92. **Terremoto**: Il terreno comincia a tremare violentemente. Le strutture potrebbero subire danni o collassare.
93. **Tirare**: Un bersaglio di qualunque dimensione viene tirato verso di te con la forza di Ⓛ uomini per un round.
94. **Tocco gelido**: Uno spesso strato di ghiaccio si espande dalla superficie toccata, fino a Ⓛ×3m (Ⓛ×10ft) di raggio.
95. **Trasformazione**: Ti trasformi un oggetto inanimato di una qualsiasi dimensione tra quella di una mela e quella di un pianoforte a coda.
96. **Velocità**: La tua velocità di movimento è triplicata.
97. **Viscosità**: Il bersaglio è ricoperto da una fanghiglia estremamente appiccicosa.
98. **Visione a raggi X**: L'incantesimo ti permette di vedere attraverso oggetti solidi.
99. **Visione del vero**: Riconosci tutte le illusioni nelle vicinanze.
100. **Visione**: Hai il controllo completo di quello che vede una creatura bersaglio.

Ringraziamenti

Knave è stato possibile grazie all'incoraggiamento, i consigli e l'assistenza dei miei sostenitori su Patreon.

https://www.patreon.com/questingbeast

Un ringraziamento speciale va alla community DIY DND su Google+.

Questo gioco è stato realizzato con i font gratuiti Crimson Text e Sebaldus-Gotisch.

Traduzione italiana a cura di Cristian Di Mariano.

Big Red Dice: https://www.bigreddice.it

Licenza di Attribuzione Internazionale Creative Commons 4.0:

Chiunque è libero di distribuire e adattare questo materiale per ogni scopo, inclusi quelli commerciali, fintanto che l'opera resti attribuita all'autore originale.

Knave

KNAVE è un regolamento creato da Ben Milton per giocare a un gioco di ruolo fantasy vecchia scuola senza classi, con poca magia e alta mortalità. Aggiungere, rimuovere o modificare regole è ammesso e incoraggiato. Le caratteristiche di Knave includono:

Alta compatibilità con i giochi OSR. Se possiedi già dei bestiari, avventure o liste di incantesimi di altri giochi OSR, bastano delle piccole modifiche per poterli utilizzare con Knave.

Veloce da insegnare, facile da gestire. Se stai introducendo un gruppo di nuovi giocatori ai giochi di ruolo OSR, Knave permette loro di creare personaggi e capire le regole in pochi minuti.

Non ci sono classi. I giocatori sono avventurieri in cerca di gloria, abili sia con la spada che con la magia. È il sistema ideale per quei giocatori a cui piace provare stili diversi senza sentirsi bloccati in un ruolo specifico. Le abilità del personaggio derivano da quello che trasporta.

Le caratteristiche sono fondamentali. Tutti i tiri con un d20 fanno uso delle sei caratteristiche standard. Il funzionamento dei i punteggi e i relativi bonus è stati ripensato e migliorato.

Regole opzionali per i tiri. Knave si adatta ad uno stile di gioco dove i personaggi sono gli unici a lanciare dadi. È possibile cambiare lo stile al volo, passando a un sistema classico, dove sia il master che i giocatori partecipano ai tiri del gioco.

La moneta è il rame. Knave usa monete di rame come valuta comune. Tutti i prezzi degli oggetti in gioco sono elencati secondo questo valore.

Una lista di 100 incantesimi senza livello.

Note dell'autore: Nel testo sono presenti note dell'autore che spiegano meglio le regole ed offrono esempi di gioco.

Creazione del Personaggio

1 Le caratteristiche dei personaggi **(PG)** sono 6: Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma. Ognuna ha due valori associati: una **Soglia** e un **Bonus**. Quando crei un PG, lancia 3d6 per ogni caratteristica, in ordine. Il valore più basso tra i tre dadi rappresenta il Bonus. Aggiungi 10 al Bonus per determinare la Soglia. Alla fine, se lo desideri, puoi scambiare i valori tra due caratteristiche.

Esempio: *Lanci tre dadi per la Forza e il risultato è 2, 2, 6. Il valore più basso è 2, quindi la Forza del tuo personaggio ha un bonus di +2 e una Soglia di 12. Ripeti il processo per ognuna delle caratteristiche.*

Note dell'autore: *"Soglia" è il nome che ho dato a quello che in genere viene chiamato Punteggio. Ho scelto questo nome per renderne chiaro il funzionamento durante i tiri salvezza opposti, che verranno spiegati più avanti.*

Il sistema fa in modo che la maggior parte delle caratteristiche inizi a circa 11/+1. Il Bonus e la Soglia di tre caratteristiche aumentano di 1 punto ogni volta che il personaggio guadagna un livello, fino a un massimo di 20/+10 al livello 10. I valori sono in scala di 10 per simulare il modo in cui funzionano i bonus di attacco, dadi vita e tiri salvezza nei giochi OSR.

2 Ogni PG inizia con razioni di cibo per 2 giorni e un'arma a scelta. Tira sulla tabella dell'Equipaggiamento Iniziale nella pagina 6 per determinare l'armatura e gli oggetti iniziali del personaggio.

Note dell'autore: *Generare l'equipaggiamento a caso velocizza di molto la creazione del PG, che è importante in un gioco dove è facile morire come Knave. Se invece si desidera fare shopping, ogni PG può iniziare con 3d6×20 monete. Gli incantesimi non sono subito disponibili per i nuovi PG, ma il GM può aggiungerne uno casuale nella tabella dell'Equipaggiamento da Avventuriero, oppure può concedere ai giocatori di iniziare con un incantesimo casuale, ma senza armatura.*

La capienza dell'inventario di un PG è pari alla sua Soglia di Costituzione, e ogni oggetto trasportato deve occupare uno spazio. La maggior parte degli oggetti entra in uno spazio, ma alcuni sono più ingombran-

74. **Scambia corpo**: Scambia il tuo corpo con quello di una creatura che tocchi. Se uno dei due corpi muore, muore anche l'altro.
75. **Scarica primordiale**: Un bersaglio cresce fino alle dimensioni di un elefante. Se il bersaglio è un animale, diventa inferocito.
76. **Scassinare**: Ⓛ serrature mondane o magiche si aprono.
77. **Sciame**: Ti trasformi in uno sciame di corvi, ratti o piranha. Subisci danno solo da effetti ad area.
78. **Scolpire elementi**: Tutta la materia inanimata diventa come argilla tra le tue mani.
79. **Sfera notturna**: Crei una sfera di Ⓛ×12m (Ⓛ×40ft) di cielo notturno.
80. **Smontare**: Qualsiasi parte del tuo corpo può essere smontata e rimontata, senza causare danni o dolore. Puoi ancora controllare le parti smontate.
81. **Sonno**: Ⓛ creature cadono in un sonno leggero.
82. **Soppressione** Magica: Tutti gli oggetti magici intorno a te hanno effetti dimezzati.
83. **Sorgente**: Una sorgente di acqua marina appare dal terreno.
84. **Spaccatura**: Una spaccatura larga 3m (10ft) e profonda Ⓛ×1.5m (Ⓛ×5ft) si apre nel terreno.
85. **Spettacolo**: Un'illusione sorprendente e spettacolare, ma anche palesemente finta, appare sotto il tuo controllo. Può essere di dimensioni grandi quanto un palazzo ed è completa di animazioni e suono.
86. **Spingere**: Un bersaglio di qualunque dimensione viene spinto lontano da te con la forza di Ⓛ uomini per un round.
87. **Spostare**: Il bersaglio appare come spostato di Ⓛ×3m (Ⓛ×10ft) rispetto alla sua posizione reale.
88. **Sussurri**: Puoi udire perfettamente anche i suoni più lievi.
89. **Telecinesi**: Puoi spostare Ⓛ oggetti con la mente.
90. **Telepatia**: Ⓛ+1 creature possono ascoltare i pensieri gli uni degli altri, indipendentemente da quanto siano lontani tra loro.
91. **Teletrasporto**: Un oggetto sparisce e riappare in un'area visibile e libera da ostacoli fino a Ⓛ×12m (Ⓛ×40ft) di distanza.

59. **Pennello dell'incantatore**: Puoi spruzzare un getto di vernice multicolore dalle dita. La vernice è visibile solo da te e da qualunque distanza, anche attraverso oggetti solidi.
60. **Piegare fato**: Lancia Ⓛ+1 d20. Ogni volta che devi lanciare un d20 dopo aver usato l'incantesimo, devi scegliere e poi scartare uno dei risultati finché non vengono esauriti.
61. **Portale**: Apri un portale verso un piano di esistenza casuale.
62. **Prigione astrale**: Il bersaglio è bloccato nel tempo e nello spazio dentro un guscio di cristallo invulnerabile.
63. **Psicometria**: Il GM risponde a Ⓛ domande che ammettono "sì" o "no" come risposta riguardo a un bersaglio toccato dall'incantatore.
64. **Ragnatela**: Puoi lanciare delle spesse ragnatele dai tuoi polsi.
65. **Rallentamento**: Crea una bolla di 40ft all'interno della quale il tempo rallenta al 10% della velocità normale.
66. **Respingere**: Ⓛ+1 oggetti vengono respinti gli uni dagli altri se si trovano entro 3m (10ft) di distanza.
67. **Resuscita morti**: Evoca Ⓛ scheletri dal terreno al tuo servizio. Gli scheletri sono incredibilmente stupidi e possono solo obbedire a ordini semplici.
68. **Rifugio**: Evoca un cottage resistente e completamente arredato per Ⓛ×12 ore. Puoi permettere o impedire di entrare a chi vuoi.
69. **Rimpicciolire**: Tu e altre Ⓛ creature rimpicciolite alle dimensioni di un topo.
70. **Riordinare**: Degli oggetti inanimati vengono riordinati secondo delle categorie a tua scelta. Le categorie devono essere verificabili visivamente.
71. **Ruba incantesimo**: Lancia questo incantesimo in risposta a un altro incantesimo per crearne una copia temporanea che puoi lanciare prima che l'effetto di Ruba Incantesimo finisca.
72. **Salto temporale**: Un bersaglio sparisce e riappare nel futuro, dopo Ⓛ×10 minuti. Quando torna, il bersaglio riappare nella posizione libera più vicina a quella in cui era originariamente sparito.
73. **Salto**: Puoi saltare fino a Ⓛ×3m (Ⓛ×10ft) in aria.

ti. Gli oggetti più piccoli possono essere raggruppati e inseriti in un solo spazio.

Note dell'autore: *La gestione delle risorse è un aspetto fondamentale del gioco, e la divisione in spazi rende tutto più semplice. In Knave, quello che un avventuriero trasporta determina anche il suo ruolo nel gruppo.*

Le armature hanno un valore di difesa. Scrivi quel valore sulla tua scheda con il suo Bonus armatura corrispondente (che è sempre 10 punti meno della difesa). Se il PG non indossa alcuna armatura, la sua Soglia armatura è 11 e il Bonus +1.

Note dell'autore: *"Soglia armatura" è lo stesso concetto della classe armatura dei giochi OSR. Funziona allo stesso modo della Soglia delle caratteristiche. Il Bonus armatura esiste per permettere ai giocatori di gestire da soli tutto il combattimento, come spiegato nella sezione apposita.*

3 Lancia 1d8 per determinare i punti vita iniziali e massimi del tuo personaggio. Il ritmo di guarigione di un personaggio è 1d8 + bonus di Costituzione. La velocità di movimento durante l'esplorazione è di 35m (120ft) per turno, e la velocità in combattimento è di 12m (40ft) per round.

Note dell'autore: *Tutti i dadi vita in Knave sono d8, sia per i PG che per PNG e mostri. Questo semplifica il gioco e mantiene la compatibilità con le statistiche dei giochi OSR. Nota che il bonus di Costituzione di un PG non viene aggiunto ai suoi punti ferita. Se i PG sono troppo fragili, il GM può far rilanciare i dadi per i punti ferita se il valore è minore di 5.*

4 Scegli o genera i tratti del tuo personaggio, come il fisico, l'aspetto, la pelle, i capelli, i vestiti, vizi e virtù, la storia, e l'allineamento usando la tabella nella pagina 5. Scegli il sesso e un nome per il tuo PG, e non affezionartici troppo: è un mondo pericoloso là fuori.

Note dell'autore: *Generare i tratti del PG a caso ne velocizza la creazione, e ha l'effetto aggiuntivo di proporre personaggi sorprendenti e unici che la maggior parte dei giocatori non giocherebbe normalmente.*

Tratti

Fisico

1. Atletico
2. Robusto
3. Grasso
4. Delicato
5. Scarno
6. Grosso
7. Smilzo
8. Muscoloso
9. Vissuto
10. Secco
11. Basso
12. Agile
13. Agile
14. Paffuto
15. Statuario
16. Tarchiato
17. Piccolo
18. Imponente
19. Flessibile
20. Asciutto

Viso

1. Gonfio
2. Brutto
3. Ossuto
4. Scolpito
5. Delicato
6. Allungato
7. Nobile
8. Emaciato
9. Aquilino
10. Rovinato
11. Malizioso
12. Stretto
13. Bestiale
14. Rotondo
15. Infossato
16. Duro
17. Morbido
18. Quadrato
19. Largo
20. Canino

Pelle

1. Cicatrici
2. Voglia
3. Ustioni
4. Scura
5. Trucco
6. Unta
7. Pallida
8. Perfetta
9. Bucata
10. Butterata
11. Odorosa
12. Tatuata
13. Rosea
14. Dura
15. Giallastra
16. Insolazione
17. Bronzea
18. Dipinta
19. Segnata
20. Frustata

Capelli

1. Calvo
2. Trecce
3. Setosi
4. Rasati
5. Ricci
6. Incasinati
7. Rasta
8. Sporchi
9. Arruffati
10. Oliati
11. Flosci
12. Lunghi
13. Lussuosi
14. Cresta
15. Unti
16. Coda
17. Setosi
18. Chignon
19. Mossi
20. Sottili

Vestiti

1. Antichi
2. Sangue
3. Raffinati
4. Decorati
5. Inusuali
6. Eleganti
7. Alla moda
8. Sporchi
9. Colorati
10. Macchiati
11. Esotici
12. Rovinati
13. Sciatti
14. Livrea
15. Grandi
16. Pezzati
17. Profumati
18. Rancidi
19. Strappati
20. Stretti

42. **Individuazione del magico**: Puoi sentire il canto delle aure magiche vicino a te. Il volume e l'armonia determinano la potenza dell'aura e tipo di magia rilevata.
43. **Inversione della gravità**: Puoi cambiare la direzione della gravità (solo per te) una volta per round.
44. **Ipnosi**: Una creatura entra in trance e risponderà onestamente fino a Ⓛ domande poste in modo che la risposta possa essere "sì" o "no".
45. **Legame invisibile**: Due bersagli che si trovano entro 3m (10ft) l'uno dall'altro non possono separarsi per più di 3m (10ft).
46. **Leggere la mente**: Puoi ascoltare i pensieri delle creature nelle tue vicinanze.
47. **Levitazione**: Il bersaglio levita a 60cm (2ft) dal suolo. Può trasportare fino a Ⓛ umanoidi.
48. **Luce**: Una luce fluttuante si muove al tuo comando.
49. **Mascherata**: L'aspetto e la voce di Ⓛ creature diventano identiche a quelle di una creatura toccata dall'incantatore.
50. **Mescolamento**: Ⓛ creature si scambiano di posizione istantaneamente. Determina la loro nuova posizione casualmente.
51. **Muro elementale**: Un muro di ghiaccio o di fuoco lungo Ⓛ×12m (Ⓛ×40ft) e alto 3m (10ft) si erge dal terreno.
52. **Nascondere**: Ⓛ creature diventano invisibili finché non si muovono.
53. **Nebbia**: Sprigioni una densa nebbia.
54. **Occhio arcano**: Puoi vedere attraverso un occhio magico fluttuante che vola e si sposta ai tuoi comandi.
55. **Odio**: Ⓛ creature improvvisamente odiano un'altra creatura o gruppo di creature e vogliono distruggerlo.
56. **Pacificare**: Ⓛ creature rifiutano la violenza.
57. **Palla pazza**: Le tue tasche sono piene di biglie di vetro e si riempiono a ogni round.
58. **Passaggio speculare**: Uno specchio diventa una porta che conduce a un altro specchio nel quale hai visto la tua immagine riflessa oggi.

questo incantesimo come reazione, o contro un effetto magico già in atto. Se hai successo, puoi annullare l'effetto magico bersaglio.

25. **Dita di ragno**: Puoi scalare qualsiasi superficie come un ragno.
26. **Divinazione**: Puoi vedere attraverso gli occhi di una creatura che hai toccato oggi.
27. **Elasticità**: Il tuo corpo può allungarsi fino a Ⓛ×3m (Ⓛ×10ft).
28. **Evoca Cubo**: Una volta al secondo (6 volte per round) puoi evocare o bandire 85dm³ (3ft³, un cubo di 44cm di lato) di terra. I cubi che evochi devono essere collegati alla terra o ad altri cubi.
29. **Evoca idolo**: Una statua delle dimensioni di un letto a baldacchino spunta dal terreno.
30. **Evoca spirito**: Evoca lo spirito di una creatura morta che risponderà a Ⓛ domande.
31. **Farfugliare**: Una creatura deve ripetere chiaramente e ad alta voce tutto quello che le comunichi telepaticamente. Non può parlare normalmente.
32. **Parafulmine incantato**: Un oggetto diventa il bersaglio di tutti gli incantesimi lanciati nelle sue vicinanze.
33. **Fobia**: Ⓛ creature diventano terrorizzate da un bersaglio a tua scelta.
34. **Forma bestiale**: Trasformi te stesso e tutto quello che indossi in un animale comune.
35. **Forma fangosa**: Diventi una gelatina vivente.
36. **Forma gassosa**: Il tuo corpo diventa fumo vivente.
37. **Furia**: Ⓛ creature diventano infuriate e violente.
38. **Furto**: Ⓛ oggetti che puoi vedere vengono teletrasportati nelle tue mani.
39. **Illusione uditiva**: Crei un suono illusorio che sembra provenire da una direzione a tua scelta.
40. **Illusione visiva**: Evoca un'illusione silenziosa e immobile a tua scelta. Le dimensioni dell'illusione sono al massimo quelle di una stanza.
41. **Immagine speculare**: Evoca Ⓛ copie illusorie di te stesso sotto il tuo controllo.

Virtù

1. Ambizioso	6. Disciplinato	11. Nobile	16. Altruista
2. Cauto	7. Calmo	12. Umile	17. Virtuoso
3. Ardito	8. Generoso	13. Positivo	18. Sereno
4. Cortese	9. Socievole	14. Giusto	19. Stoico
5. Curioso	10. Onesto	15. Leale	20. Aperto

Vizi

1. Aggressivo	6. Bugiardo	11. Pigro	16. Scettico
2. Arrogante	7. Frivolo	12. Nervoso	17. Vanesio
3. Rancoroso	8. Goloso	13. Ostile	18. Violento
4. Codardo	9. Avaro	14. Incauto	19. Sprecone
5. Crudele	10. Irascibile	15. Rude	20. Lagnoso

Parlata

1. Diretta	6. Blatera	11. Borbotta	16. Dialetto
2. Tonante	7. Colorita	12. Precisa	17. Lenta
3. Affannata	8. Formale	13. Pittoresca	18. Stridula
4. Criptica	9. Profonda	14. Farfuglia	19. Balbetta
5. Lenta	10. Roca	15. Veloce	20. Bassa

Carriera

1. Alchimista	6. Chierico	11. Artista	16. Illusionista
2. Mendicante	7. Cuoco	12. Marinaio	17. Ladro
3. Macellaio	8. Cultista	13. Soldato	18. Falsario
4. Scippatore	9. Teppista	14. Mercante	19. Studioso
5. Ciarlatano	10. Erborista	15. Bandito	20. Boscaiolo

Sfortune

1. Abbandono	6. Truffa	11. Incastrato	16. Ricercato
2. Dipendenza	7. Degrado	12. Oppresso	17. Rifiutato
3. Ricatto	8. Disonore	13. Sostituito	18. Rapito
4. Condanna	9. Ripudio	14. Mutilato	19. Derubato
5. Maledetto	10. Esilio	15. Povero	20. Sospettato

Allineamento

1-5:	**6-15:**	**16-20:**
Legale	Neutrale	Caotico

Equipaggiamento iniziale

Armatura

1-3:	4-14:	15-19:	20:
Nessuna	Farsetto	Brigantina	Cotta di maglia

Elmi e scudi

1-13:	14-16:	17-19:	20:
Nessuno	Elmo	Scudo	Elmo e scudo

Equipaggiamento da avventuriero

Tira i dadi due volte su questa tabella, e una volta sulle successive due tabelle.

1. Corda, 15m	6. P. di porco	11. Lanterna	16. Pertica
2. Carrucola	7. Acciarino	12. Olio	17. Sacco
3. Candele, 5	8. Rampino	13. Lucchetto	18. Tenda
4. Catena, 3m	9. Martello	14. Manette	19. Chidi, 5
5. C. da pesca	10. Borraccia	15. Specchio	20. Torce, 5

Equipaggiamento generico 1

1. Respiratore	6. Sega	11. Grasso	16. Rete
2. Trappola	7. Secchio	12. Biglie	17. Pinze
3. Attr. Scasso	8. Triboli	13. Colla	18. Pala
4. Mantice	9. Scalpello	14. Picchetto	19. Lima
5. C. da pesca	10. Trapano	15. Clessidra	20. Filato

Equipaggiamento generico 2

1. Trucchi	6. S. musicale	11. Gioielli falsi	16. Incenso
2. Spugna	7. Sapone	12. Libro bianco	17. Lente
3. Fischietto	8. Cannocchiale	13. Spago	18. Bottiglia
4. Profumo	9. Catrame	14. Dadi	19. Penna
5. Corno	10. Mazzo carte	15. Campanello	20. Pentole

Costo degli oggetti

Tutti i prezzi sono elencati in pezzi di rame. L'acquisto di beni come navi, proprietà e simili richiedono un pagamento in servizi, favori, promesse o lealtà piuttosto che monete.

11. **Boschetto**: Un boschetto di alberi e rovi fitti nasce improvvisamente dal suolo e copre un'area di Ⓛ×12m (Ⓛ×40ft).
12. **Braccia multiple**: Guadagni Ⓛ braccia extra.
13. **Camuffamento**: Puoi cambiare l'aspetto di Ⓛ personaggi, ammesso che restino umanoidi. Copiare l'aspetto di un'altra persona risulterà in un'evidente copia maldestra.
14. **Carro fantasma**: Un carro fantasma appare fino alla fine dell'incantesimo. Si muove estremamente veloce su ogni terreno, inclusa la superficie dell'acqua.
15. **Catherine**: Una donna con un bellissimo vestito blu appare fino alla fine dell'incantesimo. Obbedisce a qualsiasi richiesta, se posta in maniera gentile e se non rappresenta un pericolo per lei.
16. **Cavaliere lumaca**: Un cavaliere in groppa a una lumaca gigante appare davanti all'incantatore 10 minuti dopo il lancio dell'incantesimo. Può rispondere alla maggior parte delle domande riguardanti imprese e cavalleria, e potrebbe anche accorrere in tuo aiuto se ti ritiene degno.
17. **Charm**: Ⓛ creature a tua scelta ti trattano come un amico.
18. **Circolo di protezione**: Un circolo argentato di 12m (40ft) di diametro appare a terra. Scegli una cosa che non può oltrepassarlo: creature viventi, creature morte, proiettili o metallo.
19. **Comando**: Una creatura obbedisce a un singolo comando di massimo tre parole che non danneggi la creatura stessa.
20. **Comprensione**: Parli e comprendi tutte le lingue.
21. **Confusione**: Ⓛ creature a tua scelta non riescono a formare nuovi ricordi per la durata dell'incantesimo.
22. **Controllare clima**: Puoi cambiare il tempo atmosferico a piacimento.
23. **Controllare piante**: Le piante e gli alberi nelle tue vicinanze obbediscono ai tuoi comandi e guadagnano la capacità di muoversi 1,5m (5ft) per round.
24. **Contromagia**: Fai un tiro di Intelligenza opposto all'Intelligenza di chi ha lanciato l'incantesimo che vuoi contrastare. Puoi lanciare

ne usa e getta, consumate e poi perdute per sempre. Il generatore casuale di incantesimi di Maze Rats, altro gioco di mia creazione, può essere utile per generare idee per nuovi incantesimi.

100 incantesimi senza livello

Se preferisci incantesimi che sono senza livello e scalano a seconda della potenza del personaggio, usa la lista qui sotto. Negli incantesimi seguenti Ⓛ è un numero pari al livello di chi lancia l'incantesimo, un **oggetto** è qualcosa che si può sollevare con una mano e un **bersaglio** è qualcosa di dimensioni simili a quelle di una persona normale. A meno che diversamente specificato, tutte gli incantesimi con effetti a tempo durano Ⓛ×10 minuti e hanno 12m (40ft) di raggio.

Se l'incantesimo danneggia un'altra creatura, quest'ultima può provare un tiro salvezza per evitarne gli effetti (come descritto precedentemente). Riuscire nel tiro salvezza riduce o annulla gli effetti dell'incantesimo.

1. **Accelerazione**: Crea una bolla di 12m (40ft) all'interno della quale il tempo scorre 10 volte più in fretta.
2. **Animare oggetto**: Il bersaglio obbedisce a un tuo comando al meglio delle proprie possibilità. Può camminare 4.5m (15ft) per round.
3. **Annusare**: Puoi sentire anche le più deboli tracce olfattive.
4. **Antropomorfismo**: L'animale toccato acquisisce intelligenza umana o aspetto umano per Ⓛ giorni.
5. **Apertura alare**: Le tue braccia si trasformano in grandi ali piumate.
6. **Aria liquida**: Puoi nuotare nell'aria intorno a te.
7. **Assordare**: Tutte le creature nei dintorni sono sorde.
8. **Attrazione**: Ⓛ+1 oggetti vengono attratti magneticamente gli uni dagli altri se si trovano entro 3m (10ft) di distanza.
9. **Aumentare gravità**: La forza di gravità in una zona è triplicata.
10. **Avarizia**: Ⓛ creature vengono travolte dal desiderio di ottenere un oggetto visibile da te a tua scelta.

Attrezzatura

Acqua santa....25
Attrezzi da scasso....100
Biglie di vetro (sacco)....5
Borraccia....5
Bottiglia / Fiala....5
Campanello....20
Canna da pesca....10
Cannocchiale....1.000
Carte con asso extra....5
Catena (3m, 10ft)....10
Chiodi (12)....5
Clessidra....300
Colla (bottiglia)....1
Corda (15m, 50ft)....10
Corno....10
Dati da gioco truccati....5
Fischietto....5
Gesso (10 pezzi)....1
Giaciglio....10
Gioielli falsi....50
Grasso....1
Incenso (pacchetto)....10
Lente....100
Libro (da leggere)....600
Libro (vuoto)....300
Lima di metallo....5
Lucchetto con chiave....20
Martello....10
Mantice da fabbro....10
Pala....10
Pantaloni cerati....10
Paranco....30
Pece (barattolo)....10
Penna e inchiostro....1
Pentole....10
Pertica (3m, 10ft)....5
Picchetto....10
Piede di porco....10
Pinze di ferro....10
Profumo....50
Rampino....10
Respiratore....5
Rete....10
Sacco....1
Sacco cerato....5
Sapone....1
Scala (3m, 10ft)....10
Scalpello....5
Secchio....5
Sega....10
Spago (91m, 300ft)....5
Specchio piccolo d'argento....200
Spugna grande....5
Spuntone di ferro....5
Spuntone di legno....1
Stivali borchiati....5
Strumento musicale....200
Tenda 3 posti....100
Trapano....10
Trappola per orsi....20
Triboli (sacco)....10
Trucchi....10

Illuminazione

Candela (4 ore)....1
Lanterna....30
Olio per lanterna (4 ore)....5
Acciarino....10
Torcia (1 ora)....1

Armature

Scudo.....40
(Difesa +1, 1 spazio, qulità 1)
Elmo.....40
(Difesa +1, 1 spazio, qualità 1)
Farsetto.....60
(Difesa 12, 1 spazio, qualità 3)
Brigantina.....500
(Difesa 13, 2 spazi, qualità 4)
Cotta di maglia.....1.200
(Difesa 14, 4 spazi, qualità 6)
Mezza armatura.....4.000
(Difesa 15, 4 spazi, qualità 6)
Armatura a piastre.....8.000
(Difesa 16, 5 spazi, qualità 7)

Armi

Pugnale, randello, falcetto, staffa, etc......5
(1d6 danni, 1 spazio, 1 mano, qualità 3)
Lancia, spada, mazza, accetta, flagello, etc......10
(1d8 danni, 2 spazi, 1 mano, qualità 3)
Alabarda, martello da guerra, spada lunga, ascia, etc......20
(1d10 danni, 3 spazi, 2 mani, qualità 3)
Fionda.....5
(1d4 danni, 1 spazio, 1 mani, qualità 3)
Arco.....15
(1d6 danni, 2 spazi, 2 mani, qualità 3)
Balestra.....60
(1d8 danni, 3 spazi, 2 mani, qualità 3)
Frecce (20).....5
Faretra (capienza 20).....10

Vestiti

Poveri.....10
Normali.....50
Nobili.....3.000
Pelliccia.....5.000
Invernali.....100

Cibo e bevande

Razioni da viaggio (1 giorno).....5
Mangime per bestie (1 giorno).....2
Pezzo di pancetta.....10
Pane, 1 pagnotta.....1
Formaggio (500g, 1lb).....2
Sidro (15lt, 4gal).....1
Merluzzo (intero).....20
Uova (24).....1
Farina (2kg, 5lb).....1
Frutta (500g, 1lb).....1
Aglio (grappolo).....1
Grano (1 sacco, 30kg, 8gal).....4
Erbe (1 mazzo).....1
Lardo (2kg, 5lb).....1
Cipolle (1 sacco).....8
Spezie (500gr, 1lb).....100
Zucchero (500gr, 1lb).....12
Vino/birra (bottiglia).....1

Animali

Bue.....300
Cane da caccia.....50
Cane, piccolo ma feroce.....20
Capra.....10
Cavallo da guerra.....10.000
Cavallo da sella.....1.000
Cavallo da soma.....300

Magia

La lista degli incantesimi di qualsiasi gioco OSR funziona perfettamente in Knave, ammesso che la lista comprenda incantesimi fino al 9° livello. Esistono diverse liste di incantesimi classici reperibili gratis online.

In Knave, i PG possono solo lanciare incantesimi del loro livello o minore, quindi un PG di livello 3 può solo lanciare incantesimi di livello da 0 a 3. Per lanciare incantesimi è necessario un libro degli incantesimi, che deve essere tenuto con entrambe le mani e letto ad alta voce. Ogni libro degli incantesimi può essere utilizzato una volta al giorno. Un libro può contenere un solo incantesimo, e occupa uno spazio in inventario. Quindi, se un personaggio vuole lanciare un'ampia varietà di incantesimi, dovrà portare con sé diversi libri.

***Note dell'autore**: Mi è sempre sembrato strano che il livello degli incantesimi non combaciasse con quello dei PG in gran parte dei giochi OSR. Beh, adesso combaciano. Ho anche rimosso il concetto astratto degli incantesimi e l'ho trasformato in qualcosa di concreto: i PG possono lanciare tanti incantesimi quanti riescono a trasportarne. Aumenta la Costituzione se vuoi che il tuo personaggio possa portarsi dietro la sua piccola biblioteca personale.*

Ai PG non è permesso creare, copiare o riscrivere libri degli incantesimi. Un PG deve guadagnarsi nuovi libri degli incantesimi durante la sua vita da avventuriero, trovandoli come tesoro in qualche dungeon o rubandoli a un altro mago. I libri degli incantesimi di alto livello sono tanto rari quanto preziosi. I personaggi che sfoggiano apertamente i propri libri degli incantesimi saranno probabilmente presi di mira da banditi o da altri maghi che desiderano "acquisire" le loro conoscenze.

Quando un incantesimo permette un tiro salvezza, fai un tiro di Intelligenza contro la relativa caratteristica del difensore: Destrezza per gli attacchi magici a distanza, Costituzione per magie che risucchiano vita, Intelligenza per magie che alterano la mente e Saggezza per le illusioni.

***Note dell'autore**: I libri degli incantesimi possono anche essere sotto forma di pietre runiche, tavolette di argilla, pozioni, pergamene o qualsiasi altra cosa abbia senso nella campagna. Se desideri un pericoloso mondo con poca magia, potresti decidere che i libri degli incantesimi in realtà sono pozioni o pergame-*

***Esempio**: Un mostro con 4 dadi vita avrebbe un bonus di +4 e una Soglia di 14 in tutte le sue caratteristiche, a meno che il GM decida diversamente.*

***Note dell'autore**: Dato che Knave funziona su una scala univoca da 1 a 10, i mostri e PNG in pratica aggiungono il loro livello a qualsiasi attacco o tiro salvezza. Naturalmente, il GM è libero di cambiare questi valori se non hanno senso.*

Avanzamento

Quando un personaggio ottiene 1000 PX, guadagna un livello. In linea generale, un PG riceve 50 PX per imprese poco rischiose, 100 PX per imprese dal rischio moderato e 200 PX per imprese molto rischiose. Il GM può comunicare liberamente il valore in PX di un'impresa ai personaggi.

***Note dell'autore**: Ho deciso di gestire così l'avanzamento perché è semplice e facile da capire. Naturalmente è possibile usare altri sistemi di avanzamento, come avanzare di livello al raggiungimento di certi obiettivi, avanzare dopo un certo numero di sessioni o assegnare 1 PX per moneta trovata. Se decidi di assegnare 1 PX per oro, nota che una moneta d'oro equivale a 100 di rame, e una moneta d'argento equivale a 10 di rame.*

Quando un PG aumenta di livello, lancia un numero di d8 pari al suo nuovo livello per determinare il nuovo massimo di PF. Se il totale è minore del suo precedente valore massimo, allora il totale dei PF aumenta di 1. Il PG aumenta anche la Soglia e i Bonus di 3 caratteristiche a scelta di 1 punto. Le caratteristiche non possono mai aumentare a più di 20/+10.

***Note dell'autore**: Puoi anche aumentare le caratteristiche a caso se vuoi. Il mio metodo preferito è lanciare un d20 per ogni caratteristica, in qualsiasi ordine, aumentando quella caratteristica di 1 se il tiro del dado è **minore** della Soglia della caratteristica. Continua a lanciare il dado per ogni caratteristica, fermandoti quando hai assegnato un punto a 3 caratteristiche, e saltando ogni caratteristica che si trova già al punteggio massimo. Con questo metodo, i talenti naturali del personaggio tenderanno ad avanzare a scapito delle sue debolezze, rendendo i PG più vari e specializzati.*

Falco.....1.000
Maiale.....30
Mucca.....100
Mulo.....300
Pecora.....15
Pollo.....1

Alloggi

Letto, per notte.....1
Stanza privata, per notte.....2
Pasto.....2
Bagno caldo.....2
Stalla e mangime per animali.....2

Imbarcazioni

Nave di alta qualità.....720/ton
Nave di buona qualità.....480/ton
Nave usata.....240/ton
Nave di bassa qualità.....120/ton
Zattera.....50
Barca da pesca.....500
Sloop.....5.000
Caravella.....25.000
Galeone.....125.000

Trasporti

Carrozza.....320
Carretto da trasporto.....50
Carro per merci.....120

Professionisti

Lavoratore.....1
Scriba.....2
Arciere.....3
Muratore.....4
Uomo d'arme, a piedi.....6
Armaiolo o fabbro.....8
Uomo d'arme, a cavallo.....12
Costruttore.....15
Cerusico.....25
Cavaliere.....25

Edifici

Topaia.....120
Casa a schiera.....1.200
Bottega da artigiano.....2.400
Negozio.....7.200
Casa con cortile.....21.600
Sala della gilda.....32.600
Torre di pietra.....48.000
Tempio.....75.000
Fortezza.....100.000
Palazzo imperiale.....2.500.000

Come giocare

Caratteristiche

Ognuna delle sei caratteristiche viene utilizzata in circostanze diverse.

- **Forza**: Usata per attacchi in mischia e prove che richiedono la forza fisica, come alzare grate, piegare sbarre, etc.
- **Destrezza**: Usata per prove che richiedono agilità, velocità e riflessi, come schivare, scalare, muoversi silenziosamente, stare in equilibrio, etc.
- **Costituzione**: Usata per resistere a veleni, malattie, freddo, etc. Il bonus di Costituzione viene aggiunto ai tiri per la guarigione. Il numero di spazi per gli oggetti di un personaggio è pari alla sua Soglia di Costituzione.
- **Intelligenza**: Usata per prove che richiedono concentrazione e precisione, come lanciare incantesimi, resistere ad effetti magici, consultare le proprie conoscenze, creare oggetti, operare macchinari, rubare dalle tasche di qualcuno, etc.
- **Saggezza**: Usata per attacchi a distanza e prove che richiedono la percezione e l'intuito, come seguire tracce, navigare una zona, cercare porte segrete, riconoscere illusioni, etc.
- **Carisma**: Usata per prove che richiedono di persuadere, ingannare, interrogare, intimidire, sedurre o provocare qualcuno, etc. Un personaggio può assumere un numero di professionisti pari al proprio Bonus di Carisma.

***Note dell'autore**: È importante che ogni caratteristica ricopra un ruolo fondamentale, in modo da scoraggiare il classico "il punteggio più basso va su Carisma". I giocatori che non vogliono usare la magia, per esempio, tendono ad ignorare le caratteristiche mentali, e per tale motivo le ho rese più utili.*

Inventario

I personaggi hanno un numero di spazi per oggetti pari alla loro Soglia di Costituzione. La maggior parte degli oggetti, inclusi libri degli incantesimi, pozioni, razioni per un giorno, armi leggere, attrezzi e altro

quando riducono un nemico solitario a meno di metà PF. Altri effetti possono richiedere un tiro sul morale, a discrezione del GM.

Anche i seguaci fanno tiri sul morale se non vengono pagati, se il loro padrone muore o se affrontano pericoli eccessivi. Il morale può anche essere aumentato pagando i seguaci e trattandoli bene.

Guarigione

Dopo un pasto caldo e una notte di riposo, i PG recuperano punti ferita pari a 1d8 più il loro Bonus di Costituzione. Riposare in un luogo comodo e sicuro (ad esempio una città) ripristina tutti i PF.

***Note dell'autore**: Il bonus di Costituzione non influisce sui punti ferita massimi come in altri giochi OSR, ma è di grande aiuto quando è il momento di recuperare salute.*

Mostri

Tutti i mostri dei bestiari di altri giochi OSR funzionano in Knave senza bisogno di conversioni particolari. Ecco alcune linee guida.

Dadi Vita/Punti Ferita: Tutti i dadi vita dei mostri sono d8, a meno che diversamente specificato. Per determinare i punti ferita di un mostro, moltiplica il numero dei loro dadi vita per 4 (o 5 per una sfida più difficile).

Armatura: La classe armatura dei mostri (se ascendente) è identica alla Soglia dell'Armatura. Se la classe armatura è discendente, sottrai quel valore da 19 (se il mostro viene da D&D classico) o da 20 (se il mostro viene da AD&D) per trovare il suo valore ascendente equivalente.

Bonus Attacco: Qualunque bonus attacco del mostro rimane invariato, e può essere aggiunto sia agli attacchi in mischia che a distanza. Se non è specificato un bonus attacco, allora usa come bonus il numero di dadi vita del mostro.

Danni: I danni rimangono gli stessi.

Morale: Il punteggio di morale rimane lo stesso.

Tiri salvezza: Visto che i mostri OSR generalmente non hanno caratteristiche, puoi considerare il livello del mostro per determinare i suoi Bonus e Soglia.

Vantaggio in combattimento

I giocatori possono ottenere vantaggio in combattimento attaccando un bersaglio di sorpresa, o che è in una posizione svantaggiosa, sbilanciato, disarmato, distratto o che ha uno svantaggio tattico di qualsiasi natura. Il GM, come sempre, ha l'ultima parola. Quando un giocatore ha vantaggio contro un avversario nel proprio turno di combattimento, può:

> ottenere vantaggio al tiro per colpire o al tiro per una mossa speciale contro quell'avversario

oppure

> attaccare e fare una mossa speciale nello stesso round contro quel nemico, senza vantaggio.

Colpi critici e qualità

Durante un tiro di attacco, se l'attaccante ottiene un 20 naturale o il nemico ottiene un 1 naturale col dado, il difensore subisce un dado di danni extra (a seconda dell'arma utilizzata per l'attacco) e la sua armatura perde 1 punto qualità. Se l'attaccante ottiene un 1 naturale o il difensore ottiene 20 naturale col dado, l'arma dell'attaccante perde 1 punto qualità. Un oggetto è distrutto quando la qualità scende a 0. Riparare un oggetto costa il 10% del suo prezzo iniziale per punto qualità perso.

***Note dell'autore**: L'integrità dell'equipaggiamento è un'altra risorsa di cui tenere conto durante le avventure nei dungeon, allo stesso modo dei PF, gli incantesimi, le torce e così via.*

Morale

Mostri e PNG hanno un punteggio di morale, in genere tra 5 e 9. Quando i nemici si ritrovano ad affrontare situazioni più pericolose di quanto si aspettavano, il GM può fare un **tiro sul morale** lanciando 2d6 e confrontando il risultato col morale del PNG. Se il tiro è più alto del punteggio di morale, il PNG cercherà di scappare, ritirarsi o ragionare coi personaggi.

Un tiro sul morale può essere richiesto quando i personaggi sconfiggono metà di un gruppo di nemici, quando sconfiggono il loro leader o

occupano uno spazio, ma oggetti particolarmente pesanti o ingombranti come armature o armi medie e pesanti occupano più spazi. Gruppi di piccoli oggetti dello stesso tipo possono essere raggruppati in un solo spazio, a discrezione del GM. 100 monete occupano uno spazio. In linea generale, uno spazio contiene circa 2kg (5 libbre) di peso.

***Note dell'autore**: La divisione in spazi è un metodo rapido per rendere semplici le regole per l'ingombro e fare in modo che i giocatori effettivamente ne tengano traccia. Gli spazi sono anche un elemento chiave della caratterizzazione del personaggio, visto che il suo equipaggiamento determina quello che è in grado di fare. Aumentare la Costituzione, quindi, è una priorità per gran parte dei personaggi.*

Tiri salvezza

Se un personaggio cerca di fare qualcosa il cui esito è incerto e il fallimento porta conseguenze, deve fare un **tiro salvezza**. Per tirare un tiro salvezza, lancia un d20 e aggiungi il Bonus della caratteristica relativa. Se il totale è **maggiore di 15**, il personaggio riesce nel suo intento, altrimenti si considera un fallimento.

***Note dell'autore**: Impostare 15 come valore da superare significa che i personaggi avranno circa il 25% di probabilità di successo, mentre i personaggi di livello 10 avranno circa il 75% di probabilità, visto che i Bonus di caratteristica possono aumentare fino a +10 al livello 10. Questo sistema imita il funzionamento del tiro salvezza nel vecchio D&D.*

Se un altro personaggio si oppone a quello che fa un tiro salvezza, allora il valore da superare non è più 15, ma è il totale della Soglia della caratteristica relativa del personaggio che si oppone. Se il tiro salvezza fallisce, vince l'avversario. Questo tipo di tiro è chiamato **tiro salvezza opposto**. Nota che non importa quale personaggio esegue il tiro, perché le probabilità di successo rimangono le stesse.

***Esempio**: Un mago lancia una palla di fuoco verso un goblin, che fa un tiro salvezza per schivarla. Questo scontro si risolve confrontando l'Intelligenza del mago contro la Destrezza del goblin. Il goblin può sommare il suo bonus di Destrezza, nella speranza di superare la Soglia Intelligenza del mago, oppure*

il mago può lanciare un dado e sommare il suo Bonus Intelligenza per superare la Soglia di Destrezza del goblin.

***Note dell'autore**: La Soglia di una caratteristica è essenzialmente un numero medio. Lanciare i dadi per superare la Soglia opposta permette di risolvere gli scontri più in fretta, elimina la possibilità di pareggi e fa in modo che i giocatori siano gli unici a lanciare dadi se lo desiderano, visto che le possibilità di successo sono le stesse, indipendentemente da quale lato lancia i dadi (attaccante o difensore).*

Se la situazione in cui avviene il tiro è particolarmente favorevole o sfavorevole, il GM può concedere **vantaggio** o **svantaggio**. Se un tiro ha vantaggio, lancia 2d20 e usa il migliore tra i due risultati. Se un tiro ha svantaggio, lancia 2d20 e usa il peggiore tra i due risultati.

***Note dell'autore**: Il GM è libero di usare modificatori positivi o negativi al tiro invece della meccanica di vantaggio e svantaggio, ma la maggior parte dei giocatori preferisce quest'ultima, che ha il beneficio aggiuntivo di semplificare i calcoli.*

Reazioni

Quando i personaggi incontrano un PNG le cui intenzioni verso il gruppo non sono ovvie, il GM può lanciare 2d6 e consultare la seguente tabella.

2	3-5	6-8	9-11	12
Ostile	*Diffidente*	*Cauto*	*Disponibile*	*Utile*

Combattimento

All'inizio di ogni round di combattimento, determina l'iniziativa lanciando 1d6. Con un risultato da 1 a 3, tutti i nemici iniziano per primi. Da 4 a 6, i personaggi iniziano per primi. Lancia l'iniziativa all'inizio di ogni round.

***Note dell'autore**: Usare l'iniziativa di gruppo velocizza il combattimento, tiene i giocatori sulle spine e evita di tenere traccia dell'iniziativa di ognuno. Lanciare l'iniziativa ogni round rende il combattimento più pericoloso, poiché è possibile che i nemici agiscano due volte di fila.*

Nel proprio turno, un personaggio può muoversi alla sua velocità (in genere 12m/40ft) ed eseguire un'azione, come attaccare in mischia o a distanza, lanciare un incantesimo, muoversi di nuovo, tentare qualcosa di pericoloso, o qualsiasi altra azione ritenuta ragionevole dal GM.

Le armi in mischia possono colpire i nemici adiacenti, ma le armi a distanza non possono essere usate se il personaggio è impegnato in un combattimento corpo a corpo. Per attaccare, lancia 1d20 e aggiungi il Bonus di Forza o Saggezza, a seconda del tipo di attacco: in mischia o a distanza, rispettivamente. Se il totale dell'attacco è **maggiore** del valore della Soglia armatura del bersaglio, l'attacco va a segno. In caso contrario, l'attacco fallisce. In alternativa, un tiro di attacco può anche essere eseguito dal difensore, che deve lanciare 1d20 e aggiungere il suo Bonus armatura, sperando di **superare** la Soglia dell'attaccante. Se ha successo, l'attacco non va a segno. Se fallisce, subisce l'attacco.

***Note dell'autore**: In altre parole, gli attacchi si svolgono nello stesso modo dei tiri salvezza opposti, solo che viene usata l'armatura invece di una caratteristica.*

Quando colpisce, l'attaccante lancia un dado relativo al danno dell'arma impugnata per determinare quanti **punti ferita** (PF) perde l'avversario. È possibile lanciare un dado extra per i danni se viene utilizzata un'arma particolarmente adatta a un tipo di nemico (ad esempio, armi contundenti contro uno scheletro).

Quando un personaggio scende a 0 PF, perde conoscenza. Quando i PF scendono sotto a 0, il personaggio muore. I giocatori possono generare un nuovo personaggio di livello 1 e rientrare nel gruppo il prima possibile.

Mosse Speciali

Le mosse speciali sono azioni come stordire, spingere, disarmare, buttare a terra, spezzare la difesa di un avversario e così via. Si svolgono con un tiro salvezza opposto. Anche se una mossa speciale non fa danni diretti, può causare danni indirettamente (ad esempio, spingere un nemico giù da un'altura). Il GM ha la decisione finale su quali mosse speciali possono essere usate in una situazione specifica.