

Knave

A KNAVE¹ egy szabálykészlet, amit Ben Milton állított össze a kasz-tok nélküli régimódi („old school”, OSR) fantasy szerepjátékhoz. Bőví-tése, egyszerűsítése, módosítása egyaránt elvárt és bátorított. A Knave jellemzői közé tartozik:

Kitűnő kompatibilitás az OSR játékokkal. Ha egy egész könyvtárnyi OSR szörnykönyv, kalandmodul és varázskönyv áll rendelkezésedre, kevés, vagy semennyi konverzió szükséges ezek használatához a Knave-vel.

Gyorsan tanítható, könnyű játszani. Ha egy új csapat játékost ve-zetsz be az OSR játékok világába, a Knave percek alatt lehetővé teszi nekik a karakterek készítését és a szabályok megértését.

Nincsenek kasztok. Minden JK egy zsvivány, egy sírrabló, kalandkere-ső, semmirekellő alak, aki ugyanolyan könnyedén használja a varázs-könyveket, mint a kardot. Ideális rendszer azoknak, akik szeretnék idő-ről-időre megváltoztatni a karakterüket és nem akarnak beskatulyá-zódni. Egy JK szerepét a csapatban nagyobbrészt az általa cipelt felsze-relés dönti el.

A tulajdonságok a királyok. Minden d20 dobás a hat szokásos tulaj-donságot használja. A tulajdonságok értékének és bónuszának műkö-dése is tisztázva, ésszerűsítve lett, és konzisztens azzal, ahogy más rendszerekben a páncélok működnek.

Opcionálisan csak játékos dobások. A Knave könnyedén alkalmaz-kodik azokhoz a mesélőkhöz, akik a játékosokra bízhatnak minden dobást. A váltás a tradicionális megosztott dobások és a csak játékos dobások között akár menet közben, erőfeszítés nélkül is megtehető.

Alap rézpénz. A Knave feltételezi, hogy a közös pénzegység a rézér-me. Minden felszerelés ára ezt követi és a hozzávetőleges középkori árakat tükrözi.

100 darab szintfüggetlen varázslat.

Creative Commons Attribution 4.0 International License: Szabadon megoszthatod és adaptálhatod ezt az anyagot bármilyen céllal, bele-értve az üzleti felhasználást is, míg feltüntetted a forrást.

Tervezői kommentárok: A szabályok tervezői megjegyzéseket is tar-talmaznak (segítendő a játék módosítását), amelyek kifejtik, az adott szabály miért úgy lett megírva, ahogy.

Karakter alkotás

1 A JK-eknek hat tulajdonsága van: Erő, Ügyesség, Egészség, In-telligencia, Bölcsesség, és Karizma. Minden tulajdonsághoz két érték tartozik: egy **védelem** és egy **bónusz**. Egy JK megal-kotásához dobj 3d6-ot sorban minden tulajdonságra. A három kocká-ból a legalacsonyabb érték lesz a tulajdonság bónusza. Ehhez adj 10-et a védelme meghatározásához.

Miután végeztél a dobásokkal, opcionálisan megcserélheted két tu-lajdonság értékeit.

Példa: Az Erődre sorban 2, 2, és 6-ot dobtál. A legalacsonyabb érték a 2, vagyis a JK-ed Erő bónusza +2, a védelme pedig 12. Ismételd ezt meg mind a hat tulajdonságra.

Tervezői megj.: A „tulajdonság védelme” az én kifejezésem arra, amit normálisan a tulajdonság értékének szokás nevezni. Azért használom így, hogy tisztább legyen, hogyan is működik az összemért mentők során (l. ké-sőbb).

A dobásmechanizmus a tulajdonságok többségét 11/+1 kezdőértékre állítja. Minden JK szintlépéskor három tulajdonság bónusza és védelme 1-1 ponttal nő, legfeljebb 20/+10-ig a 10. szintet elérve. Ez mindent ösztö-nösen egy tíz elemű skálára helyez, és tükrözni kívántam vele a legtöbb OSR játék támadás bónusz, életkocka, és mentődobás szintenkénti egy ponttal növekedését.

2 A JK-ek 2 napi élelem tartalékkal és egy játékos által válasz-tott fegyverrel kezdenek. Dobj a következő oldalakon talál-ható Kezdeti felszerelés táblákon az induló páncél és felsze-relés meghatározásához.

Tervezői megj.: A kezdő felszerelés kidobása drámaian megnöveli a karakter alkotás gyorsaságát, ami fontos, ha olyan halálos rendszerrel játszol, mint a Knave. Ha viszont megengeded a vásárlást, a játékosok dobjanak 3d6x20-at a kezdő rézpénzeikre. Megjegyzendő, hogy a varázs-könyvek általában nem elérhetők az új JK-ek számára, de egyrészt bármi-kor adhatsz egy „véletlen varázskönyv” tárgyat a Kazamata Felszerelés táblához, másrészt megengedheted, hogy az új JK-ek dobjanak egy vélet-len varázslatot a kezdő páncélzat feladásáért cserébe.

A JK-eknek annyi tárgyhelyük van, mint az Egészség védelmük, és az általuk cipelt tárgyak bele kell férjenek a szabad helyekbe. A legtöbb tárgy egy helyet foglal, de van, ami többet is. Néhány kisebb tárgy

összefogható egyetlen helyre is. Kérdezd meg a mesélőt, ha nem vagy biztos benne.

Tervezői megj.: A tárgyhelyek kezelése könnyűvé és egyszerűvé teszi a teherbírás követését, ami fontos, hiszen az erőforrások kezelése a játék egy fontos eleme. Emellett a karakterek testreszabását is segítik, mert amit egy Zsvivány magával hord, az dönti el a játéktílusát és a szerepét a csa-patban.

A páncélok egy páncélzat védelmi értékkel bírnak. Jegyezd fel ezt a karakterlapra a neki megfelelő Páncél bónusszal együtt (mindig 10-zel kisebb, mint a védelem). Ha egy JK nem visel páncélt, akkor a páncél védelme 11, bónusza pedig +1.

Tervezői megj.: A „páncél védelem” alapvetően ugyanaz az elv, mint a védelmi osztály a legtöbb OSR játékban. Azért lett átnevezve, hogy erősít-se a kapcsolatot közte és a tulajdonságok védelme működése között. A páncél bónusz lehetővé teszi, hogy a csaták csak játékos dobásokkal dől-jenek el, ahogy az a Harc fejezetben le van írva.

3 Dobj 1d8-at a JK-ed kezdő és maximum életpontjainak meg-határozásához. Egy JK gyógyulási mértéke 1d8+Egészség bó-nusz. A felfedező sebességük 120 láb / felfedező forduló, a harci sebességük pedig 40 láb / kör.

Tervezői megj.: A Knave minden életkockát d8-nak vesz, a JK-ek, NJK-ek, és szörnyek számára egyaránt. Ez egyszerűsíti a játékon és kompatibili-tást biztosít a legtöbb OSR játék statjaival. Megjegyzendő, hogy a JK-ek Egészség bónusza nem adódik hozzá az életpont dobásaikhoz. Ha egy me-sélő mégsem szeretné, hogy a kezdő JK-ei ennyire törekenyek legyenek, megengedheti, hogy a kezdő Ép újradobható legyen, ha nem éri el az 5-öt.

4 Találd, vagy dobd ki a JK-ed egyéb vonásait, mint a fizikum, arc, bőr, haj, ruházat, erény, hiba, beszéd, háttér, és jellem, a következő oldalon található táblázatok segítségével. Válassz egy nemet és egy nevet a karakterednek, de ne ragaszkodj hozzá túlsá-gosan. A világ veszélyes odakint.

Tervezői megj.: Egy JK jellemzőinek véletlenszerű kidobálása felgyor-sítja a karakter alkotást, emellett olyan meglepő, egyedi karaktereket is kihozhat, amit a legtöbb játékos amúgy nem dolgozna ki, vagy nem ját-szana.

¹ A „knave” magyarul zsviványt, gaffickót, kópét jelent.

Jellemzők

Festalkat

- | | | | |
|---------------|-----------------|-----------------|------------------|
| 1. Alacsony | 6. Inas | 11. Petyhüdt | 16. Tagbaszakadt |
| 2. Apró | 7. Izmos | 12. Ruganyos | 17. Tornyosuló |
| 3. Atletikus | 8. Kipattintott | 13. Sovány | 18. Törékeny |
| 4. Böszme | 9. Kövér | 14. Szívós | 19. Ványadt |
| 5. Hórihorgas | 10. Nyúlánk | 15. Szoborszerű | 20. Vaskos |

Arc

- | | | | |
|--------------|----------------|------------------|---------------|
| 1. Beesett | 6. Előkelő | 11. Pajkos | 16. Széles |
| 2. Cizellált | 7. Farkasszerű | 12. Patkányszerű | 17. Szögletes |
| 3. Csontos | 8. Kerek | 13. Puffadt | 18. Tompa |
| 4. Éles | 9. Keskeny | 14. Puha | 19. Törékeny |
| 5. Elgyötört | 10. Megnyúlt | 15. Súlyoszerű | 20. Törött |

Bőr

- | | | | |
|-----------------|----------------|-------------|----------------|
| 1. Anyajegy | 6. Himlőhelyes | 11. Rózsás | 16. Smink |
| 2. Búzló | 7. Korbácsnyom | 12. Sápadt | 17. Sötét |
| 3. Durva | 8. Lebarult | 13. Sárgás | 18. Testékszer |
| 4. Égésnyom | 9. Napégette | 14. Sebhely | 19. Tetovált |
| 5. Harci festés | 10. Olajbarna | 15. Sima | 20. Viharvert |

Haj

- | | | | |
|-------------|-------------|---------------|-------------|
| 1. Befont | 6. Kócos | 11. Olajozott | 16. Selymes |
| 2. Bodros | 7. Kopasz | 12. Pazar | 17. Sörtés |
| 3. Göndör | 8. Lófarok | 13. Pizkos | 18. Topknot |
| 4. Hosszú | 9. Megnyírt | 14. Puha | 19. Vékony |
| 5. Hullámos | 10. Mohawk | 15. Raszta | 20. Zsíros |

Ruházat

- | | | | |
|--------------|--------------|------------------|----------------|
| 1. Antik | 6. Foltos | 11. Külhoni | 16. Szakadt |
| 2. Áporodott | 7. Foltozott | 12. Különc | 17. Szűk |
| 3. Díszes | 8. Illatos | 13. Libéria | 18. Túlméretes |
| 4. Divatos | 9. Kopott | 14. Madárijesztő | 19. Ünnepi |
| 5. Elegáns | 10. Koszos | 15. Rikító | 20. Véres |

Erény

- | | | | |
|---------------|-----------------|---------------|------------------|
| 1. Ambiciózus | 6. Fegyelmezett | 11. Igazságos | 16. Szerény |
| 2. Bátor | 7. Fókuszált | 12. Kegyelmes | 17. Társasági |
| 3. Becsületes | 8. Higgadt | 13. Kíváncsi | 18. Tisztességes |
| 4. Békés | 9. Hűséges | 14. Óvatos | 19. Türelmes |
| 5. Bőkezű | 10. Idealista | 15. Őszinte | 20. Udvarias |

Hiba

- | | | | |
|----------------|-------------|-----------------|-------------|
| 1. Aggresszív | 6. Falánk | 11. Ideges | 16. Lusta |
| 2. Arrogáns | 7. Goromba | 12. Ingerlékeny | 17. Nyafogó |
| 3. Bosszúálló | 8. Gyanakvó | 13. Irigy | 18. Nyegle |
| 4. Csaló | 9. Gyáva | 14. Kegyetlen | 19. Pazarló |
| 5. Előítéletes | 10. Hiú | 15. Keserű | 20. Vakmerő |

Beszéd

- | | | | |
|-----------|-------------|----------------|----------------|
| 1. Dadogó | 6. Lihegő | 11. Precíz | 16. Tájéztetés |
| 2. Dörgő | 7. Mormogó | 12. Rekedt | 17. Titokzatos |
| 3. Érdes | 8. Motyogó | 13. Sipítózó | 18. Udvarias |
| 4. Furcsa | 9. Nehézkes | 14. Suttogó | 19. Vontatott |
| 5. Lassú | 10. Pattogó | 15. Szóvirágos | 20. Zavaros |

Háttér

- | | | | |
|--------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. Alkimista | 6. Hentes | 11. Kultista | 16. Szakács |
| 2. Betörő | 7. Herbalista | 12. Mágus | 17. Tanuló |
| 3. Betyár | 8. Kártyás | 13. Nyomkereső | 18. Tengerész |
| 4. Csempész | 9. Kereskedő | 14. Pap | 19. Zsebtolvaj |
| 5. Előadó | 10. Koldus | 15. Sarlatán | 20. Zsoldos |

Balszerencse

- | | | | |
|-----------------|-----------------------|------------------|-------------------|
| 1. Átkozott | 6. Elrabolt | 11. Kirabolt | 16. Megcsonkított |
| 2. Becsapott | 7. Elutasított | 12. Kísértetjárt | 17. Száműzött |
| 3. Csöbe húzott | 8. Függő | 13. Kitagadott | 18. Szegény |
| 4. Elhagyott | 9. Gyanúsított | 14. Lefokozott | 19. Üldözött |
| 5. Elítélt | 10. Hitelét veszített | 15. Leváltott | 20. Zsarolt |

Jellem

- | | | |
|-----------|----------|----------|
| 1-5: | 6-15: | 16-20: |
| Törvényes | Semleges | Kaotikus |

Kezdeti felszerelés

Páncél

- | | | | |
|--------------|-----------------------|-----------|------|
| 1-3: | 4-14: | 15-19: | 20: |
| nincs páncél | gambeson ² | brigantin | lánc |

Sisak és pajzs

- | | | | |
|-------|--------|--------|----------------|
| 1-13: | 14-16: | 17-19: | 20: |
| semmi | sisak | pajzs | sisak és pajzs |

Kazamata felszerelés

Dobj kétszer ezen a táblán, majd egyszer-egyszer a következő kettőn.

- | | | | |
|------------------|------------------|------------------|--------------------|
| 1. Bilincs | 6. Kalapács | 11. Lámpás | 16. Tükör |
| 2. Emelőcsiga | 7. Kötél, 50 láb | 12. Lánc, 10 láb | 17. Tűzszerszám |
| 3. Fáklya, 5 db | 8. Kréta, 10 db | 13. Mászókampó | 18. Vastüske, 5 db |
| 4. Feszítővas | 9. Lakat | 14. Rúd, 10 láb | 19. Vizeskulacs |
| 5. Gyertya, 5 db | 10. Lámpaolaj | 15. Sátor | 20. Zsák |

Általános felszerelés 1

- | | | | |
|---------------|------------|-------------------|----------------|
| 1. Álkulcsok | 6. Fújtató | 11. Homokóra | 16. Sulyom |
| 2. Ásó | 7. Fúró | 12. Horgászbót | 17. Szögek |
| 3. Csákány | 8. Fűrész | 13. Márványgolyók | 18. Úszóhólyag |
| 4. Fémreszelő | 9. Gépszír | 14. Medvecsapda | 19. Véső |
| 5. Fogó | 10. Háló | 15. Ragasztó | 20. Vödör |

Általános felszerelés 2

- | | | | |
|----------------|-----------------|-------------|-------------------|
| 1. Arcfesték | 6. Kártyacsomag | 11. Lencse | 16. Szivacs |
| 2. Főzőedények | 7. Kátrányfazék | 12. Palack | 17. Távcső |
| 3. Füstölő | 8. Kis harang | 13. Parfüm | 18. Toll és tinta |
| 4. Hamis ékkő | 9. Kockakészlet | 14. Síp | 19. Üres könyv |
| 5. Hangszer | 10. Kürt | 15. Szappan | 20. Zsinór |

Fárgy árlista

Minden ár rézermékben értendő. A hajókért, birtokokért, és hasonló dolgokért inkább kereskedelmi árukkal, szívességekkel, vagy hűbéresküvel szokás fizetni, mintsem érmékkel.

Eszközök

Álkulcsok	100
Arcfestés/Smink	10
Ásó	10
Bilincs	10
Csákány	10
Emelődaru	30
Feketezsír	1
Fém fogó	10
Fémreszelő	5
Feszítővas	10
Főzőedény	10
Fűjtató	10
Fúró	10
Fűrész	10
Füstölő (csomag)	10
Háló	10
Hálózsák	10
Hamis ékkövek	50
Hangszer	200
Homokóra	300
Horgászbót (+kellékek)	10
Kalapács	10
Karó (fa)	1
Karó (vas)	5
Kártya (+extra Ász)	5
Kátrány (edény)	10
Kis harang	20
Könyv (olvasásra)	600
Könyv (üres)	300

Kötél (50 láb)	10
Kréta (10 db)	1
Kürt	10
Lakat és kulcs	20
Lánc (10 láb)	10
Lencse	100
Létrá (10 láb)	10
Mászócsizma	5
Mászókampó	10
Medvecsapda	20
Nagy szivacs	5
Ólmozott kockák	5
Palack/Üvegcsé	1
Parfüm	50
Ragasztó (üveg)	1
Rúd (10 láb)	5
Sátor (3 férőhely)	100
Sátor (személyes)	50
Síp	5
Sulyom (zacskó)	10
Szappan	1
Szenteltvíz	25
Szögek (12 db)	5
Távcső	1000
Toll és tinta	1
Tükör (kis, ezüst)	200
Úszóhólyag	5
Üveggolyók (zacskó)	5
Véső	5
Vizeskulacs	5
Vízhatlan nadrág	10
Vízhatlan zacskó	5
Vödör	5
Zsák	1
Zsinór (300 láb)	5

Fényforrás

Fáklya (1 óra)	1
Gyertya (4 óra)	1
Lámpaolaj (4 óra)	5
Lámpás	30
Tűzszerszám	10

Páncél

Pajzs	40
<i>(Védelem +1, 1 tárhely, minőség 1)</i>	
Sisak	40
<i>(Védelem +1, 1 tárhely, minőség 1)</i>	
Gambeson	60
<i>(Védelem 12, 1 tárhely, minőség 3)</i>	
Brigantín	500
<i>(Védelem 13, 2 tárhely, minőség 4)</i>	
Lánc	1200
<i>(Védelem 14, 3 tárhely, minőség 5)</i>	
Félvért	4000
<i>(Védelem 15, 4 tárhely, minőség 6)</i>	
Teljes lemezárt	8000
<i>(Védelem 16, 5 tárhely, minőség 7)</i>	

Fegyver

Tör, Bunkó, Sarló, Bot, stb. (d6 sebzés, 1 tárhely, 1 kéz, minőség 3)	5
Lándzsa, Kard, Buzogány, Fejsze, Láncoz buzogány, stb. (d8 sebzés, 2 tárhely, 1 kéz, minőség 3)	10
Alabárd, Harci kalapács, Hosszúkard, Csatabárd, stb. (d10 sebzés, 3 tárhely, 2 kéz, minőség 3)	20
Parittyá (d4 sebzés, 1 tárhely, 1 kéz, minőség 3)	5
Íj (d6 sebzés, 2 tárhely, 2 kéz, minőség 3)	15
Nyílpuska (d8 sebzés, 3 tárhely, 2 kéz, minőség 3)	60
Nyílvesszők (20 db)	5
Tegez (20 hely)	10

Ruházat

Szegényes	10
Átlagos	50
Nemesi	3000
Szörme	5000
Téli	100

Élelem

Tartalék élelmiszer (1 nap)	5
Állateledel (1 nap)	2
Almabor (4 gallon)	1
Bor/sör (1 palack)	1
Cukor (1 font)	12
Fokhagyma (1 fürt)	1
Fűszer (1 font)	100
Gabona (1 véka, kb. 8 gallon)	4
Gyógynövény (1 csomó)	1
Gyümölcs (1 font)	1
Hagyma (1 fürt)	8
Kenyér (1 cipó)	1
Liszt (5 font)	1
Sajt (1 font)	2
Só (1 véka)	3
Szalonna (1 oldal)	10
Tojás (24 db)	1
Tőkehal (egész)	20
Zsír (5 font)	1
Állatok	
Bárány	15
Baromfi	1
Disznó	30
Kecske	10
Kutya (kicsi, harapós)	20
Kutya, vadász	50
Ló, harci	10
Ló, utazó	1000
Ökör	300
Sólyom	1000
Szamar/Málhásló	300
Tehén	100

Szállás

Ágy (1 éjszaka)	1
Saját szoba (1 éjszaka)	2
Étkezés	2
Forró fürdő	2
Istálló és abrak	2

Hajók

Hajó, kitűnő	720/t
Hajó, jó	480/t
Hajó, használt	240/t
Hajó, leromlott	120/t
Tutaj	50
Halászhajó	500
Szlúp	5000
Karavel	25,000
Galleon	125,000

Szállítás

Kocsi	320
Kordé	50
Szekér	120

Bérenc

A díj naponta értendő, nem számolva az étkezés, ellátmány, szállás, stb. árát.

Munkás	1
Írnok	2
Íjász	3
Kőműves	4
Zsoldos (gyalogos)	6
Páncélműves, vagy Fegyverkovács	8
Zsoldos (lovás)	12
Építőmester	15
Borbély	25
Lovag	25

Épület

Kunyhó	120
Sorház	1200
Mesterember háza	2400
Kereskedő háza	7200
Ház udvarral	21,600
Céhcsarnok	32,600
Kótorony	48,000
Templom	75,000
Erőd	100,000
Katedrális	500,000
Birodalmi kastély	2,500,000

A játék menete

Tulajdonságok

A hat tulajdonság különféle helyzetekben használatos:

- **Erő:** Közelharc támadások és fizikai erőt igénylő mentődobások, mint a kapuk felemelése, rácsok kifeszítése, stb..
- **Ügyesség:** Mentődobásoknál, amelyek egyensúlyt, sebességet, és reakciót kívánnak, mint például a kitérés, mászás, lopakodás, egyensúlyozás, stb..
- **Egészség:** Mentő mérgek, betegségek, hideg, stb. ellen. Az Egészség bónusz hozzáadódik a gyógyulás dobásokhoz. Egy JK tárgyhe-lyeinek száma mindig megegyezik az Egészség védelmével.
- **Intelligencia:** Mentő olyan helyzetekben, amikor koncentráció és pontosság szükséges, mint a mágia használata, ellenállás mágikus hatásoknak, tudás felidézése, tárgyak készítése, gépek működtetése, zsebmetszés, stb..
- **Bölcsesség:** Távharc támadások, észlelést és intuíciót kívánó mentődobások, mint pl. nyomkövetés, tájékozódás, titkosajtó keresés, illúziók felismerése, stb..
- **Karizma:** Meggyőzés, megtévesztés, vallatás, megfélemlítés, bájlás, provokáció, stb. elleni mentődobásokhoz. Egy JK legfeljebb a Karizma bónuszával egyező számú bérencet tud felbérelni.

Tervezői megj.: Egy olyan rendszerben, amely ennyire erőteljesen a hat tulajdonságon alapul, szükséges, hogy mindegyik egyformán fontos szerephez jusson és meggátolja az ún. „dump stat”-ok kialakulását. Például a nem-varázsló karakterek szokványosan ejtik a mentális tulajdonságokat, ezért növeltem a hasznosságukat.

Tárhelyek

A JK-ek annyi tárhellyel rendelkeznek, amennyi az Egészség védelmük. A legtöbb tárgy, beleértve a varázskönyveket és -italokat, a napi fejadagot, a könnyű fegyvereket, szerszámokat, és így tovább, csak 1 helyet foglalnak, de a különösen nehéz, vagy idomtalan tárgyak, mint a páncélok, közepes és nehéz fegyverek, több helyet is elfoglalhatnak. Kis, azonos típusú tárgyak összefoghatók egy tárgyhelyre, a mesélő beleegezésével. Például 100 érme egy helyet foglal el. Általános ökölszabályként vedd úgy, hogy egy hely kb. 5 fontnyi súlyt jelképez.

Tervezői megj.: A tárhelyek használata annyira leegyszerűsíti a teherbírás kezelését, hogy még a játékosok is szívesen foglalkoznak vele. A helyek mellett a karakter testreszabásának is fontos részei, mivel a JK felszerelése segít meghatározni, kicsoda is ő. Ezért az Egészség emelése a legtöbb karakter számára elsődleges fontosságú lesz.

Mentődobások

Ha egy karakter megpróbál valamit, amelynek a kimenetele bizonytalan és a hibázásnak vannak következményei, **mentődobást**, vagy „**mentő**” tesz. Ennek során add a releváns tulajdonságod bónuszát egy d20 dobáshoz. Ha a végösszeg **nagyobb, mint 15**, a karakter sikerrel járt. Ha nem, kudarcot vallott.

Tervezői megj.: A sikeres mentő 15 feletti dobáshoz kötése azt jelenti, hogy az új JK-eknek kb. 25% esélye van a sikerre, míg a 10. szintűeknek már kb. 75%, mivel a tulajdonság bónuszok eddigre elérhetik a +10-et. Ez a korai D&D mentődobás mechanikában található mintázatot tükrözi vissza.

Ha a mentő egy másik karakter ellen irányul, akkor a 15 fölé célzás helyett a dobást végző fél eredménye az ellenfél karakter releváns tulajdonsága védelme fölé kell, hogy kerüljön a siker eléréséhez. Ha kudarcot vallott, akkor az ellenfél ért el sikert. Ez a dobástípus az **összemért mentő**. Vedd észre, hogy nem számít, melyik oldal dob, mivel a siker esélye mindig ugyanaz marad.

Például: Egy varázsló rálő egy tűzlabdát egy goblinra, aki mentődobást kap ennek elkerülésére. Ez egy összemért mentő a varázsló Intelligenciája és a goblin Ügyessége között. Dobhat a goblin az Ügyesség bónuszával, remélve, hogy túlhaladja a varázsló Intelligencia védelmét, vagy dobhat a varázsló az Intelligencia bónuszával a goblin Ügyesség védelme ellen.

Tervezői megj.: Egy tulajdonság védelmi értéke valójában a tulajdonság átlagos dobása. Az elv, hogy a dobó félnek kell legyőznie az ellenfél védelmét, lehetővé teszi, hogy a konfrontációk gyorsabban véget érjenek, ki-külszöböl az egyenlő dobások lehetőségét, és átalakíthatja a játékot úgy, hogy mindent a játékosok dobnak (ha akarják), hiszen a siker esélye ugyanakkora, nem számít, melyik fél dob.

Ha vannak olyan helyzeti tényezők, amelyek jelentősen könnyebbé, vagy nehezebbé tehetnek egy mentőt, a mesélő **előnyt**, vagy **hátrányt** rendelhet a dobáshoz. Ha a dobás előnyt kap, 2d20-szal kell dobni és a két kockaérték közül a jobbat használd. Hátrány esetén dobj 2d20-szal és a két kockaérték közül a rosszabbat használd.

Tervezői megj.: A mesélő természetesen szabadon használhat pozitív és negatív módosítókat is az előny/hátrány helyett, de a tapasztalatok szerint a játékosok többsége kedveli ezt és leegyszerűsíti a matekot is.

Reakciók

Amikor a JK-ek találkoznak egy NJK-rel, akinek a reakciója nem eldöntött, a mesélő dobhat egy 2d6-ot az alábbi táblán:

2	3-5	6-8	9-11	12
Ellenséges	Barátságtalan	Bizonytalan	Beszédes	Segítőkész

Harc

Minden harci kör kezdetén dobj egy d6-ot a kezdeményezés eldöntéséhez. 1-3-ra az ellenfelek jönnek először, 4-6-ra pedig a JK-ek. Minden körben dobj új kezdeményezést.

Tervezői megj.: Az egyszerű csoportos kezdeményezés használata felpörgeti a csatákat, fenntartja a játékosok figyelmét, és elkerüli a könyvelést. Emellett a körönkénti újradobás veszélyesebbé teszi a csatákat azáltal, hogy az egyik fél egymás után kétszer is sorra kerülhet.

Egy karakter a saját körében mozoghat a sebességével (általában 40 lábnyit) és végrehajthat egy akciót. Ez lehet varázslás, második mozgás, támadás, manőver próba, vagy bármi más, amit a mesélő annak tekint.

A közelharc fegyverek a szomszédos ellenfeleket érhetik el, de távolsági fegyverek nem használhatók, ha az alkalmazójuk közelharcban áll. Egy támadás végrehajtásához dobj d20-szal és add hozzá az Erő, vagy Bölcsesség bónuszodat, attól függően, hogy közelre, vagy távolra támadsz. Ha a támadás összege **nagyobb, mint** a célpont páncél védelme, a támadás betalált. Ha nem, mellé ment.

Emellett egy támadás úgy is végrehajtható, ha a védő dob d20-at és hozzáadja a páncél bónuszát, remélve, hogy nagyobbat dob, mint a támadó által használt tulajdonság védelme. Ha sikerrel járt, a támadás célt tévesztett, ha kudarcot vallott, a támadás talált.

Tervezői megj.: Más szóval a támadások végrehajthatók úgy, ahogy az összemért mentők, csak a páncélt használva egy tulajdonság helyett.

Ha talált, a támadó a fegyvere kockájával dobja ki, mekkora sebzés vonódik le a célpont **életpont**jaiból (ÉP). Bónusz sebzés kocka kapható, ha a fegyver ideális az ellenfél fajtája ellen (például tompa fegyver egy csontváz ellen).

Ha egy karakter 0 ÉP-ra esik, elveszti az eszméletét. Ha -1 ÉP-ra, vagy alacsonyabba kerül, meghalt. Ilyenkor a játékos mielőbb dobjon egy új, 1. szintű karaktert és igyekezzen csatlakozni a csapathoz, amint lehet.

Manőverek

A manőverek harci mozdulatok, mint az elkábítás, fellökés, lefegyverzés, páncél bezúzás, és így tovább. Egy összemért mentővel kell végrehajtani. Jellemzően nem okoznak direkt sebzést, de lehetséges indirekt módon (pl. lelökni egy ellenfelet egy sziklaperemről). A mesélő a végső szó, hogy egy adott helyzetben milyen manővert lehet megpróbálni.

Előny harcban

A karakterek előnyt kaphatnak a harcban, ha olyan ellenfélre támadnak, aki nem veszi észre őket, vagy alacsonyabban helyezkedik el, elvesztette az egyensúlyát, lefegyverezték, meg van zavarodva, vagy valamilyen más módon hátrányba került taktikailag. Mint mindig, itt is a mesélő a végső szó.

Ha egy karakter előnyt élvez egy ellenféllel szemben a harci körben, akkor vagy A) előnyt kap a támadódobására, vagy megpróbálhat egy manővert az ellenfélre; illetve B) támadást dobhat és megpróbálhat egy manővert is ugyanabban a körben az ellenfélre, de előny nélkül.

Kritikus dobások és Minőség

Egy támadódobás során, ha a támadó természetes 20-ast, vagy a védő természetes 1-est dob, a védő páncélja elveszít 1 pont minőséget és ő a fegyverrel egyező extra kocka sebzést szenved el. Ha a támadó természetes 1-est, vagy a védő természetes 20-ast dob, a támadó fegyvere veszít 1 pont minőséget. A 0 minőséget elérve a tárgy megsemmisül. Minden minőség pont javítása a tárgy értékének 10%-ába kerül.

Tervezői megj.: A felszerelések lassú leromlása egy újabb ketyegő erőforrás-óra az életpontok, a varázslatok, a fáklyák, és egyebek mellett egy hosszú kazamata felderítés során.

Morál

A szörnyeknek és a NJK-eknek van egy morál értékük, általában 5 és 9 között. Ha nagyobb veszéllyel szembesülnek, mint amire számítottak, a mesélő **moráldobást** tesz 2d6-tal és összevetheti a NJK morál értékével. Ha a dobás magasabb ennél, a NJK megpróbál elmenekülni, visszavonulni, vagy alkut kicsikarni. Morál dobást válthat ki az ellenséges csapat felének elvesztése, az ellenség vezetőjének legyőzése, vagy egy magányos ellenfél ÉP-jai felének elvesztése. Más hatások is kiválthatnak morál dobást a mesélő döntése szerint.

A bérencek szintén dobnak, ha elmarad a fizetségük, az alkalmazójuk meghalt, vagy rendkívüli veszéllyel szembesülnek. A morál fejleszhető is magasabb kifizetett bérral és jó bánásmóddal.

Gyógyulás

Étkezés és egy egész éjszakás háborítatlan pihenés után a JK-ek d8 plusz Egészség bónusz elvesztett életpontot nyernek vissza. Biztonságos menedékben pihenve az összes elvesztett ÉP helyreáll.

Tervezői megj.: Az Egészség bónusz nincs kihatással a maximum életpontra, mint más OSR rendszerekben, de nagy segítség, ha a gyógyulásról van szó.

Szörnyek

Minden, az OSR könyvekben szereplő szörny jóformán változtatás nélkül használható a Knave-ben is. Íme néhány útmutató:

Életkocka/életpont: Minden szörny életkocka d8-nak tekintendő, ha nincs máshogy specifikálva. Az életpontjai meghatározásához csak szorozd meg az életkockái számát 4-el (vagy 5-tel, ha gonosz vagy).

Páncél: A szörny AC⁵ (ha növekszik) megegyezik a Páncél védelemmel. Ha az AC csökkenő, vond ki 19-ből (ha OD&D-ből, vagy B/X D&D-ből származik), vagy 20-ból (ha AD&D) a növekvő párja meghatározásához.

Támadás bónusz: A megadott támadás bónuszok változatlanok és érvényesek közelre és távolra egyaránt. Ha nincs megadva támadás bónusz, tekintsd úgy, hogy a szörny életkockáival egyezik meg.

Sebzés: A sebzés változatlan marad.

Morál: A morál érték változatlan marad.

Mentők: Mivel az OSR szörnyek általában nem rendelkeznek tulajdonság értékekkel, vedd úgy, hogy a bónuszai megegyeznek a szintjükkel és a védelmeik ehhez igazodnak.

Például: Egy tipikus 4 ÉK-s szörnynek alaptól +4-es bónusza és 14-es védelme van minden tulajdonságára, hacsak a mesélő nem módosítja.

Tervezői megj.: A Knave egységes 1-10 skálája miatt a szörnyek és NJK-ek gyakorlatilag az életkockájuk, vagy szintjük értékét adják a támadás, vagy mentődobásaikhoz. Természetesen a mesélő változtasson rajta ott, ahol nincs értelme.

Fejlődés

Amikor egy JK összegyűjt 1000 TP-ot, szintet lép. Útmutatóként használd azt, hogy a JK-ek 50 TP-t kapnak egy alacsony rizikójú teljesítményért, 100-at közepesért, és 200-at a magas veszélyességükért. Ha kérdezik, a mesélő szabadon megmondhatja a játékosoknak, hogy a különféle célok mennyi TP-t érnek.

Tervezői megj.: Én ilyen a módon kezelem a fejlődést, mert egyszerű és könnyű megérteni. Természetesen a mérföldkő, a játékkalkom, vagy a pénz-TP-re módszerek is tökéletesen működőképesek. Ha utóbbit használod (arany-TP-re, vagy ezüst-TP-re), ne feledd, hogy egy arany 100 réz, egy ezüst pedig 10 réz.

Amikor egy JK szintet lép, annyi d8-at dob, mint az új szintje, és ez lesz az új életpont maximuma. Ha ez alacsonyabb lenne, mint az előző volt, akkor az előzőt növeld meg 1-el. Ezen túlmenően megnövelheti három különböző tulajdonsága bónuszát és védelmét 1-1 ponttal. Egy tulajdonság sem nőhet 20/+10 fölé.

Tervezői megj.: Véletlenszerű módon is növelheted a tulajdonságaidat, ha akarod. A preferált módszerem az, ha dobsz d20-szal minden tulajdonságra, bármilyen sorrendben, és növeld meg azt, amelynek védelménél kisebbet dobtál. Lépdelj végig így a tulajdonságokon kihagyva azokat, amelyek már maximumom vannak, és állj meg a harmadik növelés után. Ezzel a módszerrel a természetes tehetségek gyorsabban fognak növekedni, mint a gyengeségek, ami változatosabbá és specializálttá teszi a JK-eket.

Mágia

Bármely OSR varázslatlista tökéletesen működik a Knave-ben is, amennyiben 9 szinten oszlanak el. Számos klasszikus varázslat ingyenes listái érhetőek el az interneten.

A Knave rendszerében a JK-ek csak a szintjükkel egyező, vagy alacsonyabb szintű mágiát tudnak elvarázsolni, vagyis egy 3. szintű JK csak 0-3. szintű mágiákat használhat. A mágiákat varázskönyvből kell elvarázsolni, amit két kézben kell tartani és hangosan felolvasni. Minden varázskönyv naponta egyszer használható. Ennél is fontosabb, hogy minden varázskönyv egy mágiát tartalmaz és egy könyv egy tárhelyet foglal el, vagyis ha egy JK nagy változatosságú mágiákat akar elvarázsolni, kénytelen a tárgylistáját varázskönyvekkel feltölteni.

Tervezői megj.: *Nekem mindig is furcsának tűnt a legtöbb OSR játékban, hogy a varázslatok szintjei nincsenek összhangban a karakter szintjével. Nos, most már azok. Emellett fogtam a mágiarekeszek absztrakt fogalmát és átalakítottam valami kézzelfoghatóbbá: a JK-ek annyi mágiát tudnak varázsolni, amennyit fizikailag magukkal tudnak vinni. Növelted az Egészségedet, ha azt szeretnéd, hogy a karaktered egy egész könyvtárat cipeljen magával.*

A JK-ek képtelenek varázskönyveket készíteni, lemásolni, vagy átírni. El kell indulniuk kalandozni új varázskönyvek beszerzéséhez, akár egy kazamata mélyéről, akár egy másik varázslótól szerzik meg. Minél magasabb szintű egy könyv, annál ritkább és értékesebb. A nyíltan visselt magas szintű varázskönyvek jó eséllyel felkeltik banditák és varázslók figyelmét, akik szeretnék „megkapni” azokat.

Ha egy mágia mentőt tesz lehetővé, dobj egy összemért Intelligencia mentét a célpont releváns tulajdonsága ellen, ami általában Ügyesség a távolsági mágiák, Egészség az életszívás, Intelligencia az elmét befolyásoló, és Bölcsesség az illúzió mágiák ellen.

Tervezői megj.: *Látható, hogy a varázskönyvek könnyen átalakíthatók rúnakövekké, agyagtáblákká, varázssitalokká, tekercsekké, vagy bármi mássá, ami illeszkedik a kampányotokhoz. Ha például egy veszedelmes, alacsony mágiájú világot akarsz, alakítsd át a varázskönyveket italokká és tekercsekké, amiket egyszer lehet használni és örökre eltűnnek. A másik játékom, a Maze Rats véletlenszerű varázslat generátora is hasznos lehet új mágia ötletekhez.*

100 darab szint nélküli mágia

Ha a szint nélküli mágiákat preferárod, amelyek a varázsló erősödésével skálázódnak fel, használd az alábbi listát. A leírásokban az „SZ” a varázsló szintjével egyezik meg, a „tétel” egy olyan dolog, amit egy kézzel fel lehet emelni, a „tárgy” pedig bármi nagyobb, az emberi méretig. Ha nincs máshogy megjelölve, minden mágia folyamatos hatása SZx10 percig tart és 40 láb hatótávolságú. Ha a mágia direkt módon egy másik lényen okoz változást, a lény jogosult mentődobásra, hogy elkerülje azt (mint ahogy korábban leírásra került). A siker lecsökkenti, vagy negálja a mágia hatását.

1. **Álca:** Megváltoztathatod SZ számú karakter kinézetét, amíg humanoid alakúak maradnak. Más karakterek utánzatai valahogy furcsának tűnnek.
2. **Állatalak:** Te és a felszerelésed egy közönséges állattá alakul.
3. **Altatás:** SZ számú lény könnyű álomba merül.
4. **Arkán szem:** Egy mágikus, lebegő szemgolyónál látsz át, ami a parancsaid szerint repked körbe.
5. **Asztrálbörtön:** Egy tárgy egy sérthetetlen kristályburokban téren és időn kívülre kerül.
6. **Áthelyezés:** Egy tárgy SZx10 lábnyira kerül a jelenlegi pozíciójához képest.
7. **Bozót:** Fákba és sűrű aljnövényzetből álló bozót bukkan fel váratlanul max. SZx40 láb szélességben.
8. **Bűbáj:** SZ darab lény a barátjaként kezel téged.
9. **Csenés:** SZ darab látható tétel a kezdedbe teleportálódik.
10. **Csigalovag⁴:** 10 perccel a varázslat után egy óriáscsigán csücsülő lovag poroszkal be a helyszínre. Képes válaszolni a legtöbb, küldetésekkel és lovagiasággal kapcsolatos kérdésre, és segíthet is, ha méltó vagy rá.
11. **Éjszféra:** Egy SZx40 láb átmérőjű sötét gömb jelenik meg, ami az éjszakai égboltot ábrázolja.
12. **Elemek formázása:** Minden élettelen anyag agyagszerűvé válik a kezdedben.
13. **Elemi fal:** A földből kiemelkedik egy SZx40 láb hosszú, 10 láb magas jég-, vagy tűzfal.
14. **Ellenvarázs:** Dobj egy összemért Intelligencia mentőt egy közeli mágia elvarázslójának Intelligenciája ellen. Körön kívül is megteheted ezt, mint reakció, vagy egy folyamatos mágikus hatás ellen. Siker esetén megszüntetted a varázslatot.
15. **Elmeolvasás:** Hallod a közeli lények felszínes gondolatait.
16. **Élőholt teremtés:** SZ darab csontváz bukkan elő a földből, hogy téged szolgáljon. Hihetetlenül buták és csak a legegyszerűbb parancsokat értik meg.

17. **Emberesítés:** A megérintett állat emberi intelligenciát, vagy kinézetet kap SZ napig.

18. **Fantomkocsi:** Egy kísérteties kocsi jelenik meg a hatóidő végéig. Természetellenes sebességgel mozog minden terep felett, beleértve a vizet is.

19. **Fénylés:** Egy lebegő fény mozog a parancsaidnak megfelelően.

20. **Fóbia:** SZ számú lény rettegni kezd egy általad választott tárgytól.

21. **Folyékony levegő:** A levegő körülötted úszhatóvá válik.

22. **Földrengés:** A föld veszedelmesen remegni kezd, ami megsértheti, vagy lerombolhatja az építményeket.

23. **Fürkészés:** Látsz egy olyan lény szemein át, akit korábban a nap folyamán megérintettél.

24. **Füst alak:** A tested élő füstté változik.

25. **Gagyogás:** A lény tisztán, hangosan és érthetően azt ismétli el, amire gondolsz, egyébként pedig néma.

26. **Gravitáció erősítés:** A területen háromszoros erősségű lesz a tömegvonzás.

27. **Gravitáció váltás:** Megváltoztathatod a gravitáció irányát önmagadon, körönként egyszer.

28. **Gyorsítás:** A mozgási sebesség háromszorosra nő.

29. **Gyűlölet:** SZ számú lény mély gyűlöletet kezd érezni egy másik lény, vagy lénycsoport iránt és el akarja pusztítani.

30. **Hallható illúzió:** Illúziószerű hangokat képzel, amelyek az általad választott irányból jönnek.

31. **Háló:** A csuklódból sűrű hálót tudsz kilőni.

32. **Hipnózis:** Egy lény transz-szerű állapotba kerül és SZ darab igen/nem kérdésre válaszol az igazságnak megfelelően.

33. **Idol megidézés:** Egy baldachinos ágy méretű vésett kőszobor emelkedik ki a talajból.

34. **Időgyorsítás:** Egy 40 lábnyi buborékban az idő tízszer gyorsabbá válik.

35. **Időjárás irányítása:** Pusztán az akaratoddal befolyásolható az időjárás fajtáját, de egyébként más módon nem irányítod.

36. **Időlassítás:** Egy 40 lábnyi buborékban az idő 10%-kal lassabb lesz.

37. **Időugrás:** Egy tárgy eltűnik, miközben SZx10 percet utazik a jövőbe. Amikor újra megjelenik, a távoztához legközelebbi szabad helyen bukkan fel.

38. **Igazlátás:** Az összes közeli illúzió átlátsz.

39. **Jeges érintés:** Vékony jégréteg terjed szét a megérintett felületen SZx10 láb sugárban.

40. **Kapu:** Egy kapu nyílik egy véletlenszerű síkra.

41. **Katalin⁵:** Egy kékruhás nő jelenik meg a hatóidő végéig és engedelmeskedik az udvarias, biztonságos kéréseknek.

42. **Képi illúzió:** Egy max. hálószoba méretű, általad meghatározott, csendes, mozdulatlan illúzió jelenik meg.

4 <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/why-were-medieval-knights-always-fighting-snails-1728888/>

5 <http://goblinpunch.blogspot.com/2013/06/a-spell-called-catherine.html>

43. **Keverés:** SZ számú lény azonnal helyet cserél egymással. Határozd meg véletlenszerűen, ki hová kerül.

44. **Kézördő:** SZ darab extra kezű nő.

45. **Kibuggyanás:** Egy tengervizes forrás buggyan fel a talajból.

46. **Kicsinyítés:** Te és még SZ számú megérintett lény egérméretűre zsugorodik.

47. **Kockaidézés:** Másodpercenként egyszer (körönként hatszor) képes vagy megidézni, vagy eltüntetni egy 3 láb méretű földkockát. Az új kockáknak a talajhoz, vagy más kockákhoz kell csatlakozniuk.

48. **Kopp-kopp:** SZ darab közeli normál és mágikus zár kinyílik.

49. **Ködfelhő:** Sűrű köd terjed szét a tested körül.

50. **Láthatatlan pányva:** Két, egymástól 10 lábnyira lévő tárgy nem mozdítható ennél messzebbre egymástól.

51. **Látomás:** Teljes irányításod alatt tartod, hogy egy lény mit lát.

52. **Látványosság:** Egy tisztán valószerűtlen, de lenyűgöző illúzió jelenik meg akaratom szerint, az irányításod alatt. Méretileg akár egy palotát is elfoglalhat, és képes mozogni és hangokat kiadni.

53. **Lebegés:** Egy tárgy kezd el lebegni 2 láb magasan, súrlódásmentesen a föld felett. SZ számú humanoidot képes megtartani.

54. **Lepel:** SZ számú lény láthatatlanná válik, míg el nem mozdulnak a helyükről.

55. **Madárember:** A karjaid nagy madárszárnyakká alakulnak.

56. **Mágia elnyomás:** Minden közeli mágikus hatás feleződik.

57. **Mágia érzékelése:** Hallod a közeli mágikus aurák énekét. A hangerő és a minta mutatja az aura erejét és kifinomultságát.

58. **Mágialopás:** Egy másik mágiára reakcióként varázsold el ezt, és egy ideiglenes másolatot kapsz belőle, amit bármikor elvarázsolhatsz, míg ez a mágia le nem jár.

59. **Márvány örület:** A zsebeid körönként megtelnek márványgolyókkal.

60. **Maskara:** SZ számú karakter kinézete és hangja teljesen megegyezik a megérintett karakterével.

61. **Megbékítés:** SZ számú lény irtózik az erőszaktól.

62. **Megértés:** Minden nyelvben tökéletesen jártas leszel.

63. **Megzavarás:** SZ számú, általad kiválasztott lény képtelen rövid távú emlékeket formázni a mágia ideje alatt.

64. **Mohóság:** SZ számú lény ellenállhatatlan birtoklási vágyat kezd érezni egy általad kijelölt, látható tárgy iránt.

65. **Növények irányítása:** A közeli növények és fák engedelmessé válnak neked, és képesek 5 láb sebességgel mozogni is.

66. **Nyálka alak:** Élő zselévé válsz.

67. **Nyúlékonyság:** A tested SZx10 lábnyira megnyúlhat.

68. **Örjögés:** SZ számú lény erőszakos örjögésben tör ki.

69. **Ösi feszültség:** Egy tárgy elefántméretűre növekszik. Ha ez egy állat, akkor feldühödik.

70. **Parancs:** Egy lény engedelmessé válik egy egyszerű, háromszavas parancsnak, ami nincs az általmára.

71. **Parókia:** Egy szilárd, bebörtönzött házító jelenik meg SZx12 órára. Bármikor megszabhatod, ki léphet be és ki nem.

72. **Pókmászás:** Úgy mászol a felületeken, mint egy pók.

73. **Pszichometria:** A mesélő SZ darab igen/nem kérdésre válaszol egy megérintett tárggyal kapcsolatban.

74. **Raj:** Átváltozol egy rajnyi hollóvá, patkányvá, vagy piranjává. Csak a területre ható effektektől sérülsz.

75. **Rendezés:** Élettelen tárgyak az általad megszabott feltétel szerint válogatódhatnak szét. A feltételnek szemmel ellenőrizhetőnek kell lennie.

76. **Röntgenlátás:** Röntgenlátást kapsz.

77. **Sors kijátszása:** Dobj SZ+1 darab d20-at. A varázslás után bármikor ha d20-at kell dobnod, ezek közül kell kiválasztanod egy értéket és felhasználnod, míg el nem fogynak.

78. **Suttogás hallása:** A gyenge hangokat is tisztán meghallod.

79. **Süketítés:** Minden közeli lény megsüketül.

80. **Szaglás:** A szagok leghalványabb nyomait is képes vagy megérezni.

81. **Szellemidézés:** Egy holttest szelleme manifesztálódik és SZ darab kérdés-re válaszol.

82. **Szétszedés:** Bármely testrészedet lecsatolhatod és visszailesztheted anélkül, hogy fájdalmat, vagy sérülést okozna. A lecsatolt részeket ugyanúgy irányíthatod tovább.

83. **Tapadás:** A tárgyat különösen ragacos nyálka vonja be.

84. **Tárgy animálás:** A tárgy a legjobb képességei szerint követi a parancsokat. Körönként 15 láb sebességgel mozoghat.

85. **Tárgyasítás:** Valamilyen mozdulatlan tárggyá változol, melynek mérete egy alma és egy zongora között változhat.

86. **Taszítás:** SZ+1 darab tárgy erős mágnesességgel taszítja egymást, ha 10 lábnyira közelítik meg egymást.

87. **Thaumaturgikus horgony:** A tárgy válik minden mágia célpontjává, amit a közelében varázsolnak el.

88. **Telekinézis:** Mentális erőddel képes vagy mozgatni SZ darab tételt.

89. **Telepátia:** SZ+1 számú lény hallja egymás gondolatait, nem számít, milyen messze mozognak el egymástól.

90. **Teleport:** Egy tárgy eltűnik, vagy megjelenik a földön egy látható, tiszta területen SZx40 láb távolságnyra.

91. **Testcsere:** Testet cserélsz egy általad megérintett lénnel. Ha egy test elpusztul, a másikra is ez a sors vár.

92. **Tolás:** Egy akármilyen méretű tárgy egy körig SZ számú férfi erejével tologat az irányodból.

93. **Tükörkapu:** Egy tükör átjáróvá válik egy olyan másik tükör felé, amelybe ma már belenéztl.

94. **Tükörkép:** SZ darab illúziószerű tükörkép jelenik meg, amelyeket te irányítod.

95. **Ugrás:** Fel tudsz ugrani SZx10 láb magasba.

96. **Varázsjel:** Ulfír színű festéket szórsz az ujjadból, amit csak te láthatsz, bármilyen távolságból, akár szilárd tárgyakon keresztül is.

97. **Védőkör:** Egy 40 láb átmérőjű ezüst kör jelenik meg a földön. Válaszd ki azt, ami nem haladhat át rajta: élőlények, halott lények, lövedékek, vagy fém.

98. **Verem:** Egy 10 láb széles és SZx5 láb mély verem nyílik a földben.

99. **Vonszolás:** Egy akármilyen méretű tárgy egy körig SZ számú férfi erejével vonszolódik az irányodba.

100. **Vonzás:** SZ+1 darab tárgy erős mágnesességgel vonzza egymást, ha 10 lábön belül vannak.

Köszönet

A Knave a Patreon támogatóim bátorítása, visszajelzései és segítsége miatt válhatott valósággá.

<https://www.patreon.com/questingbeast>

Külön köszönet mindenkinek a Google+ DIY DND közösségben.

Ez a játék a Crimson Text és a Sebaldu-Gotisch ingyenes fontokat használja. (A magyar változatban Trickster és PT Serif.)

Fordította és (át)szerkesztette: Petrus (Tóth Péter) 2018-ban (v180913), az eredeti 1.0 kiadvány alapján. További mini-rpg fordítókért (többek között az említett Maze Rats magyar változatáért is) látogass el a tematikus gyűjtőoldalamra:

<https://zistenz.github.io/mini-rpgk/>