



Tüftler

Gut in:

- magisches Basteln und Supporten

- vielseitige Fähigkeiten und Möglichkeiten der Spezialisierung

Schlecht in:

- direkter Schaden

- kein vollwertiger Zauberanwender

- sozial bedingt flexibel

Erfinder, Magietechniker und Bastler. Tüftler kombinieren arkane Magie mit Handwerkskunst, erschaffen magische Geräte, Waffen oder sogar mechanische Begleiter. Eine Klasse voller Kreativität und Technik.

Spielbare Völker



Menschen

Unterarten:

Es gibt viele Menschenvölker die sich marginal voneinander unterscheiden. Grundlegend sind Menschen die Allrounder und meist vertretene Spezies.

Menschen sind ehrgeizig, anpassungsfähig und vielfältig – sowohl kulturell als auch spielerisch. Sie erhalten zusätzliche Boni und Fertigkeiten, was sie zu einer flexiblen Wahl für jede Klasse macht. Ihr größter Vorteil ist ihre Vielseitigkeit.



Elfen

Unterarten:

Es gibt Hochelfen, Waldelfen und Drow (Dunkelelfen)

Jedes Elfenvolk hat leichte eigene Vorteile bei Attributen und natürlichen Begabungen.

Drow leben im Unterreich.

Elfen sind anmutige, langlebige Wesen mit scharfem Verstand und magischer Affinität. Sie besitzen Dunkelsicht, Widerstand gegen Bezauberung und sind oft besonders geschickt oder weise.



Halbelfen

Unterarten:

Auch bei Halbelfen gibt es die Unterarten entsprechend ihrer elfischen Herkunft, die sich jedoch nicht stark auswirken. Der Menschliche Anteil überwiegt dazu meist.

Halbelfen vereinen das Beste zweier Welten – die Vielseitigkeit der Menschen und die Anmut der Elfen. Sie sind besonders charismatisch, besitzen Dunkelsicht und sind gegen Bezauberung resistent. Halbelfen glänzen in sozialen Rollen und bei zauberwirkenden Klassen.



Zwerge

Unterarten:

Bei Zwergen gibt es die Hügelzwerge, die Bergzwerge und die Dunkelzwerge (Duergar). Hügelzwerge leben an der Oberwelt, Bergzwerge in den Bergen und Duergar im Unterreich.

Zwerge sind zähe, traditionsbewusste Kämpfer mit großer Standhaftigkeit. Sie haben Vorteile gegen Gifte, sind robust und vertraut mit Kampf in Rüstung. Ideal für Klassen, die im Nahkampf aushalten müssen – wie Kämpfer oder Kleriker.