

OUTRAS COISAS

por David Black

VI.O

OBRIGADO

Posso assumir que se você está lendo isso, você apoiou o Kickstarter / Comprou um PDF da RPG.now. Então obrigado, de verdade. Pode soar sarcástico, mas não é, eu estou realmente grato. O que segue é um material extra pra mostrar como eu aprecio todo o suporte que vocês têm dedicado ao TBH! Ah e se você não apoiou o Kickstarter / comprou o PDF então deve ter pirateado de alguma forma. Sinceramente, estou lisonjeado que tenha se dado ao trabalho.

REGRAS ALTERNATIVAS

Outras Coisas é uma coletânea de regras opcionais, anotações, sugestões e outras ideias que, por uma razão ou outra não foram incluídas no minilivro de regras do TBH. Principalmente por causa de espaço, e possivelmente porque elas são estúpidas - Você é quem vai decidir. Escolha as que quiser, se é que vai escolher alguma, pra incluir no seu jogo. Algumas dessas já apareceram no meu blog ou mídias sociais - mas é legal ter tudo organizado né?

SOBRECARGA

As regras existentes foram pensadas como uma forma rápida de simular peso e a dificuldade de carregar um monte de coisas. Se você procura mais profundidade/complicação utilize a seguinte modificação.

Todo item pode ter múltiplos rótulos da seguinte lista, para cada um desses o item pesa '1' a mais:

- Frágil – Itens que tendem a quebrar, ou se danificar.
- Longo – Objetos mais compridos que 1,5 metro em qualquer dimensão.
- Desajeitado – Coisas que possuem formas desajeitadas e difíceis de se manusear.
- Pesado – Objetos que apesar de seu tamanho demandam um esforço maior pra se moverem.
- Difícil - Objetos que são difíceis de se armazenar e manusear, por exemplo coisas quentes ou perigosas.

Perceba que essa modificação pune bastante os personagens, e nem todo mundo se diverte gerenciando equipamento. Se for utilizar essa regra, considere adicionar itens ao seu jogo que ignoram essas regras, fazendo esses itens mais desejáveis. Por exemplo Armadura de Placas e Malha sempre será Desajeitada e Pesada no meu jogo - então eu faria uma forjada por um especialista que não é Desajeitada, e uma forjada por um Mestre que não é nenhuma das duas coisas, ou seja, um item muito desejado.

VARIAÇÃO MÁGICA

Um toque ‘narrativo’ muito simples pode alterar dramaticamente a forma com que as magias são obtidas e tratadas.

Cada magia é um item único. Assim como um item mágico ou relíquia ‘nomeados’, apenas uma instância da magia existe. Podem ser roubadas, esquecidas e redescobertas. Podem ser pesquisadas e localizadas - mas não pode haver mais de uma cópia daquela magia (em um livro) no mundo do jogo. Uma magia pode ser memorizada a partir do livro de outra pessoa - e conjurada e o conjurador testa sua INT normalmente, para saber se perde um ‘espaço de magia’ daquele nível.

Essas alterações impactam massivamente na forma como usuários de magia avançam em poder - converse com seus jogadores antes de estragar sua diversão.

PÂNICO E LUZ

Quando explorar locais subterrâneos, a luz é muito importante. Se um personagem termina seu turno em um local de escuridão total, deve fazer um teste de SAB imediatamente. Se passar, pode continuar a agir normalmente, mas se falhar, eles entram em Pânico!

No início do turno deve rolar na tabela de Pânico!, e no final do turno testar sua SAB para voltar a agir normalmente. Testar novamente em cada rodada até que passe no teste de SAB.

	PÂNICO!
1	Dentes Cerrados - Faça um teste de SAB gratuito para vencer o Pânico.
2	Travado - Não pode se mover nesse turno.
3	Chocado - Não pode realizar nenhuma ação que envolva o uso de suas mãos.
4	Atrapalhado - O <i>jogador</i> deve fazer tudo nesse turno com seus olhos fechados.
5	Vida diante dos olhos - CON é reduzida em 2.
6	Ataque de Coração - Colocado Fora de Ação.

Acho que regras de Pânico! são uma inclusão válida em qualquer cenário de exploração subterrânea - mas pode não agradar a todos, e por isso foram excluídas do livro de regras principal. Outra coisa, se você achar que a proposição do resultado Atrapalhado é muito ‘party game’, troque por algo mais chato.

GUERREIROS MAIS FRACOS

Originalmente, Guerreiros eram um pouco mais fracos, mas receberam um aumento de poder baseado no parecer recebido no início do Kickstarter. Para retornar as regras ao que eram, considere que cada alvo adicional que eles atacam deve ser um novo alvo com DV menor ou igual que o do último.

Isso reduz a quantidade de oportunidades de utilizar essa habilidade especial e força que se distribua o dano. Um alvo pode ser atacado duas vezes, mas deve-se alvejar outro adversário entre os ataques - isso

impede os Guerreiros de nível alto de causar 'dano em massa' em apenas um alvo.

BLOQUEAR

Uma vez por turno, quando um PNJ faz um movimento para algum lugar Próximo, e no final do movimento estiverem Perto de um aliado - um personagem pode se mover e bloquear o caminho do PNJ. O personagem *não* pode ter utilizado esse movimento nesse turno. Essa ação impede o PNJ de atacar seu aliado, porém, provavelmente o PNJ atacará quem o bloqueou.

Eu gosto de usar miniaturas ocasionalmente (quando posso estar cara a cara com um grupo.. Quem dera!) Então às vezes é bom ter algumas ações táticas durante o combate - para explorar esse 'aspecto de wargame' que pode ser divertido em pequenas doses.

DINHEIRO

O padrão de TBH é utilizar moedas genéricas que valem pouco dinheiro - permitindo ao MJ personalizar sua campanha. Mas aqui está um toque interessante - quando jogadores pegarem dinheiro, eles não recebem um número fixo. Ao invés disso recebem um dado (d6).

Eles podem contar as moedas rolando o dado, o que gasta uma ação (Máximo de 4 rolagens) e adicionar ao total de moedas que estão carregando.

Para cada DV que uma criatura tem, ela carrega um d6 em moedas. Então um Rufião de nível 4 carregaria 4d6.

Essa é uma brincadeira divertida, mas ficou fora das regras principais por causa de espaço - Porém, eu uso o tempo todo. Alguns jogadores gostam de contar todo o seu dinheiro assim que encontram; quando isso é uma quantia significativa de moedas (por exemplo no valor de 3d6) - isso é ok. Mas se for mais que isso, faça com que percebam que isso custará uma ação do seu turno - se quiserem fazer de forma precisa.

Se você realmente quer caprichar e tiver tempo/dinheiro, consiga quantos d6 você puder, pinte-os com spray de tinta dourada - então entregue como tesouro - os jogadores adoram!

SORTE

Cada personagem é criado com um ponto de Sorte - eles podem gastá-lo em qualquer hora e rolar novamente qualquer dado, ou criar um fato de ficção que não envolva benefícios mecânicos diretos. A única forma de conseguir mais é ser recompensado pelo MJ - Eu distribuo para os meus jogadores quando eles se dão mal de verdade. Karma.

Você já deve saber se gosta ou não de sistemas de Sorte, e esse aqui não é novo nem genial.

FALHAR DEPOIS

Se um jogador falha em uma jogada e o MJ sugere, eles devem tratar o resultado daquela ação como

sucesso - mas devem aceitar um custo ou penalidade da lista abaixo, escolhidos e adaptados para se encaixar na narrativa pelo MJ.

CUSTO DO SUCESSO
Role um d10, esse item no inventário dos PJs é destruído/perdido.
‘Rebaixe’ o mais baixo Dado consumível que o PJ tem, se for um d4 o item acabou.
Alguém Próximo (incluindo o PJ) recebe 1d6 PV de dano
Desvantagem em um teste futuro à escolha do MJ.
+2 na próxima Jogada de reação que o MJ fizer.
Rolagens de 1-2 quando contar moedas são obviamente falsificações.
+1 na próxima vez que o PJ rolar na tabela de Fora de Ação.

Algumas pessoas abominam falhar depois, Eu uso quando tenho jogadores mais narrativos ou quando me sinto generoso e a situação é difícil - nesse caso é útil preparar alguns ganchos com antecedência.

PARALISIA

Alguns monstros no livro de regras principal farão com que os PJs sejam Paralisados. Enquanto estiver paralisado, um personagem não pode se mover, falar ou exercer nenhuma ação. No início de seu turno, o personagem pode testar sua CON. Se passar, não está mais paralisado e pode agir no restante do turno.

Eu removi isso das regras por problemas de espaço, pensei que um MJ pode inventar algo para lidar com ‘efeitos de status’, além disso, Clérigos têm vantagem em testes de CON. Você pode utilizar o mesmo estilo de regra para lidar com outros efeitos incapacitantes, Veneno, Fogo, Insanidade, Cegueira etc - apenas varie o atributo associado.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Um método alternativo para checar se há encontros aleatórios é rolar um d4 todas as vezes que os jogadores fizeram um barulho alto ou ficarem em uma área particularmente perigosa por mais de 5 Minutos (turnos). Resultados de 1 indicam um encontro aleatório.

Nem todo mundo gosta ou se lembra de rolar um dado a cada 15 minutos, essa versão provê uma aproximação bem menos rigorosa - passando o controle ao MJ.

MORAL

Se o número de adversários engajados em combate com os jogadores cair em 50% eles estão ‘quebrados’ e uma Jogada de reação deve ser feita para determinar sua nova atitude.

Se um personagem passar em um teste de CAR os adversários quebrados tentarão fugir do combate

assim que possível. Se eles tiverem um líder lutando entre eles, o teste de CAR é feito com Desvantagem.

Essa é uma regra bem estilo 'wargame', que agrega um elemento tático interessante aos combates se você quiser. E lembre-se que se a jogada de reação for favorável, não se deve esquecer que os PNJs estavam tentando matar os jogadores momentos antes - faz sentido que agora eles implorem por suas vidas! Tudo isso deve servir apenas como um guia, o MJ deve exercer seu 'bom senso narrativo'.

FOME & RAÇÕES

No início de uma sessão cada personagem rola o Dado de uso de sua ração. Se eles não puderem comer/beber por alguma razão, devem fazer os testes com Desvantagem até que consigam.

Assim que comerem sua ração, os personagens recuperam 1 DV Pontos de Vida, eles podem comer mais se a história sugerir - mas recebem o benefício da cura uma vez por sessão de jogo.

Certamente essa é uma aproximação abstrata para a fome - utilize apenas se você sempre se perde ou gosta de negligenciar os 'aspectos monótonos' de estar vivo.

ADVERSÁRIOS FRACOS

Adversários que não possuem nome são apenas 'camisas vermelhas', e um bom camisa vermelha deve morrer com um golpe. Assim que eles tomam 1 ponto de dano eles caem. Ainda assim dê-lhes o DV que você quiser pra saber quanto dano eles causam por acerto.

De forma semelhante se um jogador é sortudo o suficiente para rolar 1 em um ataque, a criatura nomeada é imediatamente morta - de preferência de forma visceral e sangrenta.

Isso faz com que os personagens se sintam um pouco mais poderosos. Nesse caso, eu provavelmente utilizaria monstros de nível baixo, porque se estou cogitando essa regra é porque quero ver cenas tipo a do cortador de gramas de Braindead.

ARMADURA 'MELHOR'

Se você acha o sistema de Armaduras oficial insuficiente, segue a primeira de duas alternativas.

Pontos de Armadura (PA) reduzem o dano da mesma forma, porém eles não acabam - então cada acerto é subtraído pela quantia de PA. Todas as armaduras agora têm um Dado de Uso (DU) - veja a tabela adiante.

TIPO	DU	PA
Acolchoada	d4	1
Couro	d6	2
Cota de Malha	d8	3

TIPO	DU	PA
Escudo Pequeno	d4	1
Escudo Grande	d4	2

Logo após uma luta onde a armadura for utilizada para reduzir o dano, deve-se rolar o Dado de Uso. Se o resultado for 1 ou 2 reduz-se normalmente o Dado de Uso, e a Armadura então terá o PA de uma armadura abaixo na tabela. Então por exemplo, falhar em uma jogada de DU para uma Cota de Malha reduzirá seu PA para 2 (Couro).

Se o DU é um d4 e falhar, considera-se que a armadura foi destruída e remove-se do inventário do jogador. Porém armaduras podem ser reparadas - role o seu Dado de Uso atual e multiplique a quantidade por 10, esse é o custo para aumentar o Dado de Uso para um dado acima na cadeia.

ARMAS DE ALCANCE

Quando uma criatura se move de forma a ficar Perto de um PJ que tenha uma arma longa, a jogada de defesa contra o primeiro ataque da criatura tem Vantagem.

MAIS ARMADURA

Se você gosta do sistema de Armadura atual, mas quer apenas aumentar um pouco a sua eficiência, considere duas pequenas mudanças que podem aumentar dramaticamente o poder de Armaduras.

Dobrar Pontos de Armadura em tudo e remover a necessidade de descansar uma hora - faça com que os Pontos de Armadura recarreguem no final de uma luta. Simples.

As regras padrão de armadura buscam criar um clima pesado e perigoso onde armadura é literalmente a diferença entre vida e morte, o tipo de encontros onde um punhado de PVs pedem a escolha entre retroceder ou rolar na tabela de Fora de Ação - Seguindo o espírito OSR de jogo, as consequências das escolhas dos jogadores são implacáveis.

Considere que uma criatura de DV 1 causa apenas d4 (2) pontos de dano, então como ela machucaria um herói vestindo Cota de Malha ou Placas? Isso não é problema se o progresso da qualidade das armaduras acompanha os Níveis dos Monstros em dificuldade, porém se jogadores de níveis baixos já possuem armaduras de alta qualidade, o MJ vai ter dificuldades em fornecer ameaças e desafios de verdade e eles não vão nem sentir a maioria, se não todo o dano vindo de criaturas de baixo nível.

ARMADURA ORIGINAL

O conceito tradicional de bônus de CA ascendente pode ser utilizado com The Black Hack. Ataques ainda são feitos rolando abaixo dos atributos (como FOR e DES), porém, o bônus de AC do alvo é adicionado à jogada.

Por exemplo em sistemas de CA ascendente, Couro tipicamente soma +2 à base de 10 (fornecendo CA 12) - com TBH você faria um teste de atributo pra ver se acertaria ou se consegue evitar receber dano, e

adicionaria +2 à rolagem de dado. O jeito rápido de ler CA de recursos existentes é simplesmente utilizar o último número como um bônus.

Essa interpretação é mais direta e simples e fiel às regras originais e parece estranho não adotá-la. Porém, um dos objetivos principais a que eu me propus quando desenvolvi The Black Hack foi remover totalmente os 'múltiplos modificadores de rolagem de dados', o que eu acho que quase consegui fazer - se você não se importa com esses pequenos cálculos aritméticos - essa é uma escolha purista para armadura.

FAQ

Quantas vezes você pode se mover normalmente em um turno?

Assumindo que nenhuma magia foi conjurada sobre você ou alguma força estranha e boba, se você desistir de sua ação. Isso significa que você pode chegar a um local Distante.

Deve-se rolar abaixo? Porque não em cima ou abaixo?

Pra que mesmo que você tenha 20 em um atributo exista sempre uma chance legítima de falha.

Armadura, como é que funciona?

Você utiliza sua armadura para absorver dano, quando a armadura absorveu seu máximo de dano você começa a perder PV. Apenas quando descansar por uma hora você recupera seus Pontos de Armadura. Então, por exemplo, Armadura de Placas e Malha é de certa forma 8 PVs temporários.

Quantas novas magias podem ser adicionadas ao livro de magias em uma subida de nível?

Jogadores no meu jogo devem procurar as magias de forma ativa - mas você sempre pode ajustar isso à preferência dos jogadores da sua mesa. Se tiver dúvida, proponha uma votação.

Se um PJ invoca uma criatura, e eu quero que o jogador role ataques/defesas para aquela criatura, devo usar um dos atributos do PJ, ou devo ter seus próprios atributos e DV?

Eu faria com que o PJ teste seu próprio atributo relevante - especialmente para criaturas invocadas e 'descartáveis'. Talvez se for um membro mais regular do grupo (como a pantera de estimação de um certo elfo negro) Eu lhe daria DV e uma habilidade especial de apenas uma linha que se encaixasse narrativamente.

O que eu faço para resolver a situação X?

Peça ao jogador pra testar um Atributo para ver se X acontece ou não, ou se essa ideia parecer exagerada - X deveria provavelmente 'apenas acontecer'. Considere adversários poderosos e níveis para desafios e situações.

Não há arcos / armas de 1 mão na lista de equipamentos?

Sim, mancada minha. Arcos deveriam custar o mesmo que armas de 2 mãos. armas de 1 mão devem custar provavelmente a metade desse valor.

Quão longe pode-se atirar com um arco?

As regras definem que ataques à distância contra alvos Perto têm Desvantagem. Então por falta de definição eles podem atirar em alvos Distantes. Porém eu provavelmente definiria que essa situação também ocorre em Desvantagem.

Por que renomear Turnos e Rodadas?

Eu gosto da abordagem de conversação de Vantagem, Desvantagem, Perto, Longe etc. Então dizer para um jogador 'O que você está fazendo neste exato Momento' durante o combate faz sentido. E perguntar a um jogador o que ele está fazendo nesse exato Minuto quando estiver explorando funciona bem. Você pode ser tão abstrato ou específico quanto desejar. 6 Momentos, 10 Minutos ou apenas Momentos e Minutos. Escolha o que gostar.

Não há guias para o uso de Vantagem e Desvantagem

Não, está fora do escopo de The Black Hack definir coisas com precisão. O MJ deve desenvolver seu próprio estilo.

Não existe nenhuma forma de fazer uma batalha mecanicamente interessante com exceção de Vantagem/Desvantagem?

Sim um monte, mas está fora do escopo desse jogo incluí-las. 20 páginas A5 é muito pouco. Pela tradição "Faça você mesmo" da comunidade, o MJ é encorajado a evoluir o jogo na direção que se adequar a ele e sua mesa.

Por que existem quatro faixas de alcance ?

Porque você pode querer saber o quão longe alguma coisa está.

As regras são vagas, por que?

The Black Hack assume que você já sabe como jogar um RPG. Se você não sabe, e caiu de paraquedas no jogo - por favor me envie um e-mail, porque eu adoraria saber como isso aconteceu.

UM DOCUMENTO VIVO

Eu adiciono coisas a esse documento ao longo do tempo, quando o fizer, a versão será atualizada no cabeçalho.

Para mais material de The Black Hack visite o 'sempre bem lembrado':

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