

LEEME v6.1

WORLD/MUNDO: Tierras Quebradas

SISTEMA: Sandbox System Builder v0.14.0

PLATAFORMA: Foundry VTT v0.10.291

Instalación: debéis crear un mundo (world) con el nombre que queráis, pero llamando al directorio *corazones-mascaras-6*, e indicando que el sistema es Sandbox System Builder. A continuación, copiad en él el contenido descomprimido del archivo "corazones-mascaras-6.zip", reemplazando el existente. Por último, los iconos externos (archivo comprimido "Imágenes directorio worlds foundry2.zip") deben copiarse descomprimidos en la carpeta principal \worlds\ para que el sistema los pueda encontrar.

Importante: Al entrar en el mundo (world), lo primero que debéis hacer es pinchar en "Opciones" en el menú de la esquina superior derecha, y pinchar en el icono "Build Actor Template" de la sección Sandbox System Builder (primer icono con forma de "refresco" o "recirculación"), ya que las plantillas de PJ y PNJ estarán en modo letargo, y se precisa migrar las plantillas al modelo de datos v10 de Foundry. Por último, recarga todas las hojas de PJ y PNJ (a medida que las uses), pinchando en la fecha negra hacia abajo (Reload template), que aparece justo antes de la selección de plantilla.

Con esto conseguiréis:

1. Setting completo de Tierras Quebradas, incluyendo items, compendio de monstruos y nuevo estilo de hoja de PJ y PNJ.
2. Hojas de PJ, PNJs y criaturas de la aventura Corazones y Máscaras, de la Guía de Inicio.

Para usar o 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 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 las tablas de origen, profesión, religión, ventajas y defectos, bendiciones, 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. La tabla de armas solo es informativa y no se puede modificar (considerar el valor de D.1M o D.2M del arma correspondiente según se trate de un arma a 1M, a 2M o 1/2M, ya que incluye el daño del arma y el modificador al daño "Mod.D" a 1M o 2M), aunque el jugador si puede borrar los objetos añadidos en la tabla. La tabla de armadura si permite modificar los puntos de armaduras (por pérdida de puntos o ganancia por reparación). La tabla equipamiento es modificable en cuanto a unidades de cada objeto añadido.

Cuando añadáis los citems de Origen, Bendiciones, Ventajas y Defectos, debéis revisar las habilidades que modifica en la pestaña *Mods* del citem, ya que hay ocasiones que no se especifica la habilidad que mejora (una habilidad de cultura, por ejemplo) y debéis gastaros ese punto de habilidad manualmente.

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.

Crear nuevos mundos: tanto si tienes Foundry en una carpeta local del PC como si lo tienes en una nube como Oracle, y tienes acceso a las carpetas del directorio `\worlds\` puedes crear nuevas partidas fácilmente. El proceso básicamente es:

1. Crea un mundo (world) con el nombre que queráis y el nombre de directorio por defecto o el que queráis, indicando que el sistema es Sandbox System Builder. Y sal al menos de la partida de Foundry.
2. En la carpeta `\worlds\` se habrá creado una subcarpeta con el nombre de directorio que hayáis indicado. A continuación, copia en él el contenido descomprimido del archivo "corazones-mascaras-6.zip", reemplazando todo el contenido existente.
3. Edita el archivo world.json de la carpeta `\worlds\[nombre del directorio del mundo (world)]\`, con un programa como Notepad++ (o CotEditor con Mac), sustituyendo el nombre del directorio original por el nuevo directorio y el nombre original del world por el nombre que tenga tu mundo (world). Por ejemplo, sustituyendo el nombre "corazones-mascaras-6" por "fortaleza-flotante" y "Corazones y Máscaras" por "La Fortaleza Flotante".
4. Edita todos los archivos principales .db de la carpeta `\worlds\[nombre del directorio del mundo (world)]\data\` como actor.db, items.db, journal.db, scenes.db, settings.db, etc., con el mismo programa, sustituyendo en todos estos archivos el nombre del directorio original por el nuevo directorio. Por ejemplo, sustituyendo el nombre "corazones-mascaras-6" por "fortaleza-flotante". Yo utilizo la función "Reemplazar" que permite buscar palabras y sustituirlas por otras.
5. Si el proceso se ha realizado correctamente, y una vez hayas sincronizado si tienes Foundry en la nube, cuando vuelvas a abrir Foundry y entres en ese mundo, encontrarás el sistema de Tierras Quebradas totalmente funcional (recuerda aplicar "Rebuild sheet" en las plantillas para que puedas usar y crear nuevas hojas de PJ/PNJ).

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. 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 caso que ocurriera alguno de los dos casos anteriores, o se eliminase por error algún archivo de esas carpetas, recomiendo utilizar la opción Export JSON, que permite exportar carpetas completas en un mundo que tengáis con el sistema intacto, y la opción Import JSON del archivo generado export.json para restaurar las carpetas dañadas. Mucho cuidado con duplicar carpetas y archivos, porque os dará error.

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.

Para los que no disfruten del cálculo mental de restar diferencias de tiradas, sumar daño de arma y bonificadores y restar el de armadura, el modulo Dice Tray contiene una calculadora de tiradas que puede usarse como calculadora básica.

Tablas añadidas:

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 queda la pantalla del GM (módulo GM Screen):

The screenshot displays the GM Screen interface with several panels:

- 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:
 - Aceptar la melé: Consume una acción.
- 11 Mod. y Estrategias Combate:** MODIFICADORES AL COMBATE

Apuntar	+2, +3
Atrapado en una red	-2
Combatir en el agua	Nadar de tope
Combatir a caballo	Montar de tope
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 (Contendentes): 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 resuello. 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 arquetípicos atraviesan la mente del hechicero durante 1d6 turnos, periodo durante el

Mejoras: En estas tres últimas actualizaciones se han corregido los siguientes errores y se han introducido las siguientes mejoras:

- Se ha restaurado el círculo delante de cada habilidad para marcarlas como usadas, ya que había desaparecido al pasar a la v10.291.

- Se ha incluido el idioma ocrense en la lista de idiomas (habilidad), que faltaba.
- Los campos de heridas daban error porque se borraba un campo cuando se seleccionaba el tipo de herida. Se ha corregido. Para versiones anteriores se puede corregir de la siguiente manera:
 - a) Pinchar en menú superior derecho en Objetos/Items.
 - b) Abrir carpeta _TEMPLATE_PJ -> Hoja 1 Propiedades -> Heridas
 - c) Abrir la property "Herida 1" y asegurarnos que no hay espacios entre las palabras y comas en campo "Options (a, b, c)" tal que así: "-, Rasguño, Herida leve, Herida grave)". Y cerrad la property. **NO MODIFIQUÉIS NADA MÁS.**
 - d) Repetir el mismo procedimiento con properties "Herida 2", "Herida 3", Herida 4", "Herida 5" y "Herida 6". Y cerrad las properties una vez modificadas.
 - e) Después de estas modificaciones, como se indica al principio de este documento, debemos pinchar en el menú superior derecho en Personajes/Actors, abrir las carpetas PJ y PNJ, abrir "Plantilla_PJ" y "Plantilla PNJ", y pinchar en "Rebuild sheet", cada una por separado. Se refrescará la sesión y tendréis que, para surtan efectos los cambios en todas las hojas de PJ y PNJ, abrir cada hoja de PJ o PNJ y seleccionar Plantilla: Default, esperar unos segundos, y seleccionar Plantilla: Plantilla_PJ o Plantilla PNJ, o pinchar en figura de fecha hacia abajo (indica "Reload Template" si dejas puntero encima).
- Se han añadido todos los hechizos, rituales, algunas reglas adicionales (en Pantalla GM) y criaturas de los fanzines Intervención Divina hasta el ID5... 😊
- Ahora las casillas y tablas de "origen", "profesión", "religión", "bendiciones" y "ventajas y defectos" en la pestaña Personal, se completan arrastrando y soltando los cItems del Compendium, lo que permite consultar en el icono de "hoja" (en cada línea, en el extremo derecho) cuál es tu país, tu profesión, tu religión, el Dios al que adoras, y las ventajas y defectos de tu PJ.
- Las habilidades con puntos de habilidad gratuitos de inicio (Buscar, Correr, Encanto, etc.) han sido modificadas de manera que aparecerán esos puntos gratuitos de inicio en la casilla de puntos de habilidad, para que sea más fácil saber los puntos de experiencia necesarios para subir esa habilidad. En consecuencia, los puntos máximos de habilidad por edad se ven incrementados en igual cantidad a todos los puntos gratuitos que tienen las habilidades, es decir, 34 puntos de habilidad, por ese motivo los Puntos Máx. de Habilidad ahora serán 74, 84, 94, 104, 114 y 124, respectivamente.
- 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 ítems (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.