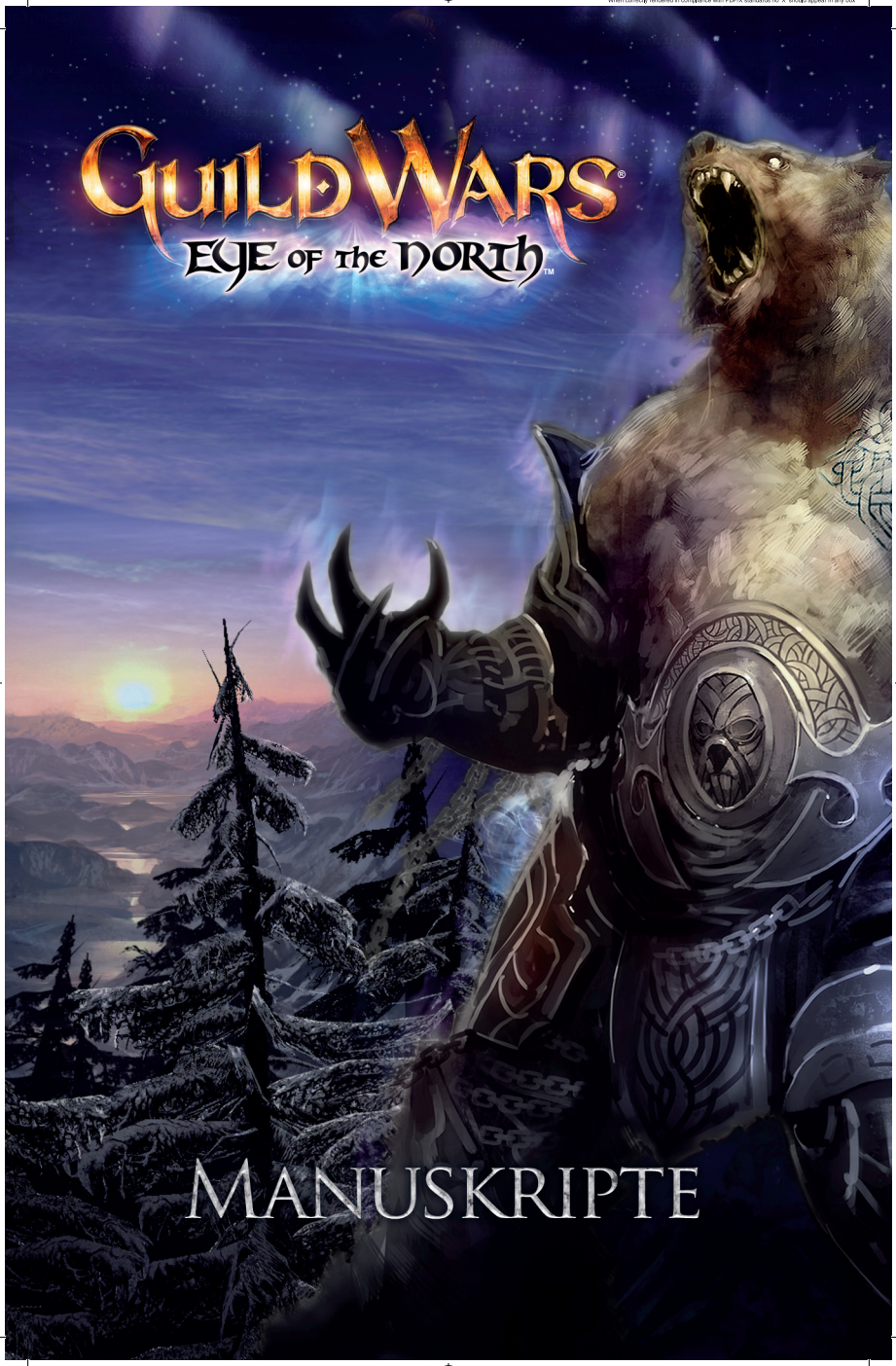
- - Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com, www.awexpdf.com - -
PDF/X overprint
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box



GUILD WARS 2
Wollt Ihr weitere Informationen über den
Betatest für Guild Wars 2?
Meldet Euch für den Guild Wars-Newsletter an:
de.guildwars.com/newsletter

-- Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com www.jawspdf.com --
PDF/X overprint
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box

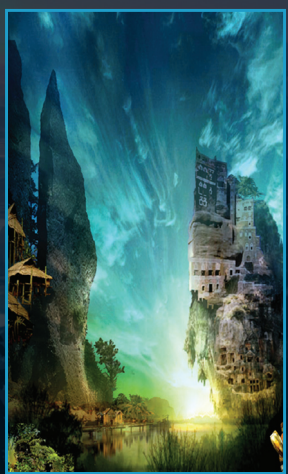
Was war und was ist

In der Welt von Tyria ist alles stets im Wandel begriffen. Ascalon, einst stolze Nation, befindet sich fast vollständig in der Gewalt der Charr. Der Kaiser von Cantha wurde gerettet. Abaddon ist geschlagen. Mit jedem Abenteuer entsteht die Welt von neuem – umgestaltet durch die tapferen Taten ihrer Helden . . .

Ascalon

Das mächtige Königreich Ascalon hat schon bessere Zeiten gesehen. Es ist zur unterworfenen, verrohten Nation verkommen – verwüstet vom erbarmungslosen Ansturm der Charr, seine Städte zu schwelenden Ruinen verfallen, sein Volk in alle Winde verstreut. Mutige Helden haben die eindringenden Horden zwar kurze Zeit aufhalten, aber nicht zurückschlagen können. König Adelbern und seine Streitkräfte versuchen auch weiterhin, das Land zu verteidigen, doch sie werden immer weiter nach Süden zurückgedrängt und ihre Linien halten der Kraft der anstürmenden Charr-Truppen nicht stand.

In diesen dunklen Zeiten haben sich einige unerschrockene ascalonische Kader – unter ihnen auch die Ebon-Vorhut – aufgemacht, Ascalon vom Joch der Charr zu befreien. Den kleinen Trupps haben sich viele Menschen anschlossen, die der Charr-Sklaverei entfliehen konnten, und es ist ihnen gelungen, die Linien der Charr an einigen Stellen zu durchbrechen oder zumindest unbemerkt hindurchzuschlüpfen. Ständige Raubzüge und Störeinsätze gegen ihre Versorgungslinien ließen die Charr zähneknirschend erkennen, dass die Menschen eine recht einfallsreiche und hartnäckige Spezies sind.



Kryta

Die Enttarnung ihrer so genannten Gottheiten, der Mursaat, als mächtige, aber menschliche Kreaturen hat dem Weißen Mantel eine schwere Schlappe beigebracht. Als seine Machenschaften und sein Verrat ans Licht kommen, bricht in Kryta eine Revolte aus, angeführt von der Glänzenden Klinge, und das Land versinkt im Bürgerkrieg. Bei ihren Bemühungen, das Land wieder zu einen, wird die Glänzende Klinge allmählich geschwächt und aufgerieben, da sie es mit zu vielen Gegnern gleichzeitig zu tun hat. Jetzt heißt es Klinge gegen Mäntel, Königstreue gegen Kriegsherren. In der Schlacht um Kryta kämpft jeder gegen jeden.

Sowohl die Glänzende Klinge als auch der Weiße Mantel haben Agenten über die Grenzen Tyrias hinaus geschickt, in der Hoffnung, den Krieg durch neue, mächtige Verbündete oder Magien für sich entscheiden zu können. Beide Seiten haben geschworen, Kryta den Frieden zu bringen – koste es, was es wolle.

-- Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com, www.jawspdf.com --
PDF/X overprint
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box

Cantha

Mit dem Sieg über Shiro Tagachi war die schreckliche Seuche in Cantha bezwungen. Doch es sollte Jahre dauern, bis Abenteurer und Kaiserliche Gardisten alle Befallenen und die versprengten Reste der Shiro'ken-Armee aufspürten, die der Verräter ausgesandt hatte, in seinem letzten Versuch, das Reich zu zerstören.

Seit einiger Zeit regt sich wieder Leben im Echowald, und vielerorts ist neues Wachstum zu sehen. Man munkelt sogar von Veränderungen im Jademeer – kleine Wassertümpel will man bemerkt haben, Wellen unter der gefrorenen Oberfläche. Doch diese Berichte sind wohl bestenfalls Gerüchte.

Die meisten Bewohner Canthas haben ihr gewohntes Leben wieder aufgenommen. Kaineng kämpft nach wie vor mit Überbevölkerung, Verbrechen und einem Übermaß an Bürokratie, und Kurzick und Luxon streiten sich um die knappen Ressourcen wie eh und je. Die Insel Shing Jea ist noch immer eine Oase der Ruhe, mit unberührten Tälern und malerischen Winkeln. Die Insel wird häufig von Mönchen besucht, die sich hier gelehrten Studien widmen, und an Festtagen zieht es auch die Bürger von Cantha in Scharen ins Kloster Shing Jea.

Kaum war der Befall gebannt, da blühte der Handel auf, und inzwischen hat man die alten Handelswege nach Elona und Kryta wieder geöffnet und versucht sogar, neue Beziehungen zu nördlicheren Gefilden aufzubauen. Leider geben in letzter Zeit Berichte von Erdbeben und gigantischen Rissen, die sich mitten durch dicht besiedelte Gebiete Canthas ziehen, Anlass zu der Befürchtung, die Phase relativen Friedens und Wohlstands sei vorüber.

Elona

Das Land der Goldenen Sonne hat eine lange, finstere Nacht überstanden und eine neue Dämmerung erlebt. Drei Jahre sind vergangen seit der Schreckensherrschaft Varesh Ossas, der es fast gelungen wäre, Abaddons Fesseln zu lösen und ihn auf die Welt loszulassen. Noch heute sind die Folgen der Ereignisse in allen drei Provinzen deutlich zu spüren.

Kourna, die Heimat der Kriegsherrin Varesh, hat es vermutlich am schlimmsten getroffen: Nach dem Albtraum um das Erstarken des dunklen Fürsten fand Kourna sich ohne Führung wieder und hatte einen Großteil seiner Streitkräfte verloren. In dieser Lage erwiesen sich die Sonnenspeere und Morgahn, ein ehemaliger General der kournischen Armee, als wahre Retter in der Not.

In Istan und Vaabi atmete man nach Abaddons Ende spürbar auf. Die Istani haben die Sonnenspeere stets unterstützt und ernten nun viel Lob für ihre Unterstützung im Kampf gegen Varesh. Die Festlichkeiten in Kamadan erfreuen sich immer größerer Beliebtheit, denn Besucher aus aller Herren Länder wollen der Heimat der Sonnenspeere ihre Reverenz erweisen. Die drei Fürsten von Vaabi haben ihre Schatzkammern geöffnet – nicht nur zur Instandsetzung der viel gerühmten

Architektur ihrer Provinz, sondern auch zur Besänftigung ihres arg gebeutelten Volkes. Die jährlichen Aufführungen im Bokka-Amphitheater von Norgus Bühnenumsetzung des dramatischen Geschehens werden vom Publikum stets frenetisch gefeiert . . . und von den Kritikern stets ebenso frenetisch verrissen.

Im übrigen hat ganz Elona von den in den letzten Jahren stetig erweiterten Handelsbeziehungen zu Cantha und Kryta profitiert, und viele Elonier haben begonnen, durch die Welt zu reisen – zum Vergnügen und aus Abenteuerlust. Doch je lauter das Rumoren unter der Erde wird, desto eher zieht es die Abenteurer wohl wieder nach Hause.

Der Große Zwerg

Der Große Zerstörer wurde in die Tiefen verbannt. Nie wieder darf sein Name genannt werden, damit er nicht emporsteigt und die ganze Welt ins Verderben stürzt.

— Der Foliant des Rubikon

Jeder Zwerg kennt die Geschichte vom Großen Zwerg und dem Großen Zerstörer. Während die meisten religiös orientierten Zwerge heute noch glauben, ihre Spezies sei in vormenschlicher Zeit vom Großen Zwerg auf dem Ambossstein geschmiedet worden, hielt lange Zeit fast jeder die Geschichte über die Zwergengottheit und eine mystische Kreatur von ungeheurer Zerstörungskraft und grenzenloser Boshaftigkeit für puren Mythos. Das änderte sich jedoch, als man im Hochofen der Betrübnis den Folianten des Rubikon fand, ein uraltes Artefakt, das vom Großen Zwerg selbst stammen soll.

Nachdem er mehrere Versuche der Steingipfel-Zwerge, den Folianten an sich zu bringen und den Großen Zerstörer herbeizurufen, vereitelt hatte, führte Hohepriester Alkar einen Ausgräbertrupp in die Ruine der Steinbasilika, um das Relikt zu bergen. Wie Alkar bei der Übersetzung herausfand, handelt das Buch nicht nur von der Genesis der Zwerge. Es enthält auch die genaue Schilderung einer letzten Schlacht zwischen den Zwergen und den Dienern des Großen Zerstörers, die „aus dem Bauch der Erde hervorquellen und in die ganze Welt strömen werden". Der Kampf zwischen dem Großen Zwerg und dem Großen Zerstörer ist noch nicht entschieden, wie es scheint. Das Buch erwähnt allerdings weder, wie der Kampf ausgeht, noch, wer das Schlachtfeld als Sieger verlässt. Es heißt lediglich, diese letzte Schlacht werde die Zwerge „für immer verändern".

Die Tiefen von Tyria

Die Zwerge hüllen sich über die Mysterien, die sie unter der Erde entdeckten, weitgehend in Schweigen. Sie berichten allerdings von einem weitläufigen unterirdischen Komplex, den sie „die Tiefen von Tyria" nennen. Diese teils natürlichen, teils künstlich angelegten Höhlen enthalten Bauwerke von Zivilisationen, die Tyria in vormenschlicher Zeit bevölkerten.

Die Tiefen sind durch eine Reihe magischer Portale verbunden, mithilfe derer man rasch durch dicke Gesteins- und Erdmassen gelangt. Erschaffen wurden diese Portale von den Asura, die sie für Bergbau, Forschung und andere Reisen über weite Entfernungen nutzen. Die meisten werden von asurischen Golems bewacht, denn die Tiefen sind voller Gefahren animalischer und geologischer Natur. Diejenigen, die sich in den Untergrund wagen, sind sich der Risiken bewusst, und diejenigen, die zurückkehren, erzählen wilde Geschichten von Monstern aus Stein und Feuer, die in den Tiefen ihr Unwesen treiben.

-- Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com, www.swapdf.com --
PDF/X overprint
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box

Verbündete und Getreue

Die Zwerge von Deldrimor

Während der Gildenkriege zwischen den Menschen blieben die Zwerge neutral, doch nach dem Großen Feuer wurde alles anders. Als ihr eigenes Land im Bürgerkrieg versank, reichten die Deldrimor Flüchtlingen aus Ascalon die Hand . . . zum Wohle beider Spezies. Nach dem Ende ihres Bürgerkriegs führte die Suche nach ihrer Bestimmung die Zwerge wieder in die Tiefen, sie bemühten sich jedoch weiterhin über wie unter der Erde um neue Bündnispartner.

König Jalis Eisenhammer

Geduldig, umsichtig und weise: So würde wohl jeder König Jalis Eisenhammer beschreiben – außer den rebellischen Steingipfel-Zwergen natürlich. Als ascalonische Flüchtlinge bei König Jalis um Erlaubnis baten, die Zittergipfel überqueren zu dürfen, erkannte dieser, dass es von Vorteil sein konnte, potenziellen Verbündeten in Zeiten der Verzweiflung beizustehen. Eine weise Entscheidung, wie sich zeigen sollte, denn die Abenteurer kehrten zurück und halfen ihm, die Anführer der Steingipfel-Zwerge zu besiegen und die Region der Zittergipfel zu befrieden.

Nach dem Ende des Bürgerkriegs widmete König Jalis sich dem Wiederaufbau seines Landes. Doch mit der Entdeckung des Folianten des Rubikon nahm das Schicksal des Zwergenvolkes eine neue Wendung. Ist der König in der Lage, sein Volk durch die schwerste Prüfung zu führen, die es je zu bestehen hatte?

Kilroy Steinsipp

Wenn einer sich einen Zwerg vorstellt, hat er meist einen betrunkenen Rüpel vor Augen, der sich, einen wilden Kriegsschrei auf den Lippen, blindlings in den Kampf stürzt und seinen Artgenossen den Schädel einschlägt – meist wegen uralter Zwistigkeiten, unbezahlter Schulden oder Blutracheschwüren aus grauer Vorzeit. Genau so ein Zwerg ist Kilroy Steinsipp ... Kilroy hat sich im Kampf gegen die Steingipfel-Zwerge und bei Vorstößen ins Innere des Hochofens der Betrübnis bewährt und ist nun unterwegs nach Norden, auf der Suche nach neuen Schlachten und Abenteuern.

Die Ebon-Vorhut

Die Ebon-Vorhut – ursprünglich hervorgegangen aus der Ascalon-Vorhut – operiert hinter den Linien der Charr. Auf dem Weg nach Norden haben sich menschliche Flüchtlinge, Ausgestoßene und ehemalige Gefangene aus den Arbeitslagern der Charr angeschlossen. So entstand eine schlagkräftige Truppe, erfahrener und flexibler als gewöhnliche Militäreinheiten. Es war ein schwerer Marsch durch das harte nördliche Klima, aber als sie das Auge des Nordens fanden, errichteten sie einen Operationsstützpunkt als Basis für verdeckte Störmanöver.

Hauptmann Langmar

Beim ascalonischen Heer lernte Hauptmann Langmar im Schnellverfahren, wie man mit den Charr fertig wird. Außerdem mit dem Verlust seiner Heimat, seiner Kameraden und allen, die einem lieb und teuer sind. Hauptmann Langmar hat gelernt, ihre Gefühle zu unterdrücken, fällt schwere Entscheidungen im Handumdrehen und bringt kaltblütig jedes Opfer, wenn es nur dazu dient, Ascalons Feinden, den Charr, zu schaden. König Adelbern erkannte Langmars Gleichmut und ihre Führungsqualitäten in ausweglosen Situationen. Er übertrug ihr das Kommando der Ascalon-Vorhut und schickte sie nach Norden, hinter die feindlichen Linien, auf eine Mission, die fast schon einem Himmelfahrtskommando gleichkam. Wenn sie im Auge des Nordens nicht anzutreffen ist, dann deshalb, weil sie mal wieder draußen unterwegs ist und Jagd auf Charr macht. In gewissenhafter Ausübung ihrer Mission. Ohne Rücksicht auf Verluste.

Feuerwerker Mullenix

Mullenix ist nicht nur der vielgerühmte Archivar, den seine Kameraden in ihm sehen – er ist ein Mann mit vielen Talenten und verfügt über einen endlosen Reichtum an Informationen über die Ebon-Vorhut, ihre Mission im Norden sowie den derzeitigen Stand der Dinge in Ascalon. Er ist im Auge des Nordens stationiert und übernimmt gemeinsam mit Hauptmann Langmars Adjutantin Gwen die Führung über das Lager, wenn Langmar unterwegs ist.

-- Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com, www.jawspdf.com --
PDF/X overprint
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box

Die Norn

Die Norn sind ein Volk von neun Fuß großen Kriegern, die in den nördlichen Zittergipfeln leben. Sie lieben das unwirtliche Klima dort und führen ein gefährliches Leben unter wilden Bestien. Die mächtigen Krieger bilden keine einheitliche Nation. Diejenigen, die sich im Kampf durch besondere Kühnheit und Kraft hervortun, gründen eine Heimstätte, aber als „Herrscher" empfindet man sie nicht. Ist ein Objekt ihrer Jagdbegierde besonders kraftvoll und geschickt, stellen sie ihm oft jahrelang nach; sie geben niemals auf – weder im Kampf, bei der Verfolgung, noch, wenn es um Freunde geht.
Die Norn verehren Naturgeister, vom Wolf bis zum Schneeluchs. Mächtigster unter ihnen ist jedoch die Große Bärin, welche, alten Mythen zufolge, den Norn die Fähigkeit verlieh, die Gestalt zu wechseln und „zum Bären zu werden".

Olaf Olafson

Olaf ist ein typischer Norn: ein Krieger, einer, der überall und nirgends zu Hause ist, ein Jäger, der zu den Geistern der Natur betet und von der Großen Bärin die Gabe der Verwandlung erhalten hat. Wie die meisten Norn liebt er die Freiheit, legt Wert auf persönliche Eigenart und sucht die ständige Herausforderung. Für Olaf gibt es nichts Größeres im Leben, als zu jagen und sich die Kreaturen der Wildnis untertan zu machen. Olaf hat viele Winter gesehen und viele Bestien erlegt. Als siebter Olaf seiner Linie trägt er seinen Namen mit großem Stolz – ein Stolz, in den sich jedoch Enttäuschung mischt, denn sein einziges Kind ist eine Tochter. Er ist der letzte Olaf Olafson, siebter dieses Namens in direkter Linie, und wenn es ihm nicht gelingt, in die Legenden einzugehen, wird dieser Name vielleicht für immer in Vergessenheit geraten.

Sif Schattenjäger

Sif ist eine Norn, die ihre Heimstätte in den kalten nördlichen Gefilden der Fernen Zittergipfel hat, weit im Norden des Drakkar-Sees. Sie ist schon zu Lebzeiten Legende und hat sich ihren Namen mit ihrer großen Liebe zur Jagd verdient. Sif jagt nur die größten Bestien, welche die unwirtlichen Gebiete durchstreifen – etwas anderes reizt sie nicht. Gelegentlich nimmt sie andere Jäger als Schüler an, aber nur wenn sie begabt sind und genügend Erfahrung mitbringen.

Die Asura

Die Asura sind eine Spezies kleiner, aber hochintelligenter Humanoiden, die unter der Oberfläche von Tyria leben. Sie sehen die Welt als komplexe magische Maschinerie, und ihr ganzes Handeln und Denken ist von ihrer Philosophie der „Ewigen Alchimie" durchdrungen. Sie sind große Erfinder, Wissenschaftler und Zauberwirker und fühlen sich den meisten anderen Spezies überlegen – was sie sich auch nicht scheuen, jeden wissen zu lassen.

Seit Jahrhunderten hat man die Asura nicht mehr über der Erde gesehen. Bis vor kurzem glaubten viele Menschen gar, es gäbe sie überhaupt nicht. In letzter Zeit jedoch bestätigten Berichte die Existenz dieser Wesen sowie ihrer riesigen magischen Konstrukte.

Oola

Oola ist eine hochbegabte Asura, die sich auf Konstrukte spezialisiert hat – humanoide magische Schöpfungen, zum Beispiel Golems. Sie ist sich ihrer Fähigkeiten sehr bewusst und wird, wie viele Asura, äußerst ungehalten, wenn man ihre Forschungsarbeit stört. Darum hat Oola sich an einen Ort zurückgezogen, wo sie ungestört vor sich hinwerkeln kann. Sie hat nur wenige Helfer und schätzt Besuche nicht, da sie jeden für einen Eindringling und außerdem für minderwertig hält. Es heißt, sie habe ihre Forschungsstätte nach allen Regeln der Kunst gesichert. Dies hat ihr unter ihresgleichen viel Respekt eingebracht (und zu mehreren Versuche geführt, ihre massiven Sicherheitsvorkehrungen auszuhebeln – jedes Mal mit unrühmlichem Ausgang).

Gadd

Gadd ist ein zänkischer, nie zufriedener alter Asura, der als Helfer in seinem Labor bevorzugt „Wegwerfmenschen“ einsetzt. Dazu ist er auch mehr oder weniger gezwungen – wenngleich er das nie zugeben würde – denn von seinem eigenen Volk will keiner für ihn arbeiten. Gadds früheren Hilfskräften sind einfach zu viele „Unfälle“ zugestoßen, und obwohl man bei ihm viel lernen kann, wünschen sich die meisten Asura durchaus ein langes Leben.

Vor kurzem hat Gadd ein paar Menschen in seine Dienste genommen, die willens (oder dumm genug) sind, für ihn zu arbeiten. Sie sagen, sie gehören zu einer Gruppe von Rebellen, welche in ihrer Heimat wieder für Frieden und Ordnung sorgen will – was Gadd kaum weniger kümmern könnte. Er gibt ihnen das „Privileg“, seine Erfindungen zu testen, und wenn sie überleben, erlaubt er ihnen, einige davon käuflich zu erwerben. Gadd genießt den Respekt anderer Asura, doch wer ihn kennt, macht einen großen Bogen um ihn. Man weiß nie, wann er mal wieder mit dem falschen Fuß aufsteht . . . und einen in seinem nächsten Experiment verwurstet.

Golems

Golems bestehen aus Stein, Pflanzen und anderen, halbnatürlichen Materialien. Es sind gigantische Kreaturen, deren mächtige Statur (und vollkommen leerer Geist) sie zur idealen Ergänzung ihrer Schöpfer, der schmächtigen, aber hochintelligenten Asura, macht.

Golems werden oft zur Verteidigung eingesetzt, erledigen aber auch andere Aufgaben. Sie sind schwer herzustellen und noch schwerer zu steuern. Die Asura arbeiten oft Jahre an einem einzigen Golem und setzen ihn nur ein, wenn es absolut sein muss. Ein kleiner Fehler, und der Golem vernichtet seine Schöpfer, statt deren Gegner. Aber das Risiko gehen die Asura ein. Sie vertrauen auf ihre überlegene Klugheit . . . und ihre überlegene Feuerkraft.

-- Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com, www.jawspdf.com --
PDF/X overprint
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box

Helden

Gwen

Mensch, Mesmerin

Gwen stammt aus Ascalon und musste in früher Jugend schon mit ansehen, wie die Charr ihre Familie töteten und ihr Land verwüsteten. Nach dem Großen Feuer wurde sie von den Charr gefangen und versklavt, konnte jedoch entkommen und nach Norden fliehen, wo sie auf weitere menschliche Flüchtlinge stieß.

Gwen ist eine echte Abenteurerin geworden. Ihre neue Heimat ist das Auge des Nordens, wo sie im Hauptquartier der Ebon-Vorhut unter Hauptmann Langmar dient. Sie gehört zu den erbittertsten Streitern für Ascalon und ist entschlossen, Rache zu nehmen an denen, die ihr Land zerstörten. Seit Jahren schon beobachtet Gwen vom Rand des Charr-Gebiets aus, wie diese Bestien ihre geliebte Heimat und die Träume ihrer Kindheit zu Asche verbrennen. Nur Erinnerungen sind ihr geblieben – und Hass. Das Mädchen von damals gibt es nicht mehr . . .

Vekk

Asura, Elementarmagier

Vekk ist ein eifriger junger Asura. Er und seine Leute wurden vor kurzem an die Oberfläche geschickt, und der neugierige Bursche ist fasziniert von dieser Entwicklung. In letzter Zeit war Vekk, gemeinsam mit einer weiteren Untergrundspezies, den Zwergen, mit der Erhaltung und Wartung einiger magischer Portale in den Tiefen beschäftigt.

Auch wenn er nicht sehr kühn oder kontaktfreudig erscheint: Wenn seine Gefährten in Not sind, bringen sein kluger Kopf und seine flinken Finger erstaunliche magische Gegenstände hervor und leisten explosive Hilfe. Sieht man über seine griesgrämige und herablassende Art hinweg, . . . ist er ein wirklich guter Freund.

Wie alle Asura glaubt Vekk an die Ewige Alchimie, den universellen Fluss der Energien und der Bestimmung. Er gilt als einer der brillantesten Köpfe seiner Spezies und ist stets bemüht, sein Handwerk weiter zu perfektionieren. Es ist natürlich nicht ganz einfach, perfekt zu sein, wenn man von Idioten umgeben ist . . .

Jora

Norn, Kriegerin

Jora ist eine jüngere Norn, die bisher viel Pech im Leben hatte. Wie die meisten ihrer Generation hat sie versucht, sich einen Namen und einen Ruf zu schaffen. Bei ihrem Volk gilt nur derjenige etwas, der in der Lage ist, formidable Beute zu machen, und so durchstreifte sie mit ihrem Bruder Svanir die eisigen Hochländer und Täler, immer auf der Suche nach der großen jagdlichen Herausforderung.

Auf einem ihrer Streifzüge begegneten Jora und ihr Bruder einer großen, finsteren Macht und wurden von ihr berührt. Dabei verlor sie die Fähigkeit, sich in einen Bären zu verwandeln, während ihrem Bruder noch Schlimmeres widerfuhr. Nun zieht sie ohne Familie und Heimstätte in den Fernen Zittergipfeln umher und hofft, ihren Namen vom Makel befreien und die Vergebung der Großen Bärin erlangen zu können. Um ihre Ziele zu erreichen, ist sie bereit, sich jedem Ritual zu unterziehen, jede Aufgabe zu lösen und jeden Schatz zu bergen. Sie schreckt nicht einmal davor zurück, menschliche Hilfe in Anspruch zu nehmen.

Ogden Steinheiler

Zwerg, Mönch

Ogdens Veranlagung zum Heiler zeigte sich schon früh im Leben, und es war deutlich zu erkennen, dass er ein Auserwählter des Großen Zwergs ist. Schon damals verstand er es, seine Kameraden mit einfachen Dingen aufzuheitern: Stets half er, wo es nötig war, nie war er um ein freundliches Wort verlegen. Er war ein Geschenk für seine Familie, ein Segen für seine Freunde. Doch als er aufwuchs, wurde die Gabe, die ihn so besonders machte, für den jungen Zwerg zur Last. Empathie kann schrecklich sein, und auf dem Schlachtfeld ist sie gar eine grausame Waffe. Ogden zog sich in sich selbst zurück, versteckte sich hinter einem Panzer der Entschlossenheit, mächtig wie Gebirgsgestein.

Ogden ist seinem König treu ergeben und standhaft im Glauben an den Großen Zwerg. Er kennt die alten Prophezeiungen vom Großen Zerstörer, hat sie jahrelang studiert, und es gibt kaum einen Zwerg, der sie in all ihrer Tragweite begreift wie er. Er weiß, der Feind ist nah – er kämpft sich hoch aus den Tiefen der Erde, zahlreich steigt er empor, befreit durch die Erdbeben der letzten Zeit. Ogden will kämpfen, und das wird er auch – mit allen Mitteln, die ihm zur Verfügung stehen . . . bis der letzte Zwerg auf dem Schlachtfeld fällt.

-- Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com, www.jawspdf.com --
PDF/X overprint
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box

Xandra

Luxon-Ritualistin

Xandra ist die Tochter Junos, der Anführerin des Schildkrötenclans, aus dem Lande der Luxon. Querelen in ihrer Heimat zwangen Xandra, auf Geheiß ihrer Mutter ins ferne Ascalon zu reisen, angeblich als Botschafterin; in Wirklichkeit jedoch war es eine Reise ins Exil.

Doch Xandra ist ihrer Mutter nicht böse, denn sie weiß, es waren politische Umstände, die sie dazu nötigten. Juno wird vorgeworfen, den früheren Anführer des Schildkrötenclans getötet zu haben, und so schickte sie ihre Tochter ins Exil, um ihr Leben zu retten – oder, wie manche sagen, um zu verhindern, dass sich so etwas noch einmal ereignet. Wie auch immer: Xandra ist entschlossen, ihre Lage zum Besten zu nutzen und ihrem Clan mit mutigen Taten alle Ehre zu machen in diesem fremden, wilden Land.

Anton

Ascalonier, Assassine

Seit den Zeiten, wo er als Gefangener in Surmia auf seine Hinrichtung wartete, hat Anton es weit gebracht. Während andere die Charr verfluchen, ist Anton ihnen im Stillen dankbar – ohne die Invasion hätte er nie aus Surmia entkommen und in den Norden flüchten können. Viele Jahre hielt er sich mit Raubzügen im Charr-Gebiet über Wasser, bis er schließlich erwischt wurde. Als Hauptmann Langmar ihn befreite, schloss er sich der Ebon-Vorhut an, der er jetzt als Späher dient. Dabei setzt er seine Assassinen-Fertigkeiten zum ersten Mal in seinem Leben zum Wohle anderer ein.

Anton hält sich nicht für einen großen Helden, legt der Ebon-Vorhut gegenüber aber eine gewisse Loyalität an den Tag und hat nicht vor, seine Kameraden zu verraten. Sollte Hauptmann Langmar sterben, könnte sich das allerdings ändern. Vermutlich wäre Anton dann rasch verschwunden – wie ein Schatten in der Nacht.

Livia

Glänzende Klinge, Nekromantin

Als der Krieg zwischen dem Weißen Mantel und der Glänzenden Klinge ihre krytische Heimat spaltete, riskierte Livia alles für die Sicherheit ihres Volkes. Sie schloss sich der Glänzenden Klinge an, um es zu schützen, tötete, um es zu verteidigen. Aus den Klauen der tödlichen Mursaat befreit, seiner Führung beraubt, kämpft das Volk von Kryta in den Wirren des Bürgerkriegs ums Überleben.

Livia soll einen Weg finden, den Bürgerkrieg zu beenden – ein Auftrag, der sie in die Tiefen führt. Sie ist auf der Suche nach einer mächtigen Waffe, nach irgendetwas, das Kryta den Frieden bringen könnte. Sie ist gewillt, ihr Leben dafür zu geben . . . auch das Leben derer, die sie begleiten.

Kahmu

Elonier, Derwisch

Kahmu stammt aus Elona, genauer gesagt, aus Vaabi, und sucht die Weisheit im Kampf. Jahrelang hat er sich einer Herausforderung nach der andern gestellt, kein Gegner erschien ihm zu unbedeutend – oder zu mächtig. Dabei rückte er immer weiter nach Norden vor.

Als Kahmu das Gebiet der Norn erreichte, forderte er einige der größten Nornkrieger heraus ... und besiegte sie. Sein Name wurde Legende. An den Lagerfeuern flüstert man hinter vorgehaltener Hand, er sei ein Geist. Andere halten ihn für einen Günstling der Geister seiner Heimat, wieder andere sagen, er sei ein Norn im falschen Körper. All das lässt Kahmu nur lachen. Wenn die Jagdgründe hier ihn nicht mehr reizen, wird er einfach weiterziehen.

-- Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com, www.swopdf.com --
PDF/X overprint
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box

Hayda

Glänzende Klinge, Paragonin

Die junge, eingebildete und unbesonnene Paragonin ist auf Reisen, weil es ihr so gefällt. Hayda ist sehr von ihren Fertigkeiten überzeugt und hält sich aufgrund ihrer Position als Paragonin für etwas Besseres. So gefährlich es auch werden mag, es gibt keine Situation, die sie mit ihrem natürlichen Charme, ihren Fertigkeiten und ihrem Können nicht meistern würde.

Hayda schloss sich der Glänzenden Klinge an, nachdem die Mursaat als „unsichtbare Götter" des Weißen Mantels enttarnt worden waren. Jetzt träumt sie davon, eine legendäre Heldin zu werden. Sie lässt sich ungern Grenzen setzen, schon gar nicht von Livia oder Bartalos. Um die Erlaubnis zu bekommen, sie zur Befleckten Küste zu begleiten, musste sie ihren Befehlen allerdings Folge leisten. Dort gibt es so viel zu lernen. Diese Gelegenheit wird sie sich nicht entgehen lassen, ganz gleich, wer ihr hier etwas befiehlt.

Brandor Grimmflamm

Charr, Waldläufer

Brandor ist ein Ausgestoßener, gejagt von den Charr-Schamanen, weil er es wagte, sich gegen sie zu stellen. Nachdem sein Clan einen Schamanen getötet und einen Tempel zerstört hatte, flohen Brandor und seine Gefährten vor der herrschenden Schamanenkaste. Brandor hasst sie mit einer Wut, die nur einer verstehen kann, den man gezwungen hat, zu falschen Göttern zu beten; er wurde belogen, betrogen und getäuscht, und er hat geschworen, dass die Schamanen nie wieder Macht über ihn haben werden.

Brandor jubelte über den Niedergang der Titanen, welche die Schamanen „Götter" nannten, und beobachtet jetzt mit wachsendem Zorn, wie die Priester sein Volk nach wie vor belügen. Noch immer versuchen die Schamanen, die Charr wieder unter ihr Joch zu zwingen, sie zu Sklaven zu machen von Mächten, die keines Respekts würdig sind, geschweige denn der Anbetung. Der Teufelskreis aus Dominanz und Sklaverei muss durchbrochen werden – die Charr sollen endlich frei sein . . .

Feinde

Gallerte

Die Ekel erregende Kreatur, bestehend aus membranumhüllter Flüssigkeit, kann in jeder Umgebung überleben und sich von so gut wie allem ernähren. Selbst in Lava, tief unter Wasser, oder in extrem toxischen Gebieten kann Gallert durch Mutation überleben. Dabei passt es sich nicht nur an, es verinnerlicht das, was es zu sich nimmt, auf sehr tiefgreifende Art. Von Gallert ist bekannt, dass es magische Fähigkeiten und zauberähnliche Kräfte entwickeln kann, indem es Abenteurer besiegt und sie verschlingt.

Je älter also das Gallert, desto gefährlicher; die Fähigkeiten hunderter einverleibter Abenteurer können in ihm schlummern und ihm Zugriff auf ein riesiges Arsenal geraubter Kräfte ermöglichen.

Fleischreißer

Fleischreißer sind grässliche, fleischige Monster, die sich recht ungewöhnlich entwickeln. Bei der Geburt sind sie wenig mehr als ein Skelett; die Eltern sorgen für das Überleben ihres Neugeborenen, indem sie es mit einer dünnen Schicht Muskeln, Fleisch und Haut bedecken.

Sie verwenden dabei nur feinste Muskeln, die sie ihrer Beute entnehmen, und nähen sie zusammen, um den Körper und die Flügel ihres Jungen damit zu überziehen. Seine Hörner schnitzen sie aus Knochenfragmenten. Ist der Schöpfungsprozess des jungen Fleischreißers abgeschlossen, muss er die Arbeit seiner Eltern fortsetzen, indem er Beute macht, um seiner rasch wachsenden Skelettstruktur ständig neue Fleischstücke und bessere Muskulatur hinzuzufügen.

Minotauren

Es heißt, man habe nur deswegen Dolyaks domestiziert statt Minotauren, weil ein Minotaurus sich lieber totschlagen lässt, als einen Befehl auszuführen. Die Dolyaks waren einfach nicht ganz so störrisch. Die Minotauren sind eine der ältesten Spezies in Tyria und erfreuen sich bei den Norn wegen ihres dichten, warmen Fells größter Beliebtheit. Früher gab es einmal riesige Herden in den Zittergipfeln, heute hingegen trifft man sie ausschließlich in den nördlichen Regionen an, wo sie entlegene Täler und schützende Höhlen bewohnen.

-- Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com, www.jawsppf.com --
PDF/X overprint
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box

Eiswürmer

Die entfernten Verwandten der Sand-, Chaos- und Wüstenwürmer sind besonders ungewöhnliche Vertreter ihrer Art, denn sie ziehen die eisigen Sümpfe der Zittergipfel den warmen Lebensräumen ihrer Verwandten vor. Eine dicke Speckschicht unter der robusten Haut sorgt dafür, dass sie nicht erfrieren. Diese Würmer sind erheblich stärker und tödlicher als ihre südlichen Brüder und können sich außer durch Erde und Sand auch durch die oberen Gesteinsschichten graben. Aufgrund dieser Fähigkeiten sind sie natürlich Respekt einflößende Gegner.

Der Große Zerstörer

Der Foliant des Rubikon berichtet von einem Titanenkampf zwischen dem Großen Zwerg und dem Großen Zerstörer und sagt voraus, dass die Schlacht eines apokalyptischen Tages fortgesetzt werde. Die Zwerge glauben, dieser Tag stehe kurz bevor. Ganze Horden von Kreaturen, schwarz und hart wie Obsidian, in deren Innerem Feuer lodert, drängen aus den Tiefen nach oben und verwickeln die Zwerge in einen Krieg, der ihre Existenz bedroht. Zwar hat kein sterbliches Wesen den Großen Zerstörer jemals zu Gesicht bekommen, aber für die Zwerge steht fest, dass die Schwärme von Zerstörern die Ausgeburten des Großen Zerstörers sind, und dass er bald selbst aufsteigen wird.

Hierophant Brandseele

Wie die meisten Charr-Schamanen kam Hierophant Brandseele an die Macht, indem er behauptete, die Titanen hätten ihn auserkoren. Nachdem es einfachen Menschen gelungen war, diese „Götter" der Charr zu töten, kämpfte die Schamanenkaste jahrelang verbissen um die Kontrolle über ihre Spezies. Brandseeles grausames Wesen war ihm dabei sehr von Vorteil und brachte ihn weit nach oben. Er ist berüchtigt für die gnadenlose Verfolgung menschlicher Aufrührer und häretischer Charr, die er foltert und tötet, um Exempel zu statuieren. Ebenso berüchtigt ist seine bizarre Kopfbedeckung aus den geschliffenen Knochen seiner Gegner sowie die zahlreichen Ketten aus winzigen Schädeln, die seinen enormen Leib schmücken.

Krait

Die Krait sind an der Befleckten Küste beheimatet und übertreffen an Bosheit und Grausamkeit sogar die Charr. Diese halbintelligenten Kreaturen sind äußerst brutal, hassen alle anderen Spezies und greifen sofort an. Es ist nicht viel über sie bekannt; die wenigen, die sie mit eigenen Augen gesehen haben, beschreiben schlangenartige Wesen, die mitten im Kampf verschiedene andere, weit gefährlichere Formen annehmen können. Die Berichte sind bestenfalls unvollständig, denn diejenigen, die eine solche Begegnung überlebt haben, sind meist so hysterisch, dass sie sich kaum an Einzelheiten erinnern.

ArenaNet

Produktion (ausführende Leitung)

- Mike O'Brien
- Jeff Strain
- Patrick Wyatt

Design

- *James Phinney*
- Sam Beirne
- Isaiah Cartwright
- Darrin Claypool
- Emily Diehl
- Michael Ferguson
- Eric Flannum
- Richard Foge
- Jeff Grubb
- John Hargrove
- Stephen Hwang
- Colin Johanson
- Curtis Johnson
- Albert Liao
- Andrew McLeod
- Kevin Millard
- Ben Miller
- Joe Mullenix
- Linsey Murdock
- Mike O'Brien
- Jonathan Peters
- Ryan Scott
- Jonathan Sharp
- Shawn Sharp
- Ree Soesbee
- John Stumme

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
- 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 Taptarakunekane
- Matthew Tate
- AJ Thompson
- Chris Turnham
- Christian Venturini
- Billy Wardlaw
- Jason Wiggin
- Doug Williams
- Reagan Wright

Umgebungsgrafik

- *Dave Beetlestone*
- Win Arayaphong
- Tirzah Bauer
- Jesse Christensen
- Vicki Ebberts
- Justin Fawcett
- Tami Foote
- Josh Foreman
- Peter Fries
- Jens Hauch
- Jason Jones
- James McMillan

Programmierung

- *Brett Vickers*
- Jim Scott
- Matt Alderman
- James Boer
- Stephen Clarke-Willson
- John Corpening
- Brandon Dillon
- Kevin Ehmry
- Kevin Gadd
- Shana Gitnick
- Brad Hallisey
- Chang Il Kim
- Joe Kimmes
- Habib Loew
- Lewis Mohr
- Mike O'Brien
- Umesh Patel
- Eric Rane
- Chae Seong Lim
- Nicholas Shaffner
- Braeden Shosa
- Austin Spafford
- Jeff Strain
- Denis Suhanov
- Chad Taylor
- Patrick Wyatt
- Mark Young
- John Zipperer

Skript

- *Stacie Magelssen*
- Brian Campbell
- Sean Ferguson
- Caitlin Kittredge
- Will McDermott
- Bobby Stein

Filmsequenzen

- Horia Dociu
- Kirill Federspiel
- Chuck Jackman
- Daniel Jennings

Produktion

- *Jay Adams*
- David Stiner

Geschäftsangelegenheiten

- *Kevin Simons*
- Lisa LaFay
- Steve Shepard

Community

- *Gaile Gray*
- Natasha Hoover
- Andrew Patrick

IT

- *Peter Petrucci*
- Steve Becker
- Justin Schumacher
- Trey Valenta

Lokalisierung

- *Adam Vance*
- Mehdi Mousavi
- Zheren "Jason" Yu

Marketing

- *Christopher Lye*
- Michael Gills

Qualitätssicherung

- *Mike Zadorojny*
- Kim Chase
- James Costello
- Chelsea Kibler
- Ben Kirsch
- Elijah Miller
- Peter Tran
- Jayson Wan
- Matt Weatherly
- Tom Wiggin

Web

- *Ron Critchfield*
- Samuel Bragg
- Michael Hrádek

Screenshots und Trailers

- Joey Kite

Created by Global Graphics - www.globalgraphics.com, www.pressoft.com
PDF/X coverprint
When correctly rendered in compliance with PDF/X standards no 'X' should appear in any box

NCsoft Europe

Vorstand

- Geoff Heath
- T.J. Kim

Management Geschäftsentwicklung

- Mark Heath

Entwicklung

- Thomas Bidaux

Strategische Entwicklung

- Sean Kang
- Paha Schulz

Verkauf

- Max Brown
- Sarah Rogers
- Duncan Hamilton
- Sarah Mason

Marketing

- Dirk Metzger
- Véronique Lallier
- David Blundell
- Agnes Kwiecien
- Becky Rose
- Angela Sewell
- Kevin Taylor
- Marcus Whitney

Produktion

- Allan Fowler
- David Clements

Publishing

- Sébastien Vidal
- Stephen Reid
- James Spafford

PlayNC

- Eric Emanuel
- Robert Walsh

Lokalisierung

- David Bonin
- Anna André
- Tomasz Ankudowicz
- Cinzia Barrella
- Foucauld Escaillet
- Ismael Fernández
- Fabio Gurini
- Angelika Hell
- Karine Humbert
- Cintia Izquierdo
- Camille Kaczmarek
- Nick Schäfer
- Jie Zhou

Externe Lokalisierung

- Studio Mühl
- Das Team/locaTrans

Sprecher

- Djuwita Müller
- Kerstin Draeger
- Patricia Beck
- Sonja Szylowicki
- Sylvie Nogler
- Erik Schäffler
- Frank Felicetti
- Henry König
- Holger Löwenberg
- Holger Potzern
- Sascha Draeger
- Stefan Holland-Cunz

Qualitätssicherung

- Sam Watts
- Adam Bilbrough
- Ryan Cheal
- Matthew Parish
- William Pellett
- Daniel Schmelzer

Community

- Jen Bolton
- Martin Kerstein
- Julien Crevits

Kreativabteilung

- Aegir Hallmundur
- Kieran Weir
- Mat Keller
- Tom Kiss
- Marek Lenik

Finanzwesen

- Paul Bone
- Sophey Lucas
- Roni Sou

Personalwesen

- Jane Heath-Brown
- Jo Penly

Büroleitung

- Jett Tattersall
- Will Renville

Webentwicklung

- Jez Nicholson
- Tom Dallaway
- Alex Glover

IT und Operations

- Stuart Wright
- Eugene Lee
- John Marshall
- Jenny O'Neill

Live Operations

- Niall Callaghan
- Alastair Dodd
- Toby Wilcox

Kundenpflege

- Jean-Marc Rouchouse
- Markus Fried

Kunden-Support

- Xavier Lambert
- Alvaro Fernández Álvarez
- Volker Boenigk
- Karl Buckley
- Ken Charlton
- Aurélia Dondo
- Jaouen Dusausoit
- Nathalie Dutel
- Alexander Ebel
- Marjorie Guillen-Lemaire
- Ediz Güler
- Julia Irler
- Caroline Jany
- Gordon Maaß
- Luisa Mari
- Sam Maxted
- Didier Montaron
- Manuel Prüter
- Paloma Cores Rodríguez
- Tim Saxon
- Dennis Schütte
- Emmanuel Servais
- Nick Walker

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 Videospiel benutzen, wenn bei Ihnen oder einem Mitglied Ihrer Famille Epilepsie vorliegt.

Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen 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 hiniweise:

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.

© 2007 NCsoft Europe Ltd. Alle Rechte vorbehalten. NCsoft, das ineinander greifende NC-Logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall, Guild Wars: Eye of the North und alle damit in Verbindung stehenden Logos und Designs sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der NCsoft Corporation. Alle anderen Marken oder eingetragenen Marken sind das Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

GWEN-EU-DE-MAN