

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1	<b>Dungeon Crawl Classics Stufe 0 Charaktergenerator</b>																			
2	von Michael Jaegers (Jaegers.Net) Version 20191230																			
3	08.03.2023 17:16:58																			

1	Name	Gesinnung	Beruf	Stufe					
2	Tor	neutral	Narr	0					
3	<b>ST</b> ärke	9	0	<b>R</b> eflexe	-1	<b>TP</b>	1	<b>EP</b>	0
4	<b>GE</b> schicklichkeit	8	-1	<b>Z</b> ähigkeit	0	max. TP	1	<b>Kampffertigkeiten</b>	
5	<b>AU</b> sdauer	9	0	<b>W</b> illensstärke	0	<b>RK</b>	9 (10)	Wurfpeil INI W20-1 1W4	
6	<b>PE</b> rsönlichkeit	11	0	<b>Geburtszeichen</b>					
7	<b>IN</b> teelligenz	9	0	Siebter Sohn					
8	<b>GL</b> ück	10	0	<b>Schicksalswurf</b>		<b>Ausrüstung</b>			
9	gelernte <b>Zauber</b>	1	Zauberwürfe mit Glücksmodifikator		Seidenkleidung und Stange, 3 m (wie Stangenwaffe, INI W16-1, 1W10), 24 KM				
10	<b>max. Zaubergrad</b>	2	beherrscht Gemeinsprache, Bewegungsweite 9 m						

2	Name	Gesinnung	Beruf	Stufe					
3	Gug	rechtschaffend	Bauer (Reis)	0					
4	<b>ST</b> ärke	9	0	<b>R</b> eflexe	1	<b>TP</b>	4	<b>EP</b>	0
5	<b>GE</b> schicklichkeit	15	1	<b>Z</b> ähigkeit	0	max. TP	4	<b>Kampffertigkeiten</b>	
6	<b>AU</b> sdauer	10	0	<b>W</b> illensstärke	0	<b>RK</b>	11 (10)	Mistgabel (wie Speer) 1W8 INI W20+1	
7	<b>PE</b> rsönlichkeit	9	0	<b>Geburtszeichen</b>					
8	<b>IN</b> teelligenz	18	3	Listigkeit des Fuchses					
9	<b>GL</b> ück	10	0	<b>Schicksalswurf</b>		<b>Ausrüstung</b>			
10	gelernte <b>Zauber</b>	2	Fallen entdecken/entschärfen mit Glücksmodifikator		Henne und Ration (1 Tag), 38 KM				
11	<b>max. Zaubergrad</b>	5	beherrscht Gemeinsprache und 3 weitere Sprachen, Bewegungsweite 9 m						

3	Name	Gesinnung	Beruf	Stufe					
4	Llambichus	chaotisch	Zwergischer Apotheker	0					
5	<b>ST</b> ärke	7	-1	<b>R</b> eflexe	-1	<b>TP</b>	2	<b>EP</b>	0
6	<b>GE</b> schicklichkeit	8	-1	<b>Z</b> ähigkeit	-1	max. TP	2	<b>Kampffertigkeiten</b>	
7	<b>AU</b> sdauer	6	-1	<b>W</b> illensstärke	2	<b>RK</b>	9 (10)	Schlagstock (wie Stab) 1W4 INI W20-1	
8	<b>PE</b> rsönlichkeit	17	2	<b>Geburtszeichen</b>					
9	<b>IN</b> teelligenz	11	0	Von Wölfen aufgezogen					
10	<b>GL</b> ück	11	0	<b>Schicksalswurf</b>		<b>Ausrüstung</b>			
11	gelernte <b>Zauber</b>	1	unbewaffnete Angriffswürfe mit Glücksmodifikator		Stahlphiole und Sack, klein, 25 KM				
12	<b>max. Zaubergrad</b>	3	beherrscht Zwergisch und Gemeinsprache, Bewegungsweite 6 m						

4	Name	Gesinnung	Beruf	Stufe					
5	Haade	chaotisch	Juwelier	0					
6	<b>ST</b> ärke	3!	-3	<b>R</b> eflexe	0	<b>TP</b>	2	<b>EP</b>	0
7	<b>GE</b> schicklichkeit	9	0	<b>Z</b> ähigkeit	1	max. TP	2	<b>Kampffertigkeiten</b>	
8	<b>AU</b> sdauer	15	1	<b>W</b> illensstärke	0	<b>RK</b>	10 (10)	Dolch INI W20 1W4/1W10	
9	<b>PE</b> rsönlichkeit	10	0	<b>Geburtszeichen</b>					
10	<b>IN</b> teelligenz	13	1	Verzaubertes Heim					
11	<b>GL</b> ück	6	-1	<b>Schicksalswurf</b>		<b>Ausrüstung</b>			
12	gelernte <b>Zauber</b>	1	Rüstungsklasse mit Glücksmodifikator		Edelstein, 20 GM wert und Truhe, leer, 31 KM				
13	<b>max. Zaubergrad</b>	4	beherrscht Gemeinsprache, Bewegungsweite 9 m						

Dungeon Crawl Classics ist ein Pen&Paper Rollenspiel von Joseph Goodman, Goodman Games und erscheint auf Deutsch im System Matters Verlag.