

46 Möglichkeiten

KLASSENBESTE

Die riesige Auswahl an Klassen und Unterklassen in Baldur's Gate 3 ist erschlagend. Wir verschaffen euch eine Übersicht und erklären ihre Fähigkeiten. Von Fabiano Uslenghi

Im ersten Moment freut man sich als Rollenspiel-Fan immer, sobald haufenweise wählbare Klassen angekündigt werden. Dann steht man aber plötzlich wie der Ochs vorm Berg und kann sich einfach nicht für die richtige Klasse entscheiden, das gilt natürlich auch für

ein Monster wie Baldur's Gate 3. Wir wollen euch bei dieser schwierigen Entscheidung unterstützen und haben das Spielerhandbuch von D&D 5 zur Hand genommen, um euch mehr Details über alle zwölf Klassen und ihre 46 Unterklassen mitzugeben. ★

BARBAR

HAUPTATTRIBUT: Stärke
RÜSTUNGEN: leicht und mittelschwer
WAFFEN: alle

Barbaren sind einfach gestrickte Krieger, die sich durch ihre immense Kraft, Zähigkeit und unheimliche Wut auszeichnen. Barbaren hauen vor allem im Nahkampf drauf und können extrem mächtige kritische Treffer verteilen. Sie sind in der Regel nicht magiebegabt, dafür aber dank leichter Rüstung erstaunlich schnell.

AUF LEVEL 3 WÄHLEN BARBAREN IHRE UNTERKLASSE:

Pfad des Berserkers: Berserker sind gnadenlose Kampfmaschinen, die komplett der Raserei verfallen. Sie haben den mächtigsten Kampfrausch aller Barbaren und können dadurch öfter zuschlagen. Außerdem sind sie fast nicht zu verzaubern oder zu verängstigen.

Pfad des Wilden Herzens: In der Brust der Wildheart-Barbaren schlägt das Herz eines Tieres, das ihr euch aussuchen könnt. Zur Wahl stehen Bär, Adler, Elch, Tiger oder Wolf. Je nach gewähltem Tier bekommt ihr natürlich auch andere Fähigkeiten.

Pfad der Wilden Magie: Wer es im Rollenspielalltag gerne chaotisch mag, kann den Pfad der Wilden Magie wählen. Dann verfügt euer Barbar über unkontrollierbare Zauberei, die durch seine Raserei ausgelöst wird und zufällige Effekte hat.



BARDE

HAUPTATTRIBUT: Charisma
RÜSTUNGEN: leicht
WAFFEN: einfache Waffen, Handarmbrüste, Langschwerter, Rapiere, Kurzscherter

Barden sind wahre Allzweckwaffen und können sowohl heimlich vorgehen als auch zaubern oder kämpfen. Sie ziehen ihre Macht aus der Musik und sind in der Lage, ihre Gefährten zu beflügeln. Sie lernen auch Zauber von anderen Klassen.

AUF LEVEL 3 WÄHLEN BARDEN IHRE UNTERKLASSE:

Schule des Wissens: Diese Barden sind kluge und wortgewandte Abenteurer. Sie können im Kampf ihre Gegner irritieren und lernen noch mehr Zauber von anderen Klassen.

Schule des Wagemuts: Diese Barden sind bessere Kämpfer und können mit mehr Waffen umgehen als ihre friedlichen Bandkollegen. Sie greifen auch öfter an und können ihre Gefährten besser vor Schaden schützen oder ihnen beim Schaden aushelfen.

Schule des Schwerts: Schwertbarden sind hervorragende Duellanten und nutzen ihre Inspiration ausnahmsweise, um statt ihrer musikalischen die eigenen Kampffähigkeiten zu verbessern.

DRUIDE

HAUPTATTRIBUT: Weisheit

RÜSTUNGEN: leicht und mittelschwer (ohne Metall)

WAFFEN: Knüppel, Dolche, Wurfpeile, Wurfspeere, Streitkolben, Kampfstäbe, Säbel, Sicheln, Schleudern, Speere

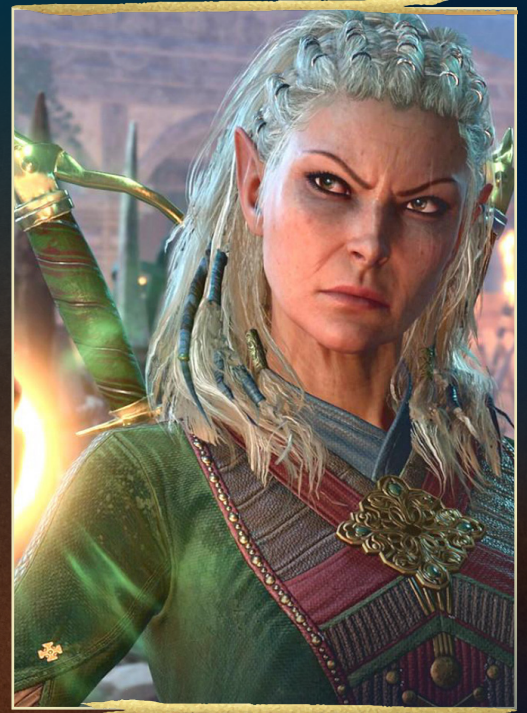
Druiden sind nicht etwa wirre Waldzauser wie Catweazle, sondern weise Naturzauberer, die sowohl Heilung als auch offensive Magie beherrschen. Besonders mächtig ist ihre elementare Zauberei, mit der sie sich Wasser, Feuer, Erde und Luft zunutze machen. Außerdem sind Druiden dafür berühmt, sich problemlos in Tiere zu verwandeln.

AUF LEVEL 2 WÄHLEN DRUIDEN IHRE UNTERKLASSE:

Zirkel des Landes: Diese Druiden haben eine besondere Verbindung zur Umgebung und können schnell ihre Zauberei erholen und sich wieder in den Kampf stürzen. Sie erlernen zusätzliche Zauberei je nach Wahl ihres bevorzugten Landes.

Zirkel des Mondes: Diese Druiden beschützen die ungezähmte Natur und sind herausragende Gestaltwandler. Sie haben Vorteile in Tier- oder später elementarer Form.

Zirkel der Sporen: Diese sonderbaren Druiden sehen die Schönheit des Verfalls und haben eine Verbindung zu Pilzen. Sie verfügen zusätzlich über einige nekromantische Zauberei und versprühen giftige Sporen auf ihre Gegner.



HEXENMEISTER

HAUPTATTRIBUT: Charisma

RÜSTUNGEN: leicht

WAFFEN: einfache Waffen

Alle Hexenmeister haben irgendeinen Pakt mit einem übernatürlichen Wesen (in der Regel mit einem Dämon) geschlossen, das sie dafür mit magischen Fähigkeiten ausstattet. Sie wirken ihre Zauberei recht eigenwillig, da sie nicht viele Sprüche haben, aber nach einer kurzen Rast alle zurückbekommen. Außerdem müssen sie sich um Zaubergebote keine Gedanken machen.

AUF LEVEL 1 WÄHLEN HEXENMEISTER IHRE UNTERKLASSE:

Die Erzfee: Ihr habt einen Pakt mit einer mächtigen Fee geschlossen. Das verleiht euch vor allem die Fähigkeit, eure Gegner leichter zu bezirzen und stellt Zauberei aus dem Feenreich zur Verfügung.

Der Große Alte: Ihr habt einen Cthulhu-artigen Patron, der sich der Wahrnehmung der Realität entzieht. Zu den gewährten Fähigkeiten gehören Telepathie und Schutz vor selbiger.

Der Unhold: Ihr seid wirklich einen Pakt mit dem Teufel eingegangen, der euch höllische Kräfte verleiht. Ihr bekommt Leben, wenn ihr Gegner tötet, oder Glück, um gerade noch so zu entkommen.



KÄMPFER

HAUPTATTRIBUT: Stärke / Geschicklichkeit

RÜSTUNGEN: alle

WAFFEN: alle



Kämpfer sind hauptsächlich stumpfe, starke, kräftige, geschickte, profane ... nun ja, Kämpfer, die ihre Gegner mit purem Waffengeschick überwinden. Dazu zählen aber nicht nur Nahkämpfer! Kämpfer können jede Waffe meistern, auch Bögen oder ... ähm, Wurfpeile. Diese Klasse ist sehr vielseitig, auch ohne Zauberei.

AUF LEVEL 3 WÄHLEN KÄMPFER IHRE UNTERKLASSE:

Champion: Diese Kämpfer sind (noch mehr als ohnehin schon) körperlich in Topform und herausragende Athleten. Sie hauen öfter kritische Treffer raus und meistern zwei Kampfstile.

Kampfmeister: Diese Krieger sind nicht nur geschickt, sondern obendrein auch noch gebildet. Sie lernen besondere Kampfmanöver und können Gegner studieren, um ihre Werte zu erfahren.

Mystischer Ritter: Wem herkömmliches Kriegswerkzeug nicht reicht, kann auch ein wenig Magie hinzugeben. Ihr lernt verschiedene Zaubersprüche und wie ihr sie mit eurer Waffe kombiniert.



KLERIKER

HAUPTATTRIBUT: Weisheit
RÜSTUNGEN: leicht und mittelschwer
WAFFEN: einfache Waffen

Kleriker sind von ihrem Glauben an ihre jeweilige Gottheit geprägt. Je nach Gott variiert daher nicht nur die Zauberliste der Kleriker, auch ihre Moralvorstellungen sind durch die Lehre ihres Schutzpatrons gefärbt. Kleriker sind zwar meistens die klassischen Heiler, können aber auch viele andere Formen der Magie meistern. Alle Kleriker sind zudem gute Konter gegen Untote.

AUF LEVEL 1 WÄHLEN KLERIKER IHRE UNTERKLASSE:

Domäne des Lebens: Diese Kleriker gehören zu den besten Heilern im ganzen Spiel.

Domäne des Lichts: Diese Kleriker fügen Gegnern Schaden mit Feuer zu oder schützen andere mit Licht.

Domäne der List: Diese Kleriker sind Diebe und Meister der Streiche, die sich duplizieren oder auch mit den Schatten verschmelzen.

Domäne der Natur: Diese Kleriker haben Ähnlichkeit zu Druiden und können Pflanzen oder Tiere beeinflussen.

Domäne des Sturms: Diese Kleriker verkörpern den Sturm und schleudern Blitze oder Wind auf ihre Feinde.

Domäne des Wissens: Diese Kleriker wissen über alles und jeden Bescheid und können sogar Gedanken lesen.

Domäne des Krieges: Diese Kleriker sind potente Kämpfer und können auch ihren Verbündeten zu mächtigen Angriffen verhelfen.

MAGIER

HAUPTATTRIBUT: Intelligenz
RÜSTUNGEN: keine
WAFFEN: Dolche, Wurfpeile, Schleudern, Kampfstäbe, leichte Armbrüste

Magier sind die klassischen Zauberwirker. Männer und Frauen in langen Mänteln und wahlweise auch mit langen Bärten. Sie sind in erster Linie Gelehrte und Wissenssuchende, die ihr Arsenal an Zaubern stetig vergrößern und sich auf bestimmte Bereiche der Magie spezialisieren.



AUF LEVEL 2 WÄHLEN MAGIER IHRE UNTERKLASSE:

Schule der Bannmagie: Diese Magier sind begabt darin, sich oder andere vor Schaden zu bewahren.

Schule der Beschwörung: Diese Magier beschwören Kreaturen oder beleben Objekte, die sich dann auf die Gegner stürzen.

Schule der Erkenntnismagie: Diese Magier können in die Zukunft blicken oder auf andere Art ihre Wahrnehmung verbessern.

Schule der Hervorrufung: Diese Kampfmagier rufen die Kraft der Elemente an und werfen entsprechend mit Feuer usw. um sich.

Schule der Illusion: Diese Magier kennen sich mit Illusion und Täuschung aus und sagen etwa: »Hinter dir, ein dreiköpfiger Affe!«

Schule der Nekromantie: Diese Magier können besonders gut Untote zu neuem Leben erwecken und auf ihre Gegner hetzen.

Schule der Verzauberung: Diese Magier manipulieren den Geist und ziehen Feinde als Rekruten wider Willen auf ihre Seite.

Schule der Verwandlung: Diese Magier verwandeln sich selbst oder andere Dinge in etwas Neues, hoffentlich Gefährlicheres.

PALADIN

HAUPTATTRIBUT: Stärke und Charisma
RÜSTUNGEN: alle
WAFFEN: alle



Paladine sind göttliche Streiter, die in erster Linie für ihr extrem ausgeprägtes Gerechtigkeitsgefühl bekannt sind. Sie stehen für Ordnung, das Gesetz oder das Gute ein. Sie sind gerüstete Nahkämpfer, die aber auch göttliche Zaubere wirken und somit zur Not auch als Heiler taugen.

AUF LEVEL 3 WÄHLEN PALADINE IHRE UNTERKLASSE:

Der Schwur der Alten:

Diese Paladine schwören auf das Licht der alten Völker und stehen dafür ein, die Natur zu bewahren. Sie können dadurch Lichtkräfte wirken und die Macht der Natur beschwören.

Schwur der Hingabe: Das sind klassische Paladine, die für das Gute und die Gerechtigkeit eintreten und alles tun, um unheilige Feinde in die Knie zu zwingen, gegen die sie besonders effektiv sind.

Schwur der Rache: Diese Paladine üben Rache an allen, die Unrecht getan haben, und nutzen ihre Wut, um sich im Kampf zu beflügeln oder Feinden nachzusetzen.

Eidbrecher: Achtung! Diese Unterklasse kann nicht gewählt werden. Ihr werdet erst dann zum Eidbrecher, wenn ihr im Spiel gegen die Ideale eures Paladins verstoßt. Ihr seid dann ein dunkler Paladin, der keine Gnade kennt und auf das Gute pfeift.



SCHURKE

HAUPTATTRIBUT: Geschicklichkeit

RÜSTUNGEN: leicht

WAFFEN: einfache Waffen, Handarmbrüste, Langschwerter, Rapiere, Kurzscherter

Schurken sind gerissene Diebe, Attentäter oder Spieler, die sich durch List einen Vorteil verschaffen. Sie sind besonders agil und können jederzeit Schlösser öffnen oder Fallen entschärfen. Im Kampf sind sie am effektivsten, wenn sie aus dem Hinterhalt zuschlagen.

AUF LEVEL 3 WÄHLEN SCHURKEN IHRE UNTERKLASSE:

Arkaner Betrüger: Wer als Dieb auch noch zaubern kann, wird zum Arkanen Betrüger und nutzt seine Zauberei, um Gegner in die Irre zu führen oder sich ungesehen Zutritt zu verschaffen.

Assassine: Als ausgebildete Meuchler liegt der Fokus darauf, ahnungslose Gegner plötzlich niederzustrecken. Sie sind außerdem gut darin, sich als andere Personen auszugeben.

Dieb: Diese Schurken sind sehr geschickt und können im Kampf schnelle Aktionen ausführen und im Grunde überall hochklettern.

WALDLÄUFER

HAUPTATTRIBUT: Geschicklichkeit und Weisheit

RÜSTUNGEN: leicht und mittelschwer

WAFFEN: alle

Waldläufer sind naturverbundene Jäger, die ihr Geschick mit Zauberei kombinieren und sich draußen überall zuhause fühlen. Sie setzen außerdem ihre Talente ein, um besondere Feinde zu jagen, und wissen mit vielen Waffen umzugehen.

AUF LEVEL 3 WÄHLEN WALDLÄUFER IHRE UNTERKLASSE:

Herr der Tiere: Diese Waldläufer bekommen einen Vertrauten zur Seite gestellt, ein Tier, das sie in jedes Gefecht begleitet.

Jäger: Diese Waldläufer sind äußerst geschickte Kämpfer, die im Nah- oder Fernkampf großen Schaden anrichten können und vom Gegner nur sehr schwer zu fassen sind.

Gloom Stalker: Solche Waldläufer halten sich am liebsten an dunklen Orten auf und lauern, bis ihre Beute in die Falle geht. Sie sind effektiv aus dem Hinterhalt und können auch bei Dunkelheit sehen.



MÖNCH

HAUPTATTRIBUT: Weisheit und Geschicklichkeit

RÜSTUNGEN: keine

WAFFEN: einfache Waffen, Kurzscherter

Mönche sind gewandte Nahkämpfer, die oft waffenlos oder maximal mit Stäben zulangen. Sie sind derart trainiert, dass sie ihr inneres Ki nutzen können, um besondere Effekte auszulösen. Dazu gehören Fähigkeiten wie Pfeile zu fangen, Gegner zu betäuben oder besonders schnell zu rennen.



AUF LEVEL 3 WÄHLEN MÖNCHE IHRE UNTERKLASSE:

Der Weg der Offenen Hand: Mönche aus diesen Klöstern sind meisterhafte Kampfkünstler, aber auch besonnen und diszipliniert. Sie können das Ki ihrer Gegner manipulieren oder sich selbst heilen.

Der Weg der Vier Elemente: Wer dieser Klostertradition angehört, nutzt die Macht des Ki, um elementare Mächte zu entfesseln. Sie können mit ihren Schlägen Windböen oder Donnerschläge auslösen und sogar elementare Zauber wirken.

Weg des Schattens: Diese Mönche sind im Grunde waschechte Ninjas, die auf Heimlichkeit und Hinterhalt setzen. Sie bewegen sich durch Schatten oder wirken bestimmte Dunkelheitszauber.

ZAUBERER

HAUPTATTRIBUT: Charisma

RÜSTUNGEN: keine

WAFFEN: Dolche, Wurfspfeile, Schleudern, Kampfstäbe, leichte Armbrüste



Anders als Magier sind Zauberer von Geburt an mit magischen Kräften ausgestattet. Sie haben eine mächtige Ahnenlinie, die sich auf ein magisches Wesen zurückführen lässt. Sie sind in der Lage, viele Zauber dynamisch zu verändern und so ihre Wirkung zu manipulieren.

AUF LEVEL 1 WÄHLEN ZAUBERER IHRE UNTERKLASSE:

Drachenblutlinie: Solche Zauberer stammen aus einer Familie, die sich mit Drachen fortgepflanzt hat. Je nach Drache bekommen solche Zauberer andere Fähigkeiten wie Blitz- oder Feuerodem.

Wilde Magie: Diese Wesen wurden von purer Magie berührt und werden manchmal auch Opfer chaotischer Effekte. Zauber können stets absurde Nebenwirkungen haben, aber mit der Zeit lernen diese Abenteurer auch, das Chaos zu kontrollieren.

Sturmzauberei: Diese Zauberer sind von der Macht der Windmagie durchdrungen und können sie nutzen, um beispielsweise zu fliegen oder das Wetter zu manipulieren.