



GUILD WARS

NIGHTFALL

MANUSKRIPTE

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

EPILEPSIE-HINWEIS

Bei einem kleinen Prozentsatz der Bevölkerung (ca. 1 Person von 4000) können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen.

Befragen Sie einen Arzt, bevor Sie ein Videospiele benutzen, wenn bei Ihnen oder einem Mitglied Ihrer Familie Epilepsie vorliegt.

Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospiele zu beobachten. Sollten bei Ihrem Kind folgende Symptome auftreten, **UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH das Spiel: VERÄNDERTES SEHVERMÖGEN, AUGEN- UND MUSKELZUCKUNGEN, UNWILLKÜRLICHE BEWEGUNGEN, DESORIENTIERUNG, WAHRNEHMUNGSVERLUST DER UMGEBUNG, GEISTIGE VERWIRRUNG, SCHWINDELGEFÜHLE UND/ ODER KRÄMPFE. BEFRAGEN SIE IHREN ARZT!**

WARNUNG

BEACHTEN SIE BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halten Sie den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichten Sie auf des Spielen, wenn Sie erschöpft sind oder Schlaf benötigen.
4. Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achten Sie darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

© 2006 ArenaNet, Inc. und NC Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. NCsoft, das ineinander greifende NC-Logo, ArenaNet, *Guild Wars*, *Guild Wars Nightfall* und alle damit zusammenhängenden Logos und Designs sind Marken oder eingetragene Marken der NCsoft Corporation. Alle anderen Marken sind das Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.



Inhalt

8 BUCH 1: DAS LAND DER GOLDENEN SONNE

9 KAPITEL 1: DIE GEBIETE ELONAS

- 10 Istan
- 11 Kourna
- 12 Vaabi
- 13 Der Orden der Sonnenspeere

15 KAPITEL 2: DIE GÖTTER ELONAS

- 16 Die fünf wahren Götter
- 17 Dwayna
- 18 Balthasar
- 19 Grenth
- 20 Lyssa
- 21 Melandru
- 22 Finsternis

23 KAPITEL 3: GESCHICHTE VON ELONA

- 24 Der Elonische Kalender
- 24 Monate und Jahreszeiten
- 26 Vereinheitlichte Zeittafel
- 28 Die Ära der Erschütterten Dynastie
- 30 Palawa Joko und Turai Ossa

33 KAPITEL 4: VERBÜNDETE UND FEINDE

- 34 Varesh Ossa
- 35 General Morgahn
- 35 General Bayel
- 36 General Khayet
- 36 Ältester Suhl
- 37 Kormir
- 38 Fürst Mehtu der Weise
- 39 Fürst Bokka der Prachtige
- 40 Fürst Ahmtur der Starke
- 40 Palawa Joko

- 41 Zentauren
- 42 Harpyien
- 43 Heket
- 44 Junundu
- 45 Dämonen
- 46 Dschinn
- 47 Korsaren
- 48 Helden
 - 49 Koss
 - 50 Dunkoro
 - 51 Melonni
 - 52 Tahlkora
 - 53 Akolyth Sousuke
 - 53 Akolythin Jin
 - 54 Zhed
 - 55 Margrid
 - 56 Norgu
 - 57 Goren
 - 58 Meister der Gerüchte
 - 59 Olias
 - 60 Zenmai
 - 61 Razah

64 ZWEITES BUCH: ELONISCHE ABENTEUER

65 KAPITEL 1: CHARAKTERE

- 66 Dunkle Zeiten in Elona
- 66 Erstellen Eures Charakters
 - 67 Primäre und sekundäre Klassen
 - 68 Attribute
- 70 Höhere Stufen erreichen
 - 70 Attributpunkte hinzugewinnen
 - 71 Fertigkeitspunkte hinzugewinnen
 - 72 Charaktere anpassen
 - 72 Auf zu neuen Ufern

73 KAPITEL 2: DIE ACHT KLASSEN

- 75 Derwisch
- 76 Elementarmagier
- 77 Mesmer
- 78 Mönch
- 79 Nekromant
- 80 Paragon
- 81 Waldläufer
- 82 Krieger
- 83 Fertigkeiten
- 84 Builds

85 KAPITEL 3: ERFORSCHEN

- 86 Sich bewegen
 - 86 Fortbewegung mit Hilfe der Tastatur
 - 87 Fortbewegung mit der Maus
 - 87 Kamerasteuerung
 - 88 Distrikte
- 89 Der Gebrauch von Karten
 - 89 Kompass
 - 90 Missionskarte
 - 91 Weltkarte
 - 92 Reisen
- 93 Städte und erforschbare Gebiete
 - 93 Tauschhandel
 - 94 Wer ist wer in einer Stadt?
 - 100 Handlungsrelevante NSCs
- 101 Helden
- 102 Interaktion mit Spielern
 - 102 Chat
 - 104 Gutes Zusammenspiel

105 KAPITEL 4: ABENTEUER

- 106** Wählt Eure Fertigkeiten
 - 106** Fertigkeiten-/Attributanzeige
 - 106** Euer Inventar
- 111** Charakterstatus
 - 112** Der Fertigungs balken
 - 112** Gesundheit und Energie
 - 114** Tod und Wiederbelebung
 - 114** Moral
 - 114** Sterbemalus
 - 115** Verzauberungen/Verhexungen
 - 115** Schnell agieren im Kampf
 - 116** Euer Ziel aufrufen
- 118** Missionen und Quests
 - 118** Mehrere Charaktere
 - 119** Missionen
 - 120** Quests
 - 121** Sondermissionen
- 122** Gilden
 - 123** Gildenhallen
 - 123** Bündnisse

125 KAPITEL 5: PLAYER VERSUS PLAYER (SPIELER GEGEN SPIELER)

- 126** Charaktererstellung (PvP)
- 126** Der Kampfarchipel
- 127** Fertigkeiten und Runen freispielen
- 128** Balthasars Belohnungen
- 128** PvP -Kampf
- 131** Aufstieg der Helden
- 134** Beobachter-Modus







Buch 1:

Das Land der Goldenen Sonne

Kapitel 1: Die Gebiete Elonas



ELONA, das Land der Goldenen Sonne, floriert in einem von Savannen, Wüsten, Ebenen und Ödland umgebenen Gefilde. Drei Provinzen arbeiten gemeinsam zum Wohl dieser stolzen Nation. Im Westen liegt Istan, eine mit den Ruinen eines untergegangenen elonischen Reichs übersäte Inselprovinz. Im Osten befindet sich Kourna, das für seine treu ergebenen Soldaten, engagierte Armee, ausgedehnten Güter und Landwirtschaft bekannt ist. Die im Norden gelegene Provinz Vaabi ist die Heimat wohlhabender Handelsfürsten. Viele erfolgreiche Elonier dort glauben, es sich dank ihrer Sicherheit und ihres Wohlstands erlauben zu können, viele der größten Errungenschaften der Nation finanziell zu unterstützen. Trotz gelegentlicher Rivalitäten sorgen diese drei Provinzen – Istan, Kourna und Vaabi – seit mehr als tausend Jahren für den Wohlstand und die Stärke von Elona.

Istan

Die Inselprovinz Istan ist für ihre großartige Marineflotte bekannt, die entlang der Westküste Elonas patrouilliert. Tag für Tag laufen in der Hafenstadt Kamadan Schiffe aus Tyria, Cantha und anderen fernen Ländern der Welt ein. Von dort aus fahren Handelsschiffe zu Istans zahlreichen Inseln und dem kournischen Festland. Dabei trotzen sie Korsarenpatrouillen, Zyklonen und noch größeren Gefahren in diesen Gewässern. Tapfere Istani überwachen die Gewässer im festen Vertrauen darauf, dass Fremde, die in böser Absicht nach Elona kommen, von den Bürgern, Soldaten und Seeleuten der Provinz entsprechend empfangen werden.



Große Istan-Helden taten sich in Zeiten der Not hervor: im Krieg, bei Hungersnöten, Invasionen und unter noch eigenartigeren Bedrohungen. Vor über sechshundert Jahren ist diese Provinz von der berühmten Skarabäen-Seuche verheert worden. Opfer der Seuche starben qualvoll, während Insekten aus Beulen in ihrer Haut schlüpften. Viele waren davon überzeugt, dass der Ausbruch der Seuche übernatürliche Ursachen hatte. Sie gaben unsichtbaren Kräften die Schuld am Leiden der Unschuldigen. In dieser Zeit der Wirren kümmerten sich Helden um die Kranken, evakuierten Städte und Dörfer und suchten nach der Quelle der Fäulnis. Die Ursache der Seuche wurde nie gefunden, doch heute noch erzählt man sich Geschichten von den Helden, die der leidenden Bevölkerung halfen.

Bis zum heutigen Tag werden in Istan Tapferkeit und Leistung belohnt. Die Regierung von Istan wird am besten durch das Wort „Meritokratie“ beschrieben: Die Besten und Klügsten werden befördert und jahrelanger Dienst wird belohnt. Dorfälteste wachen über viele Städte und Außenposten und steigen schließlich in angesehenen Machtpositionen im Ältestenrat auf. Natürlich gibt es in der Provinz auch genügend Verbrecher und Schurken – Kriminelle sinken in der Regel zum Abschaum der Gesellschaft ab – doch mit jedem Sonnenaufgang in Istan macht sich ein anderer Held auf den Weg.



Kourna

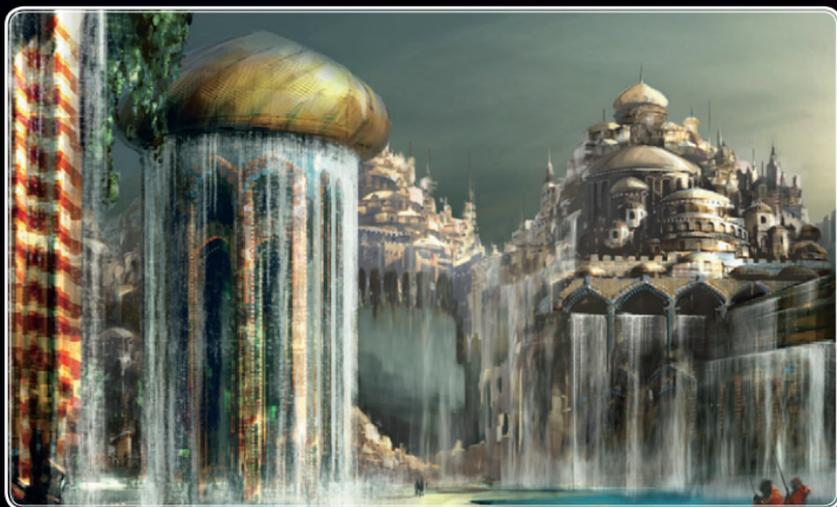
Die Provinz Kourna befindet sich in ständiger Kriegsbereitschaft. Militärgeschichtler analysieren die großen Schlachten, die hier stattgefunden haben: die heroischen Konflikte der altherwürdigen Könige, verzweifelte Anstrengungen zur Einigung des Landes in der Ära der Erschütterten Dynastie und natürlich Turai Ossas Sieg über Palawa Joko in der Nähe des Großen Katarakts in



Jahai. In Kourna ist seit Jahrhunderten eine Militärregierung an der Macht, deren Mitglieder direkte Nachkommen des Kriegsherrn Turai Ossa sind. Nach seinem Vorbild verehren Kournier Loyalität, Patriotismus, ein strenges Pflichtbewusstsein und Hingabe an den Militärdienst. Nicht alle Kournier sind Soldaten, doch die in den Feldern arbeitenden Bauern und die Handwerker, die in Werkstätten Sklavenarbeit leisten, wissen den Wert einer sicheren Provinz zu schätzen. Die Stärke des Staates hängt von der Loyalität zu dessen Führern ab. Auch befriedete Zentauren-Arbeiter tragen ihren Anteil zur Stärke der Provinz bei. Die Bürger arbeiten mit der typischen kournischen Hingabe sehr hart für den Wohlstand ihrer Provinz – in der Tat lebt die gesamte Nation von der Landwirtschaft und dem Handwerk der Provinz. Kournische Abenteurer ziehen mit dem sicheren Wissen in den Krieg, dass ihre Rüstungen und Waffen von Handwerkern mit einer Meisterschaft geschmiedet wurden, die dem Geschick gleicht, mit dem sie selbst diese Waffen führen.

Vaabi

Die nördliche Provinz Vaabi ist bekannt für ihren großen Reichtum und ihre feine Kultur. Handelsfürsten brüsten sich mit ihren ausgedehnten Gütern, ihren blühenden Geschäften und ihrer Förderung der Künste. Die Provinzregierung, das „Große Forum von Vaabi“, regiert plutokratisch: Nur die reichsten Fürsten im Land haben die Macht, Gesetze zu erlassen. Ihre Legislative ist nach außen hin demokratisch, aber insgeheim verfügt ein einflussreicher Kaufmann über mehr Macht als ein stimmberechtigter Rat.



Die Vaabi-Fürsten regieren das Land. Die meisten Plutokraten finanzieren große Feste und Feiern und stellen so ihre Bedeutung und ihren Einfluss zur Schau. Die Feiern auf vaabischen Anwesen sind atemberaubende und unvergessliche Ereignisse: Tänzer präsentieren sich in eleganten Kostümen, Gourmets geben Kostproben ihrer kulinarischen Meisterschaft, Schluckspechte versaufen Unmengen an Alkohol und kultivierte Bürger erfreuen sich an großartigen Theateraufführungen und Dichterlesungen. Helden sind bei diesen Festen willkommene Gäste; ihr Heldentum wird in Liedern und Geschichten gefeiert.

Die Vaabi stellen die eigene Bedeutung überschwänglich zur Schau, sind sich allerdings durchaus bewusst, wie sehr sie von anderen Eloniern abhängen. Die Wächter vaabischer Anwesen bewachen die Bergregion im Norden, während die Sicherheit der Bürger an der Südgrenze der Provinz von den benachbarten Kourniern abhängt. Außerhalb der Mauern der großen Anwesen lauern überall Gefahren. Plünderer kennen geheime Pässe durch die Berge und Minen und monströse Bestien machen die Landschaft unsicher. Zum Glück finden sich in jeder Vaabi-Generation Idealisten, die von abenteuerlichen Reisen durch Elona träumen. Jedes Jahr erscheinen neue Abenteuergeschichten in den Regalen der vaabischen Bibliotheken, und auf den Theaterbühnen Vaabis schlüpfen Schauspieler in die Rollen neuer Helden.

Der Orden der Sonnenspeere

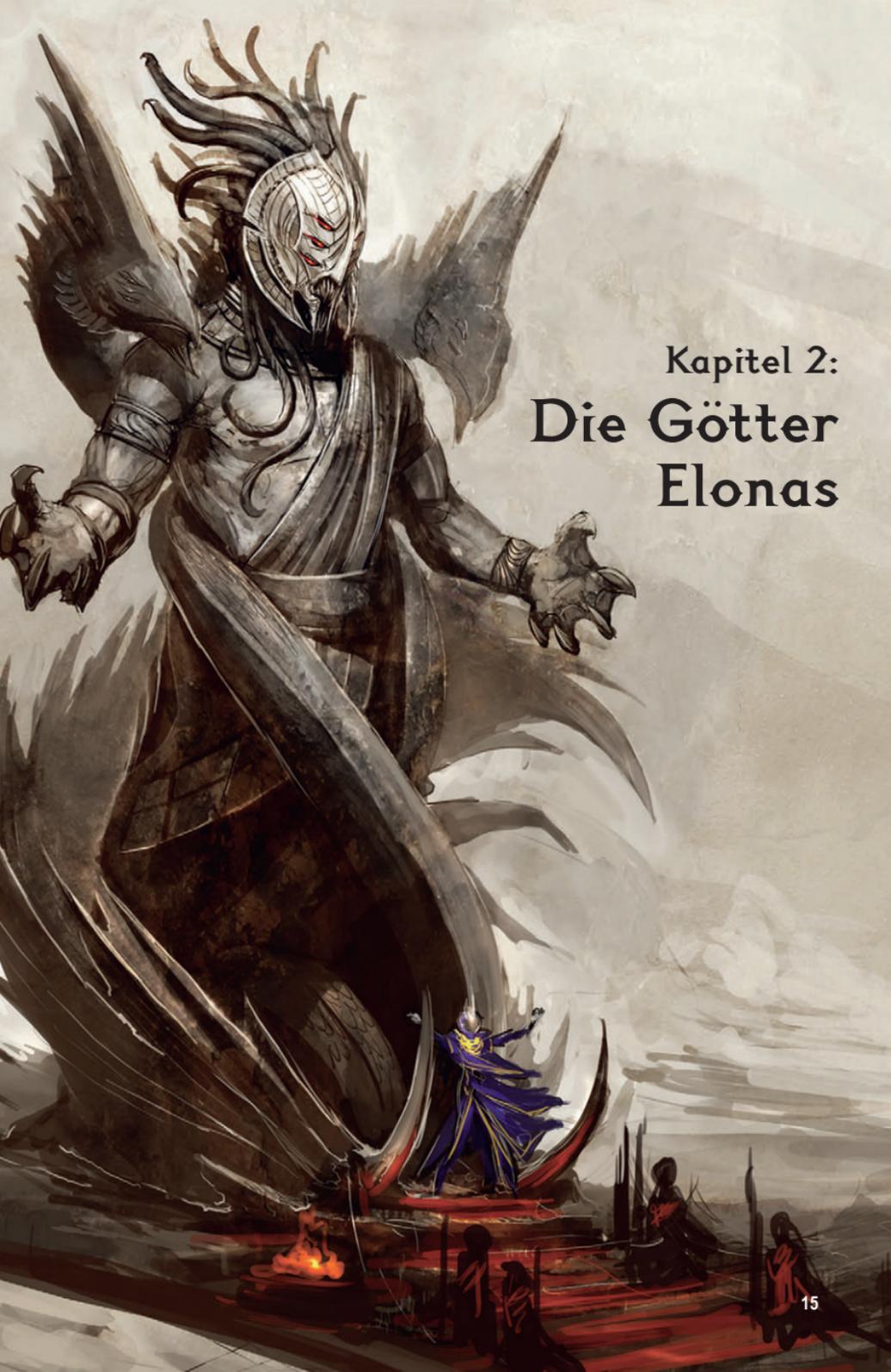
Elona hat zwar keine vereinigte Regierung – die drei Provinzen arbeiten Seite an Seite –, doch ein Heldenbündnis verteidigt die gesamte Nation. Allerdings müssen die Elonier für ihren Frieden von der südlichen Küste Istans bis zu den nördlichen Gipfeln Vaabis einen Preis zahlen, nämlich in Form der unaufhörlichen Wehrbereitschaft derjenigen, die ihre Nation bewachen.

Diese tapferen Verteidiger gehören dem Orden der Sonnenspeere an, einem Eliteorden, der sich der Abwendung aller Bedrohungen der Nation verschrieben hat, seien sie militärischer, mystischer oder übernatürlicher Natur. Als Istan vor Jahrhunderten von der Skarabäen-Seuche verwüstet wurde, haben die Sonnenspeere die Bevölkerung evakuiert und verseuchte Städte abgeriegelt. Als die Istani die Inseln allmählich wieder besiedelten, waren es die Sonnenspeere, die dabei halfen, Kolonien und Außenposten zu schützen und die Zivilisation wieder in die Einöde zurückzubringen. Wann auch immer Banditen oder Stämme aus der benachbarten Wildnis ihre Waffen erheben oder wenn zivile Unruhen auszubrechen drohen, sind die Sonnenspeere stets zur Stelle, versammeln ihre Truppen und verteidigen ihre Heimat.

Die Sonnenspeere sind autonom und gehorchen lediglich ihren eigenen Führern, den so genannten Speermarschällen. Der Orden respektiert die Autorität einer jeden Provinz, besteht aber auf der Freiheit seiner Mitglieder, sich überall dorthin zu begeben, wo sie zum Schutz der Nation gebraucht werden. Jenseits der Mauern der Städte und Ortschaften lauern Korsaren, Harpyien, Zentauren, untote Wüstengebiete und weitere Plünderer auf Unachtsame. Außerhalb der uns bekannten Welt lauern machtvolle, missgünstige Mächte geduldig im Dunkeln und ersinnen Wege, sich im Reich der Lebenden zu manifestieren. In dunkleren Zeiten kann eine Provinz die Sonnenspeere bei der Durchführung einer Untersuchung hindern, diese einschränken oder ganz verbieten, da jede Provinz über ihre eigenen Verteidiger verfügt. Doch die meisten Bürger von Elona wissen, dass die Sonnenspeere ihr bester Schutz sind und ihre beste Hoffnung auf Rettung bedeuten.

Die Gläubigen behaupten, dass die Götter persönlich die Champions von Elona ausgewählt haben, und eine neue Generation greift zu den Waffen, um dem Ruf zu folgen. Nun seid Ihr – als ein Sonnenspeer – dazu auserkoren, zum Anführer ausgebildet zu werden. Ihr habt die Pflicht, Eurem Land zu dienen: Ihr müsst alle Bedrohungen Elonas aufspüren und sie auslöschen. Gemeinsam mit anderen Helden, die an Eurer Seite kämpfen, seid Ihr das Licht, das die Mächte der Dunkelheit vertreiben und für den Ruhm der Goldenen Sonne kämpfen muss.





Kapitel 2:
**Die Götter
Elonas**

Die fünf wahren Götter

Alle zivilisierten Nationen verehren fünf wahre Götter. In ganz Elona, von den höchsten Gipfeln der Zittergipfel bis zu den tiefsten Tälern, ruft die Menschheit dieselben Namen der Gottheiten des Lebens, des Todes, der Stärke, des Überlebens und der Magie an, singt ihnen Gebete und erbaut ihnen Denkmäler. Die Fundamente für die Statuen und die Schreine der Götter mögen von Kontinent zu Kontinent leichte Unterschiede aufweisen, aber ihre Namen, Gestalten und Gesichter sind ewig und unveränderlich.

Jede Klasse, der Abenteurer angehören, hat ihren Schutzgott bzw. ihre Schutzgöttin – manchmal auch mehrere. Doch auch Leute aus dem einfachen Volk sprechen bei ihren alltäglichen Mühen Gebete an die Götter. Reisende, die große Strecken zurücklegen, sind gut beraten, einige Worte der Lobpreisung an Dwayna zu richten – in der Hoffnung auf eine unterstützende Brise für eine schnellere Reise. Für den Fall eines Falles können sie ihr Überleben in der Wildnis sichern und an einem Schrein an Straßen Melandru eine Opfergabe darbringen. Abenteurer wissen, welche Götter die von ihnen verwendeten Zauber und Fertigkeiten stärken, erweisen aber allen Göttern Respekt – für alle Fälle.

Wie überall auf der Welt erlebt der Glaube auch in Elona eine Blütezeit. Zwei nur auf diesem Kontinent vorkommende Klassen sind bekannt für ihre Hingabe an ihre Gottheiten. Paragone, die Schutzengel der Menschen, sind davon überzeugt, dass sie von den Göttern auserkoren wurden. Sie passen ihre Aktionen dem Willen höherer Mächte an und akzeptieren, dass ihr Schicksal vorherbestimmt ist. Obwohl jede Klasse über eine eigene Schutzgottheit verfügt, dienen Derwische allen Göttern des elonischen Pantheons und richten ihre Gebete ganz nach den Erfordernissen der jeweiligen Umstände an die entsprechende Gottheit. Die mächtigsten dieser heiligen Krieger verwandeln sich in lebendige Verkörperungen der wahren Götter und nehmen in Ausführung des heiligen Willens deren „Gestalt“ an. Selbst die Geringsten unter den Eingeweihten wissen: Ohne Ehrfurcht vor den fünf wahren Göttern wäre die gesamte Zivilisation zum Scheitern verurteilt..



Dwayna

Göttin des Lebens und der Luft

Dwayna wacht vom Himmel aus über die Welt und beobachtet von dort selig die Menschheit. Heilmönche und Luftelementarmagier betrachten sie als ihre Schutzgöttin, doch auch unzählige Helden, die Heilung benötigen, flüstern ihren Namen im Gebet. Dwayna steht Reisenden bei, und wenn sich ihre Anhänger in Gefahr befinden, sendet sie Blitze vom Himmel herab, um deren Feinde zu bestrafen.

In der Kunst wird Dwayna oft als große, schlanke Frau dargestellt, die sich mit gefiederten Flügeln über den Boden erhebt. In Darstellungen elonischer Künstler erhebt sie sich manchmal aus Ländern, die von Dürre, Krankheiten oder Seuchen geplagt sind. Derwische, die die Gestalt von Dwayna annehmen, überragen alle Sterblichen und werden von eleganten Flügeln umhüllt.



Balthasar

Herr des Krieges und des Feuers

Der von Kriegern und Feuerelementarmagiern verehrte Herr des Krieges wacht über die Schlachtfelder und Arenen der Welt. Mönche, die Schutz- und Peinigungsdisziplinen ausüben, sprechen seinen Namen in Ehrfurcht aus. Balthasar verleiht Soldaten, die in die Schlacht ziehen, und allen zum Kampf bereiten Abenteurern Stärke. Er führt die scharfe Klinge eines Schwertes oder einer Axt so, dass sie tief schneidet. Viele beharren darauf, dass er über die Schlachtfelder der Welt wacht, um zu sehen, wer seinem Namen Ehre macht. In Arenen, die von seinen Priestern geschützt werden, beweisen seine Anhänger ihr Können im Kampf, um seine Gunst zu gewinnen.

Statuen von Balthasar zeigen ihn mit einem Großschwert in den Händen und mitunter einem Paar treuer Kampfhunde zu seinen Füßen. In einigen elonischen Kunstwerken wird er mit neben ihm kauern den majestätischen Löwen oder anderen Raubtierbegleitern dargestellt. Derwische in Balthasars Gestalt sind feurige Präsenzen, die mit unverwüstlicher Rüstung und ebenso tödlichen Waffen wie dem Großschwert des Gottes über die Welt herfallen.



Grenth

Herr des Todes und des Eises

Nekromanten verehren Grenth ebenso wie Wasserelementarmagier, die ihre Feinde oftmals mit klirrender Kälte bestrafen. Wenn die Welt am dunkelsten ist, wenden sich furchtsame Seelen in letzter Zuflucht mit Gebeten an diesen Gott. Die Anbetung von Grenth erfordert Opfergaben. Alle Wege zu seinen verborgenen Geheimnissen stellen sowohl Seele als auch Geist auf eine harte Probe. Seine Akolythen und Kultisten wissen, dass der Schleier zwischen den Welten dünn ist, doch wenn sie einen Preis aus Blut und Seelen zahlen können, erheben sich die Leichen der Toten und richten in der Welt der Lebenden verheerenden Schaden an. Die Gläubigen wissen, dass ihre Seelen im Tod schließlich zu den Nebeln übergehen ... dennoch beten sie zu Grenth, dass er ihr Leiden auf dem Weg dorthin lindern möge.

Denkmäler stellen Grenth mit dem Körper eines Mannes und dem schmalen Schädel einer Bestie dar. In ganz Elona finden sich neben vielen seiner Statuen Knochen- und Elfenbeinhaufen, die anonyme und ängstliche Leute aus dem gemeinen Volk als Opfer hinterlassen haben. In schwierigen Lebensumständen hinterlassen eifrige Verehrer Fleisch und Sehnen als Gaben und stellen ihre Verehrung mit fanatischen Opfern zur Schau. Derwische in der Gestalt von Grenth starren aus dem Schädel einer Bestie in die Welt und schätzen den Wert sämtlicher Gefallenen ein.



Lyssa

Göttin der Schönheit und der Illusion

Die Schutzgöttin der Mesmer trägt viele Masken und erscheint in mannigfacher Gestalt. Förderer der Künste loben sie überschwänglich – insbesondere an den Höfen der reichen Vaabi – doch einige fürchten sie als eine kapriziöse Göttin. Manche sagen, dass sie hinter ihrem schönen Äußeren eine tiefe Neigung zu Chaos verbirgt. Darstellungen in Kunst und Kultur schmeicheln ihr, doch ihr Zorn ist wahrhaft schrecklich. Die Anhänger Lyssas verwenden die Magie der Göttin für Illusionen, Tricks und Täuschung und kehren die Magie anderer für ihre eigenen Ziele um. Durch ihre Launen werden ihre Feinde mit Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit geschlagen, während ihre Anhänger in einen Taumel der Verzückung geraten.

Künstler aus Tyria stellen Lyssa oftmals als zwei Göttinnen dar: Zwillingsfiguren von außergewöhnlicher Schönheit, die in einem ewigen Tanz verflochten sind. In Elona mögen die Masken und der Tanz anders aussehen, aber ihre doppelgestaltige Natur ist dieselbe. Einigen erscheint sie schön, anderen furchterregend. Ein Derwisch, der Lyssas Gestalt annimmt, trägt mehrere Masken und kanalisiert Segen für Chaos und Magie.



Melandru

Göttin der Erde und der Natur

Waldläufer und Erdelementarmagier bringen Melandru Opfer dar und vertrauen sich ihrer Führung an. Tempel der Göttin an Straßen überall in Elona bieten erschöpften Reisenden Unterkunft und Wasser. Viele dieser Schreine werden von Wandererwischen unterhalten. Mit Melandrus Segen kann der Boden Feinde bremsen oder aufhalten, Wanderer können mit ihm in der rauesten Wildnis überleben und Meister der Magie die Grundfesten der Welt erschüttern.

Die meisten Statuen zeigen Melandru als eine große, geflügelte Dryade, die sich von einem baumförmigen Sockel erhebt. Viele Tempel verwenden Magie, um diesen Schrein aus einem lebenden Baum zu formen; beispielsweise erheben sich elonische Skulpturen oft von einem Sockel eines Mebayah oder einer verwurzelten Traublume.

Ein Derwisch, der die Gestalt Melandrus annimmt, verfügt über ein baumartiges Äußeres und handelt mit der Entschlossenheit eines tief in der Erde verwurzelten Baumes.



Finsternis

Die Götter wachen über Elona wie die Goldene Sonne, doch in den Schatten verbergen sich Feinde des Himmels vor der fortwährenden Überwachung. Außerhalb der uns bekannten Welt lauern missgünstige Mächte und ersinnen Wege, sich im Reich der Lebenden zu manifestieren. Ihre Methoden sind raffiniert und schockierend zugleich: Sie raunen den Geistern der Sorge-tragenden zu, senden Plagen über das befallene Land, verwandeln Unschuldige in gefräßige Scheusale und sind für noch wunderlichere Schöpfungen verantwortlich. Ganze Zivilisationen erheben sich, um die Menschheit gegen dieses Böse zu verteidigen, doch manchmal scheitern sie.

Nun wird Elona von ähnlichen Schrecken heimgesucht. Zivilisierte Länder glauben an fünf Götter und verehren diese, doch Häretiker sprechen von einem gefallenen Gott. Vor tausend Jahren fochten die spirituellen Vorfahren dieser Häretiker, die Margoniter, auf dem seichten Meer im Norden von Elona einen langen, schweren Kampf. Das daraus resultierende Massaker hinterließ eine riesige Einöde – das Reich, das heute als die Kristallwüste bekannt ist. Von ihrer finsternen Gottheit ermächtigt, erklärten die Margoniter den Anhängern aller anderen Götter den Krieg, zerstörten ihre Tempel, entweihten ihre Schreine und metzelten alle Rivalen nieder. Doch trotz der Macht, die ihnen durch grässliche Verwandlungen gewährt war, wurde ihre Armee ausgelöscht und ihr falscher Gott in ein Reich der Qual verbannt.

Mittlerweile haben die Häretiker Zeichen gefunden, die darauf hindeuten, dass ihr gefallener Gott erneut am Werk ist. Sein Name wurde aus der Geschichte gelöscht, von sämtlichen Denkmälern verbannt, als Blasphemie verdammt – doch die Diener des Unheiligen beobachten die Geschehnisse und warten ab. Seine Anhänger warten mit geschärften Klingen und ausgeklügelten Zaubern auf die Wiederkehr ihrer vergessenen, aufgegebenen Gottheit. So wie die Nacht auf den Tag folgt, glauben sie inbrünstig daran, dass er zurückkehren wird. Sie führen den Willen einer geduldigen und gewichtigen Macht des Bösen in der Welt aus und warten auf den Einbruch der Finsternis.



Kapitel 3:

Geschichte von Elona



Der Elonische Kalender

Wenn die Gelehrten Elonas über Geschichte schreiben, verwenden sie ihre eigene Zeitrechnung. Die einzelnen Länder verwenden unterschiedliche Systeme: Tyrianer verwenden den Mouvelianischen Kalender, während Canthaner ihren eigenen Canthanischen Kalender besitzen. Im Umgang mit Außenstehenden haben die Bewohner Elonas kaum Schwierigkeiten, ihre Daten in die Daten der anderen Kalender umzuwandeln.

Auf dem Kontinent Tyria bezieht sich die gesamte Geschichte auf das Jahr, in dem die Götter die Welt verlassen haben, ein Ereignis, das als Exodus bekannt ist. Der Kalender der Elonier setzt 200 Jahre früher ein, zum Zeitpunkt, als der erste der altherwürdigen Könige seine Herrschaft über Elona begann. Alle Jahresangaben in der elonischen Geschichte werden mit den Buchstaben „DZ“ ergänzt, so wird die dynastische Zeitrechnung bezeichnet.

Monate und Jahreszeiten

Wie der Mouvelianische Kalender unterteilt auch der Elonische Kalender die 360 Tage des Jahres in vier den Elementen zugeordnete Jahreszeiten. Jede Jahreszeit ist neunzig Tage lang.

Jahreszeit ...	Schutzgottheit
des Zephyrs (der Luft zugeordnet), Tage 1-90, Frühling	Dwayna und Lyssa
des Phönix (dem Feuer zugeordnet), Tage 91-180, Sommer	Balthasar
der Stecklinge (der Erde zugeordnet), Tage 181-270, Herbst	Melandru
des Kolossos (dem Wasser zugeordnet), Tage 271-360, Winter	Grenth

Priester erklären, dass jede Jahreszeit einem anderen Gott bzw. einer anderen Göttin geweiht ist. Kaufleute haben ihre eigenen Namen für die Jahreszeiten, die sie von den Tyrianern übernommen haben, mit denen sie Handel treiben. Magier glauben, dass jede Jahreszeit einem Element zugeordnet ist.

In einigen elonischen Festen wird der Übergang von einer Jahreszeit zur anderen mit Tributen an die Götter gefeiert.

- * Dwayna, die Göttin der Luft, spielt in vielen Frühlingsritualen eine Rolle, da diese Jahreszeit der Luft zugeordnet ist.
- * Lyssa spielt ebenfalls in vielen Frühlingsritualen eine herausragende Rolle, insbesondere bei Ereignissen, bei denen es um Werben und Heirat geht.
- * Viele der größten Opferrituale für Balthasar finden im Sommer statt, da dies die beste Jahreszeit für Überfälle ist.
- * Praktisch veranlagte Einwohner Elonas wissen, dass der Herbst die beste Zeit für Ernten ist. Sie danken Melandru in dieser Jahreszeit mit Ritualen, die der Erde zugeordnet sind, für ihre großzügigen Gaben. Im Gegensatz dazu sehen die Tyrianer den Herbst als eine dem Wasser zugeordnete Jahreszeit an, vielleicht aufgrund der vielen Schiffe, die zu dieser Zeit in See stechen.
- * Elonier sehen den Winter als die Jahreszeit des Wassers an, des Elements, das der Kälte zugeordnet ist. Obwohl in ihrem Land weder Eis noch Schnee vorkommen, führen ihre Priester während der kältesten und dunkelsten Zeit des Jahres die kunstvollsten Rituale für Grenth aus.



Vereinheitlichte Zeittafel

Elonischer Kalender	Canthanischer Kalender	Mouvelianischer Kalender	Bedeutende Ereignisse
1275 DZ	1585 CK	1075 NE	Heute.
1272 DZ	1582 CK	1072 NE	Der Fürst der Untoten versucht, das Tor von Komalie zu öffnen. Shiro entfesselt die Pest in Cantha.
1270 DZ	1580 CK	1070 NE	Ende der Gildenkriege. Einfall der Charr in die Königreiche der Menschen. Das Große Feuer verheert Tyria.
1258 DZ	1568 CK	1058 NE	Kintah stirbt; sein Sohn Kisu tritt seine Nachfolge an und wird der 31. canthanische Kaiser.
1216 DZ	1526 CK	1016 NE	Der zweite große Korsarenkrieg endet mit dem Sieg des Seeherrn Matoha gegen Lady Glaives Armada. Istan festigt seine Stellung als Seemacht.
1213 DZ	1523 CK	1013 NE	Ausbruch der Gildenkriege in Ascalon.
1182 DZ	1492 CK	982 NE	Ausbruch des zweiten großen Korsarenkrieges.
1140 DZ	1450 CK	940 NE	Offizielle Schließung der canthanischen Botschaften in der Stadt Ascalon und Elona. In der Folge nehmen die Aktivitäten der Korsaren zu.
1100 DZ	1410 CK	900 NE	Die erfolgreiche Kauffrau Amaki Voss setzt sich in der Stadt Makkun als Clanherrin auf Lebenszeit durch und wird erste „Fürstin“ von Vaabi.
1099 DZ	1409 CK	899 NE	Beim Großen Katarakt wird die große Festung von Jahai errichtet.
1074 DZ	1384 CK	874 NE	Istan und Vaabi setzen ihre Clanherren wieder ein. Kourna behält den Kriegsherrn Kunai Ossa als Regenten. Zwar weist Kunai Ossa die dynastische Krone zurück, aber alle Kriegsherren von Kourna stammen aus dem Ossa-Clan.
1068 DZ	1378 CK	868 NE	Turai Ossa führt die große Pilgerreise in die Kristallwüste an.
1062 DZ	1372 CK	862 NE	Turai Ossa besiegt Palawa Joko in der Schlacht von Jahai.
1060 DZ	1370 CK	860 NE	Gründung von Nolani. Palawa Joko dringt in Elona ein, erobert den größten Teil der nördliche Provinz und erhält den Spitznamen „Geißel von Vaabi“.
1051 DZ	1361 CK	851 NE	Lord Odran betritt als erster Sterblicher den Riss.
957 DZ	1267 CK	757 NE	Palawa Joko errichtet im Ödland seinen Knochenpalast.
912 DZ	1222 CK	712 NE	Erster großer Korsarenkrieg.

840 DZ	1150 CK	640 NE	Die letzten Erschütterten Dynastien zerfallen. Elona entsteht als Zusammenschluss dreier verbündeter Provinzen: Kourna, Istan und Vaabi.
783 DZ	1093 CK	583 NE	Die Große Dynastie zerfällt. Beginn der Thronkriege und der Ära der Erschütterten Dynastien.
720 DZ	1030 CK	520 NE	Erste neue Siedlungen auf den Istan-Inseln.
656 DZ	966 CK	456 NE	Ende der Seuchenjahre. Admun Kolos besteigt den Thron und gründet die Große Dynastie.
652 DZ	962 CK	452 NE	Die Skarabäen-Seuche tobt in Elona, rafft die Bevölkerung dahin und löscht auch das Königshaus aus. Istan wird aufgegeben. Das Ende der altherwürdigen Könige.
524 DZ	834 CK	324 NE	Erste Erwähnung organisierter Aktivitäten von Korsaren in den Aufzeichnungen der Dynastien. In Istan und Kourna werden verstärkt Monumente errichtet.
472 DZ	782 CK	272 NE	Glint stellt die Flammensucher-Prophezeiungen zusammen.
421 DZ	731 CK	221 NE	Cantha tritt mit Tyria, Elona und den nördlichen Bezirken in Handelsbeziehungen.
374 DZ	684 CK	174 NE	Die Schlangen (die Vergessenen) verlassen die Welt der Menschen und siedeln in der Kristallwüste.
229 DZ	539 CK	29 NE	Die altherwürdigen Könige dehnen ihre Regentschaft nach Vaabi und in das Ödland aus. Erstmals begraben sie ihre toten Herrscher in Grabmalen in der Kristallwüste.
199 DZ	510 CK	Jahr 0	Die fünf Götter schmieden die Blutsteine zur Kontrolle der Magie. Die Kristallwüste und das Ödland entstehen. Die Zivilisation der Margoniter zerfällt. Die fünf Götter verlassen die Welt der Sterblichen.
201 DZ	509 CK	1 NE	Die Götter schenken den Völkern der sterblichen Welt die Magie.
25 DZ	335 CK	175 NE	Siedlungen der Margoniter entstehen entlang der Küste im Norden und Westen Elonas. Margonitische Schiffe beherrschen den Unendlichen Ozean.
0 DZ	310 CK	200 NE	Der erste der altherwürdigen Könige herrscht von der Stadt Fahrhanur in Istan aus über Elona. Beginn der dynastischen Zeitrechnung (DZ).
-5 DZ	305 CK	205 NE	Die Menschen tauchen auf den Inseln von Istan, im Tal des Elon und auf dem nördlichen Kontinent Tyria auf.

Die Ära der Erschütterten Dynastie

Vor über vierhundertfünfzig Jahren fand der blutigste Bürgerkrieg in der elonischen Geschichte ein Ende. Beinahe sechzig Jahre vorher hatte nämlich eine Reihe von Thronanwärtern versucht, die Nation zu einigen. Einige hatten behauptet, die Nachkommen von Legaten zu sein, die bis zurück in die Zeit der altehrwürdigen Könige reichten. Andere erhoben die Banner längst vergangener Dynastien und versuchten, die Ideale und Überzeugungen der Vergangenheit wiederzubeleben. Die Historiker nennen diese Periode heute die Ära der Erschütterten Dynastie, eine Zeit, in der in blutigen Kriegen ganze Reiche aufstiegen und wieder untergingen.

Der Krieg brachte bis dahin unvorstellbare Schrecken über die leidende, geschwächte Zivilisation. Einige sagen, dass die bösen Kräfte durch Blutvergießen und Krieg überall in der Welt gestärkt wurden. Ein paar Arkanisten behaupten, dass diese Übel sehr wohl die Ursache des Zwistes gewesen sein könnten – doch wo Schatten ist, gibt es auch Licht. Die Ära der Erschütterten Dynastie war eine Zeit, in der heilige Krieger durch das Land streiften und Anfeuerungsrufe und Gebete der ersten Derwische lernten, um die Dunkelheit zurückzutreiben. Paragone sprechen von einer Zeit, in der sie von den Göttern als einige wenige auserkoren wurden: Champions für den Kampf in Kriegen, die erheblich wichtiger waren als die kleinlichen Streitigkeiten der kriegerischen Verteidiger.



Das Ende der Ära der Erschütterten Dynastie bot die Möglichkeit des Wiederaufbaus. An diesem Wendepunkt der Geschichte verschieben sich die Elonier dem Ideal einer Nation, die von den Schrecken des Krieges verschont bleiben sollte. Im Jahr 840 DZ, lange nach dem Exodus der Götter aus der Welt, wurde die moderne Nation von Elona geboren – ein Bündnis aus drei Provinzen, das bis heute überlebt hat.

Seit dieser Zeit ist jede Provinz gleichberechtigt, aber eigenständig, und sie untersteht ihrer eigenen Provinzregierung. Jede Provinz ist im Hinblick auf Handel und Verteidigung von ihren Nachbarn abhängig. Mit Ausnahme einiger Blütezeiten in der elonischen Geschichte musste das Land jedes Mal leiden, wenn ein Herrscher den Versuch unternahm, alle drei Königreiche zu beherrschen. Der Orden der Sonnenspeere, der unabhängig von den drei verbündeten Provinzen wirkt, hat dabei geholfen, einen Ausgleich aufrechtzuerhalten. Die Helden des Ordens wissen, dass die Stabilität dieses Bündnisses das Land davon abhält, in ein Zeitalter des Chaos zurückzufallen.



Palawa Joko und Turai Ossa

In der Nähe der Festung von Jahai erinnert ein Denkmal an Turai Ossa, den Retter von Elona. Vor Hunderten von Jahren besiegte Turai Ossa hier den Gebieter der Untoten, Palawa Joko, die Geißel von Vaabi – ein Ereignis, das das Ende eines Zeitalters und den Beginn eines neuen markierte.

Seit der Ära der Erschütterten Dynastie halten sich die drei Provinzen Elonas – Vaabi, Istan und Kourna – aus fremden politischen Geschehnissen heraus. Jede Provinz hatte natürlich ihre eigenen Verteidigungspläne gegen Außenstehende. Kourna verfügte über eine starke Armee, während die Istandi für ihre Marine gerühmt wurden, die die Gewässer sorgsam überwachte. Zu Turais Zeit waren die Handelsfürsten von Vaabi jedoch zuversichtlich, dass das tückische Terrain im Norden die Eindringlinge aus ihrem Land fernhalten würde – ein Fehler, der sich als verhängnisvoll herausstellen sollte.

Palawa Joko führte eine Armee durch die Minen von Vaabi und drang heimlich in Elonas nördlichste Provinz ein. Die Anwesen der Handelsfürsten wurden von ergebenen Wächtern beschützt, auf den Vorstoß einer ganzen Armee waren sie jedoch nicht vorbereitet. Der Überraschungsangriff brachte Vaabis Getreue rasch zu Fall. Mit einer Reihe blitzschneller Überfälle eroberte Palawa Joko – die Geißel von Vaabi – die Anwesen der Wohlhabenden und trieb seine Feinde vor sich her.

Von dort aus warf Palawa das Land Stück für Stück unbarmherzig und systematisch nieder. Monatelang trieb er die Armeen Elonas zurück und wurde mit jeder neuen Eroberung stärker. Triumphierend ernannte sich Palawa Joko zum Herrscher der Nation und es begann eine Ära der Tyrannei und Unterdrückung. Innerhalb von zwei Jahren wurde die kournische Armee zu einem ums Überleben kämpfenden Rebellenhaufen reduziert, zu einem Bündnis aus Flüchtlingen, das von einem abtrünnigen Kriegsherrn angeführt wurde: Turai Ossa.

Durch seine aus Verzweiflung geborene Guerillataktik setzte Kriegsherr Turai den Soldaten des Herrschers Joko zu, wann immer es möglich war. Die letzten Reste der kournischen Armee hatten einen Sieg bitter nötig, konnten sich aber nicht ewig halten. Schließlich wurden die letzten Getreuen in der Nähe des Großen Katarakts von



Jahai umstellt und rüsteten sich dort zu ihrem letzten Kampf.

Eine Niederlage Turais hätte das Ende der Freiheit in Elona bedeutet und daher wollte seine Armee weder aufgeben noch eine Niederlage zugestehen. Es folgte ein Blutbad, das mehrere Tage andauerte. Selbst der Einbruch der Nacht konnte an der Lage jeweils nichts ändern, denn keine der beiden Armeen gab auch nur einen Fußbreit Boden preis. Um dem Töten ein Ende zu bereiten, forderte Turai Ossa den feindlichen Kommandanten zu einem Kampf Mann gegen Mann heraus. Im Morgengrauen kreuzten Ossa und Joko die Klängen – das Denkmal in Jahai zeigt heute den genauen Ort an, an dem Ossa schließlich die Geißel von Vaabi bezwang.

Elona hatte zwar eine Demütigung erfahren, war aber zum Wiederaufbau bereit. Erschüttert und benommen versammelte sich das elonische Volk um Turai Ossa. Die Fürsten von Vaabi benutzten ihre zurück-eroberten Reichtümer, um wieder aufzubauen, was zerstört worden war. Vielerorts herrscht der Glaube vor, Turai wäre von den fünf wahren Göttern zur Befreiung seiner Nation auserkoren worden, und hier und da wurde sein Sieg als Zeichen für die Gunst der Götter angesehen. Das Volk von Kourna pries ihn als seinen Kriegsherrn und der Rest der Nation hatte einen Führer dringend nötig. Bald danach wurde Turai zum König von ganz Elona ernannt. Wo Generationen von Thronprätendenten versagt hatten, war König Turai Ossa Erfolg beschieden: Er vereinte die Nation zu einem Volk.



König Turai hatte Reichtümer, Macht und Einfluss, doch er strebte nach noch höheren Zielen. In den Augen der Öffentlichkeit war er der Herrscher eines dankbaren Volkes, doch insgeheim verbrachte er seine Nächte damit, die alten Weisheiten zu studieren. Je mehr er las, desto mehr dachte er über die Rolle der Götter in seinem Leben nach. Wenn die Götter ihn als Retter seiner Nation auserwählt hatten, war er vielleicht zu Größerem bestimmt.

Ossa grübelte über die Rätsel nach und suchte die Antworten im Aufstieg, einem Zustand der Zwiesprache mit den Göttern. Er wusste, dass der Weg zu diesem Ideal durch die Einöde im Norden von Elona führte, einem Gebiet, das von Palawa Joko Jahre zuvor beherrscht worden war. Turai legte sein Amt nieder und übertrug den Titel des Kriegsherrn an seinen Sohn Kunai. Seit jener Zeit ist der Titel „Kriegsherr“ in Kourna eine Auszeichnung, die Turai Ossas Nachfahren von einer Generation zur anderen weiterreichen.

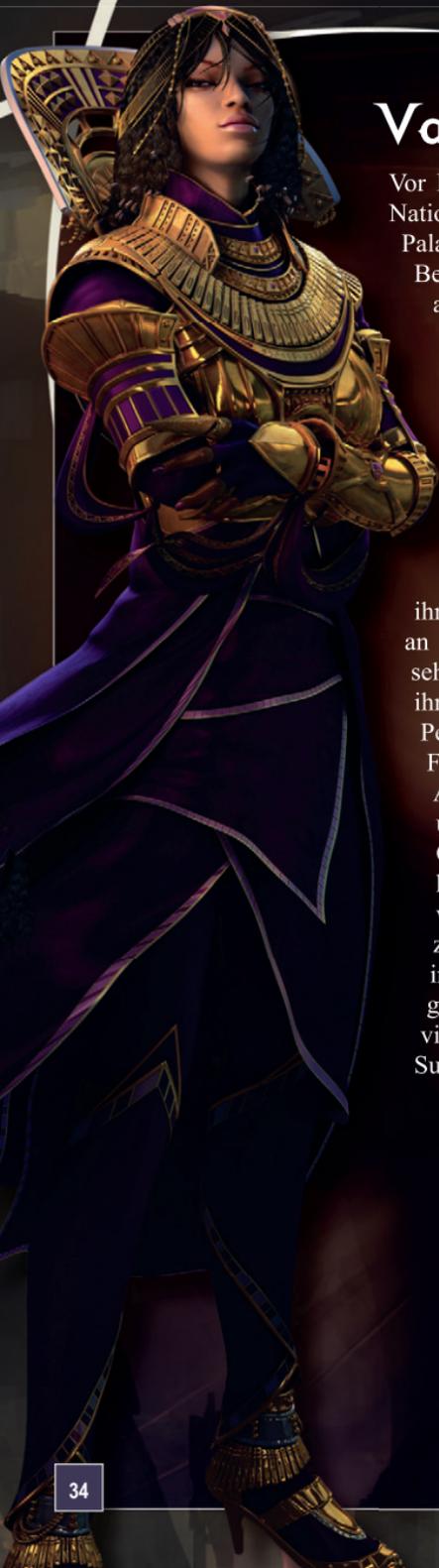
Turai und seine Anhänger brachen zur großen Pilgerreise nach Norden auf, in die Kristallwüste, wo die Götter sich einst unter die Menschen gemischt hatten. Sein treues Gefolge baute Tempel und errichtete Säulen, die zum Himmel strebten, aber der Aufstieg entzog sich ihm. Anstatt ewiges Leben zu erlangen, fand er die Qual eines ewigen Daseins als Untoter. In Geistergestalt wandelt er noch immer auf Erden. Viele seiner Anhänger starben ebenfalls und ihre Geister halten sich nach wie vor in der Kristallwüste auf.

Einige Elonier erinnern sich an Turai wegen seines Heldentums; andere denken an ihn als einen Wahnsinnigen zurück, dessen falscher Stolz ihn auf eine zum Scheitern verurteilte Pilgerreise geführt hat. Seit diesem vergangenen Zeitalter hat kein einziger Herrscher mehr über ganz Elona geherrscht – die drei Provinzen sind separat, aber gleichberechtigt geblieben. Und doch herrschen bis zum heutigen Tag noch Turai Ossas Nachkommen über Kourna. Kriegsherrin Varesh Ossa ist die Vertreterin der neuesten Generation und teilt die Faszination, die die Rolle der Götter im Leben weniger Männer und Frauen auf ihren Vorfahren ausgeübt hatte.

Turai selbst hält nach wie vor Wache über Elona und führt jene an, die den Pfad der Helden beschreiten. Für Gelehrte, die die Überlieferung studieren, ist er als der Retter von Kourna bekannt – als der Mann, der im Alleingang die Geißel von Vaabi besiegt hat. Für viele ist er jedoch einfach der Geisterheld, ein Champion, der die unruhige Einöde im Norden von Elona durchstreift und immer dazu bereit ist, sich ihren Helden zur Seite zu stellen.



Kapitel 4:
Verbündete und Feinde



Varesh Ossa

Vor Hunderten von Jahren rettete Turai Ossa die Nation von Elona vor dem Gebieter der Untoten, Palawa Joko. Aus Dankbarkeit erkannte die Bevölkerung ihn als Kriegsherrn von Kournan an und die Nation akzeptierte ihn als König. Seit dieser Zeit sind alle Kriegsherrn Kournas direkte Nachkommen von Turai Ossa. Varesh Ossa ist die letzte Erbin dieses Legats – und wie ihr Vorfahr hat sie eine Vision für die Zukunft der Nation.

Sie ist eine brillante Kommandantin und eine loyale Kournierin, die ihren Truppen Treue und Hingabe vorlebt. Wie ihr Vorfahr Turai zeigt sie außerdem Interesse an spirituelleren Angelegenheiten. Die Elonier sehen viel von Turais Größe in Varesh. Durch ihren politischen Scharfsinn, ihre charismatische Persönlichkeit und den Einfluss ihres Familienvermögens hat sie die kournische Armee zu einer geschlossenen Kraft geformt und ihr Mut gemacht, wie es auch Turai Ossa vor langer Zeit tat. Einige treue Elonier hoffen, dass es ihr gelingt, die Nation wiederzuvereinen und ihr wieder zu der Größe zu verhelfen, die sie einst hatte. Andere hoffen inbrünstig, dass sie nicht Turais Wahnsinn geerbt hat. Die Geschichte wird zeigen, wie viel Erfolg Varesh bei ihrer eigenen spirituellen Suche beschieden sein wird.

General Morgahn

Der Kriegsherrin Varesh Ossa sind drei Generale direkt unterstellt. General Morgahn kennt sie am längsten, da er bereits Jahrzehnte unter ihrem Vater gedient hat. Nach Vareshs Geburt verbrachte er Jahre damit, sie auszubilden und ihren Charakter zu formen. Als loyaler Patriot sieht er Pflicht und Ehre als höchste Tugenden an, die ein Soldat nur haben kann. Obwohl Varesh Interesse an zutiefst philosophischen Konzepten wie dem Aufstieg findet, hält sich Morgahn an den einfachen Glauben. Er ist ein gläubiger Anhänger der Göttin Lyssa und hat großen Respekt vor Künstlern und Handwerkern. Wie jeder gute Soldat richtet er seine Gebete an Balthasar, wenn er in die Schlacht zieht, doch im Dunkeln der Nacht ist es sein Glaube an Lyssa, der ihn aufrecht erhält.



GENERAL
MORGAHN

General Bayel

General Bayel hat sich durch Hingabe, harte Arbeit und erbarmungslosen Einsatz von Gewalt durch die Ränge der Armee von Kourna nach oben gearbeitet. Um sich zu bewähren, hat er als Ascalonier doppelt so hart wie viele kournische Rekruten gearbeitet und immer wieder hat seine Entschlossenheit und seine Disziplin unter Beweis gestellt. Wenn er weiß, dass es bei einer Schlacht um Leben und Tod geht, stellt er ohne die geringsten Skrupel sicher, dass es andere sind, die ihr Leben verlieren. Sein Eifer erstreckt sich auf Kämpfe gegen unzählige Gegner. Als die Zentauren rebellisch wurden, meldete er sich freiwillig als Anführer der „Befriedigungs-Kampagne“ gegen sie. Nachdem die Korsaren begonnen hatten, die elonischen Gesetze eklatant zu missachten, fand er Gefallen daran, Überfälle gegen sie anzuführen und im Namen seiner Nation Rache zu üben. Mit brachialer Gewalt hat er viele seiner größten Probleme gelöst.

Als Folge davon wird Bayel bei Hofe der Kriegsherrin Varesh bewundert, von den Männern, die unter ihm dienen, gefürchtet und von seinen Gegnern gehasst. Seine Feinde behaupten, er würde sich wenig um „Kollateralschäden“ scheren und den Tod von Zivilisten als geringen Preis ansehen, der für die Sicherheit des Staates gezahlt werden muss. Als unbarmherzige, effiziente

Kriegsmaschine schreckt General Bayel vor nichts zurück, um seine Feinde zu vernichten, sobald er ein Ziel ins Auge gefasst hat. Der Sieg verlangt nicht weniger als die uneingeschränkte Hingabe.

Generalin Khayet

In den letzten Jahren hat Varesh mehr Zeit mit Khayet als mit ihren anderen Generälen verbracht. Generalin Khayet hat Varesh als Mentorin der Derwische jahrzehntelang treu gedient. Als Siebzigjährige verfügt sie über einen unendlichen Vorrat an Geschichten aus dem frühen Elona. Obwohl sie immer noch eine tüchtige Kommandantin ist, schwindet ihre Gesundheit langsam dahin. Viele Kournier trösten sich in dem Wissen, dass Khayets Erfahrung und Weisheit vielleicht in ihrer Kriegsherrin weiterleben.



GENERALIN
KHAYET

Khayet hat Varesh Ossa jahrelang als Lehrerin und Wächterin gedient und sie in ihrem Studium der Grundsätze des Aufstiegs, der Philosophie der Derwische, der elonischen Götter, der Geschichte von Turai Ossa und weiterer esoterischen Überlieferungen unterstützt. Als sie sah, dass Varesh den gleichen spirituellen Weg einschlug wie ihr Vorfahr, gab Khayet ihr Anleitungen und regte sie mit Geheimnissen an, die nur ganz wenige wirklich verstehen. Khayets Zeit ist vielleicht schon bald gekommen, doch sie weiß, dass eine Ära der Größe bevorsteht.

Ältester Suhl

So wie Kourna von einer Militärregierung regiert wird, die den Militärdienst belohnt, fördert Istars Meritokratie ihre besten und klügsten Beamten. Durch jahrelange Arbeit an der Seite von Gelehrten, Philosophen und Bürokraten ist der Älteste Suhl in eine angesehene Position aufgestiegen: Er ist der Vorsitzende des Ältestenrates. Die Ältesten der Nation werden nach jahrelangem pflichtbewussten Dienst befördert, doch nur einer von ihnen wird zum Clanherren gewählt, der als Ratsvorsitzender fungiert. Der Älteste Suhl war während seines Aufstiegs an die Macht stets vorsichtig. Er findet



Gefallen darin, eine gute Sache zu fördern, seine Verbündeten zu unterstützen und Leuten zu helfen, die sein Vertrauen genießen. Seine Fähigkeit, das Rohpotenzial in den jüngsten Bürokraten Istanis (und den Beamten aus anderen Provinzen) zu sehen, hat ihm dabei geholfen, zu der Machtposition aufzusteigen, die er heute innehat.

Kormir

Kormir ist als Speermarschallin der Sonnenspeere legendär und als Anführerin des Ordens unumstritten. Trotz ihrer persönlichen Siege sorgt sie sich sehr um die Ausbildung der neuen Rekruten. Kein Historiker kennt die Zahl der Sonnenspeere, die sie ausgebildet hat. Sie ist erfahren, gebildet, furchtlos und äußerst geschickt. Als ruhige, fähige und vorbildliche Soldatin leistet sie weit mehr, als nur die Grundlage des Ordens zu bewahren – sie strebt danach, die Verkörperung einer großen Paragonin zu werden. Sie ist stolz auf ihre Leistungen und jeder Sieg bringt sie der Sicherung ihres Vermächnisses ein Stück näher. Viele glauben, dass die Organisation ohne sie zum Scheitern ver-

urteilt wäre. Diese Ansicht stößt bei Kormir durchaus auf offene Ohren. Jedes Mal, wenn sie solch außerordentliches Lob erhält, sieht sie sich angeregt, die nächste Generation elonischer Helden noch eifriger zu trainieren.

Fürst Mehtu der Weise

Der Fürst der Großen Bibliothek in Chokhin hat seine Stelle dadurch erlangt, dass er seinen scharfen Verstand sorgfältigen Forschungen widmete. Mehtu arbeitet seine Pläne mit überaus logischem Verstand aus, wobei er akribisch alle Einzelheiten berücksichtigt, dabei aber oft das „menschliche Element“ außer Acht lässt. Von manchen wird er als kalt und berechnend angesehen, doch ist ihm nicht jede Menschlichkeit fremd. Mehtu ist beispielsweise weise genug, Glück zu erkennen, und die Liebe zu seiner Tochter bedeutet ihm mehr als alles andere auf der Welt. Er ist ein stolzer Vater, allerdings fehlt es ihm gelegentlich an Verständnis für sein gefühlvolles, irrationales Kind. Leider lernt er gerade auch, was Furcht heißt. Je tiefer er in die Rätsel von Vaabi eindringt, desto verstörender werden seine Offenbarungen. Vielleicht liegen die Antworten auf sein Dilemma in der tröstlichen, nüchternen Routine akribischer Forschung.



FÜRST MEHTU
DER WEISE

Fürst Bokka der Prächtige

Der Fürst der Freudenstadt Makkun hat seine festen Prioritäten und sein Erfolg hängt davon ab, sich klar an sie zu halten. Als reicher Geschäftsmann mit unerschöpflichen Mitteln will Fürst Bokka die schöneren Dinge im Leben genießen. Dabei setzt er „schöneren“ mit „teuersten“ gleich. Erlesene Gerichte haben seine Hüften füllig werden lassen, obwohl all die Ausgaben seine Schatzkammer niemals vollständig zu erschöpfen scheinen. Niemals hat er Kosten gescheut, um seinen Kunstgeschmack zu kultivieren, vor allem dann nicht, wenn er die teuersten Theaterproduktionen in Elona finanziert.

Eifersüchtige Rivalen bezeichnen seinen Geschmack als protzig und sein künstlerisches Feingefühl als so großspurig wie schwülstig, doch er kennt sich mit Kunst fast genau so gut aus wie mit Geld – und wenn es um Geld geht, macht ihm niemand etwas vor. Im Erwerb seiner Vermögenswerte ist er pragmatisch und tut, was getan werden muss, um mehr anzuhäufen, um Kultur und Geschmack zur Schau zu stellen. Manchmal zeigt sich sein Pragmatismus darin, dass er den Weg des geringsten Widerstands wählt – er heuert andere Leute an, die für ihn schwierige Aufgaben erfüllen, Schmutzarbeit erledigen oder schwere Lasten heben. Aber das ist leicht zu rechtfertigen. Schließlich gibt es ohne Leiden und Opfer keine wahre Kunst.



FÜRST BOKKA
DER PRÄCHTIGE

Fürst Ahmtur der Starke

Der Fürst der Zitadelle von Dzagon befindet sich in einer frustrierenden Lage. Fürst Ahmtur ist ein Mann der Aktion, ein aggressiver Macher, der in eine defensive Position gedrängt worden ist. Er wurde Fürst durch die Sicherung der Handelsrouten vor den Überfällen nicht menschlicher Stämme, die ihre Angriffe klug planten. Die Verteidigung dieser Routen ist eine völlig andere Sache. Seine Truppen müssen die Plünderer aufhalten, während die restlichen Handelsfürsten von ihrem Wirken profitieren. Bisher gelang es ihm, die Plünderer in Schach zu halten, aber er sehnt sich wieder nach dem direktem Kampf. Lieber würde er in den Krieg ziehen, als sein Leben auf Garnisons- und Patrouillendienste zu beschränken. Allmählich wird er unruhig, aber solange die nicht-menschlichen Stämme eine wesentliche Bedrohung darstellen, kann er seinen Posten nicht verlassen.

Palawa Joko

Von seinem strategisch gelegenen Knochenpalast aus hat der untote Gebieter des Ödlands, Palawa, früher einmal die Täler im Norden kontrolliert, die aus Elona herausführen. Mit Horden untoter Anhänger unter seiner Befehlsgewalt, die sich aus uralten Gräbern erhoben haben, fiel er mit der Absicht über Vaabi her, es zu erobern und die dortigen Reichtümer zur Vergrößerung seiner Macht zu nutzen. Nachdem er durch den großen kournischen Helden Turai Ossa besiegt wurde, ist sein Körper angeblich unter einem riesigen Steinsockel eingeschlossen worden. Viele Schurken haben versucht, Zwiesprache mit dem Geist der Geißel von Vaabi zu halten. Solange seine Geschichte fortlebt, werden sich die Menschen an seinen Namen erinnern ... und wie sagt man doch so schön: An der Geschichte wird immer noch geschrieben.



PALAWA JOKO

Zentauren

Elonische Zentauren sehen nicht nur Pferden ähnlich, sondern gleichen auch den schnellen Gazellen, die durch Ebenen und Savannen laufen. Diese Kreaturen sind auch löwenartiger als ihre fernen tyrianischen Verwandten und weisen in ihrem Sozialverhalten einige Gemeinsamkeiten mit Großkatzen auf. Eine Gruppe elonischer Zentauren wird „Rotte“ genannt. Ihre ausgedehnten Familienverbände streifen in der Regel um die Lagerstätte einer Rotte herum und kämpfen zur Verteidigung ihres Reviers.

In helleren Zeiten versammelten sich elonische Rotten um enorme „Ahnenbäume“, wo ihrer Überzeugung nach die Ahnen über sie wachten. Arkanische Gelehrte behaupten, dass die Frucht dieser Bäume als göttlich angesehen wurde, möglicherweise als Mittel, um spirituelle Weisheit von einer Generation an die nächste weiterzugeben. Die Kournier haben die Zentauren dezimiert und deren Rotten aus ihrem Territorium, fort von ihren Ahnen und von ihrer Spiritualität, nach Westen vertrieben. Seitdem konnten dank der Befriedungskampagnen von General Bayel viele von ihnen als Sklavenarbeiter für die Provinz Kourna angeworben werden. Verbannte und flüchtige Zentauren überfallen heute menschliche Dörfer, um zu überleben, und die meisten haben einen grimmigen Hass auf die Menschheit entwickelt.



Harpyien



HARPYIE

In Vaabi lauern wilde, scheußliche Harpyien Gruppen von Reisenden auf und stehlen ihnen alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Manche Legenden behaupten, die Harpyien seien einstmal schöne geflügelte Geschöpfe im Dienste der Dwayna, Göttin der Luft, gewesen. Doch dann sie durch eine Katastrophe vom Himmel auf die Erde geworfen worden. Jetzt machen sie die Erde unsicher und kämpfen um ihr Überleben. Vaabi-Dichter gehen noch weiter und behaupten, dass die gefallenen Harpyien jetzt alles hassen, was auf Erden wandelt. Vaabi-Gelehrte weisen solche romantisierenden Ansichten zurück – ihrer Ansicht nach ist das Volk dieser kreischenden, bössartigen Diebe wohl viel zu schlicht für derartig komplizierte Beweggründe.

Als neidische, hasserfüllte Kreaturen ergötzen sich Harpyien daran, andere intelligente Spezies zu quälen. Ihre räuberischen Überfälle führen sie manchmal nur aus krankhaftem Vergnügen aus – nicht aus dem Verlangen nach Reichtum. Angeblich haben einige Derwische schon gesehen, wie Harpyien Wanderern ihre Nahrung stahlen, nur um sich an ihren Hungerqualen zu ergötzen, oder wie Harpyien Abenteuern manchmal glänzende Schätze aus purer Missgunst um den glitzernden Flitter rauben, den Wanderer tragen.

Harpyien leben in Großfamilien, in denen ein verdorbenes Matriarchat vorherrscht. Sobald eine Harpyienmatrone den Beschluss gefasst hat, ihre Klauen nach einem Landstrich auszustrecken, machen ihre Abkömmlinge jedem, der durch dieses Gebiet zieht, das Leben zur Hölle. Die meisten Harpyien sind klug genug, in Gebieten zu jagen, die häufig von wehrlosen Reisenden durchwandert werden, doch einige Harpyienmatronen haben auch schon seltenere, glänzendere Schätze ins Auge gefasst.

Einigen Vaabi-Mythen zufolge kann nur die Matrone einer Harpyienfamilie brüten, wobei sie den anderen weiblichen Exemplaren das Leben noch ungemütlicher macht – das kann allerdings auch nur eine dünn verschleierte Allegorie sein, die gewisse mächtige Ehefrauen auf den Gütern der reichen Vaabi aufs Korn nimmt.

Heket

Die fruchtbaren und kampfeslustigen amphibischen Heket sind für alle Reisenden durch Elona eine Plage. Diese Kreaturen können im Wasser leben, ziehen aber trockene Gebiete vor. Je weiter entfernt sie von ihrem Laichplatz gefunden werden, desto dunkler werden die folgenden Tage. Welches Territorium sie auch in Beschlag nehmen, Heket vermehren sich in erschreckenden Mengen. Von Geburt an fallen sie im Wettstreit um die wenigen Ressourcen im Gebiet übereinander her. Heket verfügen über die instinktive Unart, auf Futtersuche ihrem Opfer auf den Kopf zu krachen, und sie sind umso aggressiver, je größer sie werden. Wenn eine Region keine weiteren Heket mehr ernähren kann, verlassen sie ihre Laichplätze auf der Suche nach Futter. Sowie eine Schar von ihnen damit beginnt, durchreisende Menschen anzugreifen, wird ihre Ausrottung zur Pflicht der Allgemeinheit.



HEKET

Junundu

Riesenwürmer durchstreifen die schwefelhaltigen Wüsten des Ödlands. Diese Buddler graben mit erstaunlichem Eifer Tunnel durch die weiche Erde. Elonier kennen sie unter ihrem förmlicheren Namen: die Junundu. Historikern zufolge hat der Gebieter der Untoten, Palawa Joko, diesen Würmern befohlen, in seinem Königreich zu patrouillieren. Allerdings wurde die Nützlichkeit der Junundu durch ihre Unfähigkeit eingeschränkt, Tunnel durch festen Fels zu graben. Mythen erzählen von großen Helden, die mit den Junundu durch die Einöden reisten und dabei große Strecken im sicheren Schutz vor den Schwefelwolken zurücklegten. In jüngeren Erzählungen werden verheerende Klagelaute und donnernde Angriffe beschrieben, die die Erde erbeben und Gebäude einstürzen lassen.

Legenden zufolge soll die Junundu-Gesellschaft hoch genug entwickelt sein, dass die Würmer im Dienst einer Königinmutter stehen, eines unterirdisch lebenden Monsters namens Aijundu. Königin Aijundu lauert unter der Erde auf törichte Oberflächenbewohner, die es wagen, ihr unheilvolles Reich zu durchqueren. Es heißt, solange der Wind über die Sandwüsten weht, wird sie dort unten lauern.

JUNUNDU



Dämonen

Außerhalb der uns bekannten Welt existieren andere Dimensionen, Welten jenseits unseres Auffassungsvermögens. Zivilisierte Menschen wissen, dass ihre Seelen bei ihrem Tod zu den Nebeln übergehen, ins Reich des Jenseits. Einige Geister verweilen in dieser Welt oder finden Wege zurück in die Welt des Fleisches – doch werden sie von anderen wartenden Kreaturen beobachtet, die von der Energie zahlloser Seelen angezogen werden.

Manchmal sind Seelen nicht genug. In Dimensionen, die ganz anders als die physische Welt sind, sinnen empfindungsfähige Wesen nach Möglichkeiten, in die Welt des Fleisches zu treten, und sie träumen von dem verheerenden Schaden, den sie anrichten können. So, wie Geister dem Tod ein Schnippchen schlagen können, indem sie ins Land der Lebenden zurückkehren, finden Dämonen Wege in unsere Welt, wo sie sich an Leid, Verzweiflung und der Lebensenergie intelligenter Wesen laben.

Dämonen sind mehr als Kreaturen der Nebel – sie sind aus den Nebeln selbst gemacht, Stücke von jener ätherischen Materie, die bössartige Empfindungsfähigkeit und Macht erlangt haben. Ob sie als monströse Humanoiden, bestialische Zerrbilder oder absolut unmenschliche Schreckensgestalten erscheinen, sie haben viele Ambitionen gemeinsam: Die Starken verzehren und herrschen über die Schwachen und ergötzen sich bei ihren Festgelagen und Schikanen. Da sie nicht aus der realen Welt stammen, empfinden sie gegenüber deren Bewohnern einen dauerhaften Hass. Sie sind außerdem grausam intelligent und treffen mehr als bereitwillig Vorkehrungen, mit denen sie routinemäßig Jagd auf Menschen und andere törichte Lebewesen machen.



DÄMONEN

Dschinn

Dschinn sind Geister mit festen Banden zum elonischen Kontinent, die für gewöhnlich an spirituell starke Gebiete gebunden sind. In einigen elonischen Legenden verfügen sie über die Kraft, unsichtbar zu wirken. Wie Menschen sind sie angeblich in der Lage, zwischen dem Weg des Guten und dem Weg des Bösen zu wählen. In gewissem Sinn sind Dschinn tatsächlich in der Lage, unsichtbar zu wirken – viele von ihnen sind Gestaltwandler und können eine menschliche Form annehmen, wenn sie mit Menschen und anderen Spezies zu tun haben. Einige vaabische Mythen beschreiben die Dschinn als Beschützer der Natur, was sie zu Feinden der unnatürlichen Dämonen aus anderen Dimensionen macht.

Die meisten Dschinn sind an Orte und Plätze gebunden, die sie beschützen. Am häufigsten sind das Flüsse, Seen und Wüstenstriche. Als die ersten Menschen nach Elona gelangten, unternahmen mächtige Zauberer den Versuch, Dschinn an Anwesen, Höhlen, Gewölbe oder andere Orte zu binden, an denen Reichtümer versteckt waren. Dschinn-Wächter, die ihre Meister überleben, können aber ihre ursprünglichen Befehle vergessen oder sie werden so mächtig, dass sie bald eigenen Beweggründen folgen.

Dschinn sind unerbittlich bei der Verteidigung der von ihnen geschützten Gegenstände, Orte und Angelegenheiten. Aber sie können ihre Gunst auch Menschen erweisen, die ihnen bei diesen Aufgaben helfen. Vaabi-Legenden berichten von Dschinn, die Wünsche erfüllten und Mächte verliehen.

In jüngeren Erzählungen heißt es, dass Abenteurer von Dschinn magisches Wissen und mächtige Gegenstände angeboten bekamen – darunter auch Besitztümer mächtiger Helden, die es gewagt hatten, die Dschinn zu stören.



DSCHINN

Korsaren

An Land werden die Gesetze Elonas von den drei Provinzregierungen erlassen und durchgesetzt. Auf dem Meer liegen die Dinge anders. Auf jedem Schiff gilt das Wort des Kapitäns als Gesetz und viele Seeleute halten sich an ihren eigenen Ehrenkodex. Korsaren leben außerhalb von Gesetz und Ordnung, unabhängig davon, ob sie sich auf festem Boden oder auf dem tückischem Deck eines schnellen Schiffs aufhalten. Um des Überlebens willen halten sich alle an den Kodex der Korsaren, auch wenn viele mit der einen oder anderen Einzelheit nicht einverstanden sind.

Die wichtigsten Punkte im Kodex sind absolute Loyalität gegenüber dem Kapitän (sowie die Bedingungen, unter denen eine Meuterei statthaft ist), gerechte Methoden zur Verteilung von Reichtümern (sowie die besten Zeitpunkte und Orte, um Reichtümer zu stehlen) und überdies ehrbare Methoden, um Meinungsverschiedenheiten aus dem Weg zu räumen (sowie die besten Methoden beim Schummeln in einem Duell). Landbewohner sind oft verwirrt über die Widersprüchlichkeiten dieses Kodexes. Unabhängig davon, wie ein Seemann seinen persönlichen Ehrenkodex definiert, verbünden sich Korsaren gegen gemeinsame Feinde und legen zu diesem Zweck alle Meinungsverschiedenheiten beiseite. Den Kodex pflegen die Korsaren seit Generationen, wobei sie die Traditionen, Aberglauben und Widersprüche von einer Generation an die nächste weitergegeben haben.

Die Korsaren haben ihre Freiheit dadurch behalten, dass sie lernten, in trügerischen Gewässern zu überleben und dort zu segeln, wohin ihnen die Istanti nicht folgen wollten oder konnten. Ihre Flotten verbergen sich in der Nähe der gefährlichsten Abschnitte der elonischen Küste. Zwischen der nordwestlichen Küste Canthas und dem südlichen Rand Elonas wird das tödliche Meer durch plötzliche Stürme und Zyklone, verborgene Riffe und gefährliche Meerestiere unsicher gemacht. Diese Gewässer wurden einst von furchtlosen Plünderern aus Cantha befahren, und bis zum heutigen Tag suchen Banditen aus vielen Kulturen nach geheimen Höhlen, die in diesem tödlichen Gewässer verborgen liegen.



KORSAR

Helden

Bei Eurer Reise durch das Reich Elona müsst Ihr die Welt nicht allein erkunden. In den Städten und Außenposten der Nation könnt Ihr Söldnergefolgsleute, Abenteurer aus fernen Ländern und andere Wächter vom Orden der Sonnenspeere rekrutieren. Rekruten kommen und gehen – die meisten von ihnen sind Söldner genug, um nur für Gold und Erfahrungspunkte zu arbeiten – doch eine Handvoll Helden wird bis zum Ende Eurer Reise nicht von Eurer Seite weichen. Während Ihr Euch in den Techniken Eurer Klasse übt, können auch die mit Euch verbündeten Helden trainieren und dazulernen. Jeder Held hat seine eigene Geschichte und einen besonderen Grund dafür, mit Euch zu kooperieren. Seid sorgfältig bei der Auswahl Eurer Verbündeten und Euer Erfolg als Held ist gesichert.



Koss

Unerbittlicher Abenteurer

„Verlasst Euch hier ganz auf mich.“

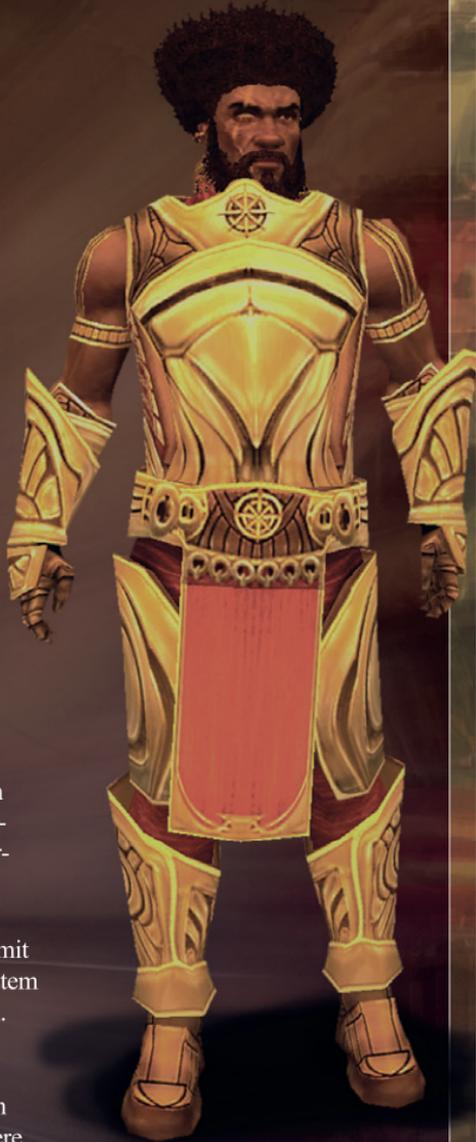
Herkunft: Kourna

Alter: 25

Klasse: Krieger

Irgendwie verträgt sich Koss mit fast jedem. Er kommt mit Helden aus und unternimmt alles, um den Sonnenspeeren bei der Rettung Elonas zu helfen. Er ist mutig genug, das auszusprechen, was andere sich nicht zu sagen trauen, und er tut, was sonst niemand wagt. Er verträgt sich auch mit den weniger respektablen Vertretern der elonischen Gesellschaft. Zum Besten des Ordens nutzt Koss eine Kombination aus aggressivem Charisma, körperlicher Einschüchterung und sympathischer Moral für den Aufbau eines Netzwerks aus Informanten. Natürlich sind nicht alle Kontaktpersonen vollkommen vertrauenswürdig, seine Informationen haben also ihren Preis.

Wegen einiger fragwürdiger Geschäfte mit seinen Informanten steht Koss nicht auf bestem Fuß mit seinen vorgesetzten Offizieren. Es ist ihm gelungen, sich aus einer sofortigen Entlassung herauszureden, doch seine außergesetzlichen Tätigkeiten haben ihren Tribut zu Lasten seiner Karriere gefordert. Er ist im Kampf so geschickt, dass er mittlerweile eigentlich Offizier sein müsste, doch ein Offizier mit Verbindungen zur Unterwelt stellt ein Risiko dar, das sich die Sonnenspeere nicht leisten können. Trotzdem weiß Koss, dass sie für ihre Ermittlungen Informationen brauchen. Als treuer Elonier tut er daher weiterhin das zur Rettung seines Landes Nötige, unabhängig davon, welche persönlichen Opfer ihm das auch abverlangen mag.



KOSS

Dunkoro

Meisterstrategie

„Das Ergebnis einer Schlacht steht fest, bevor der erste Soldat die Kasernen verlässt.“

Herkunft: Istan

Alter: 48

Klasse: Mönch



DUNKORO

Lebenslange Erfahrung hat Dunkoro zu dem Mann werden lassen, der er heute ist: ein älterer Stratege, der sich in Elona bestens auskennt. Er ist Veteran vieler Kämpfe gegen Korsaren, Zentauren, Heket, Wüstenplünderer und noch seltsamere Feinde. Obwohl er zahllose Gefahren allein gemeistert hat, verbringt er seine Zeit lieber mit der Unterweisung anderer Soldaten, wobei er seinen Rat allen anbietet, die ihm Gehör schenken wollen. Leider stößt sein Rat nicht immer auf offene Ohren. Die meisten Rekruten respektieren zwar sein Fachwissen, aber persönlich hält er Distanz zu allen, die unter seinem Rang stehen. Wenn es um Leben oder Tod geht, sind ihm die Ängste und Sorgen anderer anscheinend egal, dann zählen für ihn nur Ergebnisse: Entweder man gewinnt oder man stirbt. Mit diesem entschlossenem und nüchternem Ansatz der Kriegsführung hat Dunkoros Erfahrung während seiner gesamten Karriere den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausgemacht. Für jeden Helden, der dem Chaos eine rationale Strategie vorzieht, hat Dunkoro stets einen Plan parat.

Melonni

Eigensinnige Kreuzritterin

*„Schlagt ruhig zu, aber ich zurück ...
nur fester, viel fester.“*

Herkunft: Kourna

Alter: 26

Klasse: Derwisch

Melonni ist eine idealistische Kreuzritterin aus einem kleinen Städtchen in Kourna. Sie sieht sich als Frau, die für ihren Glauben kämpft, auch dann, wenn niemand aus ihrer Umgebung dem zustimmt. In jüngeren Jahren war ihr für ihr Volk keine Aufgabe zu entmutigend und kein Opfer zu groß. Die Dorfbewohner ihrer Heimat werden sie im Guten wie im Schlechten nie vergessen. Jetzt, da sie älter ist, lernt sie allmählich – hauptsächlich durch Versuch und Irrtum –, ihre Kämpfe etwas sorgfältiger auszuwählen. Tief in ihrem Herzen weiß Melonni, dass sich ihre Entscheidungen zu guter Letzt als richtig erweisen. Wenn sie einst für ihre Rückkehr nach Hause bereit ist, hofft sie, dort als Heldin empfangen zu werden.



MELONNI

Tahlkora

Idealistische Ausreißerin

„Ich habe wegen der Heldenlieder und des Heldenlobs angeheuert. Ich habe nicht wegen der blutsaugenden Insekten angeheuert.“

Herkunft: Vaabi

Alter: 18

Klasse: Mönchin

Einige Abenteurer sind ein wenig zu begierig, Helden zu sein. Viele wollten schon herauskommen, aus welchem Dorf bzw. aus welcher Stadt Tahlkora ausgerissen ist, aber Vaabi ist ziemlich groß. Ohne Zweifel liegt ihr Zuhause weit weg von den Schrecken des Krieges und den alptraumhaften Abscheulichkeiten, die im verbrannten Ödland lauern. Auf jeden Fall scheint Tahlkora die Mythen und Überlieferungen ihres Landes gut zu kennen, aber an ihrer praktischen Ausbildung muss sie noch arbeiten. Als junge Frau, die von heldenhaften Triumphen träumt, hat Tahlkora romantische Geschichten großer Abenteuer gründlich studiert. Sie kennt die Volkssagen des gemeinen Istani-Volks ebenso gut wie die spannenden Erzählungen der großen Literatur. Jetzt, wo sie sieht, wie das Abenteuerleben tatsächlich ist, wird ihr der Unterschied zwischen Traum und Wirklichkeit immer deutlicher bewusst.



TAHLKORA

Akolyth Sousuke

Explosiver Zaishen-Jünger

„Verstehen ist die halbe Schlacht. Feuerbälle sind die andere Hälfte.“

Herkunft: Cantha

Alter: 27

Klasse: Elementarmagier

Sousuke hat immer einen Rat, eine treffende Bemerkung oder einen Kommentar zu seiner jeweiligen Lage parat. Seine lockere Lebenseinstellung, seine uneingeschränkte Neugier und sein schräger Sinn für Humor sind bei einem Zaishen selten. Er aber untermauert diese Eigenschaften mit einem extravaganten, explosiven Kampfstil. Es ist Sousukes feste Überzeugung, dass eine Mission nur dann ein Fehlschlag ist, wenn daraus keine Lehren gezogen werden ... und Sousuke gibt nicht viel auf Fehlschläge. Als Zaishen-Jünger ist er einer der tödlichsten Kämpfer der Welt, und er hat den unwiderstehlichen Drang, das wieder und wieder zu beweisen.



AKOLYTHIN JIN

Akolythin Jin

Grimmige Zaishen-Bogenschützin

„Taten, keine Worte.“

Herkunft: Cantha

Alter: 17

Klasse: Waldläuferin

Als Jin ein kleines Mädchen war, das an der Küste Canthas aufwuchs, wurde ihre Familie mitten in der Nacht von monströsen Kreaturen getötet. Seit dieser Zeit hat sie sich in der Kunst des Bogenschießens geübt, entschlossen, sich nie wieder von den Mächten der Dunkelheit überraschen zu lassen. Stundenlang

übte sie mit ihrem Bogen und schöpfte ein bisschen Trost aus dem sirrenden Geräusch einer Bogensehne oder der Bedrohung eines treffsicheren Pfeils. Lange vor ihrer ersten Reise zum Kampfarchipel im Norden von Cantha war sie bereits zu einer entschlossenen und tödlichen Gegnerin geworden. Ihre Ausbildung im Zaishen-Orden hat sie noch gefährlicher gemacht.

Bei Reisen mit anderen fühlt sie sich sicherer, allerdings sieht sie das Konzept des „Gemeinsam sind wir stark“ als Selbsttäuschung an. Letzten Endes weiß sie, dass es ihr eigenes Geschick ist, das den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmacht. Sie gibt nicht viel auf Rang oder Status im Zaishen-Orden. Jeder Tag, an dem sie systematisch weitere Monster zur Strecke bringt, die Elona bedrohen, hilft ihr, eine weitere Nacht unruhigen Schlafs zu überstehen.

Zhed

Rebellischer Zentaur

„Sagt mir noch mal, warum ich Euch helfen sollte. Wo wart Ihr Zweibeiner, als meine Familie von den kournischen Schakalen abgeschlachtet wurde?“

Herkunft: Zentaur

Alter: 17

Klasse: Elementarmagier

Wie viele Völker auf der Welt kämpfen auch die löwenartigen Zentauren von Elona um ihr Überleben. Sie haben unglaubliche Nöte überstanden und mussten ohne die Hilfe bevölkerungsreicherer Spezies überleben, darunter auch der Menschen. Zhed ist ein Zentaur, der sich dieser letzten Tatsache sehr wohl bewusst ist. Er hat gesehen, wie sein Volk leiden und sterben musste, während sich Menschenmassen weiterhin über die Savanne ausbreiten. Er behauptet, Grausamkeiten gesehen zu haben, die die Kournier niemals zugeben



ZHED

würden. Einige Zentauren bestehen darauf, die Menschen seien für den Tod ihres Volkes verantwortlich, und Zhed stimmt ihnen da zu. Er sieht die „Zweibeiner“ bestenfalls als Mittel zum Zweck an. Schlimmstenfalls sieht er sie als Rivalen oder als Beute. Er hat keine gute Erfahrung mit Menschen gemacht, doch wenn er für das Erreichen seiner Ziele mit Abenteurern zusammenarbeiten muss – und Abenteurer mit ihm –, muss er seine Feindseligkeit zur Seite stellen. Inwieweit man ihm trauen kann, ist eine vollkommen andere Sache.

Margrid

Seefahrende Schurkin

*„Risiken? Dann gibt es halt Risiken.
Das gehört zum Geschäft.“*

Herkunft: Korsarin

Alter: 27

Klasse: Waldläuferin

Als Kind der Freibeuterbucht ist Margrid eine geborene Seefahrerin. Ihre ersten Schritte machte sie auf dem schlingernden Deck eines Segelschiffes und sie behauptet stolz, Meerwasser in den Adern zu haben. Sie ist nicht einfach nur eine Korsarin, sondern Nachfahrin von Generationen von Korsaren, eine Frau, die gar kein anderes Leben kennt. Im Vergleich dazu erscheint das Leben an Land seltsam, banal und öde. Die Menschen an Land haben völlig andere Ansichten über Moral und Geschäft, doch für Margrid ist der Kodex der Korsaren ebenso unveränderlich wie die Naturgesetze. Landbewohner empfinden sie manchmal als ein wenig zwielichtig, zynisch und furchtbar eigennützig, aber diese Eigenschaften sind für jemanden wie sie in einer von Plünderern und Dieben heimgesuchten Welt lebenswichtig. Sie hat gelernt, Schicksalsschläge wegzustecken und mit allem zurechtzukommen, was das Leben zu bieten hat. Wer mit Margrid reist, sollte sich auf eine aufregende, gefährliche Reise gefasst machen. Und wenn Margrid ein Wörtchen mitzureden hat, dann wird es auch sicher eine höchst einträgliche Unternehmung.



MARGRID

Norgu

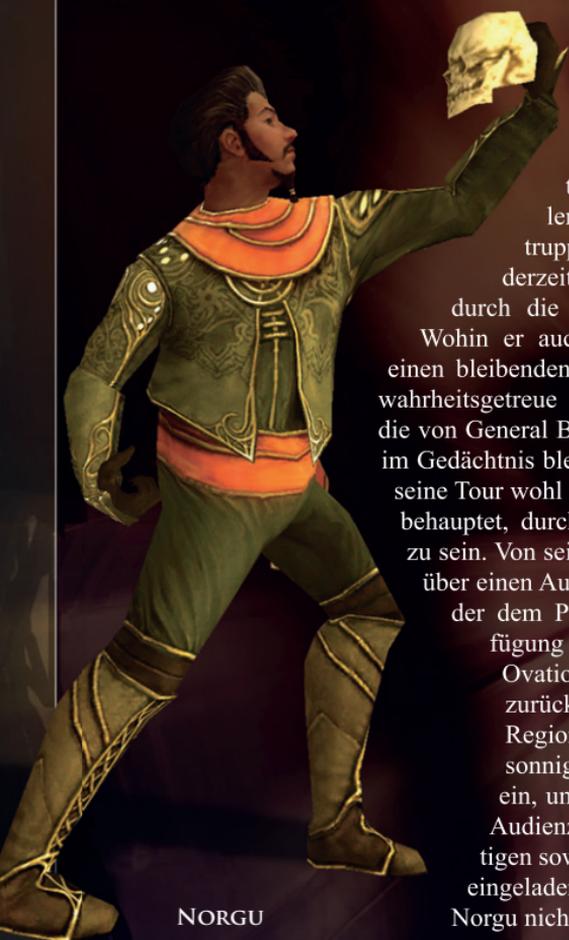
Überlebenskünstler

„Ruhm ist vergänglich, aber mit einer guten Mahlzeit kommt Ihr ein paar Tage über die Runden. Wollt Ihr dieses Brötchen?“

Herkunft: Vaabi

Alter: 24

Klasse: Mesmer/Schauspieler



NORGU

Norgu ist ein klassisch ausgebildeter Schauspieler, ein Visionär, der in seiner eigenen Zeit nicht gebührend gewürdigt wird, und er ist ein großer, dramatischer, übermütiger Einschmeichler. Als Anführer der Schauspieltruppe Lyssa-Narren befindet er sich derzeit auf einer ausgedehnten Tour durch die Güter von vaabischen Adligen. Wohin er auch kommt, überall hinterlässt er einen bleibenden Eindruck. Seine aufschlussreich wahrheitsgetreue und entzückend komische Parodie von General Bayel in Gandara wird sicher allen im Gedächtnis bleiben. Mit dieser Nummer wird er seine Tour wohl noch eine Weile fortsetzen. Norgu behauptet, durch ganz Tyria und Cantha gereist zu sein. Von seinen Reisen ist er mit Geschichten über einen Auftritt am Hof von Kaiser Kisu, bei der dem Publikum nur Stehplätze zur Verfügung standen, und über die stehenden Ovationen im Steinkreis von Denravi zurückgekehrt. Er reist schnell von einer Region in die nächste und setzt sein sonniges Gemüt und seine Ausstrahlung ein, um in letzter Minute zu Partys oder Audienzen bei den Reichen und Mächtigen sowie natürlich zu kostenlosen Essen eingeladen zu werden. Ein Büfett, das Norgu nicht gefällt, gibt es nicht.

Goren

Engagierter Leibwächter

*„Der Fürst gibt gern Befehle. Ich folge gern Befehlen.
Das ist ein gutes Leben.“*

Herkunft: Vaabi

Alter: 28

Klasse: Krieger

Goren ist groß. Goren ist stark. Goren ist sehr, sehr gut, wenn es gilt, sich schnellstens in die Schlacht zu stürzen. Leider ist Goren nicht der Hellste. Er versteht einfache Unterhaltungen und ist in der Lage, simple Befehle auszuführen – insbesondere Sätze, in denen die Worte „schlagen“ und „schmettern“ vorkommen –, doch die feineren philosophischen Passagen der Flammensucher-Prophezeiungen werden auf ewig außerhalb seines Verständnisses bleiben. Begierig auf Arbeit hat Goren eine Anstellung als Leibwächter von Fürst Bokka dem Prächtigen gefunden. Geld und Einfluss bedeuten ihm allerdings kaum etwas. Loyalität dagegen sehr wohl.



GOREN

Meister der Gerüchte

Rätselhafter Meisterspion

„Natürlich weiß ich, wer Ihr seid. Darin besteht schließlich mein Job.“

Herkunft: Unbekannt

Alter: Unbekannt

Klasse: Unbekannt

Wagt es ja nicht, den Namen des Meisters der Gerüchte auszusprechen – solange Ihr keinen guten Grund dafür habt. Diese rätselhafte Gestalt ist so geheimnisvoll, dass sie ihren wirklichen Namen verbirgt; stattdessen wird sie stets mit ihrem Titel angesprochen. Der Meister der Gerüchte übt die unbestrittene Befehlsgewalt über eine effiziente Organisation aus, obwohl sich viele überlegen, welche Form seine Autorität tatsächlich hat. Einem Gerücht zufolge ist er der Meisterspion der Provinz und fungiert als zentrale Sammelstelle von Informationen von Spionen aus der ganzen Nation (und vielleicht darüber hinaus). Andere glauben, er habe mit übernatürlichen Drohungen zu tun und bilde seine Agenten als Geistersucher und Dämonenjäger aus. Was auch immer die Wahrheit sein mag, er findet häufig einen Grund, um mit Abenteurern zu reisen, die Elona (und vielleicht mehr) auskundschaften. Seine Gründe dafür sind streng vertraulich. Ihr seid noch nicht so weit, sie jetzt schon zu erfahren.



MEISTER
DER GERÜCHTE

Olias

Besessener Nekromant

„Grenth lebt! Ihr dagegen müsst sterben!“

Herkunft: Tyria (Löwenstein)

Alter: 32

Klasse: Nekromant

Früher hat Olias seine Marschbefehle vom Weißen Mantel erhalten, doch heute geht er seine eigenen Wege. Ein Treffen beim Tempel der Zeitalter überzeugte Olias, dass ihm eine spezielle Mission beschieden sei: Er dient jetzt als Grenths persönliche „Hand der Gerechtigkeit“ und führt das aus, was er als den Willen seines Gottes ansieht. Er lebt nach einem schlichten Grundsatz. Von denjenigen, die dahinscheiden und zum Leben zurückkehren, erwartet Grenth, dass sie ihre Leben gut leben. Tun sie das nicht, sorgt Olias dafür, dass sie in die kalte Umarmung des Herrn des Todes zurückbefördert werden.

Rätselhafte Ereignisse in Elona zwingen ihn jetzt dazu, in Grenths Namen tätig zu werden. All die Unruhe im Land ist für Olias ein Anzeichen dafür, dass die Götter bedroht sind und selbst die Toten in ihrem ewigen Schlaf unruhig werden. Er hat Grenth geschworen, dass er die Ursache der merkwürdigen Krankheit finden und beheben würde. Und wenn Grenth dabei neue Diener bekommt, umso besser! Tod und Töten erfreuen Olias. Er redet gern auch über andere Themen, doch seltsamerweise kommen die Gespräche irgendwie immer wieder auf Tod und Töten zurück.



OLIAS

Zenmai

Abtrünnige Assassinin

„Ich kenne diesen Geruch. Das ist der Geruch des Todes.“

Herkunft: Cantha

Alter: 23

Klasse: Assassinin

Zenmai lernte die Methoden der stillen Mordanschläge als Mitglied der Am Fah-Bande in Cantha. Sie brach mit der kriminellen Bande, als diese Organisation die canthanische Pest als eine „Gabe der Götter“ annahm. Jetzt ist sie Mo Zing – ein umherziehendes Schwert, eine herrenlose Assassinin, die ihre Dienste an den jeweils Meistbietenden verkauft. Sie hat Schuldgefühle wegen der Krankheit, die ihre früheren Brüder und Schwestern überkommen hat, doch Veränderung ist die einzige Konstante in ihrem Leben. Mit wachsender Dunkelheit spürt sie, dass eine altbekannte Macht wieder zurück ist und hinter den Kulissen wirkt. Wer oder was immer für die Pest verantwortlich ist: Sie will den Verursacher stellen, der ihr Land mit dieser Seuche verheert hat.



Razah

Formloser Held

„Ich lebe, um zu dienen.“

Herkunft: Die Nebel

Alter: Nicht anwendbar

Klasse: Variabel

Die Protomaterie, aus der die Nebel bestehen, strebt nach Schöpfung und bringt dabei oftmals dämonisches Leben in alptraumhaften Gestalten hervor. Allerdings sind nicht alle Geschöpfe aus den Nebeln dämonisch. Wenn die Nebel in Kontakt mit einer geeigneten menschlichen Schablone kommen, können sie beispielsweise die Gestalt dieses Menschen kopieren und ein empfindungsfähiges Wesen mit einem humanoiden Äußeren sowie einem beinahe menschlichen Geist erschaffen. Razah ist ein solches Geschöpf. Das Wesen hat sich unmittelbar in Gestalt eines ausgewachsenen Menschen manifestiert. Es verfügt über das Wissen und die Fähigkeiten eines Menschen, hat aber keinen Menschenverstand. Als Folge davon stellt Razah merkwürdige Fragen über menschliche Gefühle, denkt über menschliche Beweggründe nach und versucht, menschliche Eigenarten zu kopieren. Razah ist ein Widerspruch in sich: in gewisser Weise menschlicher als ein Mensch, in anderer Weise unmenschlicher. Es braucht eine Identität, eine Persönlichkeit und einen Zweck. Hoffentlich findet Razah seinen Zweck in der Zusammenarbeit mit einem Helden. Andernfalls könnte die Kreatur zu einem ebenso monströsen und unmenschlichen Scheusal degenerieren, wie es seine dämonischen Brüder sind.







The background of the cover is a dramatic scene of a ruined city. In the foreground, several massive, thick, segmented tentacles, colored in shades of green and purple, reach down from the top of the frame. The city in the middle ground is built from weathered, brownish stone or mud-brick, with many windows and doorways missing. A small figure of a person in blue and white is visible in the lower right, standing on a pile of rubble. The sky is a hazy, orange-brown color, suggesting a sunset or a dusty atmosphere. The overall tone is one of epic fantasy and destruction.

Zweites Buch:

Elonische Abenteuer



Kapitel 1:
Charaktere

Dunkle Zeiten in Elona

Die Sonnenspeere sind zum Krieg bereit, und Ihr werdet sie anführen. Als neuer Anführer in Elonas angesehenstem Orden von Abenteurern ist es Eure Aufgabe, eine Gruppe aus Helden, Gefolgsleuten und Sonnenspeer-Verbündeten auf einem Kreuzzug gegen die Verdorbenheit und ein unvorstellbares Übel anzuführen.

Doch die Gefahr ist größer, als sich erahnen lässt. Jenseits der Grenzen der bekannten Welt sammelt eine alte und längst vergessene Macht des Bösen ihre Kräfte. Ihr werdet auf Eurem Kreuzzug ein Land im Umbruch erleben: von den Dörfern leidender Istani bis an den Hof mächtiger Vaabi-Fürsten. Euer *Guild Wars*-Charakter muss sich mit anderen Helden zusammenschließen, um die drohende Dunkelheit zurückzuschlagen und eine ewige Finsternis zu verhindern.

Erstellen Eures Charakters

Guild Wars ist ein vielseitiges, ausbaufähiges und anpassbares Spiel. Die *Nightfall*-Kampagne enthält alles, was Ihr zum Spielen braucht. Jedes Mal, wenn Ihr eine neue *Guild Wars*-Kampagne installiert, stehen Euch neue Klassen und Fertigkeiten zur Verfügung. Dabei ist jede Kampagne jedoch eigenständig: Alles, was Ihr zum Spielen braucht, ist enthalten.



Euer Charakter steht im Zentrum der Spiel-Geschichte. Ihr arbeitet mit anderen Helden, Gefolgsleuten und Charakteren zusammen, die Ihr unterwegs anheuert. Doch zunächst müsst Ihr eine primäre Klasse wählen. Die erste *Guild Wars*-Kampagne, *Prophecies*, führte die sechs Standardklassen ein: Krieger, Walddläufer, Mönch, Mesmer, Elementarmagier und Nekromant. In *Nightfall* kommen zwei neue Klassen hinzu: Derwisch und Paragon.

Primäre und sekundäre Klassen

Wenn Ihr einen Charakter erschafft, müsst Ihr zunächst eine der acht Klassen als Eure primäre Klasse auswählen. Im weiteren Spielverlauf habt Ihr die Möglichkeit, eine weitere Klasse als sekundäre Klasse zu wählen. Die Wahl der Klassen bestimmt die Attribute Eures Charakters, seine Rüstung und seinen Kampfstil und hat Einfluss auf die Art, wie Ihr das Spiel spielt.

Eure primäre Klasse und Eure sekundäre Klasse legen auch fest, welche Fertigkeiten Euer Charakter im späteren Spielverlauf erlernen kann. Insgesamt stehen Eurem Charakter mehr als 150 einzigartige Fertigkeiten zur Wahl. Jedes Mal, wenn sich Euer Charakter in einer Stadt oder einem Außenposten befindet, könnt Ihr Fertigkeiten und Attribute Eures Helden ändern. Ihr habt also eine Menge Entscheidungsmöglichkeiten. Scheut Euch nicht, so lange verschiedene Kombinationen von Klassen, Fertigkeiten und Attributen ausprobieren, bis Ihr die Kombination gefunden habt, die Eurem Spielstil am besten entspricht.

ROLLENSPIEL-CHARAKTERE UND PvP-CHARAKTERE

Der erste Schritt zur Erstellung eines Charakters ist die Wahl eines von zwei verfügbaren Charaktertypen: eines Rollenspiel-Charakters (RS) oder eines PvP-Charakters (nur für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe).

- * Rollenspiel-Charaktere beginnen das Spiel im kooperativen Rollenspiel-Modus des Spiels. Diese Charaktere beginnen das Spiel auf Stufe 1 (der niedrigsten Spielerstufe des Spiels) und müssen sich bis auf Stufe 20 hocharbeiten. Alle Rollenspiel-Charaktere können auch im PvP-Modus des Spiels antreten.
- * PvP-Charaktere können ausschließlich im PvP-Modus des Spiels eingesetzt werden. Diese Charaktere beginnen das Spiel auf Stufe 20, der höchsten Stufe des Spiels. Im letzten Kapitel dieses Handbuchs könnt Ihr mehr über den PvP-Modus erfahren.

Attribute

Euer Charakter verfügt zu Beginn des Spiels je nach der gewählten primären Klasse über vier oder fünf Attribute. Eines dieser Attribute ist Euer *primäres Attribut*, das durch Eure primäre Klasse bestimmt wird. Wenn Ihr eine zweite Klasse wählt, erhält Euer Charakter weitere drei bis vier Attribute.

Nehmen wir an, Ihr habt Krieger als primäre Klasse gewählt, dann erhält Euer Charakter als primäres Attribut des Kriegers „Stärke“. Außerdem erhält Euer Charakter die vier Standardattribute des Kriegers: „Axtbeherrschung“, „Schwertkunst“, „Hammerbeherrschung“ und Taktik. Solltet Ihr Mönch als Eure sekundäre Klasse wählen wollen, würdet Ihr damit auch die drei Standardattribute des Mönchs erhalten: Heilgebete, Peinigungsgebete und Schutzgebete. Das Primärattribut des Mönchs, die Gunst der Götter, würdet Ihr nicht bekommen.

Im weiteren Verlauf des Spiels habt Ihr die Möglichkeit, Eure sekundäre Klasse zu ändern, aber erst, nachdem Ihr einen Großteil der Geschichte erlebt habt.

PRIMÄRE ATTRIBUTE

Das primäre Attribut einer Klasse steht nur Charakteren zur Verfügung, die diese Klasse als primäre Klasse gewählt haben. Die primären Attribute sind „Stärke“ (Krieger), „Fachkenntnis“ (Waldläufer), „Gunst der Götter“ (Mönch), „Energiespeicherung“ (Elementarmagier), „Schnellwirkung“ (Mesmer), „Seelensammlung“ (Nekromant), „Mystik“ (Derwisch) und „Führung“ (Paragon). Die verschiedenen primären Attribute werden in Kapitel 2 erläutert.

Ihr solltet über das primäre Attribut Eures Charakters nachdenken, wenn Ihr Eure erste Klasse wählt. Wählt Ihr zum Beispiel den Mesmer als primäre Klasse, könnt Ihr Punkte für das primäre Attribut des Mesmers („Schnellwirkung“) ausgeben, womit sich die Aktivierungszeit all Eurer Zauber verkürzt. Wenn Ihr aber den Mesmer als sekundäre Klasse wählt, stehen Euch dieses primäre Attribut und seine Effekte jedoch nicht zur Verfügung. (Ihr könnt Fertigkeiten, die diesem Attribut zugeordnet sind, zwar verwenden, werdet aber nicht in der Lage sein, diese Fertigkeit zu verbessern, da Ihr das Attribut nicht erhöhen könnt.)

Deshalb ist die Reihenfolge wichtig, in der Ihr die beiden Klassen Eures Charakters wählt: Ein primäres Attribut erhaltet Ihr nur für Eure primäre Klasse. Ein Beispiel: Ein Krieger/Mönch verfügt zu Spielbeginn über das primäre Kriegerattribut „Stärke“. Dagegen verfügt ein Mönch/Krieger über das primäre Attribut des Mönchs, „Gunst der Götter“.

Skills and Attributes [K]

Well Dressed Gal Templates

Profession: Elementalist/Monk

▼ **Attributes**

Attribute Points: 2

Air Magic	1	▲
Earth Magic	0	▲
Fire Magic	0	▲
Water Magic	15	▼
Energy Storage	11	▼
Healing Prayers	4	▼
Smiting Prayers	0	▲
Protection Prayers	0	▲

Skills

Sort by: Attribute

	Freezing Gust	10	1	5	▲
	Frozen Armor	15	3	30	▲
	Frozen Burst	15	¼	30	▲
	Ice Prison	10	2	30	▲
	Ice Spear	5	1	5	▲
	Ice Spikes	15	2	15	▲
	Icy Prism	10	1	15	▲
	Icy Shackles	5	1	5	▲
	Maelstrom	25	2	30	▲
	Mind Freeze	10	1	20	▲
	Mirror of Ice	5	¼	10	▲

Ice Prison 10 2 30

Hex Spell. For 20 seconds, target foe's legs are encased in ice, causing the foe to move 66% slower. This effect ends if target takes fire damage. (Attrib: Water Magic)

ATTRIBUTE UND FERTIGKEITEN

Fast alle Fertigkeiten hängen mit einem bestimmten Attribut zusammen. Wird ein Attribut aufgewertet, verbessern sich auch die damit verbundenen Fertigkeiten. Nachdem Ihr Euren Charakter erschaffen habt, könnt Ihr durch Drücken der Taste **K** eine Liste mit allen Fertigkeiten und Attributen Eures Charakters aufrufen. Diese enthält auch Details darüber, welche Attribute welche Fertigkeiten beeinflussen.

Höhere Stufen erreichen

Wenn Ihr das Spiel nicht mit einem PvP-Charakter der Stufe 20 beginnt, müsst Ihr höhere Stufen erreichen. Je weiter Euer Rollenspielcharakter die Welt erforscht, Feinde besiegt, Missionen erfüllt und Quests beendet, desto mehr Erfahrungspunkte (EP) sammelt er und desto weiter steigt er auf. Jedes Mal, wenn Ihr eine neue Stufe erreicht, erhöhen sich die maximalen Lebenspunkte Eures Charakters (dadurch hält er in Kämpfen länger durch). Im ersten Teil von *Nightfall* steigt Euer Charakter bis zur Stufe 20 auf. Das ist die höchste Stufe, die Ihr erreichen könnt.

Auch nach Erreichen dieser Stufe kann sich Euer Charakter durchaus noch weiter verbessern. Im kooperativen Spiel bzw. dem „Rollenspielteil“ könnt Ihr weitere Fertigkeiten sammeln, Waffen und Rüstung aufrüsten, unentdeckte Winkel der Welt erforschen und Euch mit anderen Helden verbünden. Jede *Guild Wars*-Kampagne umfasst auch eine Geschichte: In *Nightfall* reist Euer Charakter quer durch das Reich Elona (und darüber hinaus), während Ihr Quests und Missionen erfüllt. Die Geschichte bis zum Ende zu erleben ist eine epische Leistung, aber Ihr müsst bis Stufe 20 aufsteigen, bevor Ihr dieses Ziel erreichen könnt.

Attributpunkte hinzugewinnen

Jedes Mal, wenn Euer Rollenspiel-Charakter eine neue Stufe erreicht, erhält er auch zusätzliche Attributpunkte. Die Anzahl der Punkte, die Ihr beim Stufenaufstieg Eures Charakters erhaltet, ändert sich im Verlauf des Spiels. Wenn Ihr die Fertigkeiten- und Attributanzeige durch Drücken der Taste **K** öffnet, könnt Ihr dort die Gesamtzahl der Attributpunkte Eures Charakters ablesen.

Attributpunkte können verwendet werden, um Attributwerte zu erhöhen. Ihr könnt sie jederzeit ausgeben. Ein höherer Attributwert erhöht die

Wirksamkeit von Fertigkeiten und Waffen, die von diesem Attribut abhängig sind. Jedes Mal, wenn Euer Charakter in einer Stadt oder in einem Außenposten ist, könnt Ihr die Verteilung Eurer Attributpunkte ändern und jeden Attributwert erhöhen oder verringern. Das Ändern der Attribute Eures Charakters kostet weder Geld noch Erfahrungspunkte, vielmehr ist es Teil des Konzepts der individuellen Anpassbarkeit von *Guild Wars*.

Dank dieser Flexibilität könnt Ihr Euch neuen Situationen stets anpassen und neue Waffen und Fertigkeiten wirksamer einsetzen. Nehmen wir an, Euer Krieger findet ein seltenes Schwert, aber Ihr habt ihn auf das Attribut „Hammerbeherrschung“ spezialisiert. Bei Eurem nächsten Besuch in einer Stadt könnt Ihr Punkte von „Hammerbeherrschung“ zu „Schwertkunst“ umschichten. Wenn Euer Krieger jetzt das seltene Schwert einsetzt, ist er damit effektiver. Während Ihr das Spiel erlernt, habt Ihr Zeit, Eure Attribute dem Spielverlauf entsprechend anzupassen.

Fertigkeitspunkte hinzugewinnen

Durch Stufenaufstieg, das Lösen von Quests und das Erfüllen von Missionen erhält Euer Rollenspiel-Charakter Fertigkeitspunkte. Jedes Mal, wenn Euer Charakter eine neue Fertigkeit erwirbt, müsst Ihr dafür einen Fertigkeitspunkt ausgeben. Manche dieser Fertigkeiten kauft Ihr bei Fertigkeitstrainern, die Ihr in Elonas zahlreichen Städten finden könnt, andere bekommt Ihr als Belohnung für beendete Quests oder Missionen. Bevor Ihr eine Stadt oder einen Außenposten verlasst, könnt Ihr die acht Fertigkeiten wechseln, die Eurem Charakter zur Verfügung stehen, eine große Fertigkeitensammlung kann also sehr nützlich sein. Die Fähigkeit, neue Fertigkeiten zu erlernen und bereits erlernte Fertigkeiten zu wechseln, macht Eurem Charakter noch flexibler.

JENSEITS VON STUFE 20

Nachdem Euer Rollenspiel-Charakter Stufe 20 erreicht hat, erhält er weiterhin Belohnungen, wenn Ihr genug EP für einen Stufenaufstieg gesammelt habt. Ihr erhaltet an einem solchen Punkt zwar weder zusätzliche Lebenspunkte noch Attributpunkte, aber einen Fertigkeitspunkt. Euer Charakter bleibt zwar auf Stufe 20, aber die zusätzlichen Fertigkeitspunkte sind zum Erwerb weiterer Fertigkeiten sehr nützlich.

Charaktere anpassen

Charaktere gibt es in allen Größen und Formen – männlich oder weiblich, groß oder klein. Die Klassen, Fertigkeiten und Attribute, die Euer Charakter erlernt und ausbaut, unterscheiden ihn von allen anderen Charakteren. Im Lauf der Zeit könnt Ihr Euren Charakter weiter anpassen, seine Ausrüstung verbessern, sein Aussehen durch Tätowierungen ändern, seine Rüstung einfärben (die Farbstoffe findet Ihr als Beute oder Ihr könnt sie bei Händlern kaufen) und natürlich seine Fertigkeiten weiter ausbauen.

Auf zu neuen Ufern

Pro *Guild Wars*-Account könnt Ihr bis zu vier Charaktere erstellen. Für jede weitere *Guild Wars*-Kampagne, die Ihr kauft und installiert, werden Eurem Account zwei weitere Charakterplätze hinzugefügt. Falls Ihr noch mehr Charaktere wünscht, könnt Ihr im Online Store im Spiel zusätzliche Charakterplätze kaufen. Das müsst Ihr aber nicht. Ihr könnt jederzeit bestehende Charaktere löschen, um neue Charaktere zu erschaffen.

Charaktere, die Ihr in einer Kampagne erschafft, können auch bestimmte Gebiete anderer Kampagnen bereisen, aber erst, nachdem Ihr diese Kampagnen gekauft und installiert habt. Im Verlauf jeder Geschichte kommt Ihr in eine Hafenstadt, von der aus Schiffe zu anderen Kontinenten aufbrechen. Ist zum Beispiel *Nightfall* Eure erste *Guild Wars*-Kampagne, könnt Ihr irgendwann zum Kontinent Tyria (aus *Prophecies*) oder nach Cantha (aus *Factions*) aufbrechen. Aber zunächst müsst Ihr die entsprechende Kampagne Eurem Account hinzufügen.

Die Hafenstadt in *Nightfall* ist Kamadan. Dort kommt Ihr kurz vor Beginn der Hauptgeschichte an. Charaktere aus den anderen Kampagnen (*Prophecies* und *Factions*) kommen ebenfalls zu diesem Zeitpunkt in Kamadan an.



Kapitel 2:
Die acht Klassen

In *Nightfall* habt Ihr die Wahl zwischen acht Charakter-Klassen. Jede Klasse besitzt Attribute, welche die Fertigkeiten Eures Charakters beeinflussen. Abhängig von der Wahl, die Ihr trefft, erhält Euer Charakter einzigartige Fähigkeiten zum Austeilen von Schaden, zum Schutz und zur Heilung seiner Verbündeten und, um Einfluss auf seine Feinde und seine Umgebung auszuüben. Ihr seid, was Ihr erschafft. Also trefft Eure Wahl mit Bedacht.

Primäre Klasse	Eure primäre Klasse bestimmt die Rüstungsart, die Euer Charakter trägt sowie das grundlegende Aussehen Eures Helden. Zur Klasse gehören vier bis fünf Attribute (darunter ein primäres Attribut), die mit der Zeit für eine Verbesserung der Fertigkeiten sorgen.
Sekundäre Klasse	Eure sekundäre Klasse rüstet Euren Helden mit drei bis vier weiteren Attributen und zusätzlichen Fertigkeiten aus. Allerdings ist in Eurer sekundären Klasse nicht das primäre Attribut dieser Klasse enthalten.



Derwisch

Derwische dienen den Göttern als heilige Krieger und halten mitten im Tumult des Konflikts voller Selbstvertrauen ihre Stellung. Die in den Wüsten von Elona perfektionierten Kampftechniken erlauben es einem Derwisch, mit seiner Sense blitzschnell mehrere Gegner gleichzeitig niederzumähen. Das macht diesen heiligen Krieger zu einem vernichtenden Gegner. Eingeweihte lernen häufig Zauber zum Selbstschutz, Gebete, die einen Krieger in den Kampf drängen, und Anrufungen, die Angriffen elementare Wut verleihen. Meister dieser Klasse können die Gestalt einer Gottheit annehmen und den göttlichen Willen mit heiligen Segnungen durchsetzen. Der Derwisch ist sich der Umstände eines Kampfes stets bewusst und profitiert nicht unwesentlich von der Verwendung mehrfacher Verbesserungen. Auf seinen Reisen durch die Savannen und Wüsten von Elona singt der gläubige Derwisch seine Gebete an Erde und Wind ... und die Sandstürme antworten ihm.



DERWISCHATTRIBUTE

Mystik (Primärattribut)	„Mystik“ ist das Primärattribut des Derwisch und versorgt Euch mit Leben und Energie, sobald eine auf Euch wirkende Verzauberung endet.
Sensenbeherrschung	„Sensenbeherrschung“ erhöht den Schaden, den ein Derwisch mit Sensen zufügt, sowie die Chance, bei der Verwendung einer Sense einen kritischen Treffer zu landen. Viele Fertigkeiten, insbesondere Sensen-Angriffsfertigkeiten, werden durch eine höhere Sensenbeherrschung effektiver.
Erdgebete	Viele Derwisch-Zauber, besonders jene, die mit Verteidigung und Erdschaden in Zusammenhang stehen, werden durch einen höheren Rang bei diesem Attribut effektiver.
Windgebete	Dieses Attribut erhöht die Dauer und Wirksamkeit der Windgebet-Fertigkeiten des Derwisch, einschließlich Gebeten, die die Bewegung beschleunigen und Feinde mit Kälteschaden peitschen.

Elementarmagier

Erde, Wind, Feuer und Wasser – Elementarmagier machen sich die Urkräfte der Welt zunutze. Diese Hexer können mit einem einzigen Angriff mehr Wirkungsbereich-Schaden anrichten als jede andere Klasse. Die Art, wie sie Magie nutzen, ist so vielseitig wie die Ausprägungen dieser Elemente in der Welt. Jene, die nach vollkommener Macht streben, spezialisieren sich auf zwei Elemente, doch es gibt auch solche, die mit unterschiedlichen Kombinationen experimentieren wollen.



ELEMENTARMAGIERATTRIBUTE

Energie-speicherung (Primärattribut)	Das primäre Attribut des Elementarmagiers. „Energiespeicherung“, erhöht die maximale Energie und verbessert die Fertigkeiten, die beim Regenerieren von Energie helfen.
Feuermagie	Wenn Ihr „Feuermagie“ verbessert, erhöht Ihr die Dauer und Wirksamkeit der Feuerfertigkeiten des Elementarmagiers, die Feuerschaden zufügen und sich auf große Gebiete auswirken können.
Wassermagie	Wenn Ihr der Wassermagie Punkte zuteilt, erhöhen sich die Dauer und Wirksamkeit der Wasserfertigkeiten des Elementarmagiers. Wasserfertigkeiten beeinträchtigen die Bewegungen des Gegners und fügen Kälteschaden zu.
Erdmagie	Mehr Punkte für die Erdmagie erhöhen Dauer und Wirksamkeit der Erdfertigkeiten des Elementarmagiers, die Charaktere und Verbündete schützen oder Gegnern Schaden zufügen kann.
Luftmagie	„Luftmagie“ erhöht Dauer und Wirksamkeit der Luftfertigkeiten des Elementarmagiers, mit denen er Rüstungen durchdringen, Blindheit verursachen und Feinde zu Boden werfen kann.

Mesmer

Mesmer sind Meister der Manipulation, die sich die Realität nach ihrem Willen formen. Mit Illusions-, Inspirations- und Beherrschungsmagie lenken sie die Energie gegnerischer Rivalen um, kontern die Zauber ihrer Feinde und stören sie, wo sie nur können. Mesmer können sowohl Schadenswirker als auch Unterstützungscharaktere sein, aber manche Fähigkeiten dieser Klasse erfordern eine genaue Planung. Viele der mächtigsten Fertigkeiten des Mesmers wirken indirekt und fügen einem Feind jedes Mal Schaden zu, wenn dieser eine bestimmte Fertigkeit verwendet oder angreift. Entweder wird dieser Schaden dem Feind direkt zugefügt oder es wird ihm Energie entzogen.



MESMERATTRIBUTE

Schnellwirkung (Primärattribut)	Mithilfe dieses Primärattributs kann der Mesmer Zauber schneller wirken als alle anderen Klassen und beeinflusst außerdem verbundene Fertigkeiten.
Beherrschung	Dieses Attribut stärkt die Dauer und den Effekt Eurer Beherrschungszauber, die Feinde bestrafen, wenn sie angreifen oder bestimmte Fertigkeiten verwenden.
Illusion	Erhöht Euer Attribut „Illusion“, um Dauer und Wirkung von Illusionszaubern auszuweiten, mit denen Feinde getäuscht und in ihren Bewegungen sowie in ihrer Fähigkeit behindert werden, Schaden über Zeit zu verursachen.
Inspiration	Investiert Punkte in „Inspiration“, um Dauer und Wirkung Eurer Inspirationszauber zu erhöhen, die mit Energiemanipulation im Zusammenhang stehen.

Mönch

Der Mönch ist eine Verkörperung der göttlichen Gnade, ein Mittler zwischen der Macht der Götter im Himmel und den Schlachtfeldern auf der Erde. Ihre Verbindung zu den Göttern ermöglicht es Mönchen, ihre Verbündeten zu heilen und zu schützen und ihre Feinde mit heiligen Kräften zu peinigen. Mönche sind als „Unterstützungsklasse“ in Gruppen sehr beliebt. Am effektivsten sind sie, wenn sie einem fähigen Team von Helden zur Seite stehen. Die meisten postieren sich am liebsten hinter einer Mauer aus Nahkämpfern, denn die Mönch-Klasse eignet sich nicht so gut zum Kampf Mann gegen Mann wie die der Krieger.



MÖNCHATTRIBUTE

Gunst der Götter (Primärattribut)	Jeder Punkt, der für dieses primäre Mönchattribut ausgegeben wird, verleiht allen Zaubern des Mönchs, die auf Verbündete gerichtet sind, einen kleinen Heilbonus. „Gunst der Götter“ verstärkt außerdem Dauer und Wirksamkeit von Zaubern, die göttliche Kräfte heraufbeschwören, um den Verbündeten des Mönchs zu helfen.
Heilgebete	„Heilgebete“ erhöhen Dauer und Wirksamkeit von Zaubern, mit denen der Mönch seine Verbündeten heilen kann.
Peinigungsgebete	„Peinigungsgebete“ verstärken die Dauer und den Schaden, der durch Fertigkeiten verursacht wird, die Gegnern Leid zufügen – insbesondere den Untoten.
Schutzgebete	„Schutzgebete“ verstärken Dauer und Kraft der Schutzzauber, die Euch und Eure Verbündeten bewahren.

Nekromant

Nekromanten sind Herren über den Tod und die Untoten. Seelensammlung, Flüche, Todes- und Blutmagie – alle dunklen Künste erfordern bisweilen das Opfer von Blut (und Lebenspunkten). Aber oft ist das nur ein kleiner Preis für die Verwüstung, die damit angerichtet werden kann. Die Nekromantie erfordert viel Geduld und Disziplin, aber die wirksame Ausbeutung der Lebenden und Toten kann verheerende Resultate haben. „Nekros“ kämpfen bisweilen Seite an Seite mit den größten Helden der Welt ... wobei „Antiheld“ für Angehörige dieser Klasse wohl der passendere Begriff sein mag. Nekromanten schöpfen ihre Kraft und Stärke aus dem Leiden und dem frühzeitigen Tod anderer.



NEKROMANTENATTRIBUTE

Seelensammlung (Primärattribut)	„Seelensammlung“, das primäre Attribut des Nekromanten, gibt Euch Energie, wann immer eine Kreatur in Eurer Nähe stirbt.
Flüche	Fügt dem Attribut „Flüche“ Punkte hinzu, um Dauer und Wirksamkeit Eurer Fluchfertigkeiten zu erhöhen und dadurch die Leistungsfähigkeit Eurer Feinde im Kampf zu reduzieren.
Blutmagie	„Blutmagie“ erhöht Dauer und Wirksamkeit der Fertigkeiten, die Euren Feinden Lebenspunkte entziehen.
Todesmagie	Wenn Ihr das Attribut „Todesmagie“ aufbaut, werden Dauer und Wirksamkeit der Fertigkeiten erhöht, die Feinden Kälteschaden zufügen. Außerdem werden Fertigkeiten verbessert, mit denen untote Diener herbeigerufen und unter Euren Befehl gestellt werden.

Paragon

Paragone sind die Schutzengel von Elona, Verfechter der Menschlichkeit gegen finstere Bedrohungen. Sie scharen die Tapferen mit Schreien und Anfeuerungsrufen um sich und unterstützen Helden, Gefolgsleute und andere Abenteurer durch Inspiration und Motivation. Die stärksten Waffen des Paragon beruhen auf seiner Einfühlsamkeit, seinem Mut und einer charismatischen Stimme. Viele Paragone bewaffnen sich mit Speer und Schild und greifen aus der Entfernung an, während ihre Schlachtrufe den Kampfschauplatz erzittern lassen. Mit Hilfe seiner Erkenntnis kann der Paragon anderen dabei helfen, Verhexungen und Zuständen zu widerstehen und dafür sorgen, dass seine Befehle über das Schlachtfeld schallen (einige Echo-Fertigkeiten erneuern sich jedes Mal, wenn ein Anfeuerungsruf oder Schrei endet). Im Schlachtgetümmel ist ein befehlshabender Paragon ein glänzendes Vorbild, ein Fels in der Brandung, der die Mächte der Finsternis zurückdrängt.



PARAGONATTRIBUTE

Führung (Primärattribut)	Dieses Attribut gibt Euch für jeden Verbündeten, der von einem Eurer Schreie oder Anfeuerungsrufe beeinflusst wird, Energie.
Speerbeherrschung	„Speerbeherrschung“ erhöht den Schaden, den ein Paragon mit Speeren verursacht, sowie die Chance, bei der Verwendung eines Speers einen kritischen Treffer zu erzielen. Viele Fertigkeiten, insbesondere Speer-Angriffsfertigkeiten, werden durch höhere Speerbeherrschung effektiver.
Befehlsgewalt	Einige Fertigkeiten des Paragon, vor allem jene, die Verbündete schützen oder Eure taktische Position auf dem Schlachtfeld verbessern, werden durch höhere Befehlsgewalt effektiver.
Motivation	Wenn Ihr „Motivation“ verbessert, erhöht Ihr die Dauer und Wirksamkeit der Motivationsfertigkeiten des Paragon sowie seine Fähigkeiten, bei der Erholung zu helfen.

Waldläufer

Waldläufer sind in der Wildnis zu Hause und können in und um Elona in den verschiedensten Umgebungen überleben. Waldläufer sind Meister des Distanzangriffs und manche von ihnen kämpfen mit einem Tiergefährten an ihrer Seite. Sie können auf die Kräfte der Natur zurückgreifen und ihre Umwelt beeinflussen, um ihre Feinde zu behindern oder sich selbst und ihre Verbündeten zu heilen.



WALDLÄUFERATTRIBUTE

Fachkenntnis (Primärattribut)	„Fachkenntnis“ sorgt dafür, dass Ihr Eure Energie wirkungsvoll verwaltet, indem die Kosten für Fertigkeiten, die keine Zauber sind, reduziert werden.
Tierbeherrschung	„Tierbeherrschung“ verbessert die Fertigkeiten, die Euren Tiergefährten im Kampf wirkungsvoller agieren lassen. Sie beeinflusst den Basisschaden Eures Tiergefährten.
Treffsicherheit	Das Attribut „Treffsicherheit“ erhöht den Basisschaden von Bogenangriffen und beeinflusst die Chance auf einen kritischen Treffer. „Treffsicherheit“ ist das Basisattribut der meisten Bogenfertigkeiten.
Überleben in der Wildnis	„Überleben in der Wildnis“ verbessert viele Vorbereitungen, Verteidigungshaltungen und Fallen sowie Naturrituale, die alle Freunde und Feinde in Reichweite beeinflussen.

Krieger

Der Krieger wirft sich in jedem Kampf an vorderste Front. Wenn er Schaden austeilt, dann nah und persönlich. Mit schwerer Rüstung ausgestattet, können diese Streiter aber auch eine Menge Schaden einstecken. Bewaffnet sind sie mit mörderischen Nahkampfwaffen, und damit teilen sie mindestens so gut aus, wie sie einstecken können. (Aus diesem Grund bezeichnen viele MMORPG-Spieler Angehörige dieser Charakterklasse als „Tanks“, zu deutsch „Panzer“ oder „Brecher“.) Einige Krieger-Fertigkeiten benötigen Energie, aber andere bauen auch auf eine andere Quelle, nämlich auf Adrenalin, das sich langsam ansammelt, wenn der Krieger Schaden zufügt oder erleidet, bis sich ein Held genug in Rage gekämpft hat, um eine Adrenalinfertigkeit einzusetzen.



KRIEGERATTRIBUTE

Stärke (Primärattribut)	„Stärke“ ist das primäre Attribut der Kriegerklasse. Dieses Attribut verbessert die Rüstungsdurchdringung Eures Kriegers. Außerdem ist es die Grundlage vieler Fertigkeiten, mit denen Feinden größerer Schaden zugefügt wird.
Schwertkunst	„Schwertkunst“ erhöht den mit einem Schwert zugefügten Basisschaden und den Schaden, der durch Schwertfertigkeiten zugefügt wird, sowie die Chance auf einen kritischen Treffer.
Axtbeherrschung	Wenn Ihr die „Axtbeherrschung“ verbessert, erhöht Ihr den mit der Axt zugefügten Basisschaden, den Schaden, der durch Axtfertigkeiten zugefügt wird, sowie die Chance auf einen kritischen Treffer.
Hammerbeherrschung	„Hammerbeherrschung“ erhöht den mit der Axt zugefügten Basisschaden, den Schaden, der durch Hammerfertigkeiten zugefügt wird, sowie die Chance auf einen kritischen Treffer.
Taktik	„Taktik“ erhöht die Wirksamkeit von Fertigkeiten, die Eurem Krieger und Euren Verbündeten im Kampf einen Vorteil verschaffen, wie etwa Schreie und Haltungen.

Fertigkeiten

Sobald Ihr die Attribute Eures Charakters richtig versteht, ist es einfacher, passende Fertigkeiten für Euren Charakter auszuwählen. Drückt die Taste **K** (oder wählt im Hauptmenü die Option **Fertigkeiten**), um eine Liste aller Fertigkeiten und Attribute Eures Charakters einzusehen. Der Fertigungs balken Eures Charakters am unteren Bildschirmrand kann bis zu acht Fertigkeiten gleichzeitig aufnehmen. Wenn sich Euer Charakter in einer Stadt oder in einem Außenposten befindet, könnt Ihr ihn mit neuen Fertigkeiten ausrüsten oder den Fertigungs balken neu ordnen. Bevor Ihr den jeweiligen Ort verlasst, solltet Ihr Euch überlegen, welche Fertigkeiten Ihr wirklich braucht. Ihr könnt sie bis zu Eurem nächsten Besuch in einer Stadt oder einem Außenposten nicht mehr ändern.

Wie die Fertigkeitenliste zeigt, sind fast alle Fertigkeiten mit einem bestimmten Attribut verbunden. (Einige Ausnahmen haben **Kein Attribut**). Euer Charakter wird effektiver, wenn diejenigen Attribute mit Punkten versehen sind, die sich auf Eure wichtigsten Fertigkeiten beziehen. Nutzt Euer Nekromant zum Beispiel viele „Blutmagie“-Fertigkeiten, solltet Ihr einige Punkte auf das Attribut „Blutmagie“ verwenden.

Für jede Fertigkeit sind in der Liste Kosten, Dauer, Aktivierungs- und Wiederaufladezeit aufgeführt. Für manche sind Unterarten wie Haltung, Zauber, Verhexung oder Schrei angegeben. Weitere Informationen über Fertigkeiten, Fertigungsarten und Unterarten findet Ihr auf der *Guild Wars*-Website: de.guildwars.com.

Fertigkeitsbeschreibung

Name d. Fertigkeit

Energiekosten

Wirkungszeit

Aufladezeit

Mystic Twister 10 3/4 12

Spell. For each Enchantment on you, one foe in the area is struck for 30 cold damage (the same target cannot be hit more than once). (Attrib: Wind Prayers)

Die Bestandteile einer Fertigkeit.

Builds

Den Begriff „Build“ werdet Ihr häufig hören, wenn Spieler über Charaktere in *Guild Wars Nightfall* sprechen, insbesondere in Verbindung mit dem PvP-Spiel. Das Wort bezieht sich auf die acht Fertigkeiten, über die Ihr beim Verlassen einer Stadt oder eines Außenpostens (bzw. zu Beginn eines PvP-Kampfs) verfügt, und auf die Anzahl der Punkte, die Ihr auf Eure jeweiligen Attribute verteilt habt. Manche Spieler neigen dazu, sich einen Lieblings-Build zuzulegen, den Sie immer wieder verwenden. Andere passen die Fertigkeiten lieber individuell an Situationen und Feinde an. Wenn Ihr Euch einer Gruppe anschließt, gibt es möglicherweise Spieler, die ihre Fertigkeiten entsprechend der Strategie des Teams koordinieren.

Die Fertigkeiten in einem Charakter-Build sollten sich gegenseitig ergänzen und wirksam gegen die Feinde einsetzen lassen, denen Ihr wahrscheinlich begegnet. Manchmal müsst Ihr auch die anderen Charaktere in einer Gruppe in Eure Überlegungen mit einbeziehen. Das gilt vor allem, wenn damit zu rechnen ist, dass zwei Charaktere sich auf die gleiche Weise spezialisiert haben. Nehmen wir zum Beispiel an, in Eurer Gruppe gibt es zwei Mönche. Unter diesen Umständen wollt Ihr wahrscheinlich nicht, dass sich beide auf Heilgebet-Fertigkeiten spezialisieren. Stattdessen könnte einer mit Heilgebet-Fertigkeiten als Heiler wirken, während der andere die Gruppe mit Schutzgebet-Fertigkeiten beschützt. Da Ihr die Fertigkeiten Eures Charakters ändern und seine Attribute in jeder Stadt oder in jedem Außenposten anpassen könnt, lässt sich Euer Build entsprechend modifizieren, bevor ein Quest oder eine Mission beginnt. Seid Ihr schließlich für PvP-Kämpfe bereit, habt Ihr wiederum die Möglichkeit, Euren Build für das kompetitive Spiel anzupassen.

CANTHANISCHE KLASSEN

Factions erweiterte das Spiel um zwei Klassen aus der Nation Cantha: Assassinen und Ritualisten. Sobald Euer Charakter in Kamadan angekommen ist, habt Ihr die Möglichkeit, Seite an Seite mit canthanischen Helden zu kämpfen. Sofern Ihr diese Kampagne nicht installiert habt, könnt Ihr keinen Charakter dieser Klassen spielen.

Assassine: Assassinen sind Meister im Gebrauch der Waffe ihrer Wahl - des Dolches - und sie verstehen es aufs Beste, kritische Stöße zu versetzen, die massiven Schaden anrichten. Sie können Angriffe dermaßen wirkungsvoll miteinander verknüpfen, dass ihre Feinde keine Chance zum Gegenangriff haben. Ihre leichte Rüstung erlaubt es Assassinen, sich schnell und leise zu bewegen. Zu ihren magischen Fertigkeiten gehören Verhexungen, welche die Abwehr eines Ziels schwächen und den Assassinen vor Schaden schützen.

Ritualist: Ritualisten kanalisieren Energien aus dem Jenseits und rufen so Verbündete aus dem Nichts herbei. Mit ihren mystischen Binderitualen unterwerfen sie Geister ihrem Willen. Die von Ritualisten verwendeten Fertigkeiten machen die Waffen ihrer Verbündeten tödlicher und fügen den Lebenspunkten von Feinden verheerenden Schaden zu. Ritualisten können außerdem die Überreste der Toten benutzen, um die Lebenden zu verteidigen, nicht, indem sie Kadaver wiederbeleben, sondern durch die rituelle Verwendung von Urnen und Asche. Im Gegensatz zum Waldläufer, der im Einklang mit der Geisterwelt zu leben strebt, will der Ritualist diese Welt beherrschen.

Kapitel 3:

Erforschen



Die Welt von *Guild Wars* lässt sich in zwei Bereiche einteilen: Gebiete in Städten und Gebiete außerhalb von Städten. (Wenn wir „Stadt“ sagen, meinen wir damit in der Regel Städte, Außenposten oder Missionsorte. Auf die Unterschiede gehen wir später noch ein.) In einer Stadt seid Ihr relativ sicher. Umgeben von Kaufleuten, Trainern, Handwerkern und anderen NSCs habt Ihr dort auch die Möglichkeit, mit anderen Abenteurern zu interagieren. Außerhalb der Stadtmauern ist die Welt um einiges gefährlicher. Monster streifen in der Wildnis umher und überall lauern Rivalen. Wenn Ihr diesen Gefahren nicht allein entgegentreten wollt, müsst Ihr eine Gruppe von Abenteurern anheuern, bevor Ihr die Stadt verlasst. Wenn Ihr einmal wisst, was Ihr wollt, lassen sich Verbündete und Ressourcen schnell finden, die Ihr zum Erforschen von Elona braucht.

Sich bewegen

Bewegt Euren Charakter mit der Maus, mit der Tastatur oder mit beiden Geräten. Eure Bewegungsfreiheit wird nur vom umliegenden Gelände eingeschränkt. Erforschung ist mehr als nur das Wählen einer groben Richtung. Auch Wege können ziemlich hilfreich sein. Manche Landstriche können gar nicht durchquert werden, zum Beispiel sind tiefe Schluchten und steile Klippen unpassierbar.

Fortbewegung mit Hilfe der Tastatur

Insgesamt acht Tasten Eurer Tastatur dienen dazu, Euren Charakter zu bewegen. (Wenn Ihr schon andere Spiele dieser Art gespielt habt, kennt Ihr sie vielleicht schon unter dem Namen **WASD**-Steuerung.)

Laufen	W
Automatisch laufen	R (oder zweimal W drücken)
Nach links drehen	A
Nach rechts drehen	D
Rückwärts gehen	S
Richtung umkehren	X
Seitlich nach links	Q
Seitlich nach rechts	E

Fortbewegung mit der Maus

- * Wenn Ihr Euch mithilfe der Maus bewegen wollt, richtet den Mauszeiger auf den Boden und klickt anschließend die linke Maustaste. Daraufhin bewegt sich Euer Held zu dieser Stelle. Oft ist das eine hervorragende Methode, um Hindernisse und raues Gelände zu umgehen, wenn der Pfad nicht eindeutig zu erkennen ist.
- * Um mit der Maus direkt zu steuern, müsst Ihr beide Maustasten auf einmal gedrückt halten. Ihr steuert Euren Charakter durch Bewegungen der Maus nach rechts oder links.



Kamerasteuerung

Die Ansicht könnt Ihr individuell einstellen. Durch Drehen des Musrads verändert Ihr die Entfernung zwischen Eurem Blickpunkt und dem Charakter. Wenn Ihr die rechte Maustaste gedrückt haltet, könnt Ihr den Kamerawinkel durch Bewegen der Maus ändern. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr die Kamerasteuerung auch umkehren (eine bei Spielern von Ego-Shootern sehr beliebte Möglichkeit). Öffnet dazu das Menü in der linken unteren Ecke, wählt Optionen und anschließend die Seite für die Steuerungskonfiguration aus.

Vergrößern/ Verkleinern	Scrollt Euer Musrad vor und zurück, um die Ansicht Eures Charakters und der Umgebung zu vergrößern und zu verkleinern.
Kamera drehen	Halte die rechte Maustaste gedrückt und bewegt die Maus, um den Kamerawinkel zu verändern (auch als „Mausansicht“ bekannt).

AUS DER NÄHE BETRACHTET

Die Welt ist ein riesiger Ort. Um Euch zurechtzufinden, werdet Ihr Euch oft genau umsehen müssen. Im gesamten Spiel ist Euer Charakter von Verbündeten, Feinden und anderen „Nichtspielercharakteren“ (NSCs) umgeben. Wenn Ihr mehr über den NSC vor Euch erfahren möchtet, lasst Euch durch Drücken der linken ALT-Taste seinen (oder ihren) Titel und Namen anzeigen. Wenn Ihr die STRG-Taste gedrückt haltet, könnt Ihr so die Namen von Charakteren anzeigen lassen, die von anderen Spielern kontrolliert werden. Es gibt eine weitere Möglichkeit, Euch die Namen von Charakteren, Verbündeten oder Feinden anzeigen zu lassen: Zeigt einfach mit dem Cursor auf sie.

Charaktere, die nicht von anderen Spielern kontrolliert werden, haben rote Namen (feindlich) oder gelbe bzw. grüne Namen (nicht feindlich). In kompetitiven Spielen haben von anderen Spielern kontrollierte Charaktere die Farbe ihres jeweiligen Teams. Von anderen Spielern kontrollierte Charaktere in kooperativen Spielen haben blaue Namen.

Während Ihr die rechte Maustaste gedrückt haltet, könnt Ihr durch Bewegungen der Maus den Kamerawinkel verändern. Mit diesem „Kameraschwenk“ könnt Ihr Euch mehr Namen anzeigen lassen. Auf diese Weise lassen sich auch die Namen von Gegenständen und Orientierungspunkten aufrufen, von denen Ihr einige braucht, um gewisse Quests oder Missionen zu erfüllen.

Distrikte

Wenn Ihr Euch in einer Stadt oder einem Außenposten befindet, seht Ihr links oben auf dem Bildschirm das Distriktmenü. Wenn viele Menschen denselben Ort betreten, erscheinen unter Umständen zusätzliche Distrikte, um zu verhindern, dass der jeweilige Ort überfüllt wird. Stellt sicher, dass Ihr den Distrikt angebt, wenn Ihr Euch mit Freunden verabredet, damit sie Euch problemlos finden können. Egal, in welchem Distrikt Ihr Euch befindet, Ihr könnt immer das Chat-System benutzen, um bestimmten Spielern Nachrichten zukommen zu lassen. (Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um eine Flüsternachricht an einen Freund handelt oder ob Ihr die Nachricht an eine Gilde sendet, der Ihr Euch angeschlossen habt. Wie das geht, erfahrt Ihr im nächsten Kapitel.)

Great Temple of Balthazar (American District 2) ▼

Auto-Select Active District

Great Temple of Balthazar (American District 1)

Great Temple of Balthazar (American District 2)

Great Temple of Balthazar (American District 3)

International Districts

Euer *Guild Wars*-Account ist spezifisch für die Region, in der Ihr lebt. In den internationalen Distrikten könnt Ihr Euch aber auch mit Spielern aus anderen Regionen treffen. Wenn Ihr beispielsweise normalerweise in der europäischen Region spielt, aber einen Freund in Korea habt, könnt Ihr Euch im internationalen Distrikt einer jeden Stadt treffen. Benutzt das Dropdown-Menü in der linken oberen Ecke des Bildschirms, um dorthin zu gelangen.

Der Gebrauch von Karten

Jeder Charakter trägt auf seinen Reisen über den Kontinent Elona drei Karten mit sich. Der *Kompass* ist ein kleiner Kreis rechts oben auf dem Bildschirm. Die *Missionskarte* ist ein anpassbares, bewegliches Rechteck, das Ihr durch Drücken der U-Taste aufrufen könnt. Durch Drücken der M-Taste schaltet Ihr die *Weltkarte* ein oder aus, die sich über den gesamten Bildschirm erstreckt. Manche Spieler haben auch andere Namen für diese Karten. Dieses Handbuch nutzt einheitlich die oben angegebenen Bezeichnungen.

Kompass

Der runde Kompass enthält eine kleine Karte, die Euren aktuellen Standort anzeigt. Er zeigt Euch die relativen Positionen von Verbündeten, Feinden, NSCs und anderen Spielern. Anhand der Farben könnt Ihr Freunde von Feinden unterscheiden: Verbündete sind grün, andere Spieler sind blau und Feinde sind rot. Euer Charakter bildet den Mittelpunkt des Kreises und wird von einem weißen Ring umgeben, der „Gefahrenzone“, die weiter unten beschrieben wird.



Wenn Ihr Mitglied einer Gruppe seid, könnt Ihr Eure Strategie anderen Helden durch Zeichnen auf dem Kompass mitteilen. Klickt auf den Kompass, um einen „Ping“ in einem bestimmten Gebiet auszulösen. Ein schneller Ping kann Euren Verbündeten zeigen, wohin Ihr rennen oder wo Ihr angreifen wollt. Mit gedrückter linker Maustaste könnt Ihr auf dem Kompass Linien einzeichnen. Auf diese Weise könnt Ihr jemandem einen Weg vorschlagen. Das ist besonders hilfreich, wenn Ihr eine Gruppe anführt, die sich in einem Gebiet noch nicht so gut auskennt wie Ihr.

Spielercharaktere	Blaue Punkte stellen innerhalb der Mauern einer Stadt andere Online-Spielercharaktere dar. Spielercharaktere, die Eurem Team beitreten, werden zu Gruppenmitgliedern (dunkelblaue Punkte).
Verbündete	Grüne Punkte stellen Eure Verbündeten dar, darunter etwaige Helden und Gefolgsleute in Eurer Gruppe.
Feinde	Rote Punkte geben die Standorte von Feinden an.
NSCs	Gelbe Dreiecke stellen Nichtspielercharaktere (zum Beispiel Dorfbewohner, Händler und Gefolgsleute) dar, die Eurer Gruppe nicht feindlich gesinnt sind.
Gefahrenzone	Dieser Kreis stellt den Radius dar, jenseits dessen Euch Monster nicht mehr aufspüren können. Monster innerhalb dieser „Gefahrenzone“ können Euch gegenüber aggressiv werden und angreifen.
Ping	Klickt auf den Kompass, um einen „Ping“ auszulösen und Gruppenmitglieder auf einen Standort hinzuweisen.
Missions-Pings	Im Lauf von Missionen zeigen rote Pings oft Ziele hoher Priorität an. Blaue Pings zeigen den Standort von wichtigen Gegenständen an.
Strategiediagramme	Klickt mit der linken Maustaste auf den Kompass, haltet sie gedrückt und bewegt dann die Maus, um Strategiediagramme für Eure Verbündeten zu zeichnen. Gegner in PvP-Spielen können die Karten-Strategiediagramme Eures Teams nicht sehen.

Missionskarte

Auf Euren Expeditionen durch die Welt könnt Ihr mit der **U**-Taste eine Karte der umliegenden Gegend aufrufen (oder wieder schließen). In *Nightfall* zeigt diese Karte häufig Orte mit Zielen an, die für den Abschluss Eurer Mission unerlässlich sind, weshalb wir sie „Missionskarte“ nennen. (Da sie mit **U** geöffnet und geschlossen werden kann, wird sie von Spielern auch die „U-Karte“ genannt.) Den jeweiligen Kartenausschnitt könnt Ihr durch Klicken und Ziehen an einer Ecke dieser rechteckigen Missionskarte vergrößern oder verkleinern. Bei einer Suche nach dem Weg durch unwegsames Gebiet ist ein Blick auf die Missionskarte meist einfacher, als die Weltkarte zu öffnen und wieder zu schließen.

Außerhalb von Städten und Außenposten zeigt eine rot gepunktete Linie auf der Missionskarte den Weg, den Ihr gekommen seid. Nahe gelegene Wegpunkte (grüne Sternwolken) zeigen Euch wichtige Orte für Euren laufenden Quest an. Die Details der Missionskarten werden erst enthüllt, wenn Ihr das jeweilige Gebiet betretet. Bis dahin seht Ihr lediglich eine vernebelte Darstellung.

Manche Quests und Missionen in *Nightfall* nutzen die Missionskarte, um Euch wichtige Punkte auf dem Weg zu Euren Zielen anzuzeigen. In PvP-Kämpfen können auch für die Schlacht relevante Punkte auf der Karte angezeigt werden. Falls Ihr Euch einmal verlaufen habt, solltet Ihr die Missionskarte benutzen, um Euch einen besseren Überblick zu verschaffen.

Weltkarte

Außerhalb der Städte wartet die ganze Welt auf Euch. Drückt **M**, um die Weltkarte zu öffnen (oder zu schließen). Bei geöffneter Weltkarte fungiert Euer Cursor als Vergrößerungsglas. Zeigt er ein Minuszeichen, könnt Ihr die Ansicht verkleinern, um Euch einen besseren Überblick zu verschaffen. Zeigt er ein Pluszeichen, könnt Ihr ein kleineres Gebiet vergrößern. Im Übersichtsmodus zeigt die Weltkarte den gesamten Kontinent an. Klickt auf einen Teil der Karte, um Euch mehr Details sowie die bisher besuchten Städte und Außenposten anzeigen zu lassen. Haltet die linke Maustaste gedrückt und klickt auf die Karte, um Euch verschiedene Gebiete der Welt anzusehen.

Reisen auf
der Karte

Drückt **M**, um die Weltkarte aufzurufen. Es genügt ein Klick auf das Symbol einer beliebigen Stadt, die Ihr bereits besucht habt, um dorthin zu reisen. (Drückt erneut **M** oder klickt auf den Schließen-Button, um diesen Bildschirm zu schließen.)

Im Übersichtsmodus werden Euch Orte auf der Karte in Form von Pins angezeigt. Nach einer Vergrößerung werden diese Pins zu detaillierteren Markierungen. Jedes Schild-Symbol auf der Karte zeigt den Ort einer Mission an (verschiedene Missionen haben verschiedene Symbole). Städte, Außenposten und andere Ortstypen haben jeweils ihre eigenen Symbole.

 <p>Stadt</p>	 <p>Außenposten</p>	 <p>Mission</p>
 <p>Abgeschlossene Mission</p>	 <p>PvP-Mission</p>	 <p>Gildenhalle</p>
 <p>Klickt einmal auf die Weltkarte, um eine Region zu vergrößern und sie näher in Augenschein zu nehmen.</p>	 <p>Klickt hier, um per Schiff zu reisen und andere Weltkarten zu betreten.</p>	 <p>Wenn Ihr in der Nahansicht auf das Symbol eines Standorts klickt, könnt Ihr Euch die Informationen zu dem Gebiet durchlesen. Klickt auf Reisen, um sofort dorthin zu reisen.</p>

Reisen

Während Ihr Euch Euren Weg durch die Wildnis bahnt, erkundet Ihr immer mehr Teile der Weltkarte. Ihr erhaltet zwar auch für das reine Umherreisen und Ausschalten von Monstern Erfahrungspunkte, aber das Erfüllen von Quests und Missionen ist in der Regel lohnender. Abgeschlossene Quests und Missionen können Euch zu neuen Gebieten auf der Karte führen, zu Städten und Außenposten, die Ihr bisher noch nicht entdeckt habt.

Alle Städte und Außenposten, die Ihr auf Eurer Weltkarte seht, könnt Ihr per „Kartenreise“ ansteuern. Öffnet dazu die Weltkarte (Taste **M**) und klickt auf den gewünschten Ort. Euer Held reist daraufhin automatisch von Eurem jetzigen Standpunkt zur gewählten Stadt bzw. dem Außenposten oder Missionsort. Ihr könnt sogar mitten im Kampf zurück in eine Stadt eilen – eine vorteilhafte Möglichkeit, wenn Ihr und Eure Verbündeten unterlegen seid.

Der Anführer einer Gruppe (der Spieler, der sie zusammengestellt hat) kann die gesamte Gruppe von einer Stadt oder von einem Außenposten zu einem anderen Ort bewegen. Ein Timer gibt euch die noch bis zur Abreise verbleibende Zeit an. Falls ein anderer Charakter eine Kartenreise versucht, verlässt er damit die Gruppe.

Städte und erforschbare Gebiete

Städte sind in *Guild Wars* der gesellschaftliche Mittelpunkt. In Städten können Charaktere andere Spieler treffen, sich mit ihnen verabreden und mit ihnen chatten. Sie können Kaufleute und Trainer aufsuchen, von Questgebern Quests entgegennehmen, eine Abenteurergruppe bilden, Gefolgsleute anheuern, und sogar (wenn ihnen der Sinn danach steht) Umstehende zu einer spontanen Tanzparty einladen. Solange Ihr dort seid, könnt Ihr Eure Fertigkeiten im Fertigkeitensbalken ändern und Euch bessere Ausrüstung besorgen.

Sobald Ihr eine Stadt verlasst, seht Ihr nur noch die Helden, die Euch bei Eurem Abenteuer unterstützen. Die ganze Welt ist nur für Euch und Eure Gruppe da. (Manche MMORPG-Spieler bezeichnen ein solches Gebiet als „Instanz“.) Einige freundlich gesinnte NSCs leben in der Wildnis, zum Beispiel Sammler, Kaufleute und Händler, aber Ihr begegnet ihnen seltener als Euren Feinden.

Die Welt außerhalb der Städte ist in mehrere erforschbare Gebiete unterteilt. Jedes hat seinen eigenen Namen. Spieler bezeichnen diese Gebiete gelegentlich auch als „Zonen“. Ihr könnt Zonen durch Tore betreten oder verlassen, die Euch auf allen Karten als weiße Sternwolken angezeigt werden. Wenn ein Mitglied einer Gruppe durch ein solches Tor geht, findet sich anschließend die gesamte Gruppe auf der anderen Seite wieder. Jedes Gruppenmitglied kann eine Zone mittels Kartenreise verlassen. Allerdings verlässt dieser Charakter dabei auch die Gruppe.

Tauschhandel

Auf Euren Reisen könnt Ihr Gegenstände von gefallenen Feinden erbeuten. Oftmals ist es Gold, aber es können auch Gegenstände sein: Waffen, Rüstungen, Schilde oder ein verwertbares Stück Fell des Gegners. In vielen Städten finden sich geschäftige Marktplätze mit Kaufleuten, Waffenschmieden, Handwerkern und anderen Händlern. Dort könnt Ihr Eure Schätze gegen gewünschte Waren eintauschen, sei es bessere Ausrüstung oder gar noch mehr Gold.

TAUSCHHANDEL MIT NSCS

Klickt mit der linken Maustaste auf einen Händler, um eine Transaktion zu beginnen. Bei den meisten Transaktionen könnt Ihr über die Register im oberen Teil des Handelsfensters auswählen, welchen Gegenstand Ihr kaufen oder verkaufen wollt. Manchmal müsst Ihr vorher ein Angebot einholen, da bei manchen Waren der Preis an den Markt angepasst ist. Ihr könnt die linke ALT-Taste gedrückt halten, um NSC-Händler in einer Stadt schneller zu finden.

TAUSCHHANDEL MIT CHARAKTEREN

Um mit einem anderen Charakter Tauschhandel zu betreiben, müsst Ihr diesen anvisieren und am oberen Bildschirmrand den Handel-Button anklicken. Anschließend macht Ihr ihm entweder ein Angebot in Gold oder Ihr bietet einen Gegenstand zum Tausch an. Beide Spieler müssen den Handel akzeptieren, bevor er gilt. Spieler, die vom Tauschhandel leben, können das Chat-Interface nutzen, um den Handel-Kanal einer Stadt einzusehen.

EINE ANMERKUNG FÜR *GUILD WARS*-VETERANEN:

In früheren *Guild Wars*-Kampagnen wurde mit Missionen anders verfahren als in dieser. In *Prophecies* und *Factions* musste ein Charakter einen Missionsaußenposten aufsuchen und anschließend den Button „Betreten“ anklicken, um eine Mission zu beginnen. In *Nightfall* müsst Ihr eventuell zunächst einen Missions-NSC aufsuchen, bevor Ihr eine Mission beginnen könnt. Nähere Einzelheiten verrät Euch das nächste Kapitel.

Wer ist wer in einer Stadt?

Fast alle NSCs, die Ihr braucht, könnt Ihr in einer Stadt oder in einem Außenposten finden. Kleinere Außenposten haben in der Regel weniger unterschiedliche Bewohner. In der Regel gibt es einen Kaufmann, eine Xunlai-Lagerverwalterin und ein bis zwei Questgeber. Die größeren Metropolen (als solche auf der Karte gekennzeichnet) weisen eine größere Vielfalt von NSCs auf. Städte oder Außenposten, in denen Ihr Missionen beginnen könnt, werden auf Eurer Karte durch ein großes Schild-Symbol dargestellt. Jeder dieser Orte in *Nightfall* hat einen NSC, mit dessen Hilfe Ihr die Mission starten könnt.

Haltet die linke **ALT**-Taste gedrückt (und bewegt, falls nötig, mit gedrückter rechter Maustaste die Kamera), um Euch die Namen von Händlern und anderen NSCs vor Euch anzeigen zu lassen. Solltet Ihr Euch einmal in einer Stadt verlaufen, könnt Ihr andere Spieler (höflich) nach dem Weg fragen.

GEFOLGSLEUTE

Abenteurer versammeln sich in Außenposten und Städten, um ihre Expeditionen in das Gebiet außerhalb der Stadtmauern zu organisieren. Wenn Euer Charakter in einer Stadt ist, kann es vorkommen, dass sich Eure Idealbesetzung für eine Gruppe nur schwer finden lässt. Sollte das der Fall sein, findet Ihr aber in der Regel genügend NSC-Abenteurer in der Nähe des Stadttors, die bereit sind, sich anheuern zu lassen.

Gefolgsleute sind computergesteuerte Abenteurer, die stets gern mit Euch reisen. Manche Spieler heuern ein oder zwei Gefolgsleute an, um eine Gruppe aufzufüllen. Andere bevorzugen es, ganz allein eine Gruppe von Gefolgsleuten anzuführen.

Die Stufe eines Gefolgsmanns hängt von Eurem Aufenthaltsort ab. Wenn Ihr per Kartenreise zu anderen Städten oder Außenposten reist, verlassen diejenigen Gefolgsleute Eure Gruppe, die es dort nicht gibt. Jene, die in der Gruppe bleiben, haben dieselbe Stufe, die sie hätten, wenn Ihr sie am jeweiligen Ort angeheuert hättet. Gefolgsleute sammeln keine Erfahrungspunkte, denn ihre Stufe hängt vom Ort ab, an dem Ihr sie anheuert. Sie erhalten aber einen Teil des Goldes und der Gegenstände, die Ihr auf Euren Abenteuern gemeinsam erbeutet.

WAREN UND DIENSTLEISTUNGEN

Die Wirtschaft floriert in Elona. Zusätzlich zu den Transaktionen, die zwischen Spielern stattfinden, bieten Städte und Außenposten auf dem ganzen Kontinent Marktplätze, auf denen Euer Abenteurer alles finden kann, was er braucht. Kaufleute, Handwerker und Händler stehen Euch zu Diensten – sofern Ihr sie bezahlen könnt.

KAUFLLEUTE

Kaufleute kaufen und verkaufen alle Arten von Gegenständen: Waffen, Rüstungen, Fertigkeiten, Farbstoffe, Handwerksartikel, Identifizierungs- und Wiederverwertungswerkzeuge sowie weitere, noch ausgefallenerere Waren. Identifizierungswerkzeuge sagen Euch, was ein magischer Gegenstand in Eurem Inventar genau bewirkt. Wiederverwertungswerkzeuge geben Euch die Möglichkeit, Handwerksmaterialien aus gemachter Beute zu gewinnen. Wenn Ihr Euch mit gedrückter **ALT**-Taste die Namen der NSCs um Euch herum anzeigen lasst, erscheint hinter dem Namen von Leuten, die diese Gegenstände verkaufen, das Wort [Kaufmann]. Wenn Ihr gerade erst anfangt, findet Ihr bei manchen Kaufleuten Basisversionen von Waffen und Rüstungen.

WAFFENSCHMIEDE

Waffenschmiede sind Handwerker, die Waffen anpassen. Eine angepasste Waffe erhöht den zugefügten Schaden um 20 Prozent, kann jedoch nur von dem Charakter benutzt werden, der den Handwerker für die Anpassung bezahlt hat. Andere Charaktere können diese Waffe nicht mehr verwenden. Wenn Ihr vorhabt, Euch mit einer Waffe auszurüsten und sie zu benutzen (und sie vielleicht später an einen Kaufmann zu verkaufen), könnt Ihr einen Waffenschmied aufsuchen und bezahlen, um die Waffe anpassen zu lassen. Wollt Ihr Waffen aber via Chat auf dem offenen Markt verkaufen, sollten sie nicht angepasst sein, denn sonst könnten potenzielle Käufer sie ja nicht verwenden. Ein NSC, der das Wort [Waffen] hinter seinem Namen trägt, kann Waffen schmieden.

HINWEIS:

Rüstungen sind immer für den Charakter angepasst, der sie verwendet. Versucht also gar nicht erst, Rüstungen zu verkaufen oder sie von anderen Spielercharakteren zu kaufen. Und nutzt immer Euren gesunden Menschenverstand, wenn Ihr mit anderen Spielern handelt. Schaut Euch gut an, was Ihr kauft oder verkauft, bevor Ihr Euch auf einen Handel einlasst.

RÜSTMEISTER (RÜSTUNGSHANDWERKER)

Rüstmeister können aus von Euch gefundenen, gekauften oder wiedergewonnenen Rohstoffen (zum Beispiel aus Rückenpanzern, Häuten, Barren oder Felsplatten) neue Rüstungen herstellen. Manche der von Euch benötigten Materialien werden auch in der Nähe verkauft. Sucht nach einem Materialhändler (siehe unten) oder redet mit umstehenden Charakteren, ob sie das gesuchte Material haben. Ein NSC, der das Wort [Rüstungen] hinter seinem Namen trägt, kann Rüstungen fertigen.

HÄNDLER

Händler kaufen und verkaufen Gegenstände, die Ihr braucht, entweder, um bestehende Gegenstände zu verändern, oder, um neue zu erschaffen. Sie passen ihren Preis dem Markt an. Daher müsst Ihr zunächst ein Angebot einholen, bevor Ihr etwas kaufen oder verkaufen könnt. Händler spezialisieren sich auf verschiedene Märkte. Ein Materialhändler verkauft Ressourcen für Handwerker; ein Runenhändler verkauft Verbesserungen für Rüstungen, ein Farbstoffhändler verkauft Farbstoffe, mit denen Ihr Eurer Rüstung eine individuelle Note verleihen könnt, und so weiter. Spieler, denen das Gold nicht zu locker sitzt, vergleichen die Preise von Händlern mit denen von anderen Kaufleuten und Spielern. Das Spezialgebiet eines Händlers erscheint hinter dem Namen des NSCs: [Materialien], [Runen], [Farbstoffe], etc.

FERTIGKEITSTRAINER

Fertigkeitstrainer verkaufen Fertigkeiten für alle Klassen. In der Regel hat jeder eine Spezialisierung oder eine eigene Auswahl. Um Fertigkeiten zu kaufen, benötigt Ihr mehr als Gold. Ihr müsst außerdem einen Fertigkeitenspunkt pro Fertigkeit ausgeben. Beachtet aber Folgendes: Manche Fertigkeiten könnt Ihr als Belohnung für beendete Quests oder Missionen bekommen, Ihr müsst also nicht alle kaufen. Der Name eines Fertigkeitstrainers trägt den Zusatz [Fertigkeiten].

SIEGEL DER ERBEUTUNG

Eine der nützlichsten Fertigkeiten, die Ihr von einem Fertigkeitstrainer kaufen könnt, ist das Siegel der Erbeutung. Es steht nur hochstufigen Charakteren zur Verfügung. Diese Spezialfertigkeit belegt zeitweise einen Fertigungsplatz. Mit diesem Siegel könnt Ihr Fertigkeiten – einschließlich wertvoller Elite-Fertigkeiten – von ausgeschalteten Bossen erbeuten (Details im nächsten Abschnitt). Wenn ein besiegter Boss nicht über Fertigkeiten verfügt, die Ihr nutzen könnt, kann das Siegel der Erbeutung auch nicht auf diesen Feind gerichtet werden. Fertigkeiten für eine Klasse, die Ihr nicht habt, könnt Ihr nicht erbeuten.



Jedes Mal, wenn Ihr ein Siegel der Erbeutung einsetzt, verliert Ihr das Siegel, das durch die erbeutete Fertigkeit ersetzt wird. Außerdem erhaltet Ihr für das Erbeuten einer Elite-Fertigkeit pro Stufe 250 EP. (Ein Charakter auf Stufe 20 bekommt also 5000 EP.) Ihr könnt mehrere Siegel der Erbeutung kaufen, aber die Kosten werden von Mal zu Mal höher. Der Höchstpreis beträgt 1000 Goldstücke.

BOSSE

Bosse sind Gegner mit Namen: Jeder Boss hat einen Vor- und einen Nachnamen. Ihr könnt einen Boss an der farbigen Aura erkennen, die ihn umgibt und seine Kraft anzeigt. Sie befinden sich für gewöhnlich im Zentrum einer feindlichen Hochburg und sind stärker als die Lakaien, die sie umgeben. Einen Boss zu töten steigert die Moral Eures Charakters, ein Konzept, das im nächsten Kapitel behandelt wird.

Die Klasse eines Bosses lässt sich anhand der Farbe der ihn umgebenden Aura bestimmen. So sind etwa Krieger gelb, Waldläufer hellgrün, Elementarmagier rot, Assassinen helllila, Mesmer magenta, Mönche blau, Ritualisten dunkelblau und Nekromanten dunkelgrün. Wenn Ihr Euch nicht sicher seid, beobachtet Fertigkeiten und Zauber, die ein Boss einsetzt.

SAMMLER

Sammler gehen ihren Geschäften innerhalb und außerhalb von Städten nach, bisweilen auch in wirklich unwirtlichen Gegenden. Aus unterschiedlichen Gründen sind Sammler hinter großen Mengen von Trophäengegenständen her, die Ihr bei besiegten Feinden finden könnt. Stets sind sie bereit, für diese Gegenstände gut zu zahlen. Manche bieten Euch im Gegenzug mächtigere Waffen und andere nützliche Gegenstände an, andere offerieren hochwertige Rüstung. Selbst wenn Euch die Belohnung eines Sammlers im Moment nichts nützt, könnt Ihr in der Regel doch Profit daraus schlagen, indem Ihr die eingehandelten Stücke entweder an einen anderen Charakter oder an einen Kaufmann verkauft. Der Name eines Sammlers trägt den Zusatz [Sammler].

XUNLAI-LAGERVERWALTERINNEN

Xunlai-Agentinnen gehören einer uralten und unbestechlichen Bankiersgilde vom Kontinent Cantha an. Gemeinsam bieten sie einen unverzichtbaren Service: Sie bewahren Ausrüstung und Gold auf, die Euer Charakter nicht mit sich herumtragen möchte. In nahezu jeder Stadt gibt es eine Xunlai-Agentin, die Ihr dort findet, wo Ihr auch Euer Geld und Eure Gegenstände lagern könnt. Eine Xunlai-Agentin heißt immer: Xunlai-Agentin [Lagerverwalterin].

Jeder Charakter, der die Dienste der Gilde in Anspruch nehmen möchte, kann für nur 50 Goldstücke ein Konto eröffnen. Die Tresortruhe teilen sich alle Charaktere Eures Accounts, aber jeder Charakter muss die 50 Gold separat bezahlen. Xunlai-Agentinnen bieten den einfachsten Weg, um Gold und Gegenstände zwischen Euren Charakteren zu tauschen. Nehmen wir an, Euer Krieger/Mönch der Stufe 20 findet einen Bogen, den Euer Waldläufer/Elementarmagier auf niedrigerer Stufe gut gebrauchen könnte. Der Waldläufer könnte unter diesen Umständen den hinterlegten Bogen aus der Tresortruhe entnehmen. So gewinnt Ihr nicht nur Platz im Inventar Eurer Charaktere, Ihr könnt auch Charaktere desselben Accounts auf niedrigerer Stufe leichter zu höheren Stufen aufsteigen lassen. Ihr könnt Eure Tresortruhe zum Lagern von Materialien verwenden, mit denen Handwerker Waffen und Rüstungsteile herstellen. Außerdem könnt Ihr diese Materialien bei Sammlern eintauschen.

Eine Xunlai-Vertreterin kann Eure Tresortruhe um ein Materiallager erweitern. Nachdem Ihr der Vertreterin weitere 50 Goldstücke gezahlt habt, erhaltet Ihr zusätzlichen Platz in der Tresortruhe des jeweiligen Charakters. Dort können jetzt verschiedenste Handwerksressourcen gelagert werden. Jeder Platz für eine Ressource kann bis zu 250 Einheiten des jeweiligen Gegenstands aufnehmen. Falls Ihr den Lagerplatz Eurer Tresortruhe vergrößern möchtet, solltet Ihr Ausschau nach einem NSC halten, der den Zusatz [Lagerungsaufwertungen] hinter seinem Namen trägt.

GILDENBEAMTE UND WAPPENMACHER

In jeder Kampagne gibt es Orte, an denen Ihr einen Gildebeamten und Gildewappenmacher finden könnt. Beim Beamten könnt Ihr für 100 Goldstücke eine Gilde gründen. Ein Wappenmacher kann einen Umhang für Eure Gilde entwerfen. Um einer bestehenden Gilde beizutreten, müsst Ihr den Gildebeamten nicht aufsuchen. Weitere Details findet Ihr im Abschnitt „Gilden“ in Kapitel 4.

QUARTIERMEISTER

Seit *Factions* gibt es einen weiteren NSC-Typ: den Quartiermeister. Diese Händler ähneln den Sammlern, aber die Gegenstände, die sie suchen, erhaltet Ihr normalerweise als Belohnung für das Erfüllen bestimmter Quests. Wenn Ihr genügend dieser Gegenstände gesammelt habt, könnt Ihr sie gegen nützliche Ausrüstung eintauschen. In *Guild Wars Factions* konnten Charaktere auf niedrigerer Stufe zum Beispiel durch die Erfüllung von Quests niedrigerer Stufen Klosteranerkennungen sammeln und diese anschließend gegen Waffen und Rüstung eintauschen. Bei manchen Sonder-Events habt Ihr die Chance, seltene Gegenstände zu gewinnen. Diese Gegenstände könnt Ihr beim Quartiermeister (oder einem NSC, der als solcher fungiert) gegen eine Belohnung eintauschen, die es nur bei diesem Event gibt.

Handlungsrelevante NSCs

Das Leben in Elona dreht sich aber nicht ausschließlich ums Kaufen und Verkaufen. Täglich werden die Bewohner auch in Abenteuer und Intrigen verstrickt. Viele NSCs spielen für das Erfüllen von Quests und Missionen eine Rolle. Bewohner von Elona werden in Schlachten an Eurer Seite kämpfen, Euch um Hilfe anflehen, wenn Sie angegriffen werden, und sie versorgen Euch mit wichtigen Informationen zum Lösen Eurer Abenteuer. Sie wissen eine ganze Menge und bieten Euch ihr Wissen über die Welt da draußen an, sei es über geschichtliche Ereignisse, aktuelle Geschehnisse oder Gefahren, die sich am Horizont abzeichnen. Handlungsrelevante NSCs sind ganz besonders wichtig, denn sie helfen Euch, in der Geschichte voranzukommen.

QUESTGEBER

Euer Charakter kann Erfahrung sammeln, indem er Quests und Missionen annimmt. Beide Abenteuerarten unterstützen die Spielentwicklung. Questgeber sind NSCs, bei denen Quests beginnen. Personen, über denen ein grünes Ausrufezeichen prangt, können einen Quest initiieren oder sie bringen einen begonnenen Quest voran. Nachdem Ihr einen Quest begonnen habt, könnt Ihr das Quest-Log (L-Taste) aufrufen, um Eure Fortschritte zu prüfen. Dort ist auch abzulesen, welche Ziele zum Erfüllen des Quests nötig sind. Bei vielen Quests müsst Ihr letzten Endes zum Questgeber zurückkehren. Wenn in Eurem Quest-Log ein Quest verzeichnet ist, steht in der Regel auch dabei, wo Ihr den Questgeber dieses Abenteuers finden könnt.

MISSIONSRELEVANTE NSCS

In *Nightfall* reist Ihr zu einem Missionsort und stellt dort Euer Team aus Helden, Gefolgsleuten oder anderen Charakteren zusammen. Ihr seid dann bereit, eine Mission zu beginnen. In früheren Kampagnen begann jede Mission damit, dass der Anführer einer Gruppe auf die Schaltfläche „Betreten“ klicken musste. In der aktuellen Kampagne müsst Ihr euch zunächst mit einem Missions-NSC oder „MNSC“ unterhalten, bevor Ihr mit der Geschichte fortfahren könnt.

Manche Missionen können erst begonnen werden, wenn gewisse Voraussetzungen erfüllt sind. Für solche Missionen stehen Euch MNSCs zur Verfügung, die Euch alles genau erklären werden. Manchmal muss jedes einzelne Gruppenmitglied die Voraussetzung für eine Mission erfüllen, manchmal müsst Ihr aber auch erst einen vorausgehenden Quest erfüllt haben, bevor Ihr eine Mission beginnen könnt. Einige Missionen in *Nightfall* könnt Ihr erst dann beginnen, wenn ein bestimmter Held Teil Eurer Gruppe ist. Die Beschreibung sollte Euch immer darauf hinweisen, dass Ihr eine Mission beginnt und keinen Quest. (Weitere Informationen über Missionen findet Ihr im nächsten Kapitel.)

Missionen sind im Allgemeinen Teil einer größeren Rahmenhandlung und durch eine Reihe primärer Quests verbunden. Wenn Ihr dem roten Faden folgt, führt Euch dies zu Questgebern und missionsrelevanten NSCs (MNSCs), ohne die die Geschichte nicht weitergeht.

Helden

Während Ihr in der Geschichte fortschreitet, werdet Ihr zahlreiche Gelegenheiten haben, Abenteurer (von Spielern gesteuerte Verbündete) und Gefolgsleute (computergesteuerte Verbündete) anzuheuern. Solche Bündnisse sind nur von vorübergehender Natur und halten normalerweise lange genug, um einige Quests oder Missionen abzuschließen. Die Geschichte gibt Euch aber auch Möglichkeiten, langfristige Verbündete zu finden: Dabei handelt es sich um NSC-Helden-Charaktere, die eine permanente Rolle in der Geschichte des Spiels einnehmen. Diese einzigartigen Helden-NSCs – oder Helden – könnt Ihr durch erfolgreiches Abschließen bestimmter Quests freispielen.

Diese Helden schließen sich Eurer Gruppe normalerweise im Rahmen eines Quests an. Manchmal bietet sich Euch als Teil einer Quest-Belohnung die Möglichkeit, Euch mit diesem Helden zu verbünden: Der NSC wird dann für Euren aktuellen Charakter freigespielt. (Einige Helden sind exklusiv,

d. h. das Abschließen eines Quests zum Erhalt eines bestimmten Helden macht es für Euch unmöglich, einen Quest anzunehmen, durch den Ihr einen bestimmten anderen Helden erhalten würdet.) Euer Charakter kann mit verschiedenen Helden verbündet sein. Ihr könnt Helden in Eure Gruppe aufnehmen, wenn Ihr Euch in einer Stadt, einem Außenposten oder an einem Missionsort befindet. Die Stufe des Helden bleibt dabei unverändert, unabhängig vom Ort, an dem Ihr diesen NSC in Eure Gruppe aufnehmt. Er gewinnt dann genau so Erfahrung und steigt zu höheren Stufen auf, wie es ein normaler Spielercharakter auch tut.

Sobald Ihr die Stadt verlassen habt, werden die Handlungen Eures Helden von dem Charakter bestimmt, der ihn steuert. (Wenn mehrere Spieler in einer Gruppe zusammenarbeiten, kontrolliert der Charakter eines Spielers nur die Helden, die an diesen Charakter gebunden sind.) Helden gewinnen Erfahrungspunkte durch das Abschließen von Quests und Missionen sowie das Besiegen von Feinden. Spieler können die Rüstung, Waffen und Ausrüstung ihrer Helden verbessern, wenn diese in ihrer Stufe aufsteigen.

Jeder Held verfügt über einen Standard-Satz an Fertigkeiten, doch Ihr könnt diese Fertigkeiten und die Attribute in einer Stadt oder einem Außenposten mithilfe der Fertigkeiten- und Attribut-Anzeige ändern. Es ist außerdem möglich, die sekundäre Klasse des Helden zu wechseln. In der Inventar-Anzeige könnt Ihr die Waffe eines Helden wechseln oder seine Rüstung verbessern.

Im nächsten Kapitel findet Ihr im Abschnitt über „Heldengebote und Kampfmodi“ Informationen darüber, wie Ihr Eure Helden im Kampf einsetzen könnt. Außerdem könnt Ihr auf der *Guild Wars*-Website mehr zu diesem Thema erfahren.

Interaktion mit Spielern

Auf Euren Streifzügen durch den Kontinent Elona werdet Ihr feststellen, dass das Leben einfacher ist, wenn Ihr gut mit anderen Spielern zusammenarbeiten könnt. Das Wissen, wie man eine gute Gruppe zusammenstellt, kann in den schwierigeren Abenteuern des Spiels den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen. Gute Kommunikation kann diese Gruppe noch besser machen.

Chat

Nachdem Ihr im Chat-Fenster eine Nachricht eingegeben habt, könnt Ihr sie im jeweiligen Bereich entweder an alle, an einen bestimmten

Charakter, an Helden in Eurer Gruppe oder an alle Spieler Eurer Gilde schicken, die gerade online sind.

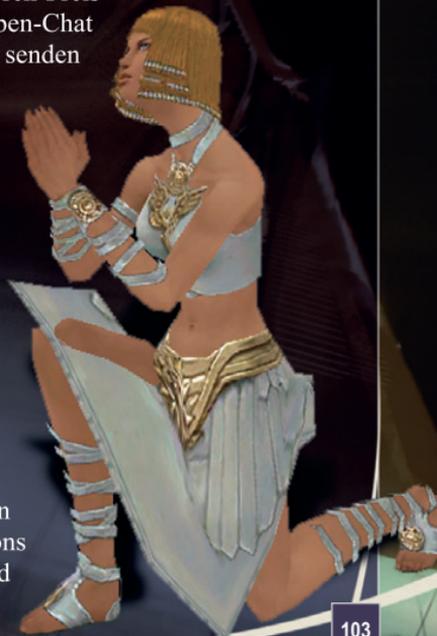


- * Drückt die Eingabetaste, um das Chat-Fenster zu öffnen.
- * Gebt zum Chatten Eure Nachricht in das Textfeld ein und drückt anschließend die Eingabetaste.
- * Um einen bestimmten Chat-Kanal zu wählen, klickt Ihr mit der linken Maustaste auf das entsprechende Register oder verwendet die Umschalt- und die Zifferntaste für diesen Kanal. Der Team-Chat zum Beispiel wird durch das Drücken von § (also Umschalttaste+3) geöffnet.
- * Um eine Chat-Session nochmals durchzulesen, klickt auf die Sprechblase unten links und benutzt die Bildlaufleiste, um den Text anzusehen.
- * Um einem anderen Charakter eine Flüsternachricht zu senden, öffnet den Flüster-Kanal, indem Ihr Ä drückt. Gebt den Namen des Spielers ein, mit dem Ihr Euch privat unterhalten möchtet, und drückt anschließend die Tabulator-taste, um Eure Nachricht in das Textfeld einzugeben. Ihr könnt über Distrikte und Karten hinweg flüstern, deshalb eignet sich diese Methode ausgezeichnet, um Freunde zu finden, wenn Ihr nicht sicher seid, wo sie sich aufhalten.

Der ausgewählte Chat-Kanal bestimmt, wohin Eure Nachricht gelangt. Über den Handels-Chat könnt Ihr seltene Gegenstände kaufen und verkaufen (meist zu einem besseren Preis als bei einem Kaufmann), über den Gruppen-Chat könnt Ihr Nachrichten an Gruppenmitglieder senden oder über den Gildenkanal (Taste “) Kontakt mit Mitgliedern Eurer Gilde aufnehmen. (Kapitel 4 enthält weitere Informationen über Gilden.)

Emoticons

Textnachrichten sind nur ein Weg der Kommunikation. Mit Emoticons könnt Ihr verschiedene Aktionen und Animationen nutzen, um Euch Euren Mitspielern mitzuteilen oder sie einfach nur zu unterhalten. Ihr könnt ein Emoticon ausführen, indem Ihr mit der Eingabetaste das Chat-Fenster öffnet und dann die /-Taste, gefolgt vom Namen des Emoticons eingibt. Tippt zum Beispiel „/laugh“ ein und



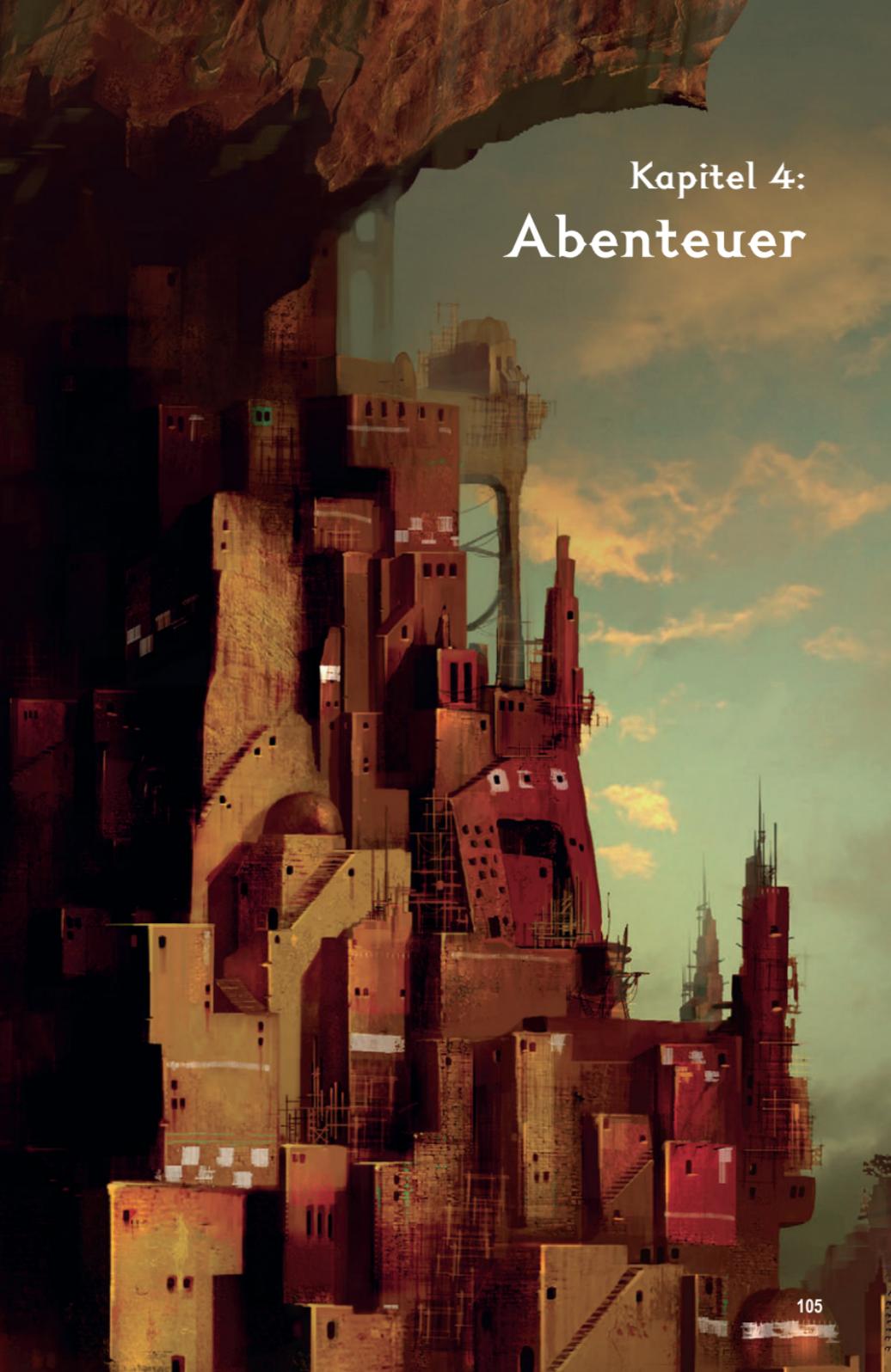
Euer Charakter lacht laut los, oder tippt „/dance“ ein, und Euer Charakter beginnt zu tanzen. Eine Liste mit Emoticons findet Ihr in der *Guild Wars Nightfall*-Schnellreferenz (die dem Spiel beiliegt).

Gutes Zusammenspiel

Ganz gleich, ob Ihr das kooperative oder das kompetitive Spiel bevorzugt, es ist einfacher, wenn Ihr mit einer guten Gruppe zusammenarbeitet. Wenn Ihr Euch inmitten anderer Charaktere in einer Stadt oder in einem Außenposten befindet, könnt Ihr eine Gruppe von Abenteurern anheuern, die Euch unterstützt. Alternativ könnt Ihr auch das Chat-System verwenden, um Euch einer Gruppe anzuschließen.

Wenn Ihr eine Gruppe zusammenstellt, könnt Ihr durch Drücken der Tasten **STRG** oder **ALT** die Stufen und Klassen der Charaktere um Euch herum feststellen. Wenn Ihr jemanden gefunden habt, den Ihr anheuern möchtet, linksklickt Ihr mit der Maus auf diesen Charakter und anschließend auf das +-Symbol neben dem Charakternamen. Wenn der andere Spieler ungebunden ist und Ihr Platz in Eurer Gruppe habt, kann er entscheiden, ob er sich Euch anschließen möchte. Hinter dem Namen mancher Spieler stehen Zahlen. Das zeigt, dass sie Teil einer Gruppe sind. Die Zahl sagt überdies aus, wie viele Mitglieder die Gruppe des jeweiligen Charakters hat. Wenn Ihr noch genug Plätze in Eurer Gruppe frei habt, können sich die beiden Gruppen zu einer zusammentun.

Seid Ihr selbst noch nicht in einer Gruppe, könnt Ihr zu einem Gruppenanführer gehen, um Euch dieser Gruppe anzuschließen (eine „Selbsteinladung“). Gruppenanführer sind am blauen Symbol und einer Nummer über ihrem Kopf erkennbar, die die Größe ihrer aktuellen Gruppe angibt. Wenn Ihr Euch selbst einladet, erscheint Euer Name beim Gruppenanführer am Ende der Liste, zusammen mit der Option, Euch aufzunehmen oder abzuweisen.



Kapitel 4:
Abenteuer

Kämpfen ist in Elona eine Lebenseinstellung. Jeder, der sich vor die Stadttore begibt, sollte auf die vor ihm liegenden Gefahren vorbereitet sein. Wenn ein Abenteuer erst begonnen hat, kann das richtige Quäntchen Wissen über Leben und Tod entscheiden.

Wählt Eure Fertigkeiten

Bevor Ihr eine Stadt oder einen Außenposten verlasst, könnt Ihr Euren Fertigkeitensbalken mit bis zu acht Fertigkeiten füllen. Euer Charakter beginnt das Spiel ohne Fertigkeiten, beginnt aber nach und nach mit dem Sammeln, während Ihr im Spiel Fortschritte macht. Drückt die Taste **K**, um eine komplette Liste aller Fertigkeiten aufzurufen, die Euer Charakter beherrscht (gemeinsam mit seinen Attributen). Um diese Liste übersichtlicher zu gestalten, könnt Ihr die verschiedenen Organisationsoptionen im Dropdown-Menü in der Ecke des Fertigkeiten-Fensters verwenden. Wenn Ihr in einer Stadt seid, könnt Ihr Fertigkeiten aus der Liste in den Balken ziehen. Eine der Stärken von *Guild Wars* ist die große Zahl verschiedener Fertigkeiten, die Ihr Euch im Lauf des Spiels aneignen könnt. Scheut Euch nicht, so viele wie möglich davon auszuprobieren.

Fertigkeiten-/Attributanzeige

Mit *Nightfall* wurden weitere Optionen zur Anordnung Eurer Fertigkeiten und Attribute eingeführt. Die Fertigkeiten- und Attribut-Anzeige beinhaltet alle grundlegenden statistischen Werte Eures Charakters, sodass sie Euch auf einen Blick zugänglich sind: Eure Attribute werden oben, und Eure Fertigkeiten werden unten aufgelistet. Mit dieser Anzeige könnt Ihr außerdem die Fertigkeiten und Attribute Eurer Helden anordnen. Drückt auf **K**, um dieses Interface zu öffnen. Weitere Informationen zur Verwendung der Fertigkeiten- und Attribut-Anzeige, einschließlich Tipps zur Erstellung und Anpassung von Charakter-, „Vorlagen“, findet Ihr auf der *Guild Wars*-Website.

Euer Inventar

Drückt die Taste **I**, um Euer Inventar zu öffnen (oder zu schließen). Auf diesem Bildschirm könnt Ihr Euch mit Waffen, Rüstungen und Begleithand-Gegenständen (zum Beispiel Schilde oder Fokusgegenstände) ausstatten. Während Ihr im Spiel Fortschritte macht, kann Euer Charakter eine Gürteltasche und weitere Taschen erwerben, um seine Tragkapazität zu vergrößern. Eine Rune der Lagerung kann die Aufnahmekapazität jeder Tasche, nicht jedoch jene von Gürteltaschen oder Rucksäcken erhöhen. Klickt auf das Bild einer Tasche im Inventar-Bildschirm, um sie zu öffnen. Mit den Funktionstasten **F5** bis **F8** wird jeweils eine bestimmte Tasche geöffnet. Mit der Taste **F9** lassen sich alle auf einmal öffnen. Ihr könnt die Ausrüstung, die Eure Charaktere mit sich führen, auch im Inventar-Menü ändern.

BEUTE UND SCHÄTZE

Wenn Ihr einen Feind besiegt habt, lässt dieser manchmal Gegenstände oder Gold fallen. Jeder Charakter in einer Gruppe kann das Gold aufheben, aber die Geldmenge wird unter allen Charakteren, Helden und Gefolgsleuten in der Gruppe aufgeteilt. Andere Beute wird zufällig unter den Spielercharakteren in der Gruppe aufgeteilt; Ihr könnt nur Gegenstände aufnehmen, die für Euch bestimmt sind. Wenn Ihr Platz im Inventar habt, werden aufgesammelte Gegenstände dort untergebracht.

SELTENE UND WENIGER SELTENE GEGENSTÄNDE

Der Wert eines Gegenstands wird durch seine Nützlichkeit und seine Seltenheit festgelegt. Ihr könnt die Seltenheit eines Gegenstands daran erkennen, welche Textfarbe sein Name hat: Weiß steht für gewöhnliche Gegenstände (darunter auch nichtmagische Waffen und Rüstungen), blau für gewöhnliche magische Gegenstände, violett für ungewöhnliche und golden für seltene Gegenstände. Manchmal fällt auch ein einzigartiger Gegenstand eines einzelnen „Bossmonsters“ ab, wenn dieser Boss getötet wird – die Namen solcher Gegenstände erscheinen in grün. Ein grüner „Boss“-Gegenstand ist nicht unbedingt mächtiger als ein goldener. Wollt Ihr einen Gegenstand verkaufen, solltet Ihr ihn unter Umständen zuerst im Handels-Chat anbieten, bevor Ihr ihn an einen Händler oder Kaufmann verkauft. Wenn Ihr gut verhandelt, erzielt Ihr bei einem anderen Spieler möglicherweise einen besseren Preis. Identifizierungs- und Wiederverwertungswerkzeuge können Euch beim Umgang mit seltenen Gegenständen behilflich sein; im Abschnitt „Werkzeuge“ weiter unten findet Ihr ein paar Hinweise dazu.

WAFFEN

Jede Klasse spezialisiert sich auf einige wenige besondere Waffenarten. Es kann zwar jede Klasse jede Waffe verwenden, aber nur ein Charakter, der die Voraussetzungen für eine bestimmte Waffe erfüllt, kann alle ihre Vorzüge nutzen. Um aus bestimmten Waffen alle Vorteile zu ziehen, müsst Ihr Punkte in ein bestimmtes Attribut investiert haben. (Beispielsweise kann ein Waldläufer zwar ein Schwert benutzen, das eine Stärke von 5 erfordert, aber nur ein Krieger, der diese Bedingung erfüllt, kann alle Vorteile dieses Schwerts nutzen. Für alle anderen richtet es genauso viel Schaden wie eine Anfängerwaffe an.) Ein Waffenschmied kann Waffen für Euch anpassen und damit den mit ihnen angerichteten Schaden erhöhen. Nach der Anpassung seid Ihr allerdings der einzige Charakter, der diese Waffe dann noch verwenden kann.



RÜSTUNG

Eure primäre Klasse legt fest, welche Rüstungsarten Ihr tragen könnt. Rüstungsteile werden im Gegensatz zu Waffen an Euch angepasst, wenn Ihr sie kauft. Ihr könnt Rüstungen von einem Handwerker-NSC im Rüstungsgewerbe kaufen, wenn Euch genug Gold und die passenden Materialien zur Verfügung stehen (die es oft bei einem Materialhändler zu erwerben gibt). Manchmal könnt Ihr Rüstungsteile von einem Sammler bekommen (einem NSC, der Euch Gegenstände im Austausch für Trophäen von gefallenen Feinden anbietet), darunter auch Rüstungsteile, die gänzlich anders sind als die, die man normalerweise kaufen kann. Gegner lassen ebenfalls gelegentlich Rüstungen fallen, diese sind jedoch für sie maßgefertigt und können nicht von anderen Charakteren getragen werden. Ihr könnt allerdings mit Hilfe eines Wiederverwertungswerkzeugs Materialien aus einer Feind-Rüstung gewinnen (siehe unten).

WERKZEUGE

Werkzeuge werden dazu verwendet, um Gegenstände in Eurem Inventar zu verändern. Alle funktionieren auf dieselbe Art und Weise: Ihr doppelklickt auf das Werkzeug und klickt anschließend einmal auf den gewünschten Gegenstand. Einige Gegenstände in Eurem Inventar sind mit den Begriffen „Wiederverwertungs-Gegenstand“ oder „nicht identifiziert“ gekennzeichnet. Mit Wiederverwertungswerkzeugen können Ressourcen aus Bergungsgut gewonnen werden, auch Wiederverwertungsgegenstände aus feindlicher Rüstung. Ein Identifizierungswerkzeug wiederum zeigt Euch, wofür ein nicht identifizierter magischer Gegenstand gut ist.

Wenn unter dem Namen eines magischen Gegenstands „nicht identifiziert“ steht, könnt Ihr seine Identität und Funktion mit einem Identifizierungswerkzeug herausfinden. Von diesem Werkzeug gibt es zwei Arten: „Normal“ und „Überlegen“. Der einzige Unterschied zwischen beiden Arten ist die Anzahl ihrer Anwendungen. Für gewöhnlich erzielt man beim Verkauf höhere Gewinne für identifizierte als für nicht identifizierte Gegenstände.

Wiederverwertungswerkzeuge gibt es in drei Arten: „Normal“, „Profi“ und „Überlegen“. Normale Wiederverwertungswerkzeuge können nahezu alles in Eurem Inventar in Handwerksmaterialien wie Leder oder Stoff zerlegen. Mit Profi-Werkzeugen gewinnt Ihr Runen und Aufrüstungskomponenten aus einigen wertvollen Gegenständen, zum Beispiel aus magischen, ungewöhnlichen, seltenen oder Boss-Gegenständen. Außerdem werdet Ihr sie zur Gewinnung von seltenen Materialien aus einer Vielzahl gewöhnlicher Gegenstände nützlich finden. Überlegene Wiederverwertungswerkzeuge funktionieren wie die Profi-Version, können aber öfter verwendet werden.

Wenn Ihr seltene Rüstungsteile identifiziert, solltet Ihr versuchen, ob Ihr die Werte Eures Charakters mit einer Rune verändern könnt. Wenn Ihr ein Identifizierungswerkzeug verwendet, wird diese Rune fürs PvP-Spiel freigeschaltet; siehe letztes Kapitel.

HANDWERKSMATERIALIEN

Handwerksmaterialien sind entweder gewöhnlich oder selten. Gerbfellquadrate, Rückenpanzer, Holzbretter und Stahlbarren sind alles Beispiele für Materialien, die Handwerker zur Herstellung von Waffen und Rüstungen benötigen. Gefallene Feinde lassen manchmal fertige Materialien fallen und Ihr könnt weitere Materialien durch die Wiederverwertung von Gegenständen gewinnen. Wenn Ihr größere Mengen eines bestimmten Materials braucht, solltet Ihr den Materialhändler einer Stadt ausfindig machen. (Dieser NSC trägt den Begriff [Materialien] oder [Seltene Materialien] hinter seinem Namen.) Kaufleute dieser Art kaufen und verkaufen Materialien. Die Preise ihrer Waren hängen von der Nachfrage ab.

VERBESSERUNGEN

Runen, Aufrüstungskomponenten und Schriftrollen können Gegenstände verbessern. Alle funktionieren auf dieselbe Art und Weise: Ihr doppelklickt auf die Verbesserung und klickt anschließend einmal auf einen verbesserungsfähigen Gegenstand. Wenn Runen oder Aufrüstungskomponenten identifiziert werden, sind sie damit für das PvP-Spiel freigeschaltet, siehe auch das letzte Kapitel.

Runen verändern Rüstungen permanent. In vielen Städten gibt es einen Runenhändler-NSC (er trägt den Begriff [Runen] im Namen), der diese Waren an- und verkauft. Einige der ungewöhnlichen und seltenen Gegenstände in Eurem Inventar können ebenfalls Runen enthalten; Ihr könnt sie mit Hilfe eines überlegenen oder Profi-Wiederverwertungswerkzeugs daraus gewinnen.

Euer Charakter kann nur die Runen verwenden, die zu seiner primären Klasse gehören. Zum Beispiel kann ein Krieger/Mönch nur Kriegerrunen verwenden. Außerdem ist anzumerken, dass der Effekt einer Rune nicht dadurch gesteigert werden kann, dass man sie mehrfach trägt. Wenn Ihr also zum Beispiel die gleiche Rune der kleineren Schwertkunst auf Eurem Helm und auf Euren Stiefeln verwendet, erhaltet Ihr den Bonus nur einmal.

Aufrüstungskomponenten verbessern Waffen. Ihr könnt eine Waffe in der Regel mit mehreren Komponenten aufrüsten (eine Axt zum Beispiel könnte durch einen Axtstiel und einen Axtgriff aufgerüstet werden).

Schriftrollen sind spezielle Gegenstände, die temporäre Verbesserungen hervorrufen, üblicherweise indem die Menge der Erfahrungspunkte erhöht wird,

die Ihr gemeinsam mit Eurer Gruppe erhaltet. Es gibt Schriftrollen in verschiedenen Seltenheitsstufen und einige haben Wirkungen mit klaren Zeitbeschränkungen. (Zum Beispiel erhöht eine Schriftrolle über den Einblick des Jägers die Erfahrungspunkte, die alle Mitglieder Eurer Gruppe erhalten. Ihre Wirkung endet, sobald Ihr mehr als fünf Minuten lang keinen Boss getötet habt.) Haltet nach einem Namen mit dem Zusatz [Schriftrollen] Ausschau, wenn Ihr welche erwerben möchtet. Wenn Ihr seltene Schriftrollen kaufen wollt, solltet Ihr in einer Stadt nach einem NSC suchen, dessen Namen den Zusatz [Seltene Schriftrollen] enthält. Stellt sicher, dass Ihr über ausreichend Gold verfügt, denn seltene Schriftrollen können ziemlich teuer sein.

SONSTIGE GEGENSTÄNDE

Trophäen sind Gegenstände, die Ihr von gefallenen Feinden erbeutet. In der Regel könnt Ihr sie den meisten Händlern gegen Gold verkaufen oder sie bei Sammlern gegen andere Belohnungen eintauschen.

Quest-Gegenstände nehmen Plätze in Eurem Inventar ein, lassen sich aber für gewöhnlich nicht an Kaufleute verkaufen. Wenn Ihr einen Quest-Gegenstand mehrfach besitzt, könnt Ihr die überschüssigen Gegenstände mit anderen Charakteren tauschen. Sobald Ihr einen Quest abgeschlossen habt, benötigt Ihr den zugehörigen Quest-Gegenstand in der Regel nicht mehr.

Gebündelte Gegenstände sind so groß, dass sie nicht in Euren Rucksack, Eure Gürteltasche oder Eure Taschen passen – Ihr müsst sie gegebenenfalls mit beiden Händen tragen. Während Ihr einen gebündelten Gegenstand tragt, könnt Ihr keine Angriffe mit Waffen ausführen, da Ihr ja die Hände voll habt. Allerdings könnt Ihr nach wie vor Fertigkeiten anwenden, während Ihr einen gebündelten Gegenstand tragt.

Die meisten gebündelten Gegenstände gehören zu einem Quest- oder Missionsziel, aber manchmal dienen sie auch anderen Zwecken (wie zum Beispiel die Flaggen, die von Charakteren im PvP-Spiel getragen werden). Ein Charakter kann den Gegenstand fallen lassen; klickt dazu auf den Button **Gegenstand wegwerfen** oder nutzt die Kartenreise. Einige besondere gebündelte Gegenstände verschaffen Euch einen magischen Bonus, wenn Ihr sie fallen lasst oder solange Ihr sie mitführt.

Charakterstatus

Auf all Euren Abenteuern solltet Ihr ständig über den Status Eures Charakters auf dem Laufenden sein. Wenn die Weltkarte geschlossen ist, gibt es am unteren Bildschirmrand drei Benutzerinterface-Elemente, die einen Überblick über den Charakterstatus bieten: den Fertigungsbalken, den Lebenspunktbalken und den Energiebalken.

Der Fertigkeitensbalken

Euren Fertigkeitensbalken am unteren Ende des Bildschirms könnt Ihr mit verschiedenen Fertigkeiten belegen. Wenn Ihr außerhalb einer Stadt Fertigkeiten erlernt (zum Beispiel wenn Ihr eine Fertigkeit als Belohnung für das Erledigen eines Quests erhaltet), habt Ihr die Möglichkeit, eine Eurer Fertigkeiten zu entfernen und durch die neue zu ersetzen. Ihr könnt die Fertigkeiten außerdem jederzeit austauschen, solange Ihr Euch in einer Stadt oder einem Außenposten befindet. Mit der Taste **K** öffnet Ihr eine Liste aller Euch bekannten Fertigkeiten. Linksklickt auf eine Fertigkeit und zieht sie mit gedrückter Maustaste aus Eurer Fertigkeitenliste in Euren Fertigkeitensbalken.

Jeder Platz im Fertigkeitensbalken ist zwecks schnelleren Zugriffs einer der Zifferntasten auf Eurer Tastatur zugeordnet. Ihr könnt allerdings auch auf eine Fertigkeit klicken, um sie anzuwenden. Solange Ihr Euch in einer Stadt befindet, könnt Ihr keine Fertigkeiten benutzen. Wenn Ihr den Mauszeiger über eine Fertigkeit bewegt, erhaltet Ihr weitere Informationen über diese Fertigkeit. Unter anderem sind die Energiekosten und die Wiederaufladezeit angegeben. Ein Zähler auf jedem Fertigkeitenplatz zeigt gegebenenfalls an, wie lange es noch dauert, bis die Fertigkeit wieder aufgeladen ist.

Mit Fertigkeiten ausrüsten	Zieht Fertigkeiten mit gedrückter linker Maustaste aus dem Fertigkeitenmenü in den Fertigkeitensbalken. Mit Fertigkeiten könnt Ihr Euch nur in Städten und Außenposten ausrüsten.
Fertigkeiten benutzen	Klickt zunächst auf den Zielgegner oder -verbündeten, auf den Ihr die Fertigkeit anwenden wollt. Klickt anschließend entweder auf die Fertigkeit oder benutzt die entsprechende Zifferntaste (1–8).



Gesundheit und Energie

Über dem Fertigkeitensbalken werden zwei der wichtigsten Werte Eures Charakters angezeigt. Links befindet sich der Lebenspunktebalken, rechts der Energiebalken. Beide Balken zeigen den derzeitigen Status des jeweiligen Werts an.

Lebenspunkte erhalten Euch am Leben. Verhexungen, Zustände und Schaden, den Euch Feinde zufügen, können Eure aktuellen Lebenspunkte reduzieren; Heilfertigkeiten können sie erhöhen. Wenn Ihr keinen Schaden erleidet, regenerieren sich Eure Lebenspunkte auf natürliche Art. Je länger Ihr Euch nicht in einer Kampfsituation befindet, desto schneller erfreut Ihr Euch wieder bester Gesundheit. Einige Zauber sorgen dafür, dass Eure Lebenspunkte erheblich schneller wiederhergestellt werden. Andere

aber sorgen dafür, dass sie allmählich reduziert werden. Verschiedene Zustände haben unter Umständen Einfluss auf die Farbe des Balkens; zum Beispiel färben Giftattacken den Balken kränklich grün. Eure maximalen Lebenspunkte werden durch Eure Ausrüstung und Eure aktuelle Stufe bestimmt. Der Wert erhöht sich mit jedem Stufenaufstieg.

Energie wird zur Anwendung der meisten Fertigkeiten und Zauber benötigt. Die meisten Fertigkeiten kosten eine bestimmte Menge Energie. Bei Nutzung der Fertigkeit wird Eure aktuelle Energiemenge allmählich erschöpft (außer bei Fertigkeiten ohne Energiekosten). Einige Fertigkeitenarten verbrauchen außerdem noch andere Ressourcen. Eure maximale Energie wird durch Eure Rüstung und Ausrüstung bestimmt, wird aber auch durch bestimmte Fertigkeiten und Bedingungen vorübergehend erhöht oder reduziert. Bestimmte magische Gegenstände sorgen sogar für eine dauerhafte oder eine vorübergehende Steigerung der maximalen Energie. (Das Energiespeicherungs-Attribut des Elementarmagiers kann maximale Energie ebenfalls steigern.)

Im Spiel werdet Ihr Pfeile auf Euren Lebenspunkte- und Energiebalken bemerken. Nach links gerichtete Pfeile [<<<] zeigen einen Abzug an, nach rechts gerichtete Pfeile [>>>] deuten auf die Wiederherstellung hin. Je mehr Pfeile zu sehen sind, desto schneller verläuft die Regeneration bzw. die Degeneration. Für gewöhnlich ist dieses Phänomen die Folge einer Verhexung oder anderer negativer Zustände. Es gibt aber bestimmte Fertigkeiten, die diesen Effekten ein Ende setzen können. Jeder Pfeil steht für das Erlangen (bzw. den Verlust) von 2 Lebenspunkten pro Sekunde oder einen Energiepunkt alle drei Sekunden.



DIE ANPASSUNG EURES BILDSCHIRMS

Viele Elemente der Benutzeroberfläche Eures Bildschirms können beliebig angepasst werden. Anpassbare Elemente umfassen den Kompass, die Missionskarte, den Fertigkeiten-, Lebenspunkte- und Energiebalken sowie das Gruppenmenü. Diese können nach Belieben vergrößert, verkleinert, gezogen und angepasst werden, um sie ganz an Euren Spielstil anzupassen.

Tod und Wiederbelebung

Wenn Eure aktuellen Lebenspunkte auf null sinken, stirbt Euer Charakter. Gruppenmitglieder außerhalb der Stadt können Euch am Ort des Geschehens wiederbeleben (mit Hilfe von Fertigkeiten wie „Wiederbelebung“). Das ist aber nur möglich, wenn sie lebend in die Nähe Eurer Leiche kommen können. Wird Eure gesamte Gruppe getötet, taucht Ihr alle an einem anderen Ort wieder auf. Solltet Ihr Euch in einem erforschbaren Gebiet aufhalten (also außerhalb einer Stadt oder eines Außenpostens), tretet Ihr am nächstgelegenen Schrein der Wiederbelebung wieder ins Leben. Falls während einer Mission alle Gruppenmitglieder umkommen, ist die Mission gescheitert. Ihr taucht dort wieder auf, wo Ihr die Mission begonnen habt.

Moral

Das Leben eines Helden ist voller Prüfungen und Widrigkeiten. Der Tod kann bei jedem Abenteuer demoralisierend wirken, aber Ihr könnt Eure Truppen wieder aufmuntern, indem Ihr mächtige Bosse besiegt.

Sterbemalus

Jede Wiederbelebung Eurerseits hat einen Sterbemalus (SM) zur Folge, der Eure maximalen Lebenspunkte und Eure Energie reduziert. Helden, Gefolgsleute und Tiergefährten unterliegen ebenfalls bei jeder Wiederbelebung einem Sterbemalus. Euer derzeitiger SM (sofern vorhanden) wird ganz oben links auf dem Bildschirm angezeigt. Jeder Tod verursacht einen 15-prozentigen Abzug bis zu einem Maximum von 60 Prozent. (Mit einem 60-prozentigen Sterbemalus könnt Ihr in PvP-Kämpfen jedoch nicht wiederbelebt werden.) Wenn Ihr Erfahrung sammelt, wird dieser Malus allmählich abgetragen. Der Malus wird gänzlich aufgehoben, wenn Ihr in eine Stadt oder zu einem Außenposten zurückkehrt. Wann immer Ihr das Gefühl habt, einer Übermacht nicht mehr gewachsen zu sein, solltet Ihr in Erwägung ziehen, die Weltkarte zu öffnen und per Kartenreise in eine Stadt zurückzukehren, ehe Ihr die Herausforderung erneut angeht.

MORALSCHUB

Der Sieg über ein „Bossmonster“ (einen Gegner, der einen vollständigen Namen und eine leuchtende Aura aufweist) verleiht Euch einen Moralschub von +2 Prozent, der Eure maximalen Lebenspunkte und Eure maximale Energie erhöht. Ihr könnt diesen Bonus mehrere Male erhalten, die Wirkungen werden auf bis zu 10 Prozent addiert. Wenn Ihr einen Sterbemalus

habt, bauen Moralschübe ihn stufenweise ab. Außerdem lädt ein Moralschub alle Eure Fertigkeiten auf. Dies ist die einzige Möglichkeit, um Euer Siegel der Wiederbelebung wieder aufzuladen.

Verzauberungen/Verhexungen

Verzauberungen und Verhexungen sind Zauber, die Lebenspunkte, Energie und andere Attribute beeinflussen können. (Technisch gesehen sind sie Unterarten von Zaubern, wie in den entsprechenden Zauberbeschreibungen angemerkt.) Zauber der Unterart Verzauberungen verstärken Eure Kampffähigkeiten, indem sie Euch offensive und defensive Vorteile wie zusätzliche Rüstung, Feuerkraft oder Heilung verschaffen. Verhexungen bewirken das Gegenteil: sie senken die Kampffähigkeiten eines Charakters.

Wenn Ihr von einer Verhexung oder Verzauberung betroffen seid, erscheint links oben auf dem Bildschirm ein Symbol. Bewegt den Mauszeiger über dieses Symbol, damit eine genaue Auflistung der Wirkungen eingeblendet wird. Verzauberungen sind für den Derwisch besonders nützlich, da sie einige der Fertigkeiten dieser Klasse beeinflussen.

Schnell agieren im Kampf

Die Kämpfe in diesem Spiel können ziemlich hektisch sein, aber glücklicherweise gibt es ein paar Tipps und Tricks, die Euch dabei helfen, sie zu meistern. Ihr könnt Feinde oder Verbündete anwählen und angreifen, indem Ihr auf ihre Namen klickt, aber einige Tastenkürzel ermöglichen Euch noch schnelleres Zielen.

FEINDE AUSWÄHLEN

- * Wenn Ihr die Tabulatortaste wiederholt benutzt, könnt Ihr durch die Feinde, die auf Eurem Kompass sichtbar sind, schalten.
- * Nachdem Ihr Euren Gegner ausgewählt habt, könnt Ihr ihn durch Drücken der Leertaste angreifen.
- * Drückt C, um den am nächsten befindlichen Feind anzuvisieren.
- * Jedem Platz auf Eurem Fertigkeitensbalken, einschließlich Euren Spezialangriffen, ist eine Zifferntaste auf Eurer Tastatur zugeordnet. Das Drücken einer Zifferntaste ist unter Umständen schneller zu vollziehen als das Anklicken eines Buttons in Eurem Fertigkeitensbalken.

VERBÜNDETE AUSWÄHLEN

- * Mit der Taste **P** öffnet (oder schließt) Ihr eine Liste, die den derzeitigen Gesundheitszustand aller Charaktere, Helden und Gefolgsleute in Eurer Gruppe anzeigt. Einige Verbündete sind so wichtig für den Verlauf der Geschichte, dass auch sie in dieser Liste aufgeführt werden. Wählt einen verbündeten Charakter aus, indem Ihr auf dessen Balken klickt. Ihr könnt den am nächsten befindlichen Verbündeten anwählen, indem Ihr die Taste **V** drückt.
- * Wenn Ihr einen Verbündeten ausgewählt habt und anschließend die Leertaste drückt, lauft Ihr in Richtung dieses Charakters. Das kann nützlich sein, wenn Ihr jemandem mit einem Berührungs- oder Nahbereichzauber helfen wollt. Nach dem Kampf kann diese Methode als „Folgen“-Befehl verwendet werden. Sobald Ihr Euren Verbündeten erreicht habt, haltet Ihr automatisch an.
- * Während eines Kampfes habt Ihr wahrscheinlich nicht die Zeit, um Handel zu treiben, aber hinterher möchtet Ihr vielleicht Gegenstände tauschen (insbesondere, da jedes Beutestück einem Charakter zugewiesen wird). Sobald Ihr einen Verbündeten ausgewählt habt, könnt Ihr auf den Handeln-Button klicken, um die Transaktion zu starten.

Euer Ziel ausrufen

Einige organisierte Teams kämpfen effektiver, indem sie Ziele ausrufen. Um Euer Vorhaben im Kampf anzusagen, müsst Ihr Euren Feind anvisieren (durch Linksklick, Drücken der Tabulatortaste oder der Taste **C**) und anschließend die Taste **STRG** gedrückt halten, während Ihr Euren Angriff startet (entweder durch Linksklicken auf den Feind oder durch Drücken der **Leertaste**). Sobald Ihr mit gedrückter **STRG**-Taste angreift, gibt Euer Charakter eine Nachricht an das Team aus: „[Name des Feindes] wird von mir angegriffen!“

Außerdem erscheint im Gruppenfenster neben Eurem Namen ein kleines Fadenkreuz. Jeder Charakter, der auf dieses Fadenkreuz klickt oder die Taste **T** drückt, wählt damit denselben Feind an, um Euch bei Eurem Angriff zu unterstützen. Manchmal stürzen sich auch Gefolgsleute mit passenden Angriffen mit ins Getümmel und helfen Euch gegen das ausgerufene Ziel (es sei denn, Ihr habt ihnen den Befehl erteilt, nicht anzugreifen; siehe unten).

Die Bündelung einer Vielzahl von Angriffen auf ein und dasselbe Ziel ist häufig eine wirksame Strategie. Viele Gruppen legen einen bestimmten Spieler fest, der die Angriffe ausruft. Meist ist das entweder ein Distanzangreifer, der einen Feind aus der Ferne „anlockt“ oder ein Nahkämpfer mit schwerer Rüstung, der vorausstürmt, um diverse Angriffe auf sich zu lenken. Durch das Ausrufen von Zielen könnt Ihr Feuerkraft auf einen einzelnen benannten Boss konzentrieren oder einen wichtigen Unterstützungsscharakter aus einer Gruppe herauspicken, zum Beispiel einen Heiler, der eine größere Gruppe unterstützt. Das Ausrufen von Zielen kann außerdem im PvP-Spiel besonders wertvoll sein, vor allem, wenn dadurch mehrere Angreifer durch „Spiking“ maximalen Schaden am selben Ziel anrichten.

„ICH RUFE MEINEN STATUS AUS!“

Der Trick mit **STRG**+Befehl lässt sich für so ziemlich alle Befehle und in Verbindung mit vielen Interface-Elementen einsetzen. Zum Beispiel könnt Ihr die **STRG**-Taste gedrückt halten, während Ihr auf den Lebenspunktebalken klickt, um die Lebenspunkte Eures Charakters auszurufen. Ihr könnt **STRG** sogar mit den meisten Eurer Fertigkeiten kombinieren. Beispielsweise könnte ein Heiler, der gleich einen gefallenen Kameraden wiederbeleben will, folgende Ankündigung machen: „Auf das Ziel [Name des Verbündeten] wende ich die Fertigkeit Wiederbeleben an!“

HELDENBEFEHLE UND KAMPFMODI

Die neueste Kampagne von *Guild Wars* führt Befehle ein, mit deren Hilfe Ihr Eure Helden steuern könnt. Wenn Ihr eine Stadt mit einem Helden in Eurer Gruppe verlasst, könnt Ihr mit Eurem Kompass bestimmen, wohin der Held gehen soll. Dazu müsst Ihr nur Pins auf Eurem Kompass platzieren, die einem Helden dann als Wegpunkt dienen, auf den er dann zusteuert. Außerdem könnt Ihr einen gemeinsamen Zielort für alle Eure Helden festlegen. Jeder Held kann sich in einem von drei verschiedenen Kampfmodi befinden. Jeder dieser Kampfmodi wird mit einem bestimmten Symbol dargestellt.



- A** **Kämpfen:** Der Held greift ein ausgerufenes Ziel oder ein Ziel an, das mit der Gruppe kämpft. Wenn es nötig sein sollte, wird der Held voranpreschen und sich vom Rest der Gruppe trennen, um das Ziel anzugreifen.
- B** **Bewachen:** Der Held bewacht entweder einen vom Spieler durch Pins festgelegten Bereich oder schützt die hinteren Reihen der Gruppe, wenn kein Bereich festgelegt wurde. Der Held greift dabei alle ausgerufenen Ziele bzw. alle Ziele an, die in einen Kampf mit der Gruppe verwickelt sind, allerdings nur, solange diese sich innerhalb des zu bewachenden Bereichs aufhalten.
- C** **Kampf vermeiden:** Der Held greift niemals an und versucht, feindlichen Angriffen auszuweichen.

Missionen und Quests

Die Jagd nach Feinden verschafft Euch nach und nach Erfahrungspunkte, aber der schnellste Weg zum Erreichen höherer Stufen ist die Erfüllung von Missionen und Quests. Durch jede *Guild Wars*-Episode zieht sich eine Geschichte, die über eine Reihe von Quests und Missionen erzählt wird.

Mehrere Charaktere

Fast alle Quests und Missionen sind für eine Gruppe von Charakteren gedacht, Ihr solltet daher in der Regel andere Charaktere, Helden und Gefolgsleute anheuern, damit sie Euch helfen. In Hinblick auf die Schlussbelohnung eines Quests oder einer Mission spielt es keine Rolle, wie viele Abenteurer Ihr mitgenommen habt. Wenn ein Quest beispielsweise mit einer Schlussbelohnung von 1000 EP und 100 Goldstücken lockt, erhaltet Ihr gegebenenfalls genau diese Summen, unabhängig von der Zahl Charaktere in Eurer Gruppe. Bedenkt aber, dass nur die Charaktere aus Eurer Gruppe die Belohnung erhalten, bei denen der jeweilige Quest auch im Quest-Log verzeichnet ist. Und falls im Rahmen eines Quests ein Wegpunkt auf Eurer Missionskarte eingetragen wird, bekommen nur diejenigen diesen Punkt zu sehen, bei denen der Quest tatsächlich aktiv ist.

Erfahrung (EP)

Die Menge an Erfahrungspunkten, die Ihr durch das Besiegen eines Gegners erhaltet, hängt von der Differenz zwischen Eurer Stufe und der des Gegners ab. Die im Folgenden aufgeführte Tabelle zeigt die Basis-Erfahrungspunkte, die Ihr für das Besiegen eines Gegners erhaltet. Teilt diese Zahl durch die Gesamtzahl der Charaktere, Helden und Gefolgsleute in Eurer Gruppe, um herauszufinden, wie viele EP Euer Charakter letztendlich erhält. Wenn Ihr einen Gegner besiegt, der mehr als fünf Stufen unter der Eures Charakters ist, bringt das keinerlei EP ein.

Differenz	Basis-EP
Stufe -6	0 XP
-5	16
-4	32
-3	48
-2	64
-1	80

Differenz	Basis-EP
0	100
+1	120
+2	136
+3	152
+4	168
+5	184
+6	200

Ein Kampf zwischen einem Krieger/Mönch der Stufe 20 und einem Monster der Stufe 16 bringt zum Beispiel 32 EP ein (weil vier Stufen zwischen 20 und 16 liegen). Sollte der Charakter das Monster allein besiegt haben, bekäme er 32 EP als Belohnung. Wurde er dagegen von drei Gefolgsleuten unterstützt, kommt beim Teilen der EP-Belohnung (32) durch die Anzahl der Charaktere, Helden und Gefolgsleute in der Gruppe (4) ein Ergebnis von 8 EP heraus. Dabei ist anzumerken, dass die Stufe der Gefolgsleute in der Gruppe keine Rolle spielt.

Missionen

Jede Kampagne von *Guild Wars* enthält eine bestimmte Zahl von Missionen, die für den Fortgang der Geschichte von äußerster Bedeutung sind. Während Ihr die Welt erforscht und primäre Quests erfüllt, werdet Ihr auf Außenposten stoßen, wo Ihr neue Missionen beginnen könnt. Einige Missionen in *Nightfall* erfordern, dass ein bestimmter Held Teil Eurer Gruppe ist. Dabei handelt es sich normalerweise um einen Helden, der für die Mission wichtig ist. Missionen, für die bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein müssen, werden normalerweise durch einen NSC vergeben, der Euch über die Art dieser Voraussetzungen informiert. Missionen führen die epische Geschichte hinter jeder Kampagne fort, bieten Euch eine hohe Anzahl Erfahrungspunkte und beinhalten Filmsequenzen, durch die Ihr noch mehr über die Geschichte erfahrt.

BONUSBELOHNUNGEN

In *Nightfall* könnt Ihr für Missionen – abhängig von Eurer Leistung – zusätzliche Belohnungen erhalten. Die Bewertung Eurer Leistung ist je nach Mission verschieden. Es ist Teil der Herausforderung, herauszufinden, wie Ihr für eine bestimmte Mission höhere Wertungen erzielen könnt. Wenn Ihr in einer Gruppe mit anderen Spielern unterwegs seid, solltet Ihr absprechen, ob die gesamte Gruppe versuchen möchte, ein Bonusziel zu erreichen oder nicht.

Wenn Ihr eine Mission beendet habt, seht Ihr ein Schild mit einem Schwert darin: Dabei handelt es sich um die „Standard“-Belohnung für das normale Abschließen der Mission. Das gleiche Schwert erscheint auch auf dem Missionssymbol auf Eurer Weltkarte. Wenn Ihr eine Mission und ein Bonusziel abschließt, werdet Ihr zwei Schwerter sehen: Dies ist die „Experten“-Belohnung für besonderes Abschließen der Mission. Wenn Ihr zwei Schwerter und einen Speer seht, bedeutet dies, dass Ihr die „Meister“-Belohnung für das Abschließen der Mission erhalten habt.



Jede *Guild Wars*-Episode bringt einen Titel mit, der einen Charakter auszeichnet, der alle Missionen in einer Kampagne auf dem höchsten Leistungsniveau geschafft hat. Um den Titel „Beschützer von Elona“ zu erhalten, müsst Ihr alle Missionen in *Nightfall* mit einer Meister-Belohnung abschließen.

Quests

Quests abzuschließen ist eine weitere effektive Möglichkeit, um Erfahrung zu sammeln und Stufen aufzusteigen. Wann immer Ihr über dem Kopf eines NSCs ein grünes Ausrufezeichen seht, hat dieser Charakter einen Quest für Euch oder kann Euch helfen, in der Hintergrundgeschichte voranzukommen. Bevor Ihr von einem dieser „Questgeber“ einen Quest annimmt, werden Euch die möglichen Belohnungen angezeigt (dabei kann es sich um Gold, Gegenstände, Fertigkeiten, EP oder eine Kombination dieser Dinge handeln). Wenn Ihr einen Quest annimmt, wird er Eurem Quest-Log hinzugefügt.

Wenn Ihr Euer Quest-Log öffnet (drückt dazu die Taste L), seht Ihr eine Liste aller laufenden Quests. Jeder Quest verfügt über eine Liste von Zielen, die bei Erreichen entsprechend gekennzeichnet werden. Ihr könnt jederzeit Euren aktuellen Quest wechseln. Wenn Ihr einen Quest auswählt, erscheint auf Eurem Kompass ein Pfeil, der in die Richtung des nächsten Ziels zeigt. Eine grüne Sternenwolke auf Eurer Weltkarte markiert entweder den Ort, an dem sich dieses Ziel befindet, oder ein Tor, durch das Ihr näher an Euer Ziel herankommt. (Bedenkt aber, dass die Torreihenfolge nicht unbedingt der kürzesten Route entspricht.) Unter Umständen habt Ihr vielleicht auch einmal Schwierigkeiten, den Weg zum Questgeber zurück zu finden: Zum Glück weist Euer Quest-Log auch die Zone aus, in der sich der gesuchte NSC aufhält.

TITEL

Das Vollbringen heldenhafter Taten (und anderer nicht so heldenhafter, aber nicht nichtsdestotrotz beeindruckender Taten) kann Eurem Charakter besondere Titel einbringen. Um beispielsweise einen Entdeckertitel zu erwerben, muss man einen gewissen Bereich der Karte erkunden. Drückt einfach „H“, um die Helden-Anzeige zu öffnen, und klickt dann auf den Register „Titel“, um euren Fortschritt beim Erwerb der einzelnen Titel zu sehen.

PRIMÄRE UND SEKUNDÄRE QUESTS

Primäre Quests erscheinen oben in Eurem Quest-Log, nachdem Ihr sie angenommen habt. Einige Spieler nennen sie informell „Bindequests“, da sie einen roten Faden durch die Geschichte zwischen den Missionen bilden. Einen primären Quest abzuschließen führt Euch entweder zum nächsten Missionsort oder zum nächsten primären Quest. Aus dieser Serie primärer Quests und Missionen formt sich die Hintergrundgeschichte des Spiels.

Sekundäre Quests dienen nicht unmittelbar dem Fortschritt der Geschichte, Ihr erhaltet aber für ihren Abschluss trotzdem EP und andere Belohnungen. Spieler, die mit anderen Rollenspielen vertraut sind, sehen sie als „Nebenquests“.

Durch Erfüllen beider Arten von Quests könnt Ihr Fertigkeiten sammeln (und sie dadurch fürs PvP-Spiel freischalten), Gold und Fertigungspunkte erwerben, seltene Ausrüstungsgegenstände bekommen und (natürlich) Erfahrungspunkte sammeln, um Eurer nächsten Stufe näher zu kommen. Ist eine Mission oder ein primärer Quest zu schwer für Euren Charakter, solltet Ihr vielleicht einige sekundäre Quests erledigen, um Euren Charakter mächtiger und vielseitiger zu machen.



Sondermissionen

Die zweite *Guild Wars*-Kampagne, *Factions*, hatte zwei neue Missions-Unterarten eingeführt. Beide sind auch in *Nightfall* zu finden. Sie ähneln zwar den Geschichten-Missionen, haben jedoch keine Auswirkungen auf die Geschichte. Beide Unterarten, Elite-Missionen und Herausforderungs-Missionen, beginnen wie jede andere Mission: Ihr begeben Euch zu einem Missionsort, schließt Euch einer Gruppe Abenteurer an und startet in die Mission.

In *Elite-Missionen* arbeitet ein Team von bis zu zwölf hochstufigen Charakteren kooperativ zusammen. Jede Elite-Mission findet auf einer verliesartigen Karte statt und umfasst eine Vielzahl von Räumen sowie verschiedenste Belohnungen, darunter einzigartige Gegenstände. Jede derartige Mission verfügt über einen eigenen Satz Ziele und Siegbedingungen.

Herausforderungs-Missionen sind für bis zu acht hochstufige Charaktere konzipiert. Für diese Missionen werden gemeinhin kleinere Karten als für Elite-Missionen verwendet, aber sie sind dafür berüchtigt, eine lange, schnelle Folge von Feindwellen auf die Abenteurer loszulassen. Jede Herausforderungs-Mission umfasst je nach Karte spezielle Aufgaben und Ziele sowie ein Punktesystem. Nachdem Ihr eine dieser Missionen erfolgreich abgeschlossen habt, könnt Ihr Euch ansehen, wie Ihr im Vergleich mit den Besten abgeschnitten habt.

Gilden

Charaktere in einer Gilde haben sich unter einem gemeinsamen Banner zusammengetan. Wenn Ihr Euch lange genug in Städten aufhaltet, stoßt Ihr auch auf Spieler, die Gilden angehören und neue Mitglieder für diese rekrutieren. Mitglieder einer Gilde erkennt Ihr daran, dass sie ein aus vier Zeichen bestehendes Kürzel nach ihrem Namen tragen. In einigen Gilden tragen Charaktere außerdem mit einem vom Anführer der Gilde gewählten Wappen verzierte Umhänge. Weitere Informationen über Gilden könnt Ihr im Community-Bereich unserer Website (de.guildwars.com) und auf *Guild Wars*-Fanseiten im Internet finden. Viele Gilden haben ihre eigenen Websites und Foren.

Gilden bilden sich aus den verschiedensten Gründen. Einige rekrutieren Charaktere, die durch kooperatives Spiel schnell aufsteigen möchten. Andere suchen gezielt nach kompetitiven Spielern, für die die Spannung von Wettkämpfen zwischen Gilden besonders anziehend ist. Für einige Spieler sind soziale Kontakte und Bündnisse mit anderen Spielern genauso wichtig (oder sogar wichtiger) als das Sammeln von Fertigkeiten und Ausrüstung.

Ihr könnt Euch sicher denken, dass die Gilden das Herzstück von *Guild Wars* sind. Es ist keine Pflicht, einer Gilde beizutreten. Wenn Ihr Euch aber dazu entschließt, gehören anschließend alle Charaktere Eures Accounts derselben Gilde an. Sobald Ihr beigetreten seid, könnt Ihr mit der Taste **G** weitere Informationen über Eure Gilde einholen, darunter auch die Namen aller sich derzeit im Spiel befindlichen Gildenmitglieder. Ihr könnt außerdem mit anderen Mitgliedern Eurer Gilde chatten, indem Ihr die **Eingabetaste** drückt (um den Chat zu öffnen) und anschließend das dafür vorgesehene Register auswählt. Euer Rang innerhalb der Gilde bestimmt, ob Ihr andere Spieler in die Gilde einladen und ihnen die Mitgliedschaft gewähren könnt.

Eine Gilde gründen	Sprecht mit dem Gildebeamten in einer beliebigen großen Stadt, um eine neue Gilde zu gründen. Befolgt die Anweisungen auf dem Bildschirm, um Eurer Gilde einen Namen zu geben. Besucht den Gilde-Wappenmacher, um einen Umhang zu kaufen und ein einzigartiges Wappen, das Eure Gilde-Mitglieder tragen sollen, zu entwerfen.
Mitglieder einladen	Wenn Ihr Spieler einladet, Eurer Gilde beizutreten, erhalten diese eine Einladung, die sie dann akzeptieren müssen, um Mitglied Eurer Gilde zu werden. Falls der von Euch eingeladene Spieler bereits zu einer Gilde gehört, erhaltet Ihr eine entsprechende Mitteilung und Eure Einladung wird nicht verschickt.
Einer Gilde beitreten	Wenn Ihr eingeladen werdet, einer Gilde beizutreten, könnt Ihr das Angebot annehmen oder ablehnen.
Gildenrangliste	Für jeden Sieg in einem Kampf erhält Eure Gilde Punkte, und die Gilde-Rangliste auf der <i>Guild Wars</i> -Website listet die besten 1.000 Gilden nach den erreichten Wertungspunkten auf.

Gildenhallen

Wenn die Charaktere in Eurer Gilde Reichtum erlangen und höhere Stufen erreichen, zieht Ihr vielleicht den Bau einer Gildenhalle in Betracht. An einem solchen Ort könnt Ihr Euch mit anderen Gilde-Mitgliedern treffen und Euch unterhalten. Eure Gilde benötigt einen Himmelssigill, der durch das Erreichen legendärer hochstufiger Taten in der Halle der Helden bzw. bei einem Sigill-Händler gegen Gold erworben werden kann. Ein Wort der Warnung: Himmelssigille können ausgesprochen teuer sein. Wenn Ihr bereit seid, Euch für eine Gildenhalle zu entscheiden, stehen Euch dafür zahlreiche Gebäude und Landschaften zur Verfügung. Besucht dafür den canthanischen Botschafter in Kamadan. Sobald die Halle einmal steht, kann sie als Eure Zuflucht und Euer Hauptquartier dienen. Gilden können ihre Hallen zum Veranlassen von Gilde-gegen-Gilde-Kämpfen verwenden.

Bündnisse

Eine Gilde besteht aus mehreren Charakteren; ein Bündnis formt sich aus mehreren Gilden. Ist Eure Gilde Teil eines Bündnisses, könnt Ihr die Gildenhallen Eurer verbündeten Gilden nach Belieben betreten. Jedes Mitglied eines Bündnisses kann außerdem im jeweiligen Bündnis-Chat-Kanal mit anderen Mitgliedern sprechen (d. h. sie anschreiben). Da bis zu zehn Gilden ein Bündnis bilden können, habt Ihr auf diese Art und Weise eine noch viel größere Gruppe vertrauter Spieler, mit denen Ihr gemeinsam Abenteuer angehen könnt. Bündnisse spielen auch in der letzten Kampagne *Factions* eine wichtige Rolle. Weitere Details findet Ihr im nächsten Kapitel.

Um ein Bündnis bilden zu können, müsst Ihr *Factions* besitzen (weitere Details findet Ihr im *Factions*-Handbuch). Ein Charakter in *Nightfall* kann einer Gilde beitreten, die bereits Mitglied eines Bündnisses ist.





Kapitel 5:
Player versus Player
(Spieler gegen Spieler)

Das erste Kapitel beschreibt, wie man einen Rollenspiel-Charakter erstellt, einen Charakter, der sich im kooperativen Stil (Player vs. Environment oder PvE; zu deutsch: Spieler gegen Umgebung) durch die Hintergrundgeschichte des Spiels bewegt. Das Spiel hat jedoch noch mehr Aspekte als nur PvE und das Leben ist nicht auf Stufe 20 zu Ende. Einige Spieler bevorzugen eine noch größere Herausforderung: sich anderen Spielern, den gefährlichsten Widersachern des Spiels, zu stellen.

Charaktererstellung (PvP)

Während Ihr Euren Charakter in den kooperativen Bereichen von *Guild Wars* bis zur Stufe 20 entwickelt, entfaltet sich eine Hintergrundgeschichte und Ihr schaltet dabei verschiedene Fertigkeiten frei. Nachdem Ihr eine Fertigkeit für einen Charakter freigespielt habt, steht diese Fertigkeit all Euren reinen PvP-Charakteren ebenfalls zur Verfügung.

Ihr könnt Eure Charaktere mit Hilfe dieser Auswahl von Fertigkeiten für eine Vielzahl hochstufiger Herausforderungen wappnen. Dazu habt Ihr mehrere Möglichkeiten:

- * Beim Erstellen eines Charakters könnt Ihr entscheiden, dass er ein reiner PvP-Charakter sein soll. Es ist dabei wichtig, dass Ihr auf Fertigkeiten und andere Ressourcen zurückgreifen könnt, die Ihr im Laufe der Hintergrundgeschichte des Spiels freigespielt oder mit Belohnungen gekauft habt (siehe unten). Das Freischalten von Runen und Waffenverbesserungen kann Eure Charaktere noch stärker machen. Ein reiner PvP-Charakter beginnt das Spiel bereits auf Stufe 20.
- * Wenn Ihr gleich ins PvP einsteigen wollt, ohne erst Fertigkeiten und Ressourcen freizuspielen, könnt Ihr einen der vorgefertigten Charaktere verwenden, die Euch im Menü zur Erstellung von PvP-exklusiven Charakteren zur Verfügung stehen. Mit diesen Vorlagen könnt Ihr schnell und einfach eine Rolle in einem PvP-Team übernehmen.
- * Ihr könnt auch mit Euren bestehenden Rollenspiel-Charakteren direkt am PvP-Geschehen teilnehmen (allerdings solltet Ihr zuerst auf höhere Stufen aufsteigen und Fertigkeiten erlangen). Vergesst dabei aber nicht, dass der Fertigkeiten-„Build“, den Ihr im kooperativen Spiel einsetzt, in kompetitiven Spielen möglicherweise nicht ganz so effektiv ist.
- * Während Ihr Euch mit dem PvP-Spiel vertraut macht, könnt Ihr Eure Charaktere dazu verwenden, im Beobachter-Modus Kämpfen zuzusehen und daraus zu lernen. Diese Option wird am Ende dieses Kapitels genauer erläutert.

Der Kampfarchipel

Es gibt eine Region in der Welt, die einzig und allein für die Erprobung der Kampfkünste von Helden reserviert ist. Dabei handelt es sich um den passend benannten Kampfarchipel. Die Akolythen des Zaishen-Ordens, einer gläubigen Sekte, die den Kriegsgott Balthasar verehrt, trainieren

dort in einer nie endenden Serie von heldenhaften Gefechten. Tag für Tag segeln erfahrene Abenteurer von Elona zum Kampfarchipel, um sich dort mit anderen zu messen. Der Zaishen-Orden heißt Streiter aus der ganzen Welt willkommen. Da seine Mitglieder den Kampf als geheiligtes Ritual betrachten, sorgen sie dafür, dass es bei allen Kämpfen in ihren heiligen Arenen auch fair zugeht.

Wenn Ihr einen PvP-exklusiven Charakter erstellt, beginnt dieser Charakter das Spiel im Bereich Kampf-Tutorial des Kampfarchipels. Rollenspiel-Charaktere können den Kampfarchipel per Schiff erreichen. In *Nightfall* müsst Ihr über die Hafenstadt Kamadan an diesen Ort reisen.



DAS KAMPF-TUTORIAL

Auf der Insel der Namenlosen im Zentrum des Kampfarchipels könnt Ihr alles über das PvP-Spiel und ganz allgemein über das Kämpfen in *Guild Wars* lernen. Es gibt auf der Insel eine Akademie, die Kurse für alle Techniken und Trainingsmethoden anbietet. Zwar liegt das Hauptaugenmerk dort auf dem Kampf Spieler-gegen-Spieler, aber Ihr solltet Euch dieses Gebiet dennoch ansehen, auch wenn Ihr nicht die Absicht habt, jemals einen Fuß in eine PvP-Arena zu setzen. Zunächst einmal könnt Ihr dort alles über die verschiedenen Zustände erfahren, die Euch irgendwann einmal ereilen könnten (zum Beispiel über die Blutung oder die Benommenheit). Außerdem erfahrt Ihr, welche Fertigkeiten und Klassen mit diesen Zuständen am effektivsten umgehen können. Die Insel der Namenlosen bietet darüber hinaus Trainingsareale und Zielhilfen, die Euch dabei helfen, den Umgang mit Distanzwaffen und Zaubersprüchen zu erlernen. Unter anderem erfahrt Ihr einiges über die relative Distanz, die durch Begriffe wie „umstehend“ oder „in der Nähe“ bezeichnet wird.

Fertigkeiten und Runen freispielen

Je länger Ihr Euch dem Rollenspiel-Teil des Spiel widmet, desto mehr Auswahl habt Ihr in den PvP-Arenen. Zum einen wird jede Fertigkeit, die einer Eurer anderen Charaktere im kooperativen Teil des Spiels erlernt, für den PvP-Teil des Spiels freigeschaltet.

Des Weiteren solltet Ihr im PvE-Teil des Spiels nach Waffenkomponenten Ausschau halten. Einige magische Waffen verfügen über spezielle

Komponenten, die Eurem Charakter Boni verleihen. Identifiziert Ihr eine Waffenkomponente im kooperativen Spiel (mithilfe eines Identifizierungswerkzeugs), schaltet Ihr dadurch die gleichen Komponenten auch für das kompetitive Spiel frei.

Erbeutet Ihr im kooperativen Spiel Rüstungen von besiegten Feinden, könnt Ihr diese Gegenstände (mit dem Identifizierungswerkzeug) identifizieren, um herauszufinden, ob sich eine Rune in ihnen verbirgt. Im kooperativen Spiel identifizierte Runen werden ebenfalls für das kompetitive Spiel freigeschaltet.

Balthasars Belohnungen

Ihr könnt Eure PvP-Charaktere dadurch verbessern, dass Ihr Spiele in Arenen gewinnt. Wenn Ihr Mitglied eines Teams seid, das Gegner ausschaltet und Wettbewerbe gewinnt, erwirbt jeder Charakter dieses Teams *Belohnungspunkte*. (Drückt die Taste **H**, um zu sehen, wie viele Belohnungspunkte Euer Charakter derzeit hat.) Priester des Balthasar auf dem Kampfarchipel können im Austausch gegen Belohnungspunkte Fertigkeiten und Runen für Euch freischalten. Wenn Ihr eine Fertigkeit oder Rune auf diese Weise freischaltet, können alle PvP-Charaktere, die Ihr von diesem Zeitpunkt an erstellt, diese Fertigkeit bzw. diesen Gegenstand verwenden. Bereits erstellte PvP-Charaktere können eine freigeschaltete Fertigkeit sofort verwenden, aber um eine Aufrüstung oder Rune verwenden zu können, müsst Ihr einen neuen PvP-exklusiven Charakter erstellen.

Rollenspiel-Charaktere, die aus dem kooperativen Teil des Spiels zum Kampfarchipel kommen, können von den gleichen NSCs ebenfalls Fertigkeiten und Runen erwerben. Zwar können sie selbst diese Fertigkeiten und Runen nicht verwenden, aber durch den Kauf mit Belohnungspunkten werden sie für alle Eure PvP-exklusiven Charaktere freigeschaltet.

PvP-Kampf

PvP-Kämpfe werden zwischen zwei oder mehr Teams mit unterschiedlicher Gruppenstärke (für gewöhnlich 4-8 Abenteurer) ausgetragen, die um die Vorherrschaft kämpfen. Je nach Art des Wettstreits könnt Ihr dabei mit Verbündeten aus Eurer Gilde antreten, eine spontan zusammengestellte Gruppe mit anderen im Spiel befindlichen Spielern bilden oder Gefolgsleute anheuern. Ihr könnt an vielen verschiedenen Arten von Wettkämpfen teilnehmen, darunter Arenen, Gildenkämpfe, Turniere und dem Aufstieg der Helden.

ARENEN

Die meisten Arenen befinden sich auf dem Kampfarchipel oder sind über eine Gildenhalle zu erreichen. Ein paar von ihnen befinden sich an abgelegenen Orten.

Zufallsarena: Auf dem Kampfarchipel ist die Arena insbesondere für neue Spieler ein großartiger Ort, um jederzeit PvP-Action zu finden. Die entsprechenden Matches machen es nicht erforderlich, eine Gruppe zu bilden. Wenn Ihr eine Arena betretet, stellt diese aus den verfügbaren Spielern automatisch zufällige Teams zusammen. Sobald Ihr in Zufallsarenen fünf Matches in Folge gewonnen habt, steht Euch die Teamarena offen. Wenn Ihr zehn Matches in Folge gewonnen habt, tritt Euer Team gegen Spieler aus den Team-Arenen an.

Teamarena: In dieser Arena könnt Ihr eine aus vier Mitgliedern bestehende Gruppe bilden und mit ihr gegen ein zufällig ausgewähltes Gegnerenteam antreten. Dabei werden die Regeln und der Kampfschauplatz für jedes Match zufällig neu bestimmt. Vor Matchbeginn werden kurz die aktuellen Regeln eingeblendet. Sobald Ihr in den Teamarenen fünf Matches in Folge gewonnen habt, steht Euch die „Aufstieg der Helden“-Arena offen.

Aufstieg der Helden: Bildet eine Gruppe und tretet im Turnierspiel gegen zufällig ausgewählte Gegnerenteams an. Die drei Kampfarten („Vernichtung“, „Eroberung der Reliquie“ und „König des Hügels“) werden am Ende dieses Kapitels beschrieben. „Aufstieg der Helden“ umfasst eine Serie von Karten. Wann immer Ihr ein Match gewinnt, schreitet Ihr zur nächsten Karte voran. Verliert Ihr, werdet Ihr zum Sammelpunkt von „Aufstieg der Helden“ zurückgeschickt.

Ein Charakter, der in der „Aufstieg der Helden“-Arena gewinnt, erwirbt nicht nur Belohnungspunkte sondern auch Ruhm. Sammelt er genug Ruhm, steigt er zu einem höheren Rang auf, der als Titel unter dem Charakternamen angezeigt werden kann.

Halle der Helden: Die „Halle der Helden“ ist die letzte Karte in der „Aufstieg der Helden“-Arena. Ein Team verteidigt sie gegen alle Herausforderer. Das Team, dem es gelingt, die Halle zu erobern und gegen vier oder mehr Teams zu halten, gewinnt die „Gunst der Götter“. Genauer über die Vorzüge dieser Belohnung findet Ihr auf der *Guild Wars*-Website.

Zaishen-Herausforderung: Ihr müsst das Kampf-Tutorial auf der Insel der Namenlosen abgeschlossen haben, um diese Arena freizuschalten. Stellt ein Team aus vier Abenteurern für eine Serie von PvP-Kämpfen gegen computergesteuerte Feinde zusammen. Jeder Kampf stellt Euch eine andere Zusammenstellung von Klassen entgegen und erfordert eine neue Strategie. Wenn Ihr in der „Zaishen-Herausforderung“-Arena fünf Spiele gegen NSCs erfolgreich bestritten habt, erhaltet Ihr Zugang zu noch größeren Herausforderungen in der *Zaishen-Elite*-Arena.

ZUFALLSARENEN IN ANDEREN LÄNDERN

Für Rollenspiel-Charaktere gibt es eigene Arenen, in denen sie PvP-Wettbewerbe austragen können. In jeder *Guild Wars*-Kampagne gibt es wenigstens eine PvP-Arena in einem kooperativen Rollenspielbereich des Spiels. Diese Arenen haben üblicherweise ein Stufenmaximum; *Prophecies* enthielt beispielsweise Arenen, die nur Charakteren unterhalb der Stufe 10 offen standen, sowie eine Arena, die für Charaktere unterhalb von Stufe 15 gedacht war.

GILDENKÄMPFE

In Gildenkämpfen messen sich Gilden in einer Vielzahl von Situationen, in denen Eure Fertigkeiten und Euer Teamgeist auf die Probe gestellt werden. Diese Art des Spielens wird oft als „Gilde gegen Gilde“ oder „GvG“ bezeichnet. Eure Gilde benötigt eine Gildenhalle, um an diesem Teil des Spiels teilzunehmen. Von der Gildenhalle aus werden Gildenkämpfe begonnen. In GvG-Spielen gibt es nur eine einzige Siegbedingung: Tötet den gegnerischen Gildenherren.

Die Gildenrangliste auf der *Guild Wars*-Website dokumentiert die Siege und Niederlagen jeder Gilde. Tausende von Teams treten dabei gegeneinander an, um eine Spitzenposition auf der Gildenleiter zu erklimmen. In internationalen *Guild Wars*-Turnieren konkurrieren Gilden um die weltweite *Guild Wars*-Vorherrschaft.

BÜNDNISKÄMPFE

Ist *Guild Wars Factions* für Euren Account installiert, könnt Ihr an Bündniskämpfen teilnehmen. Der Anführer eines Bündnisses kann sich mit einer von zwei Fraktionen dieses Spiels verbünden: den Luxon oder den Kurzick. Ist Eure Gilde nicht Teil einer Allianz, kann der Gildenanführer darüber entscheiden. Die Entscheidung zugunsten einer Fraktion eröffnet Euch in *Factions* Orte, an denen Eure Gilde oder Euer Bündnis an Bündniskämpfen teilnehmen kann. In Bündniskämpfen erwerben die Spieler Kurzick- oder Luxon-Belohnungen (zusätzlich zu Balthasars Belohnungen) dafür, dass sie der einen oder anderen Seite helfen. Die Gesamtzahl an Belohnungspunkten, die jeder Seite zugestanden wird, bestimmt, welche Fraktion die Kontrolle über den jeweiligen Ort auf der Karte ausübt. Mehr darüber erfahrt Ihr im offiziellen *Wegweiser für Guild Wars Factions*.

Aufstieg der Helden

Der Aufstieg der Helden ist eines der wenigen bekannten Portale zwischen Tyria und der Unterwelt und wird von Balthasars ergebensten Anhängern schwer bewacht. Wer sich hierher wagt, tut dies, um eine Audienz bei den Geistern verstorbener Helden zu erbitten. Abenteurern, die sich als würdig erweisen, wird das Recht gewährt, diese Geister zur Halle der Helden zu begleiten, wo sie gegen andere Teams um die „Gunst der Götter“ kämpfen.

Sobald Ihr beim Aufstieg der Helden angekommen seid, müsst Ihr eine achtköpfige Gruppe bilden, bevor Ihr die erste Mission – eine Qualifikationsrunde – bestreiten könnt. Wenn Ihr diese Runde besteht, verdient Ihr Euch das Privileg, gegen Spieler aus aller Welt anzutreten. Alle Teams, denen Ihr gegenüberstehen werdet, haben das gleiche Ziel: die Halle der Helden zu erreichen und sie erfolgreich zu halten. Wenn Ihr ein Match verliert, muss Euer Team von vorne beginnen.

AUFSTIEG DER HELDEN – SZENARIEN

Um die Halle zu erreichen, müsst Ihr Wettkämpfe auf vielen verschiedenen Karten bestreiten. Alle Kämpfe können unabhängig vom Gelände in drei verschiedene Szenarien aufgeteilt werden: Vernichtung, Eroberung der Reliquie und König des Hügels.

SZENARIEN: GEMEINSAME FAKTOREN

Alle Kämpfe am Aufstieg der Helden weisen folgende Gemeinsamkeiten auf:

- * **Geisterheld:** In jedem Kampf wird Euer Team durch einen Geisterhelden unterstützt. Bei manchen Kämpfen ist seine Anwesenheit für den Sieg erforderlich. Euer Geisterheld wird zusammen mit Eurem Team wiederbelebt.
- * **Moralschub:** Der Moralschub reduziert bei allen Teammitgliedern sämtliche bestehenden Sterbemalusse (SM) um einen gewissen Prozentsatz. Wenn Euer Team keine Sterbemalusse hat, werden die maximalen Lebenspunkte und die maximale Energie aller Mitglieder angehoben.

SZENARIEN: VARIABLE FAKTOREN

- * **Wiederbelebung:** Wenn Priester anwesend sind, beleben sie tote Teammitglieder im Zweiminutentakt wieder. Wird der Priester getötet, bleiben tote Teammitglieder tot, es sei denn, sie werden von einem anderen Teammitglied wiederbelebt. In einigen Kämpfen gibt es einen anhaltenden Wiederbelebungszyklus, der nicht zerstört werden kann.

AUFSTIEG DER HELDEN – SZENARIEN

Guild Wars-Turnierkämpfe fallen in der Regel unter eine der folgenden Kategorien:

QUALIFIKATION (EINZELNE GRUPPE)

Um die Halle zu erreichen, müsst Ihr Wettkämpfe auf vielen verschiedenen Karten bestreiten. Alle Kämpfe können unabhängig vom Gelände in drei verschiedene Szenarien aufgeteilt werden: Vernichtung, Eroberung der Reliquie und König des Hügels.

Siegbedingung: Alle feindlichen NSCs besiegen.

Niederlagebedingung: Eure Gruppe wird besiegt und kann nicht wiederbelebt werden.

NSCs: Geisterheld

Moralschub: Ein schnellerer Sieg gewährleistet einen größeren Moralschub. Die Uhr beginnt erst zu laufen, wenn ein Spieler den Gegner angreift.

Tipps:

- * Behaltet Eure Heiler in den hinteren Reihen.
- * Unterbrechungsfertigkeiten können helfen, feindliche Heiler zu besiegen.
- * Der Moralschub für diesen Kampf wird in den nächsten Kampf mitgenommen.

VERNICHTUNG

Das Ziel in Vernichtungskämpfen besteht darin, so lange zu überleben, bis alle anderen Teams ausgelöscht sind.

Siegbedingung: Besiegt alle Mitglieder des gegnerischen Teams.

Niederlagebedingung: Das gegnerische Team besiegt Euer gesamtes Team.

NSCs: Geisterheld, Priester

Moralschub: Tötet den feindlichen Geisterhelden.

Tipps:

- * In diesen Kämpfen ist es von ausschlaggebender Bedeutung, Euren Priester am Leben zu erhalten. Achtet auf Waldläufer und Elementarmagier, die Euren Priester aus der Ferne angreifen.
- * In einigen Vernichtungskämpfen kommen Opferstätten vor. Euer Team sollte versuchen, diese unter Kontrolle zu bringen, um dadurch einen Vorteil zu erlangen. Bringt Eure Flagge zur Opferstätte, um sie zu beherrschen. Opferstätten schießen in regelmäßigen Abständen Blitze auf Feinde ab.

EROBERT DIE RELIQUIE

In Erobert-die-Reliquie-Kämpfen treten zwei Teams gegeneinander an, um innerhalb von zehn Minuten möglichst viele feindliche Reliquien zu sammeln. Erobert die feindliche Reliquie und bringt sie zu Eurem Geisterhelden, um einen Punkt zu erzielen. Nachdem die erste Reliquie abgeliefert wurde, wird eine weitere generiert. Erobert so viele Reliquien wie möglich, bevor die Zeit abläuft. In dieser Kampfart kommen ein Wiederbelebungsreis und Kohlenbecken vor, die den Punktstand anzeigen: Farbe und Intensität der Flammen (klein, mittel und groß) zeigen an, welches Team um wie viele Punkte vorn liegt.

Siegbedingung: Erobert mehr Reliquien als das gegnerische Team, bevor die Zeit abläuft.

Niederlagebedingung: Erobert weniger Reliquien als das gegnerische Team, bevor die Zeit abläuft.

NSCs: Geisterheld

Moralschub: Tötet den feindlichen Geisterhelden.

Tipps:

- * Solange Ihr eine Reliquie tragt, sind Eure Bewegungen verlangsamt. Wegen ihrer schweren Rüstung und ihrer die Geschwindigkeit erhöhenden Fertigkeiten sind häufig Krieger die besten Reliquienläufer.
- * Haltet die linke ALT-Taste gedrückt und dreht die Ansicht, um eine Reliquie am Boden zu finden.
- * Setzt Bewegungsabschwächer gegen Feinde ein, um die Reliquie Eures Teams zu verteidigen.
- * In einigen Erobert-die-Reliquie-Kämpfen kommt ein Tor vor. Die Herrschaft über dieses Tor ist in diesen Kämpfen der Schlüssel zum Sieg.

KÖNIG DES HÜGELS

Bei König-des-Hügels-Kämpfen geht es darum, das Team zu stellen, das die Estrade beherrscht, wenn die Zeit abläuft. Euer Geisterheld muss die Estrade mit einem „Anspruch“-Zauber in Besitz nehmen, dessen Wirken fünf Sekunden lang dauert. In dieser Kampfart gibt es einen Wiederbelebungsreis.

Siegbedingung: Euer Team beherrscht die Estrade, wenn die Zeit abläuft.

Niederlagebedingung: Das gegnerische Team beherrscht die Estrade, wenn die Zeit abläuft, oder Eure Gruppe wurde besiegt und kann nicht wiederbelebt werden.

NSCs: Geisterheld

Moralschub: Wird alle zwei Minuten gewährt, solange Euer Team die Estrade beherrscht.

Beobachter-Modus

PvP ist ein harter Wettstreit, aber auch ein Zuschauersport. *Guild Wars* bietet einen Beobachtermodus, mit dessen Hilfe Ihr bei PvP-Spielen zusehen könnt. Als Zuschauer könnt Ihr PvP-Karten auskundschaften, bevor Ihr Euch an ihnen versucht, Ihr könnt neue Strategien von der Konkurrenz abschauen und Freunden dabei zusehen, wie sie den Sieg erringen.

Vom Hauptmenü aus (oder indem Ihr **B** drückt) könnt Ihr in den Beobachter-Modus wechseln, um in einer der PvP-Arenen bei einem Gildenkampf oder einem Gildenturnierkampf zuzusehen. Um den Beobachter-Modus wieder zu verlassen, benutzt Ihr das Menü, drückt **B** erneut oder drückt **M** (damit gelangt Ihr zu dem Charakter zurück, mit dem Ihr gerade spielt), um Euch wie gewohnt auf der Karte zu bewegen.

SO FUNKTIONIERT DER BEOBACHTER-MODUS:

- * Den Beobachter-Modus könnt Ihr nur in Städten und Außenposten benutzen.
- * Drückt im Beobachter-Modus **U**, um das Kartenfenster zu öffnen oder zu schließen.
- * Beobachter werden 15 Minuten nach Beginn des Kampfs zugelassen. Falls Ihr der Erste seid, der sich den Kampf ansieht, wird der Kampf bis zum Anfang zurückgespult.
- * Alle Beobachter, die nach dem ersten Zuschauer hinzukommen, wechseln im laufenden Kampf in den Beobachter-Modus. Das heißt, Beobachter, die später hinzukommen, verpassen unter Umständen den Kampfbeginn, können ihn sich jedoch zu einem späteren Zeitpunkt ansehen, wenn alle anderen Beobachter anwesend sind.
- * Die Draufsicht wird auf einen zufällig ausgewählten Spieler zentriert, sobald Ihr in den Beobachter-Modus gewechselt seid. Ihr könnt die Ansicht auf einen anderen Spieler zentrieren, indem Ihr auf diesen Charakter linksklickt.
- * Ihr könnt die Ansicht auch durch Linksklick auf das Symbol eines Charakters in der Beobachterkarte wechseln.
- * Mit der Tabulatortaste wechselt Ihr von einem sichtbaren Spieler zum nächsten.
- * Wenn Ihr zusehen möchtet, ohne die Ansicht auf einen einzelnen Charakter zu zentrieren, sucht eines der kleinen Kamerasymbole auf der Karte und klickt darauf. Eure Ansicht wechselt automatisch zu dieser Stelle.
- * Ihr könnt auch das Autom. Kamera-Feature ausschalten (kreuzt dazu das Kästchen rechts oben auf dem Bildschirm an), damit Ihr vom Beobachter-Modus übernehmen könnt. Die Funktion Autom. Kamera springt von einer Kamera zur nächsten (und manchmal von Spieler zu Spieler), damit Ihr das Geschehen einfach verfolgen könnt.
- * Drückt im Beobachter-Modus die **O**-Taste, um Euch das Punktefenster anzusehen, in dem während des Spiels über die Gesundheit und Moral der einzelnen Teams Buch geführt wird.
- * Im Beobachter-Modus könnt Ihr mithilfe des Beobachter-Chats mit anderen Beobachtern chatten. Die kämpfenden Spieler können die Kommentare der Beobachter jedoch nicht sehen.









CURTIS JOHNSON
ALBERT LIAO
ANDREW MCLEOD
KEVIN MILLARD
BEN MILLER
JOE MULLENIX
LINSEY MURDOCK
MIKE O'BRIEN
JONATHAN PETERS
BRIAN PORTER
JONATHAN SHARP
REE SOESBEE
JOHN STUMME

ARENANET

PRODUKTION
(AUSFÜHRENDE LEITUNG)
MIKE O'BRIEN
JEFF STRAIN
PATRICK WYATT

DESIGN
JAMES PHINNEY
ISAIAH CARTWRIGHT
DARRIN CLAYPOOL
EMILY DIEHL
MICHAEL FERGUSON
ERIC FLANNUM
KEVIN GADD
JEFF GRUBB
JOHN HARGROVE
STEPHEN HWANG
COLIN JOHANSON

GRAFIK
DANIEL DOCIU
SCOTT ALBAUGH
RICHARD ANDERSON
MATTHEW BARRETT
AARON COBERLY
REBECCA COFFMAN
DAN COLE
KEVIN DALZIEL
HORIA DOCIU
DAVID DUNNIWAY
BRANT FITZGERALD
ELI HANSELMAN
KATHARINE HARGROVE
LEVI HOPKINS
TREVOR HOWELL
SUSAN JESSUP

WEI-CHE (JASON) JUAN
JAIME JONES
CHELSEA KIBLER
ERIC KLOKSTAD
KEKAIPO'INALU KOTAKI
DARREN LAMB
TONYA LYLE
SCOTT MAYHEW
MATTHEW MEDINA
KRISTEN PERRY
HAI PHAN
BOBBY PONTILLAS
HERON PRIOR
DELLY SARTIKA
JASON STOKES
BARRY SUNDT
XIA TAPTARA-
KUNEKANE
MATTHEW TATE
CHRIS TURNHAM
CHRISTIAN VENTURINI

BILLY WARDLAW
JASON WIGGIN
DOUG WILLIAMS

UMGEBUNGSGRAFIK
DAVE BEETLESTONE
WIN ARAYAPHONG
TIRZAH BAUER
ELY CANNON
JESSE CHRISTENSEN
JUSTIN FAWCETT
TAMI FOOTE
JOSH FOREMAN
PETER FRIES
JENS HAUCH
JASON JONES
JAMES MCMILLAN

PROGRAMMIERUNG
BRETT VICKERS
JIM SCOTT
BRENTON ANDERSON
JAMES BOER
STEPHEN CLARKE-
WILLSON
SHANA COOKE
JOHN CORPENING
BRANDON DILLON
KEVIN EHMRY
BRAD HALLISEY

JOE KIMMES
LEWIS MOHR
MIKE O'BRIEN
UMESH PATEL
ERIC RANE
CHAE SEONG LIM
NICHOLAS SHAFFNER
BRAEDEN SHOSA
AUSTIN SPAFFORD
JEFF STRAIN
DENIS SUHANOV
PATRICK WYATT
MARK YOUNG
JOHN ZIPPERER

SKRIPT
STACIE MAGELSSSEN
BRIAN CAMPBELL
SEAN FERGUSON
CORY HERNDON
CAITLIN KITTREDGE
WILL MCDERMOTT
BOBBY STEIN

FILMSEQUENZEN
PERRY CUCINOTTA
KIRILL FEDERSPIEL
DANIEL JENNINGS

PRODUKTION
JAY ADAMS
SHAWN SHARP

GESCHÄFTSANGE-
LEGENHEITEN
JENNY BENDEL



LISA LAFAY
STEVE SHEPARD
KEVIN SIMONS

COMMUNITY
GAILE GRAY
NATASHA HOOVER
ANDREW PATRICK

IT
PETER PETRUCCI
STEVE BECKER
ERIN BROOKS
TREY VALENTA

LOKALISIERUNG
ADAM VANCE
MEHDI MOUSAVI

ZHEREN "JASON" YU
YUHONG WANG

ORGANISIERTES SPIEL
MICHAEL GILLS

QUALITÄTSSICHERUNG
DAVID STINER
MEG ADAMS
KIM CHASE
LEAH ECKSTROM
CHUCK JACKMAN
BEN KIRSCH
MORI MARCHANY
ELIJAH MILLER
NATE ROBINSON
RYAN SCOTT
JOHANN TANG
MIKE ZADOROJNY

WEB- UND
VISUELLES DESIGN
RON CRITCHFIELD
SAMUEL BRAGG
AJ THOMPSON
REAGAN WRIGHT

ZUARBEIT
ANDRIO ABERO
MICHAEL HRÁDEK
DQNIEL KAUFMAN
LAMPLIGHTER STUDIOS
WESTON TRACY
BRIAN JONES

ALPHATEST
WEGWEISER
ADAM BADGER
NICOLAS CARPENTER
PO-CHING CHEN
DEBBIE CURIE
MARK CURRIE
LOIS HAUPT
TONY JONES
JAKE KING
REBECCA LANE
ANDREA LUCIANO
DAVE MARSHALL
DENNIS MCCOLLUM
JONAS NORDLUND
ANDREW PATRICK
ANDRE ROUX
TOMAS SCHOBER
MICHAEL THOMPSON
JOHN TURTLE
RONALD WAPPEL

NC SOFT EUROPE

VORSTAND

GEOFF HEATH

T.J. KIM

MANAGEMENT

GESCHÄFTS-

ENTWICKLUNG

MARK HEATH

ENTWICKLUNG

THOMAS BIDAUX

DIANE LAGRANGE

STRATEGISCHE

ENTWICKLUNG

SEAN KANG

PAHA SCHULZ

VERKAUF UND

MARKETING

MAX BROWN

DAVID BLUNDELL

VÉRONIQUE LALLIER

SARAH MASON

DIRK METZGER

SARAH ROGERS

BECKY ROSE

MARCUS WHITNEY

PRODUKTION

ALLAN FOWLER

DAVID CLEMENTS

PUBLISHING

SÉBASTIEN VIDAL

PLAYNC

ERIC EMANUEL

LOKALISIERUNG

DAVID BONIN

ANNA ANDRÉ

CINZIA BARRELLA

FOUCAULD ESCAILLET

ISMAEL FERNÁNDEZ

FABIO GURINI

ANGELIKA HELL

KARINE HUMBERT

CINTIA IZQUIERDO

CAMILLE KACZMAREK

NICK SCHÄFER

ZUSÄTZLICHE

LOKALISIERUNG

STUDIO MÜHL

QUALITÄTSSICHERUNG

SAM WATTS

GAME SERVICE

STEPHEN REID

INHALT UND

COMMUNITY

JEN BOLTON

LOIC CLAVEAU

MARTIN KERSTEIN

ALEX WEEKES

KIERAN WEIR

MARK WILKIN

FINANZWESEN

PAUL BONE

RONI SOU

PERSONALWESEN

JANE BROWN

JASON WILSON

BÜROLEITUNG
MAGGIE O'REILLY
WILL RENVILLE

DESIGN UND
WEBENTWICKLUNG
AEGIR HALLMUN-
DUR

MATHEW KELLER
TOM KISS
MAREK LENIK

IT & OPERATIONS
STUART WRIGHT
EUGENE LEE

JOHN MARSHALL
JENNY O'NEIL
JETT TATTERSALL

RECHNUNGSWESEN
JEAN-MARC ROU-
CHOUSE
CAROLINE JANY
MADDALENA CIPRIANI

TINA MÜLLER
GAËLLE DAAM
JULIA IRLER
TIM SAXON

LIVE OPERATIONS
NIALL CALLAGHAN
MONA QUINTANILLA
BOB WATSON

KUNDEN-SUPPORT
RENE REICHERT

AL ALDRIDGE
VOLKER BOENIGK
KARL BUCKLEY
KEN CHARLTON
ALASTAIR DODD
NATHALIE DUTEL
ALEXANDER EBEL
MARKUS FRIED
MARJORIE GUILLEN-
LEMAIRE

EDIZ GÜLER
BERNHARD HEYKA
GORDON MAAß
LUIISA MARI
SAM MAXTED
DIDIER MONTARON
TIA PARAURAHI
MANUEL PRÜTER
DENNIS SCHÜTTE
EMMANUEL SERVAIS
KEVIN TAYLOR
NICK WALKER
TOBY WILCOX



OMNI INTERACTIVE AUDIO

ALISTAIR HIRST

CHASE COMBS

LISA ELLIOTT COBB

MATT RAGAN

ROBERT RIDIHALGH

TOM SMURDON

DAYLON WALDEN

ARTISTRY ENTERTAINMENT

JEREMY SOULE

JULIAN SOULE

DEUTSCHE LOKALISATION UND SPRACHAUFNAHME

STUDIO MÜHL

AUFNAHMELEITUNG
CHRISTOS TOPOULOS

REGIE
CHRISTOS TOPOULOS

TONTECHNIK
KAY-UWE EISERBECK

NACHBEARBEITUNG
OHRWERK AUDIO,
GERALD AREND

SPRECHER (DEUTSCHE
VERSION)

JOEY CORDEVIN

KERSTIN DRÄGER

MICA MYLO

SYLVIE NOGLER

KONSTANZE ULLMER

MARION VON STENGEL

SASCHA DRAEGER

HOLGER LÖWENBERG

MARTIN MAY

ROBERT MISSLER

ULI PLEBMANN

ERIK SCHÄFFLER

RÜDIGER SCHULZKI

CHRISTOS TOPOULOS







de.guildwars.com



NCSOFT®

GWNF-EU-DE-MA