



Druide

Gut in:

- Naturmagie und Tierverwandlung
- Heilung und Kontrolle

Schlecht in:

- Stadtleben und Sozialkonflikte
- Rüstungen und Waffen

Hüter des Gleichgewichts der Natur. Druiden wirken Zauber durch die Kräfte von Erde, Sturm, Feuer und Tierreich. Sie können sich in Tiere verwandeln und sind vielseitige Magiewirker und Unterstützer.



Kleriker

Gut in:

- Heilung und Schutz
- Göttliche Magie und Untotenabwehr

Schlecht in:

- Heimlichkeit
- breite Zauberauswahl

Göttliche Streiter und Priester, die die Macht ihres Glaubens in heilende und vernichtende Magie kanalisieren. Kleriker sind widerstandsfähig, unterstützend und gefährlich zugleich – je nach gewähltem Gott und Domäne.



Paladin

Gut in:

- Nahkampf und Heilung
- Unterstützung und hoher Schaden

Schlecht in:

- Fernkampf
- generelle Flexibilität durch Bindung an den Eid

Heilige Krieger mit göttlicher Mission. Paladine kämpfen für Gerechtigkeit, Ehre oder ein heiliges Gelübde. Ihre Magie heilt, schützt oder straft – unterstützt durch göttliche Gnade und furchtlose Standhaftigkeit.



Zauberer

Gut in:

- flexible, spontane Magie
- Schadenszauber

Schlecht in:

- wenig Zauberplätze
- geringere Zauberauswahl
- Frontkampf

Instinktive Magiewirker mit angeborener Kraft – etwa durch Drachenblut, Chaos oder magische Herkunft. Zauberer formen rohe arkanische Energie flexibel und kraftvoll, wenn auch mit begrenztem Repertoire.



Hexenmeister

Gut in:

- wiederholbare Zauber (Eldritch Blast)
- Paktfähigkeiten

Schlecht in:

- wenige Zauber pro Tag
- Vielseitigkeit

Magier, die durch einen Pakt mit einer fremden Macht (z. B. Dämonen, Feen oder alten Göttern) ihre Zauber erhalten. Hexenmeister wirken Magie über ihr Patronat und verfügen über mächtige, einzigartige Fähigkeiten.



Magier

Gut in:

- viele Zauber
- Wissen und Gegnerkontrolle
- Schulische Spezialisierung

Schlecht in:

- Verteidigung & Kampf
- Improvisation
- Pläne ohne Vorbereitung

Gelehrte Meister der arkane Magie. Magier lernen ihre Zauber aus Büchern und haben das breiteste Zaubersarsenal aller Klassen. Ihre Macht ist hoch, erfordert jedoch Vorbereitung und Wissen. Sie spezialisieren sich auf eine bestimmte Schule der Magie.