



HECATOMBE

Un juego de supervivencia

Hecatombe es un sencillo juego de rol enfocado en aventuras de colapso local o mundial, situado en una época actual con toques apocalípticos (guerra nuclear, invasión extraterrestre, alzamiento zombi, deriva espacial...). Los Jugadores serán personajes con un único objetivo: sobrevivir. Tendrán que hacer frente a los peligros mortales, los enemigos del escenario, y a su propia alimentación.



Creado por Perso-Rol (www.persorol.blogspot.com.es)

Hecatombe de www.persorol.blogspot.com.es está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Mecánica básica

Para realizar una acción de cierta importancia se lanza el dado asociado con el Atributo correspondiente. Un éxito es siempre un resultado de 9 o más. Además, el éxito permite que el Jugador describa el resultado de la acción a su gusto, aunque el Director/a puede añadir algún detalle o cierta limitación. *Por ejemplo, la distancia entre dos edificios es tan grande que, a pesar de conseguir un éxito, no el Jugador no salta tan fácilmente de una azotea a la otra; en realidad alcanza el borde de la misma y queda sujetado sólo por sus dedos.*

Tras el resultado de un lanzamiento el Jugador puede añadir un modificador a su favor de +3 puntos si su profesión está relacionada con la propia acción, o bien si posee un rasgo relacionado con ella (en caso de dudas el Director/a deberían debatir su inclusión). Solamente es posible aplicar un modificador +3 al declarar la profesión o al declarar el rasgo, pero no ambos (es decir, no puedes aplicar un +3 por profesión y otro +3 por rasgo en la misma tirada).

Enfrentamientos y Combates

Enfrentamientos y combates son situaciones donde dos o más Personajes compiten. Dependiendo de la acción, será necesario el lanzamiento por el Atributo más apropiado (disparar, dar un puñetazo, agacharse rápidamente, etc.), o tal vez no sea ni siquiera necesario lanzar dados (cambiar de arma, correr hasta un lugar, etc.). Por ello, cada Personaje enfrentado lanza el dado por su Atributo y gana quien obtenga el resultado más alto (en caso de Armas, se utiliza siempre el Atributo HABILIDAD). Al igual que la Mecánica Básica, se pueden añadir rasgos pertinentes para incrementar el resultado de la tirada.

En el caso de combate, éste se dividen en rondas. En cada ronda, un Jugador puede realizar una sola acción. No existen iniciativas, por lo que se resuelve todo al mismo tiempo. Si un Jugador describe

como resultado de un ataque con éxito una pérdida de puntos de vida en el rival, se aplicará el valor de daño de su arma (valor fijo o daño de dado, ver *Tabla de Armas*). Después se restarán de sus puntos de vida el valor de las protecciones que lleve, ya que absorberán parte del daño. *Por ejemplo, Scott y Martin se atacan mutuamente y Martin logra herir a Scott con un cuchillo. El Jugador que lleva a Martin describe que el efecto deseado sea que Scott pierda vida. Elige lanzar el daño del cuchillo (1d4), causando 4 puntos de daño. Ahora bien, Scott sólo pierde 3 (ya que tenía una prenda de cuero que le protegía 1 punto). Cuando un Personaje alcanza 0 PV, muere.*

Peligros y Curación

Queda a discreción del Director/a añadir en las aventuras distintas situaciones que implican una pérdida de Puntos de Vida considerable. No hay una escala de daños definida. Tal vez el Director/a quiera hacerse la suya, pero a modo general podríamos considerar lo siguiente:

- Daño menor (resbalones, golpes, atropellos, ventisca, etc.): Daño 1d6
- Daño intermedio (caída a cierta altura, quemaduras severas, etc.): Daño 1d8
- Daño mayor (accidente de tráfico, veneno, tortura, etc.): Daño 1d10

En esta tabla de daños, dependiendo de la situación, las protecciones del Jugador podrían absorber puntos de vida o no, según el criterio del Director/a.

Ahora bien, si se trata de recuperar Puntos de Vida de un Personaje, existe una única manera de hacerlo. En las aventuras de Hecatombe debería ser poco frecuente encontrar un servicio médico activo, como por ejemplo un hospital. Por ello, si se dispone de un objeto tal como un botiquín de emergencia o similar es posible recuperar tantos Puntos de vida como el resultado de una tirada del Atributo CONOCIMIENTOS. Además, si la profesión del ejecutante o alguno de sus rasgos está relacionada, el Jugador podrá repetir la tirada y quedarse con el resultado mayor. Los materiales de los objetos como los botiquines de emergencia son material fungible, es decir, se gastan y por ello sólo puede utilizarse una vez. Cada Jugador sólo puede recuperar Puntos de Vida tan sólo una vez por aventura.

Atesorando objetos

Hecatombe es un juego de supervivencia, por lo que buscar cualquier objeto cotidiano o singular puede ser un buen motivo por el que vivir aventuras y exponerse a distintos peligros. Cada Jugador puede cargar sobre sí tantos objetos como el valor máximo del dado asociado en el Atributo RESISTENCIA + 5. *Por ejemplo, si Martin añadió en RESISTENCIA un D12, su capacidad máxima será de 12+5, es decir, 17 objetos. Sin embargo, Scott añadió a RESISTENCIA un D8, por lo que su capacidad máxima de carga es de 8+5, osea, 13 objetos. Cada objeto elegido (incluyendo armas y protecciones ocupa un espacio (es una unidad en la carga).*

Alimentación

Durante las aventuras, cada Jugador debe alimentarse al menos una vez por día (ello incluye desde cualquier “bocado” pequeño, como una manzana, hasta un menú completo). Tal vez una razón de aventura sea el propio hecho de encontrar algo que llevarse al estómago. Llamaremos “Ración de

Alimento" a cada unidad alimenticia que satisfaga el hambre durante un día. Por cada día que un Personaje no consuma una Ración de Alimento se añadirá una X en el casillero de "Hambre". Si se acumulan tres X SEGUIDAS (lo cual implica tres días seguidos sin comer), se perderá 1 punto de vida. En cuanto un Personaje consuma una Ración de Alimento la cuenta de las X se reiniciará. *Por ejemplo: Scott busca insaciablemente provisiones para almacenar en su guarida recién construida. Lleva un día sin comer, por lo que se apunta una X en el casillero de "Hambre". Al día siguiente no encuentra nada para alimentarse, por lo que añade otra X. Sin embargo, en el tercer día logra cazar un animal salvaje y hacer una pequeña barbacoa. Es el momento de borrar las dos X del casillero de Hambre. Sin embargo, Martín, lleva 3 días sin encontrar comida, pese a que ha visitado dos supermercados abandonados. Por ello ha perdido un punto de vida. Su casillero de hambre vuelve a reiniciarse a cero, aunque siguen pasando los días...*

Creación de Ficha de Personaje:

1. Elige un nombre
2. Elige una profesión u ocupación concreta.
3. Añade dos rasgos que maten al personaje. Por ejemplo: *Aficionado a la caza y Conocedor de varios idiomas.*
4. Asocia los dados d6, d8, d10, d12 y d20 a cada uno de estos Atributos:
RESISTENCIA: determina tus PV, los objetos que puedes cargar y el aguante ante peligros o tareas con esfuerzo.

AGILIDAD: implica el grado de movilidad corporal, la rapidez ante un atarea o el impulso

HABILIDAD: se trata de la pericia y destreza para a la hora de manipular objetos u armas.

SINTONÍA: determina la interacción con otras personas, así como la percepción con los sentidos.

CONOCIMIENTOS: es el grado de erudición en un saber, teórico o práctico, en cualquier ámbito.

5. Determina los Puntos de Vida (PV)

El valor es 12 más el resultado de lanzar el dado asociado al Atributo RESISTENCIA. Los puntos de vida iniciales deben ser, como mínimo, de 15 (en caso de no alcanzarlo, realiza otro lanzamiento). El valor de los PV de cualquier Personaje está comprendido entre 15 y 32.

6. Añade las protecciones

Una protección es una prenda que absorbe puntos de daño en un combate. Si eliges en el paso 8 una protección, añade su valor aquí. Recuerda que las protecciones no se acumulan unas sobre otras (en caso de combate sólo absorbe puntos una protección).

7. Casillero de Hambre (Comienza vacío) ☐ ☐ ☐

8. Equipo inicial

Cada Jugador puede cargar una cantidad de objetos limitada, tantas como el valor máximo del dado asociado en el Atributo RESISTENCIA + 10. Sin embargo, tan sólo comenzará escribiendo en su ficha 5 objetos a su gusto (ello incluye Armas, Protecciones y Raciones de Alimento). En el caso de las armas, el Jugador debería negociar porqué y de qué manera dispone de dicha arma.

TABLAS DE Armas y Protecciones

En el caso de algunas armas y protecciones, el Jugador puede elegir el daño/absorción aplicada:

ARMA	DAÑO
Cuchillo	2 o 1d4
Katana	3 o 1d6
Ballesta	1d10
Cuchillo Carnicero	3 o 1d4
Palo Golf	2 o 1d6
Porra	2 o 1d4
Sierra Mecánica	6 o 1d12
Hacha	4 o 1d10
Pistola	6 o 1d20
Revólver	7 o 1d10

ARMA	DAÑO
Escopeta	10 o 1d20
Granada	1d20
Barra hierro	2 o 1d8
Cadena	1d4
Tubería gruesa	2 o 1d6
Arma repetición	12 o 3d10
Rifle con mirilla	12 o 2d20
Cóctel Molotov	3 o 2d12
Lanzallamas	10 o 2d20
Piedra	1d6

PROTECCIÓN	ABSORCIÓN
Ropa fina	1
Ropas de Cuero	2
Prenda acolchada	1d4
Chaleco antibalas	2 o 1d8
Blindaje pesado	3 o 1d10

Nota1:

Al utilizar puños y patadas en una pelea, el daño es de 1.

Nota2:

Los daños de armas y absorciones de protecciones indicados con un dado es un valor que se aplica a cada daño/absorción aplicada (no es un valor fijo en cada ronda).



HECATOMBE

Un juego de supervivencia

(www.persorol.blogspot.com.es)