

COSE ADDIZIONALI

di David Black

v1.0

GRAZIE

Si può giustamente presupporre che se stai leggendo questo, hai supportato il Kickstarter/Acquistato il PDF su RPG.now. Quindi Grazie. Veramente, grazie. Può suonare sarcastico, ma non lo è, ti sono veramente riconoscente. Questo è qualcosa di extra per farti vedere quanto ho apprezzato il supporto che hai dato a TBH! Ah e se non hai supportato il Kickstarter/Acquistato il PDF posso supporre che l'hai piratato in qualche modo. Sinceramente, sono lusingato che te ne sia importato qualcosa.

REGOLE ALTERNATIVE

Cose Addizionali è una collezione di regole alternative, note, suggerimenti e altre idee che, per una ragione o un'altra non abbiamo incluso nel libricino delle regole di TBH. Principalmente per problemi di spazio, o forse perché sono stupide - lascio scegliere a te. Scegli quelle che vuoi, se le vuoi includere nelle tue partite. Alcune di queste sono apparse nel mio blog o nei social media - ma è una figata che siano messe in ordine qui, vero?

INGOMBRI

Le regole esistenti sono strutturate per essere un modo veloce per modellare il peso, e la difficoltà di trasportare le cose. Se cerchi un modo più profondo/complicato usa le seguenti modifiche.

Ogni oggetto può avere una o più parole chiave dalla seguente lista, per ogni parola associata l'oggetto pesa '1' in più :

- **Fragile** – Oggetti che sono facili da rompere, o danneggiarsi.
- **Lungo** – Oggetti più lunghi di 1,5 metri in qualunque direzione.
- **Ingombrante** – Cose che sono modellate in modo sgraziato o ingombranti,
- **Pesanti** – Oggetti che nonostante le loro dimensioni richiedono maggiore sforzo per essere spostati.
- **Difficili** - Oggetti complicati da immagazinare o gestire, per esempio cose calde o pericolose.

Noterai che questa modifica appesantisce molto i personaggi, non tutti gioiscono alla logistica di gestione di questo cambiamento. Se pensi di usarla considera di aggiungere oggetti nel gioco che non seguano queste regole, rendendoli più desiderabili. Per esempio La corazza di Piastre è sempre considerata Ingombrante e Pesante nelle mie partite -quindi ho creato un un set per Esperti che è solo Ingombrante, ed un set Master che non è neanche Ingombrante - il che lo rende super-desiderabile.

VARIANTE MAGICA

Un diversivo 'narrativo' molto semplice può essere implementato in modo da cambiare drammaticamente il modo in cui le magie vengono ottenute e gestite.

Ogni Incantesimo è un oggetto unico. Molto simile ad un oggetto magico o una reliquia con un Nome, esiste solo un'istanza di un Incantesimo. Può essere rubato, può essere dimenticato e riscoperto, può essere cercato e trovato - ma non può esserci mai più di una copia di quell'Incantesimo (in un libro) nel mondo del gioco. Un Incantesimo può essere memorizzato dal libro di qualcun altro - e lanciato. L'invocatore fa il test di INT normalmente, per vedere se perde l'abilità di invocare un Incantesimo di quel livello.

Questo cambiamento ha un impatto importante su come il potere degli utilizzatori della magia

incrementa in potenza - parlane con i giocatori prima di incasinare il loro divertimento.

PANICO E LUCE

Durante l'esplorazione di luoghi sotterranei la luce è incredibilmente importante, se un personaggio finisce il suo turno in un posto assolutamente buio deve immediatamente fare un test di **WIS**. Se ha successo può continuare ad agire normalmente ma se fallisce, va nel **Panico!**

All'inizio del turno deve tirare sulla tabella del **Panico!**, e alla fine del turno deve fare un nuovo test di **WIS** per superarlo e agire normalmente. Si continua così fino al primo successo su un test di **WIS**.

	PANICO!
1	A Denti Stretti - Fare un tiro in più su WIS per tentare di superare il Panico.
2	Bloccato - Non può muoversi questo turno.
3	Scioccato - Non può fare alcuna azione che comporti l'uso delle mani.
4	Agitato - Il <i>giocatore</i> deve fare tutto il turno con gli occhi chiusi.
5	Tutta la vita davanti agli occhi - CON è ridotta di 2.
6	Attacco di cuore - Messo Fuori Gioco OofA

Penso che valga la pena includere la regola del Panico! in qualunque scenario di esplorazione dei Dungeons - ma potrebbe non riscontrare i gusti di tutti, quindi fu tagliata per spazio dal libro delle regole principali. E se non ti piace la "vibrazione" da 'party game' del risultato Agitato, considera di cambiarla in qualcosa di più noioso.

GUERRIERI PIÙ DEBOLI

Originariamente i Guerrieri era un pochino più deboli, ma hanno ricevuto un incremento di potenza - basato sui suggerimenti ricevuti quasi subito nel Kickstarter. Per riportarli dov'erano, la regola prevede che ogni bersaglio successivo che attaccano deve essere un nuovo bersaglio con HD uguale o minore di quello precedente.

Questo riduce il numero di possibilità di usare le sue abilità speciali e forza il danno ad essere sparso tra vari avversari. Un bersaglio può essere colpito due volte, ma un altro bersaglio deve essere attaccato tra i due attacchi - questo frena completamente il potere del Guerriero di "scaricare danni" su un singolo bersaglio.

BLOCCARE

Una volta per turno, quando un NPC fa un movimento da qualche parte **Nelle Vicinanze**, ed alla fine della mossa vuole terminare **Vicino** ad un alleato - un personaggio può muoversi e bloccare il percorso del NPC. Il personaggio *non* deve aver usato il suo movimento questo turno. Questa mossa ferma l'NPC impiegando i suoi alleati, anche se il personaggio è molto facile che riceva un attacco dal NPC che ha bloccato.

Mi diverte usare le miniature di tanto in tanto (quando posso giocare faccia a faccia in un gruppo.. Woe sono io!) Quindi ogni tanto mi risulta carino permettere qualche azione tattica durante il combattimento - per approfittare di questo aspetto da 'Gioco di Guerra' che può essere divertente se preso a piccole dosi.

SOLDI

Lo standard TBH si assesta in un generico sistema con pochi soldi, un approccio con un singolo tipo di moneta - che permette al GM di imprimere la propria personalità nella campagna. Ma ecco una

variante interessante - quando un personaggio riceve monete non ne riceve un valore prestabilito ma piuttosto riceve un dado (d6).

I giocatori possono tirare i dadi per ottenere delle monete, questo consuma un'azione (Massimo 4 tiri) e aggiungono il totale alla quantità di monete che hanno.

Per ogni HD che ha una creatura, questa fa guadagnare dei d6 di monete. Quindi un Ruffiano di livello 4 porterà 4d6

Questa è una bella distrazione ma è stata eliminata dalle regole per spazio - io la uso sempre. Alcuni personaggi vogliono contare tutte le loro monete quando le trovano; quando sono pochi dadi, diciamo 3d6 - questo va bene. Ma se sono più di così, devono essere consci che questo gli costerà un'azione del loro turno - per farlo in modo accurato.

Inoltre se vuoi proprio essere un figo ed hai tempo e soldi, procurati quanti più d6 possibile, colorali con lo spray dorato - quindi dalli come tesori - i giocatori lo apprezzeranno molto.

FORTUNA

Ogni personaggio viene creato con un punto di fortuna - possono scambiarlo in ogni momento per ottenere di ritirare un qualunque dado, o creare un fatto di fiction della storia che non invochi dei vantaggi meccanici diretti. L'unico modo per ottenerne altri è di essere premiati dal GM - Io li do ai miei giocatori quando si incasinano molto male. Chiamiamolo Karma.

Sai già se ti piace o no il sistema della Fortuna, e questo non è niente di pazzo ne innovativo.

FALLIRE IN AVANTI

Se un giocatore fallisce un test ed il GM lo suggerisce, il risultato dell'azione può essere trattato come un successo - ma deve essere accettato un costo o una penalità dalla lista sottostante, scelta ed adattata dal GM alla situazione narrativa.

COSTO DEL SUCCESSO
Tira un d10, questo oggetto nell'inventario del personaggio viene distrutto/perso.
'Diminuisci' il più basso Dado Consumabile che ha il personaggio, se è già un d4 l'oggetto è perduto.
Qualcuno Nelle Vicinanze (incluso il Personaggio) prende 1d6 HP di danno.
Svantaggio su un futuro test scelto dal GM.
+2 al prossimo Tiro di Reazione effettuato dal GM.
Tira 1-2 quando conta i soldi, sono ovviamente contraffatti.
+1 al prossimo tiro che fa il Personaggio per uscire dal Fuori dai Giochi OofA .

Alcune persone disprezzano questa regola, io mi ritrovo ad usarla quando sto cercando di coinvolgere un giocatore focalizzato nella storia o quando mi sento generoso e la situazione è disperata - quindi qualche aggancio meccanico preparato in precedenza è una cosa utile da avere.

PARALIZZATO

Alcuni mostri nel manuale principale possono rendere il personaggio Paralizzato. Se Paralizzato un personaggio non si può muovere, ne parlare ne fare altre azioni. All'inizio del suo turno un personaggio può fare un test di **CON**, se ha successo non è più Paralizzato e può continuare il resto del suo turno.

Ho eliminato questo dalle regole principali per motivi di spazio, sembra che un GM dovrebbe essere in grado di inventarsi qualcosa che implichi "l'effetto dello stato", inoltre c'è il Vantaggio del Chierico sui

test di CON. Su può usare modello simile per gestire un sacco di effetti che riducono le capacità come Veleni, Fuoco, Pazzia, Cecità ecc - semplicemente variando l'attributo su cui effettuare il test.

INCONTRI CASUALI

Un metodo alternativo per controllare gli Incontri Casuali è quello di tirare un d4 ogni volta che i giocatori fanno suoni forti o stanno in un'area potenzialmente pericolosa per più di 5 **Minuti** (turni). Il Risultato di 1 indica un Incontro Casuale.

A non tutti piace e non tutti si ricordano di tirare un dado ogni 15 minuti, questo offre un approccio meno rigido - restituendo al GM un po' di controllo.

MORALE

Se il numero di avversari coinvolti in un combattimento con i personaggi scende del 50% essi sono 'Spaccati' e dovrebbe essere effettuato un **Tiro di Reazione** per determinare i loro nuovi comportamenti.

Se un personaggio riesce a superare un test di **CHA** gli avversari Spaccati tenteranno la fuga dal combattimento appena possibile. Se essi hanno un Leader che combatte a fianco a loro, il test di **CHA** viene fatto con **Svantaggio**.

Questa è una regola molto 'wargamosa', che aggiunge un elemento tattico interessante al combattimento, se si è inclini a questo. E ricorda che se il tiro di reazione è favorevole, nonostante gli NPC stavano tentando di uccidere i personaggi un momento prima, non è difficile immaginare che ora stiano temendo per le loro vite! Tutto questo dovrebbe essere usato come una guida, si raccomanda al GM di esercitare il suo "buon senso narrativo".

FAME E RAZIONI

All'inizio di una sessione i personaggi tirano il loro **Dado Utilizzo** per le loro razioni. Se non sono in grado di mangiare/bere per qualunque ragione - effettueranno tutti i loro test con **Svantaggio** finché non riusciranno a mangiare/bere.

Appena avranno consumato una razione, i personaggi riguadagnano 1 **HD Hit Point**, potranno mangiare di più se la storia lo richiede - ma sfrutteranno il beneficio di guarigione una sola volta per sessione di gioco.

Questo è sicuramente un approccio astratto alla gestione della fame - da prendere in considerazione se vi fate prendere la mano o come un modo comodo di gestire il "duplice aspetto" di essere vivi.

NEMICI DEBOLI

I nemici che non hanno un nome sono in effetti solo carne da cannone, e carne da cannone dovrebbe morire in solo colpo. Appena prendono 1 punto di danno vanno giù. Diamogli comunque un HD per sapere quanto danno faranno ai nostri eroi quando li colpiscono.

Anche se il giocatore è abbastanza fortunato da fare 1 in un attacco, le creature *con nome* vengono uccise su due piedi - preferibilmente in modo viscerale ed eccessivamente cruento.

Questo fa sentire i personaggi un po' più potenti. Io utilizzerei probabilmente anche dei mostri di livello più basso, e se lo faccio è per ottenere la scena del tosaerba di Braindead (<https://www.youtube.com/watch?v=oejVTIiNl3s> NdT).

"MIGLIOR" ARMATURA

Se senti che il sistema di armatura è troppo debole - ecco qui la prima di due possibili alternative.

I Punti Armatura (**AP**) riducono il danno nello stesso modo, ma non si riducono - così ogni danno è ridotto dai Punti Armatura totali. Ogni pezzo di armatura ora ha un Dato Utilizzo - *Vedi la tabella a fianco.*

TIPO	DADO UTILIZZO	PUNTI ARMATURA
Cotta Imbottita	d4	1
Armatura di pelle	d6	2
Cotta di maglia	d8	3
Piastre e maglia	d10	4
Piccolo Scudo	d4	1
Grande scudo	d4	2

Subito dopo un combattimento dove sono stati usati dei pezzi di armatura per ridurre i danni, il loro dado utilizzo deve essere tirato. Se il tiro è 1 o 2 il Dado Utilizzo si riduce normalmente, e l'armatura ha ora i Punti Armatura **AP** di quella sopra di essa nella tabella. Quindi, per esempio, fallendo un tiro sul Dado Utilizzo per la Cotta di Maglia Chain i suoi Punti Armatura si ridurrebbero a 2 (Armatura di pelle).

Se il Dado Utilizzo è un d4 e fallisce, è considerata distrutta e deve essere rimossa dall'inventario del Giocatore. Le armature possono essere comunque riparate - tirando il loro Dado Utilizzo attuale e moltiplicando il risultato per 10, questo è il costo per aggiornare il suo Dato Utilizzo al livello superiore.

ARMI CON RAGGIUNGERE

Quando una creatura si muove in modo da essere **Vicina** ad un personaggio che ha un'arma lunga, il tiro di difesa contro la creatura che attacca per prima è con Vantaggio.

PIÙ ARMATURE

Se ti piace il sistema di Armature attuale, ma vuoi semplicemente dargli un piccolo incremento considera con attenzione due piccole modifiche che si possono fare per aumentare in modo considerevole il potere delle Armature.

Raddoppia i Punti Armatura su tutto e rimuovi la necessità di riposare un'ora - ripristina i Punti Armatura alla fine di ogni combattimento. Semplice.

Le regole base delle armature puntano a soddisfare una sensazione dura e pura in cui le armature fanno veramente la differenza tra la vita e la morte, i tipi di incontri dove una manciata di HP possono significare andarsene sulle proprie gambe o tirare sulla tabella del Fuori Gioco OofA - In linea con l'inesorabile, il naturale stile di gioco del OSR.

Considerare inoltre che una creatura HD 1 fa solo d4 (2) punti danno, quindi come potrebbe far male ad un personaggio che indossa una Cotta di Maglia? Questo va bene se le armature procedono in qualità e quantità con i livelli dei mostri e la loro difficoltà, però se giocatori di basso livello si ritrovano a vestire armature di alto livello - il GM farà fatica a offrire loro minacce e sfide genuine visto che la maggior parte se le scrolleranno facilmente di dosso, se non addirittura tutto il danno che arriva da sorgenti di basso livello.

ARMATURE ORIGINALI

Il concetto tradizionale del Bonus Classe Armatura crescente può comunque essere usato con The Black Hack. Gli attacchi sono comunque fatti tirando al di sotto dell'attributo (cioè **STR** e **DEX**) ma il Bonus Classe Armatura del bersaglio viene aggiunto al tiro.

Per esempio nel sistema crescente di Classe Armature l'armatura di Pelle tipicamente aggiunge +2 alla base di 10 (dando una Classe Armatura 12) - con TBH si tira il test sull'attributo per vedere se si colpisce o se si è in grado di evitare di prendere danni, e si aggiunge +2 al tiro del dado. Il modo veloce di leggere la Classe Armatura dalle risorse esistenti è semplicemente quello di leggere l'ultimo numero come un bonus.

Questa è una interpretazione più lineare e semplice delle regole originali e può sembrare strano che non sia stata usata, comunque uno degli obbiettivi principali che mi sono dato quando progettavo The Black Hack era di rimuovere completamente i "modificatori ripetitivi sui tiri", e penso di averlo effettivamente fatto - se non ti danno fastidio queste piccole presenze di aritmetica comunque - questa potrebbe essere la scelta preferita per le armature.

FAQ

Quante volte ci si può muovere normalmente in un turno?

Supponendo che non ci siano incantesimi su di te, o qualche altra strana e stupida forzatura - 2 se rinunci all'azione. Questo significa che puoi raggiungere qualcosa di **Lontano**.

Bisogna proprio tirare sotto? Perché non giusti o sotto?

Così anche se hai una stat a 20 c'è sempre una legittima probabilità di fallimento.

Le armature, come funzionano?

Usi le tue armature per ridurre i danni, quando l'armatura ha assorbito i suoi massimi danni inizi a perdere HP. Solo riposandoti per un'ora recuperi tutti i tuoi **Punti Armatura**. Così, per esempio una Armatura di Piaste e Maglia è una dorma di 8 HP temporanei.

Quanti nuovi incantesimi possono essere aggiunti al libro degli incantesimi ad un aumento di livello?

I giocatori nei miei giochi devo cercare in modo attivo gli incantesimi - ma tu puoi farlo in modo da gestire le preferenze di tutti i giocatori al tuo tavolo. Nel dubbio fare una votazione.

Se un Personaggio evoca una Creatura, e voglio che il giocatori tiri gli attacchi/difese per quella creatura, devo usare le stat del Personaggio o deve avere le sue stat e il suo HD?

Io farei fare dei test sulle stat del Personaggio - specialmente per le creature evocate "usa e getta". Forse se fosse un membro del gruppo evocato regolarmente (come un certo animaletto da compagnia amico di un elfo oscuro) Gli darei l'HD ed una singola abilità speciale che stia bene nella narrativa.

Cosa faccio per risolvere la situazione X?

Chiedi ad un giocatore di fare un test su una Stat per vedere se X accade o no, o se questa cosa ti sembra appesantire troppo - X dovrebbe probabilmente 'solo accadere'. Pensa di utilizzare Avversari Potenti e alti livelli per creare situazioni e sfide.

Non ci sono archi o armi ad una mano nella lista dell'equipaggiamento?

Sì, colpa mia. Gli archi dovrebbero costare con le armi a due mani. Le Armi ad una mano dovrebbero costare la metà.

Quanto possono sparare lontano gli archi?

Le regole dicono che le armi a distanza contro bersagli vicini subiscono uno Svantaggio. Quindi per mancanza di regole, farei semplicemente che il tiro per raggiungere bersagli distanti dovrebbe subire uno Svantaggio.

Perché dare altri nomi ai Turni e ai Round?

Mi piace l'approccio discorsivo di Vantaggio, Svantaggio, Nelle Vicinanze, Vicino ecc. Così ha senso dire ad un giocatore "Cosa vuoi fare in questo Momento" mentre combatte. E chiedere ad un giocatore

cosa vuole fare in questo Minuto mentre esplora, semplicemente funziona. Tu puoi essere astratto o specifico quanto vuoi. 6 Momenti, 10 Minuti o solo Momenti e Minuti. Come ti piace.

Non ci sono linee guida sull'utilizzo di Vantaggi e Svantaggi?

No, non è nello stile di The Black Hack nature di dar qualcosa di completo. Il GM deve sviluppare la sua personale 'scanalatura del sedere' (NdT si deve fare il culo).

C'è altro modo per rendere un combattimento interessante meccanicamente se non con Vantaggi/Svantaggi ?

Si un sacco, ma non rientrerebbe nello scopo del gioco di includerli. 20 pagine A5 sono molto leggere. Nella tradizione della comunità "Fai Da Te" il GM viene incoraggiato a far crescere il gioco nella direzione che meglio si adatta a se e al suo tavolo da gioco.

Perché ci sono 4 diverse fasce di distanza ?

Perché magari vorresti sapere quanto una cosa sia distante.

Le Regole sono vaghe, perché?*

The Black Hack presuppone che tu sappia già giocare ad un gioco di ruolo. Se non lo sai fare e ti è capitato di leggere questo gioco - per favore scrivimi una email, perché mi piacerebbe sapere in che modo lo hai trovato.

UN DOCUMENTO VIVO

Aggiungerò delle cose a questo documento, di tanto in tanto. La versione verrà aggiornata in testa.

Per altre cose su The Black Hack vai al 'sempre così facile da ricordare' :

<http://dngnsndrgns.blogspot.co.uk/>