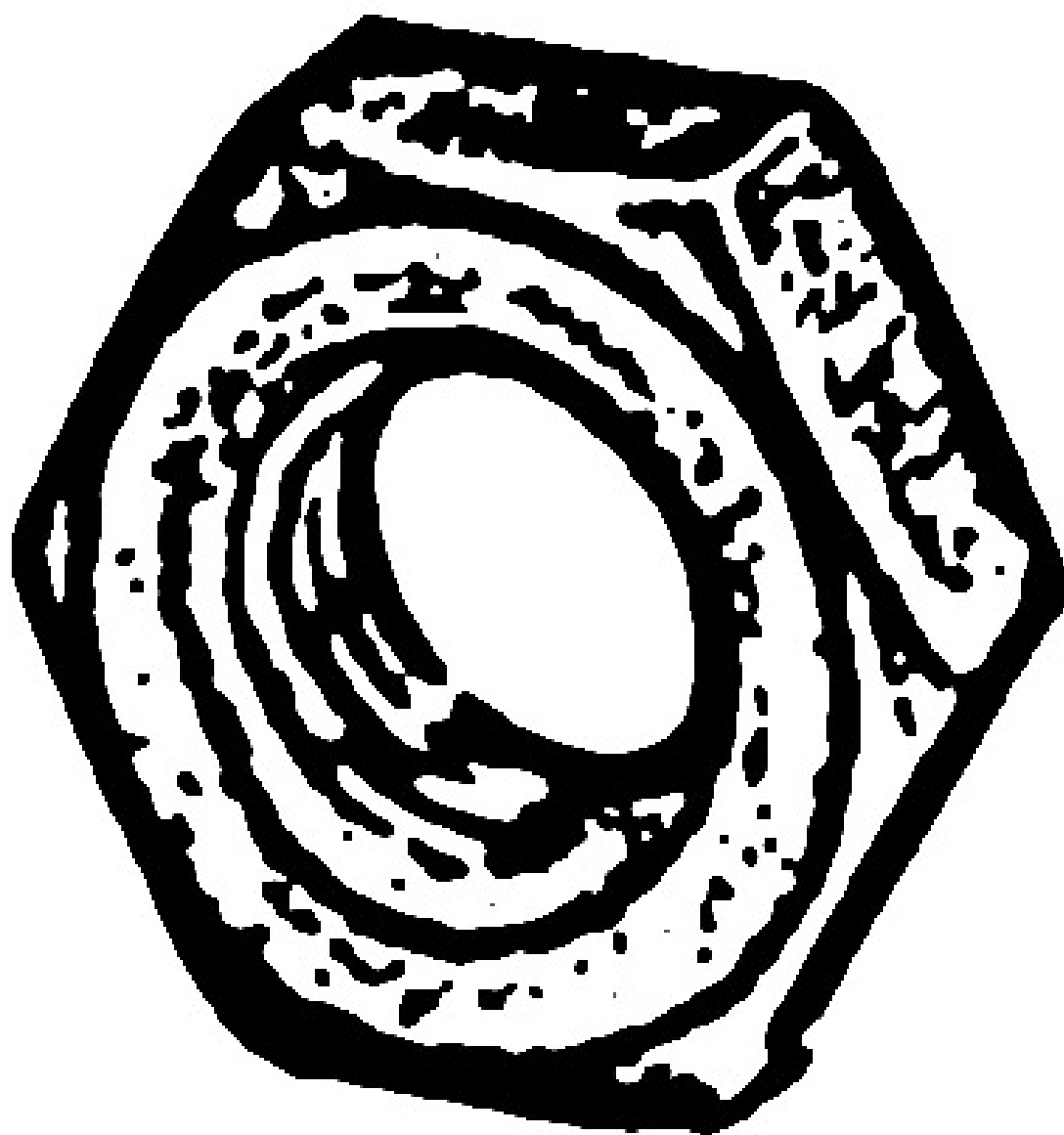


# MECHAS<sup>2.0</sup>

Per Francesc Montserrat



### ¿Que son los Mecha?

Un mecha, también conocido como meka o mech, es un vehículo de forma antropomorfa en mayor o menor medida. Aunque esto también sería aplicable a las formas animales. De gran tamaño por norma general, cualquier cosa lo suficientemente grande para que un piloto lo controle desde el interior se puede considerar un mecha. En la mayoría de obras de ficción donde aparecen mechas, se les trata normalmente como máquinas de guerra, con piernas en vez de orugas o ruedas, aunque el uso en otras tareas que podríamos denominar civiles también es posible, aunque no nos engañemos, menos proclive a las aventuras que suele buscar un jugador de rol.

Este suplemente es tan solo una guía para crear y utilizar mechas en vuestras partidas, y jugarlas en la ambientación que más sea de vuestro gusto, simplemente se trata de facilitar las cosas a los masters que deseen arbitrar una partida con este elemento. Sin embargo, incluimos también una pequeña ambientación para poder empezar las partidas sin tener que preparar ese material de antemano.

### Como crear un mecha

El tipo más básico de mecha es aquel pilotado por un personaje, y no debe ser considerado como otra cosa que no sea un vehículo. No posee inteligencia propia ni tan siquiera goza de voluntad, sin nadie que lo pilote no es más que un montón de tecnología inerte. Más adelante hay reglas para crear mechas inteligentes si esa es la opción que preferís).

El primer paso es decidir en que tipo de ambientación se integrará al mecha. Las diacronías (como una segunda guerra mundial con tanques bípedos), el space opera y ambientaciones futuristas, como los ejemplos por excelencia del anime japonés, servirán para condicionar el aspecto y funciones del mecha. Un mecha por si solo no es más que una máquina, y necesita de la ambientación y el contexto para cobrar relevancia.

Sabiendo esto último, el master otorgará puntos de construcción, para que el jugador puede distribuirlos en diseñar un mecha a medida. 10 puntos nos darán un mecha muy básico, de pocas capacidades y pocas prestaciones, pero aún así, mejor que cualquier soldado por muy bien equipado que esté. 100 puntos nos darán la cúspide de la tecnología mecha, con gran cantidad de prestaciones. Recomendamos jugar con mechas que no estén en ninguno de los dos extremos.

### Decidiendo el tamaño

El tamaño de un mecha es un indicador directo tanto de sus dimensiones como de su peso, cada punto de tamaño equivale aproximadamente a un metro cúbico de volumen y a una tonelada métrica de peso. No es recomendable que haya mechas con un tamaño superior a 20, pero el master tiene aquí la última palabra. Cada punto de tamaño cuesta 1 punto de construcción.

El tamaño es importante porque indirectamente define cuan duradero y fuerte es un mecha, así como que potencial armamentístico tiene. El master puede decidir limitar los tamaños máximo y mínimo, simplemente como herramienta equilibradora.

### Decidiendo la calidad de la estructura

La calidad de la estructura de un mecha va clasificada por dados de tres tipos, del mismo modo que los atributos de un personaje jugador de OCYO. Estos tres tipos de dados son el d6, d8 y d10.

El coste es de 5 puntos de construcción es para el d6, de 10 puntos para el d8 y de 20 puntos para el d10.

### Decidiendo las capacidades especiales

Anfibio: el mecha es capaz de sumergirse en agua completamente y poder operar con normalidad, es completamente estanco y tiene sus propios generadores de oxígeno para el piloto. Cuesta 2 puntos.

Autoreparación, el mecha es capaz de autorepararse, cuesta 1 punto de construcción la capacidad de reparar 1 punto de estructura por día. También puede reparar puntos de blindaje si los hubiera.

Armamento, las armas de los mecha se consideran de tipo futurista y tienen suficiente potencia para causar daño estructural, cualquier ser humano alcanzado por un disparo directo de estas armas, perecerá de forma inmediata debido a la gran potencia de las mismas. Montar un arma en el mecha cuesta 1 punto de base, adicionalmente cuesta 1 punto más cada dado de daño que tenga ese arma, multiplicado por un valor fijo dependiendo del dado de daño que cause. Dos puntos para el d6, cuatro puntos para el d8 y seis puntos para el d10. Las armas cuerpo a cuerpo, cuestan la mitad (redondeando hacia arriba). Se puede equipar un arma con una computadora de tiro automática, este tipo de computadoras permite al arma apuntar y disparar de forma automática si así lo decide el personaje que pilota al mecha, cuenta como una habilidad de 1 dado, costando 1 punto el d6, 3 puntos el d8 y 5 puntos el d10.

Blindaje, el blindaje es una capa externa a la estructura principal del mecha, el daño que se le cause a ese mecha será siempre absorbido por el blindaje, hasta que este haya sido destruido. Cada punto de blindaje cuesta 1 punto de construcción, y el máximo es de cinco veces el valor de tamaño del mecha.

Velocidad, el mecha tiene una velocidad máxima igual al valor de su dado de estructura multiplicado por su tamaño en kilómetros por hora (cuanto más grande más larga es la zancada). Cada 10 Km./h adicionales de velocidad cuestan 2 puntos. La velocidad máxima a la que se puede optar es del doble de la original.

Modo alternativo (transformación), el mecha puede adoptar una forma distinta de la antropomorfa que tiene por defecto, cada modo alternativo cuesta 5 puntos, no se recomienda que un mismo mecha tenga más de dos modos alternativos adicionales, pero una vez más, el master tendrá aquí la última palabra. Las ventajas que de un modo alternativo solo se aplican mientras el mecha esté en ese modo.

Los modos alternativos y sus ventajas son los siguientes:

- Modo animal
  - o Misma velocidad que la del mecha

- Mismo armamento y blindaje que los del mecha
- Y a elegir, modificador de daño +2 por armas naturales (grandes felinos, dinosaurios) o Capacidad de vuelo, que permite moverse al mecha al doble de su velocidad volando (dinosaurios voladores, grandes aves rapaces).
- Vehículo terrestre
  - Los vehículos tienen 1 espacio de carga por cada punto de tamaño del mecha, este espacio de carga equivale a 1 metro cúbico de volumen.
  - Y a elegir, Carro de combate, que otorga 5 puntos de blindaje y mejora el armamento en 1 dado manteniendo la misma velocidad del mecha o bien, Vehículo civil, que duplica la velocidad del mecha.
- Vehículo aéreo
  - Capacidad de vuelo y la velocidad base del mecha por 50.

Capacidad de vuelo en modo mecha, el mecha puede desplazarse volando a la velocidad que marca su atributo de la misma. Cuesta 3 puntos

Vuelo espacial, el mecha puede desplazarse y maniobrar por el espacio o en condiciones de gravedad cero a la velocidad que marca su atributo de la misma, cuesta 5 puntos.

Viaje interestelar, el mecha es capaz de desplazarse por el universo, se usan las mismas reglas que se dan en el manual básico para el “Salto” de las naves como motor de realidad de la ambientación Space Opera, esto es: Para realizar el Salto el mecha posee motores especiales llamados motores de realidad, cuanto más grande es el mecha más tiempo tarda en preparar el Salto. Por cada punto de tamaño, el mecha tarda un minuto completo en preparar el Salto, pero una vez preparado este se realiza de forma instantánea.. Cuesta 30 puntos, el master es libre de vetar esta opción.

### Atributos secundarios

El daño cuerpo a cuerpo, tirar el dado de estructura para determinar el daño que causa en un ataque cuerpo a cuerpo.

Puntos de estructura, el valor del dado de estructura más el tamaño del mecha. Al llegar a 0 puntos de estructura el mecha habrá sido destruido. Un mecha con la mitad o menos de sus puntos de estructura tiene un penalizador a todas las acciones que se realicen con el de +1 a la dificultad.

### Combate con mechas

Un combate en el que intervengan mechas, es muy similar al combate normal entre personajes de OCYO. Su propia forma humanoide se presta a ello, pero hay que tener en cuenta algunas diferencias.

Para decidir la iniciativa, la tirada de habilidad deberá hacerse por la habilidad de pilotar del personaje que tripule el mecha, siendo el mecanismo por lo demás igual al manual básico de OCYO.

Un personaje, además de hacer su acción durante su turno, puede decidir que los sistemas automáticos del mecha disparen armas por él. Esto es una acción que se puede hacer libremente y no penaliza.

La diferencia de tamaño entre mechas se aplica como un modificador durante el combate. Un mecha más grande sumará a la dificultad básica para impactar la diferencia de tamaño con su oponente, sea en combate cuerpo a cuerpo o a distancia. Por el contrario, un mecha más pequeño la restará. El bonificador y penalizador máximo será de 2. Aun así, cuando un mecha objetivo de un ataque sea el doble o más grande que su atacante, el atacante tendrá un bonificador a los ataques a distancia a corto alcance como si fueran ataques a quemarropa.

### **El mecha como personaje**

Es posible que el mecha no sea un mero vehículo, sino un ser inteligente en su propio derecho, y se quiera usar esa característica para realizar una campaña cuyos personajes jugadores sean los propios mechas.

En ese caso, y usando la hoja de personaje mecha que hay al final de este suplemento, hay que distribuir los atributos de forma parecida a OCYO, por bien que Cuerpo, Mente y Espíritu han sido sustituidos por Estructura, Programación y Sistemas. Estando estos no limitados cada uno a un tipo de dado de los tres disponibles. El valor de cada atributo será de d6, d8 o d10, pero con libertad para repetir tipos de dado, simplemente hay que pagar el valor requerido en puntos de construcción. Aún así, Programación y Sistemas son más asequibles que Estructura.

Estructura: El coste es de 5 puntos de construcción para el d6, de 10 puntos para el d8 y de 20 puntos para el d10.

Programación y Sistemas: El coste es de 2 puntos de construcción para el d6, de 5 puntos para el d8 y de 10 puntos para el d10.

El valor del dado de programación multiplicado por dos da el total de puntos de habilidad para repartir entre todas las habilidades.

Todo lo demás queda idéntico a la creación de un mecha no sentiente, aunque se recomienda que el master calcule una cuarta parte más de puntos de construcción cuando se trata de este tipo de mechas, pues han de invertir puntos en dos atributos más.

### **Ambientación**

#### Hyperión IV

Hyperión IV es el único planeta habitable en el sistema Hyperión. Los humanos llegaron a él varios siglos atrás. Metidos en una nave que los mantuvo en hibernación durante medio milenio.

Al principio la ocupación fue pacífica, pues había tierra para todos y recursos suficientes. La capsula terraformadora enviada antes que los colonos había hecho

eficientemente su trabajo. Dejando un enorme continente rodeado de pequeñas islas en un mar lleno de especímenes traídos de la lejana tierra.

Con el tiempo, la creciente población se agrupó en facciones, que a su vez darían lugar a estados que se repartirían el territorio. Estados que no siempre estuvieron en paz entre ellos. Las constantes rencillas, así como la necesidad de crear vehículos de combate, dio lugar al desarrollo de los mechas. Al principio meros exoesqueletos para soldados, y luego grandes máquinas de guerra pilotadas por expertos combatientes.

Fue solo cuestión de supervivencia que aquellos pequeños estados se aglutinara en formaciones mayores, lo que dio lugar a la Confederación de Estados Libres y la República federal de Hyperión IV.

Cuando parecía que el equilibrio y la paz se impondrían, algo fue tremendamente mal: la terraformación no había sido tan perfecta, ni había estado tan avanzada. El estado del planeta era tan solo transitorio a la espera del siguiente paso.

En la actualidad, el continente, al que los habitantes originales bautizaron como Pangea, se esta hundiendo en el mar a un ritmo de varios centímetros anuales, mientras nuevas islas afloran por todo el globo. La Confederación y la Republica luchan por mantener aquellos territorios que creen que no se sumergirán en Pangea, mientras a su vez intentan conquistar y mantener el mayor número de aquellas islas a las que al principio no se dio importancia.

El equilibrio militar es prácticamente total, y los territorios controlados por una y otra potencia apenas han variado en las últimas décadas.

### Confederación de Estados Libres

Este grupo de estados aliados se encuentra en la parte occidental de Pangea, y es más extenso que su oponente, aún que con menos recursos naturales, pues la mayoría de sus minas se encuentra en las montañas que hacen de frontera natural entre los estados, y es muy complicada la extracción y el transporte de metales para la industria.

La confederación, llamada así por sus habitantes, es un estado gobernado por un Presidente electo. O por lo menos es lo que consta en su constitución.

La realidad es que no ha habido presidente ni jefe de gobierno de ningún tipo desde hace décadas, y el poder lo ostenta una junta militar que se ampara en las leyes en caso de guerra para seguir en el poder.

La política de la Confederación es la de adiestrar infantería y tener grandes dotaciones de carros de combate y vehículos con armas de largo alcance. Los mechas apenas representan el 20% de su fuerza militar.

### República federal de Hyperión IV

La República federal ocupa la parte oriental de Pangea. En un territorio más escaso, pero más rico en metales y otros recursos necesarios para la industria bélica.

Sus gobernantes se amparan en el estado de excepción para perpetuarse en el cargo, ellos y sus familias, pues designan quien ocupara su puesto cuando ellos ya no puedan hacerlo.

Su ejército está básicamente compuesto por mechas de perfil bajo, de fácil producción y con bajo coste en materiales. Aunque disponen de otros vehículos militares, cualquier soldado de la República federal preferirá usar los mechas antes que un carro blindado.

### Independientes

Existe un cierto número de habitantes de Hyperión IV no afiliados a ninguna de las dos potencias. Estas los miran con menosprecio, pero no dudan en recurrir a sus servicios como mercenarios.

Suelen ser desertores en su mayoría de sus respectivos ejércitos, pero también los hay que nunca pertenecieron a esos estados, sobretodo en islas pequeñas que aún no han sido objeto de interés por parte de las potencias dominantes.

Entre los independientes se pueden encontrar mercenarios, piratas, contrabandistas y todo tipo de gente a la que todo el mundo recurre pero que nadie dejaría vivir en su país.

Vivir entre los independientes es mucho más duro que hacerlo en cualquiera de las naciones en guerra, pero siempre es más seguro y se goza de una libertad extraña en los tiempos que corren.

### Notas para jugar en Hyperión IV

No existe el vuelo espacial, por lo tanto las capacidades especiales de Vuelo espacial y Viaje interestelar están vetadas.

No existen misiles de largo alcance ni armamento nuclear de ningún tipo. Desde un principio estuvo prohibido su desarrollo y uso, así que la guerra es una suerte de guerra de trincheras mezclada con rápidos golpes de mano de ambos ejércitos.

Todo el planeta comercia con Créditos (CR), pero solo los créditos originales (hechos en aleación de platino) tienen valor en todo el mundo. Tanto la Confederación como la República federal emiten su propia moneda, pero esta no tiene valor en territorio enemigo, y en los territorios independientes poca gente las aceptará, y si lo hacen generalmente con un valor de 2 a 1, perdiendo el 50% de su valor.

Un soldado o mercenario normal gana unos mil CR por más de trabajo, que es casi el doble de lo que cobra un trabajador cualificado normal. Pero a menos que reconstruyan un mecha abandonado, deserten de su unidad con el mecha que pilotan o directamente lo roben, no pueden ni soñar en adquirir uno. Un mecha cuesta alrededor de un millón de CR por punto de construcción. Una persona puede vivir holgadamente con unas ganancias de 400 CR al mes.

Un independiente, una vez considerado como tal, es libre de viajar por el mundo, pero si se sabe de su condición es más que probable que tenga problemas, no tanto legales, si no con la población local.

# OCYO - MECHAS

Modelo: \_\_\_\_\_

Piloto: \_\_\_\_\_

Descripción: \_\_\_\_\_

**ESTRUCTURA**

**TAMAÑO**

**Velocidad**

**Capacidades especiales**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Aspecto**

Arma	Tipo	Daño	Puntos de estructura
_____	F	_____	0000000000
_____	F	_____	0000000000
_____	F	_____	0000000000
_____	F	_____	<b>Blindaje</b>
_____	F	_____	0000000000
_____	F	_____	0000000000
_____	F	_____	0000000000



**OCYO - MECHAS**

Nombre:			
Jugador:			
Descripción:		<b>TAMAÑO</b>	
<b>ESTRUCTURA</b>	<input type="checkbox"/>	<b>PROGRAMACIÓN</b>	<input type="checkbox"/>
<b>SISTEMAS</b>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armas cuerpo a c.	___	Bajos Fondos	___
Armas de proyectil	___	Burocracia	___
Atléticas	___	Demoliciones	___
Esquivar	___	Subterfugio	___
Lanzar	___	Idiomas	___
Montar	___	Juego	___
Nadar	___	Leer / escribir	___
Pelea	___	Medicina	___
Sigilo	___	Navegación	___
Vigor	___	Pilotar	___
_____	___	Supervivencia	___
_____	___	Tecnología	___
_____	___	_____	___
_____	___	_____	___
<b>Arma</b>	<b>Tipo</b>	<b>Daño</b>	<b>Puntos de estructura</b>
_____	F	___	0000000000
_____	F	___	0000000000
_____	F	___	0000000000
_____	F	___	<b>Blindaje</b>
_____	F	___	0000000000
_____	F	___	0000000000
_____	F	___	0000000000
<b>Capacidades especiales</b>			
			<b>Velocidad:</b>