciones interestelar podía enviar un mensaje desde la Tierra hasta Tharkad en solo siete días y los mensajes al planeta más distante de la Periferia tardaban seis meses, por lo menos la mitad del tiempo que anteriormente. El sistema sufrió graves daños durante la Guerra Civil y en los primeros años de estancia de Blake en el cargo las instalaciones de la red estuvieron bajo ataque constante puesto que los Lores del Consejo rivales buscaban capturarlas o destruirlas. Blake se dio cuenta de que la lucha por el poder entre las Grandes Casas amenazaba con destruir por entero las comunicaciones interestelares. Ponderando el alcance de la crisis, concibió un medio radical para mantener las comunicaciones entre las estrellas y quizá para mantener la civilización en los terribles años que preveía se iban a suceder.

En Invierno del 2786, Blake convocó a una reunión secreta a los administradores de las estaciones repetidoras del Primer Circuito, situadas en Nueva Tierra, Barnard, Alfa Centauri, Bryant, Proción y Dieron y les expuso sus planes para una red de comunicaciones que pudiera sobrevivir a la violencia de las guerras venideras. Aunque de diseño sencillo, el plan era de compleja ejecución. Blake obtuvo la promesa de la mayoría de los Lores del Consejo de que garantizarían la seguridad de la red de comunicaciones si Blake la mantenía alejada de la política. Dado que las comunicaciones eran vitales para todos, Blake fue capaz de salvar la red y (esperaba) la alta tecnología que permitió crearla.

Este éxito cimentó su autoridad y le proporcionó una base de operaciones tangible para llevar a cabo el resto de su plan. Reclutando apre-

suradamente varios Regimientos de BattleMechs, Blake consiguió capturar la Tierra en una operación relámpago en Verano del 2788. Un enorme depósito de piezas de repuesto y de equipo le permitieron pagar a los regimientos de 'Mechs a su servicio. A continuación, declaró neutral al sistema solar, bajo la protección de la autoridad de comunicaciones y envió emisarios a los cinco líderes de las Casas a través de los buenos oficios del Primer Circuito. Fue capaz de aprovecharse de los efectos de la sorpresa y de la preocupación que los Lores de las Casas sentían los unos hacia los otros para obtener las seguridades que precisaba para seguir adelante con sus planes.

Gran parte de la historia inicial de la red de comunicaciones interestelares, que pronto adoptó el ahora familiar nombre de ComStar, está envuelta en un misterio religioso. Resulta aparente que tanto la burocracia como la tecnocracia de la organización eran necesarias para mantener a ComStar aislada del "mundo exterior." Las penas por discutir incluso la tecnología más mundana con gente de fuera eran extremadamente severas, incluyendo la expulsión del servicio. El propio Blake era una especie de místico que veía el declive de la civilización como un justo castigo a sus pecados y se daba cuenta de que la tremenda destrucción causada por las guerras acabaría por consumir a la civilización a menos que parte de sus preciosos conocimientos se conservaran. Aparte de las obligaciones mundanas y seculares de ComStar, Blake creía que la organización tenía una obligación mayor, que era el mantener y preservar el conocimiento a cualquier precio. Así, ComStar se convirtió en un refugio para todo tipo de técnicos, que prosperaban mientras los Regimientos de BattleMechs desgarraban el resto de la sociedad interestelar.

Al cabo de 20 años ComStar operaba con beneficios, habiéndose visto sin embargo a excluir a más del 40% de los planetas que habían estado comunicados en la época de la Liga Estelar, además de haber perdido el contacto con la Periferia más allá de la esfera Interior (o al menos ésa era la tesis pública).

La dirección de Blake duró aún doce años en los que ComStar continuó expandiendo sus servicios, mejorando y aumentando la potencia de sus estaciones y restaurando un servicio regular de correo de corta distancia para complementar a sus transmisiones GHP. Como subproducto de su existencia, la organización ayudó a restablecer una semblanza de comercio normal al introducir una carta de crédito de ComStar (el Billeto-C) que servía como medio de intercambio tanto entre casas aliadas como rivales, todas las cuales también habían emitido su propia moneda (Billetes-E). Ver Economía, pág. 144.

A instancias de Blake, el Primer Circuito, ahora convertido en el cuerpo director supremo de ComStar, sólo se reunía a puerta cerrada e impuso una mentalidad de "sociedad secreta" en sus subordinados. Una fuerza de seguridad interna conocida tan sólo como ROM (un acrónimo cuyo significado original se ha perdido en la historia) se formó en el 2811 para prevenir las fugas de información tecnológica al exterior y para evitar que el personal de ComStar pudiera venderse a los Estados Sucesores. La ROM fue rápidamente temida y respetada en todo ComStar, castigando no tan sólo "traiciones" sino también disputas "doctrinales" (es decir, políticas) con eficacia y celeridad.



SOCIEDAD SECRETA

A la muerte de Blake en el 2819, el Primer Circuito escogió a Conrad Toyama, Primer Técnico de Dieron como su sucesor. Un ferviente admirador de Blake, Toyama estaba decidido a continuar los sueños y políticas de su predecesor. La historia oficial de ComStar afirma que Blake comunicó "la Palabra" a Toyama en su lecho de muerte, revelándole también sus temores de que funcionarios en lugares de importancia de la organización planeaban traicionar a ComStar. Tanto si ello era cierto como si no, es evidente que Toyama tenía serias diferencias filosóficas con algunos de sus colegas del Primer Circuito y los seguidores de éstos, quienes deseaban que las actividades de la ROM estuvieran bajo el control del Primer Circuito y que ComStar utilizara sus ahora tremendos recursos y experiencia tecnológica para construir su propia fuerza de BattleMechs con los que conquistar la Esfera Interior. Esta facción permaneció en silencio mientras Blake estuvo con vida, aparentemente en la creencia de que podrían persuadir a Toyama de sus puntos de vista. Como quedó demostrado, no podía ir más errados.

Toyama se oponía por completo a que ComStar jugara un papel agresivo en los asuntos de los Estados Sucesores, basando su postura en uno de los párrafos del diario de Blake, en el que predecía una futura desintegración total de la civilización. Blake postulaba que vendría un tiempo en el que la energía se acabaría y las máquinas no funcionarían más, en el que no habría más BattleMechs ni más Guerras de Sucesión. Sólo entonces, había escrito Blake, emergería ComStar de su aislamiento y volvería a encender la lámpara de la civilización, estableciéndose como una oligarquía teocrática ilustrada. Aunque el párrafo del diario parecía mera especulación, Toyama lo tomó como el Evangelio, una profecía de los tiempos venideros.

La reacción de Toyama a las inclinaciones belicosas de su oposición fue rápida y violenta. Considerando sus propuestas una afrenta a "la palabra de Blake" utilizó el tremendo (y en gran medida invisible) poder de la ROM para quitar de enmedio a sus oponentes, incluyendo a cuatro de los seis miembros del Primer Circuito y casi el 20% de los administradores y Técnicos de ComStar. En menos de una semana, Toyama había purgado a la oposición, que fue tomada tan por sorpresa que ni siquiera pudo organizar la resistencia.

Siguieron cambios rápidos en ComStar. Ya seguro en el poder, Toyama seleccionó y publicó lo que él creía que era la esencia de la visión que Blake tenía del mundo, a partir de sus diarios no publicados. Estas ideas se convirtieron en esenciales en el entrenamiento de ComStar. La jerarquía corporativa fue dismantelada y reemplazada por una estructura más plutocrática, a la que se otorgó el rimbombante nombre de la Orden de ComStar. Los aprendices se convirtieron en Acólitos, los técnicos en Adeptos y los directivos y administradores en Precentores. Permeando todos los niveles de la organización (y sólo responsable ante el Primus) estaba la ROM, que ayudaba a que la obediencia a los dictados del Primer Circuito fuera total. A Toyama le encantaban las ceremonias, lo que llevó al desarrollo de elaborados rituales para acontecimientos importantes y contactos con el Exterior, desde la iniciación de un nuevo Acólito hasta la Incomunicación de un planeta o estado por parte de los servicios de ComStar. Un ejemplo fue la incomunicación dictada contra la Casa Marik tras un ataque suyo a la estación de ComStar en Oriente en el 2837 y otro más reciente fue la dictada contra la Federación de Soles durante la Cuarta Guerra de Sucesión.

Toyama escogió cuidadosamente a su sucesor, Raymond Karpov. Para extender aún más la influencia de ComStar en la Esfera Interior, aún manteniéndose alejado de su política, Karpov publicó un edicto en el 2854 que abría cierto número de plazas de Acólitos a los hijos de las

Grandes Casas y familias de MechWarriors, lo que permitió a ComStar absorber las escasas innovaciones tecnológicas que tenían lugar en el exterior.

La rigidez de la estructura de ComStar, la enorme autoridad del Primus y del Primer Circuito y la ubicuidad de la ROM han demostrado ser una combinación efectiva. Cada vez más letanías y rituales de las ceremonias de ComStar se volvieron necesarias para la realización de sus operaciones. Durante el mandato de Toyama, un Acólito podía haber empleado la invocación necesaria para activar un GHP sólo por temor a que un agente de la ROM le llamara la atención de no hacerlo, pero 50 años más tarde un Acólito menos sofisticado pronunciaría la misma invocación creyendo que el GHP no funcionaría si no lo hiciera. Los rituales creados por Toyama tardaron menos de dos generaciones en convertirse en magia ritual, a la sombra de la santa figura del Bienaventurado Blake.



LA ORGANIZACIÓN DE COMSTAR

La Orden de ComStar ha cambiado poco desde que en el 2861 el Primus Raymond Karpov estableciera el Edicto Doctrinal que creó una estructura jerárquica de tres niveles. El Primus, o Director, es generalmente nombrado por su predecesor y confirmado por el primer Circuito, que fue ampliado a diez miembros en el 2857 con la adición de Arcturus, Oriente, Altair y Capela. Inmediatamente por debajo del Primus están los Precentores de las diversas estaciones, ordenados de acuerdo con la importancia de las mismas. Las más prominentes entre estas estaciones "A" son las diez del Primer Circuito y la Estación Central en la Tierra.

Directamente responsables a cada Precentor hay cierto número de Adeptos, ComTechs con al menos un año de servicio en la Orden. A diferencia de los Precentores, que sólo son transferidos por ascenso o degradación, los adeptos sólo están un año en una estación determinada y después son automáticamente trasladados a otro puesto. Esta política desanima cualquier familiaridad indebida con los seglares, los superiores u otros Adeptos. Para distinguir aún más a éstos existe un intrincado sistema de rangos y graduaciones, basado en los años de servicio, equipo manejado y conducta distinguida.

Los miembros de la Orden con menos de dos años de servicio se denominan Acólitos. Durante un período de aprendizaje de por lo menos diez semanas, el neófito es introducido en los "misterios exteriores" de la orden: equipo de hiperpulsación, las estaciones del Primer Circuito y de los demás y las bases de la mecánica celeste. Después, aquéllos que han demostrado ser dignos de la Orden son iniciados, lo que les obliga a servirla de por vida. La disciplina de ComStar y la continuada efectividad de la ROM hacen que sean muy pocos los renegados.

ComStar posee dos ramas especializadas: la ROM y el Servicio de Exploración. La ROM es una subcultura altamente secreta y extremadamente independiente, que recluta de acuerdo con sus prioridades y en la mayoría de los casos entre los Acólitos de la Orden, aunque se rumorea que también recluta a seglares para sus tareas más temidas. De dondequiera que vinieren, la ROM ha tenido entre sus filas a algunos de los asesinos más sanguinarios de la galaxia.

El Servicio de Exploración fue fundado durante el mandato de Adrienne Sims. Algunos ComTechs particularmente brillantes pueden aspirar a servir un año aquí. Los equipos de exploración constan de dos jefes del Cuerpo y de cinco a ocho Adeptos a quienes se les proporciona una pequeña Nave de Salto, un contingente de tropas y un antiguo mapa estelar de la Liga, para enviarlos a redescubrir planetas con los que se ha perdido el contacto. La política de ComStar es informar al Estado Sucesor más próximo de su responsabilidad en la seguridad del equipo de exploración, lo que garantiza una cierta protección contra los posibles peligros de este servicio.

SUCESOS RECIENTES

En el 3029 Myndo Waterly ascendió al cargo de Primus de ComStar y fue la principal responsable de la Incomunicación de los Soles Federados durante la Cuarta Guerra de Sucesión (que no fue del todo incapacitante para la Casa Davion, la cual había obtenido cierto número de "cajas negras" que le permitieron duplicar la función de un GHP, aunque a menor velocidad). Waterly creía que ComStar debía adoptar un papel más activo en la política de la Esfera Interior, enfrentando a las Casas Sucesoras unas contra otras para debilitarlas hasta que

ComStar pudiera tomar la iniciativa y hacerse con el control total, cumpliendo con su papel como salvadora de la humanidad y restauradora de la Liga Estelar. Bajo su liderazgo, las maniobras políticas estuvieron a la orden del día y los Guardias de ComStar fueron equipados en secreto hasta constituir una fuerza fanáticamente leal y mejor equipada (gracias a los antiguos depósitos de la Liga estelar en la Tierra) que cualquier otra de la Esfera Interior.

Cuando los Clanes iniciaron su invasión de la Esfera Interior en el 3050, la Primus Waterly estableció relaciones diplomáticas con ellos. Creía que, cooperando con los Clanes, podría manipularlos para que se agotaran en destruir a los estados Sucesores. En ese punto ComStar, quien actuaba como intermediario administrativo para los Clanes en los planetas que habían capturado, se alzaría, expulsaría a los invasores y se declararía como nuevo líder de la Liga Estelar, a la mayor gloria de Blake, por supuesto.

Pero los Clanes no se dejaron engañar tan fácilmente. Después de trabajar con ComStar durante la invasión inicial, volvieron una año más tarde para informar a ComStar de que pretendían tomar la Tierra, lo que culminaría su largamente acariciado sueño de restablecer la Liga estelar. El Precentor Marcial de ComStar, Anastasius Focht, convino con los Clanes el celebrar la batalla en el planeta Tukayyid, un planeta menor de la República Libre de Rasalhague. Si las Clanes ganaban podrían reclamar la Tierra y ComStar; si perdían estaban de acuerdo con no avanzar más allá de Tukayyid durante 15 años. La combinación de unos planes brillantes por parte de Focht y las rivalidades internas de los Clanes llevaron a una victoria de ComStar en Tukayyid (por un estrechísimo margen), deteniendo el avance de los mismos contra la Tierra durante 15 años.

Mientras tanto, sin embargo, la Primus había ordenado el inicio de la Operación Escorpión, en la que las instalaciones de ComStar en todos los planetas cerraron sus puertas y rehusaron realizar su trabajo, incluyendo el continuar administrando los planetas en poder de los Clanes. Waterly creía que éste sería el golpe de gracia que pondría a la Esfera Interior en sus manos pero desafortunadamente para ella un espía de Kurita en el Primer Circuito filtró la información, permitiendo a los Estados Sucesores capturar muchas de las instalaciones antes de que pudieran cerrarse; los Clanes retuvieron también el control de los mundos capturados por ellos.

Pero además, el Precentor Marcial se enfureció ante la perfidia de la Primus. Volviendo a la Tierra se enfrentó con ella, ejecutándola con sus propias manos al negarse ésta a deponer su actitud y después, con la ayuda del agente de Kurita, empezando a reestructurar ComStar, con la intención de demoler todo adorno místico y convertirla en dispensadora de conocimiento para toda la humanidad.

Obviamente los planes del Precentor tardarán bastante en fructificar. Con el paso de los siglos, ComStar ha ido construyendo su mística religiosa que no puede cambiar de un día para otro, especialmente mientras exista oposición entre algunos de los miembros del Primer Circuito. Los disidentes están ya marchando en dirección a la Liga de Mundos Libres y proclamando que Thomas Marik es el auténtico Primus y no el hereje Focht. Los líderes de la Esfera Interior actualmente controlan las estaciones GHP de ComStar y si bien es probable que pidan a ComStar que vuelva para hacerlas funcionar, ciertamente no van a permitir el regreso de sus tropas. Rasalhague ha aceptado a la Guardia de ComStar en su territorio pero, ¿hasta cuándo? Los próximos años presentan grandes desafíos al Precentor Focht y su nueva visión de ComStar.

LA ECONOMÍA EN LA ESFERA INTERIOR

Este capítulo describe los aspectos principales de la economía de la Esfera Interior. Según todas las indicaciones, la economía de los Clanes es harina de otro costal, pero aún debe ser estudiada con detalle.

SISTEMA MONETARIO

Durante el período de la Liga estelar, el comercio interestelar estaba basado en el intercambio del papel moneda de la Liga, garantizado por una cantidad de Germanio almacenado en Fort Knox (Tierra). El Germanio era el componente material del núcleo de los reactores de los primeros hiperpropulsores de salto Kearny-Fuchida tipo Quantum II y como tal era la medida de la riqueza aceptada en aquella era, si bien el valor real de la moneda de la Liga dependía más de la confianza general que la comunidad financiera tuviera en el gobierno de la Liga. De hecho, la cantidad de papel en circulación excedía la cantidad de metal almacenado en la proporción de 15 ó 20 a 1.

El golpe de estado de Amaris y la subsiguiente guerra civil, que culminó con el éxodo de Kerensky en el 2785 destruyó las bases de la economía de la Liga Estelar y trajo como consecuencia casi un siglo de caos financiero, así como el inicio de las Guerras de Sucesión. Tras declararse a sí mismos como Primeros Lores de la Liga, cada uno de los líderes de los Estados Sucesores emitió nueva moneda "de la Liga" con su propia efigie. El público podía cambiar su antigua moneda de la Liga por la nueva a un tipo de cambio sumamente desfavorable puesto que cada Lord descontaba entre un 25 y un 50% como aportación a su esfuerzo de guerra.

Cuando quedó claro que nadie iba a ganar la Primera Guerra de

Sucesión y restaurar la antigua moneda a su valor original, la moneda de la Liga perdió todo valor en el mercado.

Mientras tanto, la crisis de sucesión empezó a tener un efecto radical en el comercio interestelar. Durante los dos siglos inmediatamente anteriores a la guerra, las economías de muchos planetas se habían vuelto extremadamente interdependientes del comercio para proveerse de materias primas esenciales, servicios de mantenimiento y piezas de recambio. Al intensificarse la Primera Guerra de Sucesión en cada frente, los comerciantes empezaron a ver su negocio y su vida amenazados por el constante peligro de un ataque, el riesgo de ver su nave confiscada por el gobierno de una Casa para su uso en el esfuerzo de guerra y la negativa de las diversas Casas a aceptar el papel moneda de sus adversarios como medio de pago válido. A principios del siglo XXIX, el comercio entre planetas se había reducido al mínimo, llevando a muchas colonias al hambre o al colapso.

BILLETES DE LAS CASAS (BILLETES-E)

Tras la primera y la Segunda Guerras de Sucesión, la economía galáctica se convirtió del estándar de germanio (del que ninguna de las Casas disponía de suficientes reservas) a otro basado en agua y otros recursos cruciales similares. Comenzando con la Casa Steiner en el 2823, los Estados Sucesores empezaron a emitir papel moneda contra sus reservas de agua. Gradualmente se empezó a perfilar una serie de tasas de cambio flexibles, lo que permitió el renacimiento de una pequeña cantidad de comercio interestelar. Los Billetes de los Estados Sucesores, o Billetes-E, constituyen hoy en día el 90% de toda la moneda que circula por la Esfera Interior. Cada Estado emite su propia moneda, variando considerablemente de valor de unas a otras.

Una ventaja de los Billetes-E es que representan riqueza auténtica, medida en términos de potencia industrial y de la disponibilidad de recursos naturales de importancia. En el siglo y medio transcurrido desde la introducción de los Billetes-E, se han convertido más o menos en un medio de cambio, asumiendo el valor de "cartas de crédito" más que el de certificados representando una cierta cantidad de bienes.

Cuando un planeta pequeño se coloniza, por lo general emite su propia moneda pero después realiza la mayor parte de sus negocios en el exterior a través del trueque (unos pocos de esos planetas requieren que los extranjeros acepten su moneda).

BILLETES DE COMSTAR (BILLETES-C)

La otra moneda existente de importancia es el Billeto-C emitido por ComStar, que representa notas de crédito por sus servicios. Como quiera que el valor de los Billetes-C es constante en toda la Esfera Interior, pueden utilizarse como patrón de cambio para el resto de monedas (un Billeto-C tiene aproximadamente el mismo poder adquisitivo que 5 dólares USA del año 1991).

Los Billetes-C constituyen el 10% de la moneda de la Esfera Interior y su valor se basa en una cantidad fija de servicios de ComStar, tiempo de transmisión o distancia de entrega.

La práctica de emitir papel moneda de ComStar fue aprobada inicialmente por el Primer Circuito bajo la dirección de Conrad Toyama en el 2835. La idea era ofrecer una forma de pago por los recursos y servicios que ComStar necesitaba, al carecer la organización de recursos naturales o tierras de su propiedad en los que basar una moneda.



Por la misma razón, ComStar ha dependido siempre de sus clientes para que le proporcionaran el sustento de sus Técnicos.

Como resultado, la emisión de Billetes-C ha ayudado a reemplazar el sistema de trueque que convertía al comercio en algo caótico en los tiempos en que no existía ninguna alternativa viable. Dado el gran respeto de que goza ComStar en los Estados Sucesores, sus Billetes-C son aceptados en todas partes y también sirven como medio de transferencia de moneda, especialmente entre Casas Enemigas. Esto es incluso cierto para la Mancomunidad Federada, que tuvo algo más que roces con ComStar durante la Cuarta Guerra de Sucesión. Sin embargo, a pesar de los sentimientos mutuos entre la Mancomunidad y ComStar, el hecho es que los Billetes-C son una forma práctica de realzar negocios entre planetas de diferentes estados.

Los comerciantes, tanto los independientes como los asociados con grandes líneas comerciales, son los que más sufren y más se benefician de la proliferación de monedas. En épocas en las que una moneda fija era un valor conocido, era difícil amasar una fortuna pero una vez adquirida, estaba segura. En la era de los Estados Sucesores, las fortunas se pueden ganar y perder con la fluctuación meteorítica de los valores de los Billetes-E. Los comerciantes avisados a menudo tienen su capital diversificado entre las monedas de varias Casas o en objetos de valor fácilmente vendibles en cualquier parte.

CONVERSIÓN DE MONEDA

La siguiente tabla compara el valor de las diversas monedas de las Casas principales de la Esfera Interior.

TABLA DE CONVERSIÓN DE MONEDA					
	Billete-C	Kurita	Steiner-Davion	Marik	Liao
Billete-C	—	1,25 (5/4)	1,00 (1/1)	1,60 (8/5)	2,50 (5/2)
Kurita	0,80 (4/5)	—	0,80 (4/5)	1,28 (9/7)	2,00 (2/1)
Steiner-Davion	1,00 (1/1)	0,80 (4/5)	—	1,60 (8/5)	2,50 (5/2)
Marik	0,63 (5/8)	0,78 (7/9)	0,63 (5/8)	—	1,56 (11/7)
Liao	0,40 (2/5)	0,50 (1/2)	0,40 (2/5)	0,64 (7/11)	—

CORPORACIONES COMERCIALES

Aunque el comercio sigue siendo una forma arriesgada de ganarse la vida, un puñado de grandes compañías de comercio interplanetario han conseguido florecer en el ambiente hostil de los últimos 200 años. Estos carteles también gozan de un considerable poder económico (y a menudo político) en uno o más de los Estados Sucesores. Algunos datan de la época floreciente de la Liga Estelar, aunque su enfoque comercial y sus estructuras de gestión a menudo han cambiado enormemente. Otras son de nuevo cuño, desarrolladas para explotar las oportunidades de estos agitados tiempos.

Las corporaciones comerciales a menudo concentran sus operaciones en una o más rutas comerciales determinadas. Usualmente poseen entre 5 y 20 Naves de Salto y entre dos y tres veces más Naves de Descenso, poseyendo a menudo una influencia significativa en los espaciopuertos planetarios en los que recalán. La mayoría de los planetas conceden a los carteles inmunidad a los ataques, permitiéndoles operar libremente a uno y otro lado de las fronteras de las Casas e incluso a veces entrar en la periferia de una zona de guerra activa. Las

compañías más poderosas incluso disponen de pequeños destacamentos de 'Mechs para supervisar la seguridad de sus naves, almacenes e instalaciones productivas. La potencia y las lealtades políticas de estas fuerzas a menudo suelen estar cuidadosamente vigiladas por los gobiernos planetarios y los de las Casas a las que sirven.

La unidad de 'Mechs de los personajes puede entrar en contacto con los carteles comerciales de varias maneras: como posibles patrones eventuales o permanentes, como fuentes potenciales de transporte entre mundos pagado con sus servicios (para unidades que no dispongan de Naves de Salto) o como fuente de suministros. El grupo puede también llegar a formar parte de la fuerza de seguridad permanente del cartel, como se ha descrito antes. Las siguientes descripciones son representativas de las corporaciones comerciales.

METALES CERES

Metales Ceres es uno de los últimos vestigios que aún perduran de las glorias de la Liga estelar. Uno de los primeros fabricantes de BattleMechs, sigue siendo una potencia económica en la mayoría de la Esfera Interior. Aunque ha perdido casi la mitad de su antigua capacidad industrial debido a los estragos de la guerra, continúa controlando unas 500 instalaciones de minería y refinado de metales así como manufacturado en más de 100 planetas, fabricando todo tipo de equipo y componentes militares y no militares. Sus flotas de cargueros tienen carta blanca en los espaciopuertos de todas las naciones de la Esfera Interior y su poder político en algunos planetas es equivalente al de la burocracia local.

Ceres mantiene su neutralidad suministrando armas y equipo a quien pueda pagarlos. La firma ha mantenido esta política durante todas las Guerras de Sucesión y se rumorea que ahora intentan hacer lo mismo con los Clanes, para lo cual estarían negociando en secreto. Los planetas en los que Ceres dispone de instalaciones de importancia incluyen Dorwinion y Ward (Davion), Kimball y Elidor (Kurita), Sarna (Liao) y Coventry (Steiner). Su cuartel general está en Capela (Liao).

CORPORACIÓN SYNGUARD

Esta compañía comercial de tamaño medio opera a lo largo de una ruta de planetas que conectan los extremos exteriores del espacio de Kurita y de Steiner (extendiéndose desde Aplhecca y Duran hasta Moseby, Ozawa y la capital de Kurita en Luthien). Algunos Reyes Bandidos de la Periferia que se hallan a distancia de ataque de esta ruta han interferido recientemente con las operaciones de la compañía por lo que ésta ha reforzado recientemente su fuerza privada de 'Mechs. La corporación posee nueve Naves de salto, incluyendo tres de la clase Monolith.

COMPAÑÍA DE COMERCIO NUEVA TIERRA

La CCNT fue uno de los primeros carteles intergalácticos del siglo XXII y uno de los principales durante la primera era de expansión. En los años que van del 2300 al 2750 las operaciones comerciales de la compañía perdieron importancia frente a su actividad en investigación y desarrollo de robótica, lo que trajo como resultado algunos de los avances más importantes de la era. Desde las Guerras de Sucesión, la CCNT ha vuelto a poner énfasis en el comercio, si bien sus operaciones están más automatizadas que las de la mayoría de sus rivales.

La base principal de operaciones de la CCNT incluye los 30 ó 40 planetas que rodean al Sol. Se dice que la compañía posee un estatus favorable único con las estaciones repetidoras de ComStar y es su mayor suministrador de comida y material para reparaciones (y también posiblemente de información).



LOS BATTLEMECHS

COMPONENTES DE LOS BATTLEMECHS

Conforme han ido transcurriendo las Guerras de Sucesión, las piezas de recambio para los 'Mechs se han vuelto cada vez más valiosas, debido principalmente al declive en la capacidad tecnológica que permite fabricarlas. Uno de los resultados ha sido un giro gradual hacia la obtención de piezas de recambio como uno de los objetivos intermedios de cualquier campaña militar. Es decir, capturar miembros de 'Mechs, placas de blindaje, miómeros y sensores se ha convertido en parte de los objetivos de una campaña, así como los medios con los que proseguirla. El suministro de nuevas piezas sigue siendo limitado, en la Esfera Interior debido al declive tecnológico general (pese a recientes redescubrimientos de tecnología de la Liga Estelar) y entre los Clanes debido a la tremenda extensión de sus líneas de suministro.

Los componentes más tecnológicamente avanzados son los que se han convertido en más raros y valiosos. Por ejemplo, los reactores de fusión que se utilizan en las Naves de salto, las Naves de Descenso y los cazas AeroEspaciales así como en los 'Mechs sólo se producen en menos de una docena de planetas de la Esfera Interior (la mayoría son planetas con factorías automatizadas de siglos anteriores, que no han sufrido daños en la guerra). Los técnicos con la capacidad de hacer funcionar o reparar estas factorías son casi igual de escasos y sus servicios tienen una gran demanda.

Otros componentes, como los miómeros y los "huesos" compuestos que forman el esqueleto de un BattleMech se producen también mediante técnicas automatizadas que actualmente ya no se comprenden por entero. Como se ha dicho antes, los técnicos con el conocimiento mecánico excepcional que se requieren para el mantenimiento y la reparación de estas factorías son pocos y selectos (muchos de ellos además, Acólitos de ComStar).

Todavía está entre las habilidades de la industria de los Estados Sucesores el fabricar blindaje y armas para los 'Mechs, incluso armas de alta energía como los CPP. La invasión de los Clanes ha puesto de manifiesto, sin embargo, que las armas y los blindajes de la presente era han bajado en rendimiento comparados con la tecnología de la Liga Estelar de hace dos siglos.

SISTEMAS DE SEGURIDAD DE LOS BATTLEMECHS

La clave para el pilotaje de un 'Mech es el correcto uso de un neurocasco, que aumenta los impulsos del cuerpo del piloto para producir la acción deseada por parte del 'Mech. Para "desbloquear" un neurocasco de un 'Mech el piloto o bien pronuncia una palabra o frase clave o transmite una serie de movimientos o pensamientos en una secuencia particular que suele ser bastante corta. Podría ser, por ejemplo, "levantar mano derecha, volver cabeza hacia la izquierda y mirar al indicador de temperatura durante cuatro segundos." Aunque una secuencia más compleja podría ser más segura, impediría a los pilotos poner en marcha sus máquinas rápidamente. La secuencia de desbloqueo evita que cualquiera pueda subirse a un 'Mech y ponerlo en marcha simplemente colocándose el neurocasco. Como medida adicional de seguridad, un fallo en la transmisión de la secuencia correcta puede causar daños al casco o al usuario.

Sin embargo, se ha desarrollado un sofisticado mecanismo capaz

de romper la codificación del neurocasco. El Rompecódigos 4/U tiene la forma de una cabeza humana pero contiene en su interior una sofisticada computadora unida a unos electrodos. Se requieren de 30 a 60 minutos para descodificar y transmitir la secuencia que desbloquea el neurocasco. Existen pocos de estos artilugios disponibles, con lo que la codificación del neurocasco es en general un medio seguro contra los ladrones ocasionales.

ROMPECÓDIGOS

El aparato rompecódigos proporciona un modificador de -2 a la tirada de habilidad en Sistemas de seguridad para vencer la codificación protectora de un BattleMech (el intento sólo puede hacerse si se dispone del aparato). El rompecódigos proporciona una posible solución para la secuencia de desbloqueo y asigna una probabilidad de acierto (ver tabla más abajo). La única manera de comprobar si la solución es correcta es colocarse el casco y probar. Cada intento infructuoso causa 1D6 heridas directamente a la cabeza y en él se invierten (1D6+1) x 10 minutos.

PROBABILIDAD DE ACIERTO DEL ROMPECÓDIGOS

Tirada (1D6)	Probabilidad
1	Baja
2	Baja
3	Baja
4	Media
5	Media
6	Alta

Todas las tiradas de probabilidad las debe realizar el árbitro. Cada intento sucesivo añade 1 a la tirada, que se hace con 2D6, obteniéndose el éxito con 9 o más si la probabilidad es baja, con 7 o más si es media o con 5 o más si es alta.

CAPTURA DE BATTLEMECHS Y CAPTURA DE RESTOS

Para evitar las pérdidas excesivas, es práctica común que un bando se retire del campo de batalla cuando queda claro que las posibilidades de ganarla son escasas. Esto deja al otro bando en posesión de cualquier 'Mech incapacitado o destruido, ya sea amigo o enemigo. Algunas de estas unidades son poco más que chatarra, con pocas o ninguna pieza que valgan la pena de recuperar. Otras, sin embargo, pueden haber sufrido sólo daños parciales, o ser parcialmente recuperables. Algunos pueden estar virtualmente intactos habiendo quedado incapacitados debido a recalentamiento del 'Mech o muerte de sus piloto. Estas "presas" pueden ser el botín más valioso que una unidad de 'Mechs puede obtener.

Los personajes que aprenden a obtener las máximas ventajas de estas oportunidades aumentan grandemente sus probabilidades de supervivencia continuada, así como su estatus personal y familiar.

Antes de poder registrar el campo de batalla en busca de posibles piezas que recuperar, los vencedores deben asegurarse de que no haya posibles enemigos acechando en el interior de los 'Mechs. En la mayoría de los casos puede tratarse de tan sólo un piloto provisto de un arma corta, pero también podría tratarse de uno que ha conseguido volver a poner en marcha un 'Mech que se había desconectado por recalentamiento. Podría incluso tratarse de un 'Mech dañado cuyo piloto

estuviera haciéndose el muerto.

Un grupo de vencedores que registre el campo de batalla en busca de botín sin tomar precauciones puede encontrarse con sorpresas muy desagradables. Cualquier inspección real implica que alguien debe entrar físicamente en la unidad enemiga, lo que le convierte en un blanco potencial. Sin embargo, si el grupo toma precauciones para proporcionar cobertura a su equipo de inspección, lo más probable es que los pilotos enemigos supervivientes se rindan en lugar de arriesgar sus vidas. Por otra parte, si existe una tradición de enemistad entre ambos bandos o los vencedores tienen reputación de matar o tratar inhumanamente a los prisioneros, los vencidos pueden vender cara su piel. Dependiendo de la táctica del vencedor, los 'Mechs enemigos que aún dispongan de movilidad pueden intentar o no abrir fuego o huir. Si ambas unidades son morconarias y creen que pueden negociar el rescate de sus 'Mechs a cambio de dinero o piezas de recambio, lo más probable es que se rindan.

Cuando los vencedores han eliminado a toda la oposición (de una forma o de otra), el equipo de inspección puede empezar a calibrar si entre los restos de la batalla hay piezas que valga la pena recuperar. Cualquier personaje que examine un 'Mech puede hacer una tirada de Técnica/Mecánica con un modificador de +4. Si la tirada tiene éxito, el personaje puede determinar exactamente la extensión del daño que ha sufrido el 'Mech en cuestión. Si la tirada falla, el personaje puede hacer poco más que decir generalidades ("está bastante mal" o "parece casi intacto") o proclamar lo obvio ("Tiene la cabeza arrancada de cuajo"). Basándose en esta información, el grupo puede adoptar uno de los siguientes cursos de actuación:

1. Intentar restaurar el 'Mech a su estado operacional, utilizando las reglas que se proporcionan en la siguiente sección.
2. Desguazarlo para obtener piezas de recambio, que se añaden a las que ya posea la unidad.
3. Llevarse el 'Mech del campo de batalla para su reparación o desguace posteriores.

El tiempo base para que un personaje con una habilidad de Técnica a nivel 2 pueda desguazar un 'Mech es de 6 horas. Los personajes con niveles menores o mayores ven el tiempo necesario ajustado según lo que se indica más abajo.

Si la unidad de los jugadores dispone de vehículos terrestres en el campo de batalla, puede utilizarlos para llevarse las piezas desmontadas del 'Mech o el propio 'Mech. Sin embargo, en la mayoría de los casos será la propia unidad la que tendrá que acarrear las piezas, en unas enormes redes, inmensamente fuertes, suspendidas de la espalda de sus 'Mechs, quienes pueden llevar de esta forma hasta el doble de su peso. Un 'Mech que lleve un peso entre 0 y la mitad de su peso en TM pierde 1 punto de su capacidad de movimiento normal. Cargas desde la mitad hasta el mismo peso del 'Mech reducen el movimiento a la mitad. Desde el mismo peso hasta el doble reduce el movimiento a la cuarta parte. Las unidades que llevan este tipo de cargas no pueden correr ni saltar.

REPARACIONES ENTRE COMBATE Y COMBATE

Tras cada batalla en una campaña extensa los MechWarriors tienen la oportunidad de reparar alguna parte del daño sufrido por sus 'Mechs. La extensión de las reparaciones factibles en el campo de batalla depende de diversos factores que incluyen la disponibilidad de herramientas y los recambios de que disponga la unidad, así como la dificultad relativa de la reparación a intentar, la competencia del Técnico que la realice y el tiempo que la unidad pueda (o quiera) dedicar a la reparación.



DISPONIBILIDAD DE MATERIALES

Cuando comienza una campaña de MechWarrior el grupo de los personajes puede disponer de una cierta cantidad inicial de piezas de recambio que con el tiempo se irán agotando conforme se utilicen y que se tendrán que reponer a base de incursiones en busca de botín, piezas repescadas de 'Mechs enemigos destruidos, suministros recibidos como salario o distribuidas por los niveles de mando superiores o quizás por compra a los almacenes de las Casas. Una unidad de 'Mechs puede tan sólo reparar aquello para lo que dispone de piezas de recambio aunque un Técnico experto puede superar incluso este obstáculo aparentemente insalvable. (ver **Apañes** más adelante).

DIFICULTAD DE LAS REPARACIONES

Cada reparación tiene un nivel de dificultad diferente. Para representarlo está la tabla de dificultad de las reparaciones, que proporciona modificadores a la tirada base de habilidad de un Técnico para cada tipo de reparación. Si la tirada del personaje es igual o mayor que la tirada de habilidad modificada por la cifra que aparece en la columna **Completamente reparada** la avería se repara por completo. Si la tirada es inferior, pero igual o mayor que la tirada modificada por la cifra de la columna **Parcialmente reparada** la reparación se consigue sólo en parte, con los efectos que se indican en la columna **Efectos de las reparaciones parciales**.



LOS BATTLEMECHS

EL FACTOR TIEMPO

Los multiplicadores de la tabla siguiente suponen cinco trabajadores por Técnico y el uso de una plataforma de reparación. Si no se dispone de la plataforma, hay que sumar 1.0 al multiplicador y por cada trabajador que falte se suma 0.2 al multiplicador.

MODIFICADORES AL TIEMPO BASE DE REPARACIÓN

Nivel de entrenamiento	Multiplicador
0	2.0
1	1.0
2	0.75
3	0.5
4	0.4
5	0.33
6	0.25

Las tiradas de reparación sólo pueden intentarse una vez por cada período de tiempo requerido en cada área dañada. Una tirada fallida deja el 'Mech en la misma condición en que estaba, por lo que si el Técnico falla una tirada de reparación sobre un 'Mech con un impacto crítico en un motor, el 'Mech puede seguir funcionando pero se seguirán generando 5 puntos de calor extra por turno y sólo le quedarán 2 puntos de aislamiento.

Para determinar el tiempo total que se requiere para reparar un 'Mech, simplemente se suman los tiempos requeridos para cada reparación (sin embargo, hay que destacar que si tres secciones de un 'Mech requieren reparar el blindaje o el motor tiene dos impactos críticos, se requiere el mismo tiempo para cada cosa. A recordar también que la reparación cuesta el mismo tiempo si se acierta que si se falla, es decir, que cuando el personaje decide realizar la tirada de reparación está invirtiendo el bloque de tiempo necesario sin tener en cuenta el resultado).

Tras calcular el tiempo de reparación necesario para sus 'Mechs el grupo puede decidir cuál o cuáles de ellas quiere realizar. El grupo puede descubrir que no dispone del tiempo necesario para completar

todas las reparaciones necesarias o que un 'Mech requiere más tiempo que todos los demás. Las decisiones sobre reparar o no son tan difíciles de tomar como cruciales para el futuro de la unidad. Un 'Mech sólo parcialmente reparado es a menudo un lastre para combates posteriores pero la decisión de permanecer demasiado tiempo estacionarios para realizar reparaciones (especialmente en terreno enemigo) puede llevar a ser descubiertos y atacados, quizá por sorpresa.

PLATAFORMAS DE REPARACIÓN

Conforme una unidad de 'Mechs viaja de un lugar a otro suele adquirir equipo útil, a menudo abandonado o repescado de fábricas destruidas. Uno de los objetos no militares más comunes es una plataforma de reparaciones. Este aparato suele ir montado sobre un vehículo con ruedas y dispone de un soporte hidráulico que le permite elevar un amplio compartimento a una altura entre 10 y 20 m.

La plataforma de reparación está equipada con soldadores y sujeciones que permiten a los Técnicos reparar los 'Mechs dañados, cambiar placas de blindaje, partes de su anatomía, etc. incluso antes de que el intenso calor generado por el combate se haya disipado por completo. En algunas plataformas el compartimento está hecho a prueba de radiación, permitiendo así que el Técnico cambie o repare un motor de fusión defectuoso.

APAÑOS

En caso de no disponer de las piezas de recambio adecuadas, un Técnico puede intentar un apaño temporal, lo que añade un +3 a su tirada base de habilidad. Si tiene éxito, la zona reparada funcionará normalmente mientras no sufra daños posteriores. Cada vez que un segmento del cuerpo que haya sido apañado reciba un impacto en combate, el Técnico tiene que hacer otra tirada de habilidad. Si la consigue, la reparación aguanta. Si no, la zona afectada revierte a su estado anterior.

En el caso de un segmento del cuerpo arrancado, el apaño puede consistir en sustituirlo por un brazo o pierna de un 'Mech diferente. En tales casos, el árbitro debe recordar el hacer los ajustes pertinentes a la movilidad, armamento, blindaje o capacidad de dispersión del calor del 'Mech que resulte del cambio.

TABLA DE DIFICULTAD DE LAS REPARACIONES

Daño	Completamente reparado	Parcialmente reparado	Efecto de la reparación parcial	Tiempo (minutos) requerido
Segmento del cuerpo destruido	+5	—	—	240
Segmento del cuerpo arrancado	+3	—	—	180
Estructura interna dañada	+0	—	—	90
Impacto crítico/Soporte vital	+1	—	—	120
Impacto crítico/Sensores	+2	-1	+1 al impacto	150
Impacto crítico/Motor	+1	-2	+3 calor/turno	300
Impacto crítico/Giros copios	+3	+0	+2 a Pilotaje	240
Otros impactos críticos	-1	—	—	120
Armas dañadas	+0	-3	Debe cambiarse	150
Blindaje dañado	+0	-3	1D6 pérdida permanente	30
Recarga de munición	-3	—	—	15
Reparar/Reemplazar radiadores	+1	-2	1/2 efecto	120

VIAJE ESPACIAL

En el milenio transcurrido desde que la humanidad diera su primer salto al espacio interestelar, la inmensidad del espacio ha sido a veces abrumadora. Así como los exploradores del sistema solar terrestre quedaron impresionados por las distancias que implicaban los viajes interplanetarios, lo mismo sucedió a los exploradores de los siglos XXII y XXIII, acobardados por la casi inconcebible vacuidad del espacio, con las brillantes estrellas tan distantes del Sol y una de otra.

LA TECNOLOGÍA DE HIPERSALTO

El instrumento utilizado para cruzar las vastas distancias interestelares fue el motor de hipersalto, comúnmente conocido por el nombre de sus inventores, los físicos del siglo XXI Kearny y Fuchida. Desde el punto de vista de la física einsteniana, el motor de hipersalto Kearny-Fuchida no era demostrablemente factible. Lo que hicieron Kearny y Fuchida fue, sin embargo, abstraer las matemáticas de Einstein y convertirlas en un subconjunto de las suyas propias.

El principio del hipersalto es fundamentalmente sencillo. Se trata de generar un campo de unas características precisas alrededor de una masa situada en un punto al que se denomina "A" y después moverlo a través de una "dimensión" alternativa denominada hiperespacio (a falta de otra palabra mejor), transportando instantáneamente la masa hasta un punto denominado "B." Un siglo después de que Kearny y Fuchida fueran públicamente ridiculizados por sus teorías, la nave *Pathfinder*, de la Alianza Terráquea, realizó su histórico "salto" hasta la cercana Tau Ceti, demostrando en la práctica la tecnología del hiperespacio y catapultando a la humanidad en una fase de la historia enteramente nueva.



PUNTOS DE SALTO

Aunque la tecnología de hipersalto ha evolucionado en los últimos siglos, sus principios básicos siguen siendo esencialmente los mismos. Los saltos se realizan generando un campo de hiperespacio K-F alrededor de una nave, el cual luego traslada a la nave desde ese punto hasta otro similar cerca de la estrella de destino. Se les llama de varias maneras: puntos de salto, próximos o de proximidad y están situados en el cenit y en el nadir del pozo gravitatorio de un sistema, a lo largo de una línea perpendicular al plano del sistema y que pasa a través de su centro gravitacional. Hay dos en cada sistema, siempre fijos y a la misma distancia aproximada de cualquier planeta en el plano del sistema. La distancia real desde el punto de proximidad hasta el centro del sistema está basada en el tipo espectral, tal y como se muestra en la tabla de puntos de salto de más abajo.

El transporte de pasajeros y carga de un planeta habitado a otro es pues un proceso de dos partes, la primera es el traslado desde la parte interior del sistema solar hasta el punto de salto y después el salto propiamente dicho. La diferencia de escala es inmensa.

Por ejemplo, la distancia planetaria desde la Tierra hasta el punto de salto del Sol es de unas 7 UA, mientras que la distancia efectiva máxima de un salto interestelar es de 30 años luz (1 año luz ~ 63.000 UA), por lo que la diferencia en distancia es aproximadamente de 27.000:1. Además, el hiperpropulsor K-F no funciona en un pozo gravitatorio por lo que las naves deben utilizar medios mucho más lentos para viajar entre el interior del sistema y el punto de salto. Comparado con la instantaneidad del salto el trayecto hasta el punto de salto puede durar varios días (se suele realizar en las Naves de Descenso).

TABLA DE PUNTOS DE SALTO

Tipo espectral:	B	A	F	G	K	M
Distancia (Km)	2E11	1E10	2.8E9	1E9	2E8	1E8
Distancia (UA)	1300	87	19	6.7	1.3	0.7

Notas: $1E11 = 1 \times 10^{11}$

1 UA ~ 150.000.000 Km

1 año luz ~ 9.500.000.000.000 Km

PUNTOS PIRATA

Los puntos pirata son puntos de salto no estándar y sólo se atreven a utilizarlos los navegantes más expertos. Dado que la nave usualmente salta a un punto más cercano a su destino que el cenit o el nadir de la gravedad planetaria, la distancia a los planetas en el momento de la salida es de la máxima importancia. Estos cálculos son muy laboriosos y exigen precisión milimétrica. La ventaja de los puntos piratas es, en primer lugar, un tiempo de viaje intersistema enormemente reducido (ahorrando combustible y otros consumibles) y por supuesto la falta de presencia oficial y militar.

COMPONENTES DE LAS NAVES DE SALTO

Además de los componentes electrónicos y de soporte vital, una Nave de salto consta de dos componentes vitales: el núcleo del hiperpropulsor y la vela. El hiperpropulsor convierte la energía electromagnética en un campo hiperespacial y la vela recoge la energía solar, transfiriéndosela al núcleo.

La primera Nave de Salto, el TAS *Pathfinder*, fue construido alrededor de un núcleo de hipersalto compuesto de una aleación de Titanio y



VIAJE ESPACIAL

Germanio suspendida en un largo tubo de hidrógeno líquido. El núcleo actuaba como un gran capacitor de superconducción, almacenando la energía de un reactor de fusión que se llevaba a bordo y que procesaba deuterio a partir de agua marina. La planta de fusión podía generar aproximadamente 1 millón de kilovatios/hora (un megavatio/hora) de energía, suficiente para un salto. El diseño imponía una restricción de masa que a su vez restringía seriamente el alcance del salto a entre 16 y 18 años luz (ida y vuelta) para una nave de tamaño medio. Finalmente, el tiempo necesario para recargar el núcleo era prohibitivo (de tres a cuatro semanas o más).

En el segundo siglo de la expansión interestelar, se desarrolló una fuente alternativa de energía, cuya tecnología aún se utiliza muchos siglos más tarde. Los avances en las tecnologías metalúrgica y de polímeros de principios del siglo XXIII llevaron al desarrollo de la vela de salto, un enorme y flexible parasol de metal ligero con enorme fuerza tensil y un recubrimiento especial capaz de absorber grandes cantidades de radiación. Cuando se acoplaban con redes de transferencia de energía de alta capacidad, estas velas podían transformar la energía solar procedente del primario de un sistema (en astronomía, la estrella principal de un sistema se denomina "primario"). La vela reemplazó al enorme reactor de fusión, permitiendo que una nave "repostara" y saltara de nuevo.

Las primeras velas de salto eran enormemente ineficaces, enormes de tamaño (50 Km de ancho) y vulnerables tanto al desgarro como a los impactos. Debido a su incomodidad, había ocasiones en que se dejaban desplegadas durante el salto, emergiendo al otro lado arrugadas, fundidas y con cortes en muchos lugares. Hubo por lo menos un caso en el que la vela se quedó por completo en el punto de partida. Sin embargo, avances significativos en la absorción de energía y mejoras en la tecnología estructural resultaron en una reducción considerable del tamaño de la vela. Una vela de salto de la Liga Estelar tenía menos de 1 Km de ancho pero al mismo tiempo era capaz de absorber la energía necesaria para alimentar un hiperpropulsor K-F.

Las tácticas militares para la guerra interestelar evolucionaron a partir del diseño de las naves interestelares. El largo y delgado núcleo y la enorme vela se convirtieron rápidamente en objetivos principales de los ataques enemigos. Debido a su vulnerabilidad y a los peligros naturales como meteoritos, fuerzas gravitacionales y otras existentes en un sistema solar, los pilotos de las Naves de salto raramente deseaban aventurarse en el interior de un sistema solar.

En los planetas principales y a lo largo de las rutas comerciales clave, la Hegemonía Terráquea y sus sucesores establecieron estaciones de recarga en la zona del punto de salto. Dichas estaciones utilizaban la misma tecnología de velas utilizada por las naves. Aunque muchas de las estaciones de la Esfera Interior están actualmente en ruinas, las Casas Sucesoras han hecho todo lo que estaba en su mano para mantenerlas o reconstruirlas (una estación de suficiente tamaño es capaz de transmitir suficiente energía para un salto en aproximadamente 18 horas).

Para cubrir las distancias interplanetarias, las Naves de Salto disponen de naves subalternas. En la era de la Liga Estelar, las tendencias de la arquitectura naval llevaron al diseño de la Nave de Descenso, un navío de tamaño entre pequeño y medio, altamente móvil y con capacidad aerodinámica. Aunque incapaz de realizar saltos hiperespaciales, una Nave de Descenso está equipada con motores secundarios (de maniobra) capaces de atravesar distancias interplanetarias en pocos días o semanas, pudiendo transportar grandes cantidades de carga o pasaje. Los navíos diseñados para uso militar se construyeron específicamente para llevar BattleMechs y cazas AeroEspaciales, así como equipo de apoyo como piezas de artillería y vehículos de mando.

El pequeño número de tipos de nave en uso representa la etapa más elevada (o quizás la más apta para la supervivencia) de la evolución de las Naves de Descenso.

MOVIMIENTO INTERPLANETARIO

Debido a las distorsiones que causan en el espacio el campo magnético de una estrella y de sus planetas, es estructuralmente inseguro entrar en un sistema excepto por los puntos de salto, o puntos de proximidad. Durante siglos, las computadoras de navegación han calculado los saltos Kearny-Fuchida exclusivamente desde y hacia esos puntos. Como quiera que los puntos de salto quedan a considerable distancia del centro de un sistema solar, suele requerir un viaje espacial de varios días y a veces semanas el llegar hasta los mundos interiores habitados de un sistema. Las Naves de Descenso son las que cumplen esta misión.

Las Naves de Descenso son altamente maniobrables, van bien armadas y son lo suficientemente aerodinámicas como para despegar y aterrizar en una superficie planetaria. Como su nombre implica, las Naves de Descenso se acoplan a puntos concretos del núcleo de la Nave de Salto para descender desde allí poco después de la entrada en el sistema.

Las Naves de Descenso utilizan propulsores de fusión (masa de reacción MHD) o bien combustibles sólidos o líquidos para desplazarse por el espacio. Siguen un esquema de rumbo tradicional, acelerando en ráfagas hasta alcanzar la velocidad máxima aproximadamente a mitad de camino, para dar entonces un giro de 180°, comenzando a aplicar aceleración en el sentido opuesto. Esto crea un efecto de freno por lo que la nave llega a destino a velocidad aproximadamente cero.

Las Naves de Descenso pueden alcanzar aceleraciones extremas en períodos de tiempo muy cortos. Pueden resistir aceleraciones de hasta 4G (cuatro veces la fuerza de gravedad estándar de la Tierra) durante varios minutos y aceleraciones de entre 2 y 3 G durante dos a tres horas. Sin embargo, en la mayoría de circunstancias una Nave de Descenso conserva su masa de reacción realizando ráfagas a 1G durante varias horas y parando el motor entre una y otra.

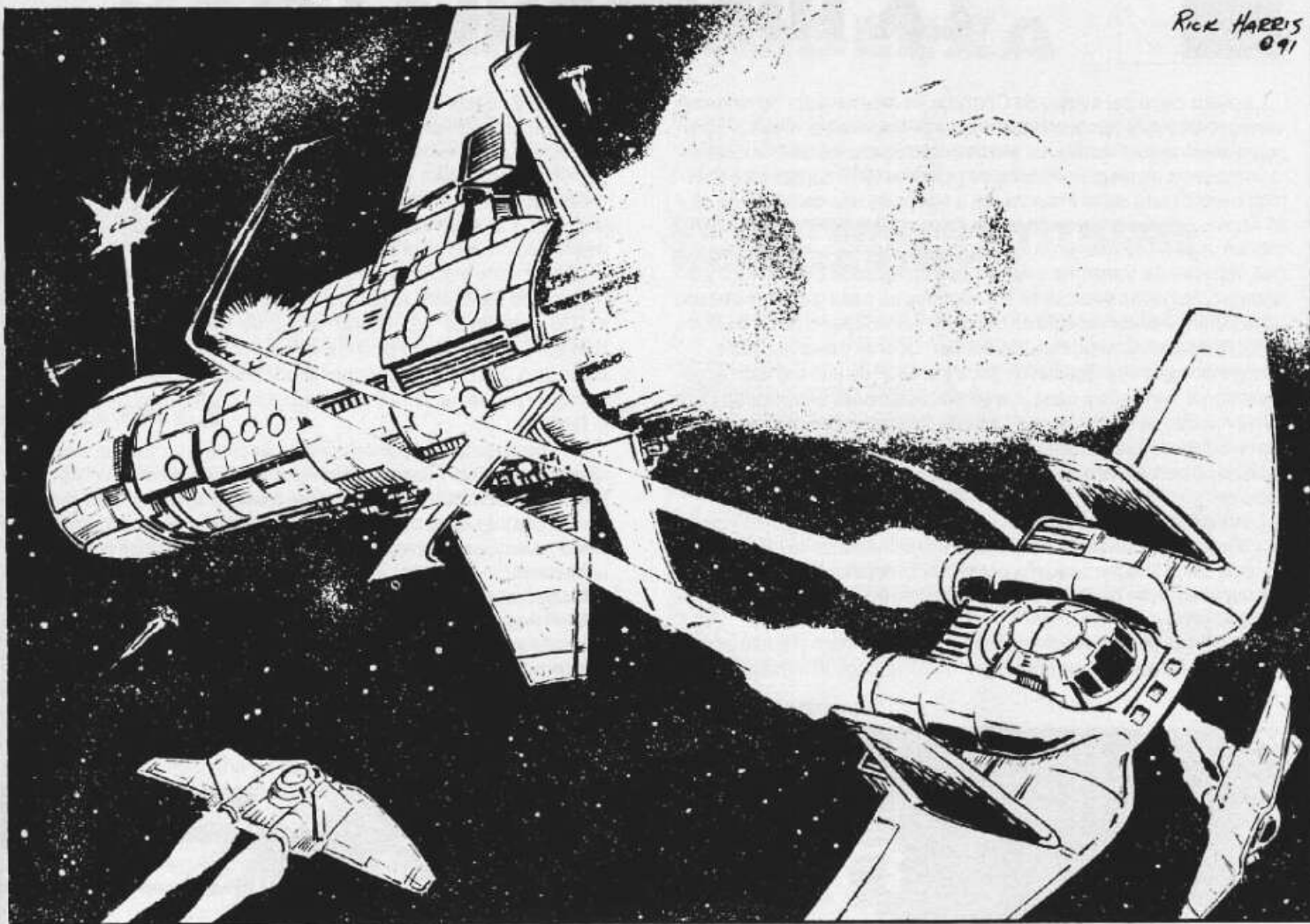
TIEMPO DE VIAJE

El tiempo necesario para viajar desde el punto de salto hasta un planeta varía según el tipo de estrella, puesto que la posición del punto depende del tipo espectral de la estrella del sistema.

La siguiente tabla muestra tiempos de viaje aproximados desde un punto de salto en cada tipo espectral hasta las zonas habitables del sistema suponiendo una aceleración constante de 1G.

TABLA DE PUNTOS DE SALTO			
Tipo espectral	Distancia al punto de salto (Km)	Tiempo de tránsito (días)	Velocidad en el punto medio (Km/seg)
B	2E11	105-110	4.45E4
A	1E10	21-25	9.91E3
F	2.8E9	9-12	5.25E3
G	1E9	6-8	3.13E3
K	2E8	3-4	1.40E3
M	1E8	2-3	9.91E2

RICK HARRIS
091



COSTES DEL TRANSPORTE

Los viajes interplanetarios e interestelares en la Esfera Interior son bastante fáciles. Como quiera que hay bastantes Naves de Salto y de Descenso que cubren las rutas entre los diversos planetas, los viajeros suelen tener que esperar poco para encontrar una nave que vaya en la dirección que desean. Aunque las Naves de Salto no pueden llevar carga interna ni pasajeros, la mayoría llevan un cierto número de Naves de Descenso y es en ellas en las que se puede adquirir pasaje.

El número de Naves de Descenso que puede llevar cada Nave de Salto depende de su tamaño. La tabla a continuación indica la capacidad de las Naves de Salto más comunes.

CAPACIDAD DE LAS NAVES DE SALTO

Tipo de Nave de Salto	Naves de Descenso que puede llevar
Scout	1
Invader	3
Monolith	9
StarLord	6
Merchant	2

La tarifa por transportar cualquier tipo de Nave de Descenso está por los 50.000 Billetes-C y por lo general no es negociable. Aunque las Naves de Descenso de los 'Mechs jamás llevan pasajeros sólo son uno de los muchos tipos de Naves de Descenso que circulan por las rutas de la Esfera Interior.

El pasaje en las Naves de Descenso varía ampliamente en precio y calidad. Por ejemplo, la naves mercantes ofrecen muy poco confort a sus pasajeros puesto que están diseñadas principalmente para carga. Las de línea mezclan carga y pasaje y unas pocas naves de pasajeros todavía hacen viajes regulares entre los planetas más poblados. El pasaje cuesta desde 500 Billetes-C para una distancia de 30 años luz para una persona hasta varios miles de Billetes-C por un 'Mech.

Las unidades de mercenarios que carecen de su propio transporte interestelar tienen graves desventajas. Es mucho más caro y más complicado pagar por el transporte de sus hombre y sus 'Mechs que si dispusieran de sus propias Naves de Salto y de Descenso. Las unidades mercenarias que tienen que pagarse el viaje suelen incluir el coste en los términos de su contrato, con las tarifas fijadas para prevenir futuros problemas.



LA HIPERPULSACIÓN

La pieza clave del equipo de ComStar es el generador de hiperpulsación (GHP), que opera sobre el mismo principio general que el hiperpropulsor Kearny-Fuchida. La red de comunicaciones de ComStar está compuesta de un gran número de potentes GHP capaces de transmitir o recibir una señal instantánea a través de una distancia de casi 50 años luz. Estas grandes instalaciones se denominan estaciones A y existen unas 50 de ellas en la Esfera Interior. Además, existen estaciones capaces de transmitir y recibir con un alcance de entre 20 y 30 años luz, llamadas estaciones B y situadas en cada planeta habitado de la Esfera Interior excepto en los planetas independientes de Butte Hold, Redmond, Unuk al Hay, Santander, Oberón y Nueva Silesia.

Los mensajes se procesan en serie y el GHP de una estación A generalmente transmite a cada una de sus estaciones conectadas cada 12 o 24 horas, de forma regular. Las estaciones B procesan los mensajes de la misma manera pero transmiten con mucha menos frecuencia (sólo dos o tres veces por semana) y siempre a la misma estación A repetidora.

La longitud de una transmisión estándar es de 1 milisegundo y cuesta 1 Billete-C, lo que basta para enviar aproximadamente dos páginas de texto o una imagen pequeña como una fotografía. Los mensajes se cobran a tanto por transmisión, dependiendo la tarifa final del número de estaciones que intervengan.

También es posible enviar mensajes urgentes, pero el coste es mucho mayor. Para enviar un mensaje urgente la longitud mínima es de 1

segundo y cuesta 1.000 Billetes-C. Como quiera que las estaciones GHP deben estar perfectamente alineadas para que la transmisión sea clara, un mensaje urgente no se envía reposicionando el transmisor sino que se envía a lo largo del camino de transmisión que se esté utilizando en ese momento a otra estación que pueda enviar el mensaje a otra que se encuentre en una posición en la que pueda enfocar mejor a su destino y así sucesivamente.

Obviamente esto sale carísimo. Sin tener en cuenta los puntos de origen o de destino de la transmisión, el mensaje deberá recorrer 1D6 x 1D6 estaciones repetidoras antes de llegar a destino, a 1.000 Billetes-C por disparo. Por si fuera poco, la estación emisora carga un coste de 5.000 Billetes-C por poner en camino la transmisión interrumpiendo el esquema normal de trabajo. Los costes cambian al realinear el GHP.

Un cliente potencial puede comprobar cada 6 horas lo que le costaría su transmisión urgente. Por una tarifa no retornable de 1.000 Billetes-C, ComStar puede hacer un análisis de un período completo de 24 horas en cuyo caso los costes se comprueban cada ciclo de 6 horas para que el cliente pueda escoger el mejor momento para enviar el mensaje.

Incluso en condiciones óptimas, tarda varias horas el que un mensaje GHP llegue a destino. Para determinar el tiempo de transmisión del mensaje se tiran 2D6 y se suma el número de estaciones intermedias, siendo el total el número de horas que tardará en llegar.



TÍTULOS Y NOBLEZA

El sistema de títulos de los Estados Sucesores a principios del siglo XXXI desciende directamente de formas que una vez fueron comunes en la antigua Tierra. Doscientos años antes del advenimiento de los viajes espaciales, todos los estados independientes de la tierra con la excepción de algunas repúblicas pequeñas e insignificantes, estaban regidas por monarcas que ostentaban diversos grados de poder casi absoluto. Todo ello había cambiado para cuando el hombre pisó la Luna por vez primera. Con sólo un último estado soberano que otorgaba títulos nobiliario, el sistema parecía a punto de extinguirse.

Sin embargo, el curso de la historia cambió de nuevo debido a la emigración del hombre a las estrellas.

ORÍGENES

Los orígenes del sistema nobiliario se remontan a la Europa feudal, una era en la que los viajes de un lugar a otro de un mismo reino eran muy largos, lo que dificultaba la labor de los monarcas quienes, además, tenían que velar porque sus administradores no cayeran en la intriga y el oportunismo. Dado que no podían administrar directamente todas y cada una de las partes de sus dominios, los reyes se veían obligados a delegar el poder y la autoridad locales en otros. Concediendo títulos nobiliarios, el monarca se aseguraba la lealtad de sus delegados. Cientos de años más tarde, estas condiciones se repitieron durante la era de la hegemonía Terráquea, obligando a adoptar una solución similar.

El sistema de poder feudal es una red entrelazada de obligaciones y responsabilidades. Un monarca concede poder a un pariente o a un servidor distinguido, poder que se basa usualmente en el control de una cierta porción de terreno. A cambio, el noble jura lealtad al soberano. Éste puede por ejemplo, conceder un título al noble como premio a su comportamiento en una batalla importante o para reclamar un territorio recientemente ganado. Aunque es extremadamente raro, un rey también puede conceder un título nobiliario a un plebeyo. Los títulos de nobleza son hereditarios, generalmente pasando del padre al primogénito y con complejas leyes y tradiciones que gobiernan la sucesión si por alguna causa el primogénito no puede asumir el título.

Se atribuye el hecho de revivir el sistema de títulos de nobiliarios como medio de recompensar y garantizar el servicio de los gobernadores locales a lo largo del extenso imperio terrestre a Michael Cameron, el primer líder electo de la Hegemonía a mitad del siglo XXIV. Para cuando su propio cargo se convirtió en hereditario, el sistema de títulos nobiliarios se había convertido ya en el que se utilizaría en los Estados Sucesores siglos más tarde. Parece posible, sin embargo, que las bases de la nobleza moderna ya estuvieran sentadas en la época de la Alianza, puesto que Michael Cameron afirmaba que su linaje y su título se remontaban hasta Sir Ewen Cameron de Lochiel, bajo las casas Estuardo de Inglaterra y Escocia.

La guerra civil y la desintegración de la Liga Estelar dieron como resultado los cinco Estados Sucesores y numerosos estados menores que luchaban por el control de los restos de la civilización interestelar humana. El sistema de nobleza, empero, se mantenía y con el tiempo cada estado evolucionó a su propia versión del mismo como resultado de las guerras, las revoluciones y las purgas políticas o militares. Los nombres de los diversos títulos variaban de estado a estado, así como el rango y la autoridad inherentes a cada título. Incluso dentro de la es-

tructura de títulos de un estado, los acontecimientos fortuitos de la historia o del nacimiento podían crear enormes diferencias entre sus títulos hereditarios y las fórmulas de planetas diferentes.

EL SISTEMA DE TÍTULOS NOBILIARIOS

Las clases principales de nobleza por debajo del soberano reinante son: duque, marqués, conde, vizconde y barón. Algunos planetas mantienen las cinco clases o sus equivalentes, mientras que otros han prescindido de alguna o de todas ellas.

De las cinco, lo más común son los duques y los barones. Muchos dominios consisten en un ducado central rodeado por baronías que dependen de él, sin ninguna de las clases intermedias. Los duques son la expresión más común y más poderosa de la presencia aristocrática a través del espacio habitado, puesto que cada Casa reinante de los Estados Sucesores depende de una intrincada red de ducados clave para apoyar su poder político.

Cameron basó su sistema de nobleza en la versión británica, que es bastante diferente de la europea. El sistema que se utiliza actualmente en la Casa Davion (y por tanto en la Federación de Soles) es más próximo al viejo sistema europeo que al británico.

PRÍNCIPE

El título de príncipe (del Latín *princeps*, que significa "el primero" o "el líder") es menos un título nobiliario que el nombre de un rango y puede aplicarse a todo líder que ejerza el control absoluto o casi absoluto. A diferencia de otros títulos, no forma parte de la escala nobiliaria ni los soberanos lo otorgan como recompensa por servicios prestados. En las monarquías hereditarias, el título de príncipe o princesa se concede a los miembros de la familia real que están en la línea de sucesión al trono. Ocasionalmente, nobles poderosos pueden adoptar el título de príncipe de forma honoraria o formal. También hay numerosos casos de líderes políticos o militares no nobles que toman el poder y adoptan el título de príncipe.

Hanse Davion y su hijo Víctor son los únicos Lores de los Estados Sucesores que han adoptado el título de príncipe, pero es bastante común en los planetas de la Periferia, especialmente los dirigidos por "reyes" o "emperadores". Más allá de la Esfera Interior el título puede hacer referencia al soberano de un planeta o grupo de planetas o al heredero del trono en una monarquía hereditaria.

En algunos casos se reserva de forma tradicional un principado especial para el heredero. Éste era el caso de la Federación de Soles en la antigua Liga Estelar y es la principal base legal de la aspiración de la Casa Davion a reinar sobre los demás Estados Sucesores. En muchos planetas un príncipe sólo recibe el título del principado real cuando se le nombra heredero al trono.

El tratamiento que hay que darle a un príncipe es "su Alteza" o simplemente "Alteza".

Con el establecimiento de la Mancomunidad Federada, el título que corresponde al soberano es el de Príncipe Arconte. Su regente en los Soles Federados recibe el título de príncipe y su regente en la Mancomunidad de Lira recibe el título de arconte.



DUQUE

El título de duque es el de más alto rango de la estructura nobiliaria. Desciende de la palabra *dux*, cargo que correspondía a un poderoso co-

mandante militar con responsabilidades territoriales en el antiguo Imperio Romano. Es uno de los títulos más utilizados y existe en todas las Casas principales de la Esfera Interior.

En todos los Estados Sucesores, los duques y sus familias dirigen planetas enteros en nombre del soberano. A veces sus dominios pueden incluir los planetas de varios sistema estelares. El título de duque o duquesa está directamente ligado a un territorio en particular, denominado ducado. Algunos ducados están tradicionalmente reservados para el líder de un estado, pasando a su sucesor a su muerte. Así, el Príncipe de la Federación de Soles es también el Duque de Nueva Avalon.

Como quiera que son los más importantes de los subordinados de un monarca, los duques poseen enormes poderes. En muchos casos, su poder real sobre una zona determinada es mucho mayor que el del jefe del estado, muy distante y a menudo preocupado por otros temas. Aunque hacen juramento de lealtad y prometen apoyar al soberano en guerras, tratados y maniobras políticas, en la realidad muchos duques son virtualmente independientes del monarca.

Algunos duques entre los mundos de la Periferia son de hecho soberanos absolutos. Esta situación comúnmente sucede cuando un duque a cargo de uno o varios planetas se rebela y corta los lazos con su señor. A menudo estos individuos retienen el título de duque (en lugar de autodenominarse reyes o emperadores) para mantener la legitimidad frente a sus súbditos, la mayoría de los cuales pueden aún mantener alguna lealtad al sistema aristocrático original.

En algunos planetas pueden encontrarse los títulos de "gran duque"

y "archiduque", que en síntesis vienen a significar "duque en jefe" pero que de hecho raramente implican superioridad sobre otros duques, siendo tan sólo títulos honoríficos o tradicionales. La duquesa es el femenino del duque y se suele extender a la mujer de éste.

El tratamiento correcto para un duque o una duquesa es el de "su Gracia."

MARQUÉS

El siguiente en rango por debajo de un duque es el marqués, también conocido en algunos planetas como "margrave". El origen de la palabra viene del antiguo alemán *mark* ("frontera") *graf* ("conde") y se refiere al dirigente local de un territorio fronterizo o de una frontera.

En los Estados Sucesores el título de marqués o sus equivalentes se aplica aún a los gobernadores de las dependencias fronterizas de imperios, monarquías o ducados que abarcan varios planetas. Algunos ducados de un solo planeta usan el término para referirse a los administradores provinciales que se encuentran en lugares del planeta que no son la capital. En otros planetas se ha convertido en un título puramente honorario que no tiene nada que ver con la responsabilidad original del título.

El tratamiento correcto para dirigirse a un marqués es "milord" y a una marquesa "mi Señora."

CONDE

El título de conde, derivado del Latín *comes* ("compañero") del Emperador, generalmente lleva consigo la responsabilidad sobre un condado, aunque en muchos casos se ha vuelto totalmente honorario. El equivalente al título de conde en términos de nobleza en diversos planetas incluye "landgrave", que es un conde de considerable poder y territorios, una especie de "archiconde."

Los condados suelen estar bastante por debajo de los ducados en términos de territorio, riqueza y poder, pero algunos condes han creado poderosas estructuras de tal tamaño y autoridad que pueden compararse con algunos ducados y reinos. Esto es particularmente cierto cuando el condado se otorga como título de sucesión, es decir, que el heredero al trono recibe automáticamente un condado particular consistente en tierras o planetas. Es raro que un conde dirija todo un planeta y cuando lo hace suele tratarse de planetas inhabitables o sólo marginalmente habitables, pero importantes debido a sus recursos, posición o tradición. Generalmente un conde ejerce el poder directo sobre una masa continental de tierra o, en planetas ricos y fértiles, sobre una extensión de tierra que puede ir desde cientos hasta miles de kilómetros. Algunos condes son considerados como soberanos de ciudades en particular ("burgraves") o de las lunas colonizadas o planetas dirigidos por un duque o marqués.

El tratamiento correcto para dirigirse a un conde es "milord" y a una condesa "mi Señora."

BARÓN

El escalón más bajo de las órdenes de la nobleza es el barón, palabra que deriva del término "el hombre del rey." El poder de que dispone un barón puede variar tremendamente, desde ser tan sólo honorífico, concedido por servicios a la corona, o puede llevar aparejados feudos que le confieran poder auténtico. Existen baronías que abarcan todo un planeta aunque la mayoría están restringidas a ciudades o incluso a una fortaleza o asentamiento militar en particular.

El tipo de tratamiento que se otorga a un barón sigue más el estilo europeo de la antigua Tierra que el de Inglaterra. La forma más correcta es "Barón Smith" más que "el barón de Lemnos" y el tratamiento correcto es "milord" para los barones y "mi Señora" para las baronesas.



BARONET

El término baronet se creó originalmente por James I de Inglaterra para recaudar fondos, con la idea de que los plebeyos pagarían de buena gana por el privilegio de que se les llamara "baronet". Entre los Estados Sucesores se encuentra a veces este título, generalmente con carácter puramente honorario y como recompensa a un servicio. En la mayoría de casos, el título es hereditario y pasa siempre al hijo mayor. Entre las culturas guerreras de los Estados Sucesores se concede con frecuencia como recompensa a la valentía en combate por parte de un soldado de las clases de tropa.

La forma correcta de dirigirse a un baronet es "señor", seguido de su nombre completo y a su mujer se la trata de "señora", seguido del apellido del marido. En caso de que la persona distinguida con el cargo fuera una mujer, la forma correcta sería "dama."

ÓRDENES DE CABALLERÍA

En los Estados Sucesores, el concepto de caballero ha retornado a la idea feudal original de las órdenes de caballería. El soberano concede una carta fundacional a estas organizaciones, que por lo general son militares y a veces religiosas, y que practican una serie de costumbres, métodos de entrenamiento y filosofías.

Existen literalmente cientos de órdenes de caballería en los Estados Sucesores, creándose nuevas mediante decreto especial del soberano reinante. El honor de ser armado caballero se reserva para los guerreros que han mostrado su valor en combate, aunque algunos de los Estados Sucesores han recreado la curiosa costumbre del siglo XX de nombrar caballeros a quienes destacan en la música, la ciencia, la literatura o incluso los medios de distracción audiovisuales.

Pocas órdenes mantienen el uso de la palabra "señor", que surgió en la Edad Media, aunque a los baronets se les otorga este tratamiento. La mayoría de los caballeros utilizan su propio nombre, seguido en situaciones formales por la designación "caballero de la Orden de la Estrella" o simplemente "caballero de la Estrella."

TÍTULOS MÚLTIPLES

Los nobles suelen disponer a veces de multitud de títulos. A veces ello responde a sucesivas recompensas de su soberano y en otros casos porque dos o más posiciones están ligadas por tradición o decreto oficial.

Frecuentemente el hijo mayor de un noble utiliza el título secundario del mismo, con los hijos o hijas más jóvenes utilizando otros títulos menores. Otros miembros de la familia de un noble reciben el tratamiento de "señor" o "señora."

Si la posición de la mujer de un noble depende del título de su marido, se le da el tratamiento de "señora", seguido de su nombre completo. Si el título le pertenece a ella, se le otorga el tratamiento de "señora" seguido tan sólo de su primer apellido. Dependiendo de las leyes y tradiciones que gobiernan un planeta, cultura o línea sucesoria en particular, una sola patente de nobleza puede crear una familia completa y extensa de señores y señoras.

Así, cuando Ian McPherson se convirtió en duque, el tratamiento correcto para con su persona pasó a ser el de Su Gracia, Lord Ian, Duque de Caledon. Su hijo mayor adoptó el título secundario del duque como conde de Stoneheath, convirtiéndose en Lord Ian, conde Stoneheath, siendo llamado Lord Ian. A su hermano se le llama Lord William McPherson o Lord William. La duquesa es señora Pamela, puesto que posee el título por derecho propio. Sin embargo, la mujer de Lord William es una plebeya, por lo que se la conoce como señora Jane McPherson o señora McPherson.

VARIACIONES EN LOS ESTADOS SUCESESORES

Cada una de las Casas ha desarrollado sus propios usos y formas de la nobleza, debido a los avatares de la historia o de la cultura. A continuación se describen algunas de las diferencias principales entre ellos.

La Mancomunidad de Lira

Los territorios pertenecientes a la Casa Steiner son administrados por un Arconte, un título derivado del sistema de gobierno de la antigua Atenas, que delegaba el poder en un consejo de nueve arcontes o magistrados. La Mancomunidad de Lira está gobernada por un consejo dirigente que teóricamente tiene poder electivo sobre el puesto pero que en la práctica sanciona una sucesión hereditaria. El heredero recibe, cuando es designado, el título de Arconte Heredero.

El Arconte es también por tradición el Duque o Duquesa de Tharkad, capital de la Mancomunidad. La nobleza de la Mancomunidad tiene menos conciencia de clase o está menos ligada por la tradición aristocrática que la de muchos otros estados hereditarios. El título de duque, por ejemplo, es tanto un cargo político como una marca de nobleza. Los planetas individuales de la Mancomunidad mantienen algunas de las estructuras de la nobleza, prefiriendo en general el equivalente germánico de los diversos títulos (landgrave, margrave, etc. y anteponiendo al nombre de un barón la forma "Barón von").

Bajo los protocolos de la Mancomunidad Federada, el título de Arconte será reemplazado por el de Príncipe Arconte para designar al soberano de la Mancomunidad Federada. Su regente en la Mancomunidad de Lira ostentará el título de Duque o Duquesa de Tharkad.

La Confederación de Capela

El monarca de la Confederación de Capela es denominado Canciller y también ostenta el título de Prefecto de la Comuna de Sian. Esto refleja un período liberal en la historia de Sian en la que algunas industrias en quiebra fueron convertidas en "comunidades" y vendidas a los trabajadores (bajo estrecha supervisión, por supuesto). Los supervisores de Sian y de otros lugares eran denominados "prefectos" o administradores de distritos administrativos. El Canciller es también conocido como Duque de Sian.

En general, los prefectos ostentan la misma posición en términos de poder y autoridad que los duques, marqueses y condes, aunque algunos planetas semiindependientes de la Confederación mantienen los antiguos títulos. Sus territorios se denominan prefecturas y bajo el sistema feudal utilizado en la Confederación, corresponden a los ducados y condados de otros planetas. Existe un rango de autoridad entre las filas de los prefectos. Un prefecto poderoso podría ser por ejemplo designado como "Prefecto Mayor", "Gran Prefecto" o "Archiprefecto."

El título de barón ha sido sustituido por el de "Señor de la Guerra", en sintonía con la fuerte influencia de los militares en la Confederación. El título es estrictamente militar y se considera como un preámbulo al de duque. Algunos planetas han revivido el antiguo título de "Shogun" o señor de la guerra supremo, para designar al señor de la guerra de más alto rango de un distrito o ejército.

Particularmente importantes en la cultura militarmente orientada de la Confederación son las Casas Guerreras, que se crearon a imagen y semejanza de los guerreros *samurai* del antiguo Japón feudal y que pueden compararse con las órdenes de caballería de otros estados interestelares. El líder de una Casa Guerrera, por lo general un señor de la guerra sin tierras o poder directo, jura lealtad a un prefecto y le proporciona soldados entrenados, equipo, transportes y BattleMechs. Una Casa Guerrera que pertenezca a un señor puede ser "alquilada" a otro como si de una unidad mercenaria se tratara a cambio de bienes,



TÍTULOS Y NOBLEZA

servicios, apoyo o favores. Las alianzas, autoridad y obligaciones entre los diversos señores de la guerra con varios grados de poder y riqueza pueden llegar a ser exquisitamente complejas.

El Condominio Draconis

Takashi Kurita suele utilizar el título de Coordinador del Condominio, Duque de Luthien y Unificador de Planetas. El profundo utilitarismo de la civilización del Condominio tiende a rebajar la autoridad de los nobles individuales si bien Kurita mantiene la red de ducados en su reino como medio de unificar el poder y consolidarlo en su trono. De mucha mayor importancia en el Condominio son las unidades locales de la FSI, la poderosa y omnipresente policía secreta de Kurita.

En compensación por la falta de títulos de nobleza, las órdenes de caballería son muy importantes entre los oficiales de carrera. Una de las más conocidas es la Orden del Dragón.

La Liga de Mundos Libres

El líder de la Liga de Mundos Libres es Thomas Marik, Capitán General y Duque de Atreus. En su reino el mecanismo de la aristocracia está bastante intacto.

El título de Capitán General es obviamente de origen militar. Aunque el puesto fue creado antes de la época de Kenyon Marik, éste fue quien promulgó la Resolución 288, la base legal para que un individuo retuviera el título "mientras durara la emergencia", incluyendo el poder de convocar y de disolver el Parlamento si fuera necesario. La Resolución 288 es invocada por cada Marik cuando llega al poder.

Bajo la dirección de Janos Marik, la Liga sufrió una guerra civil en la que los nobles de todas clases tomaron partido por uno u otro bando. Sin embargo, desde sus primeros días, Janos fue un líder astuto e incluso carismático. Aunque algunos pensaron que había perdido fuerza con el paso de los años, supo responder al reto derrotando a sus enemigos internos y aliándose con antiguos enemigos para enfrentarse a la amenaza potencial de una Mancomunidad Federada unida. Thomas también ha demostrado ser un fuerte punto de unión para las muchas clases diversas e intereses de la Liga.

LOS FEUDOS DE LA NOBLEZA

El sistema feudal que surgió en la Tierra (en Europa, concretamente) tras la caída del Imperio Romano estaba basada en la tierra y en el poder y las obligaciones que la posesión de la tierra confería. Dado que los soberanos que disponían de un reino de dimensiones considerables no podían controlar cada ciudad, granja, tributario o dependencia de sus dominios, tenían que delegar en un hermano, hijo u otro pariente de confianza para que ostentara el mando en su nombre. Esta confianza incluía el otorgar la patente del título de nobleza a una propiedad específica. Así, los ducados pertenecían a los duques, las baronías a los barones y de los condes vino la subdivisión de algunos países en condados, vigente en algunos países hasta el siglo XX.

El feudalismo de los Estados Sucesores es bastante similar y ha funcionado bien en la labor de gobernar imperios extensos y diversos, compuestos por muchos mundos. El sistema continúa puesto que es efectivo y también gracias a la fascinación que siente la gente por la pompa y el boato de los ricos y los poderosos.

En la sociedad feudal, los gobernadores y administradores de confianza son recompensados con títulos de nobleza y con ellos viene

aparejada la responsabilidad sobre planetas enteros o partes de éstos. Los nobles recaudan impuestos a sus súbditos y transfieren a su señor un porcentaje de los mismos. Juran lealtad a su señor y le proporcionan asistencia militar, suministros y apoyo en tiempo de guerra, alianzas o tratados. A cambio el noble recibe la legitimidad y el apoyo de su señor, protección contra vecinos poderosos y los privilegios de ser el monarca casi absoluto del territorio colocado bajo su dirección.

Una pirámide de poder y obligaciones feudales tiene la capacidad de unir a cientos de planetas bajo un solo monarca, con cada nivel jerárquico recibiendo poder y un título desde arriba y a su vez delegando poder y parcelando títulos sobre tierras a los de abajo. El poder de un individuo se mide en términos del número de gente obligada a él en cuanto a protección y servicio.

FEUDOS

Al principio de la expansión que colonizó las estrellas, el concepto de feudos se convirtió en realmente importante en la maraña de política y economía de la galaxia. Aunque muchos nobles tienen títulos puramente honorarios sin poder o riqueza reales o tierras que dependan de ellos, los nobles más importantes basan sus títulos en la sólida moneda de las propiedades.

Los feudos se refieren principalmente a la concesión de tierras en algún planeta o planetas conectados con un título en particular, variando en alcance y valor. El Duque de Omaha controla directamente sólo unos pocos miles de kilómetros cuadrados en el continente norte del planeta Newbraska pero ese feudo contiene la capital de uno de los planetas agrícolas más ricos en grano de la Federación de Soles. El Ducado de Finisterre, por el contrario, incluye cinco sistemas estelares con un total de 18 planetas. Sólo uno de ellos, una extensión de desierto y glaciares, con escasa gravedad y aire y enormes mareas, es marginalmente habitable.

Al bajar el rango de la nobleza, también lo hacen la extensión y el valor de los feudos. Un duque que administra un planeta puede utilizar a diversos marqueses, cada uno controlando un continente. Cada continente se divide en condados, que a su vez se dividen en baronías. Los barones pueden controlar ciudades individuales, pueblos o incluso puestos aislados o fortalezas de montaña.

Un feudo es más que tierras. Es una medida directa de los recursos que un noble tiene a su disposición: madera, comida, agua, metales, petróleo, fábricas, electrónica, industrias, restos perdidos de la tecnología de la Liga Estelar y lo que es más importante, gente. Con un feudo de dimensiones suficientes, hasta un barón puede formar y equipar un pequeño ejército, mientras que un ducado rico puede tener cientos de 'Mechs, miles de tropas y la flota de Naves de Salto necesaria para transportarlas.

Ocasionalmente los feudos pueden incluir otras propiedades aparte de la tierra. Esto es particularmente cierto en el caso de los nobles que, a través de la guerra o de la política, han perdido las tierras en las que se basaba su título originalmente. En algunos casos estos nobles viven como "invitados" de algún noble amigo de mayor rango (a menudo un pariente) que puede hacer pagar al otro una "renta" utilizándole como explorador de las inmensidades deshabitadas, como gobernador de alguna parte remota de los territorios de su benefactor, o incorporándole a las fuerzas militares de la región en tiempo de guerra. Otros nobles, particularmente los guerreros, reclaman como feudo sus Naves de Salto, junto con los 'Mechs y las tropas que contienen y sobreviven vendiendo sus servicios como mercenarios a quienes los necesitan.

FEUDOS GUERREROS

Aunque los feudos están a menudo asociados con títulos de nobleza en particular, no son dominio exclusivo de la nobleza. Los nobles a menudo conceden feudos a los guerreros a su servicio y muchas compañías de mercenarios tienen feudos denominados "fianzas" (los Dragones de Wolf tienen por ejemplo un planeta completo, Outreach, en la Marca de Sarna del territorio hereditario de la Casa Steiner). Tales feudos son importantes para las unidades de guerreros puesto que ofrecen la promesa de un hogar y propiedades en el futuro y un santuario donde la unidad puede descansar y recuperarse entre campañas en el presente. A las unidades de mercenarios se les pueden ofrecer feudos a cambio de los servicios prestados a una Casa, lo que tiende a unir a la unidad a un líder y planeta en particular. El líder puede además garantizarse aún más la lealtad de una unidad mercenaria manteniendo el feudo (que incluye a las familias de los mercenarios) bajo su "protección". De ahí viene el término "fianza".

Los feudos guerreros generalmente comprenden unos cientos o miles de kilómetros cuadrados, con espacio suficiente para una pequeña ciudad y tierras para cada una de las familias de la unidad. Un señor puede otorgar feudos mayores, incluso planetas enteros, a unidades que han mostrado una distinción especial en combate. Otras unidades reciben el estatus de "hombres del rey", lo que les concede el derecho de establecerse dentro de los dominios personales del señor sin precisar de título de propiedad alguno.

Las cifras de ingresos medios de esta tabla representan el beneficio neto anual generado por un feudo, deducidos ya todos los gastos normales, incluidos los de defensa. Estas cifras deberían considerarse como la gama baja de la escala para el título citado y el árbitro es libre de aumentarlas para representar feudos tradicionalmente prósperos. Algunos barones, por ejemplo, podrían ganar regularmente mucho

más que los 100.000 Billetes-C, quizás tanto como un vizconde.

TABLA DE FEUDOS

Título	Tamaño del feudo (Km ²)	Valor medio/Beneficio anual (en Billetes-C)
Caballero	10	25.000
Baronet	500	50.000
Barón	1.000	100.000
Vizconde	5.000	500.000
Conde	15.000	1.500.000
Marqués	100.000	10.000.000
Duque	500.000	100.000.000

MODIFICADORES A LOS INGRESOS POR TIERRAS

La siguiente tabla debe utilizarse para ajustar los ingresos medios anuales de un feudo a fin de representar las variaciones posibles debido a los fenómenos naturales y a la habilidad del administrador. Para utilizarla, se realiza una tirada de habilidad en Administración del personaje noble. Después se busca la línea en la tabla que corresponda al margen de éxito o fracaso de la tirada y se lee en la columna correspondiente al título. El resultado es el modificador porcentual a los ingresos de ese año en particular.

Por ejemplo, un barón con nivel 6 en Administración saca un 9 con 2D6. El resultado es 3 puntos por encima de su nivel de habilidad por lo que el jugador consulta la fila +3 de la tabla y ve que el barón ha obtenido este año un 10% más de lo normal, es decir, 110.000 en lugar de 100.000 Billetes-C. El barón puede gastar el dinero como desee.

TABLA DE MODIFICADORES A LOS INGRESOS

Margen	Caballero	Baronet	Barón	Vizconde	Conde	Marqués	Duque
-7	-90	-50	-40	-35	-25	-25	-20
-6	-80	-45	-35	-30	-25	-20	-15
-5	-70	-40	-30	-25	-15	-15	-10
-4	-60	-35	-25	-20	-10	-10	-5
-3	-50	-25	-20	-15	-5	-5	0
-2	-40	-20	-10	-5	0	0	0
-1	-30	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0
+1	+10	0	0	0	0	0	0
+2	+20	+10	+5	+5	0	0	0
+3	+30	+20	+10	+10	+5	+5	0
+4	+40	+25	+20	+15	+10	+10	+5
+5	+50	+35	+25	+20	+15	+15	+10
+6	+60	+40	+30	+25	+20	+20	+15
+7	+70	+40	+30	+25	+20	+15	+15
+8	+80	+45	+35	+30	+25	+20	+20



CORTES FEUDALES

El término "corte" se aplica al séquito de técnicos, trabajadores manuales, especialistas, mujeres y niños asociados con un feudo en particular, especialmente el de una unidad militar. Incluye la gente que viaja con la unidad como personal de apoyo, así como los administradores, soldados, obreros y familias que permanecen en el feudo que constituye el "hogar" de la unidad (quizás a varios años luz). Los nobles guerreros pueden tener enormes cortes para administrar sus extensos y distantes feudos mientras están lejos en una campaña.

Incluso una sola Lanza de cuatro 'Mechs, con cuatro MechWarriors y de dos a cuatro Técnicos requiere un número de personal de apoyo que nunca aparece en las tablas de organización de la unidad y que puede incluir especialistas como personal médico, planetólogos para estudiar los peligros biológicos o de otro tipo de un planeta poco familiar, expertos en comunicaciones, electrónica y tecnología de computadoras. También puede haber cocineros, ordenanzas, porteros y criados personales, además de un pelotón o más de tropas de infantería para proporcionar seguridad a la base. Quizá lo más importante es el fuerte contingente de obreros, que va desde los no entrenados hasta los semiespecializados, que proporcionan desde la fuerza bruta necesaria para montar alojamientos, cargar o descargar piezas y equipo y ayudar a los Técnicos a mover las placas de blindaje de los 'Mechs (con un peso de varias toneladas) durante las reparaciones. Estos obreros también se encargan de la multitud de pequeñas tareas rutinarias de mantenimiento y reparación que se requieren para mantener operativos a los 'Mechs.

La necesidad de viajar sin excesivo peso dicta que la mayoría de las unidades, especialmente los Regimientos mercenarios, deban depender de los recursos del planeta en el que están. Esta fuerza de trabajo de técnicos ayudantes, denominados normalmente "astechs" suele contratarse de forma temporal de entre la población del planeta en el que sirve la unidad. Sin embargo hay un séquito permanente de astechs que sigue siempre a la unidad de planeta en planeta, actuando como cuadro de obreros cualificados en un nuevo planeta y como fuerza de trabajo en planetas deshabitados u hostiles.

Ningún guerrero en su sano juicio dependería para su seguridad de los nativos potencialmente hostiles de un planeta extraño. Para llevar a cabo los servicios vitales demasiado numerosos o especializados para los propios Técnicos de la unidad, debe haber un equipo de médicos y especialistas en armas, electrónica y computadoras (popularmente denominados "esptechs") que también viajan con la unidad dondequiera que va.

Muchas unidades, incluso las relativamente pequeñas y en especial las que están asignadas a tareas de guarnición o en puestos avanzados, permiten que las familias de la tropa vivan con la unidad. La mayoría de los cónyuges doblan como guerreros, técnicos o empleados e idealmente toda persona del entorno de la unidad desempeñaría una misión u otra. Los niños a menudo son entrenados como aprendices, uniéndose formalmente a la unidad a su mayoría de edad y también hay maestros para educarlos.

Las unidades que disponen de sus propias Naves de Salto tienen equipos para llevar a cabo las rutinas de a bordo, mantenimiento, reparaciones y suministros. Las pesadillas logísticas a las que se enfrenta una unidad militar que opera en un planeta sin un suministro adecuado de agua, comida y piezas de recambio pueden ser enormes.

Existen muchos grados de variación entre unidades y también entre nobles. Una Lanza de 'Mechs pobre o altamente eficiente puede tener poco (o ningún) personal aparte de los MechWarriors y los Técnicos, que consiguen realizar todas las labores por sí mismos, con algún ayudante temporal. La corte de un duque guerrero rico u ostentoso con su

propia Compañía o Regimiento de 'Mechs puede ser un pequeño ejército, con todo un regimiento blindado para protegerla.

La corte de una unidad no solo incluye al equipo de apoyo que viaja con la misma sino también al personal que permanece en el feudo, si lo hay. Ello puede incluir tropas de la corte y administradores. Si las familias de la unidad no viajan con las tropas, existirá un pueblo completo con comerciantes y granjeros, técnicos y astechs, personal médico, niños y profesores viviendo juntos en una comunidad fuertemente unida que depende de la unidad militar ausente o del noble a quien sirve la unidad para su sustento.

La comunidad de la corte suele ser autosuficiente, compacta y estable. Una comunidad dada se habrá movido cierta cantidad de veces a lo largo de la historia. Por ejemplo, pueden haber sido expulsados de un feudo por la guerra o un cambio de amos, pueden haber estado conviviendo con la unidad en diversos planetas en turnos de guarnición o de ocupación o pueden haberse trasladado con la misma a otro planeta como resultado de un acuerdo entre dos nobles distantes.

La lealtad principal de la comunidad es a sí misma y al Señor de la Corte, y a través de él al barón o duque a quien sirven. La vida es algo más estable en las cortes de los guerreros que son a su vez nobles. Con feudos de su propiedad mediante sus propios títulos nobiliarios, es poco probable que sean desalojados o despojados de las tierras que ocupan y los soldados comunes al servicio de un noble guerrero pueden estar relativamente seguros de tener un hogar cuando se retiran.

VINCULACIÓN

Los nobles tienen el derecho de otorgar tierras de sus propios feudos y también lo tienen, dentro de unos límites, de volverlas a recuperar. Los plebeyos que poseen tierras y que incurren en la ira de su señor pueden ver revocados sus derechos. Las especificaciones de la concesión y de cómo puede ser revocada suelen especificarse en el contrato del título cuando éste se concede. Por ejemplo, unas tierras en particular pueden otorgarse a un guerrero o noble y su familia a perpetuidad, aunque en esta época violenta de alianzas cambiantes no es muy corriente. Por el contrario, una cláusula de vinculación podría invocarse por un hecho tan menor como la falta de un heredero al que pudiera pasar la propiedad en caso de muerte del propietario.

Los vericuetos legales de los contratos feudales pueden ser tremendos y por tanto la corte de la mayoría de las unidades militares con feudo incluye especialistas en propiedad y leyes contractuales. La muerte del señor del propietario podría requerir nuevas negociaciones con su sucesor o incluso su inmediato desahucio.

Ante la ley y la tradición, los títulos nobiliarios no pueden revocarse y las patentes de nobleza ligadas a un planeta o feudo particular no pueden ser separadas del mismo. Sin embargo y a lo largo de la historia ha habido intentos de hacer precisamente eso y en casi todos los casos el tema se ha saldado con una guerra.

La tierra representa la habilidad del propietario para formar y mantener una extensa corte de empleados, servidores y tropas. Los títulos de propiedad de las tierras ponen por escrito los derechos y responsabilidades de los miembros de la corte, a quienes se considera frecuentemente parte del feudo, más que pertenecientes al señor feudal de por sí. Ésta puede ser una pesada carga para los servidores que han trabajado para un amo en particular durante años, sólo para encontrarse sirviendo a otro al ser desposeído el primero. Los señores feudales cuyo feudo ha sido revocado ya no son capaces de sostener a una familia extensa. Por lo general existe una considerable amplitud en los derechos y las responsabilidades legales de los servidores.

PERSONAL DE LA CORTE

Tanto el número de personas como el rango de sus ocupaciones en la corte de una unidad militar independiente puede variar enormemente dependiendo del tamaño de ésta y de la filosofía de su organización. Algunos puestos son, sin embargo, bastante comunes en los Estados Sucesores (aunque pueden recibir denominaciones muy diversas).

Técnico jefe

El Técnico jefe usualmente forma parte de la plana mayor del comandante de la unidad y tiene el mando total del equipo de técnicos de la misma.

Astech jefe

Normalmente se trata de un astech del equipo permanente de la unidad (y no uno contratado localmente) y es responsable del entrenamiento, disciplina y asignación de deberes de la fuerza de astechs de la unidad.

Médico

Los médicos de las unidades grandes o bien equipadas son por lo general facultativos con dedicación completa; los de las unidades pequeñas o pobres por lo general están pluriempleados como guerreros o técnicos. Los médicos atienden a los enfermos, tratan a los heridos, adquieren y dispensan medicación, supervisan las instalaciones sanitarias y de cocina y tienen a su cargo la evacuación, hospitalización y tratamiento médico del personal militar gravemente herido.

Armero

Un técnico con larga experiencia en una gran variedad de sistemas de armas, el armero es el responsable de las armas, municiones y equipos energéticos de las armas, incluyendo las montadas en BattleMechs. Esta persona también hace de sargento de instrucción en el entrenamiento de nuevos reclutas y se le puede llamar para que haga de tutor personal en táctica, manejo de armas y combate cuerpo a cuerpo para los aprendices de guerrero de la unidad. Los armeros suelen ser personal con larga experiencia de servicio al mando de un mismo comandante.

Técnico en computadoras

Éste es un técnico responsable del mantenimiento de las computadoras de la unidad, así como de los sistemas electrónicos computerizados. También dependen de él los programas que gobiernan desde los inventarios de suministros de la unidad hasta el imprimir órdenes de servicio y peticiones de suministros. Bajo las órdenes del Técnico jefe realizan el mantenimiento de los ordenadores de los 'Mechs y de sus programas.

Administrador del feudo

Éste es el funcionario principal, que lleva los asuntos de los territorios de la unidad y responde directamente al comandante. En casas nobles, se le podría denominar Chambelán y administraría la mansión y los asuntos de palacio del noble tanto en su presencia como en su ausencia.

La Guardia

Se trata de una unidad de infantería o mecanizada que protege los territorios de una unidad (o de un noble), proporcionando tropas para seguridad del terreno, centinelas, patrullas, seguridad interna, guardaespaldas y tropas de apoyo para las unidades de 'Mechs del campo de batalla. Las tropas de la guardia pueden tener una función meramente ceremonial o tratarse de una unidad de guerreros veteranos como una unidad mercenaria bien entrenada y experta.

Planetólogo

Las unidades mayores suelen incluir a un científico (o equipo de científicos) responsable de identificar peligros biológicos, tectónicos, meteorológicos o de otro tipo en un planeta poco familiar.

CASTILLO

Los usos y costumbres feudales de la civilización de los Estados Sucesores han revivido otra faceta de la Edad Media de la Tierra. Los feudos permanentes conectados por una patente o por la tradición a un noble en particular necesitan siempre de una estructura denominada castillo, que sirve como cuartel general y oficinas del noble. También dispone de espacio para los alojamientos de la guardia, instalaciones de reparación, mantenimiento y almacenaje para los 'Mechs, graneros y almacenes de comida, alojamiento para todo el personal de la corte y un lugar de reuniones central para las funciones de la comunidad como la entrega de premios y las presentaciones.

Las guarniciones y las unidades mercenarias estacionadas en planetas distantes tratarán a menudo de adquirir un local donde alojar al personal, así como donde realizar el mantenimiento y la reparación de los vehículos, armas y equipos de comunicaciones vitales para una unidad militar. Cuando no está disponible un local adecuado o la unidad sabe que tendrá que marchar rápidamente, se monta un tinglado temporal para los 'Mechs y el resto del equipo pesado, que después se cubre y se camufla. Uno de los rasgos más importantes de este cuartel general es una estación central de comunicaciones de combate, donde la plana mayor de la unidad puede estudiar los informes que le llegan del campo de batalla y mantener comunicación con cada 'Mech y cada fuerza táctica. La relativamente elevada potencia del equipo permite entablar comunicación con 'Mechs individuales que se hallen en combate, incluso si están muy separados unos de otros.

En los feudos, el castillo es el corazón del territorio, protegiendo a la comunidad y proporcionando armamento pesado para la protección del espaciopuerto. En muchos planetas, incluso los que no están relacionados con un noble, se han construido grandes fortalezas en lugares estratégicos cerca de espaciopuertos, minas, instalaciones industriales o ciudades vitales, que sirven como cuartel general local para las fuerzas militares de guarnición en la zona.

Los castillos mayores son enormes campamentos amurallados que abarcan cientos de kilómetros cuadrados, defendidos por armas de energía y de proyectiles de gran alcance y potencia. Los castillos se han vuelto estratégicamente importantes a causa de la gente, recursos y equipos que en ellos se reúnen. En una era nuclear, tanta concentración de poder y recursos sería poco aconsejable, al poderse barrer de un solo ataque. En la era de los Estados Sucesores, en la que las armas nucleares han sido prohibidas, el castillo vuelve a dar buen servicio.

Los filósofos contemporáneos ven en el castillo un símbolo de una cultura que antes fuera avanzada encerrándose en sí misma, aislada de la noche y la barbarie que la rodea. Como los castillos de las eras oscuras de la Tierra, pueden de hecho estar guardando las semillas de una nueva civilización que fructificarán en el amanecer de un nuevo día.



TABLAS

TABLA DE ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Tipo de arma	Habilidad	Daño	Consumo (cargas)
Bayoneta	Armas blancas	1D6+3	
Cachiporra/Porra	Combate cuerpo a cuerpo	1D6+1	
Daga/Cuchillo	Armas blancas	1D6-1	
Espada	Armas blancas	2D6+2	
Garrote	Combate cuerpo a cuerpo	1D6+2	
Látigo neural	Armas blancas	1D6 + especial	
Miniporra aturdidora	Armas blancas	1D6-4 + especial	1/10 minutos
Porra aturdidora	Armas blancas	1D6-2 + especial	2/10 minutos
Vibrocuchillo	Armas blancas	2D6	2/10 minutos
Vibrodraga	Armas blancas	2D6	1/10 minutos

TABLA DE ARMAS PERSONALES: COMBATE A DISTANCIA

Tipo de arma	Habilidad	Daño	Corto	Medio	Largo	Munición
Armas de agujas						
Fusil de agujas	Armas de fuego	2D6+2	1-6	7	8	20
Pistola de agujas	Armas de fuego	1D6+2	1-3	NA	NA	10
Pistola de agujas pequeña	Armas de fuego	1D6	1	NA	NA	5
Armas de apoyo						
AMCA*	Armas de apoyo	5D6+6	1-10	11-36	37-54	2
AMCA-P*	Armas de apoyo	10D6+6	1-15	16-40	41-48	1
Ametralladora portátil*	Armas de apoyo	4D6+3	1-10	11-20	21-42	15
CSR-L*	Armas de apoyo	3D6	1-12	13-25	26-35	5
Lanzacohetes portátil*	Armas de apoyo	4D6+6	1-6	7-16	17-36	1
Lanzagranadas automático*	Armas de apoyo	2D6	1-6	7-15	16-25	10
Lanzagranadas*	Armas de apoyo	3D6	1-2	3-6	7-12	5
LAW*	Armas de apoyo	4D6+6	1-6	7-18	19-40	Coste: 350 Billetes-C
V-LAW*	Armas de apoyo	2D6+3	1-4	5-12	13-25	Coste: 75 Billetes-C
Armas de proyectiles primitivas						
Arco corto	Armas de proyectiles primitivas	1D6+1	1-2	3-5	6-8	1
Arco largo	Armas de proyectiles primitivas	1D6+3	1-3	4-6	7-12	1
Ballesta ligera	Armas de proyectiles primitivas	2D6	1-2	3-5	6-10	1
Ballesta pesada	Armas de proyectiles primitivas	2D6+3	1-3	4-7	8-13	1
Armas diversas						
Aturdidor sónico	Armas de fuego	especial	1-2	3-5	6-8	Cargas: 4
Pistola de dardos	Armas de fuego	especial	1-2	3-4	5-6	2
Pistola tranquilizante	Armas de fuego	especial	1-2	3-4	5-6	10
Armas gyrojet						
Carabina gyroslug	Armas de fuego	2D6+5	1-6	7-15	16-30	20
Fusil gyrojet	Armas de fuego	3D6+6	1-12	13-36	37-72	10
Fusil gyrojet pesado	Armas de fuego	6D6+6	1-12	13-36	37-72	5
Fusil gyroslug	Armas de fuego	3D6+3	1-9	10-35	36-42	50
Pistola gyrojet	Armas de fuego	3D6+3	1	2	NA	2

TABLAS

Armas láser

Blazer	Armas de fuego	(4D6+2) x 2	1-9	10-21	22-30	Cargas: 10
Fusil láser	Armas de fuego	4D6+2	1-9	10-21	22-30	Cargas: 5
Fusil láser de pulsos	Armas de fuego	3D6+2	1-6	7-14	15-28	Cargas: 4/disparo
Fusil láser Intek	Armas de fuego	2D6+2	1-12	13-30	31-51	Cargas: 2
Pistola láser	Armas de fuego	4D6	1-3	4-6	7-12	Cargas: 2
Pistola láser de pulsos	Armas de fuego	3D6	1-2	3-4	5-8	Cargas: 2/disparo
Pistola láser Nakjama	Armas de fuego	3D6	1-4	5-9	10-14	Cargas: 1
Pistola láser pequeña	Armas de fuego	2D6	1-2	3-4	5-6	Cargas: 3
Pistola láser Sunbeam	Armas de fuego	5D6	1-3	4-6	7-11	Cargas: 4

Escopetas

Escopeta	Armas de fuego	3D6+2	1-3	4	5	2
Escopeta de repetición	Armas de fuego	3D6+2	1-3	4-5	6-8	6

Fusiles

Fusil	Armas de fuego	3D6	1-6	7-15	16-30	10
Fusil largo Federated	Armas de fuego	2D6+2	1-8	9-18	19-33	10
Fusil pesado Zeus	Armas de fuego	6D6	1-7	8-18	19-28	5

Lanzallamas

Lanzallamas	Armas de fuego	2D6	1-2	3-4	5-6	12
Pistola lanzallamas	Armas de fuego	2D6	1-3	4-5	6-7	10

Granadas*

Microgranada	NA	2D6	1	2-3	4-6	1
Minigranada	NA	3D6	1	2-3	4-6	1
Maxigranada	NA	5D6	1	2-3	4-6	1

Pistolas

Pistola	Armas de fuego	2D6+3	1-2	3-4	5-8	6
Pistola automática	Armas de fuego	2D6	1-2	3-4	5-8	10
Pistola Mydron	Armas de fuego	1D6+3	1-2	3-4	5-12	20
Pistola pequeña	Armas de fuego	1D6+3	1-2	NA	NA	5
Pistola Sternsnacht	Armas de fuego	4D6+2	1-2	3-4	5-12	3

Subfusiles

Subfusil	Armas de fuego	3D6	1-3	4-7	8-10	50
Subfusil Imperator	Armas de fuego	2D6	1-4	5-8	9-11	50
Subfusil Rorynex	Armas de fuego	3D6+3	1-3	4-6	7-9	100

* Arma con área de efecto



LISTA DE PRECIOS DEL EQUIPO PERSONAL

	Nivel tecnológico	Coste (Billetes-C)	nº pag.		Nivel tecnológico	Coste (Billetes-C)	nº pag.
Armaduras personales				Sistemas de soporte vital			
Chaleco ablativo/antibalas	3/B	300	82	Burbuja de protección	3/B	200/ocupante	99
Parche	3/B	15	82	Equipo de respiración	1/A	50	99
Chaleco antibalas	2/A	50	82	Máscara de filtración	1/A	2	99
Traje ablativo/antibalas	3/B	800	82	Saco de protección personal	3/C	300	100
Parche	3/B	25	82	Traje de protección ligero	2/A	200	100
Traje antibalas	2/A	150	82	Traje de protección pesado	3/B	10.000	100
Traje de combate de un MechWarrior	4/C	*	82	Equipo médico			
Equipo de comunicaciones				Botiquín portátil	1/A	10	96
Comunicador personal	2/A	50	92	Escalpelo láser	2/A	50	96
Comunicador personal de largo alcance	3/A	200	92	Funda preservadora	3/A	25	96
Kit básico de comunicaciones de campaña	2/A	400	93	Medipack	4/C	400	96
Microcomunicador	3/B		93	Equipo técnico			
Equipo de espionaje y vigilancia				Análizador elemental	4/C	5.000	97
Binoculares buscadores de distancia	3/A	250	93	Cargador cinético	2/A	10	97
Ganzúas (básico)	2/A	1.000	93	Cargador de combustible fósil	2/A	50	97
Ganzúas (mecánico)	1/A	500	94	Cargador solar	2/B	200	97
Gantes de agarre	4/D	1.000	94	Kit de herramientas básico	1/A	250	97
Kit de falsificación	3/C	1.000	94	Kit de herramientas de lujo	3/A	500	97
Kit de maquillaje	3/B	1.000	95	Kit de reparación AeroEspacial	2/A	2.500	97
Sensor infrarrojo	3/A	100	95	Kit de reparación de BattleMech	3/A	3.000	97
Traje de camuflaje electrónico	3/B	7.000	95	Kit de reparación Electrónica	2/A	2.000	97
Traje de camuflaje y CME	3/C	21.000	96	Kit de reparación Mecánica	2/A	1.000	97
Traje de contramedidas electrónicas	3/B	7.000	95	Kit de reparación de armas	2/A	1.500	97
Traje de supresión infrarroja	3/B	7.000	96	Equipo vario			
Traje IR y camuflaje	3/C	21.000	96	Autopropulsor de emergencia	3/D	5.000	98
Traje IR y CME	3/C	21.000	96	Kit de campaña básico	2/A	10	98
Traje IR, camuflaje y CME	3/D	28.000	96	Kit de campaña de lujo	3/A	100	98
Vibrosierra	4/C	2.000	96	Pértiga de enganche	3/D	500	98

* No disponible normalmente. Precio a discreción del árbitro

LISTA DE PRECIOS DE ARMAMENTO

	Nivel tecnológico	Coste recarga	Coste (Billetes-C)	nº pag.
Accesorios para el armamento				
Mira captadora de luz (CL)	2/A	300	—	81
Mira telescópica	2/A	50	—	81
Infrarroja o CL	300	—		
Supresor de fogonazo (JAF-05)	4/C	1.000	—	81
Armamento pesado				
Afuste de misiles de corto alcance	2/B	1.500	2.000	86
Misil Infierno	2/B	—	1.000	
Afuste pesado de misiles de corto alcance	2/B	3.000	5.000	86
Ametralladora portátil	2/A	1.000	10	87
Arma ligera antivehículo (LAW)	2/A	350		86
Arma muy ligera antivehículo (V-LAW)	2/A	75		86
Cañón ligero sin retroceso	2/A	300	50	86
Lanzacohetes portátil	1/A	2.075	75	87
Lanzagranadas	2/A	100	50	85
Lanzagranadas automático	2/A	465	10	85
Maxigranada	1/A	20	—	85
Microgranada	1/A	1	—	85
Minigranada	1/A	10	—	85
Sistema de asalto Máuser 960	4/D	*	—	86
Armamento vario				
Aturdidor sónico	2/B	100	—	92
Fusil de agujas	3/A	75	2	92
Lanzallamas	2/B	100	2	91
Pistola de agujas	3/A	50	1	92
Pistola de agujas pequeña	3/A	20	1	92
Pistola de dardos	3/B	40	1	91
Pistola lanzallamas	3/B	50	1	91
Pistola tranquilizadora	1/B	30	1	92
Armas de combate cuerpo a cuerpo con suministro de energía				
Látigo neural	3/C	500	—	83
Miniporra aturdidora	3/B	50	—	83
Porra aturdidora	2/B	200	—	83
Vibrocuchillo	2/A	100	—	83
Vibrodagá	2/B	25	—	83
Armas de combate cuerpo a cuerpo primitivas				
Bayoneta	1/A	5	—	84
Cachiporra/Porra/Garrote	1/A	1	—	84

	Nivel tecnológico	Coste recarga	Coste (Billetes-C)	nº pag.
Daga/Cuchillo	1/A	2	—	84
Espada	1/A	10	—	84
Armas de proyectiles primitivas				
Arco corto	1/A	10	1/20	83
Arco largo	1/A	20	1/20	83
Ballesta ligera	1/A	10	1/20	83
Ballesta pesada	1/A	20	1/20	83
Armas gyrojet				
Carabina gyroslug	2/B	500	5	90
Fusil gyrojet	2/B	1.250	200	90
Fusil gyrojet pesado	2/B	2.500	250	90
Fusil gyroslug	2/B	1.000	20	90
Pistola gyrojet pequeña	2/B	30	1	90
Armas láser				
Blazer	3/C	2.190	—	88
Pistola láser de pulsos	3/C	1.000	—	88
Fusil láser de pulsos	3/C	2.000	—	88
Fusil láser	3/B	1.250	—	88
Fusil láser Intek	3/B	1.250	—	88
Pistola láser	3/B	750	—	88
Pistola láser Nakjama	3/B	750	—	88
Pistola láser pequeña	3/B	100	5	88
Pistola láser Sunbeam	3/B	750	—	88
Escopetas				
Escopeta de dos cañones	1/A	30	1/2	90
Escopeta de repetición	1/A	40	2/3	90
Fusiles				
Fusil	1/A	80	2	90
Fusil largo Federated	1/A	120	2	90
Fusil pesado Zeus	1/A	200	1	90
Pistolas				
Pistola	1/A	40	2	89
Pistola automática	1/A	50	2	89
Pistola Mydron	1/A	100	4	89
Pistola pequeña	1/A	20	1	89
Pistola Sternsnacht	1/A	200	5	89
Subfusiles				
Subfusil	1/A	80	10	91
Subfusil Imperator	1/A	100	10	91

* No disponible normalmente. Precio a discreción del árbitro



TABLAS DE GENERACIÓN DE PERSONAJES

1. DISEÑO DE PERSONAJES

La secuencia de diseño de personajes normal define el proceso habitual de creación de un personaje y es como sigue:

1. Definición de prioridades.
2. Asignación de puntos de atributos.
3. Adquisición de ventajas (si se desean).
4. Adquisición de las habilidades iniciales.
5. Toques finales.

2. TABLA GENERAL DE PERSONAJES

Prioridad	Raza	Atributos	Habilidades	Ventajas	BattleMech
0	Humano	18	8	Ninguna	Desposeído
1	Humano	21	12	1 Punto	Ligero
2	MechWarrior/Clan*	24	16	2 Puntos	Medio
3	Piloto/Clan**	27	20	3 Puntos	Pesado
4	Elemental/Clan***	30	24	4 Puntos	Asalto

*MechWarrior de los Clanes

+1 a Reflejos y +1 a Instinto.

**Piloto de los Clanes

-1 a Constitución, +1 a Reflejos y -1 a Carisma.

***Elemental de los Clanes

+2 a Constitución, +1 a Reflejos y -1 a Carisma

y la ventaja constitución robusta

3. TABLA DE CLASIFICACIÓN DE ATRIBUTOS (PERSONAJES HUMANOS)

Atributo	Clasificación
1	Risible
2	Mediocre
3	Normal
4	Respetable
5	Excelente
6	Formidable
7 ó más	Increíble

4. TABLA DE VALORES MÁXIMOS DE ATRIBUTOS

Tipo de personaje	CON	REF	INS	INT	CAR
Humano normal	6	6	6	6	6
MechWarrior Clanes	6	7	7	6	6
Piloto AeroEspacial Clanes	5	8	7	6	6
Elemental Clanes	8	7	6	6	5

5. VENTAJAS

Las siguientes son las ventajas disponibles para los personajes de MechWarrior y su coste en puntos.

Ambidiestro	1 punto
Aptitud natural	2 a 3 puntos
Atributo excepcional	2 puntos
Bien equipado	1 a 3 puntos
Constitución robusta	2 puntos
Don excepcional	1 a 3 puntos
Feudo	1 punto
Fortuna personal	1 a 3 puntos
Sexto sentido	2 puntos
Título nobiliario	1 a 3 puntos

6. TABLA DE ADQUISICIÓN DE HABILIDADES

Nivel de habilidad	Coste (en puntos de habilidad)	
	Por Incremento	Acumulado
1	1	1
2	2	3
3	3	6
4	4	10
5	5	15
6	6	21

7. TABLA DE CONJUNTOS DE HABILIDADES DE LOS CLANES

Coste del conjunto	Habilidad	Nivel
20 Puntos	MechWarrior de Clan de primera Línea	
	Armas de fuego	2
	Combate cuerpo a cuerpo	1
	Disparo/BattleMech	4
	Interrogatorio	1
	Liderazgo	1
	Medicina/Primeros auxilios	1
	Pilotaje/BattleMech	3
	Supervivencia	1
	Táctica	2
	Técnica/BattleMech	2
12 Puntos	MechWarrior de Clan de segunda Línea	
	Armas de fuego	2
	Combate cuerpo a cuerpo	1
	Disparo/BattleMech	3
	Liderazgo	1
	Medicina/Primeros auxilios	1
	Pilotaje/BattleMech	2
	Supervivencia	1
	Táctica	1
	Técnica/BattleMech	1
16 Puntos	Piloto AeroEspacial	
	Armas de fuego	1
	Disparo/AeroEspacial	4
	Medicina/Primeros auxilios	1
	Pilotaje/AeroEspacial	3
	Táctica	2
	Técnica/AeroEspacial	2
16 Puntos	Elemental	
	Arma blanca	1
	Armas de fuego	2
	Combate cuerpo a cuerpo	2
	Disparo/Armadura de combate	3
	Interrogatorio	1
	Medicina/Primeros auxilios	1
	Pilotaje/Armadura de combate	3
	Supervivencia	1
	Táctica	1
	Técnica/Armadura de combate	1

8. CONJUNTOS DE HABILIDADES DE ACADEMIA MILITAR

Conjunto de habilidades de Academia Militar básico	9 puntos
3 habilidades a nivel 2	
3 habilidades a nivel 1	
Conjunto de habilidades de Academia Militar avanzado	15 puntos
2 habilidades a nivel 3	
2 habilidades a nivel 2	
2 habilidades a nivel 1	

TABLAS DE GENERACIÓN DE PERSONAJES

9. CONJUNTOS DE HABILIDADES DE UNIVERSIDAD

Conjunto de habilidades de Universidad básico	12 puntos
4 habilidades a nivel 2	
4 habilidades a nivel 1	
Conjunto de habilidades de Universidad avanzado	18 puntos
2 habilidades a nivel 3	
3 habilidades a nivel 2	
3 habilidades a nivel 1	

10. CONJUNTOS DE HABILIDADES DE LA ESFERA INTERIOR

ADIESTRAMIENTO BÁSICO

Obligatorias

Armas de fuego
Medicina/Primeros auxilios

Optativas

Armas blancas
Armas de apoyo
Burocracia
Combate cuerpo a cuerpo
Liderazgo
Supervivencia

ADIESTRAMIENTO INDIVIDUAL AVANZADO

EM PILOTO AEROESPACIAL

Obligatorias

Disparo/AeroEspacial
Pilotaje/AeroEspacial

Optativas

Técnica/AeroEspacial

EM PILOTO DE BATTLEMECH

Obligatorias

Disparo/BattleMech
Pilotaje/BattleMech

Optativas

Técnica/BattleMech

EM CABALLERÍA

Obligatorias

Conducción o Pilotaje/ADAV
Disparo/Armamento vehicular

Optativas

Autopropulsor
Disparo/Artillería
Técnica/Mecánica

EM INFANTERÍA

Obligatorias

Armas de apoyo
Combate cuerpo a cuerpo

Optativas

Conducir
Disparo/Artillería

EM ESPECIALISTA (RECONOCIMIENTO)

Obligatorias (Elegir 2)

Demoliciones
Infiltración
Percepción
Rastrear
Sistemas de seguridad

Optativas

Disfrazarse
Evasión
Interrogatorio

EM ESPECIALISTA (TÉCNICO)

Obligatorias (Elegir 2)

Computadora
Comunicaciones
Ingeniería
Sistemas de seguridad
Técnica

Optativas

Criptografía
Improvisación
Recursos

ÁREAS DE ESTUDIO (Sólo para universitarios)

AE ENTRENAMIENTO EN MANDO

Obligatorias

Burocracia
Liderazgo

Optativas

Estrategia
Instrucción
Protocolo
Táctica

AE CIENCIA MILITAR

Obligatorias

Estrategia
Táctica

Optativas

Interés especial:
Historia militar

11. LISTA GENERAL DE HABILIDADES

Habilidad	Característica correspondiente
Acrobacia	Atlética
Administración	Mental
Armas arrojadas	Física
Armas blancas	Atlética
Armas de apoyo	Física
Armas de fuego	Física
Armas de proyectiles primitivas	Atlética
Astronavegación	Mental
Autopropulsor	Atlética
Burocracia	Social
Combate cuerpo a cuerpo	Atlética
Comunicaciones*	Mental
Computadora	Mental
Conducir	Física
Correr	Atlética
Criptografía	Mental
Demoliciones	Mental
Desenfundar	Física
Disfrazarse	Mental
Disparo*	Física
Doble identidad	Mental
Estrategia	Mental
Evasión	Física
Falsificación	Mental
Habilidades profesionales*	Mental
Improvisación	Mental
Infiltración	Física
Ingeniería	Mental
Instinto Callejero	Social
Instrucción	Social
Interés especial*	Mental
Interrogatorio	Social
Juego	Mental
Liderazgo	Social
Medicina/Primeros auxilios	Mental
Natación	Atlética
Negociación	Social
Percepción	Mental
Personificación	Social
Pilotaje*	Física
Protocolo	Social
Rastrear	Mental
Recursos	Social
Seducción	Social
Sistemas de seguridad	Mental
Supervivencia	Mental
Táctica	Mental
Técnica*	Mental
Trepar	Atlética
Valoración	Mental

El asterisco (*) indica subhabilidades múltiples dentro de esa habilidad.

JUGADOR

CONSTITUCION	CON	_____	(____ +)
REFLEJOS	REF	_____	(____ +)
INSTINTO	INS	_____	(____ +)
INTELIGENCIA	INT	_____	(____ +)
CARISMA	CAR	_____	(____ +)



CONSTITUCION	___ +	(18-CON-REF)
REFLEJOS	___ +	(18-REF-INS)
INSTINTO	___ +	(18-INS-INT)
INTELIGENCIA	___ +	(18-CAR-INT)

CONSTITUCION _____
REFLEJOS _____

INSTINTO _____
INTELIGENCIA _____

CABEZA	_____	(CON x 2)
TORSO	_____	(CON x 6)
BRAZO	_____	(CON x 3)
PIERNA	_____	(CON x 3)

[illegible]

_____	_____	_____	____/____/____	_____
_____	_____	_____	____/____/____	_____
_____	_____	_____	____/____/____	_____
_____	_____	_____	____/____/____	_____
_____	_____	_____	____/____/____	_____

[illegible]

JUGADOR

CONSTITUCION	CON	_____	(____+)
REFLEJOS	REF	_____	(____+)
INSTINTO	INS	_____	(____+)
INTELIGENCIA	INT	_____	(____+)
CARISMA	CAR	_____	(____+)



CONSTITUCION	___ +	(18-CON-REF)
REFLEJOS	___ +	(18-REF-INS)
INSTINTO	___ +	(18-INS-INT)
INTELIGENCIA	___ +	(18-CAR-INT)

CONSTITUCION _____
REFLEJOS _____
INSTINTO _____
INTELIGENCIA _____

CABEZA	_____	(CON x 2)
TORSO	_____	(CON x 6)
BRAZO	_____	(CON x 3)
PIERNA	_____	(CON x 3)

[illegible]

				/	/	
				/	/	
				/	/	
				/	/	
				/	/	

[illegible]

SUNZHANG



ACADEMIA DE MECHWARRIORS

INSTRUCCIONES
DE CAMPANA



Casa Liao-Allard
Coalición de San Ives



ComStar
El mundo de Blake



ComStar



**La República
Libre de
Rasalhague**



Casa Liao
La Confederación
de Capela



Casa Kurita
El Condominio Draconis



Casa Steiner
La Mancomunidad de Lira



**La Mancomunidad
Federada**



Casa Marik
La Liga de
Mundos Libres



Casa Davion
La Federación de Soles
(también Los Soles Federados)



MechWarrior



Elemental



AeroEspacial



**Naves de Salto
Naves de
Descenso**



Técnico



Clan Lobo



Clan Jaguar de humo



Clan Oso fantasma



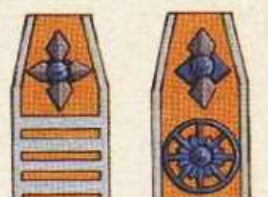
**Clan Halcón
de jade**

MANCOMUNIDAD Federada

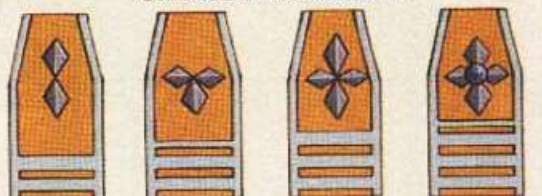
TRAJE DE FAENA
(STEINER)



TRAJE DE PASEO
(STEINER)



CAPITAN GENERAL MARISCAL DE CAMPO



CORONEL TENIENTE CORONEL GENERAL DE BRIGADA GENERAL DE DIVISION



TENIENTE CAPITAN COMANDANTE TENIENTE CORONEL

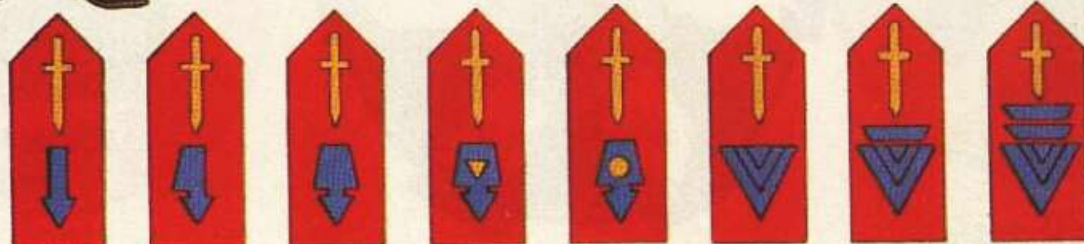


SUBTENIENTE

TRAJE DE PASEO
(DAVION)



TRAJE DE FAENA
(DAVION)



RECLUTA SOLDADO CABO CABO 1° SARGENTO SARGENTO PRIMERO SARGENTO MAYOR BRIGADA

CONDOMINIO DRACONIS



TRAJE DE
FAENA



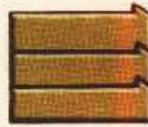
SEÑOR DE LA GUERRA



TRAJE DE
PASEO



TENIENTE CORONEL



CORONEL



BRIGADIER GENERAL



GENERAL



TENIENTE



SUBOFICIAL EN JEFE



CAPTAN



MAYOR



RECLUTA



SOLDADO



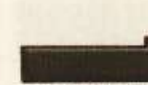
CABO



SARGENTO



SARGENTO PRIMERO



SARGENTO MAYOR



BRIGADA



TRAJE DE
FAENA



GENERAL



TENIENTE CORONEL



CORONEL



MAYOR GENERAL



TENIENTE



CAPTAN



MAYOR

REPUBLICA LIBRE DE RASALHAGUE



TRAJE DE
PASEO



ASTECH 1



TÉCNICO ASTECH 1



TÉCNICO ASTECH 2



TÉCNICO ASTECH 3



SOLDADO



SARGENTO

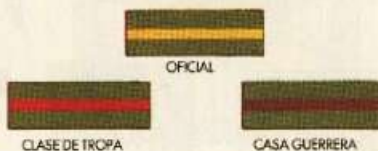


SARGENTO MAYOR

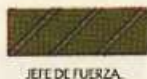
CONFEDERACION DE CAPELA



TRAJE DE FAENA



SUBCOMANDANTE



JEFE DE FUERZA



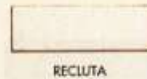
SUBJEFE DE FUERZA



SARGENTO



CABO



RECLUTA



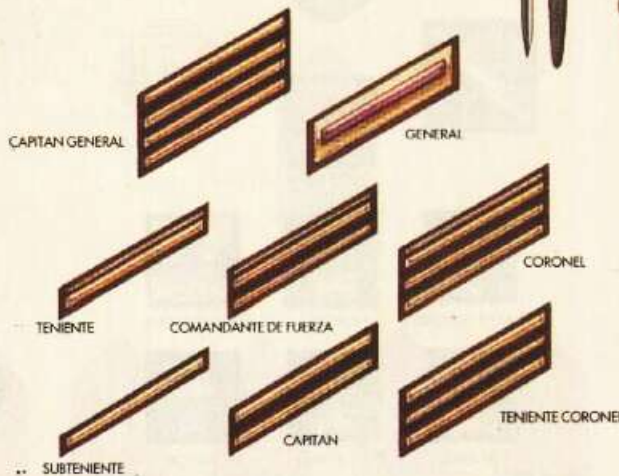
TRAJE DE PASEO



TRAJE DE FAENA



LIGA DE MUNDOS LIBRES



SOLDADO



SOLDADO 1°



CABO



SARGENTO



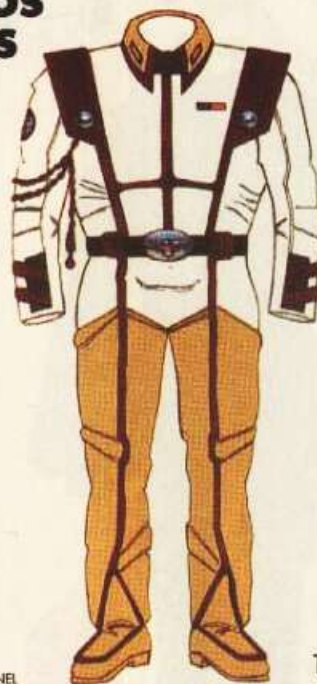
SARGENTO 1°



SARGENTO MAYOR



BRIGADA



TRAJE DE PASEO

CLAN HALCON DE JADE



TRAJE DE FAENA



KHAN



CORONEL DE ESTRELLA

COMANDANTE DE GALAXIA



COMANDANTE DE PUNTA

COMANDANTE DE ESTRELLA

CAPITAN DE ESTRELLA



PUNTA 1



PUNTA 2



PUNTA 3



PUNTA 4



PUNTA 5



TRAJE DE PASEO

CLAN JAGUAR DE HUMO



TRAJE DE FAENA



KHAN



CORONEL DE ESTRELLA



COMANDANTE DE GALAXIA



COMANDANTE DE PUNTA



COMANDANTE DE ESTRELLA



CAPITAN DE ESTRELLA



PUNTA 1



PUNTA 2



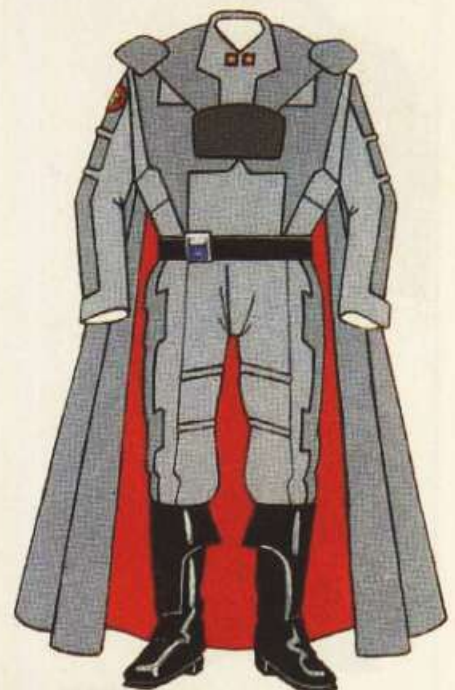
PUNTA 3



PUNTA 4



PUNTA 5



TRAJE DE PASEO

CLAN OSO FANTASMA



TRAJE DE FAENA



KHAN



CORONEL DE ESTRELLA

COMANDANTE DE GALAXIA



COMANDANTE DE PUNTA COMANDANTE DE ESTRELLA CAPITAN DE ESTRELLA



TRAJE DE PASEO



PUNTA 1



PUNTA 2



PUNTA 3



PUNTA 4



PUNTA 5



TRAJE DE FAENA



KHAN



CORONEL DE ESTRELLA



COMANDANTE DE GALAXIA



COMANDANTE DE PUNTA COMANDANTE DE ESTRELLA CAPITAN DE ESTRELLA



TRAJE DE PASEO



PUNTA 1



PUNTA 2



PUNTA 3



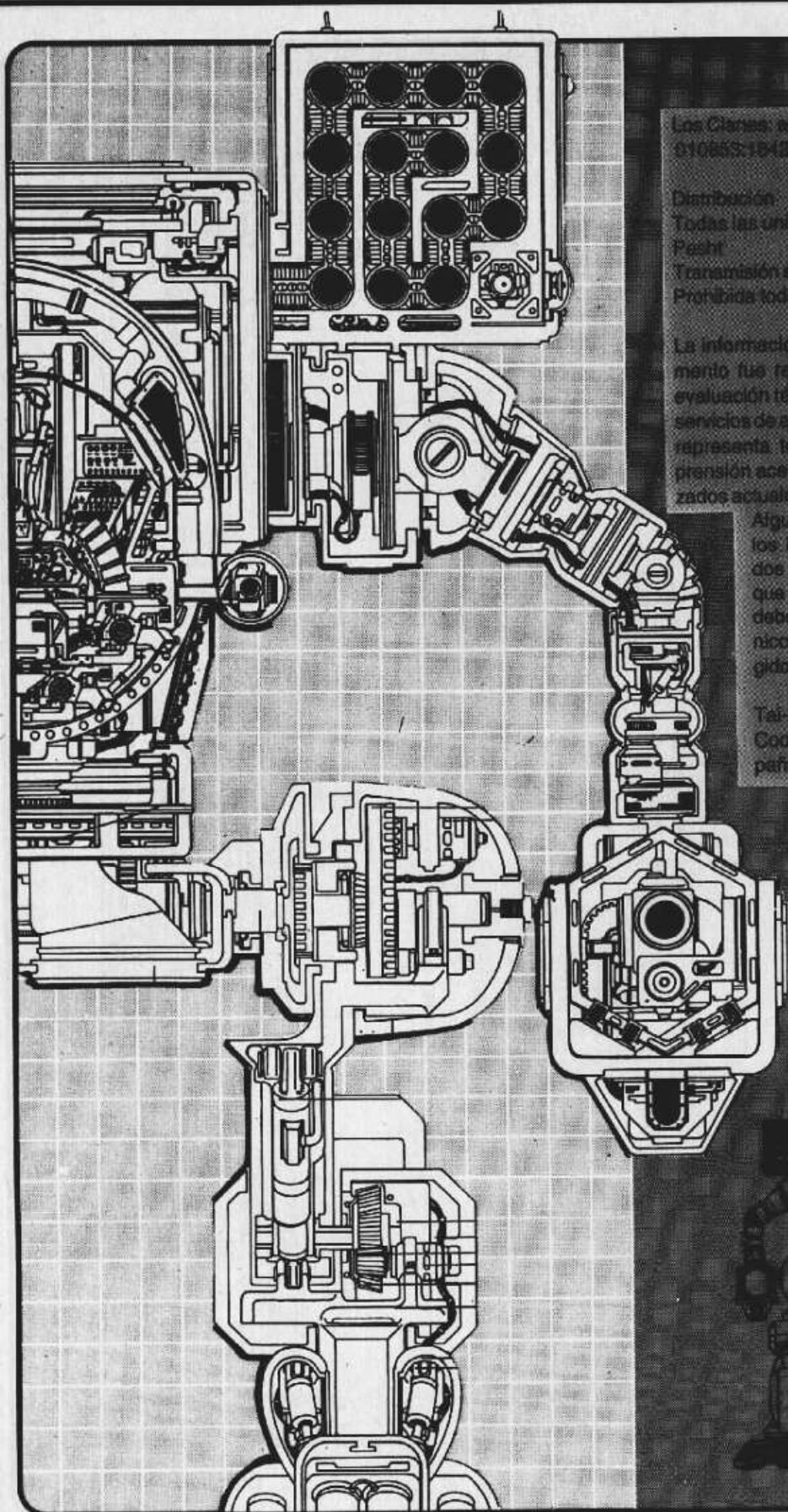
PUNTA 4



PUNTA 5

CLAN LOBO

LOS CLANES: CONOCED AL ENEMIGO



Los Clanes: actualización técnica
010653:1542

Distribución

Todas las unidades del distrito militar de
Peshi

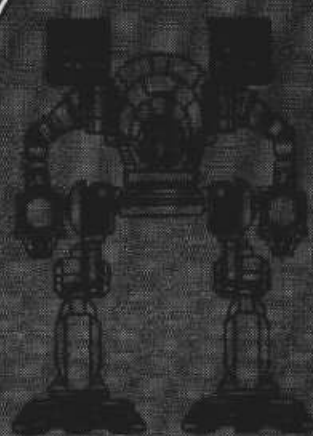
Transmisión secreta

Prohibida toda distribución no autorizada

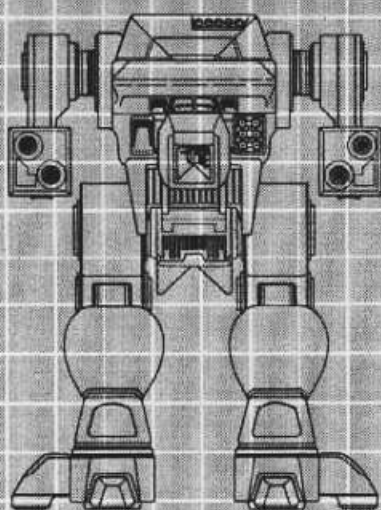
La información contenida en este docu-
mento fue recopilada por la oficina de
evaluación técnica de nuestro equipo de
servicios de apoyo en el planeta Volscoff y
representa toda nuestra limitada com-
prensión acerca de los BattleMechs utili-
zados actualmente por los Clanes.

Algunos de los BattleMechs de
los invasores han sido obteni-
dos para su examen pero hasta
que los análisis estén completos
deberá bastar con los datos téc-
nicos y notas de campaña reco-
gidos aquí.

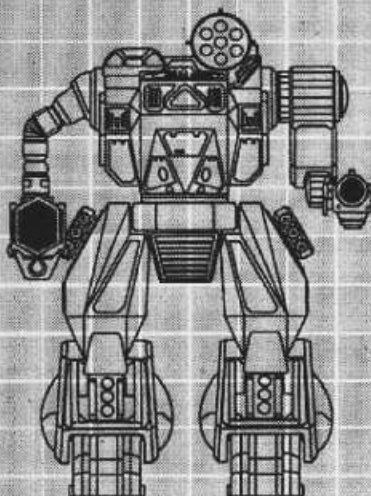
Tai-sa Rethra Katar
Coordinador de análisis de cam-
paña



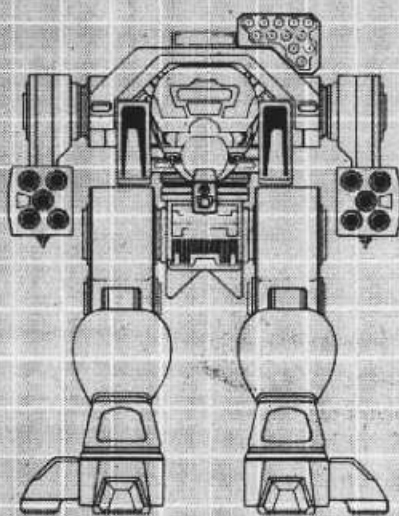
GUIA DE RECONOCIMIENTO OMNIMECH



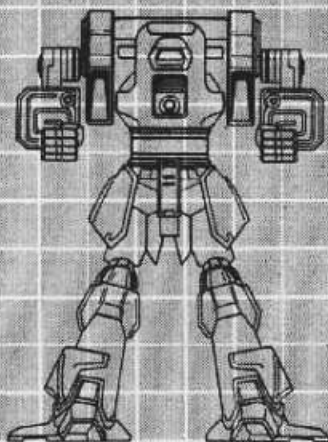
Masakari



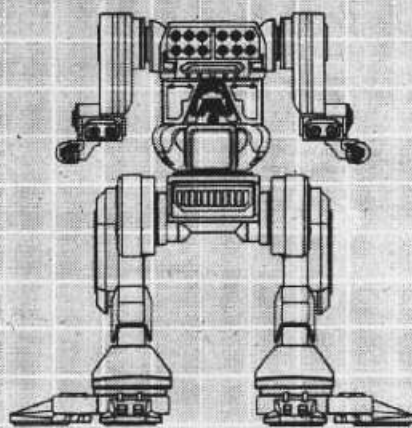
Thor



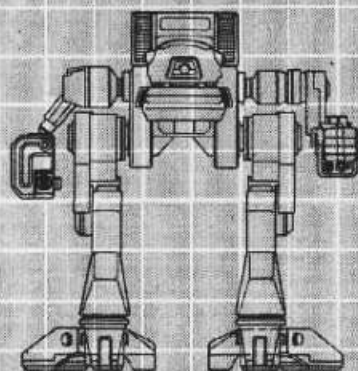
Daishi



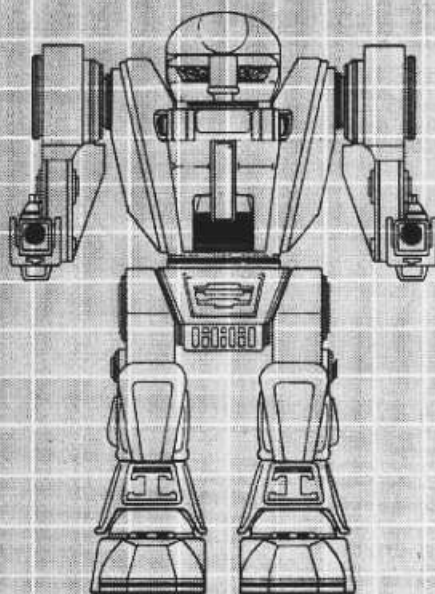
Koshi



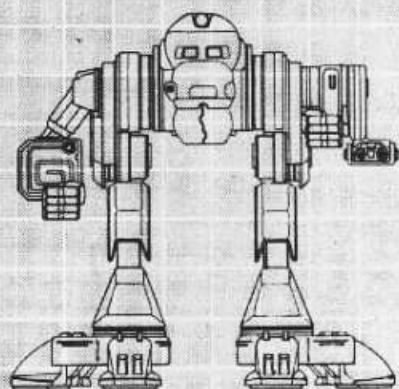
Ryoken



Uller

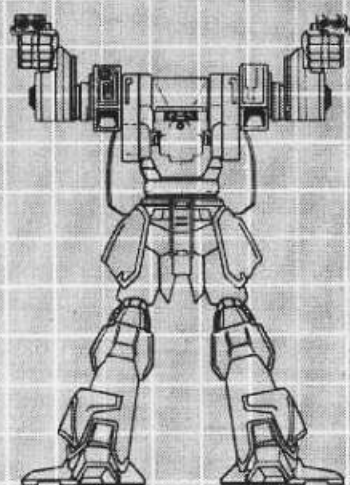


Man O' War

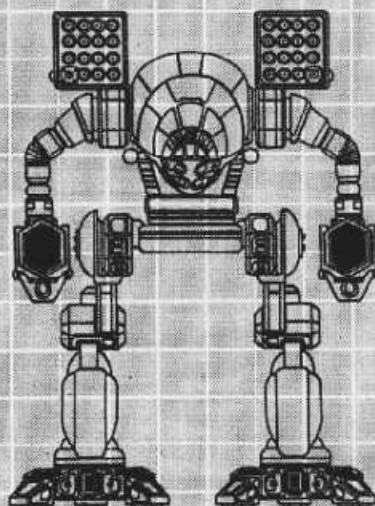


Dragonfly

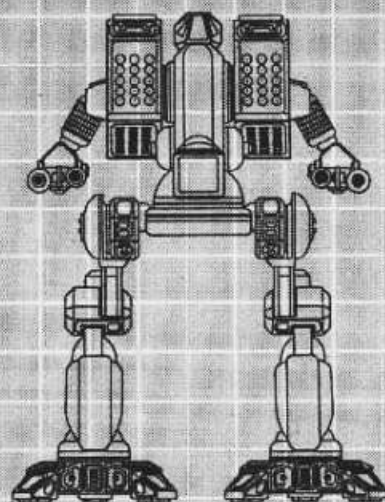
GUIA DE RECONOCIMIENTO OMNIMECH



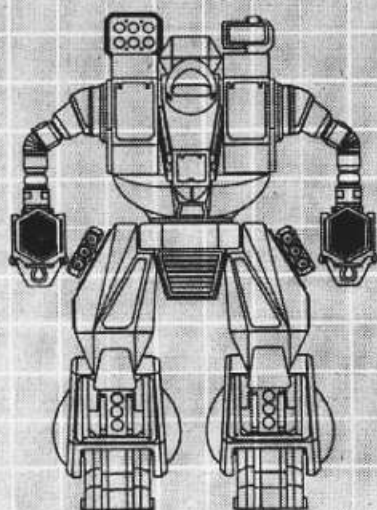
Dasher



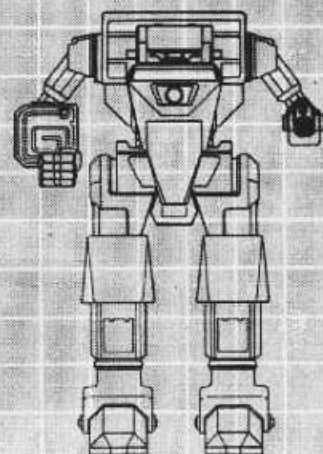
Mad Cat



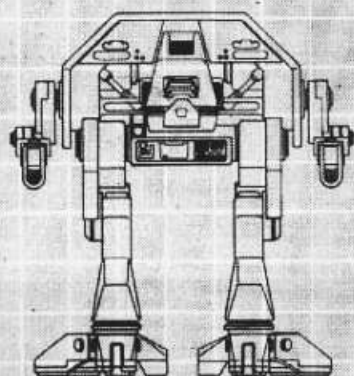
Vulture



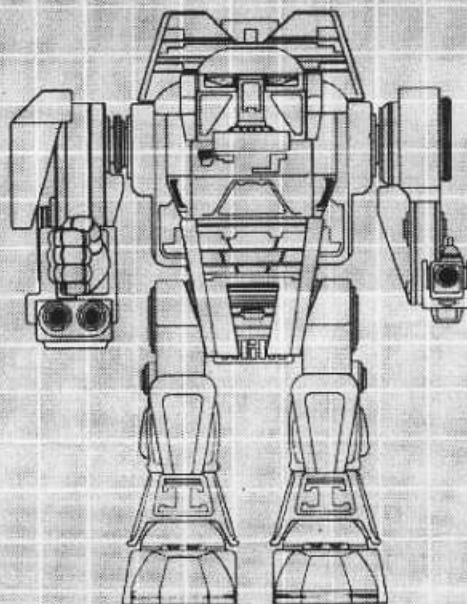
Loki



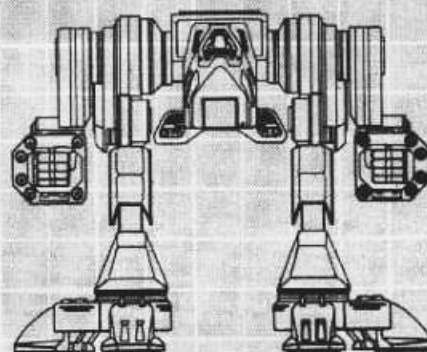
Fenris



Puma

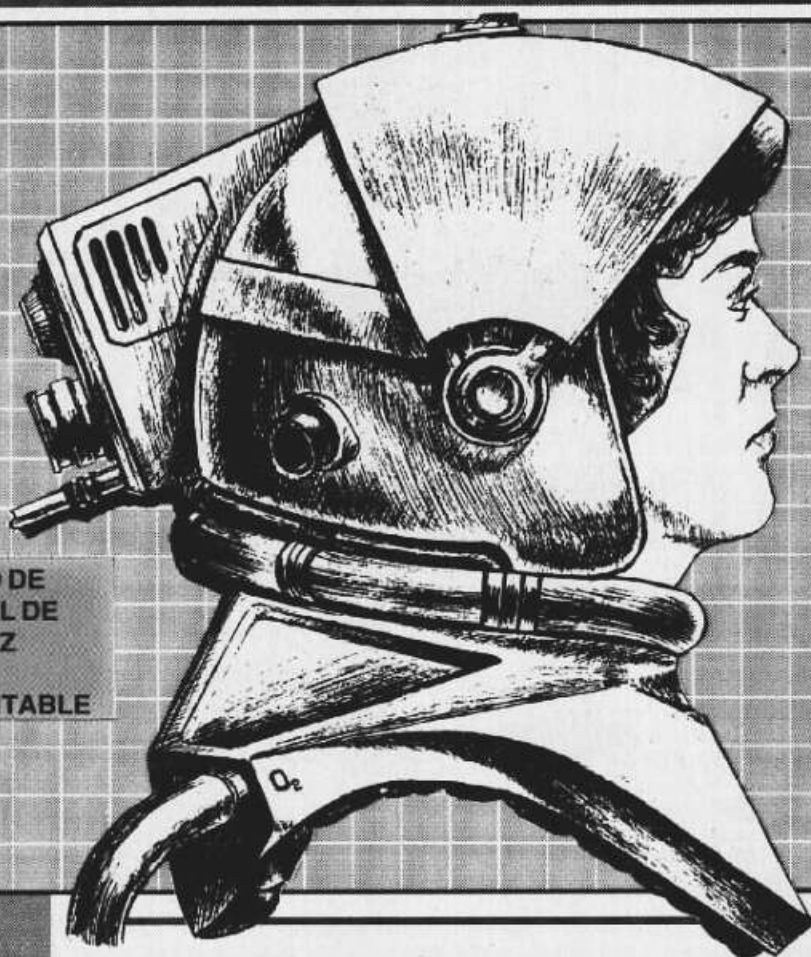


Gladiator



Black Hawk

NEUROCASCO

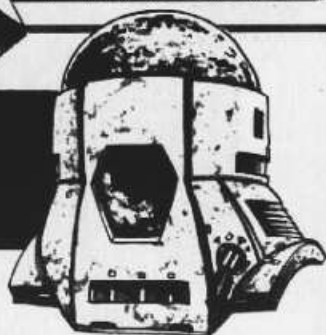


MÓDULO DE CONTROL DE INTERFAZ NEURAL DESMONTABLE

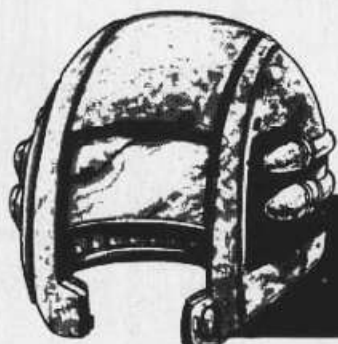
LA PLACA FACIAL CONTIENE UN SISTEMA DE PANTALLA VISORA DE EMERGENCIA

COLLAR DE CIERRE Y CONEXIÓN DEL SISTEMA REFRIGERANTE

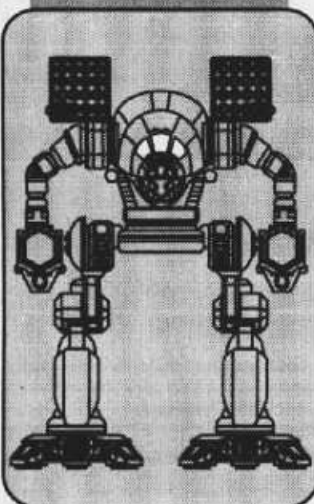
El diseño estándar de la Esfera Interior distribuye los componentes del interfaz neural por todo el casco. La versión de los Clanes concentra estos sistemas en un módulo desmontable en la parte posterior del casco.

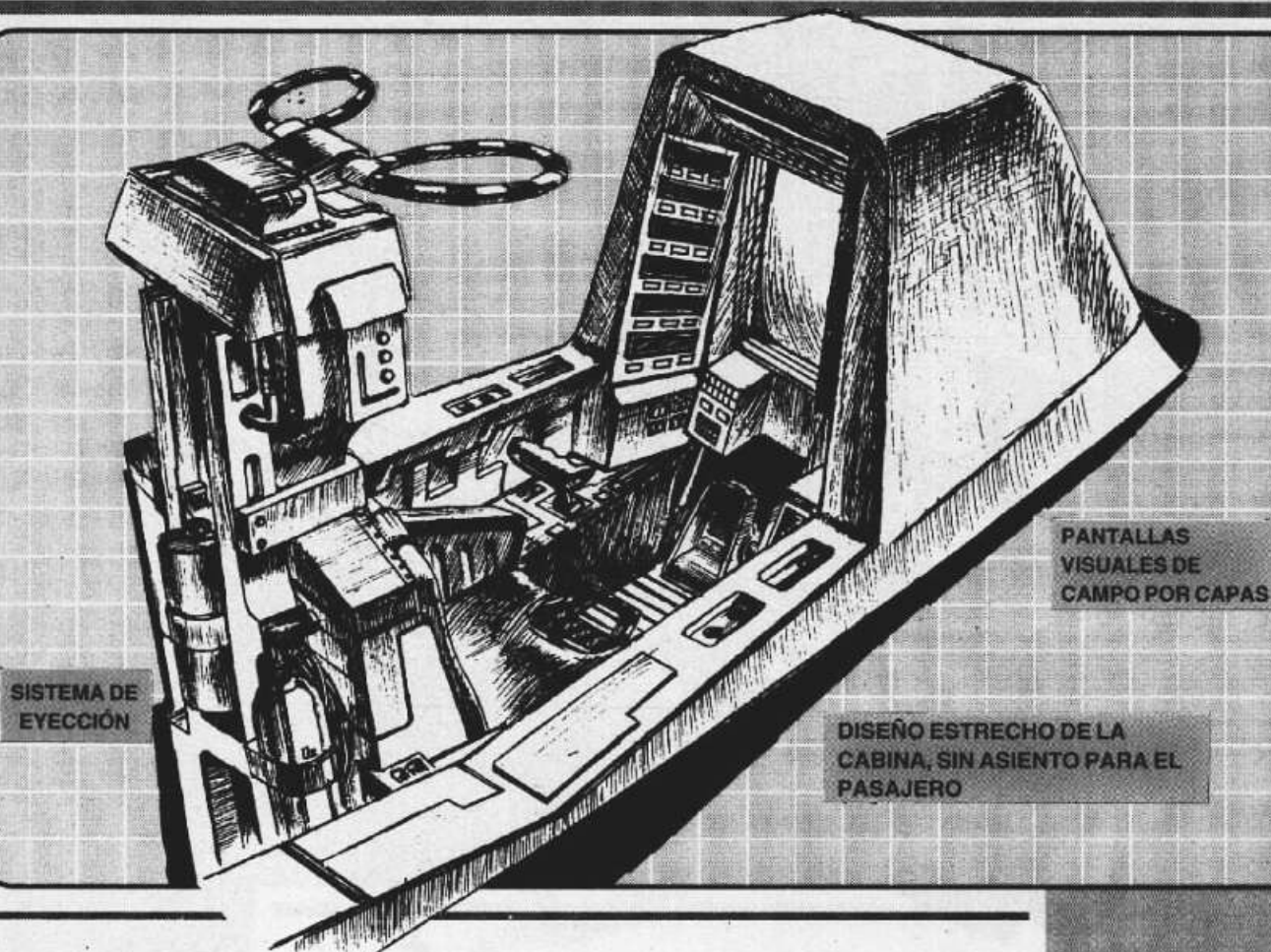


Una versión más avanzada del neurcasco estándar, este diseño sitúa la mayor parte de los componentes del interfaz en las partes superior y posterior del casco para dejar libre la cara.



En el diseño de la Caballería Ligera de Eridani, los controles del interfaz están dispuestos en un anillo en los lados y la parte posterior del casco, permitiendo que se saquen fácilmente para mantenimiento, reparación o cambio de componentes críticos.

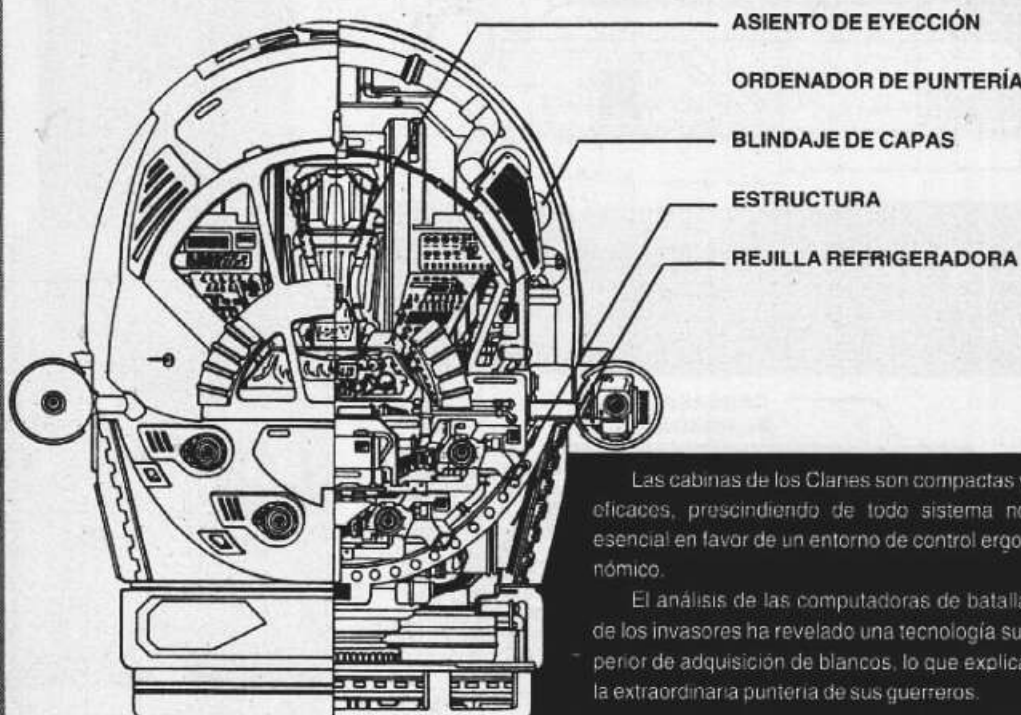




**SISTEMA DE
EYECCIÓN**

**PANTALLAS
VISUALES DE
CAMPO POR CAPAS**

**DISEÑO ESTRECHO DE LA
CABINA, SIN ASIENTO PARA EL
PASAJERO**



ASIENTO DE EYECCIÓN

ORDENADOR DE PUNTERÍA

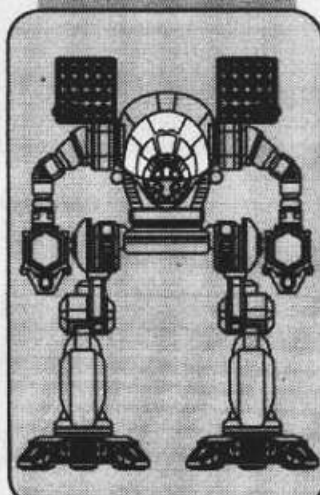
BLINDAJE DE CAPAS

ESTRUCTURA

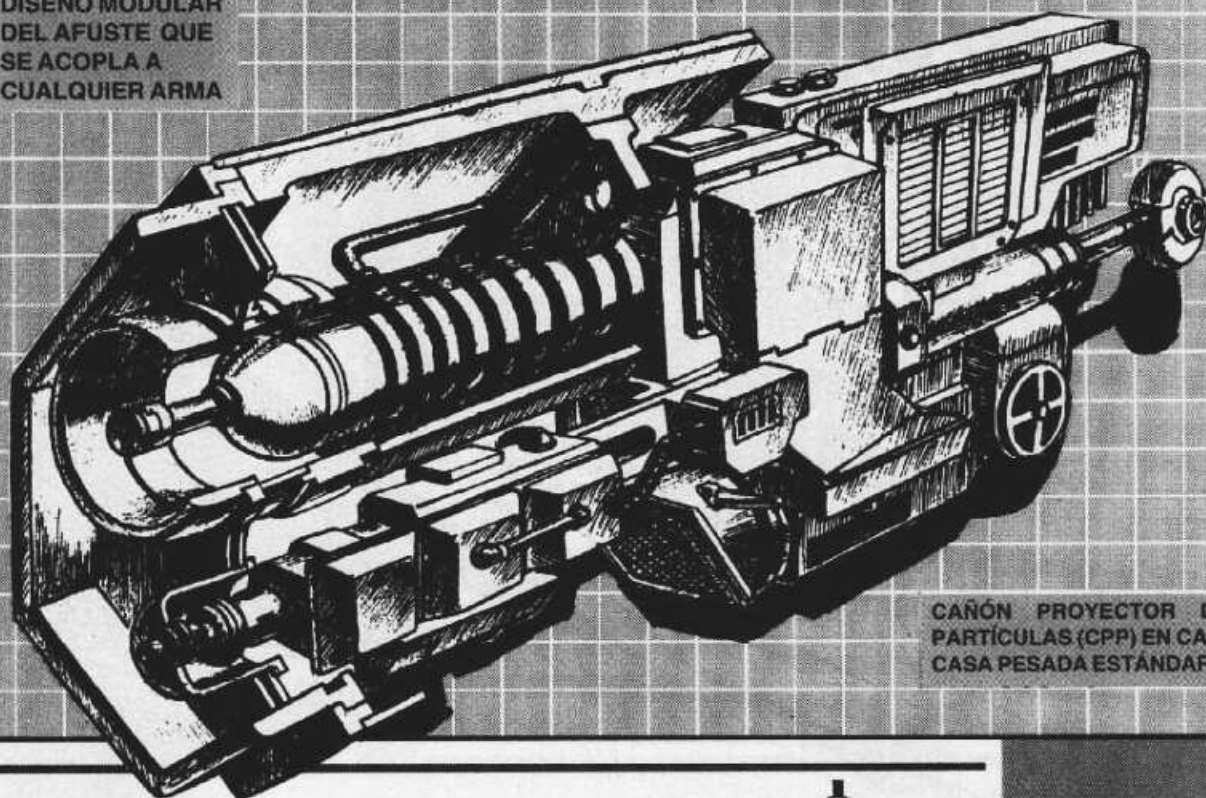
REJILLA REFRIGERADORA

Las cabinas de los Clanes son compactas y eficaces, prescindiendo de todo sistema no esencial en favor de un entorno de control ergonómico.

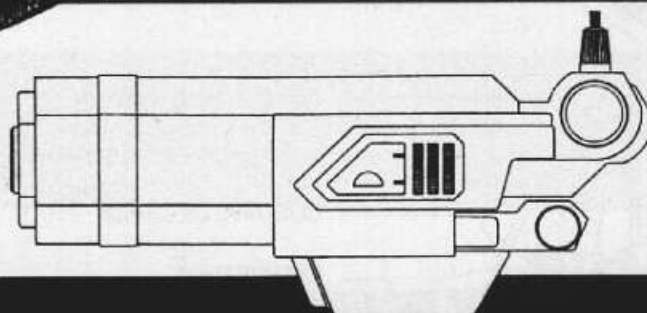
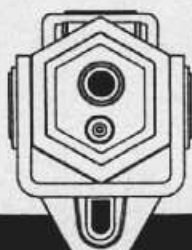
El análisis de las computadoras de batalla de los invasores ha revelado una tecnología superior de adquisición de blancos, lo que explica la extraordinaria puntería de sus guerreros.



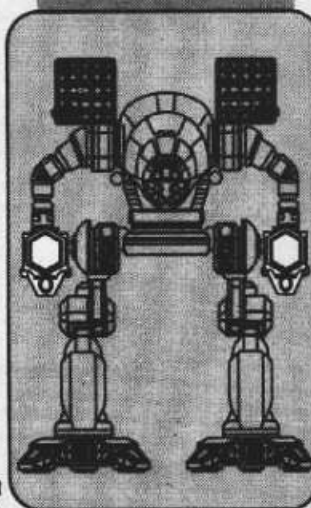
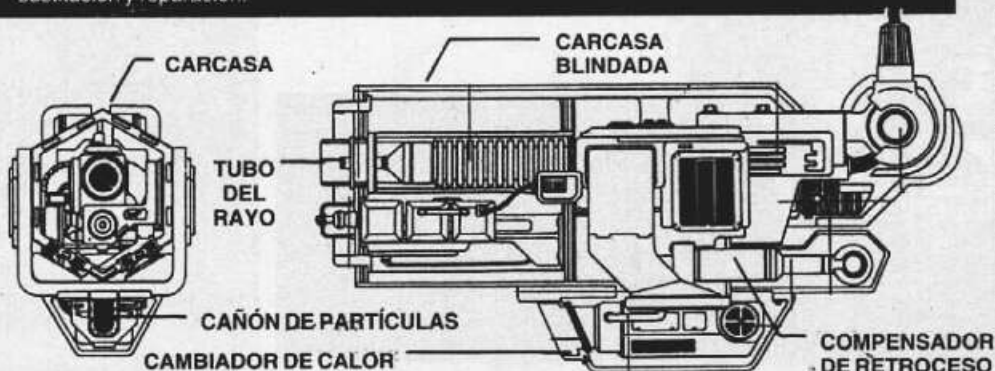
DISEÑO MODULAR
DEL AFUSTE QUE
SE ACOPLA A
CUALQUIER ARMA



CAÑÓN PROYECTOR DE
PARTÍCULAS (CPP) EN CAR-
CASA PESADA ESTÁNDAR



El CPP que monta el MadCat cabe en la carcasa modular de un afuste de armas pesadas. El afuste está diseñado para acomodar también un láser grande o un CA/10, de acuerdo con la filosofía de los Clanes de fabricar componentes intercambiables para los 'Mechs, lo que facilita su sustitución y reparación.



**CONJUNTO DE AR-
MAS SECUNDARIAS**

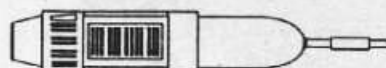
CINTA DE MUNI-
CIÓN AL AFUS-
TE DE ARMAS

AMETRALLADORA EN
CARCASA LIGERA
ESTÁNDAR

LOS ESTABILIZADORES SE
ESCONDEN EN EL CUERPO
PARA EL TRANSPORTE

MISIL DE LARGO
ALCANCE
ESTÁNDAR

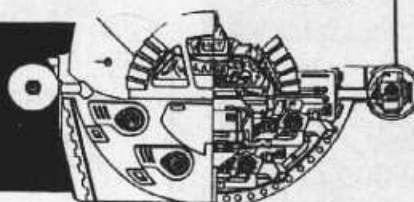
LÁSER DE PULSOS



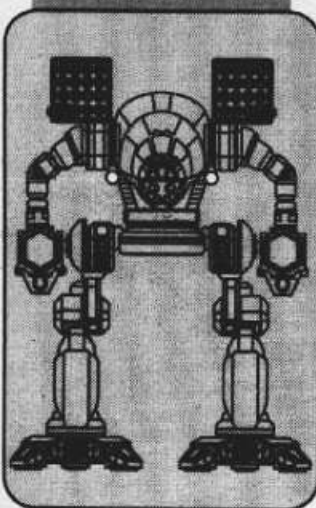
CAMBIADOR DE CALOR
VENTILADOR DE REFRIGERACIÓN



SENSOR



El MadCat suele estar armado con dos afustes de ar-
mas ligeras, una de ellas un láser medio de pulsos
y la otra una ametralladora como la que se muestra
más arriba, aunque son comunes las mejoras he-
chas en el campo de batalla

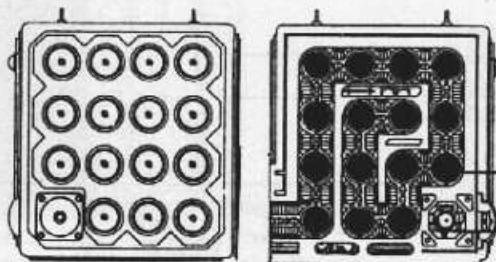


MISIL DE LARGO ALCANCE

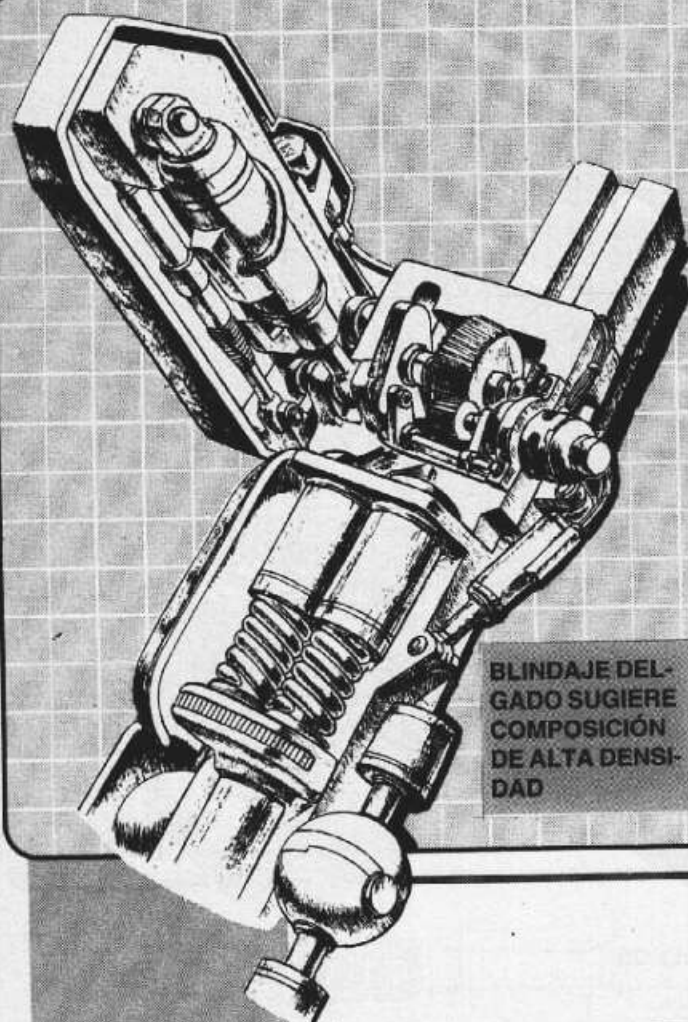


PUNTO DE DISPARO

SENSOR



ESTRUCTURA INTERNA

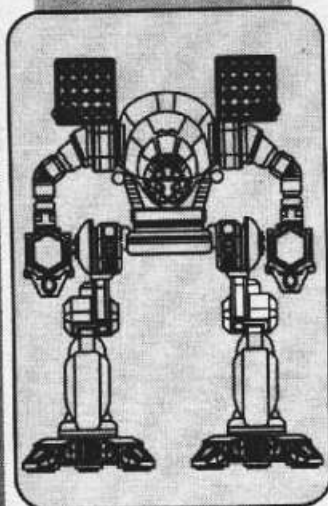


BLINDAJE DELGADO SUGIERE COMPOSICIÓN DE ALTA DENSIDAD



HACES DE MIÓMERO

ACTUADORES EFICACES REQUIEREN MENOS SITIO QUE LOS SISTEMAS INTERNOS



ESTRUCTURA DE LA PARTE SUPERIOR DE LA PIERNA

ARCO DEL PASO

GRUPO DE LA RODILLA

ESTRUCTURA DE LA PARTE INFERIOR DE LA PIERNA

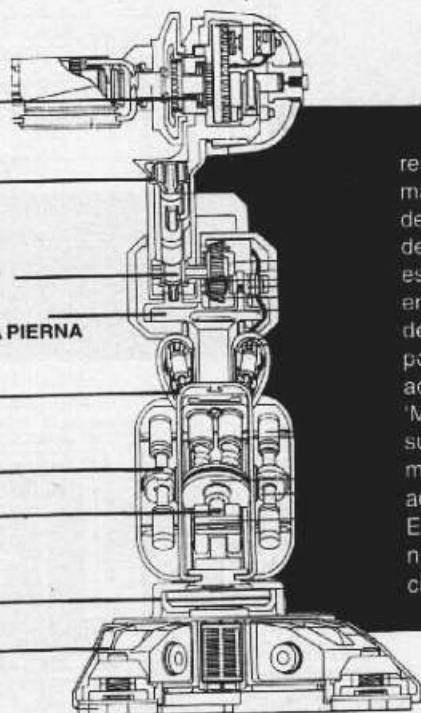
EQUILIBRADOR

MECANISMOS HIDRÁULICOS

ESTABILIZADOR GIROSCÓPICO

TOBILLO

PIE



Los miembros portadores de carga principales de la mayoría de los BattleMechs de los Clanes se componen de un núcleo de celdilla de espuma de aluminio envuelto en monofilamento estirado de silicio-carbono, protegido por una carcasa rígida de acero al titanio. Algunos 'Mechs, como el MadCat sustituyen la espuma de aluminio por una aleación de acero similar pero superior al EndoAcero que se utiliza en nuestros diseños más recientes.

MECHWARRIOR

EL JUEGO DE ROL DEL UNIVERSO DE BATTLETECH



Hay un viejo dicho que afirma que un 'Mech es tan bueno o tan malo como el guerrero que lo pilota ... ¡En MechWarrior tienes ocasión de demostrarlo!

La segunda versión del juego de Rol MechWarrior pone el sistema a punto ante los cambios y avances tecnológicos del universo de BattleTech®.

Crea tu unidad desde cero decidiendo cómo y con qué quieres jugar y luego utiliza el rapidísimo sistema de generación de personajes para completar tu equipo de combate. Puedes emplear Arquetipos de personaje como el MechWarrior, el Piloto AeroEspacial, el Técnico o el guerrero de los Clanes. Escoge tu equipo de la lista y, ¡ya estás a punto! Ilustraciones a todo color muestran los uniformes de las cinco Casas y cuatro de los principales Clanes de la Esfera Interior. Las reglas puestas al día proporcionan toda la información que necesitas para correr excitantes aventuras tanto dentro como fuera de tu 'Mech.

Con MechWarrior, el universo de BattleTech es tuyo. ¡Explóralo!



FASA
CORPORATION



PARA USAR CON

BATTLETECH®

BATTLETECH y MECHWARRIOR son marcas registradas de FASA Corporation. MECHWARRIOR Segunda Versión es una marca registrada de FASA Corporation. © 1991, 1994 FASA Corporation. Todos los Derechos Reservados EDICIONES ZINCO, Avda. de Roma 157, 08011 Barcelona, España. IMPRESO EN ESPAÑA-PRINTED IN SPAIN



ISBN 84-468-0228-7



9 788446 802280