



Barbar

Gut in:

- Nahkampfschaden
- Einstecken durch Rage

Schlecht in:

- Fernkampf
- soziale Interaktion

Wilde Krieger, die im Zorn entfesselte Kraft schöpfen. Ihre Rage macht sie widerstandsfähiger und stärker im Nahkampf. Sie verlassen sich auf Instinkt und rohe Gewalt statt auf Rüstung oder Taktik.



Barde

Gut in:

- Unterstützung
- Soziale Situationen
- Vielseitigkeit

Schlecht in:

- Frontkampf
- hoher direkter Schaden

Meister der Musik und Geselligkeit. Barden inspirieren Verbündete, manipulieren Feinde und wirken Zauber durch ihre Kunst. Sie sind vielseitige Unterstützer mit einem Talent für jede Situation.



Kämpfer

Gut in:

- Waffenkampf aller Art
- Überleben und Standfestigkeit

Schlecht in:

- Magischen Dingen
- vielseitige Problemlösung

Bewährte Krieger mit Expertise in Waffen, Taktik und Kampfdisziplin. Kämpfer sind flexibel und können sowohl defensive Tankrollen als auch offensive Schadensrollen übernehmen.



Waldläufer

Gut in:

- Fernkampf
- Überleben in der Wildnis

Schlecht in:

- Kampf gegen mehrere Gegner
- magischer Vielseitigkeit

Fährtenleser und Überlebenskünstler, oft mit magischer Bindung zur Natur. Waldläufer sind tödlich mit Bogen oder Klinge und kennen sich bestens in der Wildnis und mit bestimmten Feindarten aus.



Schurke

Gut in:

- Heimlichkeit und Hinterhalte
- Schlösser, Fallen, Trickserei

Schlecht in:

- offener Kampf
- Standfestigkeit

Listige Trickser und tödliche Attentäter. Schurken verlassen sich auf Heimlichkeit, Geschick und gezielte Angriffe. Sie glänzen in Hinterhalten, Fallenentschärfung und Infiltration.



Mönch

Gut in:

- Bewegung und Geschwindigkeit
- unbewaffneter Kampf
- KI-Fähigkeiten zur Kontrolle

Schlecht in:

- viel Schaden aushalten
- Waffen und Rüstungen

Disziplinierte Krieger, die ihren Körper zur Waffe machen. Mönche nutzen innere Energie (Ki) für blitzschnelle Schläge, akrobatische Bewegungen und spirituelle Fähigkeiten.