

Welcher Held bist du?

Jeder dieser Helden ist fertig vorbereitet: Du musst keine Talente verteilen und keine Zauberlisten durchsuchen. Such dir die Rolle aus, die du am Tisch spielen möchtest; Name und persönliche Details bestimmst du selbst.

Vorläufige Auswahl · Start auf Stufe 3 · Die endgültigen WoW-Regeln werden noch abgeglichen.



Dämonenjäger

Verwüstung

Beweglicher Nahkampf /
besondere Magie

Du bist die schnelle Klinge, die dorthin springt, wo der Kampf am härtesten tobt. Mit dämonischer Macht im Blut jagst du deine Gegner quer über das Schlachtfeld und lässt ihnen keine Ruhe. Dein Zug soll sich so flüssig spielen wie ein gewöhnlicher Angriff.



Druide

Wächter

Verwandlung / Verteidigung

Wenn es ernst wird, legst du deine Alltagsgestalt ab und wirst zur Naturgewalt: ein robuster Wächter, der Schläge aushält. Werte und Gestalt bereiten wir so vor, dass du dich einfach verwandelst und spielst, ohne im Bestiarium zu blättern.



Druide

Wiederherstellung

Heilung / Naturmagie

Du bist die Hand der Natur: Wo jemand fällt, bringst du ihn zurück auf die Beine, und wo Gegner anrücken, halten Ranken und Flammen sie auf. Ohne dringenden Heilbedarf greifst du selbst ein. Drei Empfehlungen führen dich durch jeden Zug.



Hexenmeister

Dämonologie

Magie / Begleiter oder
Beschwörung

Du kämpfst nie allein: Ein dämonischer Begleiter steht an deiner Seite, und gemeinsam seid ihr gefährlicher, als es jeder für sich wäre. Die Steuerung deiner Kreatur wird klar erklärt, damit sie ein Teil deines Zugs bleibt und kein zweites Spiel daneben.



Hexenmeister

Zerstörung

Offensive Magie

Du lässt dunkle Magie sprechen: eine verlässliche Standardattacke für jede Runde und wenige mächtige Zauber für die Momente, die wirklich zählen. Du musst nicht lange in Zauberlisten suchen, sondern entfesselst, was die Lage verlangt.

Alle 22 Pakete: feste Build-Auswahl, frei wählbarer Name und drei persönliche Details. Keine Talentverteilung nötig. Die Rollen sind Orientierung; eine vorgeschriebene Tank-/Heiler-Verteilung gibt es nicht.

Welcher Held bist du?

Jeder dieser Helden ist fertig vorbereitet: Du musst keine Talente verteilen und keine Zauberlisten durchsuchen. Such dir die Rolle aus, die du am Tisch spielen möchtest; Name und persönliche Details bestimmst du selbst.

Vorläufige Auswahl · Start auf Stufe 3 · Die endgültigen WoW-Regeln werden noch abgeglichen.



Jäger

Tierherrschaft

Fernkampf / Begleiter

Du und dein Tier seid ein Team: Du hältst den Fernkampf, und dein Gefährte kämpft direkt an deiner Seite. Seine Aufgaben stehen direkt neben deinen eigenen, damit du beides im Blick behältst, ohne den Überblick zu verlieren.

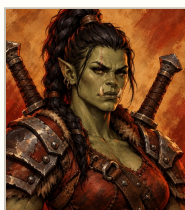


Jäger

Treffsicherheit

Fernkampf / Erkundung

Du suchst dir den besten Platz auf dem Schlachtfeld und setzt gefährliche Gegner aus der Ferne unter Druck, noch bevor sie die Gruppe erreichen. Draußen führst du die anderen: Du liest Spuren, behältst die Umgebung im Blick und findest den Weg.



Krieger

Furor

Nahkampf / Schaden

Zwei Waffen, ein Ziel: nach vorn. Du stürzt dich entschlossen in den Kampf und lässt deine Klingen sprechen. Dein Angriffszug ist klar und schnell erklärt, sodass du von der ersten Runde an im Rhythmus bist und das Spiel nebenbei kennlernst.



Krieger

Schutz

Verteidigung /
Nahkampfkontrolle

Du stehst dort, wo es für deine Freunde gefährlich wird, und machst aus deiner Rüstung eine Mauer. Mit gezielten Manövern und guter Positionierung stellst du dich Gegnern in den Weg. Dein Standort zählt dabei genauso viel wie dein Stahl.



Magier

Feuer

Offensive Magie

Du verwandelst das Gefecht in ein Feuerwerk: Wenige, gut gewählte Zauber richten bei den richtigen Zielen große Wirkung an. Das Paket zeigt dir, wann sich ein kostbarer Zauber lohnt und wann eine sparsame Flamme genügt.



Magier

Frost

Offensive Magie / Kontrolle

Du erschwerst Gegnern den Weg zur Gruppe und behältst das Gefecht aus der Distanz im Blick. Du suchst dir die Ziele aus, die es am meisten verdienen, und die Aktionshilfe sagt dir genau, was jeder Zauber wirklich bewirkt.

Alle 22 Pakete: feste Build-Auswahl, frei wählbarer Name und drei persönliche Details. Keine Talentverteilung nötig. Die Rollen sind Orientierung; eine vorgeschriebene Tank-/Heiler-Verteilung gibt es nicht.

Welcher Held bist du?

Jeder dieser Helden ist fertig vorbereitet: Du musst keine Talente verteilen und keine Zauberlisten durchsuchen. Such dir die Rolle aus, die du am Tisch spielen möchtest; Name und persönliche Details bestimmst du selbst.

Vorläufige Auswahl · Start auf Stufe 3 · Die endgültigen WoW-Regeln werden noch abgeglichen.



Mönch

Windläufer

Beweglicher Nahkampf / Kontrolle

Du bist überall und nirgends: Mit Händen und Füßen kämpfst du in schnellen Kombinationen, wechselst ständig die Position und bist schon wieder weg, bevor der Gegner reagiert. Deine wichtigsten Kombinationen stehen auf einen Blick bereit.



Paladin

Heilig

Unterstützung / gepanzerter Nahkampf

Du bleibst nah bei deinen Freunden und trägst das Licht dorthin, wo Hilfe gebraucht wird. In schwerer Rüstung kämpfst du an ihrer Seite und bleibst auch in gefährlichen Momenten handlungsfähig. Die Gruppe weiß: Wer dich in der Nähe hat, muss sich weniger sorgen.



Paladin

Schutz

Verteidigung / magische Unterstützung

Mit Schild und Lichtmagie hältst du die Linie. Du schwächst die Angriffe der Gegner, und wenn ein Freund zu fallen droht, bist du im richtigen Moment bei ihm. Dein Standardzug ist einfach: angreifen. Alles Weitere entscheidest du erst, wenn es gebraucht wird.



Paladin

Vergeltung

Nahkampf / offensive Unterstützung

Mit der Waffe in der Hand und dem Licht im Rücken gehst du entschlossen gegen die gefährlichsten Gegner vor. Du bist die Vorhut der Gruppe und zugleich ihr Rückhalt: Zwischen deinen Schlägen bleibt Raum, einem Verbündeten beizustehen.



Priester

Heilig

Heilung / Unterstützung

Wenn es für die Gruppe eng wird, bist du ihr Halt. Du entscheidest, wem du als Nächstes hilfst, bist aber nicht zum Dauerheilen verpflichtet: Für ruhigere Momente hast du eine eigene Standardaktion. So behältst du Spaß und Verantwortung im Gleichgewicht.



Priester

Schatten

Offensive Magie / Kontrolle

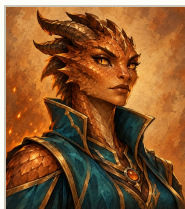
Du kämpfst mit der dunklen Seite des Glaubens: Schattenmagie setzt deine Gegner unter Druck, und um dich liegt etwas Geheimnisvolles, das deine Freunde neugierig macht. Deine wichtigsten Entscheidungen liegen als kleine, übersichtliche Auswahl bereit.

Alle 22 Pakete: feste Build-Auswahl, frei wählbarer Name und drei persönliche Details. Keine Talentverteilung nötig. Die Rollen sind Orientierung; eine vorgeschriebene Tank-/Heiler-Verteilung gibt es nicht.

Welcher Held bist du?

Jeder dieser Helden ist fertig vorbereitet: Du musst keine Talente verteilen und keine Zauberlisten durchsuchen. Such dir die Rolle aus, die du am Tisch spielen möchtest; Name und persönliche Details bestimmst du selbst.

Vorläufige Auswahl · Start auf Stufe 3 · Die endgültigen WoW-Regeln werden noch abgeglichen.



Rufer

Verheerung

Offensive Drachenmagie

In dir lebt die Macht der Drachen, und du setzt sie ohne Zögern ein. Eine feste Zauberauswahl nimmt dir die Qual der Wahl, sodass du dich auf die großen Momente konzentrieren kannst, in denen deine Magie den Ausschlag gibt.

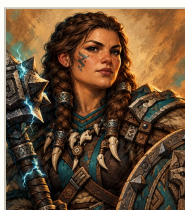


Schamane

Elementar

Elementarkräfte /
Nahkampfnähe Unterstützung

Feuer, Sturm und Erde antworten auf deinen Ruf. Du führst elementare Kräfte an der Seite deiner Gruppe in den Kampf und stehst nah genug, um deinen Freunden zu helfen.



Schamane

Verstärkung

Nahkampf / Unterstützung

Du kämpfst vorn, die Geister an deiner Seite. Du trägst elementare Kraft in die erste Reihe und stärkst zugleich die Gruppe. Die Regeln dafür werden so aufbereitet, dass Nahkampf, Kräfte und Unterstützung zusammenpassen.



Schurke

Täuschung

Präzise Angriffe / Heimlichkeit

Du bist der, den keiner kommen sieht. Du suchst den leisen Weg, wartest, bis ein Gegner abgelenkt ist, und triffst genau dann zu. Danach bist du schon wieder in Deckung. Außerhalb des Kampfes öffnest du Schlösser, schleichst und besorgst Informationen.



Todesritter

Frost

Nahkampf / dunkle Magie

Du bist ein Kämpfer in schwerer Rüstung, den der Tod nicht losgelassen hat. Kälte und Dunkelheit folgen dir, und deine Vergangenheit gibt dir Gewicht. Das Frostpaket steht, sobald die neue Unterklasse bestätigt ist.

Alle 22 Pakete: feste Build-Auswahl, frei wählbarer Name und drei persönliche Details. Keine Talentverteilung nötig. Die Rollen sind Orientierung; eine vorgeschriebene Tank-/Heiler-Verteilung gibt es nicht.