

CURSO RAPIDO DE PERCEPCIÓN

Siempre todos los DM nos hemos encontrado en la tesitura de tener que escoger que cosas ve un PJ y que cosas no. Y si no queríamos ser acusados de favoritismos u otros problemas que pueden derivar en un motín de los jugadores solíamos resolver la papeleta obligando a realizar un control de Sabiduría (por eso de que los mas veteranos ya saben bien donde mirar) o bien de Inteligencia (los mas aguillillas siempre ponen el ojo en la llaga....¿o era el dedo?). Con ello que conseguíamos?. Que los jugadores que no llevasen Sacerdotes o Hechiceros se mosqueasen con frases del tipo : “¡Eh! ¿Por qué sabe mejor el cura donde esta la puerta secreta si soy un ladrón?”. Bien, eso se acabó. ¿Por qué? Porque se ha creado el atributo (Stat) de PERCEPCIÓN.

La percepción (PER) a partir de ahora funciona del mismo modo que la Fuerza o la Destreza y representa la capacidad del personaje de darse cuenta de los detalles mas sutiles, para determinar si puede distinguir el olor de los calcetines de su compañero de los del posadero o si puede apuntar mejor o peor.

La PER se convierte por tanto en una gran ayuda para el DM. Ya no tiene que basarse solo en el azar para elegir quien ve o huele una cosa u otra sino que puede atenerse a las reglas.

- Mas detalle...Regla opcional.

Si decides que agrupar los 5 sentidos en uno solo no es suficientemente realista puedes decidir desglosarlo en nuestros cinco sentidos : Vista, Oído, Olfato, Tacto y Gusto. Puedes hacer tirar al personaje por cada subatributo por separado.

- ¿Cómo se determina la PER?

Aunque antes he dicho que la PER era igual que otra característica más no lo es tanto. En principio se pueden utilizar dos métodos diferentes para calcularla según la escuela del DM. Cada uno decide :

- A) La percepción se tira como cualquier otra habilidad. Tres dados y listo, o bien por reparto de puntos, depende del metodo que se use.
- B) La percepción depende no solamente de las capacidades físicas y de los sentidos del PJ sino tambien de su perspicacia e intuición. Puedes tener una vista macanuda pero si no sabes donde mirar poco vas a hacer. Entonces eso de tener una buena vista es tarea un poco más compleja. En principio se tiran 2d6, no 3. La PER tiene un mínimo de 0, no de 3 como otras habilidades (ver tabla de relacion puntuación-efecto). Luego ese resultado se ve modificado por la Sabiduría/Intuición del PJ y por su Inteligencia/Razón (positiva o negativamente). Los modificadores son los siguientes :

1.1 Efectos de la INT/Razon en la PER :

Int	Mod. PER
1	-4
2	-3
3-4	-2
5-7	-1
8-13	0
14-15	+1
16-17	+2
18	+3
19+	+4

1.2 Efectos de la SAB/Intuicion en la PER :

SaB	Mod. Per
1-6	-1
7-14	0
15-17	+1
18+	+2

La sabiduría/intuición afecta menos a la percepción porque es menos fiable. No siempre las experiencias vividas te sirven, aunque la logica bien utilizada suele funcionar mejor.

Aparte de esto tenemos modificadores raciales, por supuesto, aunque esto es una regla opcional y depende mucho de los ambientes de campaña.

1.3 Modificadores Raciales

Humanos	Ningún modificador
Elfo	+ 2 (Sus oídos, vista y tacto están muy desarrollados)
Enano	+ 1 (Su vista no es tan buena como la de los elfos por vivir bajo tierra pero su oído y su tacto sí lo es).
Semi-Elfo	50 % de tener un +1 si hereda más parte elfa, sino 0.
Halfling	+ 2 (Su gusto sibarita, su delicado tacto y su buena percepción ayudan).
Gnomo	+ 1 (Enanos y gnomos están bastante emparentados así que...)

El máximo es de 18 con medios normales. Sin objetos mágicos ni nada de eso.

- Cálculo con los Player's Options

El Skills & powers permite mayor flexibilidad en la elección de los subatributos de los PJs por lo tanto la Percepción sufre el mismo destino. La PER inicial se ha de multiplicar por 3 y repartir entre los tres grupos siguientes (Vista, Oído y Resto), sin que pueda diferir en más de dos del atributo principal y de cuatro entre cada una de ellas. Luego los puntos aplicados al Resto se vuelven a multiplicar por tres y se reparten entre (Olfato, Tacto, Gusto).

Por otro lado las ventajas de Sentido Desarrollado de la Vista, o del Oído, añaden también un +2 al subatributo determinado y la media de la PER debe ser recalculada. Por supuesto el máximo sigue siendo 18, a menos que se coja la opción de que uno de los atributos pueda subir de 18.

- ¿Y qué beneficios tiene todo esto?

Bien, la PER tiene asociadas unas cosas que dependen del valor de este atributo. Tan solo presento tablas de Vista y Oído porque es difícil (y peliagudo) hacer una tabla de Tacto o de Gusto.

Esto es para la puntuación en Vista.

Descripción.- Es una idea de lo que ve el PJ. Puede pasarse fácilmente a dioptrías (¡sí, en los mundos fantásticos también hay miopes!).

Cat. Vis. Son las columnas de Cat. De Vis que se desplazan hacia la derecha (si es +) o la izquierda para ese PJ. (Ver tabla de DM). Por ejemplo el Halfling Vilongo podría ver Detalles a 50 m, pero como tiene un 15 de Vista la categoría se desplaza y puede ver detalles a 150 m. Utiliza la lógica, por supuesto.

Pen. Alc. Tener buena/mala vista afecta a tus posibilidades de acertar a algo a lo lejos. Esto se aplica al -2 de alcance medio y al -5 de alcance largo.

Precision. Si ves donde pones la mano...por eso teniendo mejor vista realizas los tiros de precisión con menor penalización.

Pen. CA. Es el modificador que se aplica a la CA. Solo es negativo ya que considero que la CA se ve modificada más por otras cosas que por la vista. Que veas venir un dragón antes no te va a salvar de ser chamuscado. Pero sí afecta si tienes mala percepción visual ya que no eres capaz de detectar de donde proviene exactamente el golpe. En el caso de PJs ciegos puede dejarse utilizar su puntuación en Oído para determinar esta penalización...siempre y cuando sean ciegos de nacimiento o bien hayan recibido entrenamiento para esquivar golpes gracias a su oído. Esta penalización se reduce en 1 por cada dos niveles porque la veteranía es un grado.

VISTA					
Puntuación	Descripción	Cat. Vis	Pen. Alc	Precision	Pen CA*
0	Ciego total. Ojos inoperantes	No hay	Imposible	Imposible	-9
1	Ciego. Solo luz muy brillante	-3	Imposible	-25	-6
2	Ciego. Niveles de Luz.	-3	-18	-17	-4
3	Ciego	-2	-10	-9	-3
4	1/10 normal	-2	-7	-5	-2
5	1/6 normal	-2	-5	-3	-2
6-7	1/3 normal	-1	-3	-3	-1
8-9	1/2 normal	-1	-2 / -1	-1 / -1	0
10-12	Normal	0	0	0	0
13	X 2/3 normal	+1	+1	0	0
14	x 2 normal	+1	+1	+1	0
15	x 2 normal	+1	+2	+1	0
16	x 4 normal	+2	+2	+1	0
17	x 10 normal	+2	+2	+1	0
18	x 20 normal	+3	+3	+2	0
19	x 50 normal	+3	+3	+2	0

20	x 100 normal	+3	+3	+2	0	
21	x 500 normal	+3	+4	+2	0	
22	x1000 normal	+4	+4	+2	0	
23	Celulas	+4	+4	+3	0	
24	Atomos	+4	+4	+3	0	
25	Particulas Subatomicas	+4	+5	+3	0	

* Solo si no se es ciego de nacimiento. A partir de ahí se reduce +1 por cada dos niveles desde la ceguera.

En el Oído pasa lo mismo. La descripción es el que sientes o puedes detectar.

La puntuación en Detectar Ruidos es ahora común para todos los PJs. Cualquiera puede ponerse a escuchar detrás de una puerta, aunque no todos podrán saber quien está al otro lado con la exactitud de un ladrón. Cualquiera de esas acciones no es innato como pueda ser el detectar puertas de un elfo sino que lleva 1d10 rounds de concentración. Además no sustituyen en ningún caso a las habilidades. Estos son los modificadores aplicados a un ladrón a hallar trampas y a abrir cerraduras y detectar ruidos.

Malinterpretación.- Eso significa que puedes oír “¿Una bola de fuego!” y entender “¿Una vaca da miedo?”. Eso es.

OIDO					
Puntuación	Descripción	Mod DR de Ladrón.	Mod. HT / AC de Ladrón.	Malinterpretación	
0	Sordo total. Oídos inoperantes	No puede	No puede	Total	
1	Sordo. Solo 200 decibelios. Un tornado o un dragón rugiendo.	No puede	No puede	95 %	
2	Sordo. 150 db, un avión.	-95%	-50%	70%	
3	Sordo. 150 db.	-70%	-40%	50%	
4	120 db. Gritos	-50%	-30%	35 %	
5	90 db. Música alta.	-35%	-20%	25 %	
6-7	60-90 db. Conversación normal, Música suave.	-25%/-15%	-10%/-5%	15 % / 10 %	
8-9	20 db. Susurros moderados.	-10%	-5%	5 %	
10-12	10 db, susurros débiles.	0	0		
13	Idem 12	0	0		
14	Idem 12	0	0		
15	5 db, latidos del corazón.	+5%	0		
16	Idem 15	+5 %	+ 5 %		
17	1 db, Latidos normales (nivel superior al humano)	+10 %	+ 10 %		
18	Idem 17	+15%	+15%		
19	Movimiento del aire por objeto	+20%	+20%		
20	Mov. Del aire por algo pequeño.	+30%	+30%		
21	Mov. Del aire por algo diminuto.	+45 %	+40%		
22	Mov. Aire	Automatico	+60%		
23	Movimiento de luz solar.	Automatico	Automatico		
24	Mov. Átomos	Automatico	Automatico		
25	Mov. Partículas Subatómicas	Automatico	Automatico		

- Si se pierde un ojo u oído se tiene un -2 a la PER de esa habilidad. Además se incurre en un -4 en los controles para averiguar la dirección o distancia del sonido u objeto, que puede disminuir por round de concentración en -1.

Detectar Ruidos (Oído), Hallar Trampas (PER) (que no retirarlas) y Detectar Puertas Secretas (PER) (que no abrirlas)

PER/Oído	Det. Ruidos	Hallar Puertas	Det. Trampas
0	0 %	0 %	0 %
1	0 %	0 %	0 %
2	0 %	0 %	0 %
3	0 %	0 %	0 %
4	0 %	0 %	0 %
5	2 %	2 %	0 %
6	4 %	4 %	0 %
7	6 %	6 %	2 %
8	8 %	8 %	4 %
9	10 %	10 %	6 %
10	13 %	12 %	8 %
11	16 %	15 %	10 %
12	20 %	17 %	12 %
13	25 %	20 %	15 %
14	30 %	23 %	17 %
15	35 %	26 %	20 %
16	40 %	30 %	23 %
17	45 %	35 %	26 %

18	50 %	40 %	30 %
19	55 %	45 %	35 %
20	60 %	50 %	40 %
21+	65 %	55 %	45 %

- CHEQUEOS DE SORPRESA

Si ves oyes o hueles mayor seguro que no te sorprenden con tanta facilidad. Por eso se pueden usar estos modificadores opcionales (en vez de los de DES o bien sumados, o bien usando la media de ambos). Se contempla la Vista, el Oído y el Olfato individualmente y se suman los modificadores para calcular la media. Por ejemplo un Orco con una vista pesima 8, un Oído muy bueno 16 y un olfato normal 12 tendria un modificador de $-1 + 3 + 1 = 3/3 = +1$ redondeando. Entre su oído y su olfato puede ayudarse algo.

CHEQUEOS DE SORPRESA

25 +9
24 +8
23 +7
22 +6
21 +5
20 +5
19 +4
18 +4
17 +3
16 +3
15 +2
14 +2
13 +1
12 +1
11 nil
10 nil
9 nil
8 -1
7 -2
6 -3
5 -4
4 -5
3 -6
2 -7
1 -8
0 -9

Hay algunas otras cosas como por ejemplo el aumento de la posibilidad de que un PJ se de cuenta que le estan robando o haciendo algo basándose en la PER y la DES del enemigo...y otros detalles.

Solo comentar que muchas de las Pericias en no armas pueden verse influidas NEGATIVAMENTE por la falta de percepción. Ver mejor no te hara ser mejor artesano pero ver peor seguro que te hace ser mal artesano. He aquí las modificaciones de algunas.

Si la habilidad relevante esta por debajo de 6 se incurre en estos modificadores. La penalizacion puede ser la mitad si se tiene la ayuda de otro.

TABLE 10. PROFICIENCY SUCCESS MODIFIERS

PROFICIENCY	PENALTY	RELEVANT SENSE(S)
Appraising	-4 *	sight
Artistic Ability	**	sight
Blacksmithing	**	sight
Boat Piloting	-4	sight
Carpentry	-2	sight
Cobbling	-2	sight
Cooking	-2	sight & taste
Cryptography	-4 *	sight

Deep Diving	-8	sight
Engineering	-4	sight
Fire Building	-4	sight
Fishing	-4	sight & touch
Gem Cutting	-2	sight
Mining	**	sight
Navigation	-8	sight
Reading/Writing	-8	sight
Painting	-8	sight
Singing	-4	hearing
Survival	-4 *	sight & hearing
Tailoring	-2 *	sight & touch
Tightrope Walking	-2 *	sight
Tracking	**	sight & smell
Weaving	-2 *	sight & touch
Weaponsmithing	**	sight

* Los chequeos no pueden ser ayudados por otra persona.

** Imposible usar esa habilidad si los sentidos no se pueden usar.

Esperando que sea de ayuda.

Roler

Dan.roler@wanadoo.es