

## Quick Charakter Creating System

### 2. Edition

© 1995-2000 Uwe Mundt

## 4. Verschiedene Rassen im Rollenspiel

### Menschen



Flexibel, genügsam, forschend und alle Nischen besiedelnd. Menschen eignen sich grundsätzlich für alle Berufsformen und Tätigkeitsklassen. Die Beherrschung von Magie muß in mühsamer Arbeit erlernt werden und geht zu Lasten der physischen Ausbildung. Um den Reiz der anderen Rassen aufrecht zu erhalten, sollten Menschen immer den Großteil der Bevölkerung bilden und andere humanoide Rassen nur einen abgeschiedenen Bruchteil ausmachen. Je weniger exotische Rassen in der Abenteurergruppe selbst sind, desto größer wird die Spannung sein, wenn fremde Rassen besucht werden. Generell gilt: Menschen leben überall - andere Rassen leben dort, wo es für sie am Besten ist.

### Drachen-, Schlangen- oder Echsenmenschen

besitzen eine schuppige Hautpanzerung und sind je nach Ursprung in der Lage, Säure oder sogar kleine Flammenstrahlen zu speien. Die Bewohner entlegener Bergwelten mit vulkanischer Aktivität eignen sich zum Kämpfer oder Kundschafter. Echsenmenschen verfügen nur selten über Magie und wenn, dann über Elementarmagie (Feuer, Säure). Echsenmenschen können jede Art von Waffe nutzen, neigen jedoch zu Enormen Waffen, die sie dank ihrer großen Stärke und Ausdauer problemlos führen können. Der Speiangriff wird als Mittlere Waffenklasse gewertet. Echsenmenschen haben eine robuste Haut (KO-Faktor des Körpers mal 1,5 - aufgerundet, Kostet Stufe-5!), die gegen Feuer, Hitze und Säure recht unempfindlich ist.



### Dunkeelfen

sind die unbeliebten Gegenstücke zu den Elfen. Ebenso beeindruckend, strahlt ihre blasse Schönheit jedoch eine unangenehme Kälte aus. Ihre Städte befinden sich tief im Inneren der Erde, weit ab vom Licht der Sonne. Ihre magische Natur verhindert den Alterungsprozeß durch Zeit. Sie besitzen großes magisches Potential, dessen Beherrschung sie bereits in der Kindheit erlernen. Die spitzohrigen Dunkeelfen sind lichtscheue Naturen, können aber dafür auch in absoluter Dunkelheit noch sehen (Kostet Stufe-4!). Dunkeelfen sind sich bewußt, daß Fremde ihnen mit Mißgunst begegnen und sind deshalb sehr offensiv, sie neigen zu finsternen Tätigkeiten, finsternen Glaubensrichtungen und finsterner Magie. Typische Waffen der Dunkeelfen sind leichte Armbrust, Blasrohr und Langschwert.

## Elfen oder auch Elben

sind dem Menschen im Aussehen nicht unähnlich. Allerdings sind diese Geschöpfe des Lichts unbeschreiblich schön (hohe Stufe!), wenig behaart und spitzohrig. Jede Faser ihrer Existenz ist erfüllt von kreativer Magie, die Körper grazil und dennoch kraftvoll. Die nahezu unsterblichen Elfen bieten eine legendäre Auswahl der größten Magier, Kämpfer und Künstler. Elfen verfügen über die Fähigkeit im Halbdunkeln normal zu sehen und können andere Kreaturen dreisterweise ignorieren, ohne rot zu werden - sie sind sich ihrer Vollkommenheit durchaus bewußt und behandeln andere Rassen meist mit Mißgunst. Elfen sind Kreaturen des Waldes und bevorzugen vegetarische Kost. Anstatt zu schlafen, verfallen Sie für zwei bis drei Stunden in eine Art Trance, die schwer aufzuheben ist und unterbrochen keine Wirkung zeigt. Elfen leiden nicht unter Krankheiten und ihre Haut bildet keine Narben (Kostet Stufe-5!). Kaum ein Elf, der sich nicht irgendeiner Kunstform widmet. Eine typische Elfenwaffe ist der Langbogen, dessen Benutzung von den Elfen perfektioniert wurde. Elfische Bogenschützen verfügen über eine enorme Reichweite und Schlagkraft.

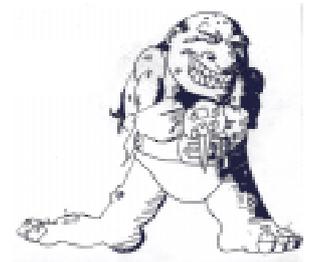


## Feen

sind winzige geflügelte Wesen von magischer Natur. Das Zaubern wird ihnen in die Wiege gelegt und resultiert nur aus ihrem übermenschlichen Charme und ihrer eigenen Energie. Statt auf Kampfzauber zu vertrauen, verstehen sich Feen vorzüglich auf Verwirrungszauber und Illusionen. Ihre Flügel machen sie schnell und damit schwer zu Fangen. Während weibliche Feenflügel denen von Schmetterlingen ähneln, entsprechen männliche denen von Libellen. Feen sind Meister in der Herstellung von Kristallwaffen - ein gut gehütetes Geheimnis - die in der Größe den Feen angepaßt sind und dennoch durch ihre Schärfe denselben Schaden anrichten, wie entsprechende große Waffen. Allerdings wird die Waffe bei einem gelungenen Treffer, eines mit Metall gerüsteten Körperteils, zerstört.

## Gnome

leben in unterirdischen Höhlenstädten. Sie sind flink, zäh und wißbegierig. Sie eignen sich deshalb hervorragend zum Kundschafter. Viele Gnome üben sich bereits in der Kindheit spielerisch in den magischen Künsten der Illusionen. Gnome sind von sehr kleiner Statur und eher schüchtern. Für Gnome ist es problemlos, sich in unterirdischen Gängen und Höhlen zurechtzufinden und ihr Gespür für Hinterhalte und Geheimtüren ist bemerkenswert, geradezu magischer Natur (Informationsmagie). Gnome sind sehr resistent gegen Magie und Gifte jeder Art (Kostet Stufe-4!), was sich leider auch auf die positive Wirkung von Heiltränken und Heilzaubern auswirkt. Gnome bevorzugen Kleinst- und Kleinwaffen.



## Hobbits oder Halblinge



reichen einem großen Menschen in der Tat höchstens bis zur Brust (mit Hut). Diese fußbehaarten, gewandten und äußerst fingerfertigen Geschöpfe sind ausgezeichnete Kundschafter. Hobbits sind Meister der Gastfreundschaft und Bewahrer der schönsten Lieder, Gedichte und Geschichten, die sie am Kaminfeuer ihrer Hügelhäuser zum Besten geben. Hobbits würden ihren ganzen Tag mit gepflegten Mahlzeiten füllen, wenn das möglich wäre. Eine gut gefüllte Speisekammer ist abseits von Krisenzeiten ein wichtiges Statussymbol. Hobbits sind bei der Wahl ihrer Waffen auf Mittlere Waffen und kleineres beschränkt. Hobbits sind hervorragende Fingerartisten und - auch wenn dies offiziell abgestritten wird - gibt es unter ihnen die besten Diebe. Sie haben ein gutes Gespür für geheime Gänge oder Fallen. Hobbits sind der Ausübung von Magie instinktiv sehr abgeneigt.

## Katzenmenschen

entsprechen äußerlich in vielen Punkten der verwandten Tierart - allerdings mit menschlicher Statur und Intelligenz, jedoch ebenso schnell und gewandt. In abgelegenen Siedlungen führen sie ein kultiviertes und friedfertiges Leben. Ihr dichtes Fell schützt sie vor Kälte, ihre Krallen sind natürliche Waffen. Sie sind Meister des Waffenlosen Kampfes in Form einer eigenen Kampfsportart. Ihre natürlichen Körperwaffen können sie dabei als zusätzlichen Schaden (Kleinstwaffe) zum Angriff addieren. Katzenmenschen verfügen, wie Menschen, nicht über eine natürliche Zauberkraft, erarbeiten sich aber die magischen Künste der Bewegung, Elemente (nur Elektrizität) und der Teleportation. Katzenwesen sind eher selbständig und verweigern die Anbetung eines höheren Wesens.





## Orks

entsprechen häßlichen, stämmigen und affenartigen Urmenschen und haben meist eine extrem breite Nase und dünne Lippen. Ihre Körper sind sehr behaart und ihre Ohren spitz. Orks können in absoluter Dunkelheit auf kurze Entfernungen ebensogut sehen wie am Tage (Kostet Stufe-4!) und sind relativ unempfindlich gegen Hitze. Sie leben in Horden und sind darüber hinaus in Clane organisiert. Unter den Orks finden sich nur wenige Gläubige (Schamanen), ansonsten keine Magiekundigen. Orks sind ausdauernde und grausame Kämpfer und führen vor allem Schwerter und stumpfe Schlagwaffen.

## Trolle

sind riesengroße magische Naturgeschöpfe, deren Körper die Farbe von Erde und die Festigkeit von Stein haben. Trolle lieben Aggressionen und den Kampf im Allgemeinen und ziehen sich nur in offensichtlich ausweglosen Situationen zurück. Viele Rassen begegnen Trollen mit Aggressivität und Argwohn. Trolle haben keine Möglichkeit in eigenen Reihen Magie zu erlernen, verfügen jedoch über natürliche Selbstheilungskräfte (Heilmagie automatisch), die nur bei Schaden durch Feuer versagen. Zudem haben viele Trolle eine robuste Haut (KO-Faktor des Körpers mal 2, kostet Stufe-5!). Einige Trolle können sich in einen Stein oder einen Baum verwandeln (Verwandlung, Kostet Stufe-4!) und nehmen Infrarotstrahlung wahr (Kostet Stufe-4!). Trolle nutzen meist große oder enorme Schlagwaffen, die sie dank ihrer großen Stärke und Ausdauer problemlos führen.



## Zwerge

sind kurzbeinig, stämmig, bärtig, mürrisch und haben schlechte Manieren. Dieses recht hoch entwickelte Berg- und Höhlenvolk ist für seine legendären Schmiedearbeiten berühmt. Die Armeen der zähen und gut gerüsteten Zwergenkrieger sind in ihrer Kampfkraft kaum zu übertreffen. Zwerge lernen im täglichen Leben mit magischen Gegenständen umzugehen und der Beruf des Schmiedes und noch mehr des Alchimisten ist sehr angesehen. Dafür gibt es kaum Magier oder Priester. Zwerge lieben exklusiven Schmuck, wertvolle Edelsteine und besonders magische Spielereien. Typische Waffen der Zwerge sind Hellebarde, schwere Armbrust und Streitaxt. Zwerge haben ein übernatürliches Gespür für jegliche Art von Fallen, Geheimtüren und Geheimmechanismen (Informationsmagie), das sie bewußt zur Suche einsetzen können.

### Illustrationen mit freundlicher Erlaubnis von:

Calvin Richens (Drachensch, crichens@sisna.com), Ernst Teppler (Halbling), Jacob Walker (Zwerg), Hai T Phan (Mensch, haikai@juno.com), Judy K. Schmidt (Elf, judegecky@flash1.flashmail.com), Luca Indraccolo (Fee, luca2001@hotmail.com), Magnus Larbrant (Ork, snubbenx@hotmail.com), Rebecca (Gnom), Stephanie Radons (Katzenmensch, Dunkelelf)

