

RESUMEN DEL SISTEMA

CREACIÓN DE PERSONAJES

La creación de personajes se describe en la página 10. Todo personaje tiene un Nombre y una Reputación (frase corta para describir la clase de ser humano que eres).

Se debe repartir 10 puntos entre las habilidades (HC y HFC) y calcular el número de criaturas muertas (tirar tantos d10 como puntos en HC). El valor mínimo de las habilidades es 2 y el máximo es 10.

HABILIDADES

Hay dos habilidades: Habilidad en Combate (HC) y Habilidad fuera de Combate (HFC).

· HC vale para disparar y atacar.

· HFC para desplazarse, cambiar de arma y otras acciones (se pueden realizar varias por turno con una única tirada). Cambiar de arma para emplear las Powergarras, Pelea o Granadas son acciones gratuitas.

TIRADA BÁSICA

La tirada básica es tirar 1d10 y será éxito obtener el valor igual o menor al de la habilidad pertinente. Los éxitos se ordenan de mayor a menor por resultado del dado, independientemente del valor de la habilidad (página 18).

ASIGNACIÓN DE RANGOS

Quien tenga la HFC más alta es el Sargento y el que tenga la HC mayor es el Cabo. El resto son soldados. En caso de empate, consulta la página 30 o el siguiente apartado.

El rango que posea cada PJ le permite emplear diferentes armas, tener diferentes posesiones y diferentes órdenes a cumplir (página 12, descripciones de los recursos/objetos en la página 78). Los sargentos pueden emplear el E-Vac (descrito en la página 86).

Si durante la batalla el PJ de mayor rango muere, el siguiente PJ de mayor rango es ascendido automáticamente, en caso de que sea más de un PJ se debe desempatar (ver siguiente apartado o página 30).

Los rangos que emplea 3:16 Masacre en la galaxia son (de menor a mayor relevancia): Soldado, Cabo, Sargento, Teniente, Capitán, Comandante, Teniente Coronel, Coronel, Brigadier, General (no disponible). Los rangos a partir de Sargento se describen a partir de la página 38.

RESOLUCIÓN DE EMPATES

En caso de empate se tira 1d10 y quien obtenga el mayor éxito gana. En caso de que todos fracasen, ganará el que tenga el fallo menor (menor resultado del dado, independientemente de la habilidad).

Se empleará esta regla para desempatar a la hora de asignar rangos (apartado anterior) y para desempatar en los ascensos en combate (página 30).

TIRADA DE PRIORIDAD, EMBOSCADAS Y DISTANCIAS DE COMBATE

Al inicio de la batalla se realiza una tirada de HFC (página 16). Quien saque el éxito mayor decide la distancia inicial (si empate será LD).

Será una emboscada si todos los personajes obtienen éxito y los alienígenas no. Turno extra inicial para los personajes si emboscan.

Si quien embosca son los alienígenas a los PJ, estos reciben una casilla de salud. Esto se da cuando en la tirada de prioridad los alienígenas obtienen éxito y los PJ no.

Las distancias de combate son: Cuerpo a cuerpo (C/C), Distancia corta (CD) y Distancia larga (LD). Las Criaturas Muertas de cada arma tienen un diferente valor según la distancia.

RONDAS DE COMBATE Y FICHAS DE PELIGRO

Se indica la acción que se quiere realizar y se realizan tiradas después (página 18). De mayor a menor éxito se actúa, los fallos después.

Si un personaje ataca exitosamente se elimina una ficha de peligro y causa tantas criaturas muertas como indique su arma. Si falla, solo añade descripciones.

Los alienígenas si tienen éxito pueden dañar a todos los que saquen éxito menor o fallen, pueden cancelar las acciones que sucedan después de que actúen o pueden emplear su habilidad especial.

Las fichas de peligro (se recomiendan 5 x número de personajes) se eliminan al atacar a los alienígenas (una ficha de peligro por cada PJ que logre éxito al atacar) pero también se consumen al activar sus habilidades especiales (ver página 20). Se eliminan también si un personaje emplea una cualidad. Un defecto elimina únicamente una ficha de peligro.

Una batalla termina cuando todo el mundo muere, se emplea una cualidad, se va más allá de la distancia larga, nadie provoca heridas ni criaturas muertas durante tres turnos, algún evento termina la batalla o las fichas de peligro son igual a 0.



FLASHBACKS: CUALIDADES Y DEFECTOS

Las cualidades (página 24) ponen fin a la batalla y eliminan todas las fichas de peligro que queden (ganas poniendo las condiciones). No se pueden usar en respuesta a un defecto o a otra cualidad empleada. Se cuentan tantas criaturas muertas como el máximo que posea entre sus armas (independientemente de la distancia).

Los defectos (página 24) eliminan una ficha de peligro y se retira al PJ del combate (pierdes imponiendo las condiciones, es una derrota en esa batalla). Se pueden usar en respuesta a una cualidad.

El defecto "Odio al hogar" sólo puede emplearse cuando la suma entre su HC y HFC sea 17 o 18 (ver páginas 27 y 33).

SALUD DE LOS PERSONAJES

Los personajes tienen tres casillas de salud (página 21): estar hecho un desastre, tullido y muerto. Afectan solo a nivel narrativo. Las heridas pueden ser físicas o psicológicas. En el caso de que muera un personaje, en la página 36 se indican las reglas para reemplazar al fallecido.

REEMPLAZAR AL FALLECIDO

Suma las habilidades del personaje fallecido y esos son los puntos a repartir en el nuevo. El rango será un nivel inferior al del personaje fallecido (o igual, si era un soldado). Las armas y equipamiento son los básicos de ese nivel y se pierden las mejoras de las armas (página 36).

En el caso de los flashback, las cualidades y defectos usados seguirán como tal a excepción de una cualidad que vuelve a estar disponible.

UNA VEZ POR PLANETA

Una vez por misión/planeta los personajes pueden emplear su armadura para absorber un punto de daño (si es pertinente, no valen heridas psicológicas, por ejemplo) y también una vez por planeta pueden emplear drogas de combate que le permiten repetir una tirada de HC (si al repetir la tirada saca un 10, sufre una casilla de daño).

ENTRE BATALLAS Y ENTRE MISIONES

Entre una batalla y otra (página 21) se restaura una casilla de salud, salvo si se está muerto.

Al final de la misión/planeta se restaura la salud por completo (salvo si se está muerto) y todos los personajes aumentan de nivel el arma que elijan de manera gratuita. Las armas solo pueden mejorarse dos niveles en cada distancia (página 34).

El PJ que haya matado más criaturas y otro PJ que saque la mayor tirada de un d10 suben de nivel, esto decir, me-

joran un punto la HC o HFC y obtiene flashbacks (ver página 33).

A mayores, si el personaje supera una tirada de HFC (tirada de desarrollo) puede ascender de rango si han empleado una cualidad, conseguir un arma/vehículo nuevo y mejorar un nivel a otro arma diferente a la anterior.

En caso de no superar la tirada de desarrollo y haber usado un defecto en la misión/planeta, es degradado.

Al final de la misión también se reciben medallas (página 32).

3:16 me entusiasma. Funciona bien en mesa, especialmente para quien le guste las partidas más narrativas, además de que fue diseñado de tal forma que permite tanto que se hagan oneshots (ideal para jornadas) como hacer campañas. La única pega es la ordenación de las reglas del manual y lo que cuesta encontrar algo muy concreto a nivel de sistema, por lo que para poder dirigir cómodamente creé un documento de referencia del sistema.

Esto es un resumen de todo el sistema de 3:16 para que no tengáis excusa para probarlo. No sustituye a las reglas ni es autojugable, sino que es solo una ayuda de juego.

Disculpad la maquetación, es la primera que hago.

- Nebilim.

3:16 Masacre en la Galaxia es un producto de Nosolorol Ediciones y este documento se ha hecho sin permiso pero con las mejores intenciones.

Las ilustraciones empleadas son de Lorc y están bajo licencia CC-BY 3.0. (<http://lorcblog.blogspot.com.es/>, <http://game-icons.net/>).

