

Микролайт20

Имя:
класс/уровин:
Сил:
Ловк:
Ум:
захват
хиты
защита
снаряжение/заклинания/заметки:

За каждой уровень персонажа:
+1к(6) хиты
+1 на все атаки
+1 на все умения
УВ обнуляется

Если уровень делится на три (то есть уровень 3,6,9 и т.д.):
+1 Сил, Ловк **или** Ум.

* Воины получают +1 на все атаки и повреждения на уровни 5,10,15, и т.д.

* Маги и жрецы получают доступ на новые зак/чуд уровнями на уровнях, 3,5,7,9 и т.д.

Другие опасности

падение: 1к(6) повреждения растут каждые 3м, только ½ если Физ+Ловк >глубина(м x 3)
если падение на колья: ещё 1 повреждение за каждые 3м, до 10.

Яд: если Физ+Сил < ТК яда — без эффекта или только ½ эффекта, в зависимости от яда.

Экстрим Тепло и Холод: если не носите подходящие защиты — проверки Физ+Сил каждые 10 минут (ТК 15, +1 каждые 10 минут полсе 1-ой проверки). Не успешно проверки — 1к(6) повреждения.

Уровень Улучшения

Уровень Встреча (УВ)= № кубика хитов побеждённых монстров, **или** в зависимости от ситуации (ловушка, загадка, и т.д.). Каждое удвоение числа противников — +1 УВ. например: 1 кобольд = УВ1. 2 кобольда = УВ2. 4 кобольда = УВ3, и т.д.

Уровень персонажа увеличивается, когда сумма всех УВ = (10 x уровень персонажа).

Атаковать — 1к20 + бонус атака. Если это число выше, чем уровень защиты(УЗ) врага , это хит . Если кубик=20 (без бонусов), автоматический хит для максимального повреждения.

Воины и плуты могут использовать Ловк вместо Сил для их атак + уровень с лёгким оружием. Воины и плуты могут использовать 2 лёгких оружия одновременно и атаковать с обоими. В таком случай -2 на все атаки. Рапира считается легким оружием, но нельзя использовать две одновременно.

Если общая сумма бонуса 6 или более, вторую атаку можно сделать в -5. Если общая сумма бонуса 11 или более, третью атаку можно сделать в -10. Например, если общий бонус 12, три нападения могут быть сделаны в +12 / +7 / +2.

схватка повреждения= оружие + Сил (двуручное оружие = оружие + (Сил*2) УЗ = 10 + Бонус Ловк + бонус защиты.

Характеристика (стат)
Есть 3 характеристики : Сила (Сил), Ловкость (Ловк) и Ум (Ум).
Бросаете 4к(6), убирате меньшее число, сумму остальных 3 записываете в стат. Повторите для каждого стат.
Статий бонус = (Стат-10)/2, резулытат округляется в меньшую сторону.
Расовые черты
люди +1 на проверке умения
эльфы получают +2 Ум
Гномы получают +2 Сил
Полурослики получают +2 Ловк
Классы
Воины носят любые доспехи и используют щиты. Они имеют +3 бонуса к физической и +1 на все атаки и повреждения. Это увеличивает на +1 на 5-ом уровне и каждая 5 уровней.
Плуты могут использовать лёгкие доспехи. Они имеют +3 бонуса к ловкости успешно подкрасться
(обычно:ловка+ловк) к врагу, они могут добавлять свои ранги ловки в своей первой атаке.

Маги не носят доспехов. Они творят заклинания, а также получают +3 бонуса к знаниям.
Жрецы носят лёгкие или средние доспехи. Они творят чуда и получают +3 бонуса к связи. Успешно применяя в атаке магию, жрецы могут убить или обратить её в бегство. Сл. является нынешним Хитом нежити. Если Сл. превьшается 10, нежить уничтожена. Это может быть использован (2 + уровень + бонус Ума) раз в день.
Умения
Знания и Связь.
Повышается сложность(Сл) выполнения задачи.
Ранг умения = Ваш уровень + какой-либо бонус за класс или расу.
Проверки умения = 1с20 + ранг умения + бонус от стат, который применяет к использованию + модификаторы ситуации.

Например, восхождение будет физической + бонус Сила. Выявление ловушек будет Ловкой + бонус Ума. Отключение ловушке будет Ловкой + бонус Ловк.
Заметьте, что здесь нет 'спасросока', Спасросок для реакции и стойкости будут физическое + бонус Сил или Ловк. Спасросок от магии будет (обычно) бонус Ума + ваш уровень.
Магия
Маги могут творят любые заклинания, а жрецы любые чуда, который есть уровень заклинания не выше ½ уровень класса, открываются в большую. Творение заклинания или чуда стоит хиты. Стоймость = 1 + двойной уровень заклинания/чуда:
Уровень Магии 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9
Стоймость хиты 1 | 3 | 5 | 7 | 9 | 11 | 13 | 15 | 17 | 19
Хиты для создания зал/чус не может быть исцелено маги, оно только вернётся после 8 часов отдыха. Не надо запоминать заклинания или чуда заранее.

Просто потому, что персонажа может творить любые зак/чуд, не означает, что они должны. Выберите зал/чус которые подходит к персонажу. Выберите один 'подтип'
зак/чуд каждого уровня с 1 и выше, который персонажу предпочитает больше всего. Эти зак/чуд являются легче творить из-за знака, стоимостью менее 1 хит на творение.
Трудность класса (ТК) для всех зак/чуд: 10 + Уровень маги/жреца + бонус Ум
Боевые
Хиты = Сил + 1к6/уровень.
Если Хиты снижаются до 0 — бессознательное состояние, на грани смерти.
Когда Хиты достигают 0, можно брать очки от Сил. Когда Сил = 0, тогда смерть.
Бросаете 1к20 + бонус Ловк за инициативу. Все может делать одно дело каждой очереди двайаться, атаковать, творить зал/чус, и т.д.
Бонус схватки в атаке= Сила + уровень Бонус снаряда в атаке = Ловк + уровень Бонус магии в атаке = Ум + уровень