

MICROLITE20

Atributos

Hay 3 atributos : FUERZA (FUE), DESTREZA (DES) y MENTE (MEN).

Lanza 4d6 y descarta el valor más bajo. Suma los tres dados restantes y asigna el valor a uno de los atributos. Repite con los siguientes atributos.

Bono de Atributo = (Atributo-10)/2, redondea hacia abajo.

Razas

Humanos +1 a todas las tiradas de habilidad

Elfos +2 MEN

Enanos +2 FUE

Medianos +2 DES

Clases

Las clases son Guerrero, Pícaro, Mago, Clérigo. Los personajes empezarán a nivel 1.

Guerreros: Pueden usar cualquier tipo de armadura y llevar escudos. Tienen un bono de +3 a Generales y suman +1 a todas las tiradas de ataque y daño. Este bono aumentará +1 a nivel 5 y cada 5 niveles más.

Pícaros: Pueden usar armadura ligera. Tienen un bono de +3 a subterfugio. Si Acechan con éxito a un enemigo (generalmente Sub + DES, pero depende de la situación) pueden añadir su valor de habilidad de Subterfugio al daño del primer ataque.

Magos: No llevan armadura. Pueden utilizar magia Arcana y ganan un +3 a Conocimiento.

Clérigos: Pueden usar armadura ligera o media. Pueden utilizar magia Divina y ganan un bono de +3 a Comunicación. Un clérigo puede expulsar muertos vivientes con una tirada de ataque mágico con éxito. La CD (Clase de dificultad o número objetivo) son los puntos de vida actuales del Muerto Viviente. Si la CD se supera por 10 el muerto viviente es destruido. La expulsión podrá ser utilizada (2 + Nivel + Bono de MEN) veces al día.

Habilidades

Sólo hay 4 habilidades : Generales, Subterfugio, Conocimiento y Comunicación. Supera la CD dada para tener éxito.

Rango de Habilidad = tu nivel de personaje + bonos de raza y clase.

Tirada de Habilidad = d20 + Rango de Habilidad + Bono de atributo que sea aplicable + modificador de situación.

Por ejemplo, Escalar utilizaría Generales + bono de FUE. Esquivar una roca que cae sería Generales + Bono de DES. Encontrar una trampa sería Subterfugio + bono de MEN. Desarmarla sería Subterfugio + bono de DES.

Fijaos que en este juego no hay "Tiradas de Salvación"; utiliza Generales + Bono de FUE o DES para tiradas de salvación de fortaleza y reflejos. Salvación contra magia (voluntad) generalmente es Bono de MEN + tu nivel de personaje.

Magia

Los Magos pueden lanzar cualquier conjuro arcano, y los Clérigos cualquier Divino, de un nivel igual o menor a la mitad de su nivel redondeando hacia arriba. Ambos tienen acceso a todos los conjuros disponibles en el SRD.

Lanzar un conjuro de cualquier tipo cuesta Puntos de Vida. El coste es 1 + el doble del nivel del hechizo que se lanza:

Nivel Conjuro	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Coste en PV	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19

Esta pérdida de PV **no** se puede curar, pero se recuperará al cabo de 8 horas de descanso. No hay necesidad de memorizar conjuros de antemano.

Sólo porque un personaje pueda utilizar cualquier conjuro, no quiere decir que deba usarlos todos. Elige conjuros que "vayan" con el personaje. Elige un "Favorito" entre cada nivel de conjuro que el personaje prefiere utilizar ante cualquier otro. Estos conjuros son más fáciles de lanzar debido a su familiaridad y cuestan 1PV menos que los demás.

La Clase de Dificultad (CD) para salvación contra conjuros es:
10 + Nivel de Clase del Lanzador + Bono de MEN del Lanzador

Combate

Puntos de Vida = Valor atributo FUE + 1d6/Nivel. Si los PV llegan a 0, el personaje quedará inconsciente y moribundo. Cualquier daño adicional reduce FUE directamente. Si tu valor de FUE llega a 0 tu personaje muere.

Tira un d20 + bono de DES para el orden de iniciativa. Cada uno puede hacer una cosa en cada turno; moverse, atacar, lanzar un conjuro, etc.

Bono de ataque cuerpo a cuerpo (Melé) = bono de FUE + Nivel

Bono de ataque a distancia (Disparo) = bono de DES + Nivel

Bono de ataque mágico = bono de MEN + Nivel

Suma tu bono de ataque a una tirada de d20. Si supera la Clase de Armadura (CA) de tu oponente, es un impacto. Un 20 natural es un crítico automático que hace máximo daño.

Guerreros y Pícaros pueden utilizar su bono de DES + Nivel en ataques cuerpo a cuerpo (en vez del bono de FUE) cuando blanden un arma ligera. Guerreros y Pícaros pueden blandir dos armas ligeras y atacar con las dos en cada asalto pero con un -2 a todas las tiradas de ataque en cada asalto. Los estoques cuentan como arma ligera, pero no se pueden blandir dos a la vez.

Cada asalto se podrá hacer un ataque extra a -5 siempre que el bono de ataque del último ataque sea +1 :

Bono de ataque +6 = +6/+1

Bono de ataque +11 = +11/+6/+1

Suma el bono de FUE al daño cuerpo a cuerpo, x2 para armas a 2 manos.

Clase de Armadura (CA) = 10 + Bono de DES + Bono Armadura.

Otros Peligros

Caída : 1d6 daño por cada 3 metros, mitad de daño con tiro de salvación Generales + bono de DES. CD = metros de caída x3

Pinchos o estacas: +3 de daño por metro de caída, máximo + 12

Veneno : Tiro de salvación Generales + FUE para reducir el daño a la mitad o evitarlo completamente. El efecto varía según el tipo de veneno.

Calor y Frío extremos: Si no se lleva la protección adecuada se hará una tirada de salvación Generales + FUE cada 10 minutos (CD 15, +1 por cada tirada previa), recibiendo 1d6 de daño por cada fallo.

Subida de nivel

Valor de Desafío (Nivel del Encuentro) = Dados de Golpe de los enemigos derrotados, o el valor de desafío asignado a una trampa, situación, etc. Suma uno al valor de desafío cada vez que se doble el número de enemigos ej: 1 kobold = VD1. 2 kobolds = VD2. 4 kobolds = VD3, etc.

Suma el Valor de desafío (VD) de cada desafío al que os enfrentéis. Cuando el total sea = Tu nivel actual x 10, avanzas un nivel. Pon el contador a cero después de la subida.

Cada nivel ganado suma:

+1d6 Puntos de Vida.

+1 a las tiradas de ataque.

+1 a todas las habilidades.

Si el nivel es múltiplo de tres (3,6,9, 12, etc...) suma +1 a FUE, DES o MEN.

Los Guerreros ganan +1 a sus tiradas de ataque y daño en los niveles múltiplos de 5 (5, 10, 15, etc...).

Clérigos y Magos ganan acceso a nuevos niveles de conjuro a los niveles impares (3,5,7,9,etc...).

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; "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 1.0 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)

[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.