



3:16 MASACRE EN LA GALAXIA

¡¡HASTA EL ÚLTIMO DE NOSOTROS!!

"Desde que abandoné el cuerpo de Marines, no he vuelto a tener pesadillas... ahora ya no puedo dormir."

Lo que siguen son varias reglas opcionales para **"3:16 Masacre en la Galaxia"**. Siéntete libre de incluir en tus partidas aquellas con las que te sientas más cómodo, o las que, a petición de tus jugadores, más vayan con el estilo de tus partidas.

MÁS VALOR A HFC

Las siguientes reglas dan un mayor valor a la HFC. Por cada punto de HFC que tengas, obtendrás dos puntos para repartir entre las siguientes HFCX (Habilidad Fuera de Combate "Xpecial"):

- Técnica:** informática, manipular aparatos, pilotar, reparar...
- Cuerpo:** correr, esconderse, trepar, saltar...
- Cerebro:** convencer, intimidar, interpretar, descifrar...

Ejemplo A: creando nuestro Soldado, invertimos 6 puntos en HC y 4 puntos en HFC, consiguiendo 8 en HFCX, (que anotamos en su correspondiente casilla). Los repartimos de la siguiente forma: Técnica 4, Cuerpo 2, Cerebro 2.

Más adelante, en la misión, cada acción de HFC estará siempre referida o englobada a una de las HFCX, y por lo tanto, tiraremos por ella.

Ejemplo B: en la partida, queremos reparar la puerta de entrada a un complejo, antes de que las criaturas aplasten a nuestros enemigos. Esto es una Técnica, por lo que tenemos una puntuación de 4. Si estuviéramos intentando saltar un acantilado para llegar a esa misma puerta, sería Cuerpo, por lo que tiraríamos bajo una puntuación de 2.

Como puedes ver, vas a conseguir menos nivel en tus "Xpecial", o al menos en TODAS ellas... puedes decidir que faceta de tu personaje quieres desarrollar más, y ello también ayuda a que en el grupo el explorador, por ejemplo, se especialice en Cuerpo mientras el oficial de comunicaciones puede especializarse en Técnica.

MÁS OPCIONES PARA LA GUERRA

Cuando tengas un éxito en HC o HA antes que tu enemigo, podrás utilizarlo también para las siguientes cosas:

-(HC) cancela tu éxito para mover a un compañero un rango. Puedes hacerlo aunque tu compañero no haya tenido éxito antes que el enemigo.

-(HA) cancela tu éxito para poner una ficha de peligro que ya hayas perdido en "Gestación"

→**Gestación:** el espacio de Gestación del nuevo Plano de Distancias puede contener solo una ficha de peligro a la vez. Si una ficha de Gestación permanece todo un turno de combate en ese espacio (hasta que vuelva a tocarle a los alienígenas), el DJ recupera esa ficha de peligro.

→**Eliminar Gestación:** teniendo éxito en una tirada de combate, un jugador puede elegir no tirar para matar para eliminar la ficha de Gestación junto con una ficha de peligro de la forma normal.

TEMPORIZADOR

Puedes incluir en tus partidas un Temporizador. Lo verás también en el nuevo Plano de Distancias.

Como máximo el Temporizador puede tener 4 contadores. Asigna una consecuencia mientras no se acumulen cierto número de éxitos en el Temporizador, o al contrario, una penalización a la escena si antes de que se agote el Temporizador no hacen algo determinado.

Ejemplo A: El DJ anuncia: "vale, la puerta se ha atascado... y de pronto los bichos se acercan en masa por el pasillo. Asigno a este combate 3 Contadores de Peligro, (que coge de la reserva) pero cada turno en que la puerta permanezca abierta, añadiré un Contador de Peligro (de fuera de la reserva)... mientras la exclusiva gime y chirria comprobáis que, mientras no la cerréis, iino dejarán de llegar más y más bichos!! Necesitáis 3 éxitos de Técnica. (cada vez que los Marines consigan una tirada de HFC o de HFCX Técnica, acumularán un contador en Temporizador.)"

Ejemplo B: Cuando entráis en el tubo, este queda sellado por ambos lados y comienza a llenarse de un líquido verdáceo: borbotea y sisea, y tiene toda la pinta de ser ácido. Tenéis tres turnos (coloca tres contadores en el Temporizador) para salir de ahí antes de sufrir todos i una herida por turno!! ¿Qué hacéis?

NUEVAS HABILIDADES DE LOS ALIENÍGENAS

A continuación se ofrecen nuevas habilidades para tus alienígenas, para que puedas cebarte a gusto contra tus jugadores. También se contemplan las nuevas reglas en estas habilidades.

- ➔ **DIVISIÓN CELULAR:** los alienígenas se subdividen en varios individuos con características idénticas. Cada turno de combate pon un contador en Temporizador: cada vez que acumules 3 contadores, empieza de 0 y añade una Ficha de Peligro a las que tuvieras en ese combate. Esta habilidad no cuesta Fichas de Peligro.
- ➔ **TECNOLOGÍA MILITAR:** los alienígenas tienen un armamento bastante superior al esperado, superando incluso al de los PJs tecnológicamente. Gastando una Ficha de Peligro, puedes infligir doble el daño que le fueras a hacer a un PJ durante un turno. La Armadura Mandelbrite cubre solo de uno de estos puntos de daño.
- ➔ **TELARAÑAS:** los alienígenas generan nubes o chorros de una sustancia viscosa que atrapa y enlentece a los PJs. Gastando una Ficha de Peligro por combate, puedes declarar la zona como “enredada”: a partir de ese momento, todos los PJs que quieran moverse entre distancias de combate deben sacar antes una tirada exitosa de Cuerpo.
- ➔ **INCUBACIÓN RÁPIDA:** cuando pongas un contador en Gestación, inmediatamente recuperas esa Ficha de Peligro. Esta habilidad no cuesta Fichas de Peligro.
- ➔ **ADORMECEDORES:** los alienígenas generan sustancias que despiden a la misma atmósfera del planeta que afectan a los PJs, afectando a sus reacciones físicas. Gastando una Ficha de Peligro, reduces en -1 la HC y en -2 el Cuerpo de todos los PJs durante ese combate.
- ➔ **DRENAJE DE VIDA:** cuando un alienígena hiere a un PJ, le resta un Nivel (con lo cual, deberá reducir su HC o su HFC en 1). Esta habilidad no cuesta Fichas de Peligro.

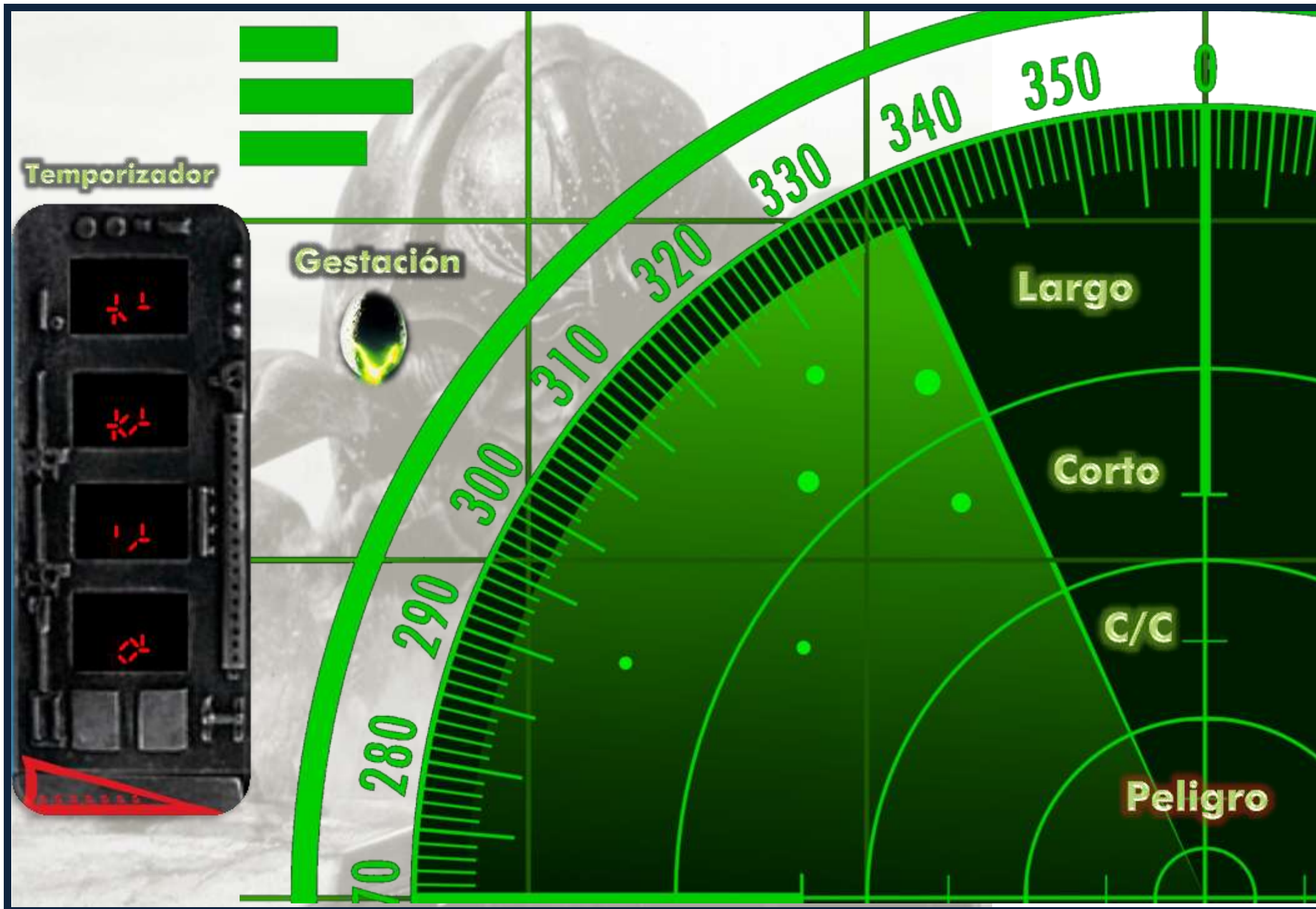
- ➔ **CONTROL MENTAL:** gastando una Ficha de Peligro, puedes obligar a un PJ a realizar una tirada de Cerebro: si no la saca, durante ese turno iatacará a sus compañeros! (usa las reglas de PJ contra PJ de la página 45 del reglamento)
- ➔ **SOMOS VUESTROS AMIGOS:** una interesante habilidad, como verás a continuación... cada vez que retires una Ficha de Peligro por heridas a los alienígenas, pon un contador en Temporizador. Cada vez que llegues a 4 contadores, empieza de 0 y haz tirar a todos los PJs por Cerebro. A los que fallen la tirada se les declarará “abducidos” para el resto de la misión en este planeta. Si en algún momento hay más PJs “abducidos” que normales en el grupo de juego, los PJs abandonan el planeta, y la misión se da por fallida.
- ➔ **IGUALES A VOSOTROS:** iotra habilidad divertida! Los alienígenas son cambiaformas, que pueden copiar la forma de aquello a lo que se enfrentan. Cada vez que un PJ consiga un impacto, puedes emplear una Ficha de Peligro para hacerle tirar Cerebro+2. De fallarla, habrá herido a un compañero suyo en lugar de a un alienígena. Determina al impactado al azar.

CONCLUSIÓN

Espero de todo corazón (alienígena, claro) que este documento sirva para que vuestras partidas de “**3:16 Masacre en la Galaxia**” sean más versátiles, pintorescas, épicas y os hagan pasar mejores ratos si cabe con este pedazo de juego. Me declaro miembro de pleno derecho de los cuerpos expedicionarios del 3:16...

...nos vemos, iien cualquier rincón de la galaxia!!

¡¡HASTA EL ÚLTIMO DE NOSOTROS!!



3:16 MASACRE EN LA GALAXIA

NOMBRE

REPUTACIÓN

RANGO

CRATURAS MUERTAS

TOTAL:

MISION:

NIVEL

CEREBRO

HC

HFCX

CUERPO

TÉCNICA

HFC

UNA VEZ POR PLANETA

ARMADURA
MANDELBRITE

DROGAS DE
COMBATE

TACHAR TRAS USAR

ARMAS

C/C

CA

LA

1.-

2.-

3.-

PELEA

SALUD

HECHO UN
DESASTRE

TULLIDO

MUERTO

SOLO C / C

MEDALLAS

EQUIPO

FLASHBACKS

NOTAS

CUALIDADES

1.-

2.-

3.-

4.-

5.-

DEFECTOS

1.-

2.-

3.-

4.-

5.- MIEDO AL HOGAR