



SISTEMA DE LADRONES

Complemento del Manual del Jugador para Los Reinos del Garoé ©

NOTA PREVIA: Los niveles aquí comentados y aplicados hacen referencia a los ya expuestos en el Sistema de Combates.

GENERALIDADES

Listado de habilidades que se comentan en este sistema y quién puede usarlas

Ladrones	<ul style="list-style-type: none"> -Robar -Abrir cerraduras usando ganzúas -Trampas (desactivación y manejo o colocación) -Percepción (encontrar trampas, puertas ocultas, ilusiones) -Escondarse en las sombras/Moverse sigilosamente (por simplicidad se considera que son lo mismo, tampoco es tan "bestia"; en adelante, por simplicidad, sigilo)
Bardos	<ul style="list-style-type: none"> -Robar -Abrir cerraduras (usando ganzúas, etc)
Exploradores	<ul style="list-style-type: none"> -Sigilo

****los clérigos (si Moon así lo quiere) tendrán un hechizo que les permita, si lo lanzan con éxito, detectar durante un tiempo cualquier trampa que tengan cerca****

Abrir cerraduras usando armas "a lo bestia", usando la fuerza bruta, puede ser utilizado por cualquier clase de PJ. (1/2 de la hab con el arma utilizada)

Las habilidades descritas en este sistema se miden por "puntos de ladrón", en adelante por abreviar PL; cuando un PJ quiere hacer uso de ellas, se tira un dado de 100; si la puntuación resultante es menor o igual a su puntuación en la habilidad, tiene éxito; si no, falla.

Asalto: No es más que una medida de tiempo. Representa en general sencillamente el tiempo de juego que transcurre entre dos "actuaciones" del master. Si se falla una tirada de una habilidad no podrá volverse a hacer como es obvio hasta que el master mande el siguiente mail con los resultados de las acciones de los PJ's; es decir, que lo estoy liando:

Pepe intenta abrir una cerradura.

El master tira un dado de 100 y de acuerdo a sus habilidades le sale que falla.

Hasta inmediatamente después de que el master dé los resultados de las acciones de todos los que estén en ese momento por ahí cerca, el ladrón no podrá volver a intentarlo (vamos, que no puede decir "mientras fulanito saca su arma lo intento cinco veces")



SISTEMA DE LADRONES PROPIAMENTE DICHO

(SÓLO LADRONES): DISTRIBUCIÓN DE LOS PL

Se establece una puntuación básica en cada habilidad de 20. Cada subida de nivel conlleva una ganancia de 15PL a distribuir entre las habilidades (a gusto del jugador).

Si se sube mas de un nivel de golpe los PL a distribuir se acumulan (vamos, que si te olvidas de subir a tiempo el nivel, no los pierdes)

SISTEMA PARA LOS BARDOS

Puntuación básica de 15 en cada habilidad y se ganan 3 por nivel en cada habilidad (robar y abrir) de forma automática, sin posibilidad de distribuirlos manualmente.

Niveles	Ajuste al %	Ajuste al daño
1 - 4	4	1
5 - 8	6	2
9 - 12	8	3
13 - 16	10	4
17 - 18	13	5
19 - 20	16	6

Una característica o habilidad fundamental de los bardos es la denominada Canción del Bardo, cuyo funcionamiento no se rige por PLs sino por el nivel del bardo.



Dichos efectos se aplican a las habilidades de los PJs aliados en combate (y que estén relativamente cerca del bardo). Los bardos ya tienen suficiente trabajo cantando y tocando como para hacer nada más, luego dicha habilidad no puede combinarse con ninguna otra.

SISTEMA PARA EXPLORADORES

Se empieza con 25 PL en Sigilo y ganan 3 PL cada nivel.

NOTA SOBRE LOS PERSONAJES MULTI-CLASE

Con multi-clase se entiende EN ESTE SISTEMA de ladrones dos o más clases bélicas (es decir: mercader, herborista, tabernero, joyero, etc NO cuentan como clases para esto, pero mago, clérigo, ladrón, bardo, luchador, paladín, explorador, etc SI).

Si una de las dos clases es ladrón, bardo o explorador cuenta COMO SI tuviese la mitad de pp. Y si es una de las tres clases que combina, COMO SI tuviese la tercera parte de pp.

NO se pueden combinar ladrón, bardo y explorador entre ellas (no tendría sentido, pues son tipos de personajes demasiado distintos el explorador con el resto y el bardo es en cierto modo una mezcla de ladrón y mago luego no tiene sentido el que quiera ser algo así como 3/4 ladrón y 1/4 mago).



EFFECTOS DE LAS ARMADURAS Y LOS ESCUDOS

EFFECTOS DE LAS ARMADURAS

Las habilidades quedan reducidas de la siguiente forma:

Tipo de protección	Efecto
Armadura completa	Anulación de habilidades
Armadura de campaña	
Armadura de placas	
Armadura laminada	
Cotas de malla	-20
Corazas de piel	-10
Cuero tachonado	0
Cuero	
Túnicas, ropa...	

EFFECTOS DE LOS ESCUDOS

Por simples motivos de visibilidad:

Tipo de escudo	Efecto
Escudo grande	-40
Escudo mediano	-20
Escudo pequeño, rodela	0

Notas: En el caso de escudos y armaduras mágicos o especialmente hechos para ladrones, los penalizadores anteriores podrían atenuarse, aunque dentro de una cierta coherencia.

Obviamente los penalizadores de armaduras y escudos sólo se aplican si el ladrón los porta cuando intenta aplicar la habilidad; si se los quita, los mete en el equipaje, los apoya en la pared (todo esto, que le costará un valioso tiempo, debe hacerse mediante roleo y perdiendo por lo tanto la protección que le otorgan hasta que se los vuelva a poner) no se aplican los penalizadores correspondientes (si se quita la armadura no se aplican los penalizadores por armadura y si se quita el escudo no se aplican los penalizadores por el escudo, como es obvio)

PÉRDIDA DE HABILIDADES

Las habilidades NO involucionan salvo por efectos de hechizos, armas malditas, lesiones, etc. En caso de estar bajo los efectos de conjuros, armas, escudos, armaduras, etc o bajo efecto de severas lesiones, las habilidades de los ladrones pueden sufrir penalizadores o bonificadores de carácter temporal o rara vez permanente. Por ejemplo, un ladrón ciego no robará nada ni a la de tres si la víctima encima se mueve y uno tuerto lo tendrá algo más difícil que uno de visión normal.

Como es un caso bastante raro (no hay demasiados ladrones mancos, cojos o similares), prefiero no inventarme tablas por no complicar el sistema. Queda a criterio del 2RM y el Master por el momento. Si alguien las sugiere, las podría añadir en posteriores versiones de este manual.

MODIFICADORES POR DIFICULTAD

Queda a criterio del Master o 2RM decidir penalizadores o bonificadores concretos según la situación, como puedan ser útiles precarios o tipo de cerradura, nivel del que puso una trampa, para sigilo el tipo de terreno, etc; en cualquier caso, los penalizadores o bonificadores concretos no deberían en general ser demasiado severos; a modo de ejemplo, pongo abrir cerraduras según el tipo de cerradura, pero sólo es eso, un ejemplo:

ABRIR CERRADURAS SEGÚN EL TIPO DE CERRADURA

Modificación a la habilidad antes de la tirada y sólo mientras esté intentándolo con esa cerradura.

Modificador	Tipo de cerradura
+ 15	- Pestillo típico en una casa pequeña, habitación posada, lugar almacén
0	- Cerradura casa mercader, armero, bodega gran posada
- 15	- Puerta de una celda o fortaleza, calabozo, armario en tienda de gemas
- 30	- Cerradura de una habitación muy importante, puerta de celda especial

La tabla es orientativa y ni siquiera es necesario que se apliquen penalizadores, sólo es una sugerencia y que cada 2RM decida lo que crea apropiado; también existe la posibilidad de decir que una cerradura concreta no la pueda abrir un ladrón porque por ejemplo esté

pensado para que antes tenga que conseguir la llave en la sala de al lado tras resolver un acertijo lógico.

Si un cofre tiene dos o tres cerraduras, el ladrón tendrá que abrir exitosamente todas.

NOTAS SOBRE SIGILO Y APUÑALAMIENTO



El sigilo nunca tiene éxito si se está en el campo de visión de una criatura hostil.

Además de permitir explorar terreno (eso sí, hay que realizar una tirada cada x tiempo para ver si se continúa en sigilo), también se puede usar para apuñalar por la espalda a la víctima, momento en el que deja de encontrarse en sigilo y es por lo tanto visible.

Sólo se puede apuñalar por la espalda con dagas o espadas cortas (más que nada es que apuñalar por la espalda sin que la víctima se dé cuenta con un mandoble es un poco difícil).

Si su tirada de ataque tiene éxito, la víctima no tiene derecho a tirada de defensa y en el caso de que la tirada del ladrón sea exitosa, el daño que sufra la víctima será el siguiente:

Si además se apuñala con un crítico, las tiradas de daño se doblan (para niveles de 1-5, p.ej., se tirarían 2D10+2D6).

Niveles	Daño (+arma)
1 - 5	1D10 + 1D6
6 - 10	2D10
11 - 12	2D10 + 1D6
13 - 14	3D10
15 - 17	3D10 + 1D6
18 - 19	4D10
20	5D10

SIMULTANEAR ACTIVIDADES

Parece bastante obvio que no se puede con una mano robar, con otra abrir cerraduras y con otra poner una trampa (salvo que se tenga 3 manos y se sea un as de los ladrones). La única

habilidad que se puede simultanear (de hecho, porque siempre está activada salvo en situaciones que requieran la concentración del PJ) es Percepción.

PONER TRAMPAS

Aún hay que perfilarlas mejor, pero quedan a espera de vuestras sugerencias y de tener el sistema de magia puesto que las trampas tendrán efectos expresados en los términos de dicho sistema (y puede que sean hechizos simples)

DESCRIPCIÓN Y EFECTOS DE CRÍTICOS Y PIFIAS

Críticos: +10% de la habilidad (redondeando hacia arriba)

Si tienes 50 PLs, un crítico se producirá sacando de 01-05 en la tirada porcentil.

Si tienes 80 PLs, de 01-08

Pifias: sobre la base de que (solo como base) más de 90 es pifia, -10% (redondeando hacia arriba)

Si tienes 50 PLs se reduce en 5, o sea 95 o más

Si tienes 80 PLs, en 8, séase 98 o más

¿Y qué implican?

De entrada un crítico es SIEMPRE acierto y una pifia es SIEMPRE fallo. Aparte de eso, la obtención de crítico conlleva las siguientes ventajas según la habilidad que se esté usando:

- Robar: permite robar con éxito DOS objetos, AL MENOS UNO DE ELLOS de tamaño pequeño.
- Abrir cerraduras a lo bestia o con el uso de ganzúas: Carece de ventajas adicionales.
- Trampas: Poner trampas: La trampa infligirá el doble de daño o si se trata de un efecto no de daño el conjuro o similar que afecte a la víctima lo hará con el doble de efectividad o de duración.
- Sigilo: La duración durante la cual el ladrón no tendrá que hacer tiradas para continuar escondido será doble.
- Percepción: carece de ventajas adicionales.

Por contra, obtener una pifia conlleva los siguientes inconvenientes:

- Robar: El ladrón no sólo no tiene éxito sino que además la víctima se da cuenta, reacciona rápidamente (el ladrón por ejemplo hizo un ruido excesivo) y si decide atacarle lo hace ganando la iniciativa y caso de obtener éxito en la tirada de ataque, el golpe tiene éxito sin hacer falta tirada de defensa del ladrón (porque le ha pillado desprevenido).

- Abrir cerraduras a lo bestia o con el uso de ganzúas: El útil usado para ello se rompe. Además ocasionalmente (un 25% de las veces, es decir 1 en un dado de 4) podrían hacer tanto ruido que además atrayesen la atención de alguien cercano (si es que hay alguien cercano), actuando según sea necesario.
- Percepcion, sigilo: El PJ queda abrumado por su inferioridad ante aquello a lo que se enfrenta de tal forma que no podrá volver a intentarlo hasta dentro de 2 asaltos (un asalto después de donde hubiese podido si sólo hubiese cometido un fallo normal)
- Trampas: El ladrón comete el error de caer en la trampa que está intentando desactivar o la que está intentando poner.

NOTAS FINALES

a) Ámbito de aplicación de las reglas: Queda a vuestra decisión, pero preferiría que se aplicasen en todos los Reinos y a ser posible también en las expediciones si los 2rm acceden; utilizar AD&D y hacer las conversiones por ejemplo sería demasiado latoso.

b) ¿Qué se necesita para aplicar las reglas?

Los exploradores y bardos son deterministas en el sistema según los pp que tengan, así que no plantean problemas. Sin embargo en ladrones se necesita que alguien guarde para cada ladrón, una lista con sus pl en cada habilidad, su máximo poder adquirido y nombre. Las actualizaciones no serían muy abundantes y no serían necesarias consultas por parte de los jugadores (y si se hiciesen serían muy esporádicas), con lo que tampoco sería demasiado trabajo para quien lo llevase. ¿Algún voluntario para llevarlo?



COMPLEMENTO DEL MANUAL DEL JUGADOR

© LOS REINOS DEL GAROÉ, <http://www.gaelika.com>

Todos los derechos reservados

Para la óptima visualización de este documento, se recomienda tener instalados los siguientes tipos de letra True Type:

Comic Sans MS, CopprplGoth BT, CopprplGoth Hv BT