

# Knave

КНАВЕ — это набор правил, созданный Беном Милтоном (Ben Milton) для игр в стиле олдскульных РПГ, но без классов. Правила можно и нужно дополнять, сокращать и изменять.

Особенности Кнаве:

**Отличная совместимость с OSR играми.** Если вы собрали целую библиотеку OSR бестиариев, приключений и книг заклинаний, вы можете перенести их в Кнаве напрямую, либо с минимальными изменениями.

**Быстрое освоение, лёгкий старт.** Если вы открываете мир OSR для новичков, Кнаве позволит им создать персонажей и изучить все правила за несколько минут.

**Без классов.** Каждый ПИ (персонаж игрока) — это Кнаве. Расхититель гробниц и приключенец, который владеет заклинаниями так же легко, как и мечом. Эта система идеальна для игроков, которые хотят переключать специализацию персонажа во время игры, и не любят ограничения. Роль персонажа в группе определяется в основном его снаряжением.

**Свойства.** Все броски d20 используют шесть стандартных свойств. Использование значений свойств и их бонусов упрощено и согласовано с механиками вроде защиты.

**Выбирайте, кто совершает броски.** Кнаве позволяет переключаться между смешанной системой бросков, и системой, при которой все броски совершаются игроками.

**Медный стандарт.** В Кнаве считается, что самый распространённый вид денег — медяк. Все цены считаются в медяках и примерно соответствуют средневековым ценам.

**Список из 100 заклинаний, независимых от уровня.**

**Creative Commons Attribution 4.0 International License:** You are free to share and adapt this material for any purpose, including commercially, as long as you give attribution.

**Комментарии автора.** В правилах есть комментарии, объясняющие, почему каждое правило было записано именно так, чтобы было проще изменять эту игру.

## Создание персонажа

**1** У ПИ есть 6 свойств: Сила, Ловкость, Выносливость, Интеллект, Мудрость и Харизма. Каждое свойство имеет два связанных значения:

**защита и бонус.** Когда создаёте ПИ, бросьте 3d6 для каждого свойства. Наименьшее из трёх значений — бонус данного свойства. Защита = бонус + 10. Бонус свойства обозначается сокращением (СИЛ, ЛОВ и т.д.)

После набрасывания свойств вы можете поменять местами величины двух свойств, если пожелаете.

**Пример:** Вы бросаете 2, 2 и 6 для Силы. Наименьшее значение — 2, поэтому бонус силы (СИЛ) равен +2 и защита силы равна 12.

**Комментарий автора:** «Защита по свойству» - это мой термин для того, что обычно называется величиной свойства. Он назван так, чтобы было очевиднее, как они работают при встречах спасбросках.

При такой механике набрасывания свойств большинство будет начинаться с 11/+1. Бонус и защита трёх свойств вырастают на единицу каждый раз, когда ПИ повышает уровень, вплоть до максимальных 20/+10 на 10 уровне. Так все вычисления остаются в пределах 10-20 и рассчитано на отражение того, как бонус атаки, кость хитов и спасброски в большинстве OSR играх увеличиваются на единицу за получение уровня.

**2** ПИ на старте получают пайки на 2 дня и одно оружие на выбор. Набросайте начальные броню и снаряжение по таблицам Начального Снаряжения.

**Комментарий автора:** Набрасывание начального снаряжения значительно ускоряет создание ПИ. Это важно, если вы играете в такую игру с высокой смертностью, как Кнаве. Если хотите, игроки могут получить 3d6x20 медяков. Имейте в виду, что обычно у новых ПИ нет гримуаров, но вы можете добавить «случайный гримуар» в таблицу Снаряжение Приключенца или позволить новым ПИ набрасывать случайное заклинание, если они не берут броню.

Количество слотов инвентаря равно защите Выносливости. Большинство вещей занимают один слот, но некоторые могут занимать несколько слотов. Некоторые мелкие вещи могут быть собраны в одном слоте. Спросите у ведущего, если не уверены.

**Комментарий автора:** Благодаря слотам, отслеживание нагрузки происходит быстро и легко. Это важно, так как управление ресурсами — важный аспект игры. Слоты также служат для тонкой настройки ПИ, ведь стиль игры и роль в группе определяются предметами, которые есть у ПИ.

Броня имеет значение защиты брони. Запишите его на листе персонажа вместе с бонусом брони (защита-10). Если ПИ не носит броню, то его защита брони равна 11 и бонус брони равен +1.

**Комментарий автора:** «Защита брони» аналогична классу брони большинства OSR игр. Переименование нужно для связи защиты брони и защиты свойства. Бонус брони нужен для боёв, в которых броски совершают только игроки. Подробнее в разделе боя.

**3** Бросьте 1d8 для вашего начального и максимального значения здоровья. ПИ может лечиться на 1d8 + ТЕЛ. Скорость исследования местности равна 36 метров за один ход исследования. Скорость перемещения в бою равна 12 метров за раунд.

**Комментарий автора:** В Кнаве у всех существ кость здоровья d8. Это упрощает игру и оставляет совместимость с большинством OSR книг. ТЕЛ не добавляется к броскам на здоровье. Если ведущий не хочет, чтобы ПИ были слабыми, можно перебрасывать начальное здоровье, если значение меньше 5.

**4** Придумайте или накидайте описание персонажа: телосложение, лицо, кожу, волосы, одежду, добродетель, порок, голос, предысторию и мировоззрение по таблицам на следующей странице. Выберите пол и имя для персонажа, но сильно не привязывайтесь к нему. Этот мир полон опасностей.

**Комментарий автора:** накидывание большинства характеристик персонажа ускоряет его создание, но и также позволяет создавать удивительно уникальных персонажей, которых большинство игроков и не догадалось бы создать.

# Описание

## Телосложение

- |           |               |             |                 |
|-----------|---------------|-------------|-----------------|
| 1. Атлет  | 6. Неуклюжий  | 11. Крепкий | 16. Костлявый   |
| 2. Крошка | 7. Долговязый | 12. Коротыш | 17. Жилистый    |
| 3. Тучный | 8. Порезанный | 13. Дылда   | 18. Мускулистый |
| 4. Грубый | 9. Стройный   | 14. Дряблый | 19. Утончённый  |
| 5. Тощий  | 10. Гибкий    | 15. Статный | 20. Поджарый    |

## Лицо

- |            |                |                |              |
|------------|----------------|----------------|--------------|
| 1. Круглое | 6. Осунувшееся | 11. Туповатое  | 16. Острое   |
| 2. Хищное  | 7. Аристократа | 12. Костлявое  | 17. Мягкое   |
| 3. Узкое   | 8. Измученное  | 13. Крысиное   | 17. Раздутое |
| 4. Волчье  | 9. Шаловливое  | 14. Квадратное | 19. Широкое  |
| 5. Нежное  | 10. Сломанное  | 15. Вытянутое  | 20. Точёное  |

## Кожа

- |                     |             |                 |
|---------------------|-------------|-----------------|
| 1. Боевой шрам      | 8. Тёмная   | 15. Жёлтая      |
| 2. Родимое пятно    | 9. Ожог     | 16. Идеальная   |
| 3. Проткнутая       | 10. Рябое   | 17. Загорелая   |
| 4. Татуировки       | 11. В гриме | 18. Бледная     |
| 5. Шрам от хлыста   | 12. Жирная  | 19. Обветренная |
| 6. Солнечные ожоги  | 13. Розовая | 20. Воняет      |
| 7. Боевая раскраска | 14. Грубая  |                 |

## Волосы

- |                |            |              |               |
|----------------|------------|--------------|---------------|
| 1. Шелковистые | 6. Жидкие  | 11. Кудрявые | 16. Вьющиеся  |
| 2. Заплетённые | 7. Дреды   | 12. Длинные  | 17. Лохматый  |
| 3. Щетинистые  | 8. Грязные | 13. Тонкие   | 18. Пучок     |
| 4. Стриженные  | 9. Ирокез  | 14. Хвост    | 19. Волнистые |
| 5. Зализанные  | 10. Лысый  | 15. Жирные   | 20. Шикарные  |

## Одежда

- |                |               |             |              |
|----------------|---------------|-------------|--------------|
| 1. Старомодная | 6. Истлевшая  | 11. Грязная | 16. Заплатки |
| 2. Потрёпанная | 7. Элегантная | 12. Рваная  | 17. Чужацкая |
| 3. Мешковатая  | 8. Ритуальная | 13. Мала    | 18. Странная |
| 4. Украшенная  | 9. Цветастая  | 14. Наряд   | 19. В крови  |
| 5. Надушенная  | 10. В пятнах  | 15. Модная  | 20. Древняя  |

## Добродетель

- |                    |              |                  |
|--------------------|--------------|------------------|
| 1. Идеалистический | 8. Щедрый    | 15. Надёжный     |
| 2. Милосердный     | 9. Терпимый  | 16. Бдительный   |
| 3. Концентрация    | 10. Амбиции  | 17. Праведник    |
| 4. Общительный     | 11. Честный  | 18. Любопытный   |
| 5. Невозмутимый    | 12. Скромный | 19. Мужественный |
| 6. Справедливый    | 13. Смелый   | 20. Уважаемый    |
| 7. Дисциплина      | 14. Учтивый  |                  |

## Порок

- |                 |             |            |             |
|-----------------|-------------|------------|-------------|
| 1. Мстительный  | 6. Жестокий | 11. Лень   | 16. Обжора  |
| 2. Предвзятый   | 7. Транжира | 12. Трус   | 17. Нарцисс |
| 3. Вспыльчивый  | 8. Параноя  | 13. Злой   | 18. Наглый  |
| 4. Беспечный    | 9. Агрессия | 14. Лжец   | 19. Нервный |
| 5. Опрометчивый | 10. Жадный  | 15. Грубый | 20. Ноющий  |

## Речь

- |               |               |            |            |
|---------------|---------------|------------|------------|
| 1. Витиеватая | 6. Бормочет   | 11. Бубнит | 16. Акцент |
| 2. Торопливая | 7. Надсадная  | 12. Чёткая | 17. Хрипит |
| 3. Формальная | 8. Медленная  | 13. Чудная | 18. Грубая |
| 4. Загадочная | 9. Бессвязная | 14. Сиплая | 19. Заика  |
| 5. Живописная | 10. Визгливая | 15. Беглая | 20. Шепчет |

## Предыстория

- |                  |             |            |               |
|------------------|-------------|------------|---------------|
| 1. Вне закона    | 6. Алхимик  | 11. Нищий  | 16. Артист    |
| 2. Волшебник     | 7. Торговец | 12. Матрос | 17. Карманник |
| 3. Контрабандист | 8. Культист | 13. Шулер  | 18. Мясник    |
| 4. Домушник      | 9. Наёмник  | 14. Повар  | 19. Ученик    |
| 5. Шарлатан      | 10. Травник | 15. Жрец   | 20. Следопыт  |

## Несчастье

- |                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| 1-2. Изгнан       | 11-12. Осуждённый |
| 3-4. Оporоченный  | 13-14. Обманут    |
| 5-6. Преследуемый | 15-16. Зависимый  |
| 7-8. Проклят      | 17-18. Ограблен   |
| 9-10. В долгу     | 19-20. Изуродован |

## Мировоззрение

- |          |             |           |
|----------|-------------|-----------|
| 1-5:     | 6-15:       | 16-20:    |
| Законное | Нейтральное | Хаотичное |

# Начальное снаряжение

## Броня

- |           |          |                     |          |
|-----------|----------|---------------------|----------|
| 1-3:      | 4-14:    | 15-19:              | 20:      |
| Без брони | Стёганка | Пластинчатый доспех | Кольчуга |

## Шлемы и щиты

- |      |       |        |            |
|------|-------|--------|------------|
| 1-3: | 4-14: | 15-19: | 20:        |
| Нет  | Шлем  | Щит    | Шлем и Щит |

## Снаряжение приключенца

Киньте дважды по этой таблице и по одному в следующих двух.

- |                  |             |             |               |
|------------------|-------------|-------------|---------------|
| 1. Верёвка, 15 м | 6. Кандалы  | 11. Фонарь  | 16. Шест      |
| 2. Аборд. крюк   | 7. Трутница | 12. Шкив    | 17. Мешок     |
| 3. Масл. лампа   | 8. Свечи, 5 | 13. Замок   | 18. Палатка   |
| 4. Цепь, 3 метра | 9. Молоток  | 14. Ломик   | 19. Шипы, 5   |
| 5. Мелки, 10     | 10. Бурдюк  | 15. Зеркало | 20. Факелы, 5 |

## Обычное снаряжение 1

- |                   |          |            |             |
|-------------------|----------|------------|-------------|
| 1. Плават. пузырь | 6. Пила  | 11. Удочка | 16. Сеть    |
| 2. Медв. капкан   | 7. Ведро | 12. Шарики | 17. Клещи   |
| 3. Пес. часы      | 8. Жир   | 13. Зубило | 18. Отмычки |
| 4. Кузн. мехи     | 9. Клей  | 14. Кирка  | 19. Ёжики   |
| 5. Напильник      | 10. Бур  | 15. Лопата | 20. Гвозди  |

## Обычное снаряжение 2

- |                     |             |             |                    |
|---------------------|-------------|-------------|--------------------|
| 1. Подз. труба      | 7. Бутылка  | 13. Ладан   | 19. Перо и чернила |
| 2. Поддельн. украш. | 8. Котелок  | 14. Мыло    | 20. Линзы          |
| 3. Пустая книга     | 9. Инструм. | 15. Губка   |                    |
| 4. Колода карт      | 10. Шнур    | 16. Грим    |                    |
| 5. Игр. кости       | 11. Духи    | 17. Свисток |                    |
| 6. Колокольчик      | 12. Горн    | 18. Смола   |                    |

# Цена вещей

Цены в медяках. Скот, недвижимость и прочие дорогие вещи обычно оплачиваются бартером, услугами или клятвами верности.

## Снаряжение

Плавательный пузырь	5
Медвежий капкан	20
Спальник	10
Кузнечные мехи	10
Чёрный жир	1
Лебёдка и подпорка	30
Книга (Пустая)	300
Книга (сборник)	600
Бутылка / Пиала	1
Ведро	5
Ёжики (сумка)	10
Карты с лишним тузом	5
Цепь (3 метра)	10
Мелки (10 кусочков)	1
Зубило	5
Котелок	10
Ломик	10
Бур	10
Грим / косметика	10
Поддельные украшения	50
Удочка / снасти	10
Стеклянные шарики (сумка)	5
Клей (бутылка)	1
Абордажный крюк	10
Молоток	10
Святая вода	25
Горн	10
Песочные часы	300
Ладан (пачка)	10

Железные клещи	10
Лестница (3 метра)	10
Большая губка	5
Линзы	100
Отмычки	100
Кандалы	10
Напильник	5
Зеркало (малое, серебряное)	200
Музыкальный инструмент	200
Гвозди (12)	5
Сеть	10
Непромокаемый мешок	5
Непромокаемые ботинки	10
Навесной замок и ключ	20
Духи	50
Кирка	10
Шест (3 метра)	5
Перо и чернила	1
Верёвка (15 метров)	10
Мешок	1
Пила	10
Набор шулерских костей	5
Лопата	10
Колокольчик	20
Мыло	1
Шип (железный)	5
Шип (деревянный)	1
Шипованные ботинки	5
Подзорная труба	1000
Смола (в горшке)	10
Палатка (на 3 человека)	100
Палатка (на 1 человека)	50
Шнур (100 метров)	5
Бурдюк	5
Свисток	5

## Освещение

Свечи, 4 часа	1
Фонарь	30
Масляная лампа, 4 часа	5
Трутница	10
Факел, 1 час	1

## Броня

<b>Щит</b>	40
защита+1, 1 слот, качество 1	
<b>Шлем</b>	40
защита+1, 1 слот, качество 1	
<b>Стёганка</b>	60
защита 12, 1 слот, качест. 3	
<b>Пластинчатая</b>	500
защита 13, 2 слота, качест. 4	
<b>Кольчуга</b>	1200
защита 14, 3 слота, качест. 5	
<b>Полу-латы</b>	4000
защита 15, 4 слота, качест. 6	
<b>Латы</b>	8000
защита 16, 5 слотов, кач. 7	

## Оружие

<b>Кинжал, Дубина, Серп, Посох и т.п.</b>	5
d6 урон, 1 слот, 1 рука, кач. 3	
<b>Копьё, Меч, Булава, Топор, Кистень и т.п.</b>	10
d6 урон, 2 слота, 1 рука, кач. 3	
<b>Алебарда, Боевой молот, Длинный меч, Боевой топор, и т.п.</b>	20
d10 урон, 3 сл., 2 руки, кач. 3	
<b>Праща</b>	5
d4 урон, 1 слот, 1 рука, кач. 3	
<b>Лук</b>	15
d6 урон, 2 слота, 2 руки, кач. 3	
<b>Арбалет</b>	60
d8 урон, 3 слота, 2 руки, кач. 3	
<b>Стрелы (20)</b>	5
<b>Колчан</b> (вмещает 20)	10

## Одежда

Бедняцкая	10
Обычная	50
Дворянская	3000
Меховая	5000
Зимняя	100

## Еда

Походный паёк	5
Корм для животных	2
Бекон, 1 бочина	10
Хлеб, 1 буханка	1
Сыр, 0.5 кг	2
Сидр, 15 литров	1
Треска, целая	20
Яйца, 24	1
Мука, 2 кг	1
Фрукты, 0.5 кг	1
Чеснок, связка	1
Зерно, 25 кг	4
Травы, 1 связка	1
Сало, 2 кг	1
Лук, связка	8
Соль, 25 кг	3
Приправы, 0.5 кг	100
Сахар, 0.5 кг	12
Вино / Эль, бутылка	1

## Животные

Курица	1
Корова	100
Собака, охотничья	50
Собака, мелкая, но злая	20
Осёл, вьючная лошадь	300
Коза	10
Сокол	1000
Лошадь, ездовая	1000
Лошадь, боевая	10 000
Бык	300
Свинья	30
Овца	15

## Ночлег

Койка, за ночь	1
Личная комната, за ночь	2
Обед	2
Горячая ванна	2
Конюшня и корм	2

## Судна

Корабль, лучшее кач.	720/тонна
Корабль, хорош. кач.	480/тонна
Корабль, поддержан.	240/тонна
Корабль, плохое кач.	120/тонна
Плот	50
Рыбачья лодка	500
Баркас	5000
Каравелла	25 000
Галеон	125 000

## Транспорт

Карета	320
Повозка	50
Крытая телега	120

## Наёмники

Жалованье за день, не включая еду, припасы, жильё и т.д.	
Разнорабочий	1
Писарь	2
Лучник	3
Каменщик	4
Вооружённый, пеший	6
Оружейник или Кузнец	8
Вооружённый, на лошади	12
Архитектор	15
Цирюльник / Хирург	25
Рыцарь	25

## Постройки

Лачуга	120
Дом	1200
Ремеслен. мастерская	2400
Торговая лавка	7200
Дом с внутр. двориком	21 600
Штаб гильдии	32 600
Каменная башня	48 000
Храм	75 000
Крепость	100 000
Собор	500 000
Императорский дворец	2 500 000

# Как играть

## Свойства

Каждое из 6 свойств используется в разных ситуациях.

- **Сила:** Рукопашные атаки и применение физической силы (поднять ворота, выгнуть прутья и т.п.)
- **Ловкость:** Для действий, где важно равновесие, скорость и рефлексы (уклонение, лазанье, скрытность и т.п.)
- **Выносливость:** Сопротивление ядам, болезням, холоду и т.п. Бонус выносливости прибавляется при лечении. Количество слотов ПИ всегда равно защите Выносливости.
- **Интеллект:** Для проверок, требующих концентрации и точности, таких как произнесение заклинаний, сопротивление магии, вспоминание лора, создание предметов, ремесла и механики, карманных краж.
- **Мудрость:** Для дальних атак и проверок, требующих внимания и интуиции (выслеживание, навигация, поиск скрытых дверей, разоблачение иллюзий и т.п.)
- **Харизма:** Убеждение, обман, допрос, запугивание, очарование, провоцирование и т.п. ПИ могут нанять количество наёмников, равное бонусу Харизмы.

**Комментарий автора:** В системе, которая основана на 6 свойствах, важно, чтобы каждое свойство было полезным. Например, немагические ПИ склонны занижать ментальные свойства, поэтому я расширил их сферы применения.

## Слоты инвентаря

Количество слотов инвентаря равно защите Выносливости. Большинство вещей, включая гримуары, зелья, пайки, лёгкое оружие, инструменты и т.п. занимают 1 слот. Тяжелые или объёмные вещи, вроде брони или тяжелого оружия занимают больше слотов. Мелкие, идентичные предметы могут складываться в один

слот, по усмотрению ведущего. 1 слот вмещает 100 монет. Максимальный вес одного слота примерно 2 кг.

**Комментарий автора:** Слоты позволяют игрокам самостоятельно отслеживать нагрузку. Слоты также являются способом настройки: вещи ПИ определяют его роль в группе. Повышение Выносливости скорее всего будет приоритетом для большинства игроков.

## Проверки

Когда ПИ пытается совершить что-то с неочевидным результатом и провал имеет последствия, он совершает **проверку**. Для этого добавьте бонус уместного свойства к броску d20. Если сумма **больше 15**, значит ПИ преуспел, а иначе — его постигла неудача.

**Комментарий автора:** Требование превысить 15 означает, что новые ПИ имеют вероятность на успех примерно 25%, а ПИ 10 уровня — 75%, потому что бонус может достигнуть +10 на 10 уровне. Это отражает базовый шаблон проверок в ранних D&D.

Если проверка против другого существа, значит сумма должна быть больше защиты уместного свойства этого существа. Если проверка провалилась, противник достиг успеха. Такой тип проверки называется **встречной проверкой**. Не важно, кто из противников совершает проверку — вероятность успеха не меняется.

**Пример:** Маг бросает огненный шар в гоблина, который совершает проверку на уклонение. Это встречная проверка Интеллекта волшебника против Ловкости гоблина. Гоблин может добавить бонус его Ловкости к броску, стараясь превысить защиту Интеллекта мага. Или маг может добавить бонус Интеллекта, стараясь превысить защиту ловкости гоблина.

**Комментарий автора:** Защита свойства — это, по сути, среднее значение броска. Требование превысить защиту противника позволяет быстрее проводить столкновения, устраняет возможность «ничьи». Все броски могут совершать игроки, потому что вероятность успеха не зависит от стороны, которая совершает бросок.

Если есть обстоятельства, которые значительно усложняют или упрощают действие, ведущий может назначить **преимущество** или **помеху**. При броске с

преимуществом бросьте 2d20 и выберите наибольший. При помехе бросьте 2d20 и выберите наименьший.

**Комментарий автора:** Ведущий может назначать числовые модификаторы на броски, но большинству игроков нравится система преимуществ/помех и она упрощает вычисления.

## Реакции

Когда ПИ встречают NPC, чья реакция на группу неочевидна, ведущий может бросить 2d6 по таблице.

2	3-5	6-8	9-11	12
Готов атаковать	Не готов помогать	Не определился	Готов рассказать	Готов помочь

## Бой

В начале каждого раунда определите инициативу. На 1-3 все враги действуют первыми. На 4-6 все ПИ действуют первыми. Определяйте инициативу каждый раунд.

**Комментарий автора:** Бросок инициативы для целой группы ускоряет бой, удерживает вовлечённость игроков и устраняет необходимость записей. Переброс инициативы каждый раунд делает бой более опасным, потому что одна из сторон может походить два раза подряд.

В свой ход ПИ может переместиться на свою скорость (обычно 12 метров) и совершить одно боевое действие. Это может быть чтение заклинания, повторное движение, атака оружием, попытка совершить приём или другое действие, разрешённое ведущим.

Оружие ближнего боя достаёт до соседних противников, но дальнобойное оружие нельзя использовать, если вы в ближнем бою. Для атаки оружием бросьте d20 + СИЛ для ближнего боя или МДР для дальнобойной атаки. Если сумма **больше** защиты брони противника, то вы попадаете, а иначе — промахиваетесь.

Либо, результат атаки может определить защищающийся, прибавляя к d20 бонус брони, стараясь перебросить защиту свойства, которым его атакуют. Если получилось защищающийся избежал урона, а иначе — получает урон.

**Комментарий автора:** это аналогично встречным проверкам, просто используйте Брони вместо свойства.

При попадании, атакующий бросает кость урона своего оружия, столько **Очков Здоровья** (ОЗ) защищающийся теряет. Можно бросить кость урона дважды, если оружие идеально подобрано под противника (например, дробящее против скелета).

Когда ПИ достигает 0 ОЗ — он без сознания. Когда персонаж достигает -1 ОЗ или меньше — он умирает. Игрок должен создать нового персонажа взамен умершего и вернуться к игре как можно быстрее.

## Приёмы

Приёмы — это боевые манёвры, вроде оглушения, толкания, обезоруживания, подножек, срывания брони и т.п. Они проводятся через встречную проверку. Они могут нанести урон не напрямую, но косвенно (например, столкнуть врага с обрыва). Ведущий определяет, как сработает приём в разных ситуациях.

## Преимущество в бою

ПИ могут получить преимущество в бою, когда атакуют цель, которая ничего не подозревает, находится ниже, потерял равновесие, обезоружен, отвлечён или тактически имеет значимую слабость. Ведущий, как обычно, имеет решающее слово в этих вопросах.

Когда ПИ имеет преимущество в бою, он может или совершить бросок атаки с преимуществом, или совершить атаку **и** в том же раунде попытаться совершить приём против того же противника, без преимущества.

## Крит. попадания и Качество

Если при броске атаки у атакующего выпадает 20, или у защищающегося 1, броня защищающегося теряет 1 пункт качества и уровень равен двойному броску урона. Если атакующий выбросил 1 или защищающийся 20, то оружие атакующего теряет 1 пункт качества. При качестве 0 предмет разрушается. Починка каждого пункта качества стоит 10% от стоимости предмета.

**Комментарий автора:** Медленное разрушение снаряжения — ещё один фактор времени, оказывающий влияние на долгие походы, вкпе с ОЗ, гримурами, факелами и прочим.

## Боевой дух

Монстры и NPC имеют ранг боевого духа (БД), обычно от 5 до 9. Когда они встречают большую опасность, чем они ожидали, ведущий совершает **бросок БД**, кидая 2d6 и сравнивая с рангом БД. Если результат выше ранга, то NPC попытаются бежать, отступить или договориться. Броски БД можно также применять, когда половина отряда перебита, или у конкретного врага осталась половина ОЗ. По усмотрению ведущего, броски БД могут быть спровоцированы и другими событиями.

Наёмники также делают броски БД, когда им не заплатили, их наниматель умер, или они встретили совсем страшную опасность. БД можно увеличить, если платить побольше и кормить получше.

## Лечение

После еды и полноценного сна, ПИ восстанавливают d8 ОЗ + бонус Выносливости. Отдых в безопасном месте восстанавливает ОЗ полностью.

**Комментарий автора:** Бонус Выносливости не влияет на максимальные ОЗ, в отличие от большинства OSR игр, но зато сильно помогает при лечении.

## Монстры

Все монстры из OSR бестиариев должны работать из коробки, без значительных изменений.

**Кость хитов / ОЗ:** считайте, что все монстры имеют кость ОЗ d8, если не указано иное. Умножьте кость хитов на 4, чтобы получить ОЗ монстра (или на 5, если у вас коварное настроение.)

**Броня:** КБ монстра (если возрастающий) равен защите Брони. Если КБ убывающий, вычтите его из 19 (если это из OD&D или B/X D&D) или из 20 (если это из AD&D).

**Бонус Атаки:** любой бонус атаки не изменяется и может добавляться как к атакам ближнего боя, так и для дальнобойных атак. Если бонуса атаки нет, считайте его равным кости хитов монстра.

**Урон:** остаётся таким же

**Боевой дух:** остаётся тем же.

**Проверки:** так как OSR монстры обычно не имеют значений характеристик/свойств, считайте, что бонусы их свойств равны их уровню, и соответственно подсчитывайте защиту их свойств.

**Пример:** типичный 4 HD монстр будет иметь бонус +4 и защиту 14 для всех свойств, если их не поменяет ведущий.

**Комментарий автора:** Из-за универсальной шкалы 1-10 в Кнаве, монстры и NPC фактически добавляют их кость хитов или уровень ко всем атакам или проверкам. Очевидно, это должно корректироваться ведущим при необходимости.

## Развитие

Когда ПИ накапливает 1000 пунктов опыта (ПО), он повышает уровень. ПИ получает 50 и 100 ПО за простые и средние испытания соответственно и 200 ПО за превозмогание особенно рискованных ситуаций. Ведущий должен рассказывать, сколько ПО можно заработать за различные достижения.

**Комментарий автора:** Я выбрал такой способ развития, потому что он простой и лёгкий для понимания. Конечно, можете использовать повышение за вехи, за сессию, или обменивать монеты на опыт. Если обмениваете золото или серебро, считайте, что золотой равен 100 медякам, а серебряный — 10 медякам.

Когда ПИ повышает уровень, киньте столько d8, сколько теперь уровней у ПИ — теперь это новый максимум ОЗ. Если результат меньше текущего значения, то увеличьте максимум ОЗ на 1. Также, увеличьте на 1 защиту и бонус трёх свойств на выбор. Свойства не могут быть выше 20/+10.

**Комментарий автора:** Вы можете повышать свойства случайным образом, если хотите. Мой любимый способ — кидать d20 для каждого свойства в любом порядке, повышая свойство на 1, если значение меньше текущей защиты свойства. Продолжайте, пока три свойства не будут повышены. При таком способе более развитые свойства повышаются быстрее, чем менее развитые, что делает ПИ более разнообразными и специализированными.

# Магия

Список заклинаний из любой олдскульной РПГ будет работать идеально в KnaVe, если они ниже 10 уровня. Онлайн доступно множество классических заклинаний.

В KnaVe ПИ могут читать только заклинания, равные их уровню или ниже, так ПИ 3 уровня может читать заклинания с уровнями от 0 до 3. Заклинания читаются из гримуаров, которые держатся в двух руках и читаются громко. Каждый гримуар может быть использован только раз в день. Важно, что гримуар содержит только одно заклинание и занимает 1 слот в инвентаре. Так что, если ПИ хочет использовать широкий спектр заклинаний, большую часть его инвентаря займут гримуары.

---

**Комментарий автора:** для меня всегда было странно, что уровень заклинания не соотносится с уровнем ПИ в большинстве OSR игр. Что-же, теперь соотносятся. Я также взял абстрактные слоты заклинаний и превратил их в нечто осязаемое. ПИ могут читать столько заклинаний, сколько они физически носят с собой. Увеличивайте Выносливость, если хотите таскать с собой небольшую библиотеку гримуаров.

---

ПИ не могут создавать, копировать или переписывать гримуары. Чтобы заполучить новый гримуар, приходится участвовать в опасных приключениях, находя их в подземельях или отбирая у магов. Чем выше уровень гримуара, тем он более редкий и дорогой. ПИ, открыто носящие высокоуровневые гримуары, наверняка подвергнутся нападениям бандитов и волшебников.

Когда заклинание позволяет пройти проверку, киньте проверку Интеллекта против уместного свойства защищающегося, обычно Ловкости против дистанционных заклинаний, Выносливости против высасывающих жизнь заклинаний, Интеллект против заклинаний захвата разума или Мудрости против иллюзий.

---

**Комментарий автора:** гримуары можно легко представить как рунные камни, глиняные таблички, зелья, свитки или ещё что-нибудь, подходящее для вашей кампании. Если хотите играть в мире с малым количеством магии, вы можете сделать гримуары одноразовыми. Генератор заклинаний из моей предыдущей игры Maze Rats может быть полезен для придумывания новых.

---

## 100 безуровневых заклинаний

Если вы предпочитаете заклинания, которые доступны всем уровням и становятся мощнее с ростом уровня волшебника, используйте этот список. В этих заклинаниях «L» — это уровень заклинателя, **предмет** — это что-то, что можно поднять одной рукой и **объект** — это что-то размером с человека. Если не указано обратное, все заклинания с продолжительными эффектами продолжаются Lx10 минут и имеют радиус 12 метров. Если заклинание напрямую влияет на другое существо, это существо может совершить проверку, чтобы избежать эффекта (как описывалось ранее). Успех уменьшает или отменяет эффект заклинания.

1. **Клей:** объект покрыт невероятно липкой слизью.
2. **Марионетка:** объект выполняет ваши команды наиболее точно. Он может передвигаться на 5 метров за раунд.
3. **Очеловечивание:** прикоснитесь к животному и оно получит человеческий интеллект или человеческий облик на L дней.
4. **Волшебный глаз:** вы можете смотреть волшебным летающим глазом, вы контролируете его полёт.
5. **Астральная тюрьма:** объект заморожен во времени и пространстве внутри неуязвимой кристальной оболочки.
6. **Притяжение:** L+1 объектов сильно притягиваются друг к другу, если приблизятся на 3 метра.
7. **Акустическая иллюзия:** вы создаёте иллюзорные звуки, которые словно исходят из точки, которую вы выберете.
8. **Вещатель:** существо должно громко и чётко повторить всё, о чём вы думаете. Иначе, оно молчит.
9. **Форма зверя:** вы и ваше носимое имущество превращаетесь в обычного животного.
10. **Дурман:** L существ на ваш выбор не могут ничего запомнить пока действует заклинание.
11. **Изменение судьбы:** Киньте L+1 d20. Когда вам нужно кинуть d20 после чтения заклинания, вы должны выбрать одно из этих значений. Выбранное значение удалите из списка.
12. **Птичий полёт:** ваши руки превращаются в большие крылья птицы.
13. **Обмен телами:** вы меняетесь телами с существом, которого вы коснулись. При смерти одного из тел умирает и второе.

14. **Екатерина:** женщина в синем платье появляется до окончания заклинания. Она будет исполнять вежливые и безопасные просьбы.
15. **Очарование:** L существ считают вас другом.
16. **Команда:** существо повинуется одной команде из трёх слов, которая не навредит ему.
17. **Уразуметь:** вы знаете все языки на время действия заклинания.
18. **Контроль растений:** ближайшие растения и деревья повинуются вам и могут перемещаться на 1.5 м за раунд.
19. **Контроль погоды:** вы можете изменить тип погоды, но никак иначе вы не влияете на неё.
20. **Контрзаклинание:** совершите встречную проверку Интеллекта против Интеллекта заклинателя. Вы можете сделать это в чужой ход как реакцию или против продолжительного эффекта. При успехе вы отменяете заклинание.
21. **Оглушение:** все существа поблизости ничего не слышат.
22. **Обнаружение магии:** вы слышите пение ближайших магических колебаний. Громкость и мелодия определяются мощностью и качеством магической ауры.
23. **Сборка/Разборка:** любую часть ваше тела можно отсоединить и присоединить обратно без боли. Вы продолжите контролировать эти части.
24. **Маскировка:** вы можете поменять облик L персонажей на любой другой гуманоидный. Копирование внешности оставит странные различия, пугающие окружающих.
25. **Смещение:** объект появляется в радиусе Lx3 м от его текущей позиции.
26. **Землетрясение:** земля начинает сильно трястись, постройки могут быть повреждены или развалиться.
27. **Эластичность:** ваше тело может растянуться на 3 м.
28. **Стена стихии:** стойкая стена из льда или пламени длиной Lx12 м и высотой 3 м вырастает из земли.
29. **Воровство:** L предметов в поле зрения телепортируются вам в руки.
30. **Дымное облако:** густой туман окутывает вас.
31. **Неистовство:** L существ впадают в безумную ярость.
32. **Врата:** открывается портал в случайное измерение.
33. **Смещение гравитации:** вы можете изменить направление гравитации (только для себя) один раз за раунд.
34. **Жадность:** L существ испытывают непреодолимое желание обладать вещью из вашего поля зрения.
35. **Ускорение:** ваша скорость передвижения утраивается.

36. **Ненависть:** L существ испытывают сильную ненависть к другому существу или группе и мечтают уничтожить.

37. **Чуткое ухо:** вы можете отчётливо слышать тихие звуки.

38. **Укрытие:** укрытие возникает в 0.5 м над землёй и может укрыть L гуманоидов.

39. **Гипноз:** существо входит в транс и ответит на L вопросов «да» или «нет».

40. **Ледяное касание:** тонкий слой льда покрывает поверхность в радиусе до 3 м.

41. **Осветить:** вы контролируете летающий огонёк.

42. **Увеличить гравитацию:** гравитация утраивается в этой области.

43. **Незримая связь:** два объекта в пределах 3 м друг от друга не могут отходить друг от друга дальше 3 м.

44. **Стук:** L обычных или волшебных замков поблизости открываются.

45. **Прыгун:** вы можете подпрыгивать на высоту Lx3 метра.

46. **Жидкий воздух:** воздух вокруг вас пригоден для плавания.

47. **Заглушение магии:** все магические эффекты неподалёку действуют в половину своей силы.

48. **Дом:** крепкий, меблированный дом возникает на Lx12 часов. Вы можете запрещать и разрешать вход в него.

49. **Шариковое безумие:** ваши карманы полны стеклянных шариков и пополняются ими каждый раунд.

50. **Маскарад:** L персонажей становятся похожими на персонажа, к которому вы прикоснулись, и имеют такие же голоса.

51. **Уменьшение:** вы и L прикоснувшихся к вам существам уменьшаются до размера мыши.

52. **Зеркальное отражение:** L иллюзий, копирующих вас, появляются под вашим контролем.

53. **Зеркальный проход:** зеркало становится проходом к другому зеркалу, в которое вы смотрели сегодня.

54. **Многорукость:** вы получаете L лишних рук.

55. **Сфера ночи:** возникает тёмная сфера диаметром Lx12 метров с ночным небом на ней.

56. **Объективизация:** вы становитесь неодушевлённым предметом с размером между яблоком и большим пианино.

57. **Форма желе:** вы становитесь живым желейным кубом.

58. **Пацифизм:** L существ приобретают неприязнь к насилию.

59. **Призрачная карета:** до окончания заклинания появляется призрачная карета, которая движется неестественно быстро по любой местности, даже по воде.

60. **Фобия:** L существ начинают бояться объекта по вашему выбору.

61. **Яма:** яма диаметром 3 метра и глубиной 1.5 метра возникает в земле.

62. **Первобытная мощь:** объект вырастает до размера слона. Если это животное, оно становится разъярённым.

63. **Психометрия:** ведущий отвечает «да» или «нет» на L вопросов об объекте, к которому вы прикоснулись.

64. **Притянуть:** объект любого размера притягивается к вам с силой L мужчин в течение раунда.

65. **Оттолкнуть:** объект любого размера отталкивается от вас с силой L мужчин в течение раунда.

66. **Поднятие мертвецов:** L скелетов поднимаются из земли, чтобы служить вам. Они невероятно тупые и могут исполнять только простые приказы.

67. **Спиритизм:** появляется дух мёртвого тела и отвечает на L вопросов.

68. **Чтение мыслей:** вы можете поверхностно слышать мысли рядом стоящих существ.

69. **Дистанцировать:** L+1 объектов сильно отталкиваются, если приближаются на 3 метра друг к другу.

70. **Ясновидение:** вы можете смотреть через глаза существа, до которого вы сегодня дотрагивались.

71. **Придать форму:** все неодушевлённые материалы в ваших руках податливы словно глина.

72. **Пелена:** L существ невидимы, пока не двигаются.

73. **Перемешать:** L существ мгновенно меняются местами случайным образом.

74. **Сон:** L существ погружаются в лёгкий сон.

75. **Форма дыма:** ваше тело становится живым дымом.

76. **Улиточный рыцарь:** через 10 минут после чтения заклинания к вам добирается рыцарь верхом на гигантской улитке. Он может ответить на большинство вопрос о вашем задании и о рыцарстве. И может вылечить вас, если посчитает вас достойными.

77. **Чутьё:** вы улавливаете даже едва заметные следы запахов.

78. **Сортировка:** неодушевлённые предметы сортируются по категориям по визуальным признакам, которые вы установите.

79. **Спектакль:** возникает очевидно нереалистичная, но впечатляющая иллюзия под вашим контролем. Она может быть размером с дворец, двигаться и издавать звуки.

80. **Захват заклинания:** колдуется как реакция на другое сработавшее заклинание. Вы получаете временную

копию заклинания, которую можете сколдовать в любое время, пока длится захват.

81. **Паучья цепкость:** вы можете передвигаться по поверхностям как паук.
82. **Призыв куба:** раз в секунду (6 раз в раунд) вы можете призвать или отозвать куб земли шириной 1 м. Новые кубы должны закрепляться на земле или других кубах.
83. **Рой:** вы превращаетесь в стаю ворон, крыс или пираний. Вы получаете урон только от эффектов, затрагивающих местность.
84. **Телекинез:** вы силой мысли передвигаете L предметов.
85. **Телепатия:** L + 1 существ могут слышать мысли друг друга на любом расстоянии.
86. **Телепорт:** объект исчезает и появляется на земле в поле зрения в пределах Lx12 метров.
87. **Магический якорь:** объект становится целью всех заклинаний, которые произносятся рядом.
88. **Чаща:** внезапно вырастает густая чаща шириной Lx12 м.
89. **Временной прыжок:** объект исчезает и попадает на Lx10 минут в будущее. При возвращении он появится в ближайшей свободной области.
90. **Призыв идола:** резная каменная статуя размер с 8 метров вырастает из земли.
91. **Ускорение времени:** время в пузыре 12 м в 10 раз быстрее.
92. **Замедление времени:** время в пузыре 12 м замедляется до 10%.
93. **Зрение правды:** вы можете смотреть сквозь иллюзии.
94. **Скважина:** появляется источник с морской водой.
95. **Видение:** вы полностью контролируете, что видит существо.
96. **Визуальная иллюзия:** появляется беззвучная, неподвижная иллюзия размером спальни комнаты.
97. **Защитный круг:** серебряный круг 12 м появляется на земле. Выберите один тип существ, кто не может пересекать его: живые существа, нежить, снаряды или металл.
98. **Сеть:** ваши кисти стреляют толстой паутиной.
99. **Волшебная метка:** из вашего пальца вырывается поток краски огненного света. Эту краску можете видеть только вы, вы можете видеть её с любого расстояния, даже сквозь твёрдые объекты.
100. **Рентгеновское зрение:** вы получаете рентгеновское зрение.

Перевёл Константин Байдин

[baidinkn@ya.ru](mailto:baidinkn@ya.ru) — [t.me/Kot2D](https://t.me/Kot2D) — <https://github.com/2dkot>

Шрифт: Liberation Serif