

LEEME v7

WORLD/MUNDO: Tierras Quebradas

SISTEMA: Sandbox System Builder v0.14.4.4

PLATAFORMA: Foundry VTT v0.11.315

Instalación: debéis crear un mundo (world) con el nombre que queráis, pero llamando al directorio *plantilla-tq-ed-rev*, e indicando que el sistema es Sandbox System Builder. A continuación, copiad en él el contenido descomprimido del archivo “*plantilla-tq-ed-rev.zip*”, reemplazando el existente. Por último, los iconos externos (archivo comprimido “*Imágenes directorio worlds foundry.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 v11 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, PNJ Auxiliares y nuevo estilo de hoja de PJ y PNJ.
2. Hojas de PJ pregenerados, 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 de PJ:

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 habilidad y daño 1M/2M. A continuación añade los ítems de Origen, Profesión y Entorno, ya que van a modificar las habilidades del PJ. 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, Profesión, Entorno, 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 "plantilla-tq-ed-rev.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 id "plantilla-tq-ed-rev" por "fortaleza-flotante" y el título "Plantilla TQ Ed. Rev." 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 "plantilla-tq-ed-rev" 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: Compendio compartido TQ, Dice so Nice!, Dice Tray, Image Hover, LiveKit AVClient (require crear perfil web y configurarlo), libWrapper, PopOut!, Reverse Initiative Order, Simplefog, Soundboard by Blitz, Tabletop RPG Music 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 y Token Stamp 2 for Foundry VTT.

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 módulo Dice Tray contiene una calculadora de tiradas que puede usarse como calculadora básica.

Mejoras: En esta última actualización se han introducido las siguientes mejoras:

- La Motivación tiene ahora casilla marcapunto para recuperar Fortuna.
- Adición de la casilla "Entorno", en pestaña Personal, como tabla a la que añadir ítems.
- Revisión de tooltips (ventanas emergentes al colocar el puntero sobre una palabra) de: Características, modificador al daño, habilidades, fortuna, destino, guías interpretativas, daño y muerte, enfermedades, pociones y venenos, elevar plegarias, mod. hechizos, tabla de armas.
- Creación/Actualización ítems de entorno, origen, profesión, ventajas y desventajas, armaduras, armas, joyas (precios), bendiciones, hechizos (Agua, Aire, Fuego, Cuerpo, Espíritu, Mente, Planta, Caos, Ley).
- Actualización hojas PNJ Monstruos y Animales.
- Creación hoja plantilla PNJ Auxiliares con habilidades más utilizadas.
- Creación hojas PNJ Auxiliares contenidos en Manual Básico.
- Inclusión de Al Impacto a Hoja PNJ y tabla de armas para que algunos ataques no tengan que especificar 1M o 2M, y nueva revisión de todas las criaturas, animales y PNJ.
- Inclusión de tabla de poderes (VM), tabla de bendiciones, y de Ventajas y Desventajas en hoja PNJ.
- Inclusión de ítems de poderes (VM) y tabla de tiradas (aleatorias) de Debilidades mágicas,
- Actualización de hojas de PNJ monstruos con ítems de poderes mágicos.

- Testeo de nueva fórmula de Estorbo en hoja PJ.
- Preparación de documentos con reglas de armas a distancia, daño, heridas y curación, orden de acciones de combate, todas las maniobras y tabla de referencia de combate (PDF).
- Preparación de documento con imágenes de las tablas de consulta más habituales.
- Revisión de fórmulas de Puntos de Habilidades, para hacerse un PJ.
- Inclusión de tabla de equipamiento y cálculo automático de Estorbo a hojas PNJ.

Notas:

- *La casilla y tabla de “entorno” en la pestaña Personal, se completa arrastrando y soltando el ítems del Compendium (como en el resto de tablas), lo que permite consultar clicando en el icono de “hoja” (en cada línea, en el extremo derecho) leer la descripción del entorno de tu PJ.*
- Algunas habilidades como ocultar, sigilo, rastrear, percatarse, etc. solo son visibles para el GM (son tiradas ocultas para todos los jugadores), para evitar el metarol y que los jugadores se vean tentados de repetir alguna tirada si la han visto muy baja.
- Se ha dado mucho mejor formato css a la hoja de PJ gracias a Pablo Concepción (AzHar).
- Ciertas habilidades de Comunicación, Cultura y Técnica son Especializadas y no podrán lanzarse sin gastarse previamente puntos de habilidad en ellas. Al picar sobre Academia por ejemplo, sin tener ningún puntos de habilidad invertido, saldrá un 0 como resultado automático.
- El valor de Estorbo ya se aplica automáticamente en las habilidades que resultan afectadas.