



BARD spontaneous caster

offense					
defense					
support					
utility					
difficulty					

Mystischer Musikant: Ein gutes Lied kann eine Menge bewegen. Ein guter Barde hingegen kann eine Seele bewegen. Mit ihren silbernen Zungen motivieren sie Verbündete zu heroischen Taten und zerstören die feindliche Moral vollkommen.

Composition cantrips: Barden können magische Kraft durch ihre Zauber erwecken, die in einem Kampf auf subtile, aber bemerkbare Art das Ergebnis in ihrem Sinne beeinflusst.



CLERIC prepared caster

offense					
defense					
support					
utility					
difficulty					

Göttlicher Anhänger: Die Gottheiten wandern auf seltsamen Wegen und genauso deren Kleriker. Sie sind effektive Heiler mit einem reichen Repertoire an anderen Wundern und manchmal auch Schlägen - alles im Sinne der Gottheit, der sie folgen.

Divine font: Kleriker können ein paar Mal jeden Tag mächtige Heil- oder Schadenszauber kostenlos wirken, abhängig von der Gottheit, die ihnen die Macht verleiht.



DRUID prepared caster

offense					
defense					
support					
utility					
difficulty					

Wächter der Natur: Die Natur ist riesig, wunderschön und mächtig. Druiden dienen, verehren und schützen sie. Ihre natürliche Magie kann sowohl die Wut eines Waldbrandes auslösen als auch mit der heilenden Kraft einer natürlichen Quelle erfüllen.

Variabel: Druiden haben keinen übergreifenden Schlüsselattribut, stattdessen haben sie variierende Sub-Klassen und zusätzliche Fähigkeiten.



MAGUS



prepared caster

offense	■	■	■	■	■
defense	■	■	■	■	
support	■	■			
utility	■	■			
difficulty	■	■	■	■	

Arkaner Soldat: Der Magus ist ein Kämpfer mit einer magischen Seite, in der Lage martiale und magische Fähigkeiten in eine neue Art Kampfstil zu verbinden, der insgesamt mehr ist als nur die Summe seiner Teile, in der Lage, einen harten Hieb auszuteilen.

Spellstrike: Verbinde einen offensiven Zauber mit einem Angriff für einen mächtigen Schlag.

Arcane cascade: Nehme eine spezielle Haltung ein um eine Spur Magie von deinem letzten Zauber in deinem Körper und in deiner Waffe zu erhalten.



ORACLE



spontaneous caster

offense	■	■	■		
defense	■	■	■		
support	■	■	■	■	■
utility	■	■	■	■	■
difficulty	■	■	■	■	■

Verfluchter Segen: Kaum jemand versteht wie die Orakel, wie seltsam die Pfade der Gottheiten sind. Sie sind (häufig ungewollt) im Herzen von göttlichen Auseinandersetzungen. Sie leiden an einem unheilbaren Fluch, mit dem sie sowohl göttliche Magie verfügen als auch großen Stress erleiden.

Fluch des Orakels: Orakel verfügen über einen größeren Vorrat an Fokuspunkten für Zauber, aber diese zu nutzen stärkt den Fluch, der dem Orakel sowohl Vor- als auch Nachteile gibt.



PSYCHIC



spontaneous caster

offense	■	■	■		
defense	■				
support	■	■	■	■	■
utility	■	■	■	■	■
difficulty	■	■	■		

Psychisches Wunderkind: Hellseher sind in der Lage, durch eine strenge Kontrolle über ihre Emotionen Zauber passend zu ihrem Bewusstsein zu wirken, das auch über den Typ und Effekt ihrer Zauber entscheidet. Wenn sie die Kontrolle aber fallen lassen, können sie kurz gewaltige Kraft entfesseln.

Amped cantrips: Hellseher können über ihren Vorrat an Fokuspunkten ihre Zauber signifikant verstärken.

Psyche entfesseln: Durch das Entfesseln ihres Bewusstseins können Hellseher kurzzeitig über ihre Grenzen gehen.



SORCERER



spontaneous caster

offense				
defense				
support				
utility				
difficulty				

Angeborene Zauber: Zauberer werden geboren, nicht gemacht. Woher sie auch kommen, ihre Blutlinie ist durchzogen von angeborener Magie die sie verstehen und meistern wollen um mächtige Magier zu werden. Ihre Zauber hängen stark von ihrer Blutlinie ab.

Blutlinie: Zauber von ihrer Blutlinie können sehr stark unterschiedliche Effekte erwirken.

Magie: Zauberer verfügen über mehr Zauber als viele andere Zauberwirker.



SUMMONER



spontaneous caster

offense				
defense				
support				
utility				
difficulty				

Geistbegleiter: Die Seele von Beschwörern ist eng mit starken Geistern verbunden, die man Eidolon nennt. Ob der Geist ein kleiner Drache oder ein rachsüchtiges Gespenst ist, es und der Beschwörer leben und sterben als eine Einheit, Gesundheit und Aktionen geteilt.

Act together: Wenn einer der beiden agiert, bekommt der andere eine einzelne Aktion kostenlos, wodurch Beschwörer häufig vier Aktionen statt drei in einer Runde unternehmen können.



WITCH



prepared caster

offense				
defense				
support				
utility				
difficulty				

Merkwürdig bekannt: Hexen bekommen ihre Macht durch die Gunst eines mysteriösen, außerweltlichen Patron. Mit ihrem Zugang zu einzigartiger Magie und einem Vertrauten als Begleiter von ihrem Wohltäter stellen sie mächtige Zauberwirker dar.

Vertrauter: Hexen bereiten ihre Zauber mit ihrem treuen Vertrauten vor, der wie ein Zauberbuch arbeiten kann.

Hex cantrips: Mit einzigartigen Zaubertricks können Hexen manchmal einen zusätzlichen Zauber pro Runde wirken.



WIZARD



prepared caster

offense	  
defense	
support	    
utility	    
difficulty	   

Arkaner Akademiker: Magier sind Gelehrte der Magie, stets auf der Suche, Magie und ihre Besonderheiten als Wissenschaft zu verstehen. Obwohl sie in vielen anderen Bereichen schwächer sind, sind ihre magischen Kräfte stets, wenn man sie sieht, beeindruckend und mächtig.

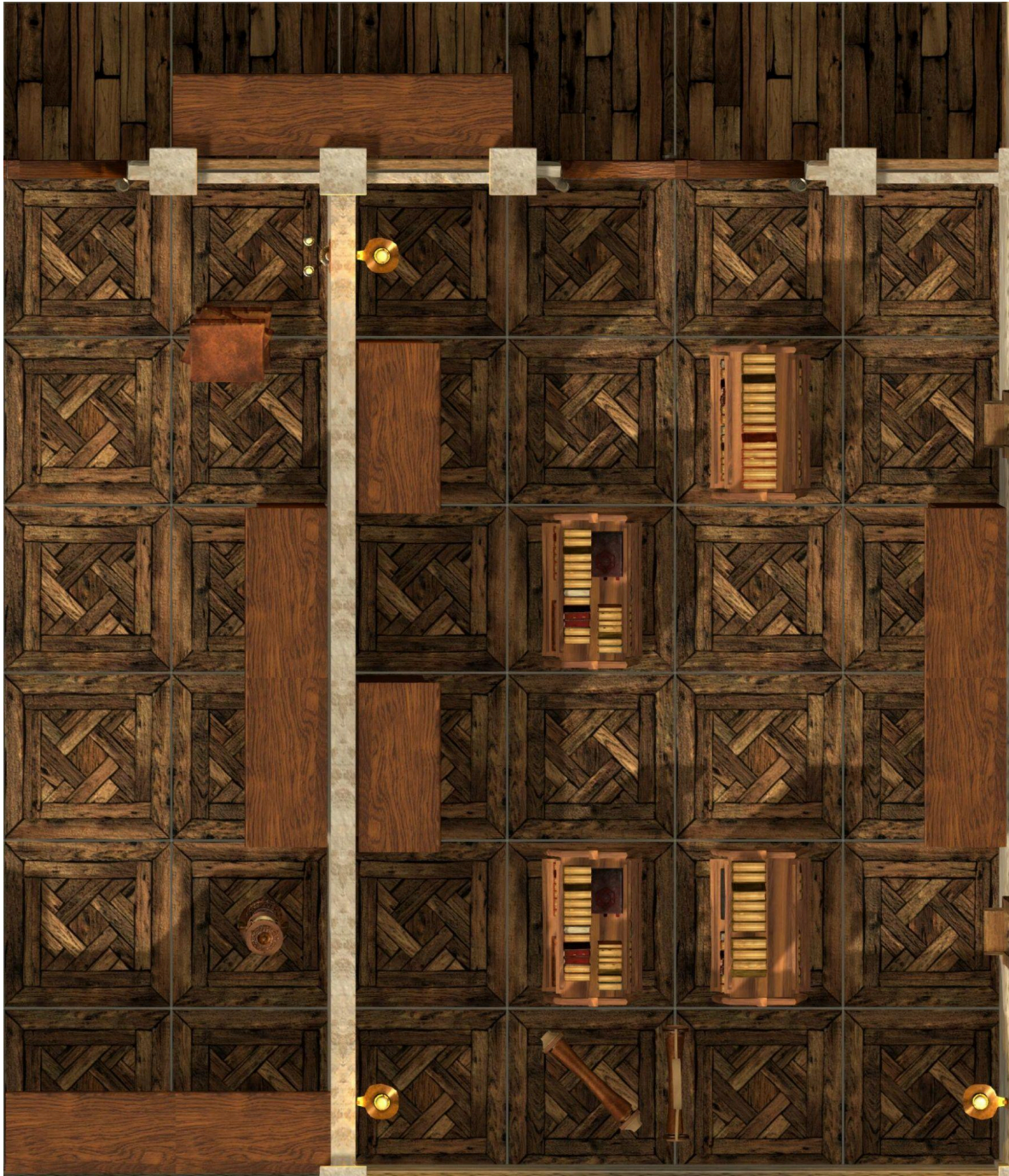
Arkane Schule: Zauberer bekommen zusätzliche Zauber jeden Tag, abhängig von ihrer Magieschule.

Verbundenen Gegenstand aussaugen: Ein Mal am Tag kann ein Magier einen Zauber seiner Wahl regenerieren.









Arcane Spells

Cantrips

Damage

- Caustic Blast (acid) (range aoe)
- Electric Arc (electricity) (range)
- Frostbite (cold) (long range)
- Gouging Claw (slashing / piercing) (melee)
- Ignition (fire) (range / melee)
- Puff of Poison (poison) (short range)

Utility

Out of Combat

- Detect Magic (Magie wahrnehmen)
- Figment (Kleine Illusion)
- Light (Licht)
- Message (Kurze Nachricht an jemand Anderen)
- Prestidigitation (Kleinere Zaubertricks)
- Telekinetic Hand (Kleine Dinge mit magischer Hand)

In Combat

- Glass Shield / Shield (Verteidigung)
- Tangle Vine (Gegner festhalten / behindern)

1. Rank

Damage

- Breathe Fire (fire) (aoe)
- Dehydrate (fire) (range aoe)
- Force Barrage (force) (long range)
- Thunderstrike (electricity / sonic) (long range)

Utility

Out of Combat

- Alarm (Alarmsignal)
- Command (Sehr einfache Befehle)
- Gentle Landing (Feather Fall)
- Illusory Disg. / Obj. (Verkleidung)
- Phantasmal Minion (Diener für herkömmliche Sachen)

In Combat

- Enfeeble (Schwächt einen Gegner)
- Fear (Ängstigt einen Gegner)
- Grease (Rutschiger Boden)
- Runic Weapon (Verstärkte Waffe)
- Summon Animal / Construct / Undead

Divine Spells

Cantrips

Damage

- Divine Lance (spirit) (long range)
- Haunting Hymn (sonic) (aoe)
- Needle Darts (piercing) (range)

Utility

Out of Combat

- Detect Magic (Magie wahrnehmen)
- Guidance (Kleine Stärkung)
- Light (Licht)
- Message (Kurze Nachricht an jemand Anderen)
- Prestidigitation (Kleinere Zaubertricks)

In Combat

- Forbidding Ward (Bessere Defensive gegen einen Gegner)
- Rousing Splash (Extra HP, außerdem Hilfe gegen Feuer / Säure)
- Shield (Verteidigung)
- Stabilize (Jemanden im Sterben stabilisieren)

1. Rank

Damage

- Harm (void) (range / melee)
- Concordant Choir (sonic) (aoe)

Utility

Out of Combat

- Alarm (Alarmsignal)
- Command (Sehr einfache Befehle)
- Detect Poison (Gift wahrnehmen)
- Ventriloquism (Töne woanders erscheinen lassen)

In Combat

- Bless (Stärkende Aura)
- Fear (Ängstigt einen Gegner)
- Heal (Lebende heilen / Untote schädigen)
- Runic Weapon (Verstärkte Waffe)
- Sanctuary (Schutz für jemanden, solange die Person nicht angreift)
- Summon Undead / lesser Servitor

Occult Spells

Cantrips

Damage

- Haunting Hymn (sonic) (aoe)
- Needle Darts (piercing) (range)
- Telekinetic Projectile (bludg. / slash. / pierc.) (range)
- Void Warp (void) (range)

Utility

Out of Combat

- Detect Magic (Magie wahrnehmen)
- Figment (Kleine Illusion)
- Guidance (Kleine Stärkung)
- Light (Licht)
- Message (Kurze Nachricht an jemand Anderen)
- Prestidigitation (Kleinere Zaubertricks)
- Telekinetic Hand (Kleine Dinge mit magischer Hand)

In Combat

- Forbidding Ward (Bessere Defensive gegen einen Gegner)
- Shield (Verteidigung)

1. Rank

Damage

- Concordant Choir (sonic) (aoe)
- Force Barrage (force) (long range)
- Grim Tendrils (void) (aoe)
- Phantom Pain (mental) (range)

Utility

Out of Combat

- Alarm (Alarmsignal)
- Command (Sehr einfache Befehle)
- Illusory Disg. / Obj. (Verkleidung)
- Object Reading (Geschichte eines Objektes)

In Combat

- Bless (Stärkende Aura)
- Enfeeble (Schwächt einen Gegner)
- Fear (Ängstigt einen Gegner)
- Protection (Schutz)
- Runic Weapon (Verstärkte Waffe)
- Soothe (Lebende heilen)
- Summon Fey / Undead

Primal Spells

Cantrips

Damage

- Caustic Blast (acid) (range aoe)
- Electric Arc (electricity) (range)
- Frostbite (cold) (long range)
- Gouging Claw (slashing / piercing) (melee)
- Ignition (fire) (range / melee)
- Puff of Poison (poison) (short range)

Utility

Out of Combat

- Detect Magic (Magie wahrnehmen)
- Guidance (Kleine Stärkung)
- Light (Licht)

In Combat

- Elemental Counter (Konter gegnerischen Zauber mit Gegenelement)
- Glass Shield (Verteidigung)
- Tangle Vine (Gegner festhalten / behindern)
- Rousing Splash (Extra HP, außerdem Hilfe gegen Feuer / Säure)
- Stabilize (Jemanden im Sterben stabilisieren)

1. Rank

Damage

- Briny Bolt (bludgeoning) (long range)
- Dehydrate (fire) (range aoe)
- Hydraulic Push (bludgeoning) (long range)
- Thunderstrike (electricity / sonic) (long range)

Utility

Out of Combat

- Air Bubble
- Alarm (Alarmsignal)
- Gentle Landing (Feather Fall)
- Pest Form (Verwandlung in harmloses, kleines Tier)
- Vanishing Tracks (Spuren verwischen)

In Combat

- Fear (Ängstigt einen Gegner)
- Grease (Rutschiger Boden)
- Heal (Lebende heilen / Untote schädigen)
- Runic Weapon (Verstärkte Waffe)
- Summon Animal / Fey / Plant or Fungus