

MEHR KRAM

von David Black

v1.2

Übersetzt von Matthias Schaffrath, unterstützt durch Sören Kohlmeier.

:-)

DANKE

Wenn Du das hier liest, kann man mit großer Wahrscheinlichkeit davon ausgehen, dass Du den Kickstarter gebackt/ein PDF auf RPG.now gekauft hast. Danke dafür. Vielen Dank. Das liest sich vielleicht sarkastisch, ist aber nicht so gemeint, ich bin wirklich dankbar. Das hier ist ein kleines Extra, um zu zeigen, wie sehr ich all die Unterstützung schätze, die Ihr TBH geschenkt habt! Ach ja, und wenn Du *nicht* beim Kickstarter mitgemacht/ein PDF gekauft hast, hast Du das Buch wohl irgendwie raubkopiert. In dem Fall fühle ich mich einfach geschmeichelt, dass es Dir das wert war.

ALTERNATIVE REGELN

Mehr Kram ist eine Sammlung von optionalen Regeln, Anmerkungen, Vorschlägen und anderen Ideen, die es, aus dem einen oder anderen Grund, nicht in das TBH-Minigrundregelwerk geschafft haben. Meistens aus Platzgründen, oder vielleicht, weil sie dämlich sind - ich überlasse Euch die Entscheidung. Übernehmt davon für Euer Spiel was Ihr wollt, wenn Ihr wollt. Manches hier ist schon auf meinem Blog oder in Sozialen Medien erschienen - aber es ist gut, wenn alles schön ordentlich beieinander ist, oder?

ÜBERLADUNG

Die bestehenden Regeln sind als schnelle Methode gedacht, Gewicht abzubilden und die Schwierigkeit, viele Dinge zu schleppen. Wenn Bedarf an mehr Details/Komplikationen besteht, kann man die folgenden Änderungen benutzen:

Jeder Gegenstand kann verschiedene Eigenschaften aus der folgenden Liste haben, für jede davon wiegt der Gegenstand '1' mehr :

- **Zerbrechlich** – Gegenstände, die leicht kaputtgehen oder Schaden nehmen.
- **Lang** – Gegenstände, die mindestens in einer Richtung größer als 1,5m sind.
- **Sperrig** – Dinge, die ausladend oder ungünstig geformt sind.
- **Schwer** – Gegenstände die trotz ihrer Größe mit größerer Mühe bewegt werden müssen.
- **Schwierig** – Gegenstände, die schwierig zu lagern oder zu handhaben sind, etwa heiße oder gefährliche Dinge.

Ihr werdet feststellen, dass diese Änderung die Charaktere schnell überlasten wird und nicht jeder hat Spaß an der Logistik von Ausrüstungsverwaltung. Wenn Ihr mit diesen Regeln spielt, denkt darüber nach, Gegenstände ins Spiel zu bringen, die diese Regeln ignorieren, was sie wertvoller macht. Zum Beispiel wäre Plattenrüstung in meinem Spiel immer Sperrig und Schwer - daher hätte ich vielleicht eine besser gearbeitete Rüstung, die nicht sperrig wäre und dann ein Meisterstück, das weder sperrig noch schwer wäre - und damit extrem begehrenswert.

MAGIEVARIANTE

Eine ganz einfache 'erzählerische' Variante, die aber dramatisch ändert, wie Zaubersprüche erlangt und behandelt werden.

Jeder Zauberspruch ist ein einzigartiger Gegenstand. Wie bei einem magischen Gegenstand oder

Relikt 'mit Namen', gibt es Zaubersprüche nur jeweils einmal. Sie können gestohlen, vergessen und wiedergefunden, erforscht und aufgespürt werden - aber es kann nie mehr als eine Kopie (in einem Buch) dieses Spruchs in der Spielwelt geben. Ein Spruch kann aus dem Buch eines anderen im Gedächtnis behalten und benutzt werden - und Zauberer machen eine INT-Probe wie gewohnt, um zu sehen, ob sie die Fähigkeit verlieren, einen weiteren Spruch dieser Stufe zu sprechen.

Diese Änderung hat massive Auswirkungen darauf, wie Zauberer an Macht gewinnen - spricht das mit den Spielern ab, bevor Ihr ihnen den Spaß verderbt.

DUNKELHEIT UND PANIK

Beim Erkunden unterirdischer Orte ist Licht unheimlich wichtig. Wenn Charaktere ihre Runde in absolut pechschwarzer Finsternis beenden, müssen sie sofort eine **WEI**-Probe ablegen. Bei Erfolg können sie ganz normal handeln, aber bei einem Fehlschlag verfallen sie in **Panik**!

Am Anfang ihrer Runde müssen sie auf die **Panik!**-Tabelle würfeln und am Ende der Runde legen sie eine **WEI**-Probe ab, um sich wieder in den Griff zu bekommen. Das geht so weiter, bis sie ihre **WEI**-Probe schaffen.

	PANIK!
1	Zähne Zusammenbeißen - Leg noch eine freie WEI -Probe ab, um der Panik Herr zu werden.
2	Wie Festgewurzelt - Kann sich diese Runde nicht bewegen.
3	Schock - Kann keine Handlungen durchführen, für die man seine Hände braucht.
4	Ungeschickt - Der <i>Spieler</i> muss diese Runde alles mit geschlossenen Augen tun.
5	Schnappatmung - AUS ist um 2 verringert.
6	Herzattacke - Außer Gefecht

Ich persönlich glaube, die Panik!-Regeln sind ein spaßiges Zusatzelement für jede Dungeonerforschung - aber sie sind bestimmt nicht nach jedermanns Geschmack, also sind sie aus Platzgründen aus dem Grundregelwerk geflogen. Wenn Euch der 'Partyspiel'-Stil des Ungeschickt-Ergebnisses nicht gefällt, ersetzt es durch etwas Langweiligeres.

SCHWÄCHERE KRIEGER

Ursprünglich waren Krieger etwas schwächer, aber haben dann einen 'Buff' erhalten - nach dem Feedback zu Beginn des Kickstarters. Um sie wieder so zu haben, wie sie vorher waren, benutzt diese Regel: Jedes zusätzliche Ziel, das ein Krieger angreift, muss ein neues Ziel mit weniger TP als das vorherige sein.

Das schränkt die Möglichkeiten ein, wie Krieger ihre besondere Fähigkeit einsetzen können und zwingt sie, den Schaden zu verteilen. Dasselbe Ziel kann zweimal angegriffen werden, aber zwischen den beiden Angriffen muss ein zusätzliches Ziel angegriffen werden - das hält höherstufige Krieger davon ab, all ihren Schaden auf ein einzelnes Ziel 'auszukippen'.

ABFANGEN

Einmal pro Runde, wenn ein NSC sich irgendwo in **Schrittweite** bewegt und am Ende seines Zuges in **Schlagweite** zu einem Verbündeten stehen würde, können Charaktere sich bewegen und dem NSC den Weg verstellen. Die Charaktere dürfen ihre Bewegung in der Runde *nicht* bereits verwendet haben. Diese Handlung hält den NSC davon ab, den Verbündeten in einen Nahkampf zu verwickeln, allerdings werden die Charaktere wahrscheinlich den Angriff des NSC abbekommen, den sie abfangen haben.

Ab und zu habe ich Spaß dabei, Miniaturen einzusetzen (wenn ich denn mal eine nichtvirtuelle

Spielrunde habe... Ich bin soo arm dran!). Daher passt es manchmal, in Kämpfen etwas mehr Taktik zu erlauben - um etwas mehr von dem 'Simulationsspielaspekt' reinzubringen, der in kleinen Dosen Spaß machen kann.

GELD

TBH verfolgt grundsätzlich den Ansatz, Geld abstrakt mit generischen 'Münzen' darzustellen - damit hat der SL die Möglichkeit, der Kampagne einen eigenen Anstrich zu verleihen. Aber hier ist ein lustiger Vorschlag - wenn die Spieler Geld erhalten, dann keinen festen Betrag, sondern Würfel (W6).

Spieler können die Münzen zählen, indem sie die Würfel würfeln, was eine Handlung benötigt (höchstens 4 Würfe) und das Ergebnis dann zu ihrem mitgeführten Barvermögen hinzufügen.

Für jeden TW, den ein Wesen hat, trägt es W6 Münzen. Ein Schläger mit Stufe 4 hätte also 4W6.

Eine nette Ablenkung, wurde aber aus Platzgründen aus dem Grundregelwerk gestrichen - ich selbst mache es ständig so. Einige Spieler zählen gern das Geld, sobald sie es finden, bei einer handvoll Münzen, sagen wir mal 3W6 Stück, ist das in Ordnung. Aber bei größeren Mengen lass sie wissen, dass es sie eine Handlung kosten würde - um ganz genau nachzuzählen.

Wenn Du es dann noch ganz spektakulär haben willst und die Zeit und das Geld hast, hol Dir so viele W6 wie möglich, sprüh sie golden an und gib sie als Schatz aus - Spieler lieben so etwas.

GLÜCK

Alle Charaktere werden mit einem Punkt an Glück erschaffen - sie können ihn eintauschen, um einen beliebigen Würfel neu zu würfeln oder einen Fakt zur Erzählung beizutragen, der nicht direkte Regelvorteile hat. Mehr Glückspunkte kann man ausschließlich bekommen, indem man sie vom SL erhält - ich verteile sie an Spieler, wenn sie wirklich richtig Mist bauen. Karma.

Du weißt wahrscheinlich schon, ob Du Glücksregeln magst oder nicht und die hier ist weder abgedreht noch innovativ.

VORANSCHAITERN

Wenn Spieler eine Probe nicht schaffen und der SL es anbietet, können sie das Ergebnis als Erfolg werten - aber müssen dabei einen Preis oder Abzug aus der untenstehenden Tabelle akzeptieren, den der SL je nach Erzählung aussucht und anpasst.

PREIS DES ERFOLGS
Würfle einen W10, der entsprechende Gegenstand im Inventar des SC ist zerstört/verloren.
Stufe den kleinsten Vorratswürfel , den ein SC hat, ab. Wenn es bereits ein W4 ist, ist der Gegenstand weg.
Jemand in Schrittweite (einschließlich des SC) nimmt 1W6 Schaden.
Nachteil bei einem zukünftigen Wurf nach Wahl des SL.
+2 auf das nächste Ergebnis, wenn der SL Verhalten auswürfelt.
Beim Zählen von Münzen sind Würfelergebnisse von 1-2 offensichtliche Fälschungen.
+1 auf das nächste Mal, wenn der SC für Außer Gefecht würfelt.

Manche Leute verabscheuen Voranscheitern. Ich selbst benutze es vor allem, wenn ich erzählorientierten Spielern entgegenkommen will oder wenn ich großzügig sein will und die Lage ernst ist - dann ist es immer gut, wenn man sich vorher ein paar Regelaufhänger dazu überlegt hat.

VERSTEINERUNG

Manche Monster im Grundregelwerk können SCs versteinern oder erstarren lassen. Erstarnte Charaktere können sich nicht bewegen, sprechen, oder Handlungen durchführen. Zu Beginn seines Zugs können Charaktere eine **AUS**-Probe machen, bei Erfolg ist er nicht länger erstarrt und können den Rest ihres Zugs wie gewohnt durchführen.

Ich habe das aus Platzgründen aus den Regeln herausgelassen, es sah aus, als könnte sich ein SL leicht etwas für den angedeuteten 'Zustandseffekt' ausdenken, dazu kommt der Vorteil von Klerikern bei AUS-Proben. Mit derselben Herangehensweise kann man eine Menge von beeinträchtigenden Effekten abbilden, Gift, Feuer, Wahnsinn, Blindheit etc. - man muss nur eventuell die entsprechenden Eigenschaften anpassen.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Eine alternative Methode, um Zufallsbegegnungen einzubringen: Immer dann einen W4 zur würfeln, wenn die SCs laut sind oder länger als 5 **Minuten** (Runden) an einem gefährlichen Ort bleiben. Ein Ergebnis von 1 bedeutet eine Zufallsbegegnung.

Nicht jeder mag es oder denkt daran, alle 15 Minuten zu würfeln. Das hier ist ein weniger starrer Ansatz, der dem SL etwas Kontrolle zurückgibt.

MORAL

Wenn die Anzahl von Gegnern im Kampf um 50% sinkt, sind sie 'gebrochen' und ein Wurf auf **Verhalten** bestimmt ihre neue Einstellung.

Wenn einem Charakter eine **CHA**-Probe gelingt, werden die gebrochenen Gegner so schnell wie möglich aus dem Kampf fliehen. Wenn sie einen Anführer bei sich haben, wird die **CHA**-Probe mit einem **Nachteil** gewürfelt.

Das ist eine sehr 'simulationsspielige' Regel, die ein interessantes taktisches Element in Kämpfe bringt, wenn man so etwas mag. Und man stelle sich vor, wenn das neu ausgewürfelte Verhalten positiv ist, aber die NSCs gerade noch versucht haben, die SCs umzubringen - klar, dass sie plötzlich um ihr Leben betteln! Das soll alles nur als Richtlinie dienen, natürlich sollte ein SL seinen 'erzählerischen gesunden Menschenverstand' benutzen.

HUNGER & RATIONEN

Am Anfang einer Spielsitzung würfeln alle Charaktere den **Vorratswürfel** ihrer Rationen. Wenn sie aus irgendeinem Grund nicht essen/trinken können, würfeln sie alle Proben mit **Nachteil** bis sie die Möglichkeit dazu haben.

Sobald sie eine Ration gegessen haben, gewinnen Charaktere 1**TW Trefferpunkte** zurück. Sie können mehr Rationen essen, wenn die Geschichte es erfordert - aber sie können nur einmal pro Spielsitzung den Heileffekt nutzen.

Das ist sicherlich eine sehr abstrakte Darstellungsweise für Hunger - vielleicht sollte man sie sich näher ansehen, wenn man es gern übertreibt oder die 'langweiligen Aspekte' des Lebens lieber handwedelt.

SCHWÄCHERE GEGNER

Gegner, die keinen Namen haben, sind eigentlich nur 'Redshirts' und ein gutes Redshirt sollte beim ersten Treffer sterben. Wenn sie auch nur 1 Punkt Schaden nehmen, gehen sie zu Boden. Gib ihnen trotzdem TW, um festzulegen, wieviel Schaden sie bei einem Treffer verursachen.

Außerdem, wenn ein Spieler das Glück hat, eine 1 zu würfeln, stirbt ein *benanntes* Wesen auf der Stelle

- am besten auf übermäßig grausame und blutige Art und Weise.

Dadurch fühlen sich die Charaktere ein bisschen mächtiger. Ich persönlich würde vielleicht auch Monster mit viel niedrigerer Stufe nehmen, denn wenn ich sowas schon mache, dann will ich auch die Splatterszene aus 'Der Zombie-Rasenmähermann'.

'BESSERE' RÜSTUNG

Wenn euch das derzeitige Rüstungssystem zu schwach ist - hier ist die erste von zwei Alternativen.

Rüstungspunkte (RP) mindern Schaden wie gewöhnlich, aber sie verbrauchen sich nicht - jeder Treffer wird um die Rüstpunkte verringert. Dazu hat jede Rüstung jetzt Vorratswürfel (VW)- *siehe nebenstehende Tabelle.*

TYP	VW	RP
Festes Wams	W4	1
Lederrüstung	W6	2
Kettenhemd	W8	3
Plattenrüstung	W10	4
Kleiner Schild	W4	1
Großer Schild	W4	2

Am Ende eines Kampfes, in dem Rüstung Schaden reduziert hat, wird ihr Vorratswürfel gewürfelt. Wenn das Ergebnis eine 1 oder 2 ist, wird der Vorratswürfel wie gewohnt verringert und die Rüstung hat die RP der darüberstehenden Rüstung in der Liste. Wenn etwa der Wurf mit dem Vorratswürfel für das Kettenhemd misslingt, sinkt es auf 2 RP (wie Lederrüstung).

Wenn der VW ein W4 ist und der Wurf misslingt, ist die Rüstung zerstört und sollte aus dem Inventar des Charakters entfernt werden. Rüstung lässt sich allerdings reparieren - würfle den gegenwärtigen Vorratswürfel und multipliziere das Ergebnis mit 10, das sind die Kosten, um den Vorratswürfel wieder auf den nächsten Wert in der Reihenfolge aufzuwerten.

LANGE WAFFEN

Wenn eine Wesen sich in **Schlagweite** zu einem SC mit einer langen Waffe bewegt, hat der Verteidigungswurf gegen seinen ersten Angriff einen Vorteil.

MEHR RÜSTUNG

Wenn dir das bisherige Rüstungssystem an sich gefällt, aber du es gern ein wenig stärker hättest, dann sind hier zwei kleine Änderungen, die den Wert von Rüstung dramatisch erhöhen.

Verdopple die Rüstungspunkte für alles und verzichte auf die Notwendigkeit, eine Stunde zu warten - Rüstungspunkte erholen sich am Ende eines Kampfes. Einfach.

Die gewöhnlichen Rüstungsregeln unterstützen eine düstere und unbarmherzige Welt, in der Rüstung tatsächlich den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmacht, und Kämpfe, bei denen eine handvoll TP bedeuten können, dass man herauskommt, ohne auf die Außer Gefecht-Tabelle zu würfeln - ganz im Sinne der erbarmungslosen, von Spielerentscheidungen abhängenden Natur des OSR-Spielstils.

Man sollte dazu bedenken, dass ein Gegner mit 1 TW nur W4 (2) Punkte Schaden verursacht - wie kann er damit einen Helden in Kettenhemd oder Plattenrüstung verletzen? Das funktioniert, wenn Rüstung sich erst verbessert, wenn die Stufen steigen und die Monster gefährlicher werden. Aber wenn sich niedrigstufige Charaktere mit hochstufiger Rüstung wiederfinden, wird der SL es schwer haben, den

Spielern echte Herausforderungen zu bieten, da sie den meisten, wenn nicht allen Schaden aus niedrigstufigen Quellen einfach abschütteln können.

URSPRÜNGLICHE RÜSTUNG

Das traditionelle Konzept von steigenden RK-Bonussen funktioniert immer noch mit The Black Hack. Man kann immer noch Angriffe durchführen, indem man unter Eigenschaftswerte (wie STÄ oder GES) würfelt, aber dabei wird der RK-Wert des Ziels zu dem Würfelergebnis addiert.

Wenn in einem System mit aufsteigender RK etwa Lederrüstung +2 zu einem Grundwert von 10 addiert (für RK 12), würde man bei TBH eine Probe auf ein Attribut ablegen, um zu sehen, ob man trifft oder Schaden vermeidet und +2 auf das Würfelergebnis addieren. Der schnellste Weg, um RK aus bestehenden Ressourcen zu lesen ist, einfach nur die letzte Zahl als Bonus zu nehmen.

Das ist eine simplere und direktere Interpretation der ursprünglichen Regeln und es mag seltsam erscheinen, dass sie nicht benutzt wurde. Aber ein Hauptziel, das ich mir beim Design von The Black Hack gesetzt habe, war es, die 'repetitiven Würfelmodifikatoren' vollständig zu entfernen, was mir hoffentlich großartig gelungen ist. Wenn euch die kleinen Rechenschritte nichts ausmachen, könnte das für Puristen die beste Rüstungsregel sein.

FAQ

Wie oft kann man sich normalerweise in einer Runde bewegen?

Ohne irgendwelche Zauber oder irgendeine seltsame, bekloppte Fähigkeit - 2mal, wenn du deine Handlung opferst. Das heißt, Du könntest Dich in **Schussweite** bewegen.

Muss man unbedingt unterwürfeln? Warum nicht genau auf den Wert und drunter?

Damit es selbst bei einem Eigenschaftswert von 20 eine gewisse Chance gibt, zu scheitern.

Rüstung, wie funktioniert die?

Du benutzt Rüstung, um Schaden aufzuheben. Wenn die Rüstung ihren maximalen Schaden aufgehoben hat, verlierst du ab da TP. Erst, wenn du eine Stunde ausruhen konntest, gewinnst du deine **Rüstungspunkte** zurück. Damit stellt etwa Plattenrüstung eine Art 8 temporärer TP dar.

Wie viele neue Sprüche füge ich meinem Zauberbuch hinzu, wenn ich eine Stufe gewinne?

In meinem Spiel müssen Spieler aktiv neue Zauber suchen - aber mach du es so, wie die Spieler es am liebsten spielen wollen. Im Zweifelsfall solltet ihr abstimmen.

Wenn ein SC ein Wesen beschwört und ich will, dass der Spieler für das Angreifen und Ausweichen des Wesens würfelt, sollte es dann die Eigenschaften des SC verwenden oder seine eigenen Eigenschaften und TW haben?

Ich würde auf die entsprechende Probe des SC würfeln lassen - besonders, wenn es um beschworene 'Wegwerf'-Wesen geht. Wenn es sich um ein längerfristiges Mitglied des Ensembles handelt (etwa der Hauspanther eines gewissen Dundeelfen) würde ich ihm TW geben und eine einzeilige Spezialfähigkeit, die erzählerisch zu ihm passt.

Was mache ich, um Situation X abzuwickeln?

Lass einen Spieler eine Probe würfeln, um zu sehen, ob X passiert oder nicht. Wenn das zu aufwändig ist, sollte X vielleicht einfach passieren. Beachte mächtige Gegner und Stufen bei Herausforderungen und Situationen.

Es gibt keine Bögen/einhändige Waffen in der Ausrüstungsliste?

Ja, mein Fehler. Bögen sollten dasselbe kosten wie zweihändige Waffen. Einhändige Waffen vielleicht die Hälfte davon.

Wie weit können Bögen schießen?

In den Regeln steht nur, dass Fernkampfangriffe gegen Ziele in Schlagweite zu sich einen Nachteil haben. Daher können Bögen auch Ziele in Sichtweite treffen, obwohl ich womöglich sagen würde, dass dabei auch mit Nachteil gewürfelt wird.

Warum Runden und Züge umbenennen?

Ich mag die Umgangssprachlichkeit von Begriffen wie Vorteil, Nachteil, Schrittweite, Schlagweite usw. Daher macht es für mich Sinn, im Kampf einen Spieler zu fragen 'Was machst du in diesem Moment?'. Auch beim Erkunden zur fragen, was jemand in dieser Minute macht, funktioniert. Jeder kann dabei so abstrakt oder genau sein wie er mag. 6 Momente, 10 Minuten oder einfach Momente oder Minuten. Was ihr bevorzugt.

Gibt es irgendwelche Richtlinien zum Einsatz von Vor- und Nachteilen?

Nein, bei The Black Hack geht es nicht darum, irgendwas exakt zu regeln. Der SL muss seine eigene individuelle 'Sitzkuhle' prägen.

Gibt es keinen Weg, Kämpfe regelmechanisch interessanter zu gestalten als nur mit Vor-/Nachteilen?

Klar, jede Menge, aber es würde den Umfang des Spiels sprengen, sie aufzuzählen. 20 A5-Seiten sind sehr wenig. Der SL soll sich ermutigt fühlen, in guter alter Basteltradition die Regeln so zu erweitern, wie es zum Spiel der Gruppe passt.

Warum gibt es vier Entfernungen?

Weil du wissen wollen könntest, wie weit etwas weg ist.

Warum sind die Regeln so schwammig erklärt?

The Black Hack geht davon aus, dass du schon Rollenspiele gespielt hast. Wenn das nicht der Fall ist und du trotzdem irgendwie auf das Spiel gestoßen bist, schreib mir eine Email - ich würde zu gern wissen, wie du es gefunden hast.

EIN LEBENDIGES DOKUMENT

Ich werde hin und wieder etwas zu diesem Dokument hinzufügen, wenn es passt. Die Version wird sozusagen im Feld verbessert.

Für mehr Kram für The Black Hack besucht die 'gut zu merkende' Adresse :

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