

<b>Trefferwürfel</b>			
<b>Trefferpunkte</b>			
<b>Initiative</b>			
<b>Rüstungsklasse</b>			
<b>Bewegung</b>	am Boden:	Fliegend:	
<b>Kritischer Würfel</b>			
<b>Rettungswürfe</b>	Reflex:	Zähigkeit:	Wille:
<b>Angriff</b>	je 1W20 +		
Klauen	1W8 - Anzahl:		
Biss	1W12 - Anzahl:		
Schwanzschlag	1W20 - Anzahl:		
Flügelschlag	2W12 - Anzahl:		
Odem			
<b>Zauberwürfel</b>			
<b>Zaubersprüche</b>			
<b>Körperliche Macht</b>			
<b>Einzigartige Macht</b>			
<b>Beschreibung</b>			

### Einen Drachen mit dem DCC RPG erstellen (S. 406 ff)

- 1W20 auf Tabelle I würfeln, dadurch ergibt sich die Größe des Drachen, die Anzahl der Trefferwürfel (TW = W12), die Bewegung (Fliegend x2) und den Angriffsbonus. Außerdem bestimmt sich hierdurch der Würfel mit dem auf Tabelle II gewürfelt wird.  
Durch die Ergebnisse aus Tabelle I ergibt sich ebenfalls die Initiative und die Rettungswürfe (je Anzahl TW) und anhand der Tabelle auf S. 385, mit welchem Würfel kritische Treffer ausgewürfelt werden.
- Auf Tabelle II wird mit dem in Tabelle I ermittelten Würfel geworfen, daraus ergibt sich das Alter des Drachen, die Trefferpunkte pro TW, wie oft die Odemwaffe pro Tag eingesetzt werden kann, der Würfel mit dem auf Tabelle IV (Zauber) gewürfelt wird, die Rüstungsklasse, sowie Art und Anzahl der regulären Attacken.
- Tabelle III wird mit einem W14 „bewürfelt“, daraus ergibt sich die Odemwaffe des Drachen, komplett mit Art, Rettungswurf, Schaden und Form/Größe.
- Auf Tabelle IV wird nun mit dem in Tabelle II ermittelten Würfel geworfen, daraus ergibt sich, ob und wie oft der Drache zaubern kann, und auf wie viele Zauber welcher Stufe er Zugriff hat, welche Zauber das sind wird mit Hilfe der Tabelle auf S. 127 (dt. Version der Tabelle auf rumgecrawle.de) ermittelt.
- In Tabelle V stehen die Körperlichen Mächte, für je 4 TW wird ein W100 auf diese Tabelle gewürfelt.
- Ähnliches gilt für Tabelle VI, hier wird für je 3 TW ein W100 gewürfelt um die Einzigartigen Mächte zu bestimmen, den RW nicht vergessen, er beträgt 10+TW.
- Mit Tabelle VII und einem W30 bestimmt man das Erscheinungsbild des Drachen und mit Tabelle VIII und einem W6 die Gesinnung
- Oben noch einen Namen eintragen, und fertig ist der DCC RPG Drache!

Mofte

<http://rumgecrawle.de/>