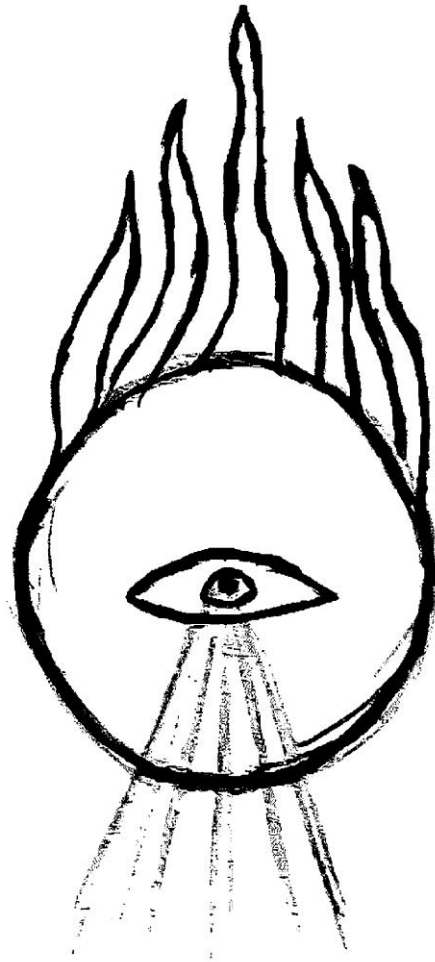


DCC RPG



Schnellstarter

für die Stufe 0

## DCC RPG - Schnellstarter für Stufe-0-Charaktere

Eine Besonderheit des DCC RPG ist, dass man das Spiel nicht wie gewohnt mit einem Charakter auf Stufe 1 beginnt, sondern gleich mit mehreren Charakteren der Stufe 0. Empfohlen werden 3 - 4 Charaktere pro Spieler, je nach Größe der Gruppe.

Mit diesen geht es dann in den sogenannten „Trichter“ (engl. Funnel) bei dem vorgesehen ist, dass mehrere Charaktere sterben um dann mit voraussichtlich nur einem das Abenteuer zu überleben.

Je nachdem welchen Spielstil man gewohnt ist kann das sicherlich etwas abschreckend wirken, aber gerade dadurch, dass hinter jeder Ecke der Charaktertod lauert, wachsen einem die Charaktere recht schnell ans Herz.

Außerdem geht die Erstellung sehr zügig, gerade einmal 5 - 10 Minuten. Um keine Zeit zu verschwenden hier eine simple To-Do-Liste an deren Ende man einen fertigen Charakter in den Händen hält:

- Die sechs Attribute - Stärke (ST), Geschick (GE), Ausdauer (AU), Persönlichkeit (PE), Intelligenz (IN), Glück (GL) - bestimmen, dazu der Reihe nach 3W6 je Attribut würfeln. Für die Attributsmodifikatoren s. Tabelle 1-1
- Geburtszeichen und Glückswurf bestimmen, dazu 1W30 auf Tabelle 1-2 werfen.
- Rettungswürfe bestimmen:
  - Zähigkeit: AU-Modifikator
  - Reflex: GE-Modifikator
  - Willenskraft: PE-Modifikator
- Trefferpunkte auswürfeln:  
1W4 + AU-Modifikator, min. 1 TP
- Anfangsvermögen auswürfeln:  
5W12 Kupfermünzen
- Stufe 0 Beruf des Charakters bestimmen: 1W100 auf Tabelle 1-3, hieraus ergibt sich Volk, Beruf, Waffe und eine Handelsware
- Bewegungsrate und Volksmerkmale der Stufe 0:
  - Menschen - 9 Meter
  - Elfen - 9 Meter - 18 Meter Infravision, Eisenunverträglichkeit, +4 um Geheimgänge zu entdecken, passive Würfe um Geheimgänge in 3 Meter Umkreis zu entdecken
  - Zwerge - 6 Meter - 18 Meter Infravision
  - Halblinge - 6 Meter - 9 Meter Infravision
- Sprachen bestimmen:  
auf Stufe 0 spricht jeder die Handelssprache, pro Punkt IN-Modifikator eine zusätzliche, Nicht-Menschen mit IN>8 zusätzlich die Ihres Volkes (s. Appendix L)
- Gesinnung auswählen (S. 24):  
Rechtschaffen, Neutral oder Chaotisch
- Zusätzliche Startausrüstung bestimmen:  
1W24 auf Tabelle 3-4
- Falls möglich, weitere Ausrüstung kaufen, s. Tabellen 3-1 bis 3-5
- Rüstungsklasse berechnen:  
 $RK = 10 + RK\text{-Bonus} + GE\text{-Modi}$
- Abschließende Details:
  - Aktionswürfel = 1W20
  - Initiative-Bonus = GE-Modi
  - Angriffsbonus auf Stufe 0 = +0
    - + ST im Nahkampf
    - + GE im Fernkampf
  - ST-Bonus als Schadensbonus im Nahkampf
  - Kritischer Würfel = 1W4, Kritische Tabelle = Tabelle I

**Tabelle 1-1: Attributsmodifikatoren**

<b>Attributswert</b>	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
<b>Modifikator</b>	-3	-2	-2	-1	-1	-1	+0	+0	+0	+0	+1	+1	+1	+2	+2	+3

**Tabelle 1-2: Glückswurf**

<b>Wurf</b>		<b>Glückswurf</b>
1	Geburtszeichen	alle Angriffswürfe
2	Harter Winter	alle Angriffswürfe
3	Stier	Angriffswürfe im Nahkampf
4	Glückstag	Angriffswürfe im Fernkampf mit Geschossen
5	Von Wölfen aufgezogen	Angriffswürfe für unbewaffneten Kampf
6	Im Sattel gezeugt	Angriffswürfe im berittenen Kampf
7	Auf dem Schlachtfeld geboren	Alle Schadenswürfe
8	Weg des Bären	Schadenswürfe im Nahkampf
9	Adlerauge	Schadenswürfe im Fernkampf mit Geschossen
10	Rudeljäger	Angriffs- und Schadenswürfe für die auf Stufe 0 erlernte Waffe
11	Unter dem Webstuhl geboren	Fertigkeitswürfe (einschließlich Diebesfertigkeiten)
12	Schläue des Fuchses	Fallen finden / entschärfen
13	Vierblättriges Kleeblatt	Geheimtüren entdecken
14	Siebter Sohn	Zauberwürfe
15	Der tosende Sturm	Zauberschaden
16	Aufrichtiges Herz	Würfe für Untote vertreiben
17	Die Pest überlebt	magische Heilung*
18	Glücksbringer	Rettungswürfe
19	Schutzengel	Rettungswürfe um Fallen zu entkommen
20	Spinnenbiss überlebt	Rettungswürfe gegen Gift
21	Vom Blitz getroffen	Reflexwurf
22	Hungersnot durchlebt	Zähigkeitswurf
23	Versuchung widerstanden	Willenswurf
24	Verzaubertes Haus	Rüstungsklasse
25	Schnelligkeit der Kobra	Initiative
26	Reiche Ernte	Trefferpunkte (gilt auf jeder Stufe)
27	Arm des Kriegers	Tabelle für kritische Treffer**
28	Unheiliges Haus	Verderbniswürfe
29	Der gebrochene Stern	Fehlschläge**
30	Vogelgezwitscher	Anzahl der Sprachen
	Wildfang	Bewegungsrate (je +1 = +5' Bewegungsrate)

\* Bei Klerikern gilt dies für jede Heilung die der Kleriker wirkt. Bei Nicht-Klerikern gilt dies für jede erhaltene magische Heilung aus anderen Quellen.

\*\* Glück betrifft standardmäßig kritische Treffer und Fehlschläge, bei diesem Ergebnis wird der jeweilige Modifikator verdoppelt.

**Tabelle 1-3: Berufe der Stufe 0 Charaktere**

<b>Wurf</b>	<b>Beruf</b>	<b>Geübte Waffe†</b>	<b>Handelsware</b>
01	Abtrittfeger	Handschaufel (als Dolch)	Sack voll Kot
02	Adeliger	Langschwert	Goldring im Wert von 10 GM
03	Alchemist	Stab	Öl, 1 Fläschchen
04	Astrologe	Dolch	Fernrohr
05	Barbier	Rasierer (als Dolch)	Schere
06-14	Bauer *	Mistgabel (als Speer)	Henne**
15	Bettelmönch	Keule	Käserinde
16	Beutelschneider	Dolch	kleine Truhe
17	Dompteur	Keule	Pony

18	Elfischer Advokat	Federkiel (als Dolch)	Buch
19	Elfischer Falkner	Dolch	Falke
20-21	Elfischer Förster	Stab	Kräuter, 1 Pfund
22	Elfischer Glasbläser	Hammer (als Keule)	Glasperlen
23	Elfischer Kerzenmacher	Schere (als Dolch)	Kerzen, 20
24	Elfischer Kunsthandwerker	Stab	Ton, 1 Pfund
25	Elfischer Navigator	Kurzbogen	Fernrohr
26-27	Elfischer Weiser	Dolch	Pergament und Federkiel
28	Erdarbeiter	Schaufel (als Stab)	feiner Dreck, 1 Pfund
29-30	Fallensteller	Schleuder	Dachsfell
31	Fassbinder	Brechstange (als Keule)	Fass
32	Gesetzloser	Kurzschwert	Lederrüstung
33-34	Gildenbettler	Schleuder	Krücken
35	Glücksspieler	Keule	Würfel
36	Gossenkind	Stock (als Keule)	Bettelschale
37-38	Halblingischer Färber	Stab	Stoff, 3 Laufmeter
39	Halblingischer Geldverleiher	Kurzschwert	5 GM, 10 SM, 200 KM
40	Halblingischer Hähnchenmetzger	Handaxt	Hähnchenfleisch, 5 Pfund
41	Halblingischer Händler	Kurzschwert	20 SM
42	Halblingischer Handschuhmacher	Ahle (als Dolch)	Handschuhe, 4 Paar
43	Halblingischer Kurzwarenhändler	Schere (als Dolch)	feine Anzüge, 3 Sätze
44	Halblingischer Seemann	Messer (als Dolch)	Segeltuch, 2 Laufmeter
45	Halblingischer Vagabund	Keule	Bettelschale
46	Halblingischer Zigeuner	Schleuder	Fluch-Puppe
47	Heiler	Keule	Weihwasser, 1 Phiole
48	Hirte	Stab	Schäferhund**
49-51	Holzfäller	Handaxt	Bündel Holz
52	Imker	Stab	Glas voll Honig
53-54	Jäger	Kurzbogen	Hirschfell
55-56	Junker	Langschwert	Stahlhelm
57	Juwelier	Dolch	Edelsteine im Wert von 20 GM
58	Karawanenwache	Kurzschwert	Leinen, 1 Laufmeter
59	Käser	Knüppel (als Stab)	Stinkekäse
60	Kaufmann	Dolch	4 GM, 14 SM, 27 KM
61	Kräuterkundiger	Keule	Kräuter, 1 Pfund
62	Mesner	Stab	Heiliges Symbol
63	Metzger	Hackebeil (als Handaxt)	Rinderhälfte
64	Müller/Bäcker	Keule	Mehl, 1 Pfund
65	Narr	Wurfpfeil	Seidentuch
66	Schamane	Streitkolben	Kräuter, 1 Pfund
67	Schlosser	Dolch	Feinwerkzeug
68	Schmied	Hammer (als Keule)	Eisenzange
69	Schmuggler	Schleuder	wasserdichter Beutel
70	Schreiber	Wurfpfeile	Pergament, 10 Blätter
71	Schuldknecht	Stab	Medaillon
72	Schuster	Ahle (als Dolch)	Schuhlöffel
73	Seiler	Messer (als Dolch)	Seil, 30 Meter
74	Sklave	Keule	seltsam aussehender Stein
75	Soldat	Speer	Schild
76	Söldner	Langschwert	Fellrüstung
77	Spielmann	Dolch	Ukulele
78	Stallbursche	Stab	Zaumzeug
79	Steuereintreiber	Langschwert	100 KM
80	Straßenhändler	Messer (als Dolch)	Früchte
81-82	Totengräber	Schaufel (als Stab)	Handschaufel

83	Trickbetrüger	Dolch	Hochwertiger Anzug
84	Waffenschmied	Hammer (als Keule)	Eisenhelm
85	Wagenmacher	Keule	Handwagen***
86	Wahrsager	Dolch	Tarot-Deck
87	Waisenkind	Keule	Flickenpuppe
88	Weber	Dolch	feine Kleidung
89	Zauberlehrling	Dolch	düsterer Zauberfoliant
90	Zwergischer Apotheker	Knüppel (als Stab)	Phiole aus Stahl
91-92	Zwergischer Bergarbeiter	Spitzhacke (als Keule)	Laterne
93	Zwergischer Hirte	Stab	Sau**
94	Zwergischer Kistenmacher	Meißel (als Dolch)	Holz, 10 Pfund
95	Zwergischer Pilzzüchter	Schaufel (als Stab)	Beutel
96	Zwergischer Rattenfänger	Keule	Netz
97-98	Zwergischer Schmied	Hammer (als Keule)	Mithril, 1 Unze
99-100	Zwergischer Steinmetz	Hammer (als Keule)	erlesene Steine, 10 Pfund

† Wenn es sich um eine Geschosswaffe (wie eine Schleuder oder Wurfpeile) handelt, wirf 1W6 um die Anzahl der Schleudersteine oder Wurfpeile zu bestimmen.

\* Wirf 1W8 um zu bestimmen welche Art Bauer: (1) Kartoffel, (2) Weizen, (3) Rüben, (4) Mais, (5) Reis, (6) Pastinaken, (7) Rettich, (8) Steckrüben

\*\* Warum hat das Huhn den Flur überquert? Um nach Fallen zu suchen! Im Ernst, wenn in der Gruppe mehr als ein Farmer oder Hirte ist, bestimme zufällig das zweite und nachfolgende Tier mit 1W6: (1) Schaf, (2) Ziege, (3) Kuh, (4) Ente, (5) Gans, (6) Esel.

\*\*\* Wirf 1W6 um zu bestimmen was in dem Handwagen ist: (1) Tomaten, (2) nichts, (3) Stroh, (4) eure Toten, (5) Dreck, (6) Steine.

**Tabelle 3-1: Waffen**

Waffe	Schaden	Reichweite in Meter	Preis in GM
Armbrust*	1W6	24/48/72	30
Blasrohr†	1W3/1W5	6/12/18	6
Dolch†‡	1W4/1W10	3/6/9**	3
Flegel	1W6	-	6
Handaxt	1W6	3/6/9**	4
Keule	1W4	-	3
Kriegshammer	1W8	-	5
Kurzbogen*	1W6	15/30/45	25
Kurzschwert	1W6	-	7
Langbogen	1W6	21/42/63	40
Langschwert	1W8	-	10
Lanze#	1W12	-	25
Schleuder	1W4	12/24/48**	2
Speer#	1W8	-	3
Stab	1W4	-	5 SM
Stangenwaffe*	1W10	-	7
Streitaxt*	1W10	-	7
Streitkolben	1W6	-	5
Totschläger†	1W3/2W6***	-	3
Wurfpeil	1W4	6/12/18**	5 SM
Wurfspeer	1W6	9/18/27**	1
Würgedraht†	1/3W4	-	2
Zweihänder	1W10	-	15

\* Zweihandwaffen. Charaktere die mit einer Zweihandwaffe kämpfen nehmen einen W16 für ihren Initiativwurf.

\*\* Bei diesen Waffen wird der Stärkemodifikator nur bei kurzer Reichweite auf den Schaden angewendet.

\*\*\* Schaden ist immer nicht-tödlicher Schaden.

† Diese Waffen sind besonders wirksam wenn sie mit einem Überraschungsmoment eingesetzt werden. Ein Dieb dem ein hinterhältiger Angriff gelingt verwendet den zweiten Wert. Alle anderen Klassen, und alle anderen Diebe verwenden den ersten Wert.

‡ Charaktere kaufen normalerweise einen einfachen, geraden Dolch, Kultisten, Höhlenbewohner, böse Priester, Alienanbeter und andere bedrohliche Bösewichte tragen geschwungene oder zeremonielle Dolche bekannt als Athame, Kris oder Tumi.

# Diese Waffen fügen doppelten Schaden zu, wenn sie vom Rücken eines heranstürmenden Reittiers eingesetzt werden. Eine Lanze kann nur vom Rücken eines Reittieres aus eingesetzt werden.

**Tabelle 3-2: Munition**

Munition	Anzahl	Preis in GM
Bolzen	30	10
Pfeile	20	5
Pfeile mit Silberspitze	1	5
Schleudersteine	30	1

**Tabelle 3-3: Rüstung**

Rüstung	RK Bonus	Rüstungsmalus	Bewegungsrate**	Fehlschlagswürfel	Preis (GM)
-	+ 0	-	-	W4	-
Waffenrock	+ 1	-	-	W8	5 GM
Lederrüstung	+ 2	- 1	-	W8	20 GM
Beschlagene Lederrüstung	+ 3	- 2	-	W8	45 GM
Fellrüstung	+ 3	- 3	-	W12	30 GM
Schuppenpanzer	+ 4	- 4	- 5'	W12	80 GM
Kettenpanzer	+ 5	- 5	- 5'	W12	150 GM
Bänderpanzer	+ 6	- 6	- 5'	W16	250 GM
Plattenpanzer	+ 7	- 7	- 10'	W16	550 GM
Ritterrüstung	+ 8	- 8	- 10'	W16	1.200 GM
Schild*	+ 1	- 1	-	W8	10 GM

\* Schilder können nicht zusammen mit Zweihandwaffen benutzt werden.

\*\* Menschen und Elfen haben eine Grundbewegungsrate von 30', Zwerge und Halblinge von 20'.

**Tabelle 3-4: Ausrüstung**

Wurf*	Gegenstand	Preis
1	Brechstange	2 GM
2	Diebeswerkzeug	25 GM
3	Eisenstachel	1 SM
4	Fackel	1 KM
5	Feuerstein und Stahl	15 KM
6	Fläschchen, leer	3 KM
7	Hammer, klein	5 SM
8	Heiliges Symbol	25 GM
9	Kerze	1 KM
10	Kette, 3 Meter	30 GM
11	Kleiner Spiegel	10 GM
12	Kreide, 1 Stück	1 KM
13	Laterne	10 GM
14	Öl, 1 Fläschchen***	2 SM
15	Rucksack	2GM
16	Sack, groß	12 KM

17	Sack, klein	8 KM
18	Seil, 15 Meter	25 KM
19	Stab, 3 Meter	15 KM
20	Tagesration	5 KM
21	Truhe, leer	2 GM
22	Wasserschlauch	5 SM
23	Weihwasser, 1 Phiole**	25 GM
24	Wurfhaken	1 GM

\* Wirf 1W24 um zufällige Ausrüstung für einen Stufe 0 Charakter zu bestimmen. Charaktere, die Ihre Ausrüstung auf späteren Stufen kaufen ignorieren diese Spalte.

\*\* Eine kleine Phiole Weihwasser fügt jeder untoten Kreaturen, sowie einigen Dämonen und Teufeln, 1W4 Schaden zu.

\*\*\* Entzündet und geworfen verursacht Öl 1W6 Schaden plus Feuer (Reflexwurf gegen SG10 um die Flammen zu löschen, sonst 1W6 zusätzlicher Schaden pro Runde). Ein Fläschchen Öl brennt für 6 Stunden in einer Laterne.

**Tabelle 3-5: Reittiere und Zubehör**

Gegenstand	Preis
Esel oder Maultier	8 GM
Futter (pro Tag)	5 KM
Kriegspferd	200 GM
Packsattel	15 GM
Pferdeharnisch	x4*
Pony	30 GM
Reitpferd	75 GM
Reitsattel	30 GM
Satteltaschen	2 GM
Stallunterbringung (pro Tag)	5 SM
Zaumzeug und Gebiss	2 GM

\* Im Verhältnis zu einer Rüstung dieser Art für Menschen

