

Knave

KNAVE von Ben Milton ist ein Regelsatz für das Leiten klassenloser Oldschool-Fantasyrollenspiele. Regeln hinzuzufügen, zu streichen oder zu ändern wird erwartet und unterstützt. Merkmale von Knave sind:

Eine hohe Kompatibilität mit OSR-Spielen. Wenn du OSR-Bestiarien, -Abenteuer und -Zauberbücher besitzt, brauchst du fast nichts zu konvertieren, um sie mit Knave zu benutzen.

Schnell beizubringen, einfach zu leiten. Wenn du Neulingen OSR-Spiele zeigst, erlaubt Knave es ihnen, in wenigen Minuten Figuren zu erstellen und die Regeln zu lernen.

Klassenlos. Du spielst immer ein Schlitzohr, ein Gräber ausraubendes, abenteuerlustiges Früchtchen, das mit einem Zauberbuch ebenso gut zurechtkommt wie mit der Klinge. Ein ideales System für Leute, die gerne ihre ganz eigene Figur spielen möchten. Die Rolle einer Figur in der Gruppe wird überwiegend von der Ausrüstung bestimmt, die sie trägt.

Attribute sind König. Alle W20 Würfle gehen auf die sechs Standardattribute. Die Art, wie Attributswerte und Boni funktionieren, ist überdies aufgeräumt, zusammengestrichen und an andere Mechaniken wie Rüstung angepasst worden.

Unilaterale Würfe als Option. Knave kommt Spielleitungen entgegen, die die Spielenden alles selbst würfeln lassen wollen. Sogar im Spiel kann zwischen dem traditionellen Modell, in dem beide Seiten würfeln und dem unilateralen, in dem nur die Spielenden würfeln, ohne Weiteres gewechselt werden.

Kupferstandard. Knave geht von der Kupfermünze als üblicher Währungseinheit aus. Alle Preise sind entsprechend angegeben und orientieren sich an mittelalterlichen Preisen.

Eine Liste mit 100 levellosen Zaubern.

Creative Commons Attribution 4.0 International License: Es steht dir frei, dieses Material unter Namensnennung zu jedem Zweck, auch kommerziellem, zu verbreiten und anzupassen.

Designerkommentar. Die Regeln enthalten einen Designerkommentar, der jeweils erklärt, warum eine Regel so geschrieben worden ist, wie sie geschrieben wurde. Das soll beim Hacken des Spiels helfen.

Figuren Erschaffung

1 Figuren haben sechs Attribute: Stärke, Geschick, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma. Jedes Attribut hat zwei zugehörige Werte: eine **Abwehr** und einen **Bonus**. Wirf bei der Figurenerschaffung der Reihe nach 3W6 für jedes dieser Attribute. Der Bonus des jeweiligen Attributs entspricht dem niedrigsten der drei Würfel. Füge ihm 10 hinzu, um die Abwehr herauszufinden. Nach dem Auswürfeln kannst du optional die Werte zweier Attribute tauschen.

Beispiel: Du würfelst 2, 2 und 6 für Stärke. Der niedrigste Würfel ist eine 2, also hat die Stärke deiner Figur einen +2 Bonus und Abwehr 12. Wiederhole diesen Vorgang für die restlichen Attribute.

Designerkommentar: „Attributsabwehr“ ist mein Begriff für das, was normalerweise Attributswert genannt wird. Ich nenne das so, um deutlicher zu machen, wie sie während vergleichender Rettungswürfe funktioniert. Das wird später erklärt. Die Würfelmechanik sorgt dafür, dass die meisten Attribute bei 11/+1 anfangen. Bonus und Abwehr von je drei Attributen werden um einen Punkt erhöht, sobald die Figur Level aufsteigt, und zwar bis zu einem Maximum von 20/+10. Das ergibt eine intuitive Zehn-Punkte-Skala und spiegelt die Art und Weise, wie Angriffsboni, Trefferwürfel und Rettungswürfe in OSR-Spielen oft um ungefähr einen Punkt pro Level steigen.

2 Figuren beginnen das Spiel mit zwei Tagesrationen und einer Waffe nach Wahl. Wirf auf den Tabellen für die Startausrüstung, um herauszufinden, mit welcher Rüstung und was für Gegenständen deine Figur anfängt.

Designerkommentar: Die Startausrüstung auszuwürfeln, beschleunigt die Figurenerschaffung dramatisch; wichtig in einem tödlichen Spiel wie Knave. Solltest du das Kaufen von Startausrüstung trotzdem erlauben wollen, lass die Spielenden 3W6x20 für ihre Kupfermünzen würfeln. Zauberbücher stehen frisch erschaffenen Figuren gewöhnlich nicht zur Verfügung, aber du kannst stets „zufälliges Zauberbuch“ in die Tabelle mit Dungeonausrüstung schreiben oder es Figuren schlicht erlauben, einen zufälligen Zauber zu bekommen, wenn sie im Gegenzug ohne Rüstung beginnen.

Figuren haben eine Anzahl an Gegenstandsslots, die ihrer Konstitutionsabwehr entspricht. Ihre Gegenstände müssen in die zur Verfügung stehenden Slots passen. Die meisten Gegenstände brauchen einen Slot, manche allerdings mehrere. Einige kleine Gegenstände können in einem einzelnen Slot gebündelt werden. Im Zweifelsfall entscheidet darüber die Spielleitung.

Designerkommentar: Gegenstandsslots machen es einfacher, im Blick zu behalten, wie schwer beladen die Figuren sind. Denn Ressourcenmanagement stellt einen bedeutenden Aspekt des Spiels dar. Mit den Slots lassen sich Figuren auch leichter anpassen. Denn was ein Schlitzohr mit sich herumträgt, hat viel Einfluss darauf, wie es sich spielt und welche Rolle es in der Gruppe einnimmt.

Rüstung hat eine Rüstungsabwehr. Notiere dir diesen Wert mitsamt dem Rüstungsbonus (immer 10 weniger als die Abwehr) auf deinem Figurenbogen. Trägt die Figur keine Rüstung, ist ihre Rüstungsabwehr 11 und ihr Rüstungsbonus +1.

Designerkommentar: „Rüstungsabwehr“ entspricht Rüstung in den meisten OSR-Spielen. Ich habe sie umbenannt, um zu zeigen, dass sie analog zur Attributsabwehr funktioniert. Der Rüstungsbonus wiederum existiert, um den Kampf auch nur mit unilateralen Würfeln leiten zu können, wie im Abschnitt zu Kämpfen erläutert.

3 Wirf 1W8 um die (maximalen) Trefferpunkte deiner Figur zu bestimmen. Die Heilungsrate einer Figur ist 1W8+Konstitutionsbonus. Ihre Geschwindigkeit beim Erkunden ist 36 m pro Runde, im Kampf 12 m pro Runde.

Designerkommentar: Für Figuren, Nebenfiguren und Monster in Knave sind Trefferwürfel immer W8. Das vereinfacht das Spiel und hält es kompatibel zu den meisten OSR-Büchern. Wichtig: Der Konstitutionsbonus einer Figur wird nicht zu ihren Trefferpunktwürfeln addiert. Spielleitungen, die zu Beginn nicht ganz so zerbrechliche Figuren wollen, können Trefferpunkte unter 5 neu würfeln lassen.

4 Überlege dir die restlichen Merkmale deiner Figur selbst oder würfelle sie mithilfe der Zufallstabellen auf der nächsten Seite aus: Körperbau, Gesicht, Haut, Haare, Kleidung, Tugend, Laster, Sprache, Hintergrund, Missgeschick und Gesinnung. Gib deiner Figur einen Namen, aber werde nicht zu anhänglich. Die Welt da draußen ist gefährlich.

Designerkommentar: Die Merkmale zufällig zu bestimmen, beschleunigt die Erschaffung, führt aber auch zu überraschenden, einzigartigen Figuren, die sich die meisten Spielenden nicht einfach so ausdenken würden.

Merkmale

Körperbau

- | | | | |
|---------------|--------------|---------------|-------------|
| 1. Athletisch | 6. Plump | 11. Klein | 16. Stämmig |
| 2. Bullig | 7. Schlaksig | 12. Sehnig | 17. Winzig |
| 3. Korpulent | 8. Muskulös | 13. Schlank | 18. Riesig |
| 4. Zierlich | 9. Grob | 14. Schwabbel | 19. Biagsam |
| 5. Hager | 10. Dürr | 15. Statuesk | 20. Drahtig |

Gesicht

- | | | | |
|---------------|---------------|-----------------|--------------|
| 1. Verquollen | 6. Länglich | 11. Schelmisch | 16. Spitz |
| 2. Stumpf | 7. Patrizisch | 12. Schmal | 17. Weich |
| 3. Knochig | 8. Verkniffen | 13. Rattenhaft | 18. Kantig |
| 4. Gemeißelt | 9. Hart | 14. Rund | 19. Breit |
| 5. Zart | 10. Gebrochen | 15. Eingesunken | 20. Wölfisch |

Haut

- | | | | |
|----------------|--------------|--------------|-------------------|
| 1. Kriegsnarbe | 6. Ölig | 11. Stinkend | 16. Sonnenbrand |
| 2. Muttermal | 7. Bleich | 12. Tattoos | 17. Gebräunt |
| 3. Brandnarbe | 8. Perfekt | 13. Rosig | 18. Bemalt |
| 4. Dunkel | 9. Gepierced | 14. Ledrig | 19. Wettergegerbt |
| 5. Make-up | 10. Pockig | 15. Teigig | 20. Geißelnarbe |

Haar

- | | | | |
|---------------|---------------|--------------|-------------|
| 1. Kahl | 6. Zerzaust | 11. Matt | 16. Zopf |
| 2. Geflochten | 7. Dreadlocks | 12. Lang | 17. Glatt |
| 3. Borstig | 8. Dreckig | 13. Luxuriös | 18. Dutt |
| 4. Geschoren | 9. Wuschelig | 14. Mohawk | 19. Wellig |
| 5. Kraus | 10. Fettig | 15. Ölig | 20. Flaumig |

Kleidung

- | | | | |
|--------------|---------------|----------------|----------------|
| 1. Uralt | 6. Elegant | 11. Exotisch | 16. Geflickt |
| 2. Blutig | 7. Schick | 12. Zerfranzt | 17. Parfümiert |
| 3. Formell | 8. Schmutzig | 13. Altmodisch | 18. Ranzig |
| 4. Verziert | 9. Flamboyant | 14. Livriert | 19. Zerrissen |
| 5. Exaltiert | 10. Fleckig | 15. Übergröße | 20. Untergröße |

Tugend

- | | | | |
|---------------|------------------|------------------|--------------|
| 1. Ehrgeizig | 6. Diszipliniert | 11. Ehrenwert | 16. Gnädig |
| 2. Vorsichtig | 7. Fokussiert | 12. Bescheiden | 17. Redlich |
| 3. Mutig | 8. Großzügig | 13. Idealistisch | 18. Heiter |
| 4. Höflich | 9. Gesellig | 14. Gerecht | 19. Stoisch |
| 5. Neugierig | 10. Ehrlich | 15. Loyal | 20. Tolerant |

Laster

- | | | | |
|---------------|-------------|----------------|-----------------|
| 1. Aggressiv | 6. Falsch | 11. Faul | 16. Argwöhnisch |
| 2. Arrogant | 7. Flapsig | 12. Nervös | 17. Eitel |
| 3. Verbittert | 8. Gefräßig | 13. Engstirnig | 18. Rachsüchtig |
| 4. Feige | 9. Gierig | 14. Fahrlässig | 19. Aasend |
| 5. Grausam | 10. Reizbar | 15. Unhöflich | 20. Weinerlich |

Sprache

- | | | | |
|---------------|------------|---------------|---------------|
| 1. Direkt | 6. Leiernd | 11. Murmelnd | 16. Dialekt |
| 2. Dröhnend | 7. Blumig | 12. Präzise | 17. Langsam |
| 3. Belegt | 8. Formell | 13. Kauzig | 18. Piepsig |
| 4. Kryptisch | 9. Harsch | 14. Ausholend | 19. Stotternd |
| 5. Affektiert | 10. Heiser | 15. Rasant | 20. Flüsternd |

Hintergrund

- | | | | |
|--------------|----------------|----------------|------------------|
| 1. Alchemie | 6. Klerus | 11. Zauberei | 16. Unterhaltung |
| 2. Bettelei | 7. Kochen | 12. Seefahrt | 17. Diebstahl |
| 3. Metzgerei | 8. Kult | 13. Söldnerie | 18. Schmuggel |
| 4. Einbruch | 9. Glücksspiel | 14. Handel | 19. Studium |
| 5. Betrug | 10. Kräuterku. | 15. Verbrechen | 20. Fahrtensu. |

Unglück

- | | | | |
|---------------|---------------|-----------------|-----------------|
| 1. Verlassen | 6. Betrogen | 11. Verleumdet | 16. Gejagt |
| 2. Süchtig | 7. Degradiert | 12. Heimgesucht | 17. Verschmählt |
| 3. Erpresst | 8. Verrufen | 13. Entführt | 18. Ersetzt |
| 4. Verurteilt | 9. Enterbt | 14. Verstümmelt | 19. Beraubt |
| 5. Verflucht | 10. Verbannt | 15. Verarmt | 20. Verdächtig |

Gesinnung

- | | | |
|----------------|----------------------|-----------------|
| 1-5:
Gesetz | 6-15:
Neutralität | 16-20:
Chaos |
|----------------|----------------------|-----------------|

Start Ausrüstung

Rüstung

- | | | | |
|---------------|-------------------|----------------------|--------------|
| 1-3:
Keine | 4-14:
Gambeson | 15-19:
Brigantine | 20:
Kette |
|---------------|-------------------|----------------------|--------------|

Helme und Schilde

- | | | | |
|----------------|----------------|------------------|------------------------|
| 1-13:
Keine | 14-16:
Helm | 17-19:
Schild | 20:
Helm und Schild |
|----------------|----------------|------------------|------------------------|

Dungeonausrüstung

Wirf zweimal auf dieser Tabelle und je einmal auf den folgenden zwei.

- | | | | |
|---------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 1. Seil, 15 m | 6. Stemmeisen | 11. Laterne | 16. Stange, 3 m |
| 2. Seilrollen | 7. Zunder | 12. Lampenöl | 17. Sack |
| 3. Kerzen, 5 | 8. Enterhaken | 13. Schloss | 18. Zelt |
| 4. Kette, 3 m | 9. Hammer | 14. Hd.schellen | 19. Pflöcke, 5 |
| 5. Kreide, 10 | 10. Wasserschl. | 15. Spiegel | 20. Fackeln, 5 |

Allgemeine Ausrüstung 1

- | | | | |
|----------------|---------------|----------------|---------------|
| 1. Schwi.blase | 6. Säge | 11. Angel | 16. Netz |
| 2. Bärenfalle | 7. Eimer | 12. Murmeln | 17. Zange |
| 3. Schaufel | 8. Krähenfüße | 13. Kleber | 18. Dietriche |
| 4. Balg | 9. Meißel | 14. Spitzhacke | 19. Feile |
| 5. Fett | 10. Bohrer | 15. Std.glas | 20. Nägel |

Allgemeine Ausrüstung 2

- | | | | |
|--------------|--------------|-------------------|-------------------|
| 1. Weihrauch | 6. Flasche | 11. Imit. Edelst. | 16. Gesichtsfarbe |
| 2. Schwamm | 7. Seife | 12. Buch (Leer) | 17. Pfeife |
| 3. Linse | 8. Fernrohr | 13. Kartendeck | 18. Instrument |
| 4. Parfüm | 9. Pecheimer | 14. Würfelset | 19. Feder&Tinte |
| 5. Horn | 10. Zwirn | 15. Kochtöpfe | 20. Glöckchen |

Preis Liste

Alle Preise sind in Kupfermünzen angegeben. Die Bezahlung für Dinge wie Schiffe, Grundbesitz et cetera erfolgt gewöhnlich in Form von Handelsgütern, Gefallen oder Treueeiden, weniger in Münzen.

Werkzeug

Schwimmblase	5
Bärenfalle	20
Schlafsack	10
Balg	10
Schwarzes Fett	1
Flaschenzug	30
Buch (Leer)	300
Buch (zum Lesen)	600
Flasche/Flakon	1
Eimer	5
Krähenfüße (Beutel)	10
Spielkarten mit zus. Ass	5
Kette (3 m)	10
Kreide (10 Stück)	1
Meißel	5
Kochtöpfe	10
Stemmeisen	10
Bohrer	10
Gesichtsfarbe/Make-up	10
Imitierte Edelsteine	50
Angel/Köder	10
Glasmurmeln (Beutel)	5
Kleber (Flasche)	1
Enterhaken	10
Hammer	10
Weihwasser	25
Horn	10

Stundenglas	300
Weihrauch (Päckchen)	10
Eisenzange	10
Leiter (3 m)	10
Großer Schwamm	5
Linse	100
Dietriche	100
Handschellen	10
Metallfeile	5
Spiegel (klein, silbern)	200
Musikinstrument	200
Nägel (12)	5
Netz	10
Beutel aus Öltuch	5
Ölhosen	10
Schloss und Schlüssel	20
Parfüm	50
Spitzhacke	10
Stange (3 m)	5
Feder & Tinte	1
Seil (15 m)	10
Sack	1
Säge	10
Gezinkte Würfel	5
Schaufel	10
Glöckchen	20
Seife	1
Pflock (Eisen)	5
Pflock (Holz)	1
Stachelschuhe	5
Fernrohr	1000
Pecheimer	10
Zelt (3 Personen)	100
Zelt (1 Person)	50
Zwirn (90 m)	5
Wasserschlauch	5
Pfeife	5

Licht

Kerze, 4 Stunden	1
Laterne	30
Lampenöl, 4 Stunden	5
Zunder	10
Fackel, 1 Stunde	1

Rüstung

Schild	40
<i>(Abwehr +1, 1 Slot, 1 Qualität)</i>	
Helm	40
<i>(Abwehr +1, 1 Slot, 1 Qualität)</i>	
Gambeson	60
<i>(Abwehr 12, 1 Slot, 3 Qualität)</i>	
Brigantine	500
<i>(Abwehr 13, 2 Slots, 4 Qualität)</i>	
Kette	1200
<i>(Abwehr 14, 3 Slots, 5 Qualität)</i>	
Halbplatte	4000
<i>(Abwehr 15, 4 Slots, 6 Qualität)</i>	
Vollplatte	8000
<i>(Abwehr 16, 5 Slots, 7 Qualität)</i>	

Waffen

Dolch, Knüppel, Sichel, Stab, etc.	5
<i>(W6 Schaden, 1 Slot, 1 Hand, 3 Qualität)</i>	
Speer, Schwert, Str. kolben, Axt, Flegel, etc.	10
<i>(W8 Schaden, 2 Slots, 1 Hand, 3 Qualität)</i>	
Hellebarde, Kriegshammer, Langschwert, Kriessaxt, etc.	20
<i>(W10 Schaden, 3 Slots, 2 Hände, 3 Qualität)</i>	
Schleuder	5
<i>(W4 Schaden, 1 Slot, 1 Hand, 3 Qualität)</i>	
Bogen	15
<i>(W6 Schaden, 2 Slots, 2 Hände, 3 Qualität)</i>	
Armbrust	60
<i>(W8 Schaden, 3 Slots, 2 Hände, 3 Qualität)</i>	
Pfeile (20)	5
Köcher (Kapazität 20)	10

Kleidung

Ärmlich	10
Standard	50
Edel	3000
Pelze	5000
Winter	100

Nahrung

Rationen (1 Tag)	5
Tierfutter (1 Tag)	2
Speck	10
Brot, 1 Laib	1
Käse, ½ kg	2
Most, 12 l	1
Kabeljau, ganz	20
Eier, 24	1
Mehl, 2 ½ kg	1
Frucht, ½ kg	1
Knoblauch, einige	1
Korn, 36 l	4
Kräuter, 1 Handvoll	1
Schmalz, 2 ½ kg	1
Zwiebeln, 36 l	8
Salz, 36 l	3
Gewürze, ½ kg	100
Zucker, ½ kg	12
Wein/Bier, Flasche	1

Tiere

Huhn	1
Kuh	100
Hund, Jagd	50
Hund, klein & bissig	20
Esel/Packpferd	300
Ziege	10
Falke	1000
Reitpferd	1000
Schlachtross	10000
Ochse	300
Schwein	30
Schaf	15

Unterkunft

Bett, pro Nacht	1
Zimmer, pro Nacht	2
Mahlzeit	2
Heißes Bad	2
Stallung & Futter	2

Schiffe

Schiff, hohe Qualität	720/t
Schiff, gute Qualität	480/t
Schiff, gebr. Qualität	240/t
Schiff, schl. Qualität	120/t
Floß	50
Fischkutter	500
Schaluppe	5000
Karavelle	25000
Galleone	125000

Transport

Kutsche	320
Karren	50
Wagen	120

Angestellte

Löhne sind pro Tag, ohne Nahrung, Ausstattung, Unterkunft, etc.

Arbeiten	1
Schreiben	2
Bogenschießen	3
Mauerbau	4
Kampf, zu Fuß	6
Schmieden	8
Kampf, zu Pferd	12
Baukunst	15
Heilkunst	25
Ritterstand	25

Gebäude

Hütte	120
Stadthaus	1200
Werkstatt	2400
Lagerhaus	7200
Haus mit Hof	21600
Gildenhalle	32600
Steinturm	48000
Tempel	75000
Festung	100000
Kathedrale	500000
Kaiserpalast	2500000

Das Spiel spielen

Attribute

Jedes der sechs Attribute wird in unterschiedlichen Situationen benutzt.

- **Stärke:** Verwendet für Nahkampfangriffe und Rettungswürfe, die Körperkraft voraussetzen wie das Anheben eines Tors oder das Verbiegen von Gitterstäben.
- **Geschick:** Verwendet für Rettungswürfe, die Gleichgewichtssinn, Geschwindigkeit und Reflexe voraussetzen wie das Ausweichen, Klettern, Schleichen, Balancieren etc.
- **Konstitution:** Verwendet für Rettungswürfe, mit denen Gift, Krankheit, Kälte etc. widerstanden werden soll. Der Konstitutionsbonus wird zu Heilungswürfen addiert. Die Anzahl an Gegenstandsslots, die einer Figur zur Verfügung stehen, entspricht stets ihrer Konstitutionsabwehr.
- **Intelligenz:** Verwendet für Rettungswürfe, die Konzentration und Präzision voraussetzen wie Zauberei, die Verteidigung gegen magische Effekte, das Abrufen von Wissen, die Herstellung von Gegenständen, Basteleien an Maschinen, Taschendiebstahl etc.
- **Weisheit:** Verwendet für Fernkampfangriffe und Rettungswürfe, die Wahrnehmung und Intuition voraussetzen wie das Fährtenlesen, die Navigation, die Suche nach Geheimtüren, das Entlarven einer Illusion etc.
- **Charisma:** Verwendet für Rettungswürfe, mit denen jemand überzeugt, getäuscht, befragt, eingeschüchtert, umgarnt, provoziert, etc. werden soll. Figuren können eine Zahl von Angestellten unterhalten, die ihrem Charismabonus entspricht.

Designerkommentar: In einem System, das sich so auf die sechs Attribute verlässt, braucht jedes von ihnen eine Daseinsberechtigung. Nicht-magische Figuren tendieren zum Beispiel dazu, die geistigen Attribute zu vernachlässigen. Deswegen habe ich sie nützlicher gemacht.

Gegenstandsslots

Die Anzahl an Gegenstandsslots, die einer Figur zur Verfügung stehen, entspricht ihrer Konstitutionsabwehr. Die meisten Gegenstände einschließlich Zauberbücher, Tränke, Tagesrationen, leichte Waffen, Werkzeuge und so weiter belegen einen Slot. Besonders schwere oder sperrige Gegenstände wie Rüstungen oder mittlere bis schwere Waffen können mehrere Slots benötigen. Gruppen kleiner, identischer Gegenstände können im selben Slot gebündelt werden, so es die Spielleitung zulässt. 100 Münzen passen in einen Slot. Als allgemeine Richtlinie fasst ein Slot um die 2 ½ kg Gewicht.

Designerkommentar: Im Blick zu behalten, wie schwer eine Figur beladen ist, wird mit Gegenstandsslots so einfach, dass die Spielenden das auch tatsächlich machen. Slots sind außerdem der Schlüssel zur Anpassung von Figuren, da ihre Ausrüstung ja bestimmt, wer eine Figur ist. Konstitution zu steigern, wird daher wahrscheinlich für die meisten Figuren Priorität haben.

Rettungswürfe

Versucht eine Figur etwas zu tun und der Ausgang ist unsicher, dann wirft sie – aber nur wenn ein Fehlschlag auch Konsequenzen hätte – einen Rettungswurf. Um einen Rettungswurf zu machen, addiere den Bonus des relevanten Attributs zu einem W20 Wurf. Wenn das Ergebnis **größer** ist als 15, ist die Figur erfolgreich. Wenn nicht, scheitert sie.

Designerkommentar: Dass Rettungswürfe die 15 überschreiten müssen, bedeutet, dass neue Figuren eine etwa 25%ige Erfolgchance haben, wohingegen Figuren auf Stufe 10 eine etwa 75%ige Erfolgchance haben, weil Attributsboni auf Level 10 bis zu +10 betragen können. Das entspricht dem allgemeinen Muster der Rettungswurfmechaniken im frühen D&D.

Sollte dem Rettungswurf eine andere Figur entgegenstehen, versucht die würfelnde Seite nicht, die 15 zu übertreffen. Stattdessen muss sie ein Gesamtergebnis erzielen, das höher ist als der relevante Abwehrwert der entgegenstehenden Figur. Bei einem Misserfolg gewinnt die Gegenseite. Diese Art Rettungswurf heißt **vergleichender Rettungswurf**. Wichtig: Welche Seite würfelt, ist letztlich egal, weil die Erfolgchancen gleich bleiben.

Beispiel: Eine Zauberin schleudert einen Feuerball auf einen Goblin. Der darf einen Rettungswurf würfeln, um auszuweichen. Dies wird

als vergleichender Rettungswurf abgehandelt, bei dem die Intelligenz der Zauberin gegen das Geschick des Goblins eingesetzt wird. Der Goblin kann plus seinen Geschickbonus würfeln in der Hoffnung, die Intelligenzabwehr der Zauberin zu überwinden. Oder die Zauberin kann plus ihren Intelligenzbonus würfeln, um die Geschickabwehr des Goblins zu überwinden.

Designerkommentar: Der Abwehrwert eines Attributs ist im Wesentlichen ein durchschnittlicher Wurf auf dieses Attribut. Indem die würfelnde Seite die gegnerische Attributsabwehr schlagen muss, können Konflikte schneller abgehandelt werden. Ein Unentschieden ist nicht mehr möglich und im Spiel können auch nur die Spielenden würfeln, wenn sie das möchten. Denn die Erfolgchancen sind gleich, unabhängig davon, welche Seite würfelt.

Sollte die Situation einen Rettungswurf signifikant einfacher oder schwerer machen, kann die Spielleitung dem Wurf **Vorteil** oder **Nachteil** zusprechen. Hat ein Wurf **Vorteil**, wirf 2W20 und nimm den besseren der beiden Würfe. Hat ein Wurf **Nachteil**, wirf 2W20 und nimm den schlechteren der beiden Würfe.

Designerkommentar: Die Spielleitung kann natürlich statt des Vorteilssystems positive oder negative Modifikatoren verwenden, aber viele Spielende mögen es und das Rechnen wird einfacher.

Reaktionen

Trifft die Gruppe auf eine Nebenfigur, deren Reaktion auf die Begegnung nicht offensichtlich ist, kann die Spielleitung 2W6 würfeln und die folgende Tabelle zurate ziehen.

2	3-5	6-8	9-11	12
Feindselig	Unfreundlich	Unsicher	Gesprächig	Hilfsbereit

Kampf

Bestimme zu Beginn jeder Kampfunde die Initiative. Wirf dazu einen W6. Bei einer 1-3 handelt die Gegenseite zuerst, also alle Monster oder Nebenfiguren. Bei einer 4-6 handeln die Spielenden zuerst, also alle Figuren. Bestimme die Initiative jede Runde neu.

Designerkommentar: Eine simple Gruppeninitiative beschleunigt den Kampf, hält die Spielenden am Ball und vermeidet Buchhaltung. Die Initiative jede Runde neu auszuwürfeln, macht den Kampf gefährlicher, da es möglich ist, dass dieselbe Seite zweimal hintereinander dran ist.

In ihrer Runde kann sich eine Figur ihre Geschwindigkeit (üblicherweise 12 m) weit bewegen und bis zu einer Kampfhandlung ausführen. Diese Handlung kann ein Zauber sein, eine zweite Bewegung, ein Angriff, ein Manöver oder jede andere Handlung, die die Spielleitung als machbar ansieht.

Nahkampfwaffen können alles in unmittelbarer Nähe der Figur treffen, aber eine Figur im Nahkampf kann keine Fernkampfwaffen benutzen. Um einen Angriff auszuführen, wirf einen W20 und addiere den Stärke- oder Weisheitsbonus der Figur, je nachdem ob sie eine Nahkampf- oder Fernkampfwaffe verwendet. Ist das Gesamtergebnis des Angriffs **größer** als die feindliche Rüstungsabwehr, trifft der Angriff. Wenn nicht, geht er fehl.

Alternativ kann ein Angriffswurf auch abgehandelt werden, indem für die verteidigende Figur ein W20 geworfen und ihr Rüstungsbonus addiert wird, in der Hoffnung, ein Gesamtergebnis zu erzielen, das größer ist als die Attributsabwehr der angreifenden Figur. Ist der Wurf erfolgreich, schlägt der Angriff fehl. Ist der Wurf ein Misserfolg, trifft der Angriff.

Designerkommentar: Anders gesagt werden Angriffe genauso abgehandelt wie vergleichende Rettungswürfe, nur mit Rüstung anstelle eines Attributs.

Bei einem Treffer wirft die angreifende Figur den Schadenswürfel ihrer Waffe, um zu bestimmen, wie viele **Trefferpunkte** (TP) die verteidigende Figur verliert. Wurde die ideale Waffe verwendet (z. B. eine stumpfe Waffe gegen ein Skelett), kann dem Wurf ein zusätzlicher Schadenswürfel der jeweiligen Waffe hinzugefügt werden.

Erreicht eine Figur 0 TP, ist sie bewusstlos. Erreicht sie -1 TP oder weniger, ist sie tot. Spielende sollten eine neue Figur auf Level 1 auswürfeln, nachdem ihre alte gestorben ist und sich der Gruppe alsbald wieder anschließen.

Manöver

Kampfmanöver sind zum Beispiel Betäuben, Schubsen, Entwaffnen, Beinstellen und so weiter. Sie werden mit vergleichenden Rettungswürfen abgehandelt und fügen unter Umständen keinen direkten Schaden zu, sondern indirekten (z. B. wenn jemand von einem Felsvorsprung gestoßen wird). Die Spielleitung entscheidet abschließend darüber, welche Manöver in einer bestimmten Situation versucht werden können.

Vorteil im Kampf

Figuren können in einem Kampf Vorteil zugesprochen bekommen, wenn sie ein Ziel angreifen, das ahnungslos, unter ihnen, aus der Balance, entwaffnet, abgelenkt oder taktisch signifikant im Nachteil ist. Wie immer bestimmt die Spielleitung letztgültig darüber, was zutrifft.

Hat eine Figur in ihrer Kampfunde Vorteil, z. B. gegenüber einem Monster oder einer Nebenfigur, kann sie A.) Vorteil auf ihren entsprechenden Angriffswurf oder ein Manöver anwenden oder B.) Ohne Vorteil einen entsprechenden Angriff und ein Manöver in derselben Runde versuchen.

Kritische Treffer

Wirft die angreifende Figur während eines Angriffswurfs eine natürliche 20 oder die verteidigende Figur eine natürliche 1, verliert die Rüstung der verteidigenden Figur 1 Punkt Qualität und sie muss einen zusätzlichen Würfel Schaden einstecken (entsprechend der verwendeten Waffe). Wirft die angreifende Figur eine natürliche 1 oder die verteidigende Figur eine natürliche 20, verliert die Waffe der angreifenden Figur 1 Punkt Qualität. Bei 0 Qualität ist ein Gegenstand zerstört. Die Reparatur eines Gegenstandes kostet für jeden Punkt Qualität 10 % der Gegenstandskosten.

Designerkommentar: Die langsame Abnutzung ihrer Ausrüstung ist neben Trefferpunkten, Zaubern, Fackeln etc. eine Ressourcenuhr mehr, die während langer Dungeonraubzüge herunterzählt.

Moral

Monster und Nebenfiguren haben alle einen Moralwert, üblicherweise zwischen 5 und 9. Stehen sie einer unerwartet großen Gefahr gegenüber, wirft die Spielleitung 2W6, einen **Moralwurf**. Das Ergebnis wird mit dem Moralwert der Nebenfigur verglichen. Ist der Wurf höher als der Wert, wird die Nebenfigur versuchen zu fliehen, sich zurückzuziehen oder zu verhandeln. Moralwürfe können anfallen, wenn die Hälfte einer feindlichen Gruppe oder ihre Führung besiegt ist. Ebenfalls wird gewürfelt, wenn eine einzelne Nebenfigur auf die Hälfte ihrer TP gebracht worden ist. Nach Ermessen der Spielleitung kann es auch andere Gründe für einen Moralwurf geben.

Angestellte machen Moralwürfe, wenn sie nicht bezahlt werden, wenn die Figur stirbt, für die sie arbeiten oder wenn sie in außergewöhnlich große Gefahr geraten. Die Moral kann verbessert werden, indem Angestellte besser bezahlt und behandelt werden.

Heilung

Nach einer Mahlzeit und einer Nacht Schlaf regenerieren Figuren verlorene Trefferpunkte in Höhe von W8 plus ihren Konstitutionsbonus. An einem sicheren Ort Rast zu machen, stellt alle verlorenen TP wieder her.

Designerkommentar: Konstitutionsboni beeinflussen nicht wie in den meisten OSR-Spielen die maximalen Trefferpunkte, sind aber bei der Heilung eine große Hilfe.

Monster

Alle Monster aus OSR-Bestiarien sollten so wie sie sind auch in Knave funktionieren, also ohne größere Konversion. Hier sind ein paar Richtlinien:

Trefferwürfel/Trefferpunkte: Alle Trefferwürfel von Monstern können als W8 verstanden werden soweit nicht anders angegeben. Um die Trefferpunkte eines Monsters zu erhalten, multipliziere einfach die Anzahl seiner Trefferwürfel mit 4 (oder 5, wenn du gemein sein willst).

Rüstung: Die Rüstungsklasse eines Monsters (sofern aufsteigend) ist identisch mit der Rüstungsabwehr. Ist die Rüstungsklasse absteigend, subtrahiere sie von 19 (für OD&D oder B/X D&D) oder von 20 (für AD&D) um ihr aufsteigendes Äquivalent zu finden.

Angriffsbonus: Jeglicher angegebene Angriffsbonus bleibt unverändert und kann sowohl zu Nahkampf- als auch zu Fernkampfangriffen addiert werden. Ist kein Angriffsbonus angegeben, gehe davon aus, dass er den Trefferwürfeln des Monsters entspricht.

Schaden: Der Schaden bleibt gleich.

Moral: Der Moralwert bleibt gleich.

Rettungswürfe: Da OSR-Monster normalerweise keine Attributswerte haben, nimm an, dass Monster Attributsboni gleich ihrem Level haben, mitsamt der entsprechenden Abwehrwerte.

Beispiel: Ein typisches 4 Trefferwürfel Monster hätte standardmäßig einen Bonus von +4 und eine Abwehr von 14 in allen Attributen.

Designerkommentar: Wegen der vereinheitlichten 1 bis 10 Skala von Knave addieren Monster und Nebenfiguren im Prinzip ihre Trefferwürfel oder ihr Level zu all ihren Angriffen oder Rettungswürfen. Wo das keinen Sinn ergibt, sollte es offensichtlich von der Spielleitung angepasst werden.

Aufstieg

Immer wenn eine Figur 1000 Erfahrungspunkte (EP) angesammelt hat, steigt sie ein Level auf. Als Richtlinie erhalten Figuren 50 EP für ein unter niedrigem Risiko erreichtetes Ziel, 100 EP bei mittlerem Risiko und 200 EP bei hohem Risiko. Die Spielleitung sollte den Spielenden offen sagen, wie viele EP verschiedene Ziele wert sind.

Designerkommentar: Das ist mein Weg, Aufstiege abzuhandeln. Sempel und einfach zu verstehen. Natürlich sind Aufstiege nach Meilensteinen, nach Spielsitzungen oder ein „EP für Gold“-System auch möglich. Wenn „EP für Gold“ verwendet wird, ist es wichtig zu wissen, dass eine Goldmünze 100 Kupfermünzen und eine Silbermünze 10 Kupfermünzen entspricht.

Steigt eine Figur ein Level auf, wird eine Anzahl an W8 geworfen, die ihrem neuen Level entspricht. Die Summe der Ergebnisse ist ihr neues TP Maximum. Ist das Resultat niedriger als ihr vorheriges Maximum, wird dieses stattdessen um 1 TP erhöht. Die Figur erhöht außerdem die Abwehr und Boni von 3 beliebigen Attributen um 1 Punkt. Attribute können nie über 20/+10 steigen.

Designerkommentar: Du kannst auch zufällige Attribute steigen lassen, wenn du möchtest. Meine bevorzugte Methode ist es, in beliebiger Reihenfolge einen W20 für jedes Attribut zu werfen und ein Attribut um 1 zu steigern, wenn der Wurf **niedriger** ist als die Abwehr dieses Attributs. Würfel dich durch die Attribute und hör auf, sobald drei Attribute gesteigert sind. Attribute, die ihr Maximum erreicht haben, werden übersprungen. Nach dieser Methode tendieren natürliche Begabungen dazu, schneller zu steigen als Schwächen, was Figuren variiert und spezialisiert.

Magie

Die Zauberliste jedes Oldschool-Rollenspiels wird in Knave einwandfrei funktionieren, sofern sie bis Level 9 reicht. Es gibt online viele kostenlose Listen mit klassischen Zaubern.

In Knave können Figuren nur Zauber ihres Levels oder darunter sprechen, d. h. eine Figur auf Level 3 kann nur Zauber von Level 0 bis 3 sprechen. Zauber werden aus Zauberbüchern gesprochen, die in beiden Händen gehalten und laut vorgelesen werden müssen. Jedes Zauberbuch kann nur einmal am Tag verwendet werden. Wichtig ist, dass jedes Zauberbuch nur einen einzigen Zauber enthält und einen Gegenstandslot belegt. Wenn eine Figur also eine Bandbreite an Zaubern zur Verfügung haben möchte, muss sie fast ihr ganzes Inventar mit Zauberbüchern füllen.

Designerkommentar: Es schien mir immer komisch, dass in vielen OSR-Spielen Zauberlevel nicht mit Figurenleveln korrespondieren. Jetzt tun sie es. Ich habe überdies aus der abstrakten Idee eines Zauberslots etwas Konkretes gemacht. Figuren können so viele Zauber sprechen, wie sie physisch tragen können. Arbeite an deiner Konstitution, wenn du diese mobile Bücherei mit dir herumschleppen willst.

Figuren können Zauberbücher nicht erschaffen, kopieren oder transkribieren. Um an neue Zauberbücher zu kommen, müssen die Figuren auf Abenteuer ausziehen und sie aus Dungeons bergen oder aus fremden Fachbibliotheken stehlen. Je höher das Level eines Zauberbuchs, desto seltener und wertvoller ist es. Figuren, die solche Bücher offen herumtragen, werden wahrscheinlich von finsterem Gesindel und Zauberkundigen verfolgt, die selbige zu „erwerben“ suchen.

Sieht ein Zauber einen Rettungswurf vor, wirf einen vergleichenden Rettungswurf auf Intelligenz gegen das relevante Attribut der verteidigenden Figur, Geschick für Fernangriffszauber, Konstitution für Lebensentzugszauber, Intelligenz für geistesverändernde Zauber oder Weisheit für Illusionen.

Designerkommentar: Zauberbücher können leicht zu Runensteinen, Tontafeln, Tränken, Schriftrollen oder was auch immer umdeklariert werden, je nachdem was zu eurer Kampagne passt. In einem gefährlicheren Setting mit wenig Magie könntest du Zauberbücher zu Zaubertränken oder Schriftrollen machen, die nur einmal verwendet werden können und dann für immer verbraucht sind. Der Zufallszaubergenerator in meinem anderen Rollenspiel, Maze Rats, kann nützlich sein, um an Ideen für neue Zauber zu kommen.

100 levellose Zauber

Wenn du Zauber bevorzugst, die levellos sind und mit der zaubernden Figur mächtiger werden, benutze die untenstehende Liste. Darin ist **L** gleich dem Level der zaubernden Figur, ein **Gegenstand** jedes Objekt, das mit einer Hand angehalten werden kann und ein **Objekt** alles bis Menschengröße. Sofern nicht anders angegeben, dauern alle Zauber mit anhaltendem Effekt für bis zu L×10 Minuten an und haben eine Reichweite von 12 m. Wo ein Zauber ein anderes Wesen unmittelbar betrifft, steht diesem ein Rettungswurf dagegen zu (wie zuvor beschrieben). Ein Erfolg verringert oder negiert die Zaubereffekte.

1. **Kleben:** Ein Objekt wird mit extrem klebrigem Schleim überzogen.
2. **Objekt beleben:** Ein Objekt gehorcht so gut es kann deinen Befehlen. Es kann 5 m pro Runde laufen.
3. **Anthropomorphisieren:** Ein berührtes Tier erhält für L Tage entweder menschliche Intelligenz oder ein menschliches Aussehen.
4. **Arkane Auge:** Du kannst durch einen schwebenden, magischen Augapfel sehen, den du steuerst.
5. **Astralgefängnis:** Ein Objekt wird innerhalb einer unzerstörbaren Kristallhülle in Zeit und Raum eingefroren.
6. **Anziehen:** L+1 Objekte ziehen sich gegenseitig stark magnetisch an, sobald sie innerhalb von 3 m zueinander kommen.
7. **Akustische Illusion:** Du erzeugst illusorische Geräusche, die aus einer Richtung deiner Wahl zu kommen scheinen.
8. **Plappern:** Ein Wesen muss laut und deutlich alles wiederholen, was du denkst. Es ist ansonsten stumm.
9. **Bestiengestalt:** Du verwandelst dich mitsamt deiner Besitztümer in ein weltliches Tier.
10. **Benebeln:** L Wesen deiner Wahl formen für die Dauer des Zaubers keine neuen Kurzzeiterinnerungen.
11. **Schicksal verbiegen:** Wirf L+1 W20. Immer wenn du nach dem Sprechen des Zaubers einen W20 wirfst, musst du stattdessen eines der Würfelergebnisse aus dem Zauber nehmen bis alle weg sind.
12. **Vogelperson:** Deine Arme verwandeln sich in riesige Schwingen.
13. **Körpertausch:** Du tauschst die Körper mit einem Wesen, das du berührst. Wenn ein Körper stirbt, stirbt der andere ebenfalls.

14. **Catherine:** Eine Frau in einem blauen Kleid taucht auf und bleibt bis zum Ende des Zaubers. Sie wird höflichen, sicheren Bitten entsprechen.
15. **Charme:** L Wesen behandeln dich freundlich.
16. **Kommandieren:** Eine Kreatur gehorcht einem einzigen Kommando in drei Worten, das sie nicht verletzt.
17. **Verstehen:** Du sprichst alle Sprachen flüssig.
18. **Pflanzen kontrollieren:** Pflanzen und Bäume in der Nähe gehorchen dir und erhalten die Fähigkeit, sich mit 2 m pro Runde fortzubewegen.
19. **Wetter kontrollieren:** Du kannst die Wetterlage nach Belieben verändern, das Wetter aber nicht anderweitig beherrschen.
20. **Gegenzauber:** Wirf einen vergleichenden Rettungswurf gegen die Intelligenz einer zaubernden Figur in der Nähe. Du kannst dies außerhalb der Initiativreihenfolge als Reaktion machen oder gegen einen anhaltenden magischen Effekt. Bei einem Erfolg ist der Zauber aufgehoben.
21. **Taub machen:** Alle Wesen in der Nähe sind taub.
22. **Magie entdecken:** Du hörst magische Auren in der Nähe singen. Lautstärke und Harmonie zeigen dir die Stärke und Finesse der Aura an.
23. **Auseinandernehmen:** Jedes deiner Körperteile kann ohne Schmerz und Schaden abgetrennt und wieder angefügt werden. Du kannst sie immer noch kontrollieren.
24. **Tarnen:** Du kannst das Aussehen von L Figuren nach Wunsch verändern, solange sie humanoid bleiben. Auf diese Art verdoppelte Figuren werden immer unheimlich erscheinen.
25. **Versetzen:** Ein Objekt scheint bis zu L×3 m von seiner tatsächlichen Position entfernt zu sein.
26. **Erdbeben:** Der Boden beginnt furchtbar zu schwanken. Gebäude können beschädigt werden oder einstürzen.
27. **Elastizität:** Dein Körper kann sich L×3 m dehnen.
28. **Mauer der Elemente:** Eine gerade Mauer aus Eis oder Feuer, L×12 m lang und 3 m hoch, erhebt sich aus dem Boden.
29. **Mopsen:** L sichtbare Gegenstände teleportieren in deine Hände.
30. **Nebelbank:** Dichter Nebel breitet sich von dir aus.
31. **Raserei:** L Wesen verfallen in gewalttätige Raserei.
32. **Tor:** Ein Tor zu einer zufälligen Ebene öffnet sich.
33. **Gravitationsänderung:** Du kannst die Richtung der Gravitation (für dich allein) bis zu einmal pro Runde ändern.
34. **Gier:** L Wesen entwickeln einen überwältigenden Drang, einen sichtbaren Gegenstand deiner Wahl zu besitzen.
35. **Hast:** Deine Bewegungsgeschwindigkeit verdreifacht sich.
36. **Hass:** L Wesen entwickeln einen tief sitzenden Hass auf ein anderes Wesen oder eine Gruppe von Wesen und wollen sie zerstören.
37. **Flüstern hören:** Du kannst leise Geräusche deutlich wahrnehmen.
38. **Schweben:** Ein Objekt schwebt, reibungslos, 1 m über dem Boden. Es kann bis zu L Humanoide tragen.
39. **Hypnotisieren:** Ein Wesen fällt in Trance und wird L von dir gestellte Ja oder Nein-Fragen wahrheitsgemäß beantworten.
40. **Eisige Berührung:** Eine dicke Schicht Eis breitet sich bis zu einem Radius von L×3 m auf einer berührten Oberfläche aus.
41. **Beleuchten:** Ein schwebendes Licht bewegt sich, wie du es befehlst.
42. **Gravitation erhöhen:** Die Gravitationskraft in einem Gebiet verdreifacht sich.
43. **Unsichtbare Leine:** Zwei weniger als 3 m voneinander entfernte Objekte können nicht weiter als 3 m voneinander entfernt werden.
44. **Klopfen:** L weltliche oder magische Schlösser in der Nähe springen auf.
45. **Sprung:** Du kannst bis zu L×3 m in die Luft springen.
46. **Flüssige Luft:** Du kannst durch die Luft schwimmen.
47. **Magiedämpfer:** Alle magischen Wirkungen in der Nähe halbieren ihren Effekt.
48. **Pfarrhaus:** Eine robuste, möblierte Hütte erscheint für L×12 Stunden. Du kannst den Zugang zu ihr nach Belieben erlauben oder verbieten.
49. **Murmelmumpitz:** Deine Taschen sind voller Murmeln und füllen sich jede Runde wieder auf.
50. **Maskerade:** Aussehen und Stimmen von L Figuren werden identisch mit dem einer berührten Figur.
51. **Miniaturisieren:** Du und L andere berührte Wesen werden auf die Größe einer Maus verkleinert.
52. **Spiegelbild:** L illusorische Duplikate von dir erscheinen unter deinem Befehl.
53. **Spiegellauf:** Ein Spiegel wird zu einer Passage zu einem anderen Spiegel, in den du heute geblickt hast.
54. **Vielarm:** Du erhältst L zusätzliche Arme.
55. **Nachtsphäre:** Eine L×12 m breite Sphäre aus Dunkelheit, die den Nachthimmel zeigt, erscheint.
56. **Objektifizieren:** Du wirst zu einem beliebigen unbelebten Objekt in einer Größe zwischen der eines Konzertflügels und eines Apfels.
57. **Triefgestalt:** Du wirst zu lebendigem Gelee.
58. **Befrieden:** L Wesen haben eine Abneigung gegenüber Gewalt.
59. **Phantomkutsche:** Eine geisterhafte Kutsche erscheint bis zum Ende des Zaubers. Sie bewegt sich unnatürlich schnell über jegliches Gelände, einschließlich Wasser.
60. **Phobie:** L Wesen bekommen schreckliche Angst vor einem Objekt deiner Wahl.
61. **Loch:** Ein 3 m breites und L×2 m tiefes Loch öffnet sich im Boden.
62. **Urzeitlicher Wuchs:** Ein Objekt wächst zur Größe eines Elefanten an. Ist es ein Tier, wird es wütend.
63. **Psychometrie:** Die Spielleitung beantwortet L Ja oder Nein-Fragen über ein berührtes Objekt.
64. **Ziehen:** Ein Objekt beliebiger Größe wird für eine Runde mit der Stärke von L Menschen direkt auf dich zu gezogen.
65. **Schieben:** Ein Objekt beliebiger Größe wird für eine Runde mit der Stärke von L Menschen direkt von dir weggeschoben.
66. **Tote erheben:** L Skelette erheben sich aus dem Boden, um dir zu dienen. Sie sind unglaublich dumm und können nur simplen Befehlen gehorchen.
67. **Geist erheben:** Der Geist eines toten Körpers manifestiert sich und wird dir L Fragen beantworten.
68. **Gedankenlesen:** Du kannst die oberflächlichen Gedanken von Wesen in der Nähe hören.
69. **Abstoßen:** L+1 Objekte werden stark magnetisch voneinander abgestoßen, sobald sie innerhalb von 3 m zueinander kommen.
70. **Hellsehen:** Du kannst durch die Augen eines Wesens sehen, dass du heute berührt hast.
71. **Elemente formen:** Alles unbelebte Material verhält sich in deinen Händen wie Lehm.
72. **Schleier:** L Wesen sind unsichtbar bis sie sich bewegen.

73. **Mischen:** L Wesen wechseln sofort die Plätze. Bestimme zufällig, wo sie landen.
74. **Schlafen:** L Wesen fallen in einen leichten Schlaf.
75. **Rauchgestalt:** Dein Körper wird zu lebendigem Rauch.
76. **Schneckenritterin:** 10 Minuten nach dem Zaubern kommt eine Ritterin auf einer riesigen Schnecke in Sicht. Sie wird die meisten deiner Fragen zu Questen und Tugendhaftigkeit beantworten können und hilft dir vielleicht, wenn sie dich für würdig hält.
77. **Schnüffeln:** Du kannst selbst die schwächsten Geruchspuren riechen.
78. **Sortieren:** Unbelebte Gegenstände sortieren sich nach von dir aufgestellten Kategorien. Die Kategorien müssen sich durch Anschauen verifizieren lassen.
79. **Spektakel:** Eine offensichtlich unwirkliche, aber beeindruckende Illusion deiner Wahl erscheint unter deiner Kontrolle. Sie kann so groß sein wie ein Palast, ist voll beweglich und gibt alle zu erwartenden Geräusche wieder.
80. **Zauber ergreifen:** Sprich dies als Reaktion auf einen anderen Zauber, um eine temporäre Kopie des Zaubers zu erstellen, die du irgendwann vor Ende dieses Zaubers sprechen kannst.
81. **Spinnenbeine:** Du kannst an Oberflächen klettern wie eine Spinne.
82. **Würfel beschwören:** Einmal pro Sekunde, (sechsmal pro Runde) kannst du einen 1 m breiten Würfel aus Erde beschwören oder verbannen. Neue Würfel müssen auf dem Boden oder an anderen Würfeln befestigt werden.
83. **Schwarm:** Du wirst zu einem Schwarm Krähen, Ratten oder Piranhas. Du nimmst nur noch durch Flächeneffekte Schaden.
84. **Telekinese:** Du kannst L Gegenstände mit Geisteskraft bewegen.
85. **Telepathie:** L+1 Wesen können gegenseitig ihre Gedanken hören, egal wie weit sie sich voneinander entfernen.
86. **Teleportieren:** Ein Objekt verschwindet und erscheint wieder. Auf dem Boden, in einem einsehbaren, offenen Gebiet in bis zu L×12 m Entfernung.
87. **Thaumaturgischer Anker:** Ein Objekt wird zum Ziel jedes Zaubers, der in seiner Nähe gesprochen wird.
88. **Dickicht:** Ein Dickicht aus Bäumen und dichtem Gestrüpp bis zu L×12 m in der Breite schießt plötzlich empor.
89. **Zeitsprung:** Ein Objekt verschwindet, indem es L×10 Minuten in die Zukunft springt. Wenn es zurückkehrt, erscheint es in einem offenen Gebiet möglichst nah bei der Stelle, von der es verschwunden ist.
90. **Götzen beschwören:** Die gemeißelte Steinstatue eines Himmelbetts erhebt sich aus dem Boden.
91. **Zeitraffer:** In einer 12 m Blase beginnt die Zeit 10 mal so schnell zu vergehen.
92. **Zeitlupe:** In einer 12 m Blase verlangsamt sich die Zeit auf 10%.
93. **Wahre Sicht:** Du durchschaust alle Illusionen in der Nähe.
94. **Quell:** Eine Meerwasserquelle erscheint.
95. **Sicht:** Du kontrollierst vollständig, was ein Wesen sieht.
96. **Visuelle Illusion:** Eine stille, unbewegliche Illusion deiner Wahl erscheint, bis zur Größe eines Schlafzimmers.
97. **Schutzkreis:** Ein silberner Kreis von 12 m Durchmesser erscheint auf dem Boden. Wähle, was ihn nicht durchqueren kann: lebendige Wesen, tote Wesen, Geschosse oder Metall.
98. **Netz:** Deine Handgelenke verschießen Netze.
99. **Zaubermarke:** Deine Finger verschießen einen Strom ulfeuerner Farbe. Diese Farbe kannst nur du sehen, und zwar auf jede Distanz, selbst durch Gegenstände hindurch.
100. **Röntgenblick:** Du erhältst einen Röntgenblick.

Danke

Knave ist möglich geworden durch die Ermutigung, das Feedback und die Hilfe meiner Patreon-Supporter.
<https://www.patreon.com/questingbeast>.

Ein besonderer Dank gilt allen aus der DIY DND Community auf Google+.

Dieses Spiel wurde unter Verwendung der kostenlosen Fonts Crimson Text and Sebaldis-Gotisch erstellt.

Übersetzt von: Julian Kluge.