



## Quick Charakter Creating System

### 2. Edition

© 1995-2000 Uwe Mundt

## 5. Typische Fantasy - Berufsklassen

Eine große Auswahl an Berufsklassen mit ausführlicheren Beschreibungen, findet man im DRoSI (<http://DRoSI.Home.Pages.de>, Charaktere-Sektion). Die nun hier folgenden Beschreibungen sind bewußt kurz gehalten, weil sie bei der Charaktererschaffung möglichst wenig (Lese-) Zeit rauben sollen. Die Abschnitte 5.1 und 5.2 stellen die sehr umfassenden Berufsklassen und deren feine Abstufungen, die Berufungen vor. Bei den Berufungen kann man in den Klammern mindestens ein Berufsklassenkürzel (z.B. **K** für **Kämpfer**) finden. Ist mehr als ein Kürzel angegeben, so kann man diesen Charaktertyp entweder im Sinne der einen oder der anderen Klasse ausrichten. Manchmal sind sogar mehrere Namen angegeben, die meist den gleichen Charaktertyp in unterschiedlichen Kulturkreisen beschreiben.

### 5.1 Die Berufsklassen



#### Kämpfer (K)

sind gut trainierte, konditionierte und im Nahkampf ausgebildete Kriegsmaschinen. Ihre physische Ausbildung nimmt den Großteil der Tageszeit in Anspruch, weshalb auch nur wenig Freiraum für die geistige Fortbildung bleibt. Bevorzugen Sie gute Werte bei Ausdauer, Gewandtheit, Koordination und Stärke. Sie sollten in jedem Fall über mindestens zwei gute Waffenkünste verfügen und auch den Umgang mit einem Schild erlernt haben. 'Beidhändiger Kampf' (ermöglicht den parallelen Angriff mit zwei Waffen) oder 'Doppelter Angriff' sind typische Fähigkeiten für Krieger. Die Auswahl der anderen Fähigkeiten beschränkt sich meist auf Kriegstaktik, Waffenkunde oder das provisorische Richten von zerstörten Waffen und Knochen.

#### Kundschafter (KS)

sind im Gegensatz zum Kämpfer eher fingerfertig, defensiv und listenreich (Logik). Sie meiden gerne den offenen Kampf und bevorzugen Taktiken, bei denen eine Gegenwehr unwahrscheinlich ist (Fernkampf, Meucheln). Kundschafter verstehen sich auf das Öffnen verschlossener Türen, das Auffinden von Wegen oder Spuren (Wahrnehmung) und haben auch für weniger offensichtliche Dinge ein offenes Auge (Gefahr spüren).





### **Halbmagier / Glaubenskrieger (HM, GK)**

haben in ihrer Entwicklung sowohl ihre Magie, als auch die Waffenkünste schulen können. Sie unterliegen den Vor- und Nachteilen der Hauptgruppen in entsprechender Form.

### **Magier (M)**

widmen ihr Leben der Magie und dem Streben nach Wissen. Typische Magier lassen sich an ihren reich verzierten Roben und auffälligen Hüten erkennen. Mit diesem Aufzug sichern sie sich Aufmerksamkeit und Respekt bei ihrer Umwelt, denn kein normal denkender Mensch würde sich mit einem Magier anlegen. Außerdem bieten die weiten Gewänder mit ihren vielen Taschen, genügend Raum für Zauberkomponenten. Magier sind körperlich eher schwach und wenig Ausdauernd und besitzen selten eine hohe Konstitution - wozu auch? Vieles läßt sich doch mit einem Fingerschnippen, ohne den Einsatz von Muskeln, erledigen. Rüstungen behindern den Fluß von Energie und auch die nötigen feinmotorischen Bewegungen werden erschwert.

### **Gläubige (G)**

widmen ihr Lebenswerk einem übernatürlichen Wesen, z.B. einem Gott oder Dämon. Ihre magischen Kräfte resultieren aus der Gunst ihrer Gottheit und sind das Resultat intensiven Dienens und der Befolgung und Verbreitung der Glaubensregeln. Gebete, Opferungen und Bekehrungen sind die täglich neuen Herausforderungen. Gläubige verfügen im Prinzip nicht über eigene Magie sondern nutzen die Gnade ihrer Gottheit, deren Belohnungen von eigenen Zielen geprägt sind. Gläubige sind durch diese indirekte Magieausübung nicht so in ihrer physischen Ausbildung und Wahl der Rüstung beschränkt wie Magier. Auch Priester neigen zur Zurschaustellung ihrer Ideologie durch Symbole und Farben.



## **5.2 Die einzelnen Berufungen**

Der **Adept (HM)** ist ein Kampfsportler, dessen Lebensziel die Personifizierung einer Elementarform ist. Die Ausübung dieser Magie (Elemente, eigener Körper) wird durch würdiges Verhalten und regelmäßige Opfer gesichert.

**Alchemist (M)** Beheimatet in Laboren, üben sie ihre Magie mit der Macht der Elemente über die Materie aus. Sie führen ihre Salze und Zauberpulver in Tiegeln, Täschchen und anderen kleinen Behältnissen mit sich, um im Notfall schnell handeln zu können.

**Assassin (K) / Ninja (KS)** sind Mitglieder von konspirativen Organisationen. In ihrer Freizeit durch Luxus, Drogen und Frauen bei Laune gehalten, folgen die Meuchler den Worten zahlungskräftiger Auftraggeber. Sie sind Meister des Schleichens und schnellen Tötens. Ninja, als fernöstliche Version, beherrschen die Kunst der bewegten Tarnung, den Umgang mit Gift und sind in einer Vielzahl von exotischen Waffengattungen geschult.

**Barbar (K) / Nomade (KS)** sind Bewohner von Städten weit entlegener Landesteile. Durch die rauhe Umwelt gehärtet und zum Überleben unter Mindestbedingungen erzogen. Typische Fähigkeiten sind Reiten, Spurenlesen, und die Kunst des Überlebens in einer bestimmten Vegetationsform. Im Gegensatz zum seßhafteren Barbaren, stellen die ruhelosen Nomaden die besseren Händler.

**Barde (KS, HM)** Der singende Geschichtenerzähler und Frauenbetörer, dessen Gegenwart gehörnte Ehemänner zum Erzürnen bringt und Gesellschaften die Langeweile vertreibt. Barden üben ihre charismatische Magie mit ihrer Stimme oder einem Instrument aus.

**Beschwörer (M) / Geisterbeschwörer (G)** Die Magie des Beschwörers ist auf das Herbeirufen von Dienern und Dingen spezialisiert. Geisterbeschwörer sind Herren über die Seelen der Toten und Brücke zum Leben danach.

**Bettler (KS)** Überlebenskünstler in den Straßen der großen Städte. Beredsam und flink mit den Fingern, finden sie das schnelle Geld im Schmutz der Straße. Kein Gerücht, das nicht an ihr Ohr dringt.

**Dieb (KS)** Mit dem Glitzern des Goldes in seinen Augen lenken ihn seine Schritte sicher zum Reichtum anderer Leute. Schlösser zu Öffnen oder gestellte Fallen zu entschärfen sind sein Brot. Geschmeidig mit der Masse zu verschmelzen und versteckte Türen zu finden sein Wasser. Viele Diebe sind in Gilden organisiert.

**Druide (M)** Naturmagier und Bewahrer des natürlichen Gleichgewichts. Eins mit den Naturgeistern und immer darauf bedacht, daß weder Chaos noch starre Ordnung die Übermacht erlangen.

**Elementarist (M, G)** Freund und Herr über Elektrizität, Erde, Feuer, Licht, Luft und Wasser. Elementaristen verknüpfen alle Magieformen mit der Macht der Elementare.

**Glücksritter (K,KS)** Fahrender Abenteurer und Rumtreiber auf der Suche nach dem großen Schatz und Glück im Schoße des anderen Geschlechts.

**Händler (KS)** Redegewandt und listenreich, beherrscht er die Kunst des Handelns. Er bevorzugt kleine Waffen, die sich getarnt tragen lassen und heuert zum Schutz lieber einen Söldner an.

**Heiler (M, G)** Heiler sehen ihre Aufgabe in der Förderung und Bewahrung allen Lebens.

**Hexe (M, G)** Diese Kräuterfrauen verstehen sich auf die Zubereitung verschiedenster Mixturen, kennen die wichtigsten Kräuter und wissen gleichermaßen mit Mensch und Tier umzugehen. Ein großer Teil der Hexenmagie basiert auf Charisma, aber auch auf der Anbetung von Schlangen- und Fruchtbarkeitsgöttinnen. Typische Hexen hüllen sich gerne in dunkle weite Gewänder und tragen breitkrepelige Spitzhüte - Angst ist eine gute Basis für Ehrfurcht. Hexen werden oft von Tieren begleitet.

**Hexenjäger (Beliebig)** Ebenso verschieden wie die Angehörigkeit zum gesellschaftlichen Stand oder einer der Klassen, sind die Gründe für den Eifer bei der Verfolgung von Hexen, Hexern und anderen Schwarzmagiern. Hexenjäger sammeln Wissen über die dunklen Künste und erkennen typisch schwarzmagische Erscheinungen, ohne selbst magisch sein zu müssen.

**Hexer (G, M)** perfektionieren die Schwarzmagie, um ihre Machtgelüste zu befriedigen. Sie unterstellen sich einem Dämonen und nutzen die Gunst ihres Mentors zur eigenen Machtentfaltung. Hexer sind meist Einzelgänger, wenn es um ihren Glauben geht. Da nie sicher ist, welches Ziel der Mentor wirklich hat, hat ihre Machtgier oft einen hohen Preis.

**Hofnarr (KS)** Belächelter und gefürchteter Maulheld mit dem richtigen Gespür für die größten Beleidigungen. Treibt seine Opfer mit bunter Tracht zum Lachkrampf, aber auch zur Weißglut. Meist unterstützt der Hofnarr seine Worte mit artistischen Sprüngen und Schauspielerei.

Der **Illusionist (M)** ist ein Meister der unmateriellen Bilder und Töne. Diese Spezialisten verstehen sich besonders auf Verwandlungen und Vortäuschungen.

**Krieger / Ritter (K)** Ehrenvoller Meister im bewaffneten Kampf der zivilisierten Kulturen. Versiert im Umgang mit Rüstungen und Saufgelagen. Oft in der Begleitung eines Knappen.

Der **Mentalist (M)** kennt das Denken von Mensch und Tier und haben die Manipulation von Gedanken perfektioniert.

Der **Mönch (G, GK)** lebt zölibatär und gehört in der Regel einer Gemeinschaft an, deren Glaubensregeln befolgt werden müssen. Viele Mönchsgruppen üben sich in der gleichzeitigen Beherrschung von Körper und Geist, was den Ursprung vieler Kampfsportarten darstellt.

Der **Nekromant (G, M)** ist ein einzelgängerischer Herr über Tote und schließlich auch den Tod. Erschaffer von untoten menschlichen und tierischen Dienern.

**Ordenskrieger (GK)** Viele Glaubensrichtungen schützen und verbreiten ihre Religion mit der Waffe. Ordenskrieger sind hervorragend in Waffenkünsten und Glaubensfragen geschult. Sie beherrschen die Kunst des Gebetes und folgen ihrem Gott in Wort und Tat. Ordenskrieger unterliegen den gleichen Richtlinien wie Priester.

**Paladin (GK) / Samurai (K)** Krieger mit sehr hohem Ehrenkodex. Meist Teil der Machtstrukturen und persönlicher Schutz des Herrschers. Sie gehören zur Kriegerelite. Paladine sind oft in der Lage einfache Magie (Gebete, Heilung, Schutz) zu wirken, da ihr ewiger Kampf gegen alles Böse, das Wohlwollen vieler Götter zur Folge hat.

**Priester (G)** sind die irdischen Vertreter einer Gottheit, Repräsentanten und Deuter von Prophezeiungen. Priester versuchen, möglichst viele Menschen von ihrem 'einzig wahren' Glauben zu überzeugen und neue Anhänger zu werben. Die irdische Macht einer Gottheit steigt mit der Zahl der Anhänger.

**Schamane (G, HM)** Barbarenstämme besitzen in der Regel einen Schamanen in ihren Reihen, der für die Besänftigung von Geistern und Dämonen sorgt. Schamanen sind Gelehrte, Heiler, Beschwörer und Kräuterfrau in einer Person und oft angesehener als der Häuptling.

**Schelm (M, HM)** Mit Koboldblut in seinen Adern, läßt der Schelm keine Möglichkeit ungenutzt, seine Umwelt zu narren. Immer neue Herausforderungen verlangen den Einsatz seiner artistischen Künste und nervenzermürenden Magie.

**Schütze (K)** Perfektioniert die Kunst des Bogenschießens und beherrscht das Pfeilherstellen und Bogenspannen. Gefürchtete Ergänzung einer jeden Streitmacht. Oft in der Begleitung eines ihn schützenden Vollschildträgers.

**Schwertmeister (K)** Nur Krieger mit einer nahezu übermenschlichen Beherrschung des Schwertkampfes dürfen diesen Titel führen. Oft bilden Schwertmeister die Leibgarde eines Herrschers oder Mannes von hohem Rang.

**Seefahrer (KS) / Pirat (K)** Künstler im Klettern und der Navigation mit Sonne und Sternen. Treibt immer neuen Abenteuer entgegen und weiß sich seiner Haut zu wehren. Meister im Boxkampf und Saufgelage. Hat in jedem Hafen eine Braut. Piraten sind Seefahrern meist im Kampf überlegen. Bevorzugt werden einhändige Waffen, die nicht beim Klettern stören und sich zum Kampf in der Takelage eines Schiffes eignen.

**Seher (G, M)** sind Brücken zwischen Geistern, Dämonen, Göttern und der normalen Welt. Sie deuten Sternkonstellationen, das Wetter und Eingeweide um einen Blick in die Zukunft zu erlangen. Seher sind gleichzeitig gefürchtete, aber auch sehr angesehene Personen, die meist mit einem imposanten Auftreten Eindruck schinden.

**Söldner (K)** Käufliches Pendant zum Krieger. Weniger auf Ehre, als auf Geld erpicht. Wird von Kriegen angezogen wie die Pest und verheißt ebenso selten Gutes.

**Thaumaturg (M)** Der magische Schmied und Erfindergeist, der die seltsamsten magischen Waffen und Gegenstände hervorbringt. Thaumaturgen üben größere Magie niemals direkt aus, sondern nutzen statt dessen die in Gegenständen gebundene 'sichere' Magie.

**Tiermeister (KS)** Beherrscht den Umgang mit Tieren und ist in der Lage aus geeigneten Tieren Waffen oder Werkzeuge zu formen, die ihrem Meister aufs Wort gehorchen.

**Waffenschmied (K)** Ist im Umgang mit einer Vielzahl von Waffen geübt, beherrscht aber nur den Kriegshammer besser als Durchschnittlich. Kann metallene Waffen aller Arten reparieren und herstellen.

**Waldläufer (KS)** Sendbote durch unbesiedelte Landstriche. Waldläufer nennen die Natur ihr Zuhause und wissen sich hervorragend den dortigen Gefahren zu stellen. Sie sind Meister im Spurenlesen und Wildfang, ausdauernd und zäh.

**Zauberer (M)** Der Zauberer ist der Allrounder unter den Magiern. Er ist in vielen Bereichen der Magie geschult und interessiert, beherrscht jedoch anfangs keine Form perfekt.

**[Anmerkung:** Natürlich kann diese Liste niemals vollständig sein, weil QCCS im Prinzip die Erschaffung jedes beliebigen Charakters ermöglicht. Wenn Ihnen noch etwas einfallen sollte, zögern Sie nicht und schreiben sie mir eine Email!]

**Illustrationen mit freundlicher Erlaubnis von:**

Daniel Todd (Kämpfer, detodd@rwtodd.com), Hamilton Cline (Kundschafter, hamilton\_cline@hotmail.com), Stephanie Radons (Zauberin, Priesterin, CryingCat@aol.de)

