

M20 Grundregeln

Erfahrungsstufe

Jeder Spieler hat eine Erfahrungsstufe. Spieler starten auf Stufe 1.

Eigenschaften

Es gibt drei Eigenschaften: Stärke (ST), Geschicklichkeit (GE) und Wille (WI). Mit 4d6 würfeln, drei davon für eine Eigenschaft verwenden. Für die verbleibenden Eigenschaften wiederholen.

Eingeschaftsbonus = (Eigenschaft - 10) ÷ 2, abrunden.

Talente

Die vier Talente: Körper, Täuschung, Wissen und Kommunikation.

Talentwert = Erfahrungsstufe + Klassenbonus + Rassenbonus

Talentwurf = 1d20 + Talentwert + passendem Eigenschaftsbonus + sonstiger Bonus oder Malus

Um ein Talent erfolgreich einzusetzen muss der Talentwurf mindestens so gross wie die vorgegebene Schwierigkeitsklasse sein.

Es gibt keine "Rettungswürfe" -- man verwendet einfach Körper + ST oder GE Bonus (falls Widerstandsfähigkeit oder Reflexe ausschlaggebend sind) oder sogar nur Erfahrungsstufe + WI Bonus ohne Klassen- oder Rassenbonus (falls es nur auf den Geist ankommt).

Rassen

Menschen haben +1 Rassenbonus auf alle Talentwerte

Elfen haben +2 WI Eigenschaftsbonus

Zwerge haben +2 ST Eigenschaftsbonus

Halblinge haben +2 GE Eigenschaftsbonus

Klassen

Kämpfer können alle Rüstungen inkl. Schilder verwenden. Sie haben +3 auf alle Körperwürfe und +1 für alle Angriffs- und Schadenswürfe. Pro fünf Erfahrungsstufen (5, 10, 15, usw.) erhalten Kämpfer je weitere +1 zu ihren Angriffs- und Schadenswürfen.

Diebe können leichte Rüstungen verwenden. Sie haben +3 auf alle Täuschungswürfe. Falls sie sich erfolgreich Anschleichen (normalerweise Täuschung+GE) können sie ihren Täuschungsbonus zum ersten Schadenswurf hinzuzählen.

Magier können keine Rüstung verwenden. Sie können zaubern und haben +3 auf alle Wissenwürfe.

Priester können leichte und mittlere Rüstungen verwenden. Sie können Wunder bewirken und haben +3 auf alle Kommunikationswürfe. Ein Priester kann mit einem erfolgreichen Magieangriff Untote vertreiben. Der Schwierigkeitsgrad ist die aktuelle Lebensenergie des Untoten. Wird beim Angriff der Schwierigkeitsgrad um 10 übertroffen, ist der Untote zerstört. Das kann (2 + Erfahrungsstufe + WI Bonus) mal täglich verwendet werden.

Magie

Jeder Spruch hat eine Spruchstufe. Die maximale Spruchstufe ist Erfahrungsstufe/2, aufgerundet.

Das Zaubern und Wunder wirken nur 1 + 2 × Spruchstufe an Lebensenergie. Dieser Verlust kann nur durch acht Stunden Ruhe geheilt werden.

Spruchstufe	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
-------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Lebensenergie	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19
---------------	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----

Sprüche müssen nicht täglich gelernt werden. Magier und Priester können sich pro Zauberstufe einen Spruch auswählen, welchen sie besonders gut beherrschen. Diese Sprüche kosten dann einen Punkt weniger.

Der Spruch ist erfolgreich, falls 1d20 + Level + WI Bonus mindestens 10 + Spruchstufe ist.

Kampf

Lebensenergie = ST + 1d6 / Erfahrungsstufe. Fällt die Lebensenergie auf 0 ist man ohnmächtig und dem Tode nahe. Weiterer Schaden reduziert ST. Sinkt diese auf 0, stirbt man.

1d20 + GE Bonus bestimmt die Reihenfolge in einer Kampfunde. Pro Runde kann man genau eine Sache machen: Sich bewegen, angreifen, zaubern, usw.

Nahkampf Angriffsbonus = Erfahrungsstufe + ST Bonus

Fernkampf Angriffsbonus = Erfahrungsstufe + GE Bonus

Magie Angriffsbonus = Erfahrungsstufe + WI Bonus

Rüstungsklasse = 10 + GE bonus + Rüstungsbonus

Man trifft, falls 1d20 + Angriffsbonus mindestens die Rüstungsklasse des Gegners ist. Eine gewürfelte 20 trifft immer und verursacht maximalen Schaden.

Kämpfer und Dieben können Erfahrungsstufe + GE Bonus auch im Nahkampf verwenden, falls sie mit leichten Waffen kämpfen. Beide können auch zwei leichte Waffen gleichzeitig mit einem -2 Malus verwenden.

Ist der Angriffsbonus +6 oder mehr, kann ein zweiter Angriff mit -5 Malus ausgeführt werden. Ist der Angriffsbonus +11 kann ein dritter Angriff mit -10 Malus ausgeführt werden. Ist der Angriffsbonus beispielsweise +12, können drei Angriffe mit je +12, +7 und +2 ausgeführt werden.

Zum Waffenschaden wird der ST Bonus hinzugezählt, bzw. 2 × ST Bonus für Zweihänder.

Waffen

Klein	1d4 Dolch, Schlagring, Schleuder
Leicht	1d6 Kurzsword, Rapier, Säbel, Keule, Kurzbogen
Mittel	1d8 Langsword, Streikkolben, Axt, Langbogen
Schwer	1d10 Bastardsword, Kriegssaxt, Armbrust

Rüstungen

Leicht	+2 Lederrüstung, Kettenhemd
Mittel	+5 Kettenhemd, Brustpanzer
Schwer	+8 Plattenpanzer, Schuppenpanzer
Schild	+1
Grosses Schild	+2

Andere Gefahren

Fall: 1d6 Schaden pro 10 Fuss, halber Schaden falls 1d20 + Körper + GE Bonus grösser als die gefallen Fuss sind.

Spieße: +1 Schaden pro gefallen 10 Fuss, maximal +10.

Gift: Effekt ist durch das Gift bestimmt, halber Effekt falls 1d20 + Körper + ST Bonus grösser als der Grad des Giftes ist.

Extreme Hitze & Kälte: Ohne den entsprechenden Schutz muss alle 10 Minuten 1d20 + Körper + ST Bonus grösser als 15 +1 pro 10 Minuten sein, ansonsten erleidet man 1d6 Schaden.

Stufen steigen

Begegnungsstufe = Stufe der besiegten Monster bzw. pro Falle oder Situation festgelegt, +1 für jede Verdoppelung der Anzahl Gegner. Beispiel: 4 Kobolde entsprechen Begegnungsstufe 3.

Erreicht die Summe der Begegnungsstufen 10 x Erfahrungsstufe, steigt man um eine Erfahrungsstufe. Die Summe der Begegnungsstufen wird dann wieder auf 0 gesetzt.

Pro Erfahrungsstufe steigt die Lebensenergie um 1d6. Angriffsbonus, Schadensbonus, Talentwerte und maximale Zauberstufe verbessern sich wie schon beschrieben.

Pro drei Erfahrungsstufen (3, 6, 9, usw.) steigt ST, GE, oder WI um 1.

M20 Grundregeln

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with

every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Microlite20 © 2006, Robin V. Stacey <robin@greywulf.net>

Translation © 2006, Alex Schröder <kensanata@gmail.com>

END OF LICENSE

This product is 100% Open Game Content except for Product Identity, as per the Open Game License above. Product Identity includes Microlite20 and Robin V. Stacey.