

KNAVE

KNAVE es un kit de herramientas creado por Ben Milton para jugar a juegos de rol de la vieja escuela sin clases. Se anima a los lectores a añadir, quitar y modificar reglas según sus gustos. Algunas de las características de Knave incluyen:

Alta compatibilidad con juegos OSR (siglas de vieja escuela en inglés). Si tienes una biblioteca de bestiarios OSR, aventuras y hechizos, hará falta muy poca conversión para poder utilizarlos con Knave.

Se enseña rápidamente, es fácil de jugar. Si estás introduciendo a un grupo de jugadores novatos a juegos OSR, Knave les permite crear personajes y comprender todas las reglas en muy poco tiempo.

No hay clases. Cada PJ es un bribón (knave), un saqueador de tumbas, un aventurero que esgrime un libro de hechizos con la misma habilidad que una espada. Este es un sistema ideal para jugadores que les gusta cambiar de tipo de personaje de vez en cuando y que no les gusta encasillarse. El rol de un PJ en el grupo se define dependiendo del equipo que lleva.

Las habilidades son lo principal. Todas las tiradas d20 utilizan las seis habilidades estándar. La forma en la que funcionan las puntuaciones de habilidad y bonus se ha simplificado, racionalizado y se han hecho más coherentes con otros sistemas (como por ejemplo el de sistema de armaduras).

Tiradas realizadas sólo por los jugadores (opcional). Knave facilita a los Masters que quieren que sean los jugadores quienes hagan todas las tiradas. Cambiar entre el modelo tradicional de tiradas y el modelo en el que solo lanzan los dados los jugadores puede hacerse de forma casi inmediata.

Estándar de cobre. Knave asume que la unidad básica de economía es la moneda de cobre. Todos los precios de los objetos utilizan esta denominación e intentan aproximarse a los valores medievales reales.

Una lista de 100 hechizos sin niveles.

Licencia Creative Commons Attribution 4.0 International. Eres libre de compartir y adaptar este material para cualquier propósito, incluyendo el comercial, mientras se cite al autor original.

Comentarios del autor. Estas reglas incluyen los comentarios del autor explicando el porqué de cada regla para facilitar la modificación de las mismas.

Creación de personajes

1 Los PJs tienen seis habilidades: fuerza, destreza, constitución, inteligencia, sabiduría y carisma. Cada habilidad tiene dos valores relacionados: una **defensa** y un **bonus**.

Cuando vayas a crear un personaje, lanza 3d6 para cada una de las habilidades en orden. El dado con el valor más bajo será

el bonus de esa habilidad. Súmale 10 para obtener el valor de su defensa.

Una vez hayas terminado con las tiradas puedes, opcionalmente, intercambiar los valores de dos de las habilidades.

Ejemplo: obtienes un 2, 2, y 6 para la fuerza. El dado con valor más bajo es un 2, por lo que tu personaje tendrá un bonus de +2 y una defensa de 12. Repite este proceso para el resto de las habilidades.

Notas del diseñador: “defensa de la habilidad” es el término que yo utilizo para referirme a lo que normalmente se llama valores de habilidad. Me refiero a ello de esta forma para dejar más claro cómo funcionan durante las tiradas de salvación con oposición, explicado más adelante.

La mecánica de tiradas hará que la mayoría de las habilidades empiecen en 11/+1. El bonus y la defensa de tres habilidades subirán un punto cada vez que un personaje suba de nivel, hasta un máximo de 20/+10 en el nivel 10. Esto hace que todo esté en una escala de diez puntos, lo cual es más intuitivo. La intención es imitar la forma en la que en la mayoría de juegos OSR incrementan alrededor de un punto, por cada nivel, los bonus por ataque, dados de golpe y tiradas de salvación.

2 Los PJs empiezan con dos raciones de comida y un arma a elección del jugador. Lanza un dado en las tablas de Equipo

Inicial en la siguiente página para determinar la armadura inicial y equipamiento.

Nota del autor: lanzar dados para el equipo inicial acelera el proceso de creación, lo cual

es importante en un juego con alta letalidad como Knave. Si quieres permitir la compra de equipamiento los PJs pueden empezar con 3d6x20 monedas de cobre. Ten en cuenta que los libros de hechizos no están disponibles para PJs iniciales, pero siempre puedes añadir un “libro de hechizos aleatorio” en la tabla de Equipo de Mazmorreo, o simplemente permitir a los PJs lanzar una tirada para obtener un hechizo aleatorio a cambio de empezar sin ninguna armadura.

Los PJs tienen un número de espacios de inventario igual a su defensa de Constitución y los objetos que porten deben de caber en esos espacios. La mayoría de los objetos utilizan solamente un espacio, pero algunos pueden ocupar más. Algunos objetos pequeños pueden agruparse en un solo espacio. Pregunta al Master si no estás seguro.

Nota del autor: los espacios de inventario hacen que la monitorización de la carga sea más sencilla y rápida, lo cual es importante ya que la gestión de recursos es importante en el juego. Sirven también para personalizar al personaje, ya que, aquello con lo que un Knave esté equipado, determinará la forma en la que jugará y su función dentro del grupo de aventureros.

Toda armadura tiene un valor de defensa asociado. Apunta este valor en tu hoja de personaje donde pone bonus de armadura (siempre 10 menos que la defensa). Si el Pj no lleva armadura, su defensa de armadura es 11 y su bonus de armadura es +1.

Nota del diseñador: “Defensa de armadura” es esencialmente el mismo concepto que la clase de armadura en la mayoría de juegos OSR. Se ha renombrado para enfatizar cómo funciona la conexión entre bonus y defensa. El bonus de armadura existe para permitir

que el combate pueda realizarse con tiradas del jugador exclusivamente, tal y como se explicará en la sección de combate.

3 Haz una tirada con 1d8 para determinar los puntos de golpe iniciales y máximos de tu PJ. El ritmo de curación de un PJ es de 1d8+bonus de constitución. Su velocidad de exploración es de 120 pies por turno de exploración, y su velocidad de combate es de 40 pies por ronda.

Nota del autor: todos los dados de golpe de Knave se asume que son d8, tanto para PJ, PNJs y monstruos. Esto simplifica el juego y mantiene todo compatible con la mayoría de libros OSR. Date cuenta de que el bonus de Constitución del PJ no se añade a sus tiradas de punto de golpe. Los masters que no quieran que los PJs empiecen siendo tan frágiles pueden permitir que los puntos de golpe se puedan volver a tirar si sale un valor inferior a 5.

4 Invéntate o determina aleatoriamente el resto de rasgos del PJ, como su físico, rostro, piel, cabello, ropa, virtudes, vicios, habla, trasfondo y alineamiento mediante las tablas aleatorias de la siguiente página. Elige un género y un nombre para tu personaje pero no te encariñes demasiado con él. Hay un mundo muy peligroso ahí fuera.

Nota del autor: Elegir de forma aleatoria la mayor parte de los rasgos de tu PJ acelera la creación del personaje, pero también hace que puedas crear personajes sorprendentes y únicos que no se les ocurriría o jugarían la mayoría de jugadores.

Rasgos

Físico

1 Atlético	6 Grueso	11 Bajito	16 Fuerte
2 Musculoso	7 Larguirucho	12 Nervudo	17 Pequeño
3 Corpulento	8 Fibrado	13 Esbelto	18 Imponente
4 Delicado	9 Tosco	14 Flácido	19 Flexible
5 Demacrado	10 Flaco	15 Atractivo	20 Nervioso

Tara

1 Hinchada	6 Alargada	11 Traviesa	16Afilada
2 Franca	7 De patricio	12 Delgada	17 Suave
3 Huesuda	8 Picada	13 Ratuna	18 Cuadrada
4 Cincelada	9 Aguileña	14 Redonda	19 Ancha
5 Delicada	10 Rota	15 Hundida	20 Lobuna

Piel

1 Cicatriz guerra	6 Aceitosa	11 Hedionda	16 Quemada al sol
2 Marca nacimiento	7 Pálida	12 Tatuada	17 Bronceada
3 Quemadura	8 Perfecta	13 Rosada	18 Pintura guerra
4 Oscura	9 Piercings	14 Rugosa	19 Curtida
5 Maquillada	10 Marcas de viruela	15 Cetrina	20 Cicatriz látigo

Pelo

1 Calvo	6 Despeinado	11 Flácido	16 Coleta
2 Trenzado	7 Rastas	12 Largo	17 Sedoso
3 Erizado	8 Sucio	13 Lujoso	18 Moño
4 Recortado	9 Rizado	14 Cresta	19 Ondulado
5 Ensortijado	10 Grasiento	15 Aceitoso	20 Ralo

Ropaje

1 Antiguo	6 Elegante	11 Extranjero	16 Remendado
2 Ensangrentado	7 A la moda	12 Raído	17 Perfumado
3 Ceremonial	8 Inmundo	13 Desaliñado	18 Rancio
4 Decorado	9 Extravagante	14 Librea	19 Rasgado
5 Excéntrico	10 Manchado	15 Sobredimensionado	20 Estrecho

Virtud

1 Ambicioso	6 Disciplinado	11 Honorable	16 Piadoso
2 Cauto	7 Atento	12 Humilde	17 Honrado
3 Valiente	8 Generoso	13 Idealista	18 Sereno
4 Cortés	9 Gregario	14 Justo	19 Estoico
5 Curioso	10 Honesto	15 Leal	20 Tolerante

Vicio

1 Agresivo	6 Mentiroso	11 Perezoso	16 Sospechoso
2 Arrogante	7 Poco serio	12 Nervioso	17 Vano
3 Amargado	8 Glotón	13 Parcial	18 Vengativo
4 Cobarde	9 Engreído	14 Temerario	19 Derrochador
5 Cruel	10 Irascible	15 Rudo	20 Quejumbroso

Habla

1 Contundente	6 Ahogada	11 Murmurosa	16 Dialecto
2 Vozarrón	7 Florida	12 Precisa	17 Lenta
3 Entrecortada	8 Formal	13 Pintoresca	18 Chirriante
4 Críptica	9 Grave	14 Divagante	19 Tartamudeo
5 Arrastrada	10 Ronca	15 Trepidante	20 Susurro

Trasfondo

1 Alquimista	6 Clérigo	11 Mago	16 Artista
2 Mendigo	7 Cocinero	12 Marinero	17 Carterista
3 Carnicero	8 Cultista	13 Mercenario	18 Contrabandista
4 Ladrón	9 Jugador	14 Mercader	19 Estudiante
5 Charlatán	10 Herborista	15 Proscrito	20 Rastreador

Desgracias

1 Abandonado	6 Defraudado	11 Incriminado	16 Perseguido
2 Adicto	7 Degradado	12 Cazado	17 Rechazado
3 Chantajeado	8 Desacreditado	13 Secuestrado	18 Reemplazado
4 Condenado	9 Repudiado	14 Mutilado	19 Robado
5 Maldito	10 Exiliado	15 Pobre	20 Sospechoso

Alíneamiento

1-5:	6-15:	16-20:
Leal	Neutral	Caos

Equipo inicial

Armadura

1-3:	4-14:	15-19:	20:
Sin armadura	Cuero	Acolchada	Cota de mallas

Cascos y escudos

1-13:	14-16:	17-19:	20:
Nada	Casco	Escudo	Casco y escudo

Equipo de mazmorreo

Tira el dado una vez para esta tabla y otra vez para las dos siguientes.

1 Cuerda, 50ft	6 Palanca	11 Linterna	16 Pértiga 10 pies, 10ft
2 Poleas	7 Yesca y pedernal	12 Lámpara de aceite	17 Saco
3 Velas, 5	8 Gancho	13 Candado	18 Tienda
4 Cadenas, 10ft	9 Martillo	14 Esposas	19 Púas, 5
5 Tiza, 10	10 Cantimplora	15 Espejo	20 Antorchas, 5

Equipo general 1

1 Vejiga de aire	6 Sierra	11 Caña de pescar	16 Red
2 Trampa de osos	7 Cubo	12 Canicas	17 Tenazas
3 Pala	8 Abrojos	13 Pegamento	18 Candado
4 Fuelle	9 Cincel	14 Ganzúa	19 Lima
5 Grasa	10 Barrena	15 Reloj de arena	20 Clavos

Equipo general 2

1 Incienso	6 Botella	11 Bisutería	16 Pintura facial
2 Esponja	7 Jabón	12 Libro en blanco	17 Silbato
3 Lentes	8 Catalejo	13 Baraja de cartas	18 Instrumento
4 Perfume	9 Tarro de alquitrán	14 Juego de dados	19 Pluma y tinta
5 Cuerno	10 Cordel	15 Utensilios de cocina	20 Campanilla

Coste de los Objetos

Todos los precios están indicados en monedas de cobre. Los pagos de cosas como barcos, propiedades etc. normalmente se realizan con intercambios, favores o juramentos de lealtad en vez de monedas.

Herramientas & Equipo

Vejiga de aire	5
Trampa para osos	20
Petate	10
Fuelle	10
Grasa negra	1
Polipasto	30
Libro (en blanco)	300
Libro (novela)	600
Botella/Vial	1
Cubo	5
Abrojos (una bolsa)	10
Baraja cartas con as extra	5
Cadena (10 ft)	10
Tiza (10 piezas)	1
Cinzel	5
Ollas	10
Palanca	10
Taladro	10
Pintura facial/Maquillaje	10
Bisutería	50
Caña pescar/aparejos pesca	10
Canicas cristal (una bolsa)	5
Pegamento (una botella)	1
Gancho y cuerda	10
Martillo	10
Agua bendita	25
Cuerno	10
Reloj de arena	300
Incienso (un paquete)	10
Tenazas de hierro	10
Escaleras (10 ft)	10
Esponja grande	5

Lente	100
Ganzúas	100
Esposas	10
Lima de metal	5
Espejo (pequeño, plata)	200
Instrumento musical	200
Clavos (12)	5
Red	10
Bolsa de hule	5
Pantalones de hule	10
Candado y llave	20
Perfume	50
Pico	10
Pértiga (10ft)	5
Pluma y tinta	1
Cuerda (50ft)	10
Saco	1
Sierra	10
Set de dados trucados	5
Pala	10
Campanilla	20
Jabón	1
Estaca (hierro)	5
Estaca (madera)	1
Botas de clavos	5
Catalejo	1000
Alquitrán (una lata)	10
Tienda campaña (3 pax)	100
Tienda de campaña (1 pax)	50
Hilo (300 ft)	5
Cantimplora	5
Silbato	5

Luz

Vela, 4 horas	1
Farol	30
Lámpara de aceite, 4 horas	5
Yesca y pedernal	10
Antorcha, 1 hora	1

Armadura

Escudo	40
(Defensa +1, 1 espacio, 1 calidad)	

Casco	40
(Defensa +1, 1 espacio, 1 calidad)	
Gambesón	60
(Defensa 12, 1 espacio, 3 calidad)	
Brigantina	500
(Defensa 13, 2 espacios, 4 calidad)	
Cota de malla	1200
(Defensa 14, 3 espacios, 5 calidad)	
Media armadura de placas	4000
(Defensa 15, 4 espacios, 6 calidad)	
Armadura de placas	8000

completa	
(Defensa 16, 5 espacios, 7 calidad)	

Armas

Daga, Porra, Hoz, Bastón, etc.	5
(d6 daño, 1 espacio, 1 mano, 3 calidad)	
Lanza, Espada, Maza, Hacha, Mayal, etc. (d8 daño, 2 espacios, 1 mano, 3 calidad)	10
Alabarda, Martillo de Guerra,	20
Espada Larga, Hacha de Batalla, etc. (d10 daño, 3 espacios, 2 manos, 3 calidad)	
Honda (d4 daño, 1 espacio, 1 mano, 3 calidad)	5
Arco (d6 daño, 2 espacios, 2 manos, 3 calidad)	15
Ballesta (d8 daño, 3 espacios, 2 manos, 3 calidad)	60
Flechas (20)	5
Carcaj (capacidad 20)	10

Ropa

Pobre	10
Estándar	50
Noble	3000
Pieles	5000

Invierno	100
Comida	
Raciones de viaje (1 día)	5
Animal Comida (1 día)	2
Bacon, trozo	10
Pan, 1 barra	1
Queso, 1 libra	2
Sidra, 4 galones	1
Bacalao, entero	20
Huevos, 24	1
Harina, 5 libras	1
Fruta, 1 libras	1
Ajo, un puñado	1
Trigo, 1 fanega	4
Hierbas, 1 puñado	1
Manteca, 5 libras	1
Cebollas, 1 fanega	8
Sal, 1 fanega	3
Espicias, 1 libra	100
Azúcar, 1 libra	12
Vino/Cerveza, botella	1

Animales

Gallina	1
Vaca	100
Perro, cazador	50
Perro, pequeño arisco	20
Burro/Caballo de Carga	300
Cabra	10
Halcón	1000
Caballo, de montar	1000
Caballo, guerra	10000
Buey	300
Cerdo	30
Oveja	15

Alojamiento

Cama, por noche	1
Habitación privada, por noche	2
Menú	2
Baño caliente	2
Establo y forraje	2

Barcos

Barco, alta calidad	720/ton
Barco, buena calidad	480/ton
Barco, calidad usado	240/ton
Barco, mala calidad	120/ton
Balsa	50
Bote de pesca	500
Velero	5000
Carabela	25,000
Galeón	125,000

Transporte

Carruaje	320
Carreta	50
Vagón	120

Secuaces

Los sueldos son por día, sin incluir comida, provisiones, alojamiento, etc.

Obrero	1
Escriba	2
Arquero	3
Cantero	4
Hombre de armas, a pie	6
Armero o herrero	8
Hombre de armas, a caballo	12
Maestro constructor	15
Barbero-cirujano	25
Caballero	25

Edificios

Choza	120
Adosado	1200
Casa de artesano	2400
Casa de mercader	7200
Casa con patio	21,600
Ayuntamiento	32,600
Torre de piedra	48,000
Templo	75,000
Fortaleza	100,000
Catedral	500,000
Palacio imperial	2,500,000

Jugando al juego

Habilidades

Cada una de las seis habilidades se utiliza en diferentes circunstancias.

- **Fuerza:** Utilizada para ataques de melee y tiradas de salvación que requieran poder físico, por ejemplo levantar una verja, doblar un barrote etc.
- **Destreza:** Utilizada para tiradas de salvación que requieran equilibrio, velocidad y reflejos. Por ejemplo, esquivar, escalar, acechar, caminar por una cuerda floja etc.
- **Constitución:** Utilizada para tiradas de salvación para resistir venenos, enfermedades, frío etc. El bonus de Constitución se añade a las tiradas de curación. El número de espacios de inventario de un PJ es siempre igual a su defensa de Constitución.
- **Inteligencia:** Utilizada para tiradas de salvación que requieran concentración y precisión, como por ejemplo para usar magia, resistir efectos mágicos, recordar algo del trasfondo, fabricar objetos, modificar maquinaria, robar algo sin que se perciba etc.
- **Sabiduría:** Utilizada para ataques a distancia y tiradas de salvación que requieran percepción o intuición, como por ejemplo rastrear, navegar, buscar puertas secretas, detectar ilusiones etc.
- **Carisma:** Utilizada para tiradas de salvación para persuadir, engañar, interrogar, intimidar, cautivar, provocar etc. Los PJs pueden contratar a un número de secuaces igual a su bonus de Carisma.

***Nota del autor:** En un sistema que depende tanto de estas seis habilidades es necesario que cada una de ellas juegue un papel igual de importante. De esta forma se evita que los jugadores maximicen siempre algunas de ellas e ignoren completamente otras. Por ejemplo los personajes no mágicos suelen ignorar las habilidades mentales, por lo que he incrementado su utilidad.*

Espacios de Inventario

Los PJs tienen un número de espacios de inventario igual a su defensa de Constitución. La mayoría de los objetos, incluyendo los libros de hechizos, las raciones de un día, armas ligeras, herramientas etc... ocupan un espacio, pero objetos pesados o muy voluminosos podrían ocupar más de uno. Grupos de objetos pequeños e idénticos pueden ser agrupados en un solo espacio, a discreción del Master. 100 monedas

pueden caber en un solo espacio. Como norma general, un espacio puede guardar hasta 5 libras (unos 2 kilogramos) de peso.

***Nota del autor:** Usar espacios de inventario hace que la carga sea lo suficientemente sencilla como para que los jugadores quieran monitorizarla. Los espacios son también clave para la personalización de los personajes, ya que el equipamiento ayuda a determinar quiénes son. Incrementar la Constitución, por lo tanto, será probablemente una prioridad para la mayoría de los personajes.*

Tiradas de salvación

Si un personaje intenta hacer algo cuyo desenlace es incierto y un fallo puede tener consecuencias, han de realizar una “**tirada de salvación**” o “**salvación**”. Para hacer una tirada de salvación, suma el bonus de la habilidad que tenga más relevancia a una tirada de un d20. Si el total **es mayor de 15**, el personaje logra realizar la acción con éxito. Sino, se considerará un fallo.

***Nota del autor:** Exigir ser más de 15 significa que los PJs nuevos tienen alrededor de un 25% de probabilidades de tener éxito, mientras que personajes de nivel 10 tienen alrededor de un 75%, ya que los bonus de habilidad pueden llegar hasta +10 en nivel 10. Esto refleja el patrón general que seguían las primeras versiones de D&D.*

Si la tirada de salvación tiene la oposición de otro personaje, entonces en vez de tener que superar 15, la parte que está realizando la tirada debe de sacar un total mayor que la defensa de la habilidad relevante del personaje que realiza la oposición. Esta tipo de tirada de salvación se llama “**tirada de salvación con oposición**”. Nótese que no importa cuál de los bandos realice la tirada, ya que las probabilidades de éxito son las mismas.

***Ejemplo:** Un mago lanza un hechizo de bola de fuego contra un goblin, el cual ha de realizar una tirada de salvación para evitarla. Esto se resuelve con una tirada de salvación con oposición utilizando la Inteligencia del mago y la destreza del goblin. El goblin puede realizar la tirada y sumarle su bonus de Destreza, con la esperanza de obtener un resultado mayor que la defensa de Inteligencia del mago. La otra opción es que sea el mago quien realice la tirada, añada su bonus de Inteligencia e intente sacar un resultado mayor que la defensa de Destreza del goblin.*

***Nota del autor:** La defensa de una habilidad es esencialmente su tirada media. Exigir al bando que realiza la tirada superar la defensa de la parte que realiza la oposición permite que las contiendas puedan resolverse más rápidamente, eliminando la posibilidad de empates y permitiendo que sean los jugadores quienes realicen todas las tiradas que deseen, ya que las probabilidades son las mismas sin importar que bando sea quien realice las tiradas.*

Si existe algún factor que pueda influir en que la tirada de salvación sea más fácil o más difícil, el Master puede dar **ventaja** o **desventaja** a la

tirada. Si una tirada tiene ventaja, tira 2d20 y quédate con el mejor resultado. Si tiene desventaja, tira 2d20 y quédate con el peor resultado.

***Nota del autor:** El Master siempre tiene la libertad de imponer modificadores positivos o negativos a la tirada en vez de usar el sistema de ventajas, pero la mayoría de jugadores parecen preferir el sistema de ventajas y simplifica los cálculos.*

Reacciones

Cuando los PJs se encuentran con un PNJ cuya reacción al grupo de aventureros no es obvia, el Master puede realizar una tirada 2d6 y consultar la siguiente tabla.

2	3-5	6-8	9-11	12
<i>Hostil Poco amistosa Incierta Dialogante Servicial</i>				

Combate

Al comienzo de cada ronda de combate, determina la iniciativa mediante una tirada de d6. De 1-3, todos los enemigos atacarán primero. De 4-6 todos los PJs actuarán primero. Realiza la tirada de iniciativa cada ronda.

***Nota del autor:** Utilizar una tirada de iniciativa grupal agiliza el combate, mantiene el interés de los jugadores y evita la contabilidad excesiva. Volver a realizar una tirada de iniciativa en cada ronda de combate lo hace más peligroso, ya que es posible que un solo bando pueda actuar dos veces seguidas.*

En su turno, un personaje puede mover su velocidad (normalmente 40 pies) y llevar a cabo una acción de combate. Esta acción puede ser lanzar un hechizo, realizar un segundo movimiento, realizar un ataque, intentar alguna proeza o cualquier otra acción que le parezca razonable al Master.

Las armas de melee pueden golpear a enemigos adyacentes, pero las armas a distancia no pueden ser utilizadas si el que las usa está en medio de un combate cuerpo a cuerpo. Para realizar un ataque, realiza una tirada de d20 y añade el bonus de Fuerza o Sabiduría, dependiendo de si se está utilizando un arma de melee o a distancia respectivamente. Si el ataque total es **mayor que** la defensa de armadura del enemigo, el ataque lo alcanza. Si no, el ataque falla.

Alternativamente, el ataque también se puede resolver por el defensor, el cual realiza una tirada d20 y le añade su bonus de armadura, intentando superar la defensa de la habilidad que el atacante esté utilizando. Si la supera, el ataque falla. Si no consigue superarla, el ataque le alcanza.

***Nota del autor:** En otras palabras, los ataques se resuelven igual que las tiradas de salvación con oposición, solo que se utiliza la armadura en lugar de una habilidad.*

Si el ataque alcanza a su objetivo, el atacante realiza una tirada con el dado de daño de su arma para determinar cuántos **Puntos de Daño** (HP en inglés) pierde el defensor. Es posible añadir un dado bonus de daño del tipo de arma a la tirada si el arma ideal estaba siendo utilizada contra un tipo de enemigo (por ejemplo, utilizar un arma roma contra un esqueleto).

Cuando los personaje alcanza los 0 HP, se quedan inconscientes. Cuando alcanzan -1 HP o menos, mueren. Los jugadores deberán de crear un nuevo personaje de nivel 1 cuando el anterior muera. Y debería de unirse al grupo de aventureros lo antes posible.

Proezas

Las proezas son maniobras de combate como aturdir, empujar, desarmar, derribar, romper armadura etc. Se resuelven con una tirada de salvación con oposición. Puede ser que no causen daño directamente, pero pueden hacerlo indirectamente (por ejemplo, empujar al enemigo hacia un abismo). El Master es quien tiene la última palabra acerca de qué proezas pueden realizarse en cada situación específica.

Ventaja en combate

Los personajes pueden ganar ventaja en combate al atacar a un objetivo que esté desprevenido, en terreno más bajo, desequilibrado, desarmado, distraído o en clara desventaja. El Master, como siempre, tiene la última palabra.

Cuando un personaje tiene ventaja contra un oponente en su propio turno de combate, pueden A) Aplicar la ventaja a su tirada de ataque o proeza contra su oponente o B) Realizar un ataque Y una proeza en la misma ronda de combate contra su oponente, sin ventaja.

Éxitos críticos y calidad

Durante una tirada de ataque, si el atacante obtiene un 20 o el defensor obtiene un 1 en el dado, la armadura del defensor pierde un punto de calidad y se llevan un dado adicional de daño (del tipo del arma utilizada). Si el atacante saca un 1 o el defensor obtiene un 20 en el dado, el arma del atacante pierde un punto de calidad. Cuando un objeto alcanza los 0 puntos de calidad, éste se destruye. Reparar cada punto de calidad cuesta un 10% del coste total del objeto.

***Nota del autor:** La lenta degradación del equipo es otro recurso que actúa como una cuenta atrás durante las mazmorras más grandes de la misma forma que los Puntos de Golpe, los hechizos, las antorchas etc.*

Moral

Todos los monstruos y los PNJs tienen una puntuación de moral, generalmente entre 5 y 9. Cuando se enfrentan a una amenaza mayor a la que esperaban, el Master realizará una tirada de moral utilizando 2d6 y

comparando el resultado con la puntuación de moral del PNJ. Si el resultado de la tirada es mayor que la puntuación de moral, el PNJ intentará huir, retroceder o negociar. Las tiradas de moral pueden lanzarse cuando se derrota a la mitad del grupo enemigo, cuando se derrota al líder del grupo del enemigo o cuando se reducen los HP del enemigo a la mitad. Otros efectos puede que obliguen a realizar una tirada de moral, a discreción del Master.

Los seguidores también hacen tiradas de moral cuando no se les paga, cuando su empleador muere o cuando se enfrenten a un peligro extraordinario. La moral puede incrementarse pagándoles mejor y tratándolos bien.

Curación

Tras una comida y el descanso de una noche, los PJs recuperar un número de HP igual a d8 + su bonus de Constitución. Descansar en un lugar seguro recupera todos los HP perdidos.

***Nota del autor:** El bonus de constitución no afecta al número máximo de puntos de golpe como sucede en la mayoría de juegos OSR, pero es muy importante durante los procesos de curación.*

Monstruos

Todos los monstruos de los bestiarios de OSR deberían de funcionar en Knave sin apenas cambios. Aquí hay algunos consejos para las conversiones en caso de ser necesarias:

Dados de golpe/puntos de golpe: Knave asume que los dados de golpe de todos los monstruos son d8 a menos que se especifique lo contrario. Para conseguir los puntos de golpe de un monstruo, simplemente multiplica el número de dados de golpe por 4 (5 si quieres ser especialmente duro).

Armadura: La Clase de Armadura (o AC en inglés) de un monstruo (si es ascendente) es idéntica a la Defensa de Armadura en Knave. Si el AC es descendiente, réstasela a 19 (si es de OD&D o B/X D&D) o réstasela a 20 (si es de AD&D) para obtener su equivalente ascendente.

Bonus de ataque: Se mantiene el mismo bono de ataque y puede ser añadido tanto a los ataques de melee como a distancia. Si un bonus de ataque no aparece, se puede asumir que es igual al número de dados de golpe del monstruo.

Daño: El daño del monstruo es el mismo.

Moral: La moral del monstruo es la misma.

Tiradas de salvación: Ya que en OSR los monstruos no suelen tener habilidades, se asume que los monstruos tienen bonus de habilidad igual a su nivel, con su correspondiente defensa de habilidad.

***Ejemplo:** Un monstruo de 4 dados de daño típico tendría un bonus de +4 y una defensa de 14 en todas sus habilidades por defecto, a menos que el Master decida modificarlo.*

***Notas del autor:** Debido a la escala de 1-10 unificada que usa Knave, los monstruos y los PNJs esencialmente añaden sus dados de golpe o nivel a cualquier ataque o tirada de salvación que realicen. Obviamente, esto debería de ajustarse por parte del Master en caso de que no tenga sentido.*

Subida de nivel

Cuando un PJ acumule 1000 puntos de experiencia (XP siglas en inglés), suben de nivel. Como guía, los PJs reciben 50 XP por logros de bajo riesgo, 100 XP por logros de riesgo moderado y 200 XP por logros de alto riesgo. El Master puede notificar cuánto XP vale cada logro cuando se le pregunte.

***Nota del autor:** Esta es la forma en la que juego las subidas de nivel ya que es simple y fácil de comprender. Por supuesto, cambiar a un sistema de experiencia por objetivos, cambio de XP por oro o plata es completamente válido. Ten en cuenta que 100 monedas de cobre equivalen a una moneda de oro, mientras que una moneda de plata equivale a 10 monedas de cobre.*

Cuando un PJ sube de nivel, ha de realizar una tirada de un d8 igual a su nuevo nivel para conocer su nuevo número de puntos de golpe máximos. Si el resultado es menor que su máximo anterior, entonces sus puntos de golpe máximos se incrementan en 1. Los PJs también incrementarán los bonus y defensas de 3 habilidades diferentes en 1. Las habilidades nunca pueden sobrepasar 20/+10.

***Nota del autor:** Otra opción es incrementar las habilidades de forma aleatoria. Mi método preferido es lanzar un d20 por cada habilidad, en cualquier orden, incrementando esa habilidad si el resultado de la tirada es menor que la defensa de esa habilidad. Continúa con el ciclo de tiradas por todas las habilidades una y otra vez hasta que hayas incrementado 3 habilidades e ignorando habilidades que ya han alcanzado su máximo. Con este método, los talentos naturales del personaje avanzarán más rápido que sus debilidades, lo cual hace que los personajes sean más variados y especializados.*

Magia

La lista de hechizos de cualquier juego de rol de la vieja escuela funciona perfectamente con Knave, siempre y cuando lleguen hasta nivel 9. Hay muchas listas de hechizos clásicos disponibles online.

En Knave, los PJs solamente pueden lanzar hechizos de su nivel o inferior, por lo que un PJ de nivel 3 solamente podrá lanzar hechizos de nivel 0 a 3. Los hechizos se lanzan desde libros de hechizos, los cuales deben de sujetarse con ambas manos y recitarse en voz alta. Cada libro de hechizos solo puede utilizarse una vez por día. Importante: cada libro de hechizos contiene un solo hechizo y ocupa un espacio de inventario, por lo que si un PJ quiere ser capaz de lanzar un buen número de hechizos, tendrá que llenar la mayor parte de sus espacios de inventario con libros de hechizos.

***Nota del autor:** Siempre me ha parecido extraño que los niveles de hechizo no correspondiesen con el nivel de los PJ en la mayoría de juegos OSR. Bueno, pues ahora sí. También he tomado la noción abstracta de espacio de hechizos y lo he convertido en algo concreto. Los PJs pueden lanzar tantos hechizos como puedan llevar físicamente. Incrementa tu Constitución si quieres que tu personaje pueda cargar una biblioteca móvil de hechizos.*

Los PJs son incapaces de crear, copiar o transcribir libros de hechizos. Para poder conseguir nuevos libros de hechizos, los PJs deberán de salir en busca de ellos, ya sea encontrándolos en mazmorras o robándolos de otros magos. Cuanto más alto sea el nivel del libro de hechizo, más valioso y raro es. Los PJs que lleven estos libros de forma visible atraerán a bandidos y a otros magos, los cuales intentarán robárselos.

Cuando un hechizo permite una tirada de salvación, haz una tirada de salvación con oposición utilizando la inteligencia del que lanza el hechizo vs la habilidad más relevante del defensor, normalmente destreza para hechizos de ataque a distancia, Constitución para hechizos que roben vida, Inteligencia para hechizos que alteren la consciencia o Sabiduría para las ilusiones.

***Nota del autor:** Date cuenta de que los libros de hechizos pueden ser fácilmente cambiados por runas, tablas de arcilla, pociones, pergaminos o cualquier otra cosa que tenga sentido en tu campaña. Si quisieras algo más peligroso, con baja fantasía por ejemplo, podrías hacer que los hechizos se usasen una sola vez y luego desapareciesen para siempre. El generador de hechizos aleatorios de mi otro juego, Maze Rats, puede ser útil para generar ideas para nuevos hechizos.*

100 Hechizos sin niveles

Si prefieres hechizos que no tengan niveles asociados y que escalen a medida que el hechicero se vuelve más poderoso, usa la tabla a continuación. En los siguientes hechizos, “L” es un número igual al nivel del hechicero, un **ítem** es un objeto capaz de ser esgrimido con una sola mano y un objeto es cualquier cosa del tamaño de un humano o inferior.

A menos que se especifique, los efectos de un hechizo durarán Lx10 minutos, y tienen un alcance de hasta 40 pies. Si un hechizo afecta directamente a otra criatura, la criatura podrá hacer una tirada de salvación (como se ha descrito anteriormente). Un éxito en la tirada podrá reducir o cancelar el efecto del hechizo.

- Adherir:** El objeto es cubierto por una sustancia extremadamente pegajosa.
- Animar objeto:** El objeto obedece tus órdenes lo mejor que puede. Puede caminar 15 pies por ronda.
- Antropomorfizar:** El animal tocado gana inteligencia humana o apariencia humana durante L días.
- Ojo Arcano:** Puedes ver a través de un ojo mágico flotante que vuela a tus órdenes.
- Prisión Astral:** Un objeto es congelado en el tiempo y en el espacio dentro de una burbuja de cristal invulnerable..
- Atraer:** L+1 objetos son atraídos magnéticamente entre sí si están a una distancia máxima de 10 pies..
- Ilusión auditiva:** Creas ilusiones auditivas cuya dirección de origen puede ser la que desees.
- Balbuceo:** Una criatura debe repetir cualquier cosa que tu pienses de forma alta y clara. En cualquier otro caso, la criatura se queda en silencio.
- Forma de bestia:** Tus posesiones y tú tomáis la forma de un animal mundano.
- Confundir:** L criaturas a tu elección son incapaces de crear memorias a corto plazo durante la duración del hechizo.
- Cambiar el destino:** Haz una tirada de L+1 d20. Cada vez que debas rodar un d20 tras lanzar este hechizo, puedes elegir uno de los dados almacenados como resultado de la tirada y después descartarlo. Puedes hacer esto hasta haber agotado todos los resultados almacenados.
- Persona pájaro:** Tus brazos se convierten en alas de pájaro enormes.
- Cambio de cuerpo:** Cambias tu cuerpo con una criatura a la que estés tocando. Si una de las dos criaturas muere, la otra también.
- Catherine:** Una mujer que viste un vestido azul aparece mientras dure el hechizo. Obedecerá peticiones que no sean peligrosas y que sean amables.
- Cautivar:** L criaturas te tratarán como a un amigo.
- Dirigir:** Una criatura obedecerá una sola orden de 3 palabras que no le dañe.
- Comprender:** Hablas fluido todos los idiomas.
- Controlar plantas:** Las plantas y árboles cercanos te obedecen y ganan la habilidad de moverse 5 pies por ronda.
- Alterar el clima:** Puedes alterar el tipo de clima a voluntad, pero no puedes controlarlo de forma específica.

- Contrahechizo:** Haz una tirada de salvación con oposición usando Inteligencia contra el lanzador de un hechizo que esté próximo a tí. Puedes hacer este hechizo como una reacción o contra un hechizo cuyos efectos continúen activos. Si consigues superar la tirada de salvación, puedes cancelar el hechizo.
- Ensordecer:** Todas las criaturas cercanas se quedan sordas temporalmente.
- Detectar magia:** Puedes escuchar las auras mágicas cercanas cantar. El volumen y la armonía de las auras indican el poder y complejidad de su magia.
- Desensamblar:** Cualquier parte de tu cuerpo puede ser separada y volver a unirse a voluntad, sin dolor ni daño alguno. Mientras estén separadas, puedes seguir controlándolas.
- Disfraz:** Puedes alterar la apariencia de L personajes a tu voluntad siempre y cuando continúen siendo humanoides. Intentos de duplicar a otro personaje resultará sospechoso.
- Desplazar:** Un objeto parecerá estar a Lx10 pies de su posición actual.
- Terremoto:** El suelo empezará a temblar violentamente. Los edificios o estructuras podrán dañarse o derrumbarse.
- Elasticidad:** Tu cuerpo podrá estirarse hasta Lx10 pies.
- Muro elemental:** Un muro recto de fuego o hielo de Lx40 pies emergerá del suelo.
- Robar:** L objetos visibles se teletransportarán a tus manos.
- Niebla:** Una niebla densa emana de ti.
- Frenesí:** L criaturas empiezan un frenesí de violencia.
- Portón:** Se abre un portal a un plano aleatorio.
- Cambio de gravedad:** Puedes cambiar la dirección de la gravedad (para ti mismo solamente) una vez por ronda.
- Avaricia:** L criaturas desarrollan una necesidad abrumadora de obtener un objeto visible de tu elección.
- Prisa:** Tu movimiento se triplica.
- Odio:** L criaturas desarrollan un odio profundo hacia otra criatura o grupo de criaturas y desean destruirlos.
- Escuchar susurros:** Puedes escuchar sonidos de bajo volumen de forma clara.
- Flotar:** Un objeto flota, sin fricción alguna, a 2 pies del suelo. Puede sostener hasta L humanoides..
- Hipnosis:** Una criatura entra en un trance y responderá honestamente con las palabras SÍ o NO a L preguntas que le formule.
- Toque gélido:** Una gruesa capa de hielo se extenderá a través de la superficie tocada, con un radio de hasta Lx100 pies.
- Iluminar:** Una luz flotante se mueve a tus órdenes.
- Aumentar gravedad:** La gravedad de un área se triplica.

- 43. **Atadura invisible:** dos objetos a una distancia máxima de 10 pies no podrán separarse más de 10 pies el uno del otro.
- 44. **Cerrojo:** L cerrojos mágicos o mundanos se abren.
- 45. **Salto:** Puedes realizar un salto de hasta Lx10 pies.
- 46. **Aire líquido:** Es posible nadar por el aire que hay a tu alrededor.
- 47. **Amortiguador Mágico:** Todos los efectos mágicos a tu alrededor reducen su efectividad a la mitad.
- 48. **Cabaña:** Aparece una cabaña robusta y amueblada durante Lx12 horas. Puedes permitir o prohibir la entrada a voluntad.
- 49. **Locura de canicas:** Tus bolsillos están llenos de canicas, y se rellenarán cada ronda.
- 50. **Mascarada:** L personajes adquieren la misma apariencia y voz que el personaje tocado.
- 51. **Miniaturizar:** Tú y otras L criaturas que hayas tocado se reducen al tamaño de un ratón.
- 52. **Imagen especular:** L copias ilusorias de tí mismo aparecen bajo tu control.
- 53. **Camino de los espejos:** Un espejo se convierte en un portal que lleva hasta otro espejo que hayas mirado hoy.
- 54. **Multibrazo:** Ganas L brazos extra.
- 55. **Esfera Nocturna:** Una esfera oscura con radio Lx40 pies aparece. Muestra el cielo nocturno.
- 56. **Cosificar:** Te conviertes en cualquier objeto inanimado de cualquier tamaño entre una manzana y un piano.
- 57. **Forma Gelatinosa:** Te conviertes en una gelatina viviente.
- 58. **Pacificar:** L criaturas tienen aversión a la violencia.
- 59. **Carroza fantasmal:** Una carroza fantasmal aparece hasta que el hechizo se desvanezca. Se mueve sobrenaturalmente rápido sobre cualquier terreno, incluyendo agua.
- 60. **Fobia:** L criaturas sienten terror de un objeto a tu elección.
- 61. **Foso:** Un foso de 10 pies de diámetro y Lx15 pies de profundidad se abre en el suelo.
- 62. **Crecimiento primario:** Un objeto crece hasta tener el tamaño de un elefante. Si es un animal, se enfurece.
- 63. **Psicometría:** El Master responde a L preguntas con SÍ o No acerca del objeto tocado.
- 64. **Estirar:** Un objeto de cualquier tamaño se ve atraído hasta tí con la fuerza de L hombres durante una ronda.
- 65. **Empujar:** Un objeto de cualquier tamaño se ve repelido de tí con la fuerza de L hombres durante una ronda.
- 66. **Alzar a los muertos:** L esqueletos se alzan del suelo para servirte. Son increíblemente estúpidos y solamente pueden obedecer órdenes sencillas.

- 67. **Alzar Espíritus:** El espíritu de un cadáver se manifiesta y responderá a L preguntas.
- 68. **Leer la Mente:** Puedes escuchar algunos pensamientos de las criaturas más cercanas.
- 69. **Repeler:** L+1 objetos son repelidos magnéticamente entre sí si se acercan a menos de 10 pies entre ellos.
- 70. **Visualizar:** Puedes ver a través de los ojos de una criatura que hayas tocado durante el día.
- 71. **Esculpir Elementos:** Cualquier material inanimado se comporta como arcilla en tus manos.
- 72. **Ocultar:** L criaturas se vuelven invisibles hasta que se muevan.
- 73. **Barajar:** L criaturas intercambian su posición. Determina dónde acaba cada una aleatoriamente.
- 74. **Sueño:** L criaturas se duermen. Su sueño es ligero.
- 75. **Forma de Humo:** Tu cuerpo se convierte en un humo viviente.
- 76. **Caballero Caracol:** 10 minutos después de lanzar el hechizo, un caballero andante cabalgando un caracol gigante entra en escena. Es capaz de contestar la mayoría de preguntas que le hagas relacionadas con gestas o misiones de caballería y te ayudará si te juzga digno de ello.
- 77. **Husmear:** Puedes oler hasta los olores más tenues.
- 78. **Ordenar:** Objetos inanimados se ordenan en las categorías que tú decidas. Las categorías deberán de ser poder distinguirse visualmente.
- 79. **Espectáculo:** Una ilusión claramente irreal de tu elección aparece y está bajo tu control. Puede ser del tamaño de un palacio. Puede moverse y emitir sonido.
- 80. **Secuestrahechizos:** Lanza este hechizo como reacción a otro hechizo para realizar una copia temporal que puedes lanzar en cualquier momento mientras dure este hechizo.
- 81. **Escalar como una araña:** Puedes escalar superficies como si fueses una araña.
- 82. **Invocar cubo:** Una vez por segundo, (6 veces por ronda) puedes invocar o desconvocar un cubo de tierra de 3 pies de ancho. Los nuevos cubos deben de estar unidos a otros cubos o a tierra.
- 83. **Enjambre:** Puedes convertirte en un enjambre de cuervos, ratas o pirañas. Solamente te dañan los efectos de área.
- 84. **Telequinesis:** Puedes mover mentalmente hasta L objetos.
- 85. **Telepatía:** L+1 criaturas pueden escuchar sus pensamientos entre sí sin importar a qué distancia se muevan.
- 86. **Teletransporte:** Un objeto desaparece y reaparece en el suelo a una distancia máxima de Lx40 pies. El objeto debe de reaparecer en un área visible y despejada..
- 87. **Anclaje Taumatúrgico:** El objeto se convierte en el objetivo de todos los hechizos que se lancen cerca de él.

- 88. **Espesura:** Un grupo de árboles o matorrales de Lx40 pies aparece repentinamente.
- 89. **Salto en el tiempo:** Un objeto desaparece y salta Lx10 minutos hacia el futuro. Cuando vuelve, reaparece en el área desocupada más cercana a su posición original.
- 90. **Invocar Ídolo:** Una estatua de piedra esculpida del tamaño de cuatro camas con dosel emerge del suelo.
- 91. **Acelerar el tiempo:** El tiempo dentro de una burbuja de 40 pies de diámetro empieza a moverse 10 veces más rápido.
- 92. **Ralentizar el tiempo:** El tiempo dentro de una burbuja de 40 pies de diámetro empieza a moverse 10 veces más lento.
- 93. **Ver la verdad:** Las ilusiones no pueden engañarte.
- 94. **Manantial Marino:** Aparece un manantial de agua marina.
- 95. **Visión:** Tienes control total acerca de lo que ve una criatura.
- 96. **Ilusión Visual:** Una ilusión inmóvil y sin sonido a tu elección aparece.
- 97. **Guarda:** Un círculo de plata de 40 pies de diámetro aparece en el suelo. Tú eliges quién puede cruzarlo: vivos, muertos, proyectiles o metal.
- 98. **Telaraña:** Tus muñecas disparan telas de araña.
- 99. **Marca del Mago:** Tus dedos pueden disparar un torrente de pintura de color úlfiro. Esta pintura solo es visible para ti y puede ser visto a cualquier distancia, incluso a través de objetos sólidos.
- 100. **Visión de Rayos-X:** Ganas visión de rayos X.

Agradecimientos

Knave ha sido posible gracias a los ánimos, feedback y ayuda de mis mecenas en Patreon. <https://www.patreon.com/questingbeast>.

Agradecimientos especiales para todo el mundo de la comunidad DIY DND en Google+.

Este juego se ha creado utilizando las fuentes gratuitas Crimson Text y Sebaldu-Gotisch

Traducción al castellano

Por Alberaan y floyd303.