



автор  
БЕН МИЛТОН

перевод  
АЛЕКСАНДР «PHENOMEN» ВАСИЛЕНКО

# KNAVE

Содержание .....	2
О Knavе .....	3
Создание персонажа .....	4
Начальное снаряжение.....	5
Черты.....	6
Стоимость вещей.....	8
Процесс игры.....	11
Характеристики.....	11
Проверки.....	11
Ячейки вещей.....	12
Реакции.....	12
Бой.....	12
Приёмы.....	12
Преимущество в бою.....	13
Критические попадания и качество.....	13
Боевой дух.....	13
Лечение.....	13
Монстры.....	14
Развитие.....	14
Магия.....	15
100 безуровневых заклинаний.....	16
Лист персонажа .....	20

Автор  
**Бен Милтон**

Создание Knavе стало возможным благодаря всем,  
кто поддерживает мой Patreon.  
[www.patreon.com/questingbeast](http://www.patreon.com/questingbeast)

Отдельное спасибо сообществу DIY DND в Google+

Перевод  
**Александр «Phenomen» Василенко**

Все иллюстрации © **Виталий Шершун**

Knavе ver. 1.0, Layout ver. 1.1



## О Knave

Knave (“Негодяй”) - это набор правил, созданный Беном Милтоном для проведения бесклассовых фэнтезийных ролевых игр старой школы. Добавление, вырезание и изменение правил под ваши предпочтения ожидаемо и даже крайне рекомендуется.

Особенности Knave:

**Высокая совместимость с OSR играми.** Если у вас есть OSR бестиарии, книги приключений и заклинаний, то вы можете использовать их в Knave с минимальными изменениями или вообще копировать напрямую.

**Быстро научиться, легко водить.** Если вы обучаете группу новичков игре в OSR, то объяснение правил Knave и создание персонажей займёт всего несколько минут.

**Без классов.** Каждый персонаж в Knave - ищущий приключения расхититель гробниц, владеющий гrimuаром также хорошо, как и клинком. Эта система идеальна для игроков, которые хотят менять фокус персонажа во время игры и не быть загнанными в жёсткие рамки класса. Роль персонажей в партии определяется во многом их снаряжением.

**Характеристики во главе стола.** Все броски d20 используют одну из шести характеристик. Все показатели характеристик и бонусы были приведены к единому логичному виду, чтобы работать одинаково с другими системами, вроде защиты доспеха.

**Опциональные броски против игроков.** Knave легко подстраивается под рефери, которые хотят, чтобы все броски совершали только игроки. Вы можете сменить режим на традиционный с бросками как рефери, так и игроков прямо по ходу игры.

**Медный стандарт.** В Knave подразумевается, что общей валютой для торговли и сделок является медный пенни. Все цены примерно соответствуют предполагаемым средневековым аналогам.

**Список из 100 безуровневых заклинаний.**

**Лицензия Creative Commons Attribution 4.0 International:** Вы можете свободно распространять и адаптировать этот материал для любых целей, включая коммерческие, при условии указания источника и распространении вашего материала с этой же лицензией.

**Комментарии автора.** В правилах можно встретить комментарии автора относительно тех или иных правил и их изменения под ваши предпочтения.

# Создание персонажа

## 1. ХАРАКТЕРИСТИКИ

Персонажи имеют шесть характеристик: Силу, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизму.

Каждая характеристика влияет на два значения: **защиту** и **бонус**. При создании персонажа, бросьте 3d6 для каждой характеристики по порядку. Наименьший кубик становится **бонусом** этой характеристики. Прибавьте к нему 10, чтобы узнать **защиту** характеристики.

После всех бросков вы можете по желанию поменять местами показатели двух характеристик.

**Пример:** вы выбросили 2, 2 и 6 для Силы. Наименьший кубик - 2, поэтому бонус Силы вашего персонажа становится +2, а защита 12 (2+10). Повторите этот процесс для всех характеристик.

**Примечание автора:** “защита характеристики” - это мой термин для того, что обычно называется “показателем характеристики”. Я назвал его так, чтобы он лучше отображал своё использование в проверках и противостояниях, которые будут описаны дальше.

## 2. СНАРЯЖЕНИЕ

Персонажи начинают с пайками на 2 дня и одним оружием на свой выбор. Бросьте кубики по таблицам Начального снаряжения, чтобы определить доспехи и другое снаряжение.

**Примечание автора:** броски кубиков для определения начального снаряжения значительно ускоряют процесс создания персонажа, что очень важно для игры с таким высоким уровнем смертности, как Knavе. Если вы хотите дать возможность игрокам самим выбирать снаряжение, то пусть бросят 3d6x20 для определения начальных медных монет. Заметьте, что гримуары обычно недоступны новым персонажам, но вы всегда можете добавить “случайный гримуар” в таблицу Снаряжения авантюристов или просто позволить игрокам бросить на случайное заклинание в обмен на начальный доспех.

Персонажи имеют несколько ячеек под вещи, равные защите Телосложения, и все носимые вещи занимают одну или больше ячеек. Некоторые мелкие вещи могут быть объединены в одну ячейку.

**Примечание автора:** ячейки вещей упрощают отслеживание веса и нагрузки, которые являются очень важным аспектом игры. Они также отражают возможности персонажа, т.к. носимые вещи во многом определяют роль персонажа в партии.

Доспех имеет значение **защиты доспеха**. Запишите это значение на лист персонажа вместе с **бонусом доспеха** (вычтите 10 из защиты доспеха).

Если персонаж не носит доспех, то его защита доспеха равна 11, а бонус доспеха +1.

**Примечание автора:** “защита доспеха” - это по сути тоже самое, что “класс защиты” в OSR играх. Он был назван так, чтобы подчеркнуть связь между одинаковой работой характеристик и защитой доспеха. Бонус доспеха существует, чтобы позволить вести бой исключительно игрокам (без бросков рефери), что будет описано дальше.

## 3. ЗДОРОВЬЕ И СКОРОСТЬ

Бросьте 1d8, чтобы определить максимальные и начальные очки хитов (ОХ) персонажа.

Скорость исцеления равна 1d8 + бонус Телосложения.

Скорость во время исследования равна 120 футов за ход исследования, а скорость во время боя равна 40 футов за раунд боя.

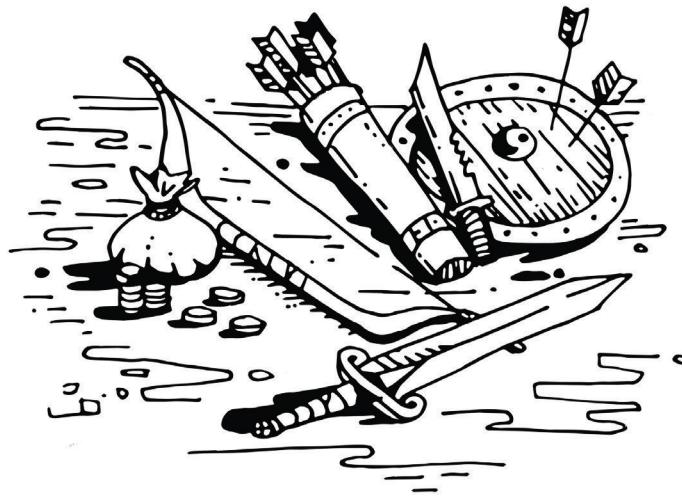
**Примечание автора:** все кубики очков хитов в Knavе являются d8 - как для персонажей, так и для персонажей рефери и монстров. Это упрощает игру и делает её совместимой с большинством OSR книг. Заметьте, что бонус Телосложения не прибавляется к броску определения очков хитов. Если рефери считает, что персонажи слишком хрупкие, то можно позволить перебросить кубик, при стартовых ОХ ниже 5.

## 4. ЧЕРТЫ

Придумайте или пробросьте оставшиеся черты, вроде комплекции, лица, кожи, волос, одежды, достоинства, недостатка, речи, прошлого и мировоззрения, используя таблицы не последующих страницах. Выберите пол и имя своему персонажу, но не слишком привязывайтесь к нему. Это опасный мир.

**Примечание автора:** создание персонажа бросками кубиков не только ускоряет создание персонажей, но и позволяет получать необычные комбинации, которые игроки сами бы не выбрали.





## Начальное снаряжение

### d20 Доспехи

1-3	Без доспеха
4-14	Кожаные
15-19	Кольчужные
20	Пластинчатые

### d20 Шлемы и щиты

1-13	Нет
14-16	Шлем
17-19	Щит
20	Шлем и щит

d20	Снаряжение авантюриста*	d20	Снаряжение авантюриста*
1	Веревка, 50фт	11	Фонарь
2	Шкивы	12	Лампадное масло
3	Свечи, 5	13	Замок
4	Цепь, 10 фут	14	Кандалы
5	Мел, 10	15	Зеркало
6	Ломик	16	Шест, 10 фут
7	Спички	17	Мешок
8	Крюк-кошка	18	Палатка
9	Молоток	19	Колья, 5
10	Фляга	20	Факелы, 5

### d20 Основное снаряжение

1	Шест, 10фт	11	Удочка
2	Мешок	12	Мраморные шарики
3	Палатка	13	Клей
4	Колья, 5	14	Кирка
5	Факелы, 5	15	Песочные часы
6	Пила	16	Сеть
7	Ведро	17	Клещи
8	Ёжики	18	Отмычки
9	Зубило	19	Железный напильник
10	Сверло	20	Гвозди

### d20 Основное снаряжение II

1	Благовония	11	Поддельные драг. камни
2	Губка	12	Книга (чистая)
3	Линзы	13	Колода карт
4	Духи	14	Набор кубиков
5	Горн	15	Горшок для готовки
6	Бутыль	16	Грим
7	Мыло	17	Свисток
8	Подзорная труба	18	Муз. инструмент
9	Смола	19	Перо и чернила
10	Нитки	20	Колокольчик

\*Бросьте по этой таблице дважды

# Черты

## d20 Тело

1	Атлетичное	11	Короткое
2	Мускулистое	12	Жилистое
3	Тучное	13	Стройное
4	Изящное	14	Дряблое
5	Костлявое	15	Статное
6	Громадное	16	Коренастое
7	Долговязое	17	Миниатюрное
8	Накачанное	18	Великанье
9	Грубое	19	Гибкое
10	Худое	20	Закалённое

## d20 Тело

1	Раздутое	11	Ехидное
2	Грубое	12	Узкое
3	Костлявое	13	Крысиное
4	Точечное	14	Круглое
5	Утончённое	15	Впалое
6	Продолговатое	16	Острое
7	Королевское	17	Мягкое
8	Сжатое	18	Квадратное
9	Ястребиное	19	Широкое
10	Повреждённое	20	Волчье

## d20 Кожа

1	Боевой шрам	11	Зловонная
2	Родимое пятно	12	Татуировки
3	Ожог	13	Благоухающая
4	Тёмная	14	Грубая
5	Макияж	15	Обвисшая
6	Жирная	16	Солнечный ожог
7	Бледная	17	Загорелая
8	Идеальная	18	Боевая раскраска
9	Пирсинг	19	Дряблая
10	Рябая	20	Шрамы от кнута

## d20 Кожа

## d20 Волосы

1	Лысина	11	Ломкие
2	Косы	12	Длинные
3	Короткострижены	13	Шикарные
4	Грубо обрезаны	14	Ирокез
5	Кудрявые	15	Блестящие
6	Взлохмачены	16	Хвост
7	Дреды	17	Шелковистые
8	Грязные	18	Узел
9	Вьющиеся	19	Волнистые
10	Сальные	20	Тонкие

## d20 Волосы

## d20 Одежда

1	Старинная	11	Иноземная
2	Окровавленная	12	Потёртая
3	Церемониальная	13	Старомодная
4	Украшенная	14	Униформа
5	Эксцентричная	15	Мешковатая
6	Элегантная	16	В заплатках
7	Модная	17	Надутенная
8	Грязная	18	Мерзкая
9	Вызывающая	19	Порванная
10	Запачканная	20	Малорослая

## d20 Одежда

## d20 Достоинство

1	Амбициозность	11	Великодушие
2	Осторожность	12	Скромность
3	Храбрость	13	Идеализм
4	Обходительность	14	Простота
5	Любознательность	15	Лояльность
6	Дисциплинированность	16	Милосердие
7	Целеустремлённость	17	Праведность
8	Щедрость	18	Невозмутимость
9	Общительность	19	Стойкость
10	Честность	20	Терпимость

## d20 Достоинство

**d20 Недостаток**

1	Агрессивность	11	Лень
2	Надменность	12	Нервозность
3	Обидчивость	13	Предубеждения
4	Трусость	14	Безрассудство
5	Жестокость	15	Грубость
6	Лживость	16	Подозрительность
7	Легкомысленность	17	Тщеславие
8	Обжорство	18	Мстительность
9	Жадность	19	Расточительность
10	Раздражительность	20	Нытьё

**d20 Речь**

1	Грубая	11	Бормочущая
2	Громогласная	12	Краткая
3	Задыхающаяся	13	Причудливая
4	Загадочная	14	Бессвязная
5	Проглатывающая	15	Скороговорная
6	Слюнявая	16	Акцент
7	Высокопарная	17	Медленная
8	Официозная	18	Пищащая
9	Загробная	19	Заикающаяся
10	Хриплая	20	Шепчущая

**d20 Прошлое**

1	Алхимик	11	Волшебник
2	Попрошайка	12	Моряк
3	Мясник	13	Наёмник
4	Грабитель	14	Торговец
5	Шарлатан	15	Бандит
6	Священник	16	Актёр
7	Повар	17	Карманник
8	Культист	18	Контрабандист
9	Картёжник	19	Студент
10	Травник	20	Охотник

**d20 Недостаток****d20 Неприятности**

1	Покинут	11	Подставлен
2	Зависим	12	Одержан
3	Шантажируется	13	Похищен
4	Осуждён	14	Изувечен
5	Проклят	15	Банкрот
6	Обманут	16	Преследуемый
7	Расжалован	17	Отвергнут
8	Дискредитирован	18	Заменён
9	Отрёкся	19	Ограблен
10	Изгнан	20	Подозреваемый

**d20 Неприятности****d20 Мировоззрение**

1-5 Порядок

6-15 Нейтралитет

16-20 Хаос



# Стоимость вещей

Оружие	Урон	Тип	Ячейки	Качество	Цена
Кинжал, Дубина, Серп, Постройка и т.п.	1d6	одноручное	1	3	5
Копьё, Меч, Булава, Топор, Цепь и т.п.	1d8	одноручное	2	3	10
Алебарда, Боевой молот, Длинный меч и т.п.	1d10	двуручное	3	3	20
Праща	1d4	одноручное	1	3	5
Лук	1d6	двуручное	2	3	15
Арбалет	1d8	двуручное	3	3	60
Стрелы (20)	—	—	1	—	5
Болты (20)	—	—	—	—	10

Доспехи	ЗБ	Ячейки	Качество	Цена
Щит	+1	1	1	40
Шлем	+1	1	1	40
Кожаные	12	1	3	60
Кольчужные	13	2	4	500
Пластинчатые	14	3	5	1200
Полу-латы	15	4	6	4000
Латы	16	5	7	8000

Одежда	Цена
Бедняцкая	10
Обычная	50
Дворянская	3000
Меховая	5000
Зимняя	100



Еда	Цена
Походный рацион (1 день)	5
Корм для животных (1 день)	2
Бекон, 1 бочина	10
Хлеб, 1 буханка	1
Сыр, 1 фунт	2
Сидр, 4 галлона	1
Треска, целая	20
Яйца, 24	1
Мука, 5 фунтов	1
Фрукты, 1 фунт	1
Чеснок, 1 связка	1
Зерно, 1 бушель (8 гал.)	4
Травы, 1 связка	1
Сало, 1 фунт	1
Лук, 1 связка	8
Соль, 1 бушель	3
Специи, 1 фунт	100
Сахар, 1 фунт	12
Вино/эль, 1 бутыль	1

<b>Инструменты и снаряжение</b>	<b>Цена</b>
Благовония (1 пакет)	10
Большая губка	5
Ботинки с шипами	5
Бутыль/флакон	1
Ведро	5
Верёвка (50 фут)	10
Гвозди (12)	5
Горн	10
Горшок для готовки	10
Гrim/Макияж	10
Духи	50
Ёжики (сумка)	10
Замок и ключ	20
Зеркало (малое, серебряное)	200
Зубило	5
Игровые кубики с грузом	5
Кандалы	10
Кирка	10
Клей (бутыль)	1
Книга (для чтения)	600
Книга (чистая)	300
Кол (деревянный)	1
Кол (железный)	5
Колода карт с дополнительным тузом	5
Колокольчик	20
Крюк-кошка	10
Лестница (10 фут)	10
Линзы	100
Ломик	10
Лопата	10
Масло для одежды	10
Медвежий капкан	20
Мел (10 штук)	1
Металлический напильник	5
Мешок	1
Молоток	10
Мраморные шарики (мешочек)	5
Музыкальный инструмент	200

<b>Инструменты и снаряжение</b>	<b>Цена</b>
Мыло	1
Непромокаемая сумка	5
Нитки (300 фут)	5
Отмычки	100
Палатка (личная)	50
Палатка (на 3 человека)	100
Перо и чернила	1
Песочные часы	300
Пила	10
Плавательный пузырь	5
Поддельные драгоценные камни	50
Подзорная труба	1000
Сверло	10
Свисток	5
Святая вода	25
Сеть	10
Смола (кувшин)	10
Спальный мешок	10
Стальные клещи	10
Топорик скалолаза и оснастка	30
Удочка и снасть	10
Фляга	5
Цепь (10 фут)	10
Чёрный жир	1
Шест (10 фут)	5
Шкура	10



Освещение	Цена
Огниво	10
Лампа	30
Ламповое масло, 4 часа	5
Свеча, 4 часа	1
Факел, 1 час	1

Животные	Цена
Бык	300
Коза	10
Корова	100
Курица	1
Лошадь, боевая	10,000
Лошадь, ездовая	1000
Овца	15
Осёл/мул	300
Свинья	30
Собака, маленькая, но злая	20
Собака, охотничья	5
Ястреб	1000

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

Судна	Цена
Корабль, плохого качества	120/тонна
Корабль, поддержанный	240/тонна
Корабль, хорошего качества	480/тонна
Корабль, высшего качества	720/тонна
Плот	50
Рыбацкая лодка	500
Баркас	5000
Каравелла	25,000
Галеон	125,000

Транспорт	Цена
Карета	320
Крытый фургон	120
Повозка	50

Помощники*	Цена
Рабочий	1
Писарь	2
Лучник	3
Строитель	4
Наёмник, пеший	6
Бронник или кузнец	8
Наёмник, на лошади	12
Архитектор	15
Цирюльник/хирург	25
Рыцарь	25

\* Жалование указано за день и не включает еду, припасы, жилье и т.п.

Постройки	Цена
Хижина	120
Дом	1200
Мастерская ремесленника	2400
Купеческий дом	7200
Усадьба с садом	21,600
Штаб гильдии	32,600
Каменная башня	48,000
Храм	75,000
Крепость	100,000
Собор	500,000
Императорский дворец	2,500,000

# Процесс игры

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

Каждая из шести характеристик используется для различных случаев:

- **Сила:** используется для атак в ближнем бою и проверок, требующих физической силы, вроде поднятия тяжестей, сгибания прутьев решётки и т.п.
- **Ловкость:** используется для проверок, требующих проворства, скорости и быстрой реакции, вроде уклонения, верхолазания, тихого передвижения, балансирования на выступе или канате и т.п.
- **Телосложение:** используется в проверках против яда, болезни, суровых погодных условий и т.п. Бонус Телосложения добавляется к броскам лечения. Также количество ячеек вещей всегда равно защите Телосложения.
- **Интеллект:** используется в проверках, требующих концентрации и точности, вроде произнесения заклинаний, сопротивления магическим эффектам, попытки вспомнить информацию, ремесла и механики, карманных краж и т.п.
- **Мудрость:** используется для атак в дальнем бою и проверок, требующих внимания и интуиции, вроде выслеживания, навигации, поиска скрытых дверей и ловушек, обнаружения иллюзий и т.п.
- **Харизма:** используется в проверках убеждения, обмана, допросах, запугивания, очаровании, провокации и т.п. Персонажи могут иметь помощников в количестве равном бонусу Харизмы.

*Примечание автора:* в системе, которая так сильно зависит от шести характеристик, очень важно сохранить баланс между ними, сделав каждую полезной. Обычно персонажи, предпочитающие махать оружием, игнорируют ментальные характеристики, поэтому я увеличил их полезность и область применения.



## ПРОВЕРКИ

Если персонажи пытаются совершить что-то с неопределённым исходом и возможным провалом, то им нужно выполнить **проверку**. Чтобы совершить проверку, добавьте бонус подходящей характеристики к броску d20. Если результат **больше 15**, то проверка удалась. Если нет, то провалилась.

*Примечание автора:* требование результата 15 означает, что новые персонажи имеют примерно 25% на успех, тогда как персонажи 10 уровня преуспевают в 75% случаев, т.к. их бонусы характеристик могут достигать +10 к тому моменту. Этот принцип сложности проверок на низких уровнях основан на ранних редакциях D&D.

Если проверка противостоит другому персонажу, тогда вместо преодоления сложности 15 нужно получить результат выше защиты характеристики оппонента. Если проверка провалилась, то оппонент преуспел. Такая проверка называется **противостоянием**. Обратите внимание, что не важно какая из сторон бросает кубик — шанс будет одинаковым.

*Пример:* волшебник произносит заклинание огненного шара против гоблина, который совершает проверку на уклонение. Это будет противостоянием Интеллекта волшебника и Ловкости гоблина. Гоблин может совершить бросок и прибавить свою Ловкость, чтобы превысить значение защиты Интеллекта волшебника. Или же волшебник может совершить бросок, прибавив свой Интеллект, в надежде превысить защиту Ловкости гоблина.

*Примечание автора:* показатель защиты характеристики — это, по сути, усреднённый бросок. Требование превысить защиту оппонента позволяет завершать противостояния намного быстрее и устраняет возможность "ничьи", а также даёт возможность бросать кубики только самим игрокам, т.к. шансы попасть и защититься идентичны для обеих сторон противостояния.

Если возникают ситуации, когда что-то делает проверку значительно легче или сложнее, то бросок получает **преимущество** или **помеху**. Если бросок выполняется с преимуществом, то бросьте 2d20 и выберите лучший кубик. Если бросок выполняется с помехой, то бросьте 2d20 и выберите худший из кубиков.

*Примечание автора:* рефери может использовать модификаторы сложности вместо системы преимуществ и помех, но игроки обычно предпочитают упрощённые расчёты.

## ЯЧЕЙКИ ВЕЩЕЙ

Персонажи игроков имеют несколько ячеек вещей в количестве, равном защите Телосложения. Большинство вещей, включая гримуары, зелья, пайки, лёгкое оружие, инструменты и тому подобное занимают 1 ячейку. Но особо тяжёлые вещи, вроде доспеха или большого оружия могут занимать больше ячеек. По решению рефери группы одинаковых мелких предметов могут быть объединены в одну ячейку. 100 монет занимают одну ячейку. Если вы не уверены, то можно считать, что одна ячейка вмещает вещь до 5 фунтов.

**Примечание автора:** использование ячеек вещей делает отслеживание нагрузки намного проще и позволяет игрокам следить за перегрузкой с большим вниманием. Ячейки вещей также являются важным средством настройки персонажей, т.к. переносимые вещи в значительной степени определяют роль в партии.

## РЕАКЦИИ

Когда персонаж игрока встречает неигрового персонажа, чья реакция не очевидна, то рефери может бросить 2d6 и определить реакцию по следующей таблице:

### 2d6 Реакция

2	Враждебная
3-5	Недружелюбная
6-8	Неопределенная
9-11	Сговорчивая
12	Доброжелательная

# Бой

В начале каждого раунда боя определяется **инициатива** при помощи броска d6. При 1-3, все противники ходят первыми. При 4-6, все персонажи игроков ходят первыми. Инициатива перебрасывается каждый раунд.

**Примечание автора:** использование простой групповой инициативы ускоряет течение боя, позволяет всем игрокам быть вовлечёнными и снижает требование к записи порядка ходов. Переброс инициативы каждый раунд делает бой более опасным, так как одна из сторон может совершать ход два раза подряд.

В свой ход персонаж может **переместиться** в соответствии со своей скоростью (обычно 40 футов) и совершил одно **боевое действие**. Действием может быть произнесение заклинания, второе перемещение, атака оружием, попытка совершить приём или другое действие, разрешённое рефери.

Атаки в ближнем бою применяются против стоящих рядом противников, а атаки дальнобойным оружием не могут быть использованы, если атакующий персонаж вовлечён в ближний бой. Чтобы совершить атаку, бросьте d20 и добавьте бонус Силы или Мудрости в зависимости от того совершается ближняя или дальняя атака. Если результат выше, чем защита доспеха противника, то атака достигает цели. Если нет, то промахивается или блокируется.

**Примечание автора:** другими словами, атаки работают также как и проверка, но используя доспех вместо характеристики.

При попадании атакующий бросает кубик урона оружия, чтобы определить как много **очков хитов** (OX) потеряет защищающаяся сторона. Дополнительный бонусный кубик урона может быть использован, если тип оружия идеально подходит против конкретного противника (например, дробящее оружие против скелетов).

Когда персонаж достигает 0 OX, он теряет сознание. При -1 OX или менее, он умирает. Игроки при этом создают себе нового персонажа 1 уровня и присоединяются к партии при первой возможности.

## Приёмы

Приёмы — это боевые манёвры, вроде оглушения, толкания, обезоруживания, подножек, захватов и тому подобного. Они совершаются при помощи противостояний. Приёмы могут не наносить прямого урона, но помогают косвенным образом или имеют повествовательный эффект. Рефери является арбитром в вопросах как приём сработает в той или иной ситуации.



## ПРЕИМУЩЕСТВО В БОЮ

Персонажи получают преимущество в бою, атакую ничего не подозревающего противника, стоящего ниже, потерявшего равновесие, обезоруженного, или другим образом имеющего тактическую брешь в защите.

Когда персонаж имеет преимущество над противником в бою, в свой ход он может:

а) Совершить атаку **или** приём против противника с преимуществом к броску.

**-или-**

б) Совершить атаку **и** приём против противника в один ход, но без преимущества к броску.

## КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ И КАЧЕСТВО

Если во время атаки атакующий выбрасывает 20 на кубике или защищающийся выбрасывает 1, то доспех защищающегося теряет 1 очко качества и он получает дополнительный кубик урона (соответствующего оружию). Если атакующий выбрасывает 1 на кубике или защищающийся выбрасывает 20, то оружие атакующего теряет 1 очко качества. При 0 качества вещь ломается, разрушается или другим образом приходит в негодность. Ремонт каждого очка качества стоит 10% от стоимости предмета.

*Примечание автора: медленное ухудшение снаряжения - ещё один ресурс за которым нужно следить во время долгих походов и спусков в подземелья, также как и очки хитов, заклинания, факелы и т.п.*

## БОЕВОЙ ДУХ

Монстры и неигровые персонажи (НИП) имеют показатель боевого духа, обычно между 5 и 9. Когда они встречаются с угрозой выше, чем они ожидали, то рефери совершает бросок боевого духа 2d6 и сравнивают результат с боевым духом НИП. Если результат броска выше, чем показатель боевого духа, то НИП пытается сбежать, скрыться или сдаться. Бросок боевого духа также может произойти при победе над половиной группы противников, убийстве лидера, а в случае одиночного противника - снижении его ОХ до половины. Некоторые другие события могут вызвать бросок боевого духа по решению рефери.

Помощники также совершают броски боевого духа, если считают, что им недостаточно платят, их наниматель погибает или перед лицом ужасающей опасности. Боевой дух помощников можно повысить увеличением жалования или хорошим отношением.

## ЛЕЧЕНИЕ

После приёма пищи и ночи отдыха, персонажи игроков восстанавливают потерянные очки хитов, равные d8 плюс бонус Телосложения. Отдых в полностью безопасном месте восстанавливает все ОХ.

*Примечание автора: бонус Телосложения не влияет на максимальные очки хитов, как во многих OSR играх, но вместо этого значительно помогает в исцелении.*



# Монстры

Все монстры из OSR бестиариев работают как есть в Knave без значительных изменений.

**Кубик хитов / Очки хитов:** кубики хитов (HD) всех монстров можно считать за d8, если не указано другое. Чтобы получить значение очков хитов в Knave, просто умножьте результат кубика хитов на 4 (или на 5, если хотите пощекотать нервы игрокам).

**Доспех:** повышающийся класс доспеха (AC) идентичен защите доспеха. Для систем с понижающимся классом доспеха - вычтите его из 19 (для OD&D или В/Х) или из 20 (для AD&D), чтобы получить защиту доспеха.

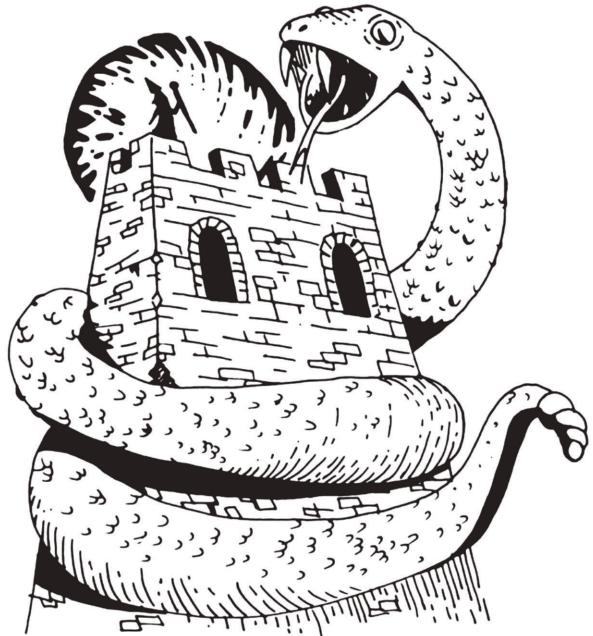
**Бонус атаки:** все бонусы атаки остаются как есть и могут быть добавлены как к близким, так и дальним атакам. Если бонус не указан, то считайте, что он равен количеству кубиков хитов монстра (например, 2 HD монстр имеет бонус атаки +2).

**Урон:** остается как указан.

**Боевой дух:** остается как указан.

**Проверки / Спасброски:** так как в OSR монстры обычно не имеют характеристик, то считайте их бонусы характеристик равными их уровню с соответствующими защитами.

**Пример:** типичный 4 HD монстр будет иметь бонус +4 и защиту 14 на всех характеристиках по-умолчанию, если рефери не определит иначе.



# Развитие

Когда персонаж игрока накапливает 1000 очков опыта (ОО), он получает уровень. За простые затруднения персонаж получает 50 ОО, 100 ОО за средние и рискованные испытания и 200 ОО за сложные и очень опасные достижения. Рефери должен открыто сообщить сколько ОО принесёт та или иная задача.

*Примечание автора:* я использую развитие таким способом, потому что его легко понять и запомнить. Если вы хотите, то можете использовать повышение уровня за вехи, сессии или даже обменивать монеты на ОО. Если вы адаптируете систему с обменом монет на опыт, то учитывайте, что один золотой - это 100 медных, а одна серебряная монета - 10 медных.

Когда персонаж получает уровень, он бросает количество d8, равное новому уровню, чтобы определить новый максимум ОХ. Если результат ниже, чем текущий максимум ОХ, то максимум увеличивается на 1. Также персонаж повышает защиту (и соответственно бонус) трёх разных характеристик на 1. Характеристика не может превысить 20/+10.

*Примечание автора:* вы также можете повышать характеристики случайным образом, если хотите. Одним из методов является бросок d20 для каждой характеристики в любом порядке и если результат броска окажется ниже защиты характеристики, то она повышается на 1. Продолжайте поочерёдно бросать кубики, пока три характеристики не получат прибавку и сразу остановитесь. При таком способе характеристики персонажа будут более-менее сбалансированными, т.к. повысить более низкую характеристику проще, чем высокую.



# Магия

Заклинания из любых OSR игр будут отлично работать в Knave, если они не превышают 9ый уровень. Вы можете найти множество списков классических заклинаний в интернете.

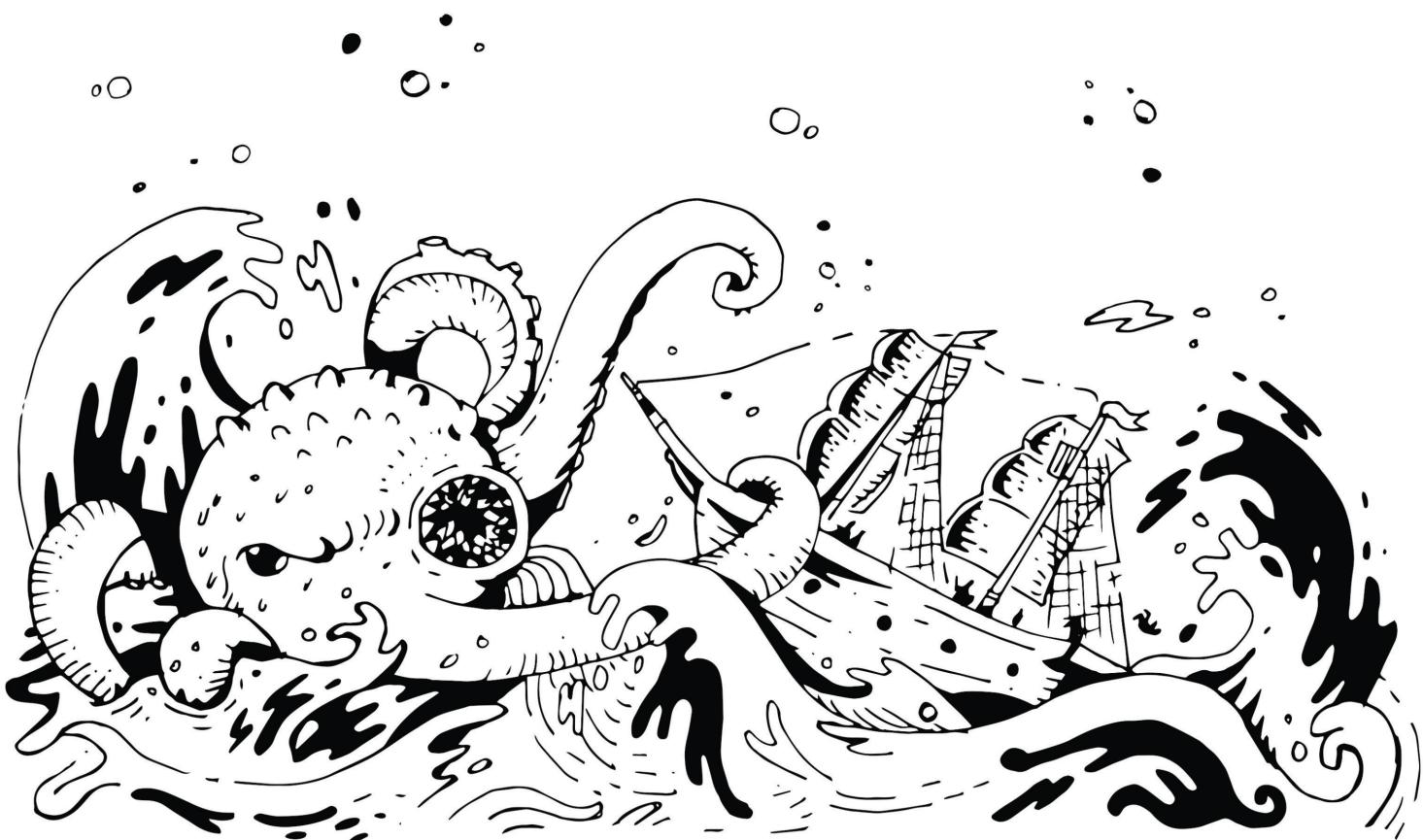
В Knave, персонажи могут произносить заклинания только своего уровня или ниже, то есть персонаж 3 уровня использует заклинания уровней от 0 до 3. Заклинание произносятся вслух из гrimуара, который нужно держать обеими руками. Каждый гrimуар можно использовать только один раз в день. Важно: каждый гrimуар содержит только одно единственное заклинание и занимает одну ячейку вещей, поэтому если персонаж хочет владеть множеством заклинаний, то весь его инвентарь будет забит гrimуарами для них.

**Примечания автора:** мне всегда казалось странным, что уровень заклинаний никак не соотносится с уровнем персонажей в OSR играх. Теперь это так. Также я взял абстрактное понятие ячеек заклинаний и превратил их во что-то материальное - гrimуары, то есть физическое воплощение изученных заклинаний. Увеличьте своё Телосложение, если хотите носить с собой целую мобильную библиотеку.

Персонажи игроков не могут создавать, копировать или переписывать гrimуары. Чтобы получить новое заклинание, персонаж должен отправиться в приключение за ним, найдя в глубинах подземелья, отобрав силой у другого мага или получив в награду. Чем выше уровень заклинания, тем более редким и ценным является гrimуар. Если персонаж в открытую носит гrimуар высокого уровня, то многие бандиты и колдуны не промедлят забрать его.

Если заклинание предполагает проверку (спасбросок), то совершите противостояние Интеллекта против подходящей характеристики цели, обычно Ловкости для дальнобойных заклинаний, Телосложения для высасывания жизни, Интеллекта против влияющих на разум заклинаний или Мудрости на распознание иллюзий.

**Примечание автора:** если вы хотите, то гrimуары могут быть руническими камнями, глиняными табличками, священными символами или чем угодно в вашем мире. Если действие происходит в мире с "низкой магией", то гrimуары могут быть одноразовыми свитками или зельями. Генератор случайных заклинаний из моей другой игры, Maze Rats, может быть полезен для создания новых заклинаний.





# 100 безуровневых заклинаний

Если вы предпочитаете масштабируемые заклинания, которые становятся сильнее по мере повышения уровня заклинателя, то воспользуйтесь списком ниже. В этих заклинаниях "L" обозначает число, равное уровню заклинателя, **предмет** - что-то, что можно поднять одной рукой, а **объект** - что угодно вплоть до роста человека.

## d100 Заклинание

- 1 **Антимагнетизм:** L + 1 *объектов* сильно отталкиваются друг от друга, когда приближаются на 10 футов.
- 2 **Антропоморфия:** При прикосновении животное приобретает или человеческую внешность или человеческий интеллект на L дней.
- 3 **Астральная тюрьма:** *Объект* застывает во времени и пространстве внутри кристаллической оболочки.
- 4 **Взлом:** L обычных или магических замков отпираются.
- 5 **Видение:** Вы полностью управляете тем, что видят другое существо.
- 6 **Врата:** Открывается портал, ведущий в случайно место.
- 7 **Вторжение:** Вы видите через глаза существа, которого касались сегодня.
- 8 **Вызов духа:** Дух возникает из мёртвого тела и отвечает на L вопросов.
- 9 **Гипноз:** Существо впадает в транс и будет правдиво отвечать на L вопросов "да/нет".

Если не указано иначе, то эффект заклинания длится L x 10 минут и имеет дальность 40 футов. Если заклинание направлено на другое существо, то оно может пройти проверку (как описано ранее). Успех проверки снижает или устраняет эффект заклинания.

## d100 Заклинание

- 10 **Глухота:** Все ближайшие существа становятся глухими.
- 11 **Гравитация:** На протяжении одного раунда вы меняете направление гравитации, но только для себя.
- 12 **Дурман:** L существ на ваш выбор не могут формировать кратковременную память пока действует заклинание.
- 13 **Жадность:** L существ приобретают непреодолимое желание завладеть видимым *предметом* на ваш выбор.
- 14 **Жидкий воздух:** Воздух вокруг вас становится достаточно вязким для плавания.
- 15 **Замедление времени:** Время в 40-футовом пузыре начинает течь в 10 раз медленнее.
- 16 **Захват:** L видимых *предметов* телепортируются в ваши руки.
- 17 **Защитная руна:** Серебряный круг 40 футов в диаметре появляется на земле. Выберите тип существ, которые не могут войти или выйти из него: живые существа / мёртвые существа / дальновидные снаряды / металлы.

## d100 Заклинание

---

- 18 **Звуковая иллюзия:** Вы создаёте иллюзорный звук, доносящийся из выбранного вами направления.
- 19 **Землетрясение:** Земля начинает трястись. Существа должны выполнить проверку Ловкости, чтобы не упасть. Строения могут получить повреждения или разрушиться.
- 20 **Зеркальное отражение:** L ваших иллюзорных клонов появляются и повинуются вашим приказам.
- 21 **Зеркальный проход:** Зеркало становится проходом в другое зеркало, которое вы сегодня видели.
- 22 **Зрелище:** Появляется явно нереальная, но впечатляющая иллюзия на ваш выбор. Её размер может достигать дворца, с движениями и звуками.
- 23 **Изменение судьбы:** Бросьте L + 1 кубиков d20 и отложите их. В следующий раз при броске d20 вы должны взять кубик из запаса и убрать его. Повторяйте пока не используете все кубики из запаса.
- 24 **Иллюзия:** Вы создаёте тихую, неподвижную иллюзию размером не более комнаты на ваш выбор.
- 25 **Истинное зрение:** Вы видите сквозь все иллюзии.
- 26 **Источник:** Перед вами появляется пруд с питьевой водой.
- 27 **Катрина:** Женщина в голубом платье предстаёт перед вами и исполняет вежливые и безопасные приказы до конца заклинания.
- 28 **Клей:** *Объект* покрывается очень вязким веществом.
- 29 **Контрзаклинание:** Сoverшите противостояние Интеллектом против Интеллекта другого заклинателя. Вы можете сделать это в чужой ход в виде реакции или против продолжительного эффекта. В случае успеха, заклинание отменяется.
- 30 **Ледяное касание:** Поверхность, которой вы касаетесь, покрывается толстым слоем льда в радиусе L × 10 футов.

## d100 Заклинание

---

- 31 **Магические помехи:** Все магические эффекты вокруг вас снижают свою эффективность на половину.
- 32 **Магический глаз:** Вы можете видеть через парящий магически глаз, который повинуется вашим командам.
- 33 **Магический якорь:** *Объект* становится целью всех заклинаний, которые произносятся около него.
- 34 **Магнетизм:** L + 1 *объектов* начинают сильно притягиваться друг к другу, если находятся на расстоянии 10 футов.
- 35 **Маскарад:** Внешность и голос L существ становится идентичным существу, которого вы касаетесь.
- 36 **Миниатюра:** Вы и L существ, которых вы касаетесь, уменьшаются до размера мыши.
- 37 **Мираж:** *Объект* виден в L × 10 футах от своего реального местоположения.
- 38 **Многорукость:** Вы получаете L дополнительных рук.
- 39 **Мраморное безумие:** Ваши карманы наполняются мраморными шариками и восполняются каждый раунд.
- 40 **Невидимая цепь:** Два *объекта* на расстоянии 10 футов друг от друга не могут удалиться порознь более чем на 10 футов.
- 41 **Ненависть:** L существ приобретают глубокую ненависть к другому существу или группе и желают их уничтожить.
- 42 **Облако тумана:** Густой туман расходится от вас.
- 43 **Обмен телами:** Вы меняетесь телами с существом, которого касаетесь. Если одно тело погибает, то другое тело также погибает.
- 44 **Обнаружение магии:** Вы чувствуете вибрацию магической ауры. По её колебаниям вы способны определить силу магии и примерное предназначение.
- 45 **Оживление объекта:** *Объект* подчиняется вашим приказам насколько он способен. Он может передвигаться на 15 футов за раунд.

## d100 Заклинание

---

- 46 Освещение:** Летающий свет перемещается по вашей команде.
- 47 Особняк:** Хороший меблированный особняк возникает перед вами на  $L \times 12$  часов. Вы можете разрешать и запрещать вход в него своей волей.
- 48 Отталкивание:** *Объект* отталкивается от вас с силой  $L$  человек в течении одного раунда.
- 49 Очарование:**  $L$  существ считают вас другом.
- 50 Парение:**  $L$  *объектов* начинают парить в 2 футах над землёй.
- 51 Паутина:** Вы выпускаете липкую паутину из запястий.
- 52 Паучьи лапки:** Вы способны взбираться по поверхностям как паук.
- 53 Пелена:**  $L$  существ становятся невидимыми, пока не двигаются.
- 54 Первобытный рост:** *Объект* вырастает до размера слона. Если это животное, то оно впадает в ярость.
- 55 Перевоплощение:** Вы меняете внешность  $L$  существ при условии, что они остаются гуманоидами. Дубликаты внешности знакомых персонажей будут выглядеть немного иначе.
- 56 Перемешивание:**  $L$  существ мгновенно меняются местами.
- 57 Повторение:** Произнесите это заклинание как реакцию на другое произносимое заклинание и создайте его копию, которую сможете произнести в течении одного раунда.
- 58 Поднятие мёртвого:**  $L$  скелетов поднимаются из земли, чтобы служить вам. Они невероятно глупы и понимают только элементарные команды.
- 59 Полиглот:** Вы бегло говорите и читаете на всех языках.
- 60 Призыв идола:** Резная статуя идола высотой в  $L \times 5$  футов поднимается из земли.
- 61 Приказ:** Существо повинуется одному приказу, состоящему из трёх слов, которое не навредит ему.

---

## d100 Заклинание

---

- 62 Притяжение:** *Объект* притягивается прямо к вам с силой  $L$  человек в течении одного раунда.
- 63 Психометрия:** Рефери отвечает на  $L$  вопросов "да/нет" об *объекте*, которого вы касаетесь.
- 64 Разделение:** Части вашего тела могут быть отделены и присоединены снова по вашей воли, не причиняя боли или урона. Вы можете контролировать отсоединённые части тела.
- 65 Рождение:** Вы становитесь неодушевлённым *объектом* размером от пинчика до яблока.
- 66 Рой:** Вы становитесь роем пчёл, стаей крыс, ворон или пираний. Вы получаете урон только от эффектов, затрагивающих местность.
- 67 Роща:** Густая роща деревьев и кустов в зоне диаметром  $L \times 40$  футов внезапно вырастает из земли.
- 68 Скачок во времени:** *Объект* исчезает и появляется в  $L \times 10$  минутах в будущем. Когда он возвращается, то появляется в ближайшем от точки исчезновения незанятом месте.
- 69 Скачок:** Вы способны прыгать на расстояние  $L \times 10$  футов.
- 70 Сквозное зрение:** вы способны видеть силуэты через другие объекты.
- 71 Скульптура:** При касании неодушевлённых *объектов* они мнутся, словно глина.
- 72 Слышать шёпот:** Вы способны слышать даже самые тихие звуки.
- 73 Создание куба:** Один раз в секунду (6 раз за раунд) вы можете создать или уничтожить куб земли шириной в 3 фута. Новые кубы должны располагаться на земле или других кубах.
- 74 Сон:**  $L$  существ впадают в лёгкий сон.
- 75 Сортировка:** Неодушевлённые *предметы* сортируются по признаку, который вы зададите.
- 76 Сфера ночи:** Появляется тёмная сфера диаметром  $L \times 40$  футов, показывающая ночное небо изнутри.
- 77 Телекинез:** Вы можете переместить  $L$  *предметов*.

## d100 Заклинание

- 
- 78 **Телепатия:**  $L + 1$  существ могут слышать мысли друг друга, вне зависимости от того, как далеко находятся.
- 79 **Телепортация:** *Объект* исчезает и появляется в зоне видимости на свободном участке на расстоянии до  $L \times 40$  футов.
- 80 **Улиточный рыцарь:** Через 10 минут после произнесения заклинания, к вам приезжает рыцарь верхом на гигантской улитке. Он способен ответить на многие вопросы, связанные с заданием и рыцарством, и даже может помочь, если считает вас и вашу миссию достойной.
- 81 **Умиротворение:**  $L$  существ становятся мирными, отвергая насилие.
- 82 **Управление погодой:** Вы можете менять погоду своей волей, но не способны управлять конкретными природными явлениями (вроде урагана или молнии).
- 83 **Управление растениями:** Все растения и деревья повинуются вашим приказам и могут перемещаться на 5 футов за раунд.
- 84 **Усиление гравитации:** Сила гравитации в этой местности утраивается.
- 85 **Ускорение времени:** Время в 40-футовом пузыре начинает течь в 10 раз быстрее.
- 86 **Ускорение:** Ваша скорость перемещения утраивается.
- 87 **Фантомная карета:** Призрачная карета появляется из воздуха до конца действия заклинания. Она движется очень быстро как по земле, так и по воде.
- 88 **Фобия:**  $L$  существ до смерти напуганы объектом на ваш выбор.
- 89 **Форма дыма:** Ваше тело становится живым дымом.
- 90 **Форма зверя:** Вы и все носимые вещи превращаетесь в обычное животное.
- 

## d100 Заклинание

- 
- 91 **Форма слизня:** Вы становитесь ползучим слизнем.
- 92 **Чародейская метка:** Вы выпускаете из пальца яркую магическую метку, которая видна вам на любом расстоянии и даже через другие объекты.
- 93 **Человек-птица:** ваши руки превращаются в огромные птичьи крылья.
- 94 **Чревовещание:** Существо должно громко и отчётливо произносить ваши мысли. Иначе оно становится немым.
- 95 **Чтение мыслей:** Вы способны слышать поверхностные мысли окружающий существ.
- 96 **Чутьё:** Вы способны учуять даже самые слабые запахи.
- 97 **Эластичность:** Ваше тело может вытягиваться на  $L \times 10$  футов.
- 98 **Элементальная стена:** Прямая стена льда или пламени протяжённостью  $L \times 40$  футов и высотой 10 футов поднимается из земли.
- 99 **Яма:** В земле появляется яма 10 футов диаметром и  $L \times 5$  футов глубиной.
- 100 **Ярость:**  $L$  существ впадают в яростное безумие.
- 



