

Reglamento

7 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	3
2.3.4. Cobertura	3
2.3.5. Localizaciones	5
2.4. Calor	5
2.4.1. Cálculo del calor y enfriado de un Mech	5
2.4.2. Daños por calor	5
2.5. Módos de juego	5
3. Pilotos de Mech	5
3.1. Experiencia	5
4. Ficha	5
4.1. Datos	5
4.2. Piloto	5
4.3. Defensa	5
4.4. Calor	5
4.5. Resistencia	5
4.5.1. Localizaciones	5
4.6. Armas	5
4.6.1. Acciones	5
4.6.2. Calor	5
4.6.3. Alcance	5
4.6.4. Dados	5
4.6.5. Tipo de daño	5

4.6.6.	Características especiales	5
4.6.7.	Localización	6
4.7.	Otros	6
5.	Armas	6
5.1.	Tipos	6
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 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

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 prepara 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. 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. Datos

4.6.5. Tipo de daño

4.6.6. 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.

4.6.7. Localización

4.7. Otros

Tonelaje

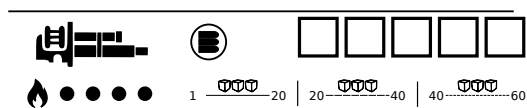
Coste

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 obus, 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 resulta relativamente fácil predecir sus disparos y los pilotos aventajados suelen cubrirse a tiempo para evitar sufrir daños por este arma.

5.2. Alcance

5.3. Daño

5.4. Características especiales

Frágil

Fuego Indirecto

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.

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.

Índice alfabético

Acciones, 5
Alcance, 5, 7

Cañón, 6
Cañón de Esquirlas, 6
Cañón de Partículas, 6
Calor, 5
Cobertura, 3
Combate, 2
Coste, 6
Cuerpo a Cuerpo, 2

Daño, 7
Daños, 5
Defensa, 3, 5
Disparo, 2

Encaramiento, 2, 5
espalda, 2
Experiencia, 5

Frágil, 7
Fuego Disperso, 7
Fuego Indirecto, 7

Localización, 6
Localizaciones, 5

Múltiples Disparos, 7
Modo Andanada, 5
Modo Trifulca, 5
Movimiento, 2

Piloto, 5

Sistema antimisiles, 5

Tonelaje, 6