

# Reglamento

21 de marzo de 2022

## Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>2</b>
1.1. Diferencia con otros juegos oficiales de Battletech . . . . .	2
<b>2. Acciones</b>	<b>2</b>
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 . . . . .	3
2.3.4. Cobertura . . . . .	3
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
<b>3. Pilotos de Mech</b>	<b>4</b>
3.1. Experiencia . . . . .	4
<b>4. Ficha</b>	<b>4</b>
4.1. Datos . . . . .	4
4.2. Descripción . . . . .	4
4.3. Piloto . . . . .	5
4.4. Defensa . . . . .	5
4.5. Calor . . . . .	5
4.6. Resistencia . . . . .	5
4.6.1. Localizaciones . . . . .	5
4.7. Armas . . . . .	5
4.7.1. Acciones . . . . .	5
4.7.2. Calor . . . . .	5
4.7.3. Alcance . . . . .	5
4.7.4. Datos . . . . .	5

4.7.5.	Tipo de daño . . . . .	5
4.7.6.	Características especiales . . . . .	5
4.7.7.	Localización . . . . .	5
4.8.	Otros . . . . .	5
<b>5.</b>	<b>Armas</b>	<b>5</b>
5.1.	Tipos . . . . .	5
5.2.	Alcance . . . . .	7
5.3.	Daño . . . . .	7
5.4.	Características especiales . . . . .	7

## **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 masa 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 cada mech involucrado 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**

#### **Cobertura ligera**

La cobertura ligera cubre vagamente a un mech, pero sin proteger completamente ninguna de sus partes. Puede ser un muro que le llega hasta las rodillas, o unos grandes setos que lo ocultan parcialmente, pero no bloquea los disparos enemigos.

#### **Cobertura parcial**

Algo superior a la cobertura ligera, no llega tampoco a esconder alguna de las partes del mech, si bien protege algo mejor. Por ejemplo, un muro que está por encima de las rodillas del mech, pero por debajo de la cintura. O por ejemplo una arboleda que oculta parcialmente algunas parte del mech, pero no las protege del todo. También un mech que esté en contacto con otro mech amigo (y detrás de este desde el punto de vista del atacante) puede gozar de esta cobertura parcial.

#### **Cobertura táctica**

Una defensa casi preparada especialmente para el mech. El sueño de todo capitán. Únicamente las armas y la cabina sobresalen de esta, cubriendo completamente de cintura para abajo, así como parcialmente el torso. Es la mejor cobertura a la que puede aspirar un mech mientras que puede disparar cómodamente.

#### **Cobertura total**

Cubre completamente el mech. Esto hace que no pueda ser disparado salvo por aquellas armas con fuego indirecto. A cambio, el mech tampoco puede disparar al otro lado de la cobertura. Algunos ejemplos serían un mech detrás de un edificio más alto que él o un desnivel de terreno que lo cubra totalmente de sus atacantes.

#### **Cobertura total envolvente**

El mech está dentro de un refugio, que lo cubre completamente. Es incapaz de atacar pero resulta imposible que le ataquen. Un ejemplo sería un mech que está dentro de un edificio sin grandes aberturas.

#### **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**

##### **Modo Trifulca**

### **3. Pilotos de Mech**

#### **3.1. Experiencia**

### **4. Ficha**

#### **4.1. Datos**

#### **4.2. Descripción**

##### **Cuadrúpedo**

El mech es un cuadrúpedo. Habitualmente esto le da una mayor velocidad de desplazamiento. Sin embargo, limita también los daños que puede tener. Con una extremidad destruida (brazo o pierna) el mech será incapaz de correr. Con dos extremidades destruidas, el mech se considera inutilizado.

### **4.3. Piloto**

### **4.4. Defensa**

Sistema antimisiles

### **4.5. Calor**

Disipación del calor

### **4.6. Resistencia**

#### **4.6.1. Localizaciones**

### **4.7. Armas**

#### **4.7.1. Acciones**

#### **4.7.2. Calor**

#### **4.7.3. Alcance**

#### **4.7.4. Datos**

#### **4.7.5. Tipo de daño**

#### **4.7.6. Características especiales**

Algunas armas tienen algunas características que las hacen únicas. Junto al tipo de daño del arma aparecerá algún símbolo especial en el caso de que el arma tenga alguna característica especial. Toda la información la tienes en la Sección 5.4.

#### **4.7.7. Localización**

### **4.8. Otros**

Tonelaje

Coste

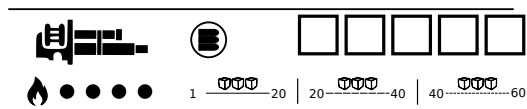
## **5. Armas**

### **5.1. Tipos**

**Cañón**

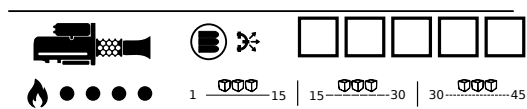
Un sistema que lanza un obús inteligente que explota cuando está lo suficientemente cerca del objetivo para causar daño. Evidentemente, cuando más grande sea el obús, mayor es la explosión y su radio de acción. Aunque no tiene un área suficientemente grande para impactar a más de un mech enemigo de forma práctica, cuanto mayor sea la explosión, más fácil resulta impactar a un enemigo a pesar de estar detrás de una cobertura o en movimiento. Los cañones

más pequeños por tanto lo tienen más difícil para alcanzar a un enemigo debido a su limitada área de explosión. A cambio, su munición más ligera hace que tengan un mayor alcance.



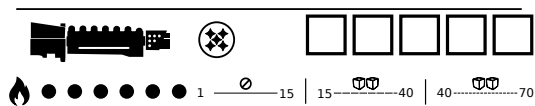
### Cañón de Esquirlas

El cañón de esquirlas es un cañón que en vez de lanzar un obús, lanza un montón de metralla hacia el objetivo con la intención de que algo le alcance y le produzca daños lo suficientemente serios. Las esquirlas pierden fuerza con la distancia y por tanto su alcance es menor que los cañones que usan un obús inteligente. Los distintos tamaños de los cañones únicamente cambian la cantidad de metralla que pueden lanzar de un solo disparo.



### Cañón de Partículas

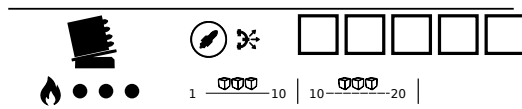
Un cañón que lanza un haz luminoso formado por partículas que contienen una gran carga eléctrica que derrite al enemigo. Destaca en los campos de batalla por la intensidad del destello de luz que emite y el ruido que genera al surcar los cielos. Aunque es altamente destructivo un disparo directo, resulta relativamente fácil predecir sus disparos y los pilotos aventajados suelen cubrirse a tiempo para evitar sufrir grandes daños por este arma.



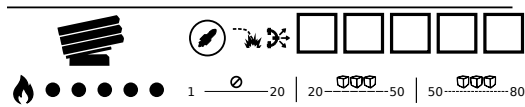
### Misiles

Armas que en general son soportes para proyectiles autopropulsados. Algunos son simples cohetes que vuelan recto hasta impactar contra un objetivo o quedarse sin combustible. Otros más inteligentes están ligados con el ordenador fijador de blancos y permiten buscar al objetivo así como rodear algunos elementos que puedan ocultar al objetivo. Existen varios tipos de misiles:

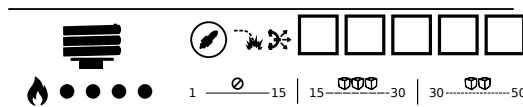
- Misiles de corto alcance. Misiles que vuelan normalmente en línea recta. No tienen demasiado alcance pero suelen hacer más daño por misil que otras versiones.



- Misiles de largo alcance. Misiles de largo alcance que sobrevuelan grandes distancias buscando a su objetivo. Son más ligeros y realizan menor daño que otras versiones. Debido a que necesitan un tiempo para establecer el blanco enemigo, no pueden ser disparados a distancias muy cercanas.



- Misiles tácticos. Mísiles que utilizan parte de su combustible como explosivo al detonar. Por lo que cuanto mayor es la distancia recorrida, menor es el daño causado. Debido a que necesitan un tiempo para establecer el blanco enemigo, no pueden ser disparados a distancias muy cercanas.



## 5.2. Alcance

Corto alcance

Medio alcance

Largo alcance

## 5.3. Daño

## 5.4. Características especiales



**Frágil**

Un arma marcada como frágil puede romperse durante su uso. De esta forma, si un ataque con un arma falla todos sus dados antes de aplicar cualquier otro modificador (es decir, el resultado de daño es cero antes de aplicar la defensa del objetivo), el arma se daña por si sola y no puede volver a utilizarse. Las armas lanzamisiles no pueden ser frágiles.



**Fuego Indirecto**



**Torreta**

El arma está montada en una torreta por lo que puede disparar en un ángulo de 360°. Eso significa que este arma puede disparar en cualquier dirección.



### **Ángulo limitado**

El arma no puede rotar junto con el mech, o simplemente el torso de este no puede rotar como otros mechs. Esto limita el ángulo de disparo del arma a 90°. Normalmente significa que el arma puede disparar hacia delante.

### **Múltiples Disparos**

El arma realiza múltiples disparos. Contando como una única acción, el arma puede realizar más de una tirada de daño. Cada tirada de daño tiene que realizar una tirada de localización distinta. Todos los disparos se realizan contra un mismo objetivo, aunque el jugador puede elegir no realizar todos los disparos si así lo desea. El calor generado por el arma es independiente del número de disparos realizados.



### **Fuego Disperso**

Los disparos afectan a más de una localización. Por tanto, una vez calculado el daño efectuado y sustraído cualquier defensa o cobertura que el enemigo que tenga, se deberá tirar los dados de localización por cada punto de daño de forma separada.



### **Daño por Calor**

Algunos disparos -como los de los lanzallamas- además de generar daño normal, aumentan el índice de calor del enemigo. Un ataque con esta característica añade tantos puntos de calor como daño causado después de aplicar todas las defensas del enemigo.



## Índice alfabético

Ángulo limitado, 8

Acciones, 5

Alcance, 5, 7

Cañón, 5

Cañón de Esquirlas, 6

Cañón de Partículas, 6

Calor, 4, 5

Cobertura, 3

Combate, 2

Coste, 5

Cuerpo a Cuerpo, 2

Daño, 7

Daño por Calor, 8

Daños, 4

Defensa, 3, 5

Disparo, 2

Encaramiento, 2, 4

espalda, 2

Experiencia, 4

Frágil, 7

Fuego Disperso, 8

Fuego Indirecto, 7

Localización, 5

Localizaciones, 4, 5

Múltiples Disparos, 8

Misiles, 6

Modo Andanada, 4

Modo Trifulca, 4

Movimiento, 2

Piloto, 5

Sistema antimisiles, 5

Tonelaje, 5

Torreta, 7