

Knave

KNAVE és un conjunt de regles creat per Ben Milton per jugar a jocs de rol de fantasia de la vella escola sense classes. S'anima a afegir, treure i modificar aquestes regles i les característiques principals de Knave són:

Alta compatibilitat amb jocs OSR. Si tens una biblioteca de bestiaris d'OSR, llibres d'aventures i encanteris, gairebé no cal fer canvis per utilitzar-los amb Knave.

Ràpid d'ensenyar, fàcil de jugar. Si estàs introduint un grup de nous jugadors als jocs d'OSR, Knave permet crear personatges i entendre totes les regles en pocs minuts.

Sense classes. Tots els PJs són brivalls, saquejadors de tombes, aventurers tan destres amb un llibre d'encanteris com amb una espasa. Aquest és un sistema ideal per a jugadors que els agradi canviar la direcció del seu personatge de tant en tant i que no volen estar encaixats. El paper del PJ en el grup està determinat principalment per l'equipament que porta.

Habilitats. Totes les tirades d20, fan servir els sis atributs estàndard. La manera en què s'usen els atributs i les seves bonificacions s'ha arranjat, racionalitzat i fet consistent amb el funcionament dels altres sistemes com els de l'armadura.

Opció de fer tirades obertes. Knave és adequat pels DJs que vulguin fer tirades obertes on només els jugadors tiren els daus. Canviar entre el model tradicional de tirades compartides i aquest es pot fer al vol sense esforç.

Estàndard de coure. Knave suposa que la unitat de moneda comuna és la peça de coure. Tots els preus utilitzen aquesta denominació i s'aproximen als preus medievals reals.

Llista de 100 conjurs sense nivells.

Llicència Internacional Creative Commons Attribution 4.0: Ets lliure de compartir i adaptar aquest material per a qualsevol propòsit, fins i tot comercialment, sempre que en mantinguis l'atribució.

Comentari del dissenyador. Per ajudar a esmenar el joc les regles inclouen comentaris de dissenyador que expliquen el motiu pel qual es va escriure cada regla.

Creació de personatges

1 Els PJs tenen sis atributs: *Força, Destresa, Constitució, Intel·ligència, Saviesa i Carisma*. Cada atribut té dos valors relacionats: una **defensa** i una **bonificació**. Quan creïs un PJ, es tira 3d6 per cada atribut en ordre. En cada tirada el valor més baix dels tres daus és la bonificació de l'atribut. La defensa es calcula sumant-hi 10.

Un cop hakis acabat de tirar, opcionalment pots intercanviar les puntuacions de dos atributs.

Exemple: treus 2, 2 i 6 per a la Força. El dau més baix és un 2, de manera que la Força del PJ té una bonificació +2 i una defensa de 12. Repeteix aquest procés per a la resta d'atributs.

Nota del dissenyador: “Defensa de l'atribut” és el meu terme per allò que normalment s'anomena valor d'atribut. M'hi refereixo d'aquesta manera per fer més explícit com funcionen les tirades de salvació contraposades que ses descriuen més endavant.

La mecànica de les tirades farà que la majoria dels atributs comencin a partir de l'11 /+1. La bonificació i la defensa de tres atributs augmentaran 1 punt cada cop que el PJ puja un nivell, fins a un màxim de 20 /+10 a nivell 10. Això posa tot en una escala intuïtiva de deu punts i està pensat per reflectir que les bonificacions d'atac, els daus de cop i les tirades de salvació en la majoria de jocs d'OSR augmenten un punt per nivell aproximadament.

2 Els PJs comencen amb racions per a dos dies i una arma escollida. Fes servir les taules d'equipament inicial a la pàgina següent per decidir l'armadura i l'equip inicial.

Nota del dissenyador: tirar per l'equip inicial accelera dràsticament el procés de creació de personatges, que és important si jugues en un joc d'alta letalitat com Knave. Però si vols permetre que els jugadors comprin l'equip, llavors fes tirar per 3d6x20 peces de coure inicials. Tingues en compte que els llibres d'encanteris no acostumen a estar disponibles per a PJs nous, tanmateix sempre pots afegir un “llibre d'encanteris aleatori” a la taula **d'equipament de saquejador**, o simplement permetre que els PJs nous obtinguin un encanteri a l'atzar a canvi de començar sense armadura.

Els PJs tenen un nombre d'espais igual a la defensa de *Constitució* i l'equipament ha d'encabir-se en aquests espais. La majoria d'objectes ocupen un espai de càrrega, i alguns més d'un. Alguns objectes petits es poden agrupar com una única càrrega. Pregunta al DJ si tens dubtes.

Nota del dissenyador: els espais de càrrega permeten que el seguiment de la sobrecàrrega sigui molt ràpid i fàcil, cosa que és important perquè la gestió dels recursos és un aspecte rellevant del joc. També representen la personalització del personatge, ja que el que porta un brivall fa molt per determinar el seu estil de joc i el seu paper en el grup.

L'armadura té un valor de defensa. Anota aquest valor a la fitxa de personatge amb la bonificació corresponent (sempre 10 menys que la defensa). Si el PJ no porta cap armadura, la seva defensa és d'11 i la bonificació +1.

Nota del dissenyador: “Defensa de l'armadura” és essencialment el mateix concepte que la classe d'armadura a la majoria de jocs OSR. S'ha rebatejat per emfatitzar la connexió entre aquesta i les defenses d'atribut. La bonificació d'armadura existeix per tal de permetre que el combat es pugui executar completament a la vista del jugador, tal com s'explica a la secció de combat.

3 Tira 1d8 per determinar els punts de cop inicials i màxims del PJ. El ritme de curació d'un PJ és 1d8 + la bonificació de *Constitució*. La velocitat d'exploració és de 120 peus per torn, i la velocitat de combat és de 40 peus per ronda.

Nota del dissenyador: Se suposa que tots els daus de cop per a PJs, PNJs i monstres són d8 en Knave. Això simplifica el joc i el fa compatibles amb les estadístiques de la majoria de llibres d'OSR. Però tingues en compte que la bonificació per *Constitució* d'un PJ no s'afegeix a les tirades per punts de cop. Els DJs que no vulguin que els PJs inicials siguin tan fràgils, poden permetre que es torni a tirar si el resultat es troba per sota de 5.

4 Inventa o tira els daus per a la resta dels trets del PJ, com ara el seu aspecte físic, cara, pell, cabell, roba, virtut, vicis, veu, rerefons i alineació, mitjançant les taules aleatòries de la pàgina següent. Tria un gènere i un nom per al vostre PJ, tanmateix no t'hi encaterinis massa. Aquest és un món perillós.

Nota del dissenyador: l'aleatorització de la major part dels trets d'un PJ accelera la creació del personatge, però també té l'efecte de crear personatges sorprenents i únics que a la majoria dels jugadors no se'ls ocorreria inventar o jugar.

Trets

Físic

- | | | |
|-------------|---------------|---------------|
| 1.Atlètic | 6.Gegantí | 11.Baix |
| 2.Forçut | 7.Llarguerut | 12.Fornit |
| 3.Corpulent | 8.Musculat | 13.Prim |
| 4.Delicat | 9.Robust | 14.Fofo |
| 5.Demacrat | 10.Escanyolit | 15.Escultural |

Cara

- | | | | |
|--------------|-------------|-------------|-------------|
| 1.Inflada | 6.Allargada | 11.Malèvola | 16.Esmolada |
| 2.Fina | 7.Severa | 12.Estreta | 17.Suau |
| 3.Cadavèrica | 8.Demacrada | 13.Astuta | 18.Quadrada |
| 4.Cisellada | 9.Agressiva | 14.Rodona | 19.Ample |
| 5.Delicada | 10.Partida | 15.Xuclada | 20.Salvatge |

Pell

- | | | | |
|----------------------|---------------|-------------|-----------------------|
| 1.Cicatriu de guerra | 6.Greixosa | 11.Suada | 16.Cremada solar |
| 2.Marca de naixement | 7.Groguenca | 12.Tatuada | 17.Bronzejada |
| 3.Cremada | 8.Perfecte | 13.Radiant | 18.Pintures de guerra |
| 4.Fosca | 9.Perforada | 14.Aspre | 19.Arrugada |
| 5.Maquillada | 10.Granelluda | 15.Pàl·lida | 20.Fuetada |

Cabell

- | | | |
|--------------|---------------|------------|
| 1.Calb | 6.Despentinat | 11.Dèbil |
| 2.Trenat | 7.Rastes | 12.Llarg |
| 3.Estarrufat | 8.Brut | 13.Luxós |
| 4.Mig rapat | 9.Encrespat | 14.Cresta |
| 5.Arrissat | 10.Llardós | 15.Greixós |

Vestimenta

- | | | | |
|--------------|---------------|---------------|--------------|
| 1.Antiga | 6.Elegant | 11.Forana | 16.Apedaçada |
| 2.Ensagnada | 7.Distingit | 12.Desgastada | 17.Perfumada |
| 3.Cerimonial | 8.Provocativa | 13.Massa gran | 18.Rància |
| 4.Decorada | 9.Llampant | 14.Uniforme | 19.Estripada |
| 5.Excèntrica | 10.Tacada | 15.Talla gran | 20.Petita |

Virtut

- | | | | |
|------------|---------------|--------------|--------------|
| 1.Ambiciós | 6.Disciplinat | 11.Honorable | 16.Compassiu |
| 2.Prudent | 7.Enfocat | 12.Humil | 17.Correcte |
| 3.Valent | 8.Generós | 13.Idealista | 18.Seré |
| 4.Cortès | 9.Gregari | 14.Just | 19.Estoic |
| 5.Curiós | 10.Honest | 15.Lleial | 20.Tolerant |

Vici

- | | | | |
|------------|--------------|---------------|-----------------|
| 1.Agressiu | 6.Fals | 11.Mandrós | 16.Sospitós |
| 2.Arrogant | 7.Frívol | 12.Nerviós | 17.Vanitos |
| 3.Agre | 8.Golafre | 13.Prejudicis | 18.Venjatiu |
| 4.Covard | 9.Cobdiciós | 14.Imprudent | 19.Malbaratador |
| 5.Cruel | 10.Irascible | 15.Groller | 20.Queixós |

Parla

- | | | | |
|----------------|--------------|-----------------|----------------|
| 1.Esquerpa | 6.Cantarella | 11.Embarbussada | 16.Dialectal |
| 2.Profunda | 7.Florida | 12.Precisa | 17.Calmada |
| 3.Entretallada | 8.Formal | 13.Pintoresca | 18.Cridanera |
| 4.Críptica | 9.Greu | 14.Incoherent | 19.Tartamuda |
| 5.Arossegada | 10.Ronca | 15.Ràpida | 20.Xiuxiuejant |

Rerefons

- | | | | |
|--------------|--------------|---------------|-------------------|
| 1.Alquimista | 6.Clergue | 11.Mag | 16.Intèrpret |
| 2.Captaire | 7.Cuiner | 12.Mariner | 17.Tallabosses |
| 3.Carnisser | 8.Adorador | 13.Mercenari | 18.Contrabandista |
| 4.Lladre | 9.Jugador | 14.Comerciant | 19.Estudiant |
| 5.Xarlatà | 10.Herbolari | 15.Criminal | 20.Rastrejador |

Desgràcies

- | | | | |
|-------------|----------------|----------------|---------------|
| 1.Abandonat | 6.Estafat | 11.Sentenciat | 16.Perseguit |
| 2.Addicte | 7.Degradat | 12.Obsessionat | 17.Expulsat |
| 3.Xantatge | 8.Desacreditat | 13.Segrestat | 18.Substituit |
| 4.Condemnat | 9.Desposseït | 14.Mutilat | 19.Robat |
| 5.Maleït | 10.Exiliat | 15.Pobre | 20.Sospitós |

Alineació

- | | | |
|---------------|------------------|------------------|
| 1-5:
Legal | 6-15:
Neutral | 16-20:
Caòtic |
|---------------|------------------|------------------|

Equipament inicial

Armadura

- | | | | |
|------------------------|-------------------|----------------------|----------------------|
| 1-3:
Sense armadura | 4-14:
Gambeson | 15-19:
Brigantina | 20:
Cota de malla |
|------------------------|-------------------|----------------------|----------------------|

Cascos i escuts

- | | | | |
|--------------|----------------|-----------------|---------------------|
| 1-13:
Cap | 14-16:
Casc | 17-19:
Escut | 20:
Casc i escut |
|--------------|----------------|-----------------|---------------------|

Saqueig

Tira dos cops sobre aquesta taula i una vegada sobre els dos següents.

- | | | | |
|---------------|----------------|-----------------|----------------|
| 1.Corda, 50' | 6.Palanca | 11.Llanterna | 16.Pal, 10' |
| 2.Corriola | 7.Caixa d'esca | 12.Oli per llum | 17.Sac |
| 3.Espelmes, 5 | 8.Ganxo | 13.Cadenat | 18.Tenda |
| 4.Cadena, 10' | d'escalada | 14.Manilles | 19.Estaques, 5 |
| 5.Guix, 10 | 9.Martell | 15.Mirall | 20.Torxes, 5 |
| | 10.Bota | | |

Equipament general 1

- | | | | |
|---------------|------------|----------------------|--------------------|
| 1.Baló d'aire | 6.Serra | 11.Canya de pescar | 16.Xarxa |
| 2.Trampa d'os | 7.Galleda | 12.Bales | 17.Pinces |
| 3.Pala | 8.Obriülls | 13.Cola | 18.Rossinyols |
| 4.Manxa | 9.Cisell | 14.Pic | 19.Llima de metall |
| 5.Greix | 10.Trepant | 15.Rellotge de sorra | 20.Claus |

Equipament general 2

- | | | | |
|-----------|-----------------|--------------------|-------------------|
| 1.Encens | 6.Ampolla | 11.Joies falses | 16.Pintura facial |
| 2.Esponja | 7.Sabó | 12.Llibre en blanc | 17.Xiulet |
| 3.Lent | 8.Allargavistes | 13.Joc de cartes | 18.Instrument |
| 4.Perfum | 9.Pot de quitrà | 14.Joc de daus | 19.Ploma i tinta |
| 5.Corn | 10.Cordills | 15.Olles | 20.Campaneta |

Preus de l'equip

Es donen tots els preus en peces de *coure*. El pagament per a coses com *vaixells*, béns immobles, etc., sol tenir forma de mercaderies, favors o juraments de fidelitat en lloc de monedes.

Èines i equipament

Aigua beneïda	25
Allargavistes	1.000
Ampolla / vial	1
Bales de vidre (bossa)	5
Baló d'aire	5
Bossa impermeable	5
Bóta	5
Botes amb grampons	5
Cadena (10 peus)	10
Cadenat i clau	20
Campaneta	20
Canya/hams de pescar	10
Cartes amb un As extra	5
Cisell	5
Claus (12)	5
Cola (pot)	1
Corda (50 peus)	10
Cordill (300 peus)	5
Corn	10
Encens (paquet)	10
Escala (corda, 10 peus)	10
Esponja gran	5
Estaca (ferro)	5
Estaca (fusta)	1
Galleda	5
Ganxo d'escalada	10
Greix negre	1
Guix (10 peces)	1
Instrument musical	200

Joc de daus carregats	5
Joies falses	50
Lents	100
Llibre (blanc)	300
Llibre (lectura)	600
Llima de metall	5
Manilles	10
Manxa	10
Martell	10
Mirall (petit, plata)	200
Obriülls (bossa)	10
Olles i paelles	10
Pal (10 peus)	5
Pala	10
Palanqueta	10
Pantalons impermeables	10
Perfum	50
Pic	10
Pinces de ferro	10
Pintura/maquillatge	10
Ploma i tinta	1
Polispast	30
Quitrà (Pot)	10
Rellotge de sorra	300
Rossinyols	100
Sabó	1
Sac	1
Sac de dormir	10
Serra	10
Tenda (3 homes)	100
Tenda (personal)	50
Trampa d'os	20
Trepant (eina)	10
Xarxa	10
Xiulet	5

Llum

Caixa d'esca	10
Espelma, 4 hores	1
Llanterna	30
Oli de llum	5
Torxa, 1 hora	1

Armadura

Escut <i>(Defensa +1, 1 espai, qualitat 1)</i>	40
Casc <i>(Defensa +1, 1 espai, qualitat 1)</i>	40
Gambesón <i>(Defensa 12, 1 espai, qualitat 3)</i>	60
Brigantina <i>(Defensa 13, 2 espais, qualitat 4)</i>	500
Cota de malla <i>(defensa 14, 3 espais, qualitat 5)</i>	1.200
Plaques (cuirassa) <i>(defensa 15, 4 espais, qualitat 6)</i>	4.000
Plaques completa <i>(defensa 16, 5 espais, qualitat 7)</i>	8.000
<i>Armes</i>	
Daga, porra, falç, bastó, etc. <i>(d6 dany, 1 espai, 1 mà, qualitat 3)</i>	5
Llança, espasa, maça, destrat, flagell, etc. <i>(d8 dany, 2 espais, 1 mà, qualitat 3)</i>	10
Alabarda, martell de guerra, espasa llarga, destrat de batalla, etc. <i>(d10 dany, 3 espais, 2 mans, qualitat 3)</i>	20
Fona <i>(d4 dany, 1 espai, 1 mà, qualitat 3)</i>	5
Arc <i>(d6 dany, 2 espais, 2 mans, qualitat 3)</i>	15
Ballesta <i>(d8 dany, 3 espais, 2 mans, qualitat 3)</i>	60
Fletxes (20)	5
Buirac (capacitat 20)	10

Roba

Pobre	10
Estàndard	50
Nobles	3.000
Pells	5.000
Hivern	100

Menjar

Racions de viatge, un dia	5
Farratge, un dia	2
Alls, cabeça	1
Bacallà, sencer	20
Ceba, 1 bushel (36 l)	8
Costelles de porc	10
Espècies, ½ kg	100
Farina, 2,5 kg	1
Formatge, ½ kg	2
Fruita, ½ kg	1
Gra, 1 faneca (36 /25 kg)	4
Herbes, menat	1
Llard, 2,5 kg	1
Ous, 24	1
Pa	1
Sal, 1 faneca (36 l)	3
Sidra, 15 litres	1
Sucre, ½ kg	12
Vi / cervesa, ampolla	1

Animals

Bou	300
Burro/Cavall de càrrega	300
Cabra	10
Cavall, equitació	1.000
Cavall, guerra	10.000
Falcó	1.000
Gos, caça	50
Gos, petit perillós	20
Ovella	15
Pollastre	1
Porc	30
Vaca	100

Allogjament

Llit, per nit	1
Habitació privada, per nit	2
Àpat	2
Bany calent	2
Estable i farratge	2

Vaixells

Vaixell, alta qualitat	720/tona
Vaixell, bona qualitat	480/tona
Vaixell, qualitat mitjana	240/tona
Vaixell, mala qualitat	120/tona
Balsa	50
Vaixell de pesca	500
Balandra	5000
Caravel·la	25.000
Galió	125.000

Transport

Carretó	50
Carro	120
Carruatge	320

Sequaços

Els sous són per dia i no inclou refugi, vitualla, subministraments, etc.

Armer o ferrer	8
Arquer	3
Barber / cirurgia	25
Cavaller	25
Escriba	2
Mercenari, a peu	6
Mercenari, a cavall	12
Mestre constructor	15
Paleta	4
Peó	1

Construccions

Cabana	120
Casa adossada	1.200
Casa d'un artesà	2.400
Casa d'un mercader	7.200
Casa amb pati	21.600
Ajuntament	32.600
Torre de pedra	48.000
Temple	75.000
Fortalesa	100.000
Catedral	500.000
Palau imperial	2.500.000

Jugant el joc

Atributs

Cadascuna dels sis atributs s'utilitza en diferents situacions.

- **Força:** pels atacs cos a cos i les tirades de salvació en què cal potència física, com aixecar portes, doblar barres, etc.
- **Destresa:** és per tirades de salvació en què cal sang freda, velocitat i reflexos, com ara esquivar, escalar, moure's furtivament, fer equilibris, etc.
- **Constitució:** s'usa per salvar contra verins, malalties, el fred, etc. La bonificació de la *Constitució* s'afegeix a les tirades de curació. El nombre d'espais de càrrega d'un PJ és sempre igual a la defensa de *Constitució*.
- **Intel·ligència:** es fa servir en tirades de salvació per les quals cal concentració i precisió, com ara dominar la màgia, resistir-se als efectes màgics, recordar coneixements, fabricar artefactes, manipular dispositius i maquinària, pispar en butxaques, etc.
- **Saviesa:** per als atacs a distància i les tirades de salvació que requereixen percepció i intuïció, com ara rastrejar, navegar, cercar portes secretes, detectar il·lusions, etc.
- **Carisma:** s'utilitza en les tirades de salvació per persuadir, enganyar, interrogar, intimidar, encantar, provocar, etc.

Els PJs poden fer servir tants sequaços com el bonificador.

***Nota del dissenyador:** en un sistema que es basa tant en els sis atributs, és important que cadascun d'elles tingui un paper important. Per exemple els personatges no màgics acostumen a menysprear les habilitats mentals, de manera que vaig augmentar-ne la utilitat.*

Els espais de càrrega

Els PJs tenen un nombre d'espais de càrrega igual a la defensa de *Constitució*. La majoria d'objectes: llibres d'encanteris, pocions, racions d'un dia, armes lleugeres, eines, etc., ocupen un espai, però objectes pesats o voluminosos com ara armadures o armes més pesants poden necessitar més espais. Es pot agrupar objectes petits i idèntics al mateix espai, a criteri del DJ. En un espai hi cap 100 monedes. Com a guia general, un espai pot contenir aproximadament 2,5 kg de pes.

***Nota del dissenyador:** l'ús d'espais de càrrega fa que la gestió de la sobrecàrrega sigui prou senzilla perquè els jugadors estiguin disposats a fer-ne el seguiment. Els espais també són la clau per a la personalització dels PJs, ja que l'equip d'un PJ ajuda a determinar qui és. Per tant, pujar la Constitució serà probablement una prioritat per a la majoria dels PJs.*

Tirades de salvació

Si un personatge intenta res en què el resultat és incert i el fracàs té conseqüències, farà una **tirada de salvació** o “**salvació**”. Per fer la tirada afegeix la bonificació de l'atribut relacionat al resultat d'un d20. Si el total és **superior a 15**, el personatge té èxit. Si no, fracassa.

***Nota del dissenyador:** requerir tirades de salvació superiors a 15 significa que els PJs nous tenen al voltant d'un 25% de probabilitat d'èxit, mentre que els PJs de nivell 10 tenen al voltant d'un 75% de probabilitat d'èxit, ja que els bonificadors d'atributs poden arribar a +10 al nivell 10. Això reflecteix el patró general que es troba en la mecànica de les tirades de salvació de les primeres edicions de D&D.*

Si un altre personatge s'oposa a la tirada de salvació, aleshores en lloc de superar 15, el PJ que fa la tirada ha de superar la puntuació de defensa rellevant del personatge contrari per tenir èxit. Si fracassa, l'oponent té èxit. Aquest tipus de tirada de salvació s'anomena **salvació contraposada**. Tingues en compte que no importa quin costat fa la tirada, ja que les probabilitats d'èxit continuen sent les mateixes.

***Exemple:** un fetiller llança un encanteri de bola de foc a un goblin, que obté una tirada de salvació per evitar-la. Això es resol com una salvació contraposada enfrontant la Intel·ligència del fetiller amb la Destresa del goblin. El goblin pot fer la tirada més la seva Destresa, amb l'esperança de superar la defensa d'Intel·ligència del fetiller o el fetiller pot tirar més la seva Intel·ligència i intentar superar la defensa per Destresa del goblin.*

***Nota del dissenyador:** el valor de defensa d'un atribut és, bàsicament, la tirada mitjana. El fet d'exigir superar la defensa contrària permet resoldre els enfrontaments més ràpidament, elimina la possibilitat d'empats i permet que els jugadors facin totes les tirades si així es decideix, ja que les probabilitats d'èxit són iguals amb independència de qui faci la tirada.*

Si hi ha factors situacionals que fan que una tirada de salvació sigui més fàcil o més difícil, el DJ pot atorgar a la tirada **avantatge** o **desavantatge**. Si es té avantatge, tira 2d20 i utilitza el millor resultat dels dos daus. Quan es té un desavantatge, tira 2d20 i fes servir el pitjor resultat dels dos daus.

***Nota del dissenyador:** és clar que el DJ és lliure d'imposar modificadors positius o negatius en lloc de fer servir el sistema d'avantatges, però la majoria de jugadors semblen gaudir-ne i simplifica les matemàtiques.*

Reaccions

Quan els PJs es troben amb una PNJ i la reacció amb el grup no és òbvia, el DJ pot tirar 2d6 i consultar la taula següent.

2	3-5	6-8	9-11	12
<i>Hostil</i>	<i>Poc amigable</i>	<i>Indefinit</i>	<i>Comunicatiu</i>	<i>Útil</i>

Combat

Al començament de cada ronda de combat es determina la iniciativa mitjançant un d6. Amb 1-3, tots els enemics actuen primer. Amb 4-6 tots els PJs actuen primer. Tira per la iniciativa al principi de cada ronda de combat.

***Nota del dissenyador:** l'ús d'una iniciativa grupal senzilla accelera el combat, manté tots els jugadors compromesos i n'evita fer-ne el seguiment. Tirar la iniciativa a cada ronda fa que el combat sigui més perillós, ja que és possible que un bàndol ataqüi dues vegades seguides.*

Al seu torn, el personatge pot moure's la seva velocitat (normalment 40 peus) i dur a terme una acció de combat. Aquesta pot ser llançar un encanteri, fer una segona acció de moviment, realitzar un atac, intentar una maniobra o qualsevol altra acció imaginable que el DJ consideri raonable.

Les armes cos a cos poden colpejar enemics adjacents, però no es poden fer servir armes a distància si el PJ ja està en un combat cos a cos. Per fer l'atac, es tira un d20 i s'afegeix la bonificació de *Força* o *Saviesa*, depenent de si s'utilitza una arma cos a cos o una a distància respectivament. Si el total de l'atac és **superior a** la defensa d'armadura del defensor, l'atac té èxit o en cas contrari falla.

Alternativament, el defensor també pot resoldre una tirada d'atac mitjançant un d20 i afegint-hi el seu bonificador d'armadura, amb l'esperança d'obtenir un total **superior a** la defensa de l'atribut que està fent servir l'atacant. Si ho aconsegueix, l'atac falla. Si fracassa, l'atac colpeja.

***Nota del dissenyador:** és a dir, els atacs es resolen de la mateixa manera que les tirades de salvació contraposades, amb l'ús de l'armadura en comptes d'un atribut.*

Si es colpeja, l'atacant tira pel dany de l'arma i determina quants **Punts de Cop** (PC) perd el defensor. Es pot afegir un dau extra de dany del tipus de l'arma si s'utilitza l'arma ideal contra un enemic (per exemple, amb una arma contundent contra un esquelet).

Quan un personatge arriba a 0 PC, queda inconscient. Quan arriba a -1 PC o menys, està mort. Si un PJ mor, el seu jugador ha de crear-ne un de nou de nivell 1 i unir-se al grup al més aviat possible.

Maniobres

Les maniobres de combat com ara atordir, envestir, desarmar, trepitjar, trencar la defensa, etc. Es resolen amb una salvació contraposada. És possible que no causin danys directament, però poden fer-ho de manera indirecta (p. ex. empenyent un enemic en una lleixa). El DJ té l'última paraula sobre que es pot intentar en una situació determinada.

Avantatge en combat

Els personatges poden obtenir avantatge en combat atacant a un objectiu que està desprevingut, en un terreny inferior, desequilibrat, desarmat, distret o amb un desavantatge tàctic significatiu. El DJ, com sempre té l'última paraula.

Quan un PJ té avantatge contra un oponent en el seu torn pot: A.) Aplicar avantatge a la tirada d'atac o maniobra contra l'oponent o B.) Fer un atac i un intent de maniobra contra l'oponent a la mateixa ronda, però sense avantatge.

Crítics i qualitats

Durant una tirada d'atac, si l'atacant treu un 20 natural o el defensor treu un 1 natural, l'armadura del defensor perd 1 punt de qualitat i pren un dau addicional de dany (del tipus de l'arma). Si l'atacant treu un 1 natural o el defensor treu un 20 natural, l'arma de l'atacant perd 1 punt de qualitat. Amb una qualitat 0, l'objecte és destruït. Cada punt de qualitat costa un 10% del cost de l'objecte a reparar.

***Nota del dissenyador:** la lenta degradació de l'equip és un altre rellotge de recursos que corre durant incursions llargues en les masmorres, com els punts de cop, els encanteris, les torxes, etc.*

Moral

Els monstres i els PNJs tenen una qualificació de moral, generalment entre 5 i 9. Quan s'enfronten a més perill del que esperaven, el DJ demana una **tirada de moral** amb 2d6 i es compara el resultat amb la qualificació del PNJ. Si el resultat és superior, el PNJ intentarà fugir, retirar-se o parlamentar. Les tirades de moral es poden desencadenar derrotant a la meitat del grup enemic, derrotant-ne el líder o reduint un únic enemic a la meitat dels PC. Altres efectes poden desencadenar una tirada de moral a criteri del DJ.

Els sequaços també fan tirades de moral quan no cobren, el seu patró mor o s'enfronten a un perill extraordinari. Es pot millorar la qualificació de moral pagant més i tractant-los bé.

Curació

Després d'un àpat i un descans d'una nit sencera, els PJs recuperen part dels punts de cop perduts, un d8 més el bonificador de *Constitució*. Si es descansa en un refugi segur, es restauren tots els punts perduts.

***Nota del dissenyador:** el bonificador de Constitució no afecta els punts de cop màxims com a la majoria dels jocs OSR, però és de gran ajuda quan es tracta de curar-se.*

Monstres

Tots els monstres dels bestiari d'OSR haurien d'anar bé amb Knave directament, sense necessitar cap conversió important. Es donen algunes pautes a continuació.

Daus de Cop / Punts de Cop: es pot suposar que tots els daus de monstre són d8s, tret que s'especifiqui el contrari. Per obtenir els punts de cop del monstre, simplement multiplica el nombre de daus de cop que tenen per 4 (o 5 si cal).

Armadura: la CA (si és ascendent) del monstre és idèntica a la defensa de l'armadura. Si la CA és descendent, resteu-la de 19 (si és OeD&D o B/X D&D) o de 20 (si és d'AD&D) per trobar el seu equivalent ascendent.

Bonificador d'atac: qualsevol bonificació d'atac que es descrigui és inalterable i es pot afegir tant als atacs cos a cos

com a distància. Si no es descriu un bonificador d'atac, llavors és igual al nombre de daus de cop del monstre.

Dany: el dany continua sent el mateix.

Moral: la qualificació de moral continua igual.

Salvació: com que els monstres OSR no acostumen a tenir valors d'atributs, suposa que els monstres tenen bonificacions d'atribut igual al seu nivell, amb les defenses d'atribut corresponents.

***Exemple:** un monstre típic 4 DC tindria un bonificador de +4 i una defensa de 14 en totes les seves habilitats per defecte, tret que sigui modificat pel DJ.*

***Nota del dissenyador:** degut de l'escala unificada de l'1 al 10 de Knave, els monstres i els PNJs sumen els daus de cop o nivells a qualsevol atac o salvació que es faci. Òbviament, el DJ ho ha d'ajustar quan no tingui sentit.*

Avançament

Sempre que un PJ acumula 1000 punts d'experiència (PE), guanya un nivell. Com a guia, els PJs reben 50 PE per a assoliments de risc baix, 100 PE per a assoliments de risc moderat i 200 PE per a assoliments de risc alt. El DJ ha d'informar obertament als PJs quants PE proporcionen els objectius quan sigui preguntat al respecte.

***Nota del dissenyador:** aquesta és la forma en què jo faig avançar perquè és senzilla i fàcil d'entendre. Per descomptat, pot canviar-se, l'avançament per fites, l'avançament per sessió o el sistema de PE per monedes ambé funcionen perfectament. Si fas servir PE per a or o plata, tingues en compte que una peça d'or és de 100 de coure, i una de plata de 10 de coure.*

Quan un PJ guanya un nivell, tira un nombre de d8 igual al seu nou nivell per trobar els PC màxims. Si el resultat és inferior al seu màxim anterior com a mínim augmenta un 1. També s'augmenten la puntuació de defensa i bonificació de 3 atributs diferents de la seva elecció en 1 punt. Mai es podran augmentar els atributs per sobre de 20 / +10.

***Nota del dissenyador:** també pots augmentar els atributs aleatòriament. El meu mètode preferit és tirar un d20 per a cada habilitat, en qualsevol ordre, augmentant l'atribut amb 1 si el resultat és inferior a la defensa. Repeteix-ho per tots els atributs fins que s'hagin avançat tres habilitats, saltant-te qualsevol atribut que ja hagi assolit el màxim. Amb aquest mètode, els talents naturals tendeixen a avançar més ràpidament que els punts febles i fa que els PJs siguin més variats i especialitzats.*

Màgia

Les llistes d'encanteris de qualsevol joc de rol de la vella escola aniran perfectament bé amb Knave, sempre que arribin fins al 9è nivell. Hi ha moltes llistes gratuïtes d'encanteris clàssics disponibles a internet.

A Knave, els PJs només poden llançar encanteris del seu nivell o inferior, de manera que un PJ a nivell 3 només pot llançar encanteris del nivell 0 al 3. Els encanteris es llencen des dels llibres d'encanteris, que cal sostenir-se amb les dues mans i llegir-lo en veu alta. Cada llibre d'encanteris només es pot utilitzar una vegada al dia. És important tenir en compte que cada llibre d'encanteris conté un únic encanteri i cada llibre ocupa un espai de càrrega, de manera que si un PJ vol poder llançar una gran varietat d'encanteris, haurà d'omplir la major part del seu inventari amb llibres d'encanteris.

***Nota del dissenyador:** sempre m'ha semblat estrany que els nivells d'encanteri no es corresponguin al nivell del PJ en la majoria de jocs OSR. També vaig transformar la noció abstracta d'espais d'encanteri en alguna cosa més concreta; els PJs poden llançar tants encanteris com poden portar físicament. Cal potenciar la Constitució si vols que el teu PJ porti una biblioteca mòbil.*

Els PJs no poden crear, copiar ni transcriure llibres d'encanteris. Per tal d'obtenir nous llibres d'encanteris, els PJs han d'aventurar-se per aconseguir-los, sigui recuperant-los de masmorres o saquejant a altres mags. Com més alt sigui el nivell del llibre d'encanteris, més rar i valuós serà. És probable que els PJs portadors de llibres de màgia d'alt nivell siguin perseguits per bandits i mags que volen “adquirir-los”.

Quan un encanteri permet fer una tirada de salvació, es contraposa la *Intelligència* contra la capacitat rellevant del defensor, generalment *Destresa* pels encanteris d'atac, *Constitució* per encanteris que drenen la vida, *Intelligència* per a encanteris que alteren les ments o *Saviesa* pels que creen il·lusions.

***Nota del dissenyador:** tingues en compte que els llibres d'encanteris es poden transformar fàcilment en pedres rúniques, tauletes d'argila, pocions, pergamins o qualsevol cosa que encaixi amb la teva campanya. Si per exemple vols un escenari més perillós i amb poca màgia, pots fer que les pocions o pergamins només siguin d'un sol ús i que es perdin per sempre. El*

generador d'encanteris que es troba en el meu altre joc “Maze Rats”, pot ser útil per generar idees per a nous encanteris.

100 encanteris sense nivell

Utilitza aquesta llista si prefereixes encanteris sense nivell que escalin a mesura que el llançador es torna més poderós. En els següents encanteris, “N” és un nombre igual al nivell del llançador, “element” és un objecte que es pot sostenir amb una mà i un “objectiu” és qualsevol cosa fins a la mida humana. Tret que s'indiqui el contrari, tots els encanteris amb efectes continus tenen una durada de fins a N×10 minuts i tenen un abast de fins a 40 peus. Si un encanteri afecta directament a una altra criatura, la criatura pot fer una tirada de salvació per evitar-ho (com s'ha descrit anteriorment). L'èxit redueix o cancel·la els efectes de l'encanteri.

1. **Adherir-se:** l'objecte es cobreix de fangs extremadament enganxosos.
2. **Aire líquid:** l'aire que t'envolta es pot nadar.
3. **Alçar l'esperit:** l'esperit d'un cos mort es manifesta i respondrà a N preguntes.
4. **Alçar morts:** N esquelets s'alcen de terra per servir-te. Són increïblement estúpids i només poden obeir ordres simples.
5. **Amortidor màgic:** tots els efectes màgics propers redueixen la seva efectivitat a la meitat.
6. **Àncora taumatúrgica:** l'objecte es converteix en el blanc de tots els encanteris llançats prop seu.
7. **Animar objecte:** l'objecte obeeix les ordres de la millor manera possible. Pot caminar 15 metres per ronda.
8. **Antropomorfitzat:** un animal tocat guanya intel·ligència humana o aspecte humà durant N dies.
9. **Apressar:** la teva velocitat de moviment es triplica.
10. **Atracció:** els N+1 objectes escollits són atrets magnèticament amb força els uns amb els altres, si estan a una distància de 10 peus o menys.
11. **Atrapa-encanteris:** llença'l com una reacció a un altre encanteri. Es fa amb una còpia temporal que podràs llançar en qualsevol moment abans que s'acabi aquest encanteri.
12. **Augmentar la gravetat:** la gravetat d'una àrea es triplica.
13. **Avarícia:** les N criatures desenvolupen un desig urgent de posseir un element visible a la teva elecció.
14. **Bales boges:** tens les butxaques plenes de bales i es reomplen a cada ronda.
15. **Bardissar:** de sobte broten unes bardisses, en què hi ha un gran gruix d'esbarzers, d'arços, etc. Fins a N×40 peus d'ample.

16. **Barrejar:** les N criatures intercanvien els llocs instantàniament. Determina on acaben de forma aleatòria.
17. **Bufador:** apareix un brollador d'aigua de mar.
18. **Canvi de gravetat:** pots canviar la direcció de la gravetat (només per a vosaltres) fins a una vegada per ronda.
19. **Caterina:** una dona que porta un vestit blau apareix fins al final de l'encanteri. Ella obeeix peticions educades que no tinguin risc.
20. **Cavaller caragol:** 10 minuts després del llançament, un cavaller muntat a sobre d'un caragol gegant apareix apropant-se. És capaç de respondre a la majoria de preguntes relacionades amb les missions i la cavalleria, i pot ajudar-vos si li sembla digne.
21. **Classificar:** els elements inanimats s'ordenen segons les categories que hagi definit. Les categories s'han de poder definir visualment.
22. **Clissar:** es pot veure a través dels ulls d'una criatura que has tocat abans.
23. **Company fantasma:** un company fantasmal apareix fins al final de l'encanteri. Es mou anormalment de pressa per qualsevol terreny, inclòs l'aigua.
24. **Comprendre:** es parla amb fluïdesa en tots els idiomes.
25. **Contra encanteri:** fes una salvació contraposada de la teva *Intelligència* contra la *Intelligència* del llançador d'un encanteri proper. Pots fer-ho fora de la seva ronda com a reacció o contra un efecte màgic continu. Si tens èxit, pots cancel·lar l'encanteri.
26. **Controlar el clima:** pots alterar el tipus de clima a voluntat, però no el controles d'altra manera.
27. **Controlar plantes:** les plantes i els arbres propers t'obeeixen i guanyen la capacitat de moure's 5 peus per ronda.
28. **Convocar el cub:** una vegada per segon, (6 vegades per ronda), pots convocar o desterrar un cub de terra de 3 peus de costat. S'han de posar els nous cubs a terra o sobre d'altres cubs.
29. **Desmuntar:** qualsevol de les parts del cos es pot separar i tornar a unir a voluntat, sense causar dolor ni danys. Pots controlar-les un cop separades.
30. **Desplaçament:** un objecte sembla estar a una distància de N×10 peus de la seva posició real.
31. **Detectar màgia:** sents cantar les aures màgiques properes. El volum i l'harmonia signifiquen el poder i la qualitat de l'aura.
32. **Disfressa:** es pot modificar l'aspecte de N personatges a voluntat sempre que continuïn essent humanoides. Els intents de duplicar altres personatges semblarà estrany.

33. **Doblegar el destí:** tira **N+1** d20s. Sempre que hakis de tirar un d20 després de llançar l'encanteri, has de triar i descartar un dels resultats llançats fins a acabar-los en comptes de tirar.
34. **Dormir:** les **N** criatures cauen en un son lleuger.
35. **Eixam:** et converteixes en un eixam de corbs, rates o piranyes. Només reps dany pels efectes d'àrea.
36. **Elasticitat:** el vostre cos pot allargar-se fins a **N×10** peus.
37. **Empenta primigènia:** un objecte creix a la mida d'un elefant. Si es tracta d'un animal, s'enfada.
38. **Empènyer:** un objecte de qualsevol mida és allunyat de tu amb la força de **N** homes durant una ronda.
39. **Encant:** les **N** criatures et tracten com un amic.
40. **Ensordir:** totes les criatures properes ensordeixen.
41. **Ensumar:** pots olorar fins i tot les traces més febles de les olors.
42. **Escalada d'aranya:** pots escalar superfícies com una aranya.
43. **Escoltar xiuxiuejos:** pots sentir sons fluïxos clarament.
44. **Esculpir elements:** tot el material inanimat es comporta com l'argila a les teves mans.
45. **Esfera nocturna:** apareix una esfera de foscor de **N×40** peus de diàmetre que mostra un cel nocturn.
46. **Espectacle:** apareix una il·lusió clarament irreal, però impressionant, de la teva elecció. Pot ser de fins a la mida d'un palau, que tingui moviment i so.
47. **Flotar:** un objecte flota, sense fregament, a 2 peus sobre el terra. Pot aguantar **N** humanoides.
48. **Fòbia:** les **N** creatures se senten aterrides per un objecte de la teva elecció.
49. **Forma de fum:** el teu cos es converteix en fum viu.
50. **Forma de la bèstia:** tu i les teves possessions es transformen en un animal corrent.
51. **Forma gelatinosa:** et converteixes en una gelatina viva.
52. **Fossat:** un fossat de 10 peus d'amplada i **N×5** peus de profunditat s'obre a terra.
53. **Frenesí:** les **N** criatures reaccionen amb un esclat frenètic de violència.
54. **Hipnotitzar:** una criatura és encisada i respondrà la veritat a **N** preguntes amb “sí” o “no”.
55. **Home ocell:** els teus braços es converteixen en grans ales d'ocell.
56. **Ídol de convocació:** del terra s'aixeca una estàtua de pedra tallada de la mida d'un llit de columnes.
57. **Il·lumina:** una llum flotant es mou segons les teves ordres.
58. **Il·lusió auditiva:** crees sons il·lusoris que semblen provenir d'una direcció de la teva elecció.
59. **Il·lusió visual:** apareix una il·lusió silenciosa, immòbil, de la vostra elecció fins a la mida d'un dormitori.
60. **Imatge de mirall:** apareixen sota el teu control **N** duplicats il·lusoris de tu mateix.
61. **Intercanvi de cossos:** bescanvies el cos amb una criatura que toques. Si un cos mor, l'altre també mor.
62. **Llegir la ment:** pots sentir els pensaments superficials de les criatures properes.
63. **Lligam invisible:** dos objectes situats a 10 peus l'un de l'altre no es poden separar a més de 10 peus de distància l'un de l'altre.
64. **Mansió:** apareix una caseta robusta i moblada durant **N×12** hores. Pots permetre o prohibir-hi l'entrada a voluntat.
65. **Marca de mag:** del dit pots disparar un raig de pintura màgica. Aquesta pintura només és visible per a tu i la pots veure a qualsevol distància, fins i tot a través d'objectes sòlids.
66. **Mascarada:** les aparences i veus dels personatges **N** es fan idèntiques a les d'un personatge tocat.
67. **Miniaturitzar:** tu i **N** altres criatures tocades es redueixen a la mida d'un ratolí.
68. **Multibraç:** guanyes **N** braços extra.
69. **Mur elemental:** una paret recta de glaç o foc de **N×40** peus de llargada i 10 peus d'alçada s'aixeca de terra.
70. **Núvol de boira:** produeixes una boira densa que s'escampa al teu voltant.
71. **Obac:** les **N** criatures són invisibles fins que es mouen.
72. **Odi:** les **N** criatures desenvolupen un odi profund cap a una altra criatura o grup de criatures i desitgen destruir-la.
73. **Ofuscar:** les **N** criatures escollides no poden formar nous records a curt termini durant la durada de l'encanteri.
74. **Ordre:** una criatura obeeix una ordre única de tres paraules que no li pugui causar dany.
75. **Pacificar:** les **N** criatures tenen aversió a la violència.
76. **Pispar:** es teleporten **N** elements visibles a les teves mans.
77. **Portal:** s'obre un portal a un pla aleatori.
78. **Portal entre miralls:** un mirall es converteix en una porta d'entrada a un altre mirall que hi has mirat avui.
79. **Presó astral:** un objecte es congela en el temps i l'espai dins d'una closca de cristall invulnerable.
80. **Protecció:** apareix a terra un cercle de plata de 40 peus de diàmetre. Trieu una cosa que no el pugui travessar: criatures vives, criatures mortes, projectils o metall.
81. **Psicometria:** el DJ respon **N** preguntes de “sí” o “no” sobre un objecte tocat.
82. **Repel·lir:** els **N+1** objectes escollits es repelen, amb força, magnèticament els uns dels altres si s'apropen a 10 peus.
83. **Salt de temps:** un objecte desapareix quan salta **N×10** minuts cap al futur. Quan torna, apareix a la zona desocupada més propera d'on va sortir.
84. **Salt:** es pot saltar fins a **N×10** peus en l'aire.
85. **Telecinesi:** pots moure mentalment els **N** elements.
86. **Telepatia:** les **N+1** criatures poden sentir els pensaments de les unes a les altres, independentment de la distància en què es trobin.
87. **Teleportar:** un objecte desapareix i reapareix a terra en una zona visible i nítida fins a una distància de **N×40** peus.
88. **Temps accelerat:** el temps en una bombolla de 40 peus comença a avançar 10 vegades més ràpid.
89. **Temps alentit:** el temps en una bombolla de 40 peus avança 10 vegades més lent.
90. **Teranyina:** pots disparar teranyines gruixudes dels canells.
91. **Terratrèmol:** el terreny començarà a tremolar violentament. Les estructures poden ser danyades o esfondrades.
92. **Tibar:** un objecte de qualsevol mida és arrossegat directament cap a tu amb la força de **N** homes durant una ronda.
93. **Toc gelat:** una gruixuda capa de gel es reparteix per la superfície tocada, fins a un radi de **N×10** peus.
94. **Transformar-te en objecte:** et converteixes en qualsevol objecte inanimat entre la mida d'un piano gran i una poma.
95. **Trucar:** els **N** panys corrents o màgics es desbloquegen.
96. **Ull arcà:** es pot veure a través d'un globus ocular flotant màgic que vola al teu voltant seguint les teves ordres.
97. **Visió de raigs X:** guanyes visió de raigs X.
98. **Visió:** controles completament el que veu una criatura.
99. **Vista veritable:** veus totes les il·lusions properes.
100. **Xerrar:** una criatura ha de repetir amb veu alta i clara tot el que penses o restar mut.

Gràcies

Knave va ser possible gràcies a l'estímul, els comentaris i els suggeriments dels meus seguidors de Patreon.
<https://www.patreon.com/questingbeast>.

Un agraïment especial és per a tothom de la comunitat de DIY DND a Google+.

Aquest joc està escrit amb les fonts de lletra gratuïtes “Crimson Text” i “Pirate One”.