

WAS IST MINI D20?

MINI D20 ist ein schnelles, einsteigerfreundliches Rollenspiel, das die Komplexität von klassischen Systemen wie D&D auf das Nötigste reduziert. Es gibt keine Attribute (wie Stärke oder Intelligenz), sondern nur 12 Fertigkeiten. Alles wird mit einem einzigen zwanzigseitigen Würfel (W20) entschieden: Je höher der Wurf, desto besser. Es ist kompatibel mit vielen alten Abenteuermodulen (OSR), wobei die Helden hier etwas mächtiger und robuster starten.

MINI D20 – SPIELER-CHEAT-SHEET

Ein Würfel

- **Nur ein Würfel:** Alles wird mit einem **W20** (zwanzigseitiger Würfel) entschieden.
- **Mechanik:** W20 + Boni (Fertigkeitswert) gegen einen Schwierigkeitsgrad (SG) oder Rüstungsklasse (RK).
- **Ergebnis:** Je höher, desto besser.
 - **Natürliche 20:** Heroischer Erfolg (im Kampf: +5 Extra-Schaden).
 - **Natürliche 1:** Fataler Fehlschlag (im Kampf: nächste Runde aussetzen).

Proben & Schwierigkeiten

SG Schwierigkeit Beispiel

- | | | |
|----|----------------|---|
| 9 | Leicht | Einfache Kletterpartie, Gerüchte aufschnappen |
| 12 | Mittel | Schloss knacken, jemanden anlügen |
| 15 | Schwer | Wache lautlos ausschalten, uralte Schrift lesen |
| 18 | Fast unmöglich | Eine glatte Wand hochklettern |

- **Gleichstand:** Gelingt, aber mit einem Haken/Nachteil.

Kampf & Aktionen

Rundenablauf:

1. **Initiative:** Ein W20 für die Gruppe.
 - **11–20:** Helden zuerst.
 - **1–10:** Gegner zuerst.
2. **Dein Zug:** Du hast **1 Aktion** (Angriff, Zauber, Trank) UND **1 Bewegung** (Zone wechseln).

Angriff:

- **Wurf:** W20 + Nahkampf/Fernkampf-Wert gegen Rüstungsklasse (RK) des Gegners.
- **Schaden:** Bei Treffer = Waffenschaden. Der Schaden wird nicht ausgewürfelt.
- **Kritischer Treffer:**
 - Ergebnis (inkl. Boni) ≥ 20 : **+2 Extra-Schaden**.
 - Würfel zeigt "20": **+5 Extra-Schaden**.

Verteidigung:

- **Rüstungsklasse (RK):** Muss vom Gegner übertroffen werden, um dich zu treffen.
- **Rettungswurf (RW):** Gegen Fallen, Zauber oder Gifte. Würfle W20 + Boni. Du musst deinen eigenen RW-Wert **erreichen oder übertreffen**, um den Effekt zu verhindern/halbieren.

Gesundheit & Heilung

- **0 TP:** Bewusstlos/Tot. Jede Runde RW würfeln -> Scheitern = Tod.
- **Heilung:** 1 Stunde Ruhe = 1 TP zurück. Heiltrank = 10 TP.

Bewegung & Distanz

- **Zonen:** Nah – Mittel – Weit.
- **Nahkampf:** Nur in Zone "Nah".
- **Bewegung:** Kostet 1 Bewegung, um eine Zone zu wechseln (z.B. von Mittel nach Nah).

Magie & Fähigkeiten

- **Zauber:** Gelingen meist automatisch. Manchmal Angriffswurf für besseren Effekt nötig.
- **[Aktiv]-Fähigkeiten:** Begrenzte Nutzung pro Tag (meist 1-2x pro Stufe).
- **[Passiv]-Fähigkeiten:** Immer aktiv.