

LEEME v4

WORLD/MUNDO: Tierras Quebradas

SISTEMA: Sandbox System Builder v0.11.0

PLATAFORMA: Foundry VTT v0.8.9

Instalación: creando un Mundo\World con el nombre que queráis, indicando que el sistema es Sandbox System Builder. A continuación entráis en la partida, indicáis Import .Json y seleccionáis el archivo export.json, que debe estar guardado dentro de una de las carpetas de Foundry (World\ por ejemplo). Se irá descargando todo poco a poco en las pestañas de Personajes\Actors y Objetos\Items (tarda unos minutos porque son muchos elementos). Primero observaréis que se van descargando los archivos y después las carpetas y cómo se irán metiendo los archivos en esas carpetas. Cuando observéis que no se mueven más archivos a carpetas, el proceso de importación habrá terminado y podréis empezar a usar el setting. Los iconos externos (archivo comprimido) deben copiarse descomprimidos en la carpeta \World\ para que el sistema los pueda encontrar.

Para crear PJ/PNJ: para que carguen la Plantilla PJ y la Plantilla PNJ y podáis crear hojas de personaje, lo primero que tenéis que hacer es que abrir ambas plantillas y pinchar en "Rebuild sheet" en cada una, se recargará la página y entonces ya podréis crear hojas de PJs y PNJs, respectivamente. Las plantillas se encuentran en la pestaña Personajes/Actors, carpeta "_CONFIG>PJs" y carpeta "_CONFIG>PNJs", respectivamente.

Para crear una hoja de PJ/PNJ, pinchar en menú superior derecho en Personajes/Actors y pinchar en Crear PJ/PNJ. A continuación, escribís nombre del PJ/PNJ y seleccionáis la plantilla PJ/PNJ según sea el caso.

Cómo se rellenan las hojas:

Básicamente empezamos en la pestaña Características de la hoja, introduciendo valores de Cuerpo, Mente, Espíritu, Atractivo y Tamaño, y se calculan solos los PV, rangos de daño, bases de características, daño 1M/2M y habilidades antes de repartir puntos. Cuando se registra una herida se actualizan los PV actuales. Se deben indicar los puntos de Destino y los puntos de Fortuna actuales. Marcar la casilla Hechicero hace aparecer la pestaña de Magia en la hoja de personaje.

La segunda pestaña de la hoja de PJ (Personal) se rellena todos los campos manualmente salvo la tabla de equipamiento y de armas, que es mediante arrastrar y soltar los Objetos/Items de la opción de menú en Foundry llamada igualmente Objetos/Items (y dentro en carpeta _COMPENDIUM>cITEMS). Lo mismo con la tabla de armaduras en pestaña Características. Las tablas de armas y armaduras son sólo informativas, no se pueden modificar (el jugador solo puede borrar los objetos añadidos en la tabla). La tabla equipamiento es modificable en cuanto a unidades de cada objeto añadido.

La tercera pestaña de la hoja de PJ (Magia) se rellena manualmente salvo los hechizos, que se arrastran desde la pestaña Objetos/Items y dentro en la carpeta

_COMPENDIUM>cITEMS>Hechizos. Todos los hechizos se encuentran aquí por orden alfabético.

Importante: Borrar accidentalmente la carpeta _CONFIG en Personajes/Actors o las carpetas _TEMPLATE_PJ o _TEMPLATE_PNJ, hará imposible acceder a las hojas de PJ o PNJ, y habría que crear de nuevo el mundo e importar el archivo json. Si se borra accidentalmente la carpeta _COMPENDIUM no tendríais acceso a todos los objetos de arrastrar y soltar: armas, armaduras, objetos, herramientas, monedas, hechizos, etc.

En estas dos últimas actualizaciones se han corregido los siguientes errores y se han introducido las siguientes **mejoras:**

- Algunas habilidades como ocultar, sigilo, rastrear, percatarse, etc. solo son visibles para el GM (son tiradas ocultas para todos los jugadores), para evitar el metajuego y que los jugadores se vean tentados de repetir alguna tirada si la han visto muy baja.
- Corrección de errores varios: en habilidades como Armas de proyectiles, habilidades mágicas, Puntos de Magia máximos.
- Se ha introducido la descripción de los diferentes atributos de la hoja de personaje para que sea lo más autoexplicativa posible y de ayuda a los jugadores, mediante ventanas emergentes. Así, al dejar el puntero del ratón sobre características, protección, puntos de vida, habilidades, fortuna, puntos de destino, guías interpretativas, religión, lealtad, hechizos, etc. aparecerá un cuadro explicativo de ese atributo.
- Se ha añadido una casilla más de habilidad a todas las habilidades, incluyendo las mágicas, ya que por motivos de funcionalidad era necesario añadir una casilla donde indicar los puntos de habilidad gastados en cada una. La última casilla de cada habilidad, como en la hoja de personaje original, es para experiencia. Esto también ayuda mucho a ver el ritmo de progresión en las habilidades ya que los puntos de habilidad suben cuando se superan con puntos de experiencia los puntos de habilidad invertidos.
- Ahora la casilla en gris se actualiza automáticamente con el valor total de la habilidad, incluyendo el estorbo cuando sea aplicable.
- En el caso de habilidades con lista desplegable, cuando se selecciona una opción, al lanzarse esa habilidad la opción seleccionada aparece en el chat junto con la tirada (ejemplo: Lanza).
- Se han alineado mucho mejor las dos columnas de habilidades.
- Se han añadido imágenes a todos los cItems (objetos) del Compendium, para que sean más identificables.
- Ahora las habilidades técnicas y de conocimiento sin puntuación mínima no podrán lanzarse sin gastarse puntos de habilidad. Al picar sobre Bellas Artes por ejemplo, sin tener ningún puntos de habilidad invertido, saldrá un 0 como resultado automático.
- La última mejora es la inclusión del atributo P.Habilidad, situado bajo Estado (sano, debilitado o incapacitado). Este atributo contiene dos casillas. La primera suma automáticamente todos los puntos de habilidad invertidos en todas las habilidades, incluidas las mágicas. La segunda casilla calcula automáticamente,

según la edad del personaje, los puntos de habilidad que le corresponden para las habilidades profesionales. De esta forma es más sencillo repartir los puntos de habilidad y puntos de personaje (PP).

- Se ha corregido el nombre del hechizo Vendabal por Vendaval.
- Se ha corregido el texto del hechizo Caída ligera.
- Se ha indicado en este documento que hay que esperar a que se descarguen todos los archivos de importación antes de empezar a usar el setting.
- Se han movido los iconos introducidos manualmente y que no aparecían en la última actualización, para que ya aparezcan (iconos de hechizos de Caos, algunas armas y objetos).
- Se ha modificado Lealtad ante lo divino por Actitud ante lo divino.
- Se indican cómo se calculan las bases de habilidad y habilidades en sus textos emergentes.
- Se han mejorado los textos emergentes en Tu Mentira, Motivación y Pasiones.
- Al hacer click sobre una habilidad para lanzar el dado, aparece una ventana emergente para indicar modificadores a la tirada y si se quiere añadir un dado por gasto de puntos de fortuna.
- Las bases de habilidad ahora también se pueden lanzar en sustitución de una habilidad no existente.
- En la hoja de persona no jugador, cuando se tira alguna habilidad, aparece el nombre de la habilidad que se haya escrito en el campo de texto correspondiente.

Módulos de Foundry recomendados: Codemirror, CommunityLighting by Blitz, Dice so Nice!, Dice Tray, Dinamic Illumination, FX Master, GM Screen, Jitsi WebRTC client, libCaptions, libWrapper, PDFfoundry, Permission Viewer, Ping (o PnP-Pointer and Pings!), PopOut!, Setting Extender, Simplefog, Soundboard by Blitz, Tabletop RPG Music, Tidy UI, Toggle Snap to Grid y Translation: Spanish [Core].

Módulos opcionales para partidas más narrativas: Falemos, Narrator tools, Parallaxia, Scene Transition, Simple Calendar y Theatre Inserts.

Módulos opcionales para partidas con tokens: About face, Monk's Little Details, Multilevel tokens o Levels, Perfect vision y Tokenizer.

Tablas añadidas (que no se han exportado en el archivo export.json):

1 Dif Tiradas Características	↔
11 Mod. y Estrategias Combate	↔
13 Intervencion Divina	↔
14 Dif Recuperar PM	↔
15 Mod Uso Magia	↔
16 Pifias Habilidades Magicas	↔
17 Pifias Melé	↔
2 Bonus Colaboracion	↔
3 Heridas Graves	↔
8 Ejemplos Acciones Simples y Complejas	↔
9 Dif Armas distancia	↔
Armaduras: peso según tam	↔
Armas a distancia	↔
Daño, heridas, curación	↔
Golpes épicos	↔
Maniobras de combate	↔
Opciones en melé	↔
Orden acciones combate	↔

Y cómo quedan la pantalla del GM (módulo GM Screen):

The screenshot displays the GM Screen interface with several modules:

- Orden acciones combate:** Order of actions. The DM decides the order of actions declared. The turn is divided into 4 phases. According to the difficulty of the action, it has a place in a phase or another.
- Opciones en melé:** La Melé: Cuando uno de los oponentes decide enzarzarse en combate cuerpo a cuerpo, el adversario tiene 4 opciones:
 - a) Aceptar la melé: Consume una acción.
- 11 Mod. y Estrategias Combate:**

MODIFICADORES AL COMBATE	
Apuntar	+2, -1
Atrapado en una red	-2
Combatir en el agua	Nadar de topo
Combatir a caballo	Montar de topo
Espacio reducido (armas largas)	-2
Enemigo haciendo carga	+2
- Golpes épicos:** Se aplica 1 con 10 éxitos, 2 con 15 éxitos y 3 con 20 éxitos.
 - Cambiar distancia (Armas CC, Pelea): Levantarse del suelo, escapar del combate o alcanzar una posición de ventaja (ej. subirse a una mesa).
 - Conmocionar (Contundentes): Das en la
- 8 Ejemplos Acciones Simples y ...:**

Ejemplos de acciones simples

 - Atacar con cualquier arma
 - Sacar un objeto de una bolsa o mochila
 - Coger un objeto del suelo
 - Correr entre 15 y 30 metros
 - Escapar del combate
- Maniobras de combate:**

Buscar punto débil (Todas las armas; -2): A cambio de un penalizador de -2, cuando se impacte, el valor de Protección se reduce a la mitad. Acumular dos veces esta maniobra permite ignorar la Protección por completo.

Carga (Armas CC): Para efectuar esta maniobra hay que correr al objetivo durante
- Armas a distancia:**

Armas a Distancia:

No se realizan pruebas enfrentadas, la dificultad es fija según distancia: Corta: Dif.10 a 15m; Media: Dif.15 a 50m; Larga: Dif. 20 a 100m; Muy larga: Dif.25 a 200m.

Si el blanco está en movimiento, la dificultad es la marcada o bien la habilidad
- 3 Heridas Graves:**

HERIDAS GRAVES

1-4 Pierna o pata inutilizada (todas). La pierna, pata o cualquier otro miembro utilizado para moverse queda completamente inutilizado. El herido cae al suelo y solo podrá desplazarse arrastrándose o, si dispone de alas, volando. Criaturas de tipo insectoide puede que no caigan ni pierdan mucha movilidad por perder una pata. Si el
- Daño, heridas, curación:**

Daño y Heridas:

Puntos de Vida (PV) = Cuerpo x2 + Tamaño.

Se debe apuntar cada herida por separado.

Herida mortal: = PV máximos del Pj. Provoca muerte instantánea.
- 17 Pifias Melé:**

PIFIAS EN MELÉ	
1d20	EFEECTO
1-2	Si hay un amigo cerca del blanco, le das sin querer. Este sufre solo el daño del arma. Si no hay nadie cerca vuelve a tirar.
3-4	Te quedas sin resolver. Permaneces Debilitado este turno y el siguiente.
5-7	Te expones con torpeza. El oponente tendrá
- 15 Mod Uso Magia:**

MODIFICADORES AL USO DE LA MAGIA	
Sin gesticular	-2
Sin hablar	-3
Acelerar el lanzamiento	-2
- 16 Pifias Habilidades Magicas:**

PIFIA EN HABILIDADES MÁGICAS	
PM	MEDIDA DE TIEMPO
1-2	Terribles punzadas de dolor en la cabeza. El hechicero queda incapacitado durante un minuto y luego Debilitado hasta que descanse al menos una hora.
3-4	Horrendas visiones imposibles del universo y los principios arquetipos atraviesan la mente del hechicero durante 1d40 minutos, pudiendo durar hasta el

La versión que os he enviado aún tiene cosas que mejorar, pero es jugable, que es lo importante. A medida que la vaya mejorando os voy enviando las nuevas versiones. A jugar!