

Reglamento

4 de diciembre de 2021

Índice

1. Introducción	2
1.1. Diferencia con otros juegos oficiales de Battlemech	2
2. Acciones	2
2.1. Movimiento	2
2.2. Encaramiento	2
2.3. Combate	2
2.3.1. Disparo	2
2.3.2. Cuerpo a Cuerpo	2
2.3.3. Defensa	4
2.3.4. Cobertura	4
2.3.5. Localizaciones	4
2.4. Calor	4
2.4.1. Cálculo del calor y enfriado de un Mech	4
2.4.2. Daños por calor	4
2.5. Módos de juego	4
3. Pilotos de Mech	4
3.1. Experiencia	4
4. Ficha	4
4.1. Datos	4
4.2. Piloto	4
4.3. Defensa	4
4.4. Calor	4
4.5. Resistencia	4
4.5.1. Localizaciones	4
4.6. Armas	4
4.6.1. Acciones	4
4.6.2. Calor	4
4.6.3. Alcance	4
4.6.4. Dados	4
4.6.5. Características especiales	4

4.6.6. Localización	4
4.7. Otros	4
5. Armas	4
5.1. Alcance	4
5.2. Daño	4
5.3. Características especiales	4

1. Introducción

1.1. Diferencia con otros juegos oficiales de Battlemech

2. Acciones

2.1. Movimiento

Andar

Correr

Saltar

2.2. Encaramiento

Daños por la espalda

2.3. Combate

2.3.1. Disparo

2.3.2. Cuerpo a Cuerpo

Embestida

Todos los mechs pueden hacer un ataque de embestida. Esta acción consiste en lanzar toda la mesa de tu mech contra el mech enemigo, en un intento de causarle más daños a este que a ti mismo. Tira un dado de combate cuerpo a cuerpo (negro), resta todas las defensas de tu enemigo y el resultado final es el daño que se causan ambos mechs. Tira por separado la localización de daños para ver que áreas son las afectadas por el daño. Este ataque necesita que los dos mechs estén en contacto.

2.3.3. Defensa

2.3.4. Cobertura

2.3.5. Localizaciones

Localizaciones y encaramiento

2.4. Calor

2.4.1. Cálculo del calor y enfriado de un Mech

2.4.2. Daños por calor

Apagado de emergencia

2.5. Módos de juego

Modo Andanada

Mode Trifulca

3. Pilotos de Mech

3.1. Experiencia

4. Ficha

4.1. Datos

4.2. Piloto

4.3. Defensa

Sistema antimisiles

4.4. Calor

Disipación del calor

4.5. Resistencia

4.5.1. Localizaciones

4.6. Armas

4.6.1. Acciones

4.6.2. Calor

4.6.3. Alcance

4.6.4. Dados

4.6.5. Características especiales

4.6.6. Localización

4.7. Otros

4

Tonelaje

Valor

5. Armas

5.1. Alcance

Índice alfabético

Acciones, 4

Alcance, 4

Calor, 4

Cobertura, 4

Combate, 2

Cuerpo a Cuerpo, 2

Daño, 4

Daños, 4

Defensa, 4

Disparo, 2

Encaramiento, 2, 4

Experiencia, 4

Frágil, 4

Fuego Indirecto, 4

Localización, 4

Localizaciones, 4

Modo, 4

Movimiento, 2

Piloto, 4

Sistema antimisiles, 4

Tonelaje, 4