

Otra Cacería de Bichos

Juego de rol



Otra cacería de bichos

Enero de 2022

Edición modificada Septiembre de 2023

Este documento se ha realizado basándose en otro juego de rol principalmente, con añadidos basados en otros. Así mismo está pensado para emular ciertas referencias cinematográficas, y algunos universos de ciencia ficción. La mente es libre. Aclarado esto. Puedes inventarte tu propia ambientación para el juego, o disfrutar de la ambientación que consideres.

La portada es de una buena página de imágenes libres de derechos. Pixabay.
Diseñada por **Hudelschnupfe**.

Todo esto, no se ha hecho con ánimo de ofender a nadie. Este HACK es totalmente gratuito.

O.C.L.

Índice

Introducción	4	Personajes	9
Para jugar necesitarás	4	Detalles	9
El “Setting”	4	Habilidades	10
El director de juego	4	Resistencia	10
Los Personajes	4	Equipo inicial	11
Jugando al rol	5	Límite de carga	11
		Nombres	11
Reglas del juego	5	Experiencia	11
Tiradas de acción	5	Experiencia inicial	12
Ventajas y desventajas	6		
Iniciativa	6	Encuentros	12
Combate	6	Xenos	13
Acciones	6		
Movimiento y alcances	6	Hoja de PJ	14
Ataque	7		
Esquiva	7		
Daño y muerte	7		
Heridas	8		
Curación	8		
Puntos del Destino	8		
El dado del Destino	8		

Introducción

¡Gracias a los avances en la exploración espacial, en el futuro, la especie humana se disemina por la galaxia, y encuentra otros mundos repletos de valiosos recursos, y por supuesto, encuentra BICHOS!

No importa si queréis jugar a interpretar Exterminadores en un pecio espacial abandonado en el cuadragésimo primer milenio, soldados de la Infantería Móvil en un horrible planeta repleto de bichos, o bien Marines Coloniales en plena acción, o porque no, tripulantes que asisten una señal de socorro. En el fondo se tratará de “otra cacería de bichos”.

Este reglamento de reglas ligeras intentará cubrir ese hueco de tu ludoteca rolera, para cuando apetece jugar sin demasiadas complicaciones a “eso” de ser soldados en un espacio bajo la amenaza alienígena.

Para jugar necesitarás:

- ❖ De 2 a 6 jugadores.
- ❖ 2 dados de 6 caras (d6) para cada jugador.
- ❖ Papel y lápiz para tomar notas.
- ❖ Hojas de personaje para todos.

El “Setting”

Escoge la película, novela, videojuego o universo que te apetezca para ambientar la partida. Aliens, Starship Troopers, Space Hulk, Incubation (time is running out), Dead Space, Alien Breed, X-Com; o bien, puedes crear un universo de juego propio.

El director de juego

Un jugador toma el papel de director de juego (DJ), monitorizando las reglas y presentando cada aventura. No juega con un Personaje propio, pero interpreta al resto de personajes no jugadores (PNJ) del juego. Si surge una situación o regla sobre la que nadie se pone de acuerdo, él tiene la última palabra.

Los personajes

El resto de jugadores serán los personajes del juego (PJ). Son luchadores de la humanidad, supervivientes, soldados o tripulaciones de

naves espaciales en lo vasto del cosmos. Al principio de la partida, cada jugador crea su propio personaje.

Jugando al rol

Otra cacería de bichos es un juego de rol en el que los jugadores actúan como otra persona. Depende de vosotros la forma en la que roleáis. A unos les gusta poner voces y hablar en primera persona, como si fueran la encarnación de su personaje. Otros prefieren hablar en tercera persona. La única forma correcta de jugar es aquella en que todos los jugadores se divierten sin olvidar el respeto mutuo.

Reglas del Juego

Otra cacería de bichos está diseñado con un sistema sencillo, que te permitirá (casi) abrirlo y jugar. Esta sección incluye las reglas principales necesarias para jugar una partida. Sé libre de añadir aquellos elementos que echéis en falta y se acomoden a vuestro modo habitual de juego.

Recurriendo al imaginario cinematográfico y literario de las ambientaciones o settings propuestos anteriormente, será fácil improvisar una tarde de juego. Pero puede que el DJ prefiera preparar una aventura con más detalle, entonces necesitará de un trabajo previo de documentación y creación para planear la trama, mapas, escenas, situaciones, PNJ y cualquier otro elemento que pueda dar profundidad a las aventuras que jugarán los PJ.

Tiradas de acción

Cuando el resultado de una acción no esté claro, habrá que lanzar los dados. Esto es importante: Son siempre los jugadores los que tiran los dados, **el DJ nunca tira** (con excepción del Dado de Destino). Es lo que llamamos tirada de acción. El jugador del PJ implicado en la acción lanza 1d6 para determinar el resultado de la misma.

- 1 Chapucero.** Fallas miserablemente. No solo consigues un resultado negativo, algo más ocurre que te hace un flaco favor, a criterio del DJ.
- 2-3 Quedarse corto.** Has fallado. No consigues lo que te proponías.
- 4-5 Éxito.** Tu acción resulta exitosa.
- 6 Triunfo.** No solo has tenido éxito, sino que consigues un triunfo rotundo. Además del éxito, ganas un beneficio.

Ventajas y desventajas

A veces una acción resultará muy fácil, con lo que el PJ tirará con Ventaja. Lanzará 2d6 y se usa el resultado más alto. Por el contrario, a veces una acción puede ser muy difícil, por lo que se tiene Desventaja. En este caso, el PJ lanza 2d6 y usa el resultado más bajo.

Iniciativa

Lo decide el DJ en función de si la situación es favorable o desfavorable para los PJ; puede incluso que actúen por sorpresa o sean sorprendidos.

En situación de igualdad, se resuelve al azar. Cualquiera de los PJ lanza 1d6. El DJ puede aplicar un +1/-1 a enemigos o PJ, según crea conveniente.

1-3 Los enemigos actúan primero.

4-6 Los PJ actúan primero.

Combate

Los combates están más estructurados que la exploración general y se resuelven en turnos. Cada turno son unos 10 segundos. Durante un turno, cada combatiente tiene dos acciones.

Acciones

En su turno, cada PJ puede realizar dos acciones a elegir entre las siguientes:

- ❖ Moverse.
- ❖ Atacar (una vez por turno)
- ❖ Usar un objeto que el PJ lleve encima.
- ❖ Interactuar con un objeto (cambiar de arma, recoger algo del suelo, etc).
- ❖ Determinar la naturaleza de un enemigo (estudiar los movimientos y el comportamiento de un enemigo para actuar con Ventaja, tanto en combate como durante una interacción social).

Movimiento y Alcances

Cuando un combatiente se mueve, el movimiento se describe en relación a sus oponentes. Puede ser **Adyacente**, **Cerca**, **Lejos** y **Distante**. Al realizar una acción para moverse, el combatiente puede acercarse o alejarse una posición. *Por ejemplo, alguien Cerca de un enemigo puede moverse hacia Adyacente o hacia Lejos.*

Es necesario estar Adyacente para el combate cuerpo a cuerpo. Combatiendo con armas a distancia se tendrá en cuenta el alcance del arma, lanzallamas y armas de proximidad alcanzan Cerca, las armas cortas y escopetas suelen alcanzar Lejos, y todas las demás armas de fuego pueden disparar a cualquier distancia.

Ataque

Al atacar se usan los puños, armas cuerpo a cuerpo o a distancia para intentar dañar al enemigo. Para atacar, se realiza una Tirada de acción consultando la siguiente tabla.

- | | |
|-----|--|
| 1 | Chapucero. Tu ataque falla de manera espectacular. No solo no consigues dañar a tu oponente, además eres afectado de alguna manera negativa, a criterio del DJ. |
| 2-3 | Fallo. Has fallado. No hay daño. |
| 4-5 | Impacto. Tu ataque impacta. Causando 2 de daño con un arma o 1 de daño sin armas. |
| 6 | Impacto crítico. Has impactado en un punto débil, atravesando armadura o dañando una arteria. Causa 3 de daño con un arma o 2 de daño sin armas. |

Esquiva

Cuando un PJ es atacado por un enemigo, debe tirar para comprobar si esquiva el golpe. Lanza 1d6 y se consulta la siguiente tabla.

- | | |
|-----|--|
| 1 | De lleno. El ataque impacta con toda su fuerza. Recibes 3 de daño. |
| 2-3 | Impacto. Recibes un golpe. 2 de daño con un arma o 1 de daño sin armas. |
| 4-5 | Esquiva. Evitas el golpe y no recibes daño. |
| 6 | Esquiva asombrosa. Evitas el golpe de forma que te otorga una Ventaja, a discreción del DJ. |

Otras formas de daño. ¿Sangre ácida? ¿Una caída? ¿Asfixia? ¿Una explosión? Para otras formas de daño puedes tirar en la tabla de esquiva, aplicando ventaja si alguna habilidad está relacionada y se posee.

Daño y muerte

Cada PJ y enemigo tiene un atributo llamado **Resistencia**, representado por un número. Cuando reciben daño, reducen su Resistencia según el daño recibido. Al llegar a 0 puntos: los enemigos, controlados por el DJ, mueren; por otro lado, los PJ estarán **Con un pie en la tumba**, y su jugador debe hacer una **Tirada de muerte**.

1-3 Fallece.

4-6 Habrá engañado a la muerte y gana una Herida. Recupera 1 punto de Resistencia.

Un Pj muere cuando recibe 2 Heridas.

Heridas

Cuando un PJ recibe una Herida, se considera **Herido**. Queda debilitado y a un paso de perder la vida. Esto hace que tenga **Desventaja** en:

- ❖ Cualquier nueva Tirada de Muerte que deba hacer antes de haber dormido 7 horas.
- ❖ Cualquier Tirada de acción realizada sin haber descansado ese periodo de tiempo; esto incluye las tiradas durante el combate.

Curación

Para recuperar puntos de Resistencia, los PJ pueden:

- ❖ Descansar una hora y recuperar 1d2 puntos de Resistencia.
- ❖ Dormir 7 horas y recuperar toda la Resistencia perdida.

Para perder la condición de Herido, tienen que ser curados por un médico (o reparados en caso de los sintéticos si los hay en tu partida) y descansar unos días, lo que probablemente dejará al PJ fuera de la aventura (a criterio del DJ), o gastar un Punto de Destino, tal y como se indica a continuación.

Puntos de Destino

Cada jugador obtiene 2 Puntos de Destino al principio de cada aventura. Estos representan cómo los PJ esquivan la muerte. Un jugador no puede tener más de 2 Puntos de Destino a la vez y pierde cualquier Punto no gastado al final de cada aventura. Quizá, como DJ, decidas que alguna acción realmente heroica haga que el PJ recupere uno de estos puntos durante la sesión de juego. Un PJ puede gastar un punto para:

- ❖ Eliminar una Herida en el momento en que la recibe.
- ❖ Recuperar la mitad de la Resistencia (redondeando hacia arriba).
- ❖ Repetir una Tirada de Muerte.

El Dado del Destino

Como DJ algunas veces la situación deberá ser resuelta, pero no tienes por qué decidir por ti mismo. Por ejemplo, cuando dos PNJ están luchando entre ellos y no sabes cual ganará, o si los PJ entran en un sector de la

colonia peligroso y quieres saber si los bichos están buscándolos. En estas situaciones simplemente lanza un D6. Un número alto indica un resultado positivo para los PJ y una tirada baja, uno negativo.

También puedes hacerlo para respuestas sí/no o usar diferentes grados de bondad y maldad, dependiendo de la situación.

Usa el Dado del destino cuando sea interesante no tener el control de lo que está pasando y no quieras ser el responsable de la respuesta. Pero si decides usarlo, asegúrate de ser coherente con el resultado.

Personajes

En esta sección se enseña a crear PJ. La mayor parte de la creación es aleatoria, mediante una tirada, pero ciertos elementos se pueden escoger intencionadamente, o directamente creando el Detalle, Habilidad, o pieza de Equipo, si el DJ lo permite.

Detalles

Cada personaje tendrá un aspecto a interpretar, sea un código ético, una fijación, algún detalle de su personalidad. Lanza 1d6. Con resultado de 1-3 tira en la sección A. Con resultado 4-6 tira en la sección B.

Sección A

- 1 Nunca confía en las corporaciones.
- 2 Pasó 1d6 años en prisión.
- 3 Familiares de alto rango.
- 4 Nunca deja a un amigo atrás.
- 5 Nunca confía en los científicos.
- 6 Adicto.

Sección B

- 1 Nunca comparte mesa con un sintético.
- 2 Espía de la corporación (o lo que corresponda).
- 3 Prótesis cibernética o cicatrices.
- 4 Nunca ataca a un colono.
- 5 Fumador empedernido.
- 6 Nunca mata sin un buen motivo.

Habilidades

Siguiendo el método anterior, el jugador lanza 2d6 para descubrir las Habilidades del PJ.

Sección A

- 1 Tirador:** Tira con Ventaja al atacar con un arma de distancia.
- 2 Orador:** Tira con Ventaja al convencer a otros.
- 3 Peleador:** Tira con Ventaja al luchar sin armas.
- 4 Perceptor:** Tira con Ventaja al buscar algo escondido.
- 5 Rastreador:** Tira con Ventaja al moverse o rastrear.
- 6 Consejero:** Tira con Ventaja para recordar información sobre una zona, tema o alguien notable.

Sección B

- 1 Científico:** Tira con Ventaja para conocer información o realizar investigaciones científicas.
- 2 Luchador:** Tira con Ventaja al atacar con un arma cuerpo a cuerpo.
- 3 Ágil:** Tira con Ventaja para esquivar un ataque o moverse con presteza.
- 4 Taimado:** Tira con Ventaja al tratar de ser sigiloso.
- 5 Manitas:** Tira con Ventaja al tratar de construir, reparar o hacer funcionar un objeto.
- 6 Piloto:** Tira con Ventaja al pilotar un vehículo.

Resistencia

La Resistencia mide cuánto daño puede soportar un PJ antes de estar Con un pie en la tumba. Los PJ dispondrán de tantos puntos de Resistencia como el DJ determine para su setting, ejemplos:

RES.	Dificultad	Ejemplo
10	Fácil	Exterminadores espaciales.
7	Moderado	Soldados con Servo-armaduras.
5	Difícil	Marines coloniales y soldados de la infantería móvil.
3	Terrorífico	Tripulaciones espaciales.

Como regla opcional, el DJ puede permitir que los PJ con un perfil de personaje de alta constitución, con mejoras genéticas, o sintéticos aumenten su Resistencia en +1 (si al lanzar 1d6 saca 1-4), o en +2 (si saca 5-6).

Equipo inicial

Usando el mismo método de antes, se tiran 2d6 para descubrir alguna pieza de equipo con la que empiezan los PJ. De todas formas, ponte de acuerdo con el DJ para decidir el equipo inicial de tu PJ.

Sección A

- 1 Un escáner técnico.
- 2 Un arma a distancia secundaria (Pistola, Escopeta, etc)
- 3 Un botiquín.
- 4 Computador portátil.
- 5 Petaca de alcohol, tabaco, o droga (a elección).
- 6 Un soldador de mano.

Sección B

- 1 Sensor de movimiento, Auspex, o similar.
- 2 Un arma de combate cuerpo a cuerpo.
- 3 Multiherramienta.
- 4 Herramientas electrónicas.
- 5 Un par de granadas.
- 6 La foto de alguien.

Límite de carga

Los personajes pueden llevar hasta 10 objetos.

Nombres

Los jugadores otorgarán a su PJ un nombre real y un apodo o apellido.

Descripción e Historial

Añade una descripción de tu PJ. Puede ser física o mental, o mejor, ambas. Además, un poco de trasfondo tampoco vendrá mal. Este apartado en la hoja de PJ es amplio para que puedas explicarte o ser conciso a tu criterio.

Experiencia

Cada aventura a la que sobreviva un PJ ganará 1 Punto de experiencia. El límite máximo es 10 Puntos, momento en que el PJ se retirará de la acción.

Cuando se tengan 2 Puntos de Experiencia, el PJ será **Veterano** y se tira en la tabla de habilidades para adquirir una. Con 5 Puntos de Experiencia se le considerará un **Héroe** y consigue otra habilidad del mismo modo. Con 8

Puntos de Experiencia será una **Leyenda** y conseguirá del mismo modo su última habilidad.

Experiencia inicial

Se recomienda empezar con personajes sin experiencia, con tan solo una habilidad inicial. Si bien, para crear sintéticos se recomienda empezar con 2 Puntos de Experiencia, y por lo tanto con dos habilidades (ninguna puede ser de combate).

Encuentros

Esta sección contiene un listado de PNJ y enemigos potenciales a los que se pueden enfrentar nuestros chicos.

Colono

Resistencia 2 / Desarmado

Suelen ser las víctimas de nuestros Xenos.

Dron Centinela

Resistencia 4 / Arma a distancia

Trabaja 24/7. Puede pedir ayuda, en 1d6 turnos vendrán 1d6 guardias, marines, lo que corresponda.

Gato Clónico

Resistencia 1/ Desarmado

Se encuentran la mayoría de las veces a bordo de naves espaciales y suelen cazar roedores. Es increíblemente rápido: Todos los ataques contra el gato se hacen con Desventaja.

Guardaespaldas

Resistencia 2 / Pistola o escopeta

Un imán para las balas. Si se impacta contra su cliente tira 1d6, si el guardaespaldas está cerca con un 4-6 él sufre el impacto.

Guardia de seguridad

Resistencia 2 / Porra de aturdimiento, quizá una pistola.

No le pagan lo suficiente para morir en servicio.

Mercenario

Resistencia 4 / Arma CaC y Arma automática a distancia

Normalmente un bocazas fuertemente armado y con mal carácter.

Perro Clónico

Resistencia 2 / Desarmado

Se encuentran en muchas colonias. Se usar como guardias y como efecto positivo en la moral de los colonos.

Robot asesino

Resistencia 7 / Arma automática

No comen, no duermen, son implacables, e ilegales en la mayoría de jurisdicciones.

Sintético rebelde

Resistencia 7 / Cualquier arma que haya podido adquirir

Ha conseguido sobreponerse a su programación y hará lo que sea para seguir siendo libre.

Xenos

Babosa

Resistencia 2 / Desarmada

Masa gelatinosa y gusanoide. Una versión más peligrosa podría lanzar chorros de ácido, o líquidos cáusticos a distancia Cerca.

Centinela

Resistencia 1 / Explosión

Un sistema de seguridad de bioingeniería. Estas esferas flotantes, pulsantes y carnosas explotan si alguien se sitúa (o pasa) Adyacente a ellas.

Critter

Resistencia 3 / Desarmado

Molesta criatura de tamaño pequeña.

Disparador

Resistencia 5 / Arma a distancia

Criatura que eyecta líquidos o bioplasmas dañinos. Alcance Lejos.

Huevo

Resistencia 1 / No ataca

Suele contener un Parasitador o Inseminador.

Madre

Resistencia 12 / Armas naturales

Es fea, pone huevos, suele estar acompañada de su prole. Puedes añadirle Sangre ácida si te parece bien.

Mole o Acorazado

Resistencia 10 / Armas naturales

Xenos con corazas quitinosas, grandes o resistentes.

Organismo perfecto, Cazador solitario

Resistencia 7 / Armas naturales

Sigiloso, es necesario una tirada de percepción con Desventaja para localizarle. Añádele sangre ácida y lo tendrás hecho.

Organismo perfecto, Hordas

Resistencia 3 / Armas naturales

Vienen en gran número. Añádele sangre ácida y lo tendrás hecho.

Parasitador (Inseminador)

Resistencia 2 / Desarmado

Si consigue causar daño se acopla a la víctima y le introduce el parásito. Puedes añadirle sangre ácida si quieres.

Parasito (Cría)

Resistencia 1 / Desarmado

Rápida: Desventaja para atacarla.

Troceador

Resistencia 5 / Armas naturales

Bicho con garras, cuchillas o rebanadoras naturales.

Volador

Resistencia 3 / Armas naturales

Se mueve muy rápido, puede recorrer dos distancias por acción.

Otra cacería de bichos

Nombre

.....

Detalles

.....
.....

Habilidades

Inicial.....

Veterano.....

Héroe.....

Leyenda.....

Puntos de Destino

Puntos de Experiencia

.....

Descripción, Historial y Notas:

Resistencia

Máxima	Actual
--------	--------

Heridas

(Sí marcas la segunda casilla el PJ muere)

Equipo (Máximo 10 objetos)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....