



DIE

**GUILD WARS**<sup>®</sup>  
F A C T I O N S

MANUSKRIPTE

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

**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 Familie 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 HINWEISE:**

1. Halten Sie den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Spielen Sie Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm.
3. Verzichten Sie auf das 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.

# INHALT

Über diese Manuskripte .....	6
Grüßwort von Meister Togo aus dem Kloster von Shing Jea.....	7

## BUCH I:

Das Reich des Drachen .....	8
-----------------------------	---

### Kapitel 1:

Canthanische Kultur .....	9
Der Hof des Kaisers.....	10
Das Ministerium für himmlische Angelegenheiten .....	10
Die Vasallenfraktionen.....	12
Die Götter in Cantha.....	18
Der canthanische Kalender.....	22

### Kapitel 2:

Verbündete.....	27
-----------------	----

### Kapitel 3:

Feinde.....	41
-------------	----

## BUCH II:

Die Helden von Cantha.....	48
----------------------------	----

### Kapitel 1:

Der Pfad des Helden.....	49
Interessante Zeiten .....	50
Erstellen Eures Charakters.....	50
Attribute.....	51
Höhere Stufen erreichen .....	53

### Kapitel 2:

Die acht Klassen.....	55
Trefft Eure Wahl .....	56
Assassine .....	58
Ritualist.....	60
Krieger.....	62
Elementarmagier.....	64
Mönch.....	66
Waldläufer.....	68

Mesmer .....	70
Nekromant .....	72
Fertigkeiten.....	74
Sekundäre Klassen.....	75

### Kapitel 3:

Cantha erforschen.....	77
Wir schreiben das Jahr 1582 nach dem canthanischen Kalender. Wisst Ihr, wo sich Euer Charakter befindet? .....	78
Sich bewegen.....	78
Kompass .....	79
Distriktmenü .....	81
Reisen auf der Karte .....	81
Städte und Landschaften.....	84

### Kapitel 4:

Abenteuer .....	91
Der gute Kampf.....	92
Ausrüstung beschaffen.....	92
Euer Inventar .....	92
Beute und Schätze .....	97
Der Fertigkeitssbalken .....	98
Am Leben bleiben .....	100
Missionen und Quests.....	103
Die Herausforderung annehmen .....	106
Gilden .....	108
Bündnisse.....	109

### Kapitel 5:

Spieler gegen Spieler (PvP).....	111
PvP-Spiele .....	112
So erstellt man einen PvP-Charakter .....	113
PvP-Kampf .....	114
Turnierspiel.....	116
Turniere: Gemeinsame Faktoren .....	116
Turniere: Variable Faktoren .....	116
Turnierkämpfe .....	116
Beobachter-Modus.....	120

Mitwirkende:.....	122
-------------------	-----

## ÜBER DIESE MANUSKRIPTE

Die vorliegenden Texte bilden eine Auswahl der Dokumente, die in den riesigen Bibliotheken des Kaiserreichs von Cantha gefunden wurden. Das Reich des Drachen beherrscht den canthanischen Kontinent im Süden von Tyria. Es blickt auf eine reiche und einzigartige Geschichte zurück, die in den vorliegenden Manuskripten lediglich im Ansatz beschrieben werden kann. Weitere Geheimnisse und ein tieferes Verständnis von Cantha und den Abenteuern, die Ihr in diesem seltsamen Land des Jademeers und der versteinerten Wälder zu bestehen habt, findet Ihr im Wegweiser zu *Guild Wars Factions*, der getrennt erhältlich ist.

Auf den folgenden Seiten werdet Ihr von Meister Togo aus dem Kloster von Shing Jea persönlich willkommen heißen, direkt im Anschluss daran folgt *Buch I: Das Reich des Drachen*. Dieser Abschnitt enthält eine Zusammenfassung der Geschichte Canthas und gibt einen Überblick über die Ereignisse des Jahres 872 VE (nach tyrianischer Zeitrechnung). Der Tod des 27. canthanischen Kaisers beeinflusste den Lauf der folgenden zweihundert Jahre massiv und zum Teil auf tragische Weise. Die vorliegenden Manuskripte erzählen die Geschichte des Verräters Shiro Tagachi, seiner Niederlage gegen die Champions der Luxon und der Kurzick und vom Überleben der canthanischen Kultur. Außerdem lernt Ihr wichtige Spieler der aktuellen Szene kennen – darunter Meister Togo – und Ihr findet einen Überblick über die politischen, religiösen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Verhältnisse in Cantha. Schließlich könnt Ihr Euch auch noch einige von den Feinden ansehen, denen Ihr im Zuge Eurer Abenteuer begegnen werdet.

*Buch II: Die Helden von Cantha* enthält alles, was Ihr wissen müsst, um Euch mit dem Leben eines Helden in Cantha vertraut zu machen sowie einige Tipps für Besucher vom nördlichen Kontinent Tyrias. Hier erfährt Ihr in allen Einzelheiten, wie *Guild Wars Factions* gespielt wird, und Ihr erlernt Grundlagen, die für das Überleben und den Erfolg im Reich des Drachen gebraucht werden. Seht Euch diesen Abschnitt an, wenn Ihr herausfinden wollt, wie das Spiel gespielt wird und wie Ihr mit der Welt im Spiel interagieren könnt.

Anweisungen dazu, wie *Guild Wars Factions* auf Eurem Computer installiert wird, findet Ihr auf der *Guild Wars*-Website unter [de.guildwars.com](http://de.guildwars.com).

## GRUSSWORT VON MEISTER TOGO AUS DEM KLOSTER VON SHING JEA

Ich heiße euch in Cantha willkommen, liebe Schüler. Ihr seid bereit, euch in den Klassen der Helden zu üben, einschließlich zweier alter Disziplinen, die es nur in Cantha, dem Reich des Drachen, gibt: Mit der Magie des Ritualisten könnt ihr Geister aus dem Jenseits herbeirufen und mit den raschen, leisen Methoden der tödlichen Assassinen die gefürchtetsten Gegner niedermachen. Ihr könnt entweder zu einem gewaltigen Krieger werden oder den Weg eines mächtigen Elementarmagiers einschlagen. Vielleicht seid ihr für die Methoden des manipulativen Mesmers geschaffen, aber unter Umständen werden eure Seelen auch von der heiligen Kraft der Mönche angesprochen. Vielleicht werdet ihr als Nekromanten Tote zur Verteidigung Canthas erwecken oder ihr legt den Mantel der Waldläufer an und kommt mit dem Bogen, der Falle und der Macht der Tiere über eure Feinde.

Studiert die Gesichter eurer Feinde und stellt euch ihnen mit aller Kraft entgegen, wenn ihr sie außerhalb des Klosters, auf den Straßen der Stadt Kaineng, im versteinerten Echowald oder auf dem glitzernden Jademeer antrefft. Meistert eure Klassen und seid weise bei der Auswahl eurer Verbündeten. Wenn die Zeit gekommen ist, eure Waffen zu ziehen, wird euch kaum ein Augenblick bleiben, um zu reagieren. Ihr werdet kaum Gelegenheit für müßiges Herumsitzen haben, denn bald müsst ihr in die große, weite Welt hinausgehen. Wenn dieser Augenblick gekommen ist, müsst ihr dazu bereit sein, diejenigen zu töten, die sonst euch töten würden. Ihr müsst euch darauf einstellen, denen, die in Not sind, beizustehen und Bündnisse mit denjenigen einzugehen, die euch eher feindlich als freundlich gesinnt zu sein scheinen.

In Cantha gehen abscheuliche Dinge um, die darauf hoffen, den Kern unseres Wesens zu vernichten. Dieses Böse will unser Geschlecht auslöschen und über ein Königreich des Elends regieren. Das werden wir nicht zulassen. Wir werden dieses Königreich mit dem Willen der Götter und der Kraft unserer Vorfahren verteidigen. Nehmt eure Ausbildung auf und meistert eure Fähigkeiten, denn das Schicksal des Reiches des Drachen hängt von euch ab.

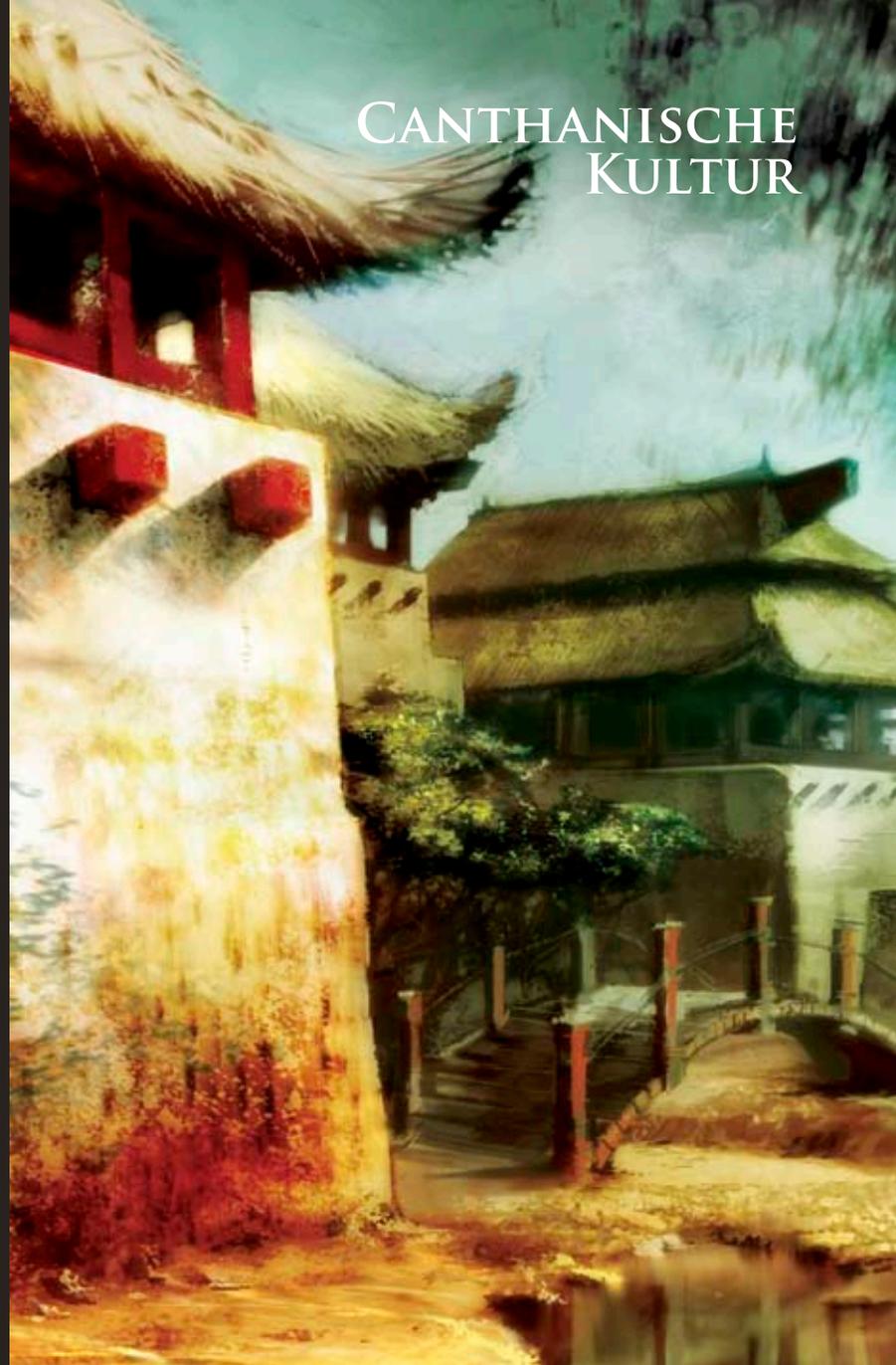
– Meister Togo





Buch I:  
DAS  
REICH  
DES  
DRACHEN

CANTHANISCHE  
KULTUR



## DER HOF DES KAISERS

Der Großteil des kaiserlichen Hofes setzt sich aus Adeligen zusammen – zuverlässigen Ratgebern, kriecherischen Jasagern und in manchen Fällen selbst unverblühten Spionen der Kurzick oder der Luxon. (Diese Spione haben keine Ahnung, dass der Kaiser über ihre Existenz Bescheid weiß und sie benutzt, um zu kontrollieren, welche Informationen vom kaiserlichen Hof diese Vasallenkulturen erhalten.) Der Hof unterscheidet sich von den Amtszimmern des Ministeriums für himmlische Angelegenheiten dadurch, dass seine Mitglieder buchstäblich beinahe den ganzen Tag mit dem Kaiser verbringen.

Am Hof trifft man auch die persönlichen Bevollmächtigten von Kaiser Kisu an, die ihn bei etlichen politischen und militärischen Anlässen vertreten. Die Klinge des Kaisers fungiert als seine rechte Hand – ein tödlicher Meister der Schwertkunst. Die Stimme des Kaisers gibt die Worte des canthanischen Monarchen wieder. Die Hand des Kaisers erledigt in Fällen, in denen Gewalt nicht vonnöten ist, Worte jedoch nicht ausreichen, was ihr von Kisu aufgetragen wird.

## DAS MINISTERIUM FÜR HIMMLISCHE ANGELEGENHEITEN

Das riesige Reich des Drachen hat hunderttausende Einwohner. Viele davon sind Menschen, andere sind nahezu menschlich, und Kaiser Kisu herrscht über sie alle. Ein einzelner Mann, selbst ein Aufgestiegener Kaiser, kann sich jedoch nicht um alle Angelegenheiten und Gesetze kümmern, die das Herrschen über solch ein Reich mit sich bringt. Um erfolgreich über Cantha zu herrschen, wurde von jeher eine Bürokratie benötigt. Diese Bürokratie, die unter dem Namen Ministerium für himmlische Angelegenheiten oder einfach Himmelsministerium bekannt ist, ist im Lauf der Jahre größer und mächtiger geworden, aber nicht notwendigerweise leistungsfähiger. Kaiser Kisu ist sich darüber im Klaren, dass die Bürokratie unnötig aufgeblasen und stellenweise korrupt ist, doch selbst der souveräne Herrscher über Cantha kann die wachsende Klasse der Bürokraten nur begrenzt eindämmen.

Das Ministerium für himmlische Angelegenheiten ist in vier kleineren Ministerien unterteilt, jedes einem anderen Aspekt von Canthas Regierung gewidmet. Diese Ministerien, von denen jedes nach einem der vier Hauptelemente benannt ist, wurden vor mehreren hundert Jahren gegründet, um (vorgeblich) bestimmte Angelegenheiten zu behandeln, mit denen das Ministerium für himmlische Angelegenheiten überfordert war. Die Namen der Elemente, nach denen sie benannt sind – Feuer, Erde, Luft und Wasser –,

stehen traditionsgemäß mit bestimmten (hauptsächlich mythischen) Kräften in Verbindung. Die augenscheinlichste Funktion aller Ministerien ist das Eintreiben von Steuern, was sie bei der Bevölkerung natürlich noch unbeliebter macht. Die meisten Canthaner lieben ihren Kaiser, hassen jedoch den Beamtenapparat, von dem sein Reich kontrolliert wird.

## FLAMMENMINISTERIUM

Das Flammenministerium ist die älteste der vier kleineren Organisationen innerhalb des Ministeriums für himmlische Angelegenheiten. Das Flammenministerium kontrolliert Strafvollzug und Justiz; verurteilte Kriminelle können verbrannt werden.

**Mythische Kraft: Kontrolle über Sonnenauf- und -untergang.**

## ERDMINISTERIUM

Das Erdministerium ist gleichbedeutend mit Papierkram; Aufzeichnungen, Bauprojekte, Buchhaltung und vieles mehr fallen in den Bereich dieses Ministeriums. Das Erdministerium ist dafür berüchtigt, dass es öffentliche Projekte startet, die niemals zu Ende gebracht werden, jedoch Gewinn bringend für Freunde und Verbündete des Ministeriums sind.

**Mythische Kraft: Kontrolle über die Gaben des Landes – Tiere, Pflanzen und Mineralien.**

## WASSERMINISTERIUM

Dieses Ministerium kontrolliert die Wasserversorgung, Bewässerung und Fischereiindustrie der Stadt und teilt sich die unmittelbare Hoheit über Canthas Häfen mit dem Windministerium (ein ständiger Stein des Anstoßes).

**Mythische Kraft: Kontrolliert sowohl Niederschlag als auch Aufgang und Untergang des Mondes.**

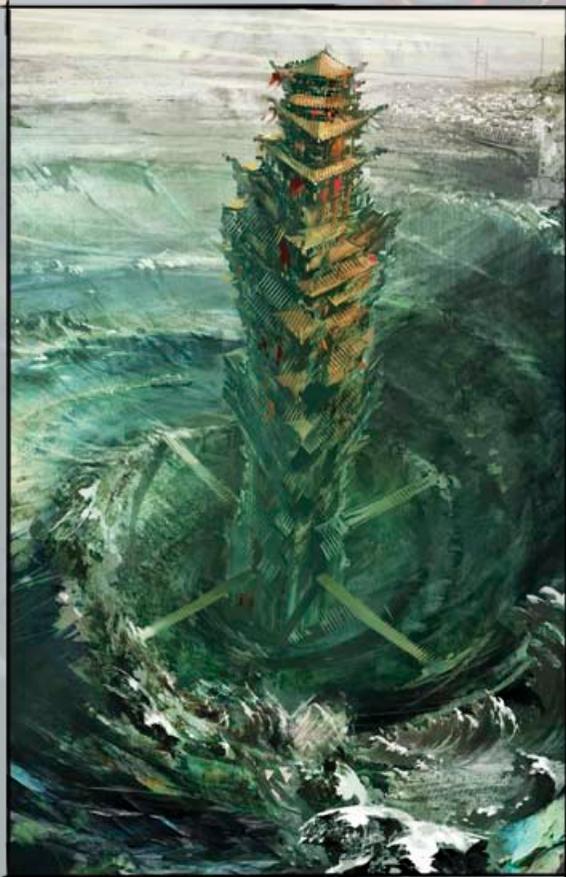
## WINDMINISTERIUM

Das Windministerium beaufsichtigt sämtlichen Handel, der vom Wind abhängig ist – auf dem Land- wie auch auf dem Seeweg. Die Kapitäne von Schiffen zahlen Steuern, die (so behauptet das Ministerium) dazu verwendet werden, den Wind in die gewünschte Richtung blasen zu lassen. Das Windministerium kontrolliert gemeinsam mit dem Wasserministerium die Häfen von Cantha.

**Mythische Kraft: Kontrolliert Wind und Sturm.**

## DIE VASALLENFRAKTIONEN

Sowohl die Luxon, als auch ihre Todfeinde, die Kurzick, sind seit langem „Vasallen“ von Cantha – sie wurden vor langer Zeit politisch und wirtschaftlich vom Kaiserreich aufgenommen, haben jedoch ihre ausgeprägte Kultur und Lebensweise beibehalten. Was alle Luxon vereint, ist ihr Misstrauen gegenüber den Kurzick, ihren Konkurrenten um Macht und Vorherrschaft über das Land, und umgekehrt. Es gab jedoch einmal eine Zeit, als diese beiden Vasallenkulturen friedlich nebeneinander lebten. Dieser Friede wurde zerstört, als Shiro Tagachi vor zweihundert Jahren den



27. Kaiser tötete. Die Champions der Luxon und der Kurzick töteten zwar Shiro und rächten den Tod ihres Kaisers, sie starben jedoch gemeinsam mit tausenden anderen, als der Jadewind über das Land fegte. Seitdem leben die Luxon und die Kurzick in Zwietracht.

## DIE LUXON VOM JADEMEER

Ein paar flüchtige Sekunden lang wirbelte der durch Shiros Todesschrei verursachte Sturm das Meer so sehr auf, dass seine Wellen hunderte Meter hoch ragten. Doch unmittelbar danach war alles still – und die Ursache war keine Kaltwetterfront, die das Meer in Eis verwandelt hatte. Es war vielmehr zu Jade erstarrt. Um überleben zu können, mussten sich die Luxon an ein Leben ohne das Meer anpassen, da sie nun weder ihre Waren zu den Märkten transportieren, noch zu den nächsten Inseln segeln konnten, um Süßwasser zu holen. Ihre Handelsschiffe waren mit dem erstarrten Ozean verschmolzen und die Strömungen, die sie zu fernen Ländern trugen, waren still wie Glas.

Die Luxon, die traditionell ein Seefahrervolk waren, wurden zu Nomaden, die ein lebloses Meer befuhren. Sie ersannen Methoden, um ihre riesigen Schiffe für die Jadewellen umzubauen. Nun widmen sie sich dem Jadebergbau auf der erstarrten See und bergen magische Kuriositäten und kostbare Rohstoffe, die dem im versteinerten Meer eingebetteten Leben entstammen.

Heute sind die Luxon in drei verschiedene Clans eingeteilt: den der Schlange, den der Schildkröte und den des Krebses. Um die Ordnung zu gewährleisten, legen die Luxon die Autorität in die Hände ihres Ältestenrates, jener herrschenden Institution, die jedes Jahr zusammentrifft, um den „Kodex“ festzulegen, dem die Clans während der nächsten zwölf Monate Folge zu leisten haben. Obwohl die Clans sich oft gegenseitig bekämpfen, geht es dabei weniger um Kriegsführung als vielmehr darum, festzustellen, welcher Clan der stärkste und mächtigste ist. Diese Kämpfe werden üblicherweise von den Champions der Clans zusammen mit ihrer Elitegarde ausgefochten. Ganz egal, wie uneinig die Clans sich sind, wenn es darum geht, den Kurzick eine Lehre zu erteilen, kommen sie alle zusammen.

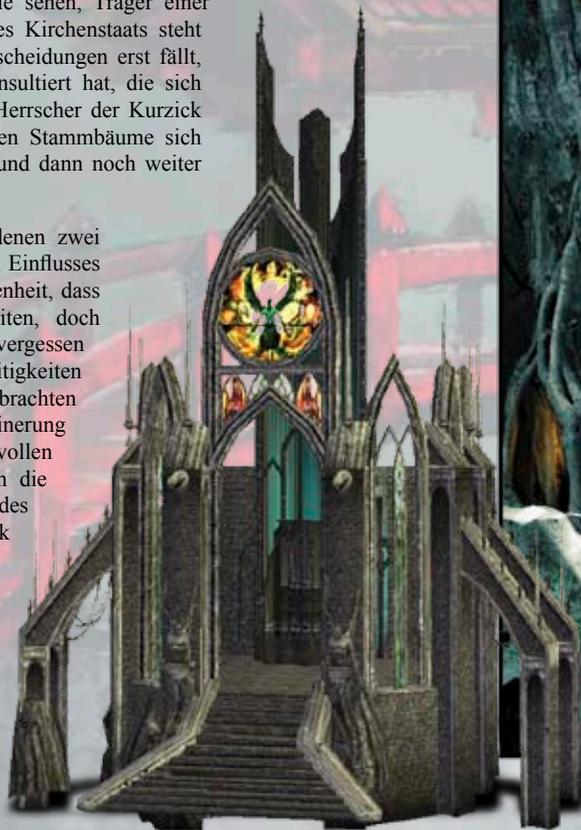


## DIE KURZICK VOM ECHOWALD

Als der Jadewind durch das Geäst des Echowalds fegte, verwandelte er alles zu Stein. Der Flug der Vögel wurde unterbrochen, und sie fielen zu Boden. Rehe aus Fleisch und Blut sprangen in die Luft, doch, als sie den Boden wieder erreichten, waren sie nur mehr steinerne Statuen. Nun, da zwei Jahrhunderte vergangen sind, kehrt das Leben vorsichtig wieder in den Wald zurück. Die Kurzick waren die Ersten, die sich in den Wald zurückwagten. Sie haben sich ihrer versteinerten Umgebung angepasst und Zeichen ihrer Kultur in das Gestein dieser neuen Landschaft gemeißelt.

Den frommen Kurzick gilt alles als Zeichen, als Vorbote dessen, was kommen wird. Für sie ist alles, was sie sehen, Träger einer göttlichen Botschaft. An der Spitze ihres Kirchenstaats steht der Rat der Edelleute, der wichtige Entscheidungen erst fällt, nachdem er jene spirituellen Führer konsultiert hat, die sich selbst die Redemptoristen nennen. Die Herrscher der Kurzick stammen aus mächtigen Dynastien, deren Stamm bäume sich bis in die ferne Vergangenheit Canthas und dann noch weiter zurückverfolgen lassen.

Heute herrschen fünf Dynastien, von denen zwei die Träger erheblicher Macht und großen Einflusses sind, über die Kurzick. Es ist keine Seltenheit, dass die Dynastien sich untereinander streiten, doch wenn es gilt, die Luxon zu bekämpfen, vergessen die Kurzick schnell ihre internen Streitigkeiten und richten ihren Hass auf den althergebrachten Feind. Seit Shiros Tod und der Versteinering des Waldes haben die Kurzick ihre kunstvollen Behausungen und Kathedralen direkt in die versteinerten Stämme der Baumfossilien des Waldes gehauen. Die Kultur der Kurzick beruht auf Zeremonien, Ritualen und Traditionen, und dies wird auch in ihrer kunstvollen Architektur und Kunst widergespiegelt.



## DIE TENGU VON CANTHA

Die Tengu sind eine einzigartige Spezies vogelartiger Humanoiden, die in Tyria und in Cantha verbreitet sind. Die weiblichen Exemplare sind für gewöhnlich größer als die männlichen, ihr Gefieder ist jedoch schlichter, ja sogar matt. Die Tengu verloren ihre Flugfähigkeit vor langer Zeit, mit ihren menschenähnlichen Händen können sie aber alle möglichen Waffen führen – wenn sie wollen. Ihre Krallen machen die meisten Waffen überflüssig. Tengu hassen zubereitete Nahrung und ernähren sich zumeist von frischem, rohem Fleisch.

Die Angchu-Tengu von Cantha sind seit langem von ihren Verwandten im Norden abgeschnitten – canthanische Kaufleute reisen zwar regelmäßig nach Tyria, doch nur wenige nehmen Tengupassagiere mit. Die Angchu sind der friedlichere der zwei Tengustämme in Cantha. (Die primitiveren und streitbareren Sensali-Tengu greifen Menschen – und Angchu-Tengu – an, sobald sie sie erblicken. Die Angchu haben mit den Menschen, die ihr Land beherrschen, zu leben gelernt, wohingegen die Sensali ein Leben als Nomaden bevorzugen. Die Angchu-Tengu haben gelernt, sich klar auszudrücken und leben überwiegend mit ihren menschlichen Nachbarn im Frieden. Am verhasstesten ist den Angchu das Volk der Yetis in den Bergen, ihren Erzfeinden seit der Zeit, als Cantha noch nicht als vereinigtes Reich existierte. Die Canthaner tolerieren die Angchu-Tengu, aber nicht viele sehen sie als den Menschen gleichwertig an.

Die größte Siedlung der Angchu heißt in der Umgangssprache (welche Altcanthanisch selbst auf dem südlichen Kontinent vor langer Zeit verdrängte) Adlerhorst. Beide Tengustämme haben viele verschiedene Namen für das Dorf, wenn sie sich jedoch mit Außenstehenden unterhalten, nennen sie es Adlerhorst. Adlerhorst wird von Merlin Federstein, einem weisen, schroffen, und von allen respektierten alten Tengu, der als Bürgermeister, Sheriff, Richter und (wenn nötig) Henker der Siedlung dient, regiert. Die meisten Canthaner führen den Frieden zwischen Adlerhorst und den Menschen von Cantha auf Federsteins Führung zurück. Doch selbst Merlin Federstein kann nicht dafür verantwortlich gemacht werden, wenn ein törichter Mensch es wagt, während der harten Wintermonate nach Adlerhorst (oder in ein anderes Tengudorf) zu kommen. Im Winter, wenn Frischfleisch Mangelware ist, werden die Angchu-Tengu unter Umständen genauso feindselig wie ihre Sensalivettern.



## DIE GÖTTER IN CANTHA

Die Götter von Tyria werden in der ganzen Welt verehrt, auch im fernen Kaiserreich Cantha. Im Reich des Drachen hat die Verehrung und die Wahrnehmung der Götter eine typisch canthanische Prägung angenommen. Die fünf Hauptgötter des Pantheons teilen sich den canthanischen Himmel mit einer Reihe geringerer Halbgötter, die aus den ewigen Geistern der Vorfahren und aus legendären Helden hervorgegangen sind und denen von unterschiedlichen Bewohnern des Reichs göttlicher Status verliehen worden ist.

Unter den beiden bevölkerungsreichsten und wichtigsten Vasallenkulturen im Reich üben die Kurzick eine besonders hingebungsvolle und fromme Form der Verehrung aus, die an die großen Kurzick-Häuser gebunden ist. Im Gegensatz dazu glauben die Luxon nicht nur an die fünf Hauptgötter des Pantheons von Tyria, sondern auch an drei Halbgöttinnen – die drei Königinnen Alua, Elora und Ione.

### GRENTH

Nekromanten lernen schon früh, dass der Weg zu wahrer Macht darin besteht, sich zu Füßen des Gottes von Tod und Eis zu verneigen und absolute, ewige Treue zu schwören. Die Assassinen von Cantha erweisen Greenth ihre Reverenz und übernehmen kaum einen Auftrag, dem nicht zuvor ein Priester von Greenth seinen Segen gegeben hat. Die Ritualisten, die mit den dunkleren Mächten der Unterwelt sprechen und sie beherrschen, ziehen ebenfalls aus Grethns Lehren Kraft. Statuen von Greenth stellen den Menschen und dem schmalen Bestie dar; canthanische Schädel meistens einen canthanische Ausführung gespreizten Beinen über in der Kunst Canthas sind Kadaver beinahe beschämt Todes abgewandt, um von den „lebenden“ zu unterscheiden.



### DWAYNA

Als Göttin des Lebens und der Luft ist Dwayna die ausgeglichene Anführerin der alten Götter. Ihre Anhänger sind in der Hauptsache Mönche und Elementarmagier, die sich auf Luftmagie spezialisiert haben (obwohl es in Zeiten des Krieges nur wenige gibt, die kein Gebet mit der Bitte, sie oder ihre Lieben zu verschonen, zu der geflügelten Göttin schicken). Dwayna wird oft als jung, groß und schlank dargestellt, wie sie sich mit riesigen gefiederten Flügeln über den Boden erhebt. In den Darstellungen canthanischer Künstler schwebt sie oft über den pulsierenden, lebendigen Seelen der ewigen Vorfahren der Canthaner.



### BALTHASAR

Balthasar, der Kriegs- und Feuergott, wird oft von Kriegern und Elementarmagiern verehrt, obwohl sich unter seinen Anhängern auch Mönche finden, die sich Schutz- oder Peinigungsdisziplinen verschrieben haben. Armeekommandeure und Gildenherrn sprechen oft ein paar Worte zur Bastion des Kampfesruhms, bevor sie ihre Männer in die Schlacht führen. Balthasar wird häufig mit einem Großschwert in den Händen dargestellt, dessen Spitze in den Boden gebohrt ist. Zu seinen Füßen sitzt ein wachsames Paar Kampfhunde. In Cantha ist das Schwert in der Regel ein einschneidiges Schwert im Imperialstil und die Kampfhunde werden normalerweise durch geflügelte Lindwürmer ersetzt.



## LYSSA

Die Zwillingsgöttinnen der Schönheit und der Illusion bilden paradoxerweise eine einzelne Wesenheit, Lyssa, auf dem nördlichen Kontinent die Schutzgöttin der Mesmer-Klasse. In Cantha stellt sie außerdem die Verkörperung von Glück und Pech dar. Viele canthanische Assassinen verehren Lyssa vor allem aufgrund ihrer inneren Dualität, nicht wegen ihrer viel gerühmten Schönheit, und sie beschwören gern ihre Talismane. Die Darstellungen von Lyssa in der canthanischen Kultur spiegeln den typischen nördlichen Stil wider: geschmeidige Zwillingsfiguren von außergewöhnlicher Schönheit, die in einem ewigen Tanz verflochten sind.



## MELANDRU

Viele Canthaner, insbesondere die misstrauischen Luxon und die kriegerischen Kurzick, glauben, dass die Göttin der Erde und der Natur das Reich aufgegeben hat. Sie glauben, dass noch nicht einmal Melandru dem Todesschrei von Shiro Tagachi hat widerstehen können, der im wahrsten Sinne des Wortes alles hat zu Stein werden lassen. Doch Melandrus eifrige Anhänger – die Waldläufer, Erd-Elementarmagier und viele sektiererische Gruppen – wissen, dass dies bloß ein Missverständnis der wahren Natur der Göttin ist. Sie wissen, dass die Göttin in der kristallinen Schale der einstmals blühenden canthanischen Landschaft ausharrt. Melandru wird von der Taille abwärts sowohl in Cantha als auch in Tyria häufig als große, geflügelte Dryade dargestellt. Doch während die Bewohner des Nordens ein Wesen sehen, dessen untere Hälfte auf natürliche Weise in einen lebendigen Baum übergeht, stellen die canthanischen Künstler in der Regel eine strenge Gestalt dar, die in einem Tropfen Echowaldquarz eingeschlossen ist. Tempel Melandrus an Straßen bieten erschöpften Reisenden sogar in Cantha Unterkunft, Nahrung und Wasser, obwohl es dort nur wenige solcher Schreine gibt, und selbst diese sind durch lange Strecken lebloser Steinlandschaften voneinander getrennt.



## DER CANTHANISCHE KALENDER

Das canthanische Kaiserreich verwendet seine eigene Zeitrechnung für streng interne und lokale Angelegenheiten. Die meisten Canthaner können problemlos von dem mathematisch soliden canthanischen Kalender zur weiter verbreiteten Mouvelianischen Zeitrechnung wechseln, wenn sie es mit Außenseitern wie zum Beispiel Tyrianern aus den nördlichen Königreichen zu tun haben. Beim Mouvelianischen Kalender beginnt die Zeitrechnung zu dem Zeitpunkt, an dem die Götter Tyria verließen, ein Ereignis, das als Exodus bekannt ist; die Jahre werden mit VE (vor dem Exodus) oder NE (nach dem Exodus) gekennzeichnet. In Cantha werden die Jahre ab dem Zeitpunkt gezählt, an dem sich die Clans unter dem Herrscherkaiser Kaineng-Tah zum Reich des Drachen vereinigt haben: dem Jahr 510 VE nach dem Mouvelianischen Kalender. Die Jahre vor diesem Zeitpunkt betrachtet man als zu unwichtig, als dass sie gezählt werden; sie werden lediglich als frühes, mittleres und spätes vorkaiserliches Zeitalter bezeichnet.



Mouvelianische Jahreszeiten	Canthanische Monate
Jahreszeit des Zephyrs (dem Wasser zugeordnet) Tage 1–90	Changhai Zhoyo Nongkam
Jahreszeit des Phönix (dem Feuer zugeordnet) Tage 91–180	Zalfawn Saita Mikan
Jahreszeit der Stecklinge (dem Wasser zugeordnet) Tage 181–270	Nemnai Beibacah Suzhen
Jahreszeit des Kolosses (der Erde zugeordnet) Tage 271–360	Yundinfang Songtahn Kainengtah

## MONATE UND JAHRESZEITEN

Im Gegensatz zum Mouvelianischen Kalender, der die 360 Tage des Jahres in vier den vier Elementen zugeordnete Jahreszeiten unterteilt, ist der canthanische Kalender mit ebenfalls 360 Tagen in zwölf Monate mit jeweils dreißig Tagen untergliedert. Einstmals war jeder einzelne Monat perfekt an den Mondzyklus angepasst, im Laufe der Zeit sind die beiden Zyklen aber immer mehr voneinander abgewichen. Heute erscheint der Neumond in aller Regel ungefähr in der Mitte jedes canthanischen Monats.

Die meisten Monate des canthanischen Kalenders haben Namen, deren geschichtliche Ursprünge längst in Vergessenheit geraten sind, weil sie um Jahrhunderte älter sind als das Kaiserreich. Nur zwei – Changhai und Kainengtah – sind relativ jungen Ursprungs. Diese Monate, die das canthanische Jahr einrahmen, sind nach den beiden berühmtesten Kaisern der canthanischen Geschichte benannt: Kaineng Tah, der Herrscherkaiser, vereinigte die canthanischen Clans und Chang Hai ging als Prinz den Pfad des Helden und wurde zum Aufgestiegenen, noch bevor er den Thron übernahm. Damit wurde er zum ersten von zahlreichen „Aufgestiegenen Kaisern“.

## VEREINHEITLICHTE ZEITTADEL

Beachtet, dass „CK“ (für „Canthanischer Kalender“) nur in Tyria und anderen nicht-canthanischen Kulturen verwendet wird. In Cantha ist das Jahr 1 CK ganz einfach das Jahr 1.

Canthanischer Kalender	Mouvelianischer Kalender	Bedeutende Ereignisse
1582 CK	1072 VE	Heute. Meister Togo ruft Mhenlo ins Kloster von Shing Jea.
1581 CK	1071 VE	Wieder auflebender Handel zwischen Cantha und den verwüsteten tyrianischen Königreichen, formell bekräftigt im Zweiten Löwensteiner Abkommen. Nach einem Anstieg bei Schiffbrüchen wird die Sirenenbucht in See der Traurigkeit umbenannt.
1580 CK	1070 VE	Ende der Gildenkriege.
1568 CK	1058 VE	Kintah stirbt; sein Sohn Kisu tritt seine Nachfolge an und wird der 31. canthanische Kaiser.
1527 CK	1017 VE	Die Luxon und die Kurzick in Cantha brechen ihre diplomatischen Beziehungen ab und kommunizieren nur noch, wenn absolut nötig (und beinahe immer auf offizielle Vermittlung des Ministeriums für himmlische Angelegenheiten).
1523 CK	1013 VE	Beginn des ersten Gildenkrieges.
1450 CK	940 VE	Offizielle Schließung der canthanischen Botschaft in der Stadt Ascalon.
1412 CK	902 VE	Aufhebung der langjährigen Handelsverträge zwischen den Königreichen von Tyria und dem canthanischen Kaiserreich durch kaiserlichen Erlass.
1382 CK	872 VE	Shiro Tagachi wird im Erntedanktempel von Cantha für die Ermordung von Kaiser Angsiyan getötet. Die Erbfolge bleibt bestehen, als sein Sohn Hanjai (Kisus Ururgroßvater) den Thron besteigt.
731 CK	221 VE	Cantha tritt in Handelsbeziehungen mit Tyria.
684 CK	174 VE	Die Schlangen verlassen die Welt der Menschen.
511 CK	1 VE	Prinz Chang Hai, ein Kriegermönch, wird erster Aufgestiegener Kaiser von Cantha.

Canthanischer Kalender	Mouvelianischer Kalender	Bedeutende Ereignisse
510 CK	Jahr 0	Die Götter verlassen Tyria.
509 CK	1 NE	Die Götter schenken den Rassen von Tyria die Magie.
410 CK	100 NE	In Hochebenen errichtete menschliche Siedlungen werden als Ascalon bekannt. Ascalons neuer König empfängt den ersten canthanischen Botschafter.
305 CK	205 NE	Menschen erscheinen auf dem nördlichen Kontinent.
51 CK	459 NE	Die Kurzick erklären die Unabhängigkeit von Cantha und werden zum Vasallenclan.
48 CK	462 NE	Die Luxon sagen sich formell vom Kaiserreich los und werden zum Vasallenclan.
46 CK	464 NE	Herrscherkaiser Kaineng-Tah stirbt unter mysteriösen Umständen.
0 CK	510 NE	Die canthanischen Clans vereinigen sich unter Kaineng-Tah, dem ersten Herrscherkaiser des Drachen.
Spätes	786 NE	In Cantha erscheinen zum ersten Mal Menschen; sie lassen sich zuerst an der nördlichen Küste nieder und verbreiten sich von dort aus über den gesamten Kontinent. Ihre Entwicklung wird von den Vergessenen nicht aufgehalten.
Mittleres	1769 NE	Die Vergessenen kommen in Tyria an.
Frühes	10.000 NE	Letztes Anzeichen der Existenz von Giganticus Lupicus – echten Riesen – in Tyria (geschätzt).



# VERBÜNDETE



## KAISER KISU

Geboren in: Stadt Kaineng  
Nation: Cantha  
Klasse: Ritualist  
Alter: 50

Kaiser Kisu wuchs in der Stadt Kaineng auf und war als Kind voller Bewunderung für seinen älteren Halbbruder Togo. Beide waren Söhne des letzten Kaisers Kintah, doch Kisu wurde als ehelicher Sohn von Kinta und seiner Frau geboren, während der fünfzehn Jahre ältere Togo das Kind von Yuki, der Lieblingskonkubine des Kaisers, war. Die beiden standen sich sehr nah, doch als Kisu die Stadt verließ, um seine Pflicht für das Reich anzutreten, schlug Togo einen anderen Weg ein. Kisu wurde zum Herrscher über mehrere hunderttausend Seelen auf dem südlichen Kontinent, und Togo studierte Magie und Rituale. Das Volk von Cantha respektiert und liebt seinen Kaiser, obwohl außerhalb der Stadt Kaineng nur wenige ihn jemals persönlich gesehen haben.

Wenn er nicht gerade seine Amtsgeschäfte führt, hält sich Kaiser Kisu häufig im Raisu-Palast, seinem eigenen Abschnitt der Stadt, auf, der nur für den Kaiser selbst und jene, denen er den Eintritt gewährt, zugänglich ist. Jedes Jahr während des Erntefestes reist er (mit seinem schwer bewaffneten Gefolge) zu dem Tempel, in dem Shiro Tagachi vor zweihundert Jahren Kisis Vorfahren ermordet hat.



## MEISTER TOGO

Geboren in: Stadt Kaineng  
Nation: Cantha  
Klasse: Ritualist  
Alter: 65

Als Sohn des ehemaligen canthanischen Kaisers und dessen geliebter Konkubine Yuki wuchs Togo zusammen mit seinem Halbbruder Kisu im Palast auf und half dabei, ihn großzuziehen. Obwohl Kisu der erste Anwärter auf den Kaiserthron war, standen er und Togo sich immer sehr nahe, und der ältere Halbbruder half dabei, die Erziehung des zukünftigen Kaisers gemeinsam mit den Palastlehrern zu überwachen. Als Kisu seine Studien beendete, um sein Amt als Kaiser anzutreten, machte sich Togo zum Kloster von Shing Jea auf, wo er schließlich eine führende Rolle annahm. Seit dieser Zeit haben sich beide daran gewöhnt, ihre jeweils eigenen „Reiche“ zu regieren – Kisu das Reich des Drachen selbst und Togo die angesehenste akademische Einrichtung des Landes. Trotz der Anstrengungen einiger Lakaiei, einen Keil zwischen die Halbbrüder zu treiben, gibt es zwischen ihnen kein böses Blut. Zu ihrer Sicherheit wird ihre Blutsverwandschaft dennoch nicht an die große Glocke gehängt.



Togo wurde zu einem vollendeten Ritualisten und hatte bei einigen militärischen Erfolgen Canthas eine Schlüsselrolle inne, bevor er nach dem Tode Meister Botahs zum neuen Meister des Klosters von Shing Jea ernannt wurde. Für oberflächliche Beobachter mag es so aussehen, als würde Togo vom Palast gemieden, als hätte er keinerlei Macht. Bei näherer Betrachtung zeigt sich jedoch, dass er des Kaisers Mann „hinter den Kulissen“ ist. Kisu unternimmt kaum etwas von Bedeutung, ohne zunächst seinen Halbbruder um Rat zu fragen.

## NIKA

Geboren in: Wajjun-Basar  
Nation: Cantha  
Klasse: Assassinin  
Alter: 22

Nikas Vergangenheit ist beinahe ebenso geheimnisumwittert wie Nika selbst, obwohl Meister Togo ein wenig über sie in Erfahrung bringen konnte – ein jeder kennt den Meister des Klosters von Shing Jea. Meister Togo, wenn nicht sogar Mhenlo und seinen Freunden gegenüber, ist ihr auch einmal herausgerutscht, dass sie im Wajjun-Basar, einem Marktviertel in der Nähe eines der größten Häfen von Cantha, geboren wurde. Ihr Vater war unter mysteriösen Umständen vor ihrer Geburt gestorben und ihre Mutter hat Nika noch im zarten Alter in das verschwiegene Konklave geschickt, damit sie dort die Kunst der Assassinen erlernen sollte, ein Handwerk, das die Frauen ihrer Familie schon seit Jahrhunderten ausüben. In der Tat leitet ihre Mutter die größte Assassinengilde in ganz Cantha. Im Alter von zehn Jahren tötete Nika ihren ersten Mann und mit zwölf übte sie ihren ersten Alleinmord aus. Ihrer Ansicht nach hat sie allerdings niemals jemanden ermordet – als Assassinin geht sie lediglich ihrem Beruf nach und tötet nur, um sich oder ihre Freunde zu verteidigen oder um einen Vertrag zu erfüllen.

Nika schließt sich Mhenlos Gruppe beinahe zufällig an. Sie ist beeindruckt von der Effizienz, mit der die ungleiche Heldengruppe arbeitet, und bietet an, die Lücke zu füllen, die ein ausgeschiedenes Zwillingsschwesternpärchen hinterlassen hat. Nika ist nur zwei Dingen mit Leib und Seele verschrieben – sie will ihre Vorfahrin Visu rächen und das Reich des Drachen schützen.



## MHENLO

Geboren in: Tempel der Gelassenheit  
Nation: Ascalon  
Klasse: Mönch  
Alter: 22

Mhenlo wurde im Tempel der Gelassenheit als Sohn eines Dwaynapriesters und einer Balthasarpriesterin geboren und hat sich später den Lehren der Heil- und der Peinigungsmagie verschrieben. Als eifriger Diener sowohl von Dwayna als auch von Balthasar hat er sein Leben lang gelernt und wurde dafür von seinen beiden Herkunftsgöttern entsprechend belohnt. Die Treue zu zwei Göttern blieb allerdings nicht ohne Folgen: Mhenlo, der keinem eindeutigen Pfad zu folgen hat, neigt zum Überanalysieren von Situationen und ihren möglichen Folgen, wobei er nie sicher ist, ob er den Pfad der aggressiven Kraft oder den der defensiven Barmherzigkeit einschlagen soll.

Mhenlo hat den Großteil seines Lebens im Tempel der Gelassenheit verbracht, wo er den alten Göttern die Ehre erwies und den Pfad studierte, der ihn zur Erleuchtung führen wird. Außerdem hat er eine lange Zeit seiner Jugend im Kloster von Shing Jea damit verbracht, unter Meister Togo zu studieren. Dort wurde er mit noch mehr religiösen und philosophischen Lehren konfrontiert, und das hat es dem jungen Mönch keinesfalls einfacher gemacht, einen Schwerpunkt im Leben zu finden. Dennoch haben die Lehren Togos und die Weisheit des Ritualisten bei Mhenlo einen tiefen Eindruck hinterlassen. Wenn Mhenlo von Meister Togo um Unterstützung gebeten wird, trommelt der Mönch unverzüglich seine Freunde zusammen und macht sich auf den Weg nach Cantha.



## DEVONA

Geboren in: Rin  
Nation: Ascalon  
Klasse: Kriegerin  
Alter: 24

Devona ist in ihrem Umgang mit anderen Menschen ziemlich ernst und sehr direkt. Ihr ganzes Streben liegt darin, eine ebenso große Kriegerin zu werden wie ihr Vater. Manchmal wird dieser Ehrgeiz zu einem fürchterlichen innerlichen Erfolgsdruck. Devonas Vater war einer der Anführer einer renommierten und sehr angesehenen Gilde, der Auserwählten von Ascalon. Er starb während des letzten Gildenkrieges, als er die Stadtmauern vor dem Angriff einer orrianischen Gilde verteidigte. Devona war damals noch ein kleines Mädchen, doch seit diesem Tag hat sie sich gänzlich den Kampfkünsten und der Beherrschung von Schwert und Hammer verschrieben.

Devona schwingt sich in beinahe jeder Gruppe, der sie angehört, wie von selbst zur Anführerin auf und in Cantha gerät sie trotz ihrer fehlenden Erfahrung auf dem südlichen Kontinent oft sowohl mit Togo als auch mit Mhenlo aneinander. Sie analysiert jede Situation erst ganz genau, bevor sie losstürzt. Damit steht sie oft im Widerspruch zur draufgängerischen Cynn oder zum impulsiven Lo Sha. Wenn ihr Temperament mit ihr durchgeht, führt das häufig zu heftigen Auseinandersetzungen, die allerdings immer verbaler Natur sind und nie tötlich werden. Doch welche Differenzen Devona mit ihren Verbündeten auch haben mag, immer ist sie ausgesprochen loyal. Jederzeit würde sie ihr Leben für das Leben eines Freundes opfern und häufig setzt sie sich großen Gefahren aus, um ihre Reisegefährten zu schützen. Devona war die erste von Mhenlos Freunden, die sich ihm auf der Reise nach Cantha freiwillig anschloss. Tatsächlich sagte sie dem Mönch sogar, es sei überhaupt keine Frage, dass sie sich ihm anschliesse. Es sei einfach ein Gebot der Freundschaft.



## LO SHA

Geboren in: Stadt Kaineng  
Nation: Cantha  
Klasse: Mesmer  
Alter: 25

Lo Sha ist einer der hervorragendsten Lehrer im Kloster von Shing Jea, aber wie viele echte Genies ist er stets ein bisschen tollpatschig, wenn es um die kleineren Dinge des Lebens geht. Außerdem ist er wie viele Mesmer eitel und stolz, aber das zu Recht. Großmeister Kaa wird nicht müde zu betonen, dass Lo Sha einer der größten Mesmer in Canthas Geschichte sein könnte, wenn er sich auf seine Fertigkeiten in ähnlicher Weise konzentrieren würde, wie er auf seine Mesmer-Ausbilderkollegin Mei Ling fixiert ist. Bislang hat Lo Shas Besessenheit von Mei Ling ihn ganz knapp vom Erreichen wahrer Größe abgehalten, doch selbst so können ihm nur wenige das Wasser reichen, was sein Talent für Illusions-, Inspirations- und Beherrschungsmagie angeht.

Lo Sha schließt sich Mhenlos Gruppe auf das Drängen von Meister Togo hin an. Togo ist eines der wenigen Wesen, die Lo Sha wirklich respektiert. Der Mesmer würde dem Meister des Klosters von Shing Jea in die Unterwelt folgen, wenn er darum gebeten würde. Er zieht es allerdings vor, so oft wie möglich im Kloster zu bleiben und dort neue und spektakuläre Methoden zu erforschen, um die Wahrnehmung anderer – insbesondere Mei Lings – zu manipulieren.



## EVE

Geboren in: Unbekannt  
Nation: Ascalon  
Klasse: Nekromantin  
Alter: 20

Eve hat keine Ahnung, wo sie geboren wurde – man hat sie als kleines Kind aufgelesen, als sie einem schlafenden Landstreicher in den Seitengassen von Ascalon Essen stehlen wollte. Zum Glück für Eve wurde sie nicht von einem Stadtwächter gefunden, sondern von einer freundlichen Hausmutter, die sie zur Akademie der heiligen Dwayna für misstratene und unbelehrbare Mädchen brachte (Niederlassung Stadt Ascalon). Wo auch immer Eve hergekommen sein mochte: Als sie in diese Schule kam, die von den Schülerinnen die „Misstratene Akademie“ genannt wurde, konnte sie bereits sehr gut lesen und sie verschlang die Texte in der Bibliothek geradezu. Es dauerte nicht lange, bis Eves Neugier (und ihre Fähigkeit, Hausmutter Irma zu manipulieren und ihr dabei gleichzeitig aus dem Weg zu gehen) sie zu einer geheimen Bibliothek tief im Innersten der Akademie führte. Diese verbotenen Texte eröffneten der jungen Eve eine völlig neue Welt. Mit fünfzehn Jahren hatte sie bereits ihren ersten Knochendiener erschaffen.

Eve hatte sich mit den anderen Mädchen nie sonderlich gut verstanden – sie zog die Gesellschaft ihrer Folianten und Schriftrollen vor. Als ihr einige ihrer Mitschülerinnen eines Tages einen besonders bössartigen und demütigenden Streich spielten, stürzte sich Eve im wahrsten Sinne des Wortes auf die Anführerin ihrer Peinigerinnen, biss dem Mädchen ein Ohr ab und schluckte es hinunter. Das war das Ende von Eves Studien in der Akademie der heiligen Dwayna für misstratene und unbelehrbare Mädchen und ihr Fortgehen wurde noch nicht einmal von Hausmutter Irma bedauert.

Eve lernte Mhenlo, Cynn, Devona und Aidan während der Charr-Invasion kennen. Sie hielt sich auf dem Friedhof auf, wo sie neue Methoden zur Wiederbelebung der Toten ausprobierte, als die Charr bei der Verfolgung von Mhenlo und den anderen auf diesen Friedhof strömten. Mehr aus Neugier denn aus irgendeiner nobler Absicht befahl Eve den Charr einzuhalten. Als sich die bestialischen Kreaturen stattdessen auf sie stürzen wollten, weil sie sie für eine leichte Beute hielten, hob sie einfach ihre Hände und beschwor eine kleine Armee Toter herauf. Die Charr hatten nicht den Hauch einer Chance. Zunächst war Eve amüsiert, als Devona die Nekromantin aufforderte, sich ihnen anzuschließen, doch seitdem ist sie Devona, Aidan und Mhenlo eine gute Freundin geworden. Sie liegt sich häufig mit Cynn in den Haaren, doch die beiden haben genügend Respekt voreinander, um sich

zu vertragen, wenn es hart auf hart kommt.

Von Mhenlos Freunden ist Eve die wahrscheinlich unabhängigste und es wäre der Nekromantin ein Leichtes, die anderen zurückzulassen und auf eigene Faust loszuziehen. Sie ist aber klug genug zu wissen, dass loyale Verbündete – auch wenn es Lebende sind – für jemanden mit ihren Kräften sehr wertvoll sind. Sie hat sich der Expedition nach Cantha angeschlossen, um neue Methoden zu erlernen, mit denen sich die Mächte der Nekromantie manipulieren lassen, und sie gesteht freimütig, dass sie herausfinden möchte, welche Schrecken sich wohl aus den einzigartigen Spezies von Cantha erschaffen lassen. Eves ständiger Begleiter ist ein menschlicher Schädel, den sie in der verborgenen Bibliothek gefunden hat. Sie besteht darauf, dass der Schädel – sie nennt ihn Adam – zu ihr spricht und ihr in kritischen Augenblicken weise Ratschläge erteilt. Niemand sonst hat den Schädel jemals ein Wort sagen hören.



## CYNN

Geboren in: Surmia

Nation: Ascalon

Klasse: Elementarmagierin

Alter: 20

Als ehemaliges Wunderkind ist Cynn von klein auf daran gewöhnt, dass die Leute nach ihrer Pfeife tanzen. Ihre Familie gehörte zum Adel von Surmia – bis zum Angriff der Charr und dem Großen Feuer. Bei der Zerstörung Ascalons wurde Cynn außerhalb des Walls gefangen. (Surmia fiel beim ersten Angriff als eine der ersten Ortschaften.) Ein magisches Geschoss landete genau auf ihrem elterlichen Palast, tötete ihre Eltern und führte dazu, dass sie mehrere Tage lang unter einem zerbrochenen Tisch eingeklemmt war. Sie wurde von einem Charr-Trupp entdeckt, der plündernd durch die Stadt zog. Sie gruben sie in der Absicht aus, eine leckere Mahlzeit aus ihr zuzubereiten, doch Cynn schwebte etwas ganz anderes vor. Sie löschte den gesamten Trupp mit einer einzigen Handbewegung aus und verwandelte ihn und die Überreste ihres Hauses in ein schwelendes Häuflein Asche.

Cynn hat etwas von einer Prinzessin, verfügt aber auch über entschieden dunkle Charakterzüge. Im Umgang mit Autoritäten oder in aussichtslos erscheinenden Situationen ist sie oft zynisch und es fällt ihr dann schwer, ihre scharfe Zunge zu zügeln. Sie ist hochintelligent und hat eine ausgeprägte Veranlagung für Magie. Aufgrund ihrer Erfahrungen während des Großen Feuers hat Cynn eine unbekümmerte Einstellung zu ihrem eigenen Tod entwickelt. Sie neigt daher dazu, sich zu übernehmen und sich selbst und ihre Freunde in Gefahr zu bringen. Sie hat sich Mhenlos Expedition nach Cantha angeschlossen, um ihre eigene Neugier zu befriedigen, neue Methoden dafür zu erlernen, Dinge in die Luft zu jagen, und aus dem ehrlichen (wenn auch gut verborgenen) Wunsch heraus die mysteriöse Bedrohung in Cantha aufzuhalten, bevor der südliche Kontinent genauso verwüstet wird wie die nördlichen Reiche von Tyria.

## ARGO, CHAMPION DES SCHILDKRÖTENCLANS

Geboren in: Cavalon

Nation: Luxon

Klasse: Elementarmagier

Alter: 37

Der Champion des Schildkrötenclans wird im gesamten Gebiet der Luxon für seinen Mut, seinen ausgeprägten Sinn für Gerechtigkeit und seine beeindruckende Stärke auf dem Schlachtfeld respektiert und verehrt. Er war der erste Champion der Luxon, der sich seinen Titel in einem Kampf auf Leben und Tod verdiente, der nicht mit dem Tod eines der Gegner endete. Argos Gegner Tullus hatte sich wacker geschlagen und erhielt seine Deckung selbst nach dem blutigen Verlust eines Fußes und etlicher anderer Verletzungen trotzig aufrecht. Anstatt Tullus, wie von der Menge gefordert, niederzuschlagen, erklärte sich Argo einfach selbst zum Sieger und überreichte Tullus sein Schwert. Diese Geste erlaubte es seinem Gegner, die Arena lebend und mit unversehrter Ehre zu verlassen, sie demonstrierte jedoch Argos Sieg ganz eindeutig. Die Abgabe seiner Waffe zeigte, dass der zukünftige Champion nichts zu fürchten hatte. Der Gerechtigkeit war Genüge getan, die Blutgier der Menge war einigermaßen befriedigt, und mit dieser edlen Geste erwarb sich Argo die Bewunderung aller Clans. Selbst die Kurzick erkennen Argo als einen Gegner an, gegen den sie hoffen, sich selbst beweisen zu können.

Argos Herz ist mit dem Hass von mehreren Generationen auf das canthanische Kaiserreich erfüllt, das seiner Meinung und der vieler Luxon nach sein Volk am trostlosesten Ort des gesamten Kontinents, dem Jademeer, in die Enge getrieben hat. So sehr er jedoch das canthanische Kaiserreich auch verabscheut, der Kontinent ist trotzdem seine Heimat. Und wenn Bedrohungen auftauchen, die keine Fraktion allein bewältigen kann, ist es unter Umständen möglich, Argo von einem Bündnis mit den Kurzick – ja, vielleicht sogar mit den canthanischen Unterdrückern – zu überzeugen, um gemeinsam für das Überleben aller zu kämpfen.



## AIDAN

Geboren in: Borlispass  
Nation: Ascalon  
Klasse: Waldläufer  
Alter: 32

Als Sohn eines Jägers ist Aidan mit einem Köcher von Pfeilen auf dem Rücken aufgewachsen. Seine Mutter hat er nie gekannt, denn sie starb bei seiner Geburt, während seine Familie sich auf einem Wagenzug von Kryta nach Ascalon befand. Sobald der Junge alt genug war, um mit einer Hand einen Bogen zu halten, packte Aidans Vater die guten Stahlköpfe ihrer Werkzeuge zusammen, und die beiden brachen in die Wildnis auf. Sie fanden eine Stelle in der Mitte einer Waldlichtung, schnitzten neue Handgriffe für ihre Werkzeuge und bauten sich aus dem Nichts ein neues Heim auf.

Aidan ist Überlebenskünstler. Für ihn gibt es nichts, was nicht infrage käme, solange er und seine Gefährten dadurch einen weiteren Tag überleben könnten. Er denkt schnell und handelt noch schneller, wobei er über eine innere Ruhe und ein stilles Selbstvertrauen verfügt, das auf seine Freunde ansteckend wirkt. Aidan verfügt über die Weisheit einer größeren Lebenserfahrung, obwohl er nie das Bedürfnis verspürt, dies seine jüngeren Gefährten spüren zu lassen. Für Meister Togo ist er ein Jungspund, weshalb der Waldläufer den Mantel der Weisheit bereitwillig an den Ritualisten abgegeben hat. Aidan hat sich Mhenlo auf dessen Reise nach Cantha gern angeschlossen, obwohl ihm der Gedanke an seine Heimat, die jetzt ohne ihn zurecht kommen muss, schlaflose Nächte bereitet. Das ist keine Arroganz, sondern eine schlichte Anerkennung der Tatsachen.



## GRÄFIN DANIKA ZU HELTZER

Geboren in: Arborstein  
Nation: Kurzick  
Klasse: Mönchin  
Alter: 22

Danika zu Heltzer lebt mit ihrer Familie in der festungsartigen Kathedrale zu Heltzer, einem Denkmal, das dem Heiligen Viktor (einem der beiden Champions, die Shiro Tagachi am Tag des Jadewinds töteten) gewidmet ist. Wie ihr Vater, Graf Petrov zu Heltzer, Oberhaupt der großartigen Kurzick-Dynastie desselben Namens, ist auch Danika stolz darauf, den ehrwürdigen Viktor zu ihren Vorfahren zu zählen. Im Gegensatz zu ihrem Vater ist Danika Nicht-Kurzick und den anderen Kurzick-Häusern gegenüber sehr aufgeschlossen. Diese Aufgeschlossenheit hat wahrscheinlich damit zu tun, dass sie eine leidenschaftliche Leserin ist. Um der schrecklichen Langeweile ihrer „Gefangenschaft“, wie sie es nennt, in der Kathedrale zu entkommen, verschlingt sie den Inhalt zahlloser Folianten in der Familienbibliothek der zu Heltzers, vor allem jene, in denen es um fremde Länder und andere Völker geht.



Danikas Frustration mit der Absonderungspolitik der Kurzick, von der sie glaubt, dass sie zum weiteren Niedergang ihres Volkes und ihrer Welt führen muss, wächst zusehends. Sie ist begierig darauf, die Welt außerhalb des Echowaldes zu erkunden und neue Verbündete für die Kurzick zu finden. Wie Argo verfügt sie über einen ausgeprägten Gerechtigkeitsinn und würde als eine der ersten Kurzick im Falle einer großen Bedrohung Fraktionsstreitigkeiten beiseite schieben. Sie hat sich sogar den strikten Anweisungen ihres Vaters widersetzt und Kontakt mit dem Haus Vasburg, den langjährigen Rivalen der zu Heltzers, aufgenommen.



FEINDE



## SHIRO TAGACHI

Niemand außer Shiro Tagachi selbst weiß, weshalb der kaiserliche Leibwächter – des Kaisers getreuster Diener – sich am Tag des Jadewinds gegen seinen Meister wendete. Wollte Shiro die bislang ununterbrochene kaiserliche Thronfolge durchtrennen und sich selbst zum Kaiser krönen? Wollte er sich für ein Unrecht rächen, das der Kaiser Shiro oder seiner Familie angetan hatte? Wollte er womöglich eine Art der Macht an sich reißen, die Historiker nicht mehr nachvollziehen können?

Welche Motive er auch hatte, Shiros Tat wurde sprichwörtlich in Stein gemeißelt. Am letzten Tag des Erntedankfestes wartete der Lieblingsleibwächter des Kaisers beim Erntetempel auf den Kaiser, als dieser die Spitze des Tempelturms erreichte. Shiro ermordete den auf dem heiligen Boden knienden Kaiser von Cantha, dessen Blut den Boden auf immer beflecken würde. Shiro selbst wurde wenige Augenblicke danach getötet, doch seine Rache an jenen, die ihn töteten, war das bedeutendste Ereignis in der Geschichte Canthas seit der Gründung des Reiches durch Kaineng. Während er seinen letzten Atemzug tat, setzte er seine gesamte unrechtmäßig erworbene Kraft ein, um die Seele des Kaisers versickern zu lassen. Von Magie erfüllt, jedoch tödlich verwundet, schrie der verräterische Leibwächter auf, und seine Stimme war in einem Umkreis von mehreren hundert Meilen hörbar. Shiros Todesschrei wurde zum Jadewind, einer katastrophalen Energiewelle, die Bäume, Tiere, Menschen und offene Gewässer in Stein und Kristall verwandelte.

Nach Shiros Niedergang blieb das Reich bestehen. Doch Shiros Vermächtnis für den Kontinent kann nicht verleugnet werden und ist von Dauer. Mittlerweile deuten nach zweihundert Jahren alle Zeichen auf eine Wiederkehr Shiros aus dem Grenzreich des Jenseits hin. Als Spektralmacht,



die von Wut, Machtdurst und Wahnsinn angetrieben wird, hinterlässt er eine Spur der Verdorbenheit. Die Canthaner wissen davon nichts und vermuten, dass es sich bei den grässlichen Auswirkungen „des Befalls“ um eine ungeheure Seuche handelt. Selbst jene, die wissen, dass Shiro in den Schatten lauert, haben keine Ahnung von der Macht, die in ihm brodelte – oder was er mit ihr anrichten wird.

## DIE BEFALLENEN

Die Befallenen sind schlechterdings lebende Kreaturen – Tiere, Menschen, Pflanzen – die das Pech hatten, Shiros üblem Geist zu nahe zu kommen. Wer nicht beeinträchtigt wurde, nennt diese „Krankheit“ den Befall und fürchtet, dass er sich zu einer Epidemie ausweiten könnte, wenn er nicht eingedämmt wird. Der Befall ist nicht ansteckend, doch angesichts der offensichtlichen Gefahr, die befallene Kreaturen darstellen, empfiehlt es sich auf alle Fälle, den Befallenen fernzubleiben.

Jedermann und alles kann befallen werden, was diese so genannte Pest noch Schrecken erregender macht als jede andere normale Krankheit. Die Mutationen, die der Befall hervorbringt, sind unberechenbare Missbildungen mit der Kampfstärke der ursprünglichen Person oder Kreatur, doch auf grässliche Art vom Befall verändert und verstärkt.

Wenn jemand oder etwas erst befallen wurde, gibt es kein Heilmittel mehr. Die gequälte Seele kann nur Frieden finden, indem sie getötet wird, Mitleid oder Zögerlichkeit führen nur zum Tod – und zwar Eurem.





## DIE PURPURSCHÄDEL

Dieser Piratenkult stellt eine Bedrohung für alle freien Bewohner von Cantha dar und ist eine ständige Gefahr auf den Straßen, die durch die weniger dicht bewohnten ländlichen Gebiete des Kontinents führen. Überfälle der Purpurschädel auf das zivilisierte Cantha sind in den letzten zweihundert Jahren regelmäßiger und blutrünstiger geworden. Ganze Siedlungen sind von diesen Gesetzlosen ausgelöscht worden. Der Tod hat für die Purpurschädel zwei Zwecke: zur Verehrung und um sehr, sehr reich zu werden. In den Reihen der Purpurschädel gibt es unter anderem ausgebildete Ritualisten, Elementarmagier und Waldläufer.

## DIE AUFSEHER

Die mysteriösen und uralten Aufseher bewachen die Gebiete von Cantha, die am schwersten von Shiros Erbe getroffen wurden.

Als Beschützer des einstigen Echowaldes bewachen sie nun den versteinerten Wald, in den er sich verwandelt hat. Einst waren sie vielleicht Menschen, womöglich mächtige Druiden oder Heilige, aber vor langer Zeit wurden sie eins mit dem Geist, dem sie dienten und verwandelten sich in etwas völlig anderes.

Heute sind sie die letzten Beschützer des Echowaldes. Der Clan fordert das Recht auf Rache für Shiros Schandtaten und macht alle Menschen für den Jadewind verantwortlich, der die Wälder und das Meer von Leben leerte, aber unerklärlicherweise die Aufseher in Ruhe ließ. Halb wahnsinnig und erzürnt über ihr Scheitern, die Nichterfüllung ihres einzigen Zwecks, haben sie ihre eigenen mysteriösen Methoden, um die Auswirkungen von Shiros Tod rückgängig zu machen, doch bis sie das schaffen, werden sie weiterhin alle Menschen bedrohen, denen sie begegnen.

Aufseher haben keine Namen, sondern benutzen ihren Rang innerhalb der natürlichen Hierarchie des Clans als Spitznamen. Die schwächsten Aufseher mit den niedersten Rängen werden den kleinsten Formen und Gestalten der Natur – Blättern, Moosen, Muscheln und so weiter – zugeordnet. Weiter



oben in der Rangordnung befinden sich jene Aufseher, die ihren Namen von einem bestimmten Baum oder einer größeren Meereslebensform übernehmen, und jene Beschützer, die die Clans anführen, werden nach den Jahreszeiten benannt.

## DIE NAGA

Besucher aus Tyria behaupten, dass die schlangenähnlichen Naga den Vergessenen auf dem nördlichen Kontinent ähnlich sehen, die beiden Gattungen sind jedoch nicht miteinander verwandt. Genau wie die

Aufseher verloren auch die Naga ihr Zuhause, als der Jadewind über das Land fegte. Doch die Naga – im Wasser lebende Kreaturen, die mit den Seeschlangen verwandt sind und eine Kultur entwickelt haben, die im Frieden mit den Menschen lebt – wurden von Shiros Todesschrei beinahe ausgerottet. Tausende wurden eins mit dem Meer, als es sich in Edelstein verwandelte. Und viele hundert mehr, vor allem Händler und Söldner, starben auf dem Land gemeinsam mit den Menschen von Cantha. Die einzigen überlebenden Naga waren jene, die weit genug vom Wasser entfernt waren, um nicht in

Jade verwandelt zu werden, und diese Überlebenden – von denen es nur noch ein paar Dutzend gab – wurden vertrieben und waren völlig verängstigt.



Es ist einer Nagapriesterin namens Hanasha Korallenflosse zu verdanken, dass nicht die gesamte Spezies innerhalb einiger kurzer Jahre, wenn nicht Monate, ausstarb. Die Priesterin setzte die ihr verbleibende Kraft ein, um alle Überlebenden, die sie fand, wieder zu beleben; diese wiederum brachten weitere Überlebende zu ihr, bis schließlich ein wieder vereinter Nagastamm, der knapp vierzig Individuen umfasste, versammelt war. Unter ihrer Führung gaben die Naga ihr althergebrachtes Moraletos auf und fingen damit an, sich schneller fortzupflanzen, um sich eines Tages bei den Menschen rächen zu können.

Mittlerweile, zweihundert Jahre später, ist von der friedlichen Kultur, die die Küste gemeinsam mit den alten Canthanern bewohnte, nichts mehr übrig. Die Naga haben ganze Abschnitte des kristallinen Meeres und der versteinerten Küste auf aggressive Art und Weise zurückerobert und sorgen dafür, dass Reisen über das Jademeer noch gefährlicher sind.

## DIE SCHAUFLER

Die maulwurfartigen Schaufler auf dem nördlichen Kontinent von Tyria sind eine bemitleidenswerte Spezies, die dem niederträchtigen Steingipfel als Sklaven dient und jederzeit an der Seite aller, die ihnen dabei helfen wollen, sie von den Peitschen ihrer Meister zu befreien, kämpfen würde. Im Echowald von Cantha verteidigen ein paar kleine Kolonien entfloherer Schaufler verzweifelt ihre kostbare Freiheit. Bei diesen Schauflern handelt es sich um die Nachkommen einiger verzweifelter Flüchtlinge aus den Zittergipfeln, die mehrere hundert Meilen lange Tunnels gegraben hatten, um ihre sonderbare neue Heimat zu erreichen. Sie haben keinen Grund dafür, freundschaftliche Gefühle gegenüber Menschen oder anderen Spezies zu hegen, denn sie sind der Sklaverei ohne Hilfe von außen entkommen und planen, ihre Spezies in den versteinerten Wäldern neu zu etablieren. Schauflerdörfer lassen sich an ihren großen Dreckhügeln erkennen. Das Maulwurfvolk lebt vor allem in dem Tunnelnetzwerk, das die Hügel miteinander verbindet. Wer die Wildheit und Angriffslust der canthanischen Schaufler unterschätzt, tut dies auf eigene Gefahr.



## BANDEN VON KAINENG

Das Ministerium für himmlische Angelegenheiten gibt vor, den Beamtenapparat der canthanischen Regierung zu leiten, während der Kaiser als souveräner Monarch und Befehlshaber über die gesamte canthanische Armee herrscht. Der Handel befindet sich jedoch zum überwiegenden Teil in den Händen der zwei größten organisierten Organisationen der Stadt Kaineng. Die beiden Banden – eine einigermaßen unzutreffende Bezeichnung, da jede Bande aus hunderten, wenn nicht gar tausenden Hauptmännern, Geldmännern, Schlägern und ähnlich unangenehmen Gestalten besteht – kontrollieren beinahe den gesamten legalen und illegalen Handel in der canthanischen Hauptstadt. Die Am Fah und die Jadebruderschaft befinden sich in einem konstanten kalten Krieg, der manchmal auch blutig auf den Straßen ausgetragen wird. Über die letzten Jahrhunderte hinweg konnte keine der beiden die andere stürzen, weshalb die Banden bei gelegentlichen Razzien auch ein Zweckbündnis miteinander eingehen. Sollte eine der Banden jemals die Oberhand gewinnen, könnte das daraus resultierende Handelsmonopol durchaus zum Sturz des Thrones führen; deshalb versuchen die persönlichen Vertreter des Kaisers zu gewährleisten, dass dieser Fall niemals eintritt.

## GEFÄHRLICHE KREATUREN

### DRACHEN

Drachen jeglicher Form, Größe und Herkunft nennen Cantha seit Jahrtausenden ihre Heimat, seit lange vor der Zeit, als die alten Stämmen sich zusammenschlossen, um das Reich zu gründen, das sie als Wappentier verwendet.

### YETIS

Die Yetis, diese primitiven und brutalen Feinde der Tengu, sind gerade einmal intelligent genug, um eine Jäger-und-Sammler-Gesellschaft zu bilden, wenn auch eine mit einer Tradition, in der Ehre und Tapferkeit groß geschrieben werden (da die Yetis diese Konzepte verstehen).

### MANTIDEN

Diese abscheulichen Insekten tauchen neuerdings häufiger auf dem Land und in anderen Gebieten um das Kloster von Shing Jea herum auf. Mantiden bilden in den Höhlen, von denen das Gebiet durchzogen ist, kleine Schwärme und sind immer auf der Suche nach Beute, entweder als Futter für sich selbst oder für die Eier ihrer Königin.

### KIRIN

Diese friedlichen Geistmönche wurden durch Shiros Wiederkehr verdorben und greifen manchmal die Lebenden an. Seid auf der Hut, wenn Ihr Euch einem Kirin nähert.

### ONI

Manche Leute behaupten, dass die wilden, dämonischen Oni ihren Ursprung in den Nebeln haben, andere wiederum glauben, dass sie sie von einem noch weiter entfernten, dunkleren Ort kommen, der von der Welt des Verstandes abgeschnitten ist. Sie sind Mörder aus dem Jenseits, die aus dem Nichts auftauchen, um ihre Opfer abzuschlachten, ohne dass irgendjemand wüsste, weshalb. Unabhängig von ihren Gründen und ihrer Herkunft gehören die Oni zu den tödlichsten Zweibeinern in Cantha.



Buch II:  
DIE  
HELDEN  
VON  
CANTHA

DER PFAD  
DES HELDEN



## INTERESSANTE ZEITEN

Das Reich des Drachen ist in höchster Gefahr. Für Helden aus Cantha und die unerschrockenen Forscher vom nördlichen Kontinent ist es Zeit, sich im Kloster von Shing Jea unter den Fittichen von Meister Togo zu sammeln. Nur durch die Anstrengungen dieser kühnen Abenteurer wird Cantha die unheilvolle Bedrohung überstehen, die am Rande der Schatten lauert. Unter der Führung Meister Togos und mit der richtigen Einstellung werdet Ihr zu Canthas letzter Hoffnung.



**Hinweis:** Dieses Kapitel geht von der Annahme aus, dass Ihr einen neuen Rollenspielcharaktere erstellt habt, der sein Leben auf Stufe 1 beginnt. Frisch und lembereit strebt er seinen Abenteuern entgegen.

## ERSTELLEN EURES CHARAKTERS

Helden sind männlich oder weiblich, groß oder klein, und es gibt sie in allen 56 möglichen Kombinationen der folgenden acht Klassen: Assassine, Ritualist, Krieger, Elementarmagier, Mönch, Waldläufer, Mesmer und Nekromant. Individuelle Helden können im Lauf der Zeit 150 einzigartige Fertigkeiten pro Charakter erlernen. Die wichtigsten Entscheidungen, die Ihr für Euren neuen Helden treffen müsst, sind die Wahl einer

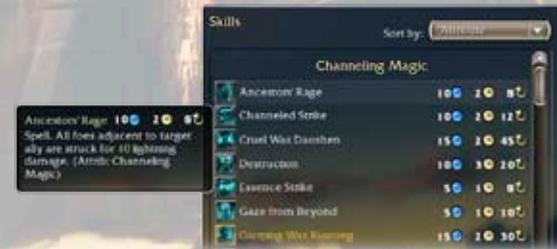


primären und direkt im Anschluss auch die Wahl einer sekundären Klasse. Diese Entscheidungen bestimmen über Eure Rüstung, Fertigkeiten und den Kampfstil und wirken sich auch auf das allgemeine Spielerlebnis aus.

Pro individuellem *Guild Wars*-Account könnt Ihr vier Helden erstellen bzw. sechs Charaktere, wenn Ihr das *Guild Wars*-Grundspiel und *Guild Wars Factions* installiert. Ihr könnt Helden jederzeit löschen und dafür neue erstellen sowie Eure Fertigkeiten und Attribute ändern, wenn Ihr Euch in einer Stadt aufhaltet. Experimentiert mit verschiedenen Kombinationen von Klassen, Fertigkeiten und Attributen, bis Ihr den Helden gefunden habt, der am besten zu Euch passt.

## ATTRIBUTE

Jede Klasse besitzt bis zu fünf Attribute. Die Attribute hängen ganz von den Klassen ab, die Ihr wählt, und der Attributpunktepooles Eures Helden leitet sich aus der Kombination Eurer primären und sekundären Klasse ab. Das erste aufgeführte Attribut steht nur den Charakteren zur Verfügung, die diese Klasse als ihre primäre Klasse ausgewählt haben. Beispielsweise hätte ein Krieger/Mönch Zugriff auf das primäre Kriegerattribut Stärke. Ein Mönch/Krieger würde dagegen „Gunst der Götter“ als primäres Attribut erhalten. Jede der beiden Kombinationen würde die vier normalen Mönchattribute und die vier normalen Kriegerattribute umfassen, doch das primäre Attribut sorgt dafür, dass die beiden Kombinationen unterschiedlich gespielt werden und in einer Gruppe von Abenteurern eine unterschiedliche Funktion ausüben.



Die meisten Fertigkeiten hängen mit einem bestimmten Attribut zusammen. Wenn Ihr also ein Attribut verbessert, werden automatisch auch diese Fertigkeiten verbessert. Die Attribute der verschiedenen Klassen tragen zu einer jeweils ganz bestimmten Kampfstrategie bei und die speziellen Attribute, die Ihr zur Verbesserung auswählt, helfen Euch dabei, einen ganz eigenen Kampfstil zu kreieren.



**Hinweis:** Das Attribut einer Fertigkeit ist in der Fertigkeitsbeschreibung aufgeführt. Bewegt die Maus über ein Fertigkeitssymbol, um die Beschreibungen zu lesen.

## PRIMÄRES ATTRIBUT

Jede Klasse verfügt über ein mächtiges primäres Attribut, das nur den Charakteren zur Verfügung steht, die diese Klasse als ihre primäre Klasse auswählen. Wird zum Beispiel der Mesmer als primäre Klasse ausgewählt, kann der Charakter in „Schnellwirkung“ investieren, womit die Geschwindigkeit beim Wirken von Zaubern erhöht wird. Die sekundäre Klasse, die Ihr auswählt, genießt keinen Zugriff auf dieses primäre Attribut. Ihr solltet deshalb bei der Erwägung, welche Klasse Eure primäre Klasse sein soll, die primären Attribute jeder Klasse beachten.

## ATTRIBUTPUNKTE

Mit jeder Stufe, die Ihr erreicht, erhaltet Ihr Attributpunkte, um die Wirksamkeit Eurer Fertigkeiten zu verbessern. Wenn Ihr einem Attribut Punkte zuweist, wird dadurch die Kraft von den Fertigkeiten und Waffen erhöht, die mit diesem Attribut zusammenhängen. Erhöht die Attribute zu den Fertigkeiten und Waffen, die Ihr Eurer Ansicht nach am meisten benutzen werdet.

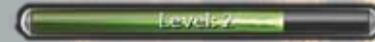


## ÄNDERN Eurer ATTRIBUTE

Ihr könnt Eure Attribute jederzeit verändern, solange Ihr Euch in einer Stadt befindet. Durch diese Flexibilität könnt Ihr Euer Spiel an neue Situationen anpassen und neue Waffen und Zauber wirkungsvoll einsetzen. Zum Beispiel könnte Euer Krieger ein seltenes Schwert finden. Ihr habt ihn aber vielleicht mit Äxten ausgebildet und deshalb das Attribut Axtbeherrschung aufgefüllt. Jetzt könnt Ihr ganz einfach in eine Stadt gehen, die Rückerstattungspunkte, über die Ihr in der Axtbeherrschung verfügt, neu verteilen und sie stattdessen in das Attribut Schwertkunst investieren.

## HÖHERE STUFEN ERREICHEN

Während Ihr durch Cantha reist und die vor Euch liegenden heroischen Aufgaben erledigt, sammelt Euer Charakter Erfahrungspunkte und steigt von Charakterstufe zu Charakterstufe auf. Jede Stufe bringt eine Erhöhung der maximalen Lebenspunkte (wodurch Ihr schwieriger zu töten seid) und Eurer Energie (welche das Benutzen für viele Fertigkeiten speist) mit sich. Die höchste Stufe, die Euer Rollenspiel-Charakter erreichen kann, ist 20. Es ist kein Zufall, dass diese Stufe auch die Stufe eines vorbereiteten PvP-Charakters ist.



## ATTRIBUTE VERBESSERN

Mit jeder neuen Stufe werden Euch Attributpunkte gewährt, die Ihr zur Verbesserung Eurer Attribute ausgeben könnt. Eure primäre Klasse legt Euer primäres Attribut fest, wie zum Beispiel das Herbeirufen des Ritualisten, das die Stärke der herbeigerufenen Geister verstärkt, oder die Kritischen Stöße des Assassinen; dieses Attribut erhöht die Chance, kritische Treffer zu erzielen. Und das Attribut des Elementarmagiers ist die Energiespeicherung: Damit wird die maximale Energie dauerhaft angehoben, und Ihr könnt deshalb Fertigkeiten häufiger verwenden. Die Anzahl der Punkte, die Ihr erhaltet, wenn Ihr um eine Stufe aufsteigt, steigt mit zunehmender Erfahrung.

## FERTIGKEITSPUNKTE

Mit zunehmender Erfahrung gewinnt Ihr Fertigkeitpunkte, mit denen Ihr das Recht erwerbt, neue Fertigkeiten in Euren primären und sekundären Klassen zu trainieren. Jede Fertigkeit, die Ihr erlernt, macht Euer Fertigkeitenarsenal vielseitiger.

## ANPASSEN

Die von Euch gewählten Klassen, Fertigkeiten und Attribute, die Ihr im Lauf der Zeit verbessert, führen für jeden von Euch erstellten Helden zu einer einzigartigen *Guild Wars*-Erfahrung. Ihr könnt Euren Helden noch stärker ganz nach Eurem Geschmack anpassen, indem Ihr Geschlecht und Aussehen des Charakters bestimmt und Euren Rüstungssatz mit Farbstoffen, die Ihr entweder als Beute findet oder von einem Farbstoffhändler erwerbt, unverwechselbar macht. Und vergesst nicht: Ihr könnt einen Charakter jederzeit löschen, um Platz für einen neuen zu schaffen.



# DIE ACHT KLASSEN



## TREFFT EURE WAHL

Assassine, Ritualist, Krieger, Elementarmagier, Mönch, Waldläufer, Mesmer oder Nekromant: Jede Klasse hat ihre eigenen Stärken und Eigenschaften, Waffen- oder Zauberbesonderheiten und verfügt über einen einzigartigen Satz an Fertigkeiten, mit dem Ihr Schaden zufügen, Feinde bzw. die Umgebung manipulieren oder Verbündete schützen und heilen könnt. Jede Klasse bietet einen Attributsatz, der die Wirksamkeit von Waffen und Fertigkeiten im Kampf festlegt.

Primäre Klasse	Eure primäre Klasse bestimmt das grundlegende Aussehen Eures Helden sowie die Rüstung, die er tragen wird. Außerdem bietet sie mehrere Attribute, die die Fertigkeiten im Laufe der Zeit verbessern, einschließlich eines primären Attributs, das nicht verfügbar ist, wenn die Klasse als sekundäre Klasse gewählt wird.
Sekundäre Klasse	Eure sekundäre Klasse rüstet Euren Helden ergänzend zum ersten Satz mit einem zweiten Satz an Attributen und Fertigkeiten aus. (Eure sekundäre Klasse hat keinen Zugriff auf das primäre Attribut dieser Klasse.)



## ASSASSINE

Einer tödlichen Giftschlange gleich pirscht sich der Assassine im Verborgenen an, immer bereit zuzustoßen, wenn es der Feind am wenigsten erwartet. Er ist überall und nirgends zugleich. 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. Assassinen sind ausgebildet, um Angriffe dermaßen wirkungsvoll miteinander zu verknüpfen, dass ihre Feinde keine Chance zum Zurückschlagen haben. Sie haben Meisterschaft in der Kunst erlangt, sich wie Schatten zu bewegen – Assassinen tragen lediglich leichte Rüstung und vermeiden Schäden lieber dadurch, dass sie nicht mehr da sind, wo die Streiche des Gegners landen. Zu ihren weiteren magischen Fertigkeiten gehören Verhexungen, mit denen die Abwehr des Ziels geschwächt wird und mit denen Assassinen sich vor Schaden schützen.

### ASSASSINENATTRIBUTE

Kritische Stöße (Primär)	Für jeden Punkt, der für dieses primäre Attribut ausgegeben wird, erhält der Assassine eine zusätzliche 1%ige Chance zum Landen eines kritischen Treffers. Darüber hinaus können Assassinen auf diese Weise jedes Mal, wenn sie einen kritischen Treffer landen, Energie erhalten.
Dolchbeherrschung	Wenn Ihr das Attribut der Dolchbeherrschung erhöht, wird der Schaden vergrößert, den der Assassine mit Dolchen zufügt. Außerdem nimmt die Chance zu, mit einem Dolch einen kritischen Treffer zu landen. Viele Fertigkeiten, insbesondere Dolch-Angriffsfertigkeiten, werden durch eine höhere Dolchbeherrschung effektiver. Dieses Attribut verbessert außerdem Eure Chance auf einen Doppelangriff und einen Treffer mit beiden Dolchen gleichzeitig.
Tödliche Künste	Das Attribut Tödliche Künste kann erhöht werden, um Dauer und Wirksamkeit von Verhexungen und anderen Fertigkeiten zu verbessern, die einen einzelnen Feind für die Stöße des Assassinen verwundbar machen.
Schattenkünste	Ihr könnt Punkte in das Attribut der Schattenkünste investieren, um die Fertigkeiten zu verbessern, mit denen die Abwehr des Assassinen verbessert wird und die sofortige Schattenbewegungen ermöglichen.



## RITUALIST

Ritualisten kanalisieren Energien aus dem Jenseits, mit denen Verbündete aus der Leere herbeigerufen und mystische Binderituale ausgeführt werden können, die diesen Verbündeten den Willen des Ritualisten aufzwingen. Ritualisten verhüllen ihre Augen, um besser mit den Geistern zu kommunizieren, die ihnen und ihren Gefährten große Macht und Schutz gewähren. Die von Ritualisten kanalisierte Energie verstärkt ihre Fertigkeiten, mit denen sie die Waffen ihrer Verbündeten tödlicher machen oder den Lebenspunkten von Feinden verheerenden Schaden zufügen. Ritualisten können außerdem die Überreste der Toten benutzen, um die Lebenden zu verteidigen – nicht, indem sie die Kadaver wieder beleben, wie das ein Nekromant tun würde, sondern durch die rituelle Verwendung von Urnen und Asche. Während Waldläufer im Einklang mit der Geisterwelt leben, können Ritualisten sie beherrschen und tun das auch.

### RITUALISTENATTRIBUTE

<b>Herbeirufen (Primär)</b>	Mit jedem Punkt für das Attribut Herbeirufen erhalten herbeigerufene oder belebte Kreaturen 4% mehr Lebenspunkte. Herbeirufen macht außerdem viele mit Geistkreaturen zusammenhängende Ritualisten-Fertigkeiten wirkungsvoller.
<b>Zwiesprache</b>	Ihr könnt das Attribut Zwiesprache erhöhen, um die Fähigkeit des Ritualisten zu stärken, mit der er Verbündete aus der Anderwelt herbeiruft und beherrscht.
<b>Wiederherstellungsmagie</b>	Ihr könnt Punkte in die Wiederherstellungsmagie investieren, um die Dauer und Wirksamkeit der Ritualistenfertigkeiten zu erhöhen, mit denen Verletzungen von Verbündeten geheilt werden.
<b>Kanalisierungsmagie</b>	Ihr könnt das Ritualistenattribut der Kanalierungsmagie aufbauen, um die Dauer und Wirksamkeit jener Fertigkeiten zu erhöhen, mit denen Feinden geistiger Schaden zugefügt wird.



# KRIEGER

Wer sich entschließt, den Pfad des Kriegers einzuschlagen, wählt damit eine Klasse, die sich dem Nahkampf und persönlicher Gewalt verschrieben hat – und Angehörige dieser Klasse genießen jeden Augenblick dieses Wegs. Der Krieger ist der klassische Haudrauf-Fantasyheld: Er ist hart im Nehmen, stark und schwingt Nahkampfwaffen auf dem Schlachtfeld meisterlich. Mit anderen Worten: Er ist, was viele MMO-Spieler als „Tank“ bezeichnen. Krieger sind Meister im Umgang mit der Axt, dem Schwert und dem Hammer, allerdings entscheiden sich die meisten unter diesen drei für eine bevorzugte Waffe. Mit ihrer schwereren Rüstung und mehr Trefferpunkten können Krieger Prügel einstecken, die andere Charaktere in der Gruppe nicht bewältigen können. So gelingt es ihnen gegebenenfalls, anderen Klassen in der Gruppe, wie den Waldläufern oder den Elementarmagiern, genug Raum zu verschaffen, um ihre Distanzfähigkeiten einzusetzen. Viele Kriegerfertigkeiten werden durch Adrenalin gespeist, das aus einem speziellen Kräftepool stammt, der an Stelle von Energie erzeugt wird, während der Krieger kämpft. Das bedeutet: Krieger, die bereits von Haus aus einer Klasse mit niedriger maximaler Energie angehören, können immer noch eine ganze Menge Fertigkeiten nutzen, wenn ihre Energie zur Neige geht. Die taktischen Fertigkeiten eines Kriegers sind gewöhnlich defensiv und helfen ihm dabei, seine Truppen zu schützen und anzuführen. Das primäre Attribut des Kriegers ist die Stärke; eine größere Stärke verbessert alle auf Stärke basierenden Fertigkeiten und erhöht die Chance, die Rüstung von Gegnern zu durchdringen.

## KRIEGERATTRIBUTE

<b>Stärke (Primär)</b>	Stärke steht nur primären Kriegern zur Verfügung und erhöht die Chance, dass die Rüstung eines Gegners durchdrungen wird. Stärke ist die Grundlage für viele Fertigkeiten, die Feinden größeren Schaden zufügen.
<b>Schwertkunst</b>	Schwertkunst erhöht sowohl den mit dem Schwert zugefügten Basisschaden als auch den Schaden, der durch Schwertfertigkeiten zugefügt wird.
<b>Axtbeherrschung</b>	Wenn Ihr die Axtbeherrschung verbessert, erhöht Ihr sowohl den mit der Axt zugefügten Basisschaden als auch den Schaden, der durch Axtfertigkeiten zugefügt wird.
<b>Hammerbeherrschung</b>	Hammerbeherrschung erhöht sowohl den mit dem Hammer zugefügten Basisschaden als auch den Schaden, der durch Hammerfertigkeiten zugefügt wird.
<b>Taktik</b>	Taktik erhöht die Wirksamkeit von Schreien und Haltungen, die dem Krieger und seinen Verbündeten im Kampf einen Vorteil verschaffen.



## ELEMENTARMAGIER

Der Elementarmagier beherrscht die vier Elementarkräfte: Erde, Luft, Feuer und Wasser. Durch Magie, die Elementarmagier aus den Grundfesten der Natur selbst beziehen, können sie mit einem einzigen Angriff mehr Schaden anrichten als Angehörige jeder anderen Klasse. Erdmagie löst Erdbeben und Vulkanausbrüche aus, hüllt Gegner in festen Stein und kann die Stärke und das Durchhaltevermögen von Verbündeten steigern. Luftmagie wird von der Macht der Stürme und Blitze gespeist und verleiht Verbündeten eine größere Geschwindigkeit oder richtet sich in einem konzentrierten Angriff, der schweren Schaden anrichtet, auf bestimmte Gegner. Feuermagie wird oft als die reinste Form zerstörerischer Zauberkraft angesehen und fügt Gruppen von Feinden brennende Schmerzen und Schaden zu. Die Magie des Wassers ist äußerst vielseitig. Wassermagie ruft Eis und Nebel herbei, hält damit Feinde auf und behindert ihre Sicht, kann Kälteschäden hervorrufen und sogar Verbündete vor anderen Formen magischer Angriffe schützen. Das primäre Attribut des Elementarmagiers, Energiespeicherung, verleiht ihm den höchsten Wert für maximale Energie im Spiel. Das macht andere Klassen mit hohem Energieverbrauch, zum Beispiel den Mönch oder den Mesmer, zur natürlichen Wahl für die sekundäre Klasse eines Elementarmagiers. Elementarmagier sollten sich niemals im Nahkampf engagieren. Dennoch: Falls sie umzingelt werden, verfügen sie für den Fall des Falles über eine reiche Palette von Wirkungsbereich-Fertigkeiten.

### ELEMENTARMAGIERATTRIBUTE

Energiespeicherung (Primär)	Das primäre Attribut des Elementarmagiers, Energiespeicherung, erhöht die maximale Energie und verbessert die Fertigkeiten, die beim Regenerieren von Energie helfen.
Feuermagie	Wenn Ihr die 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 Dauer und Wirksamkeit der Wasserfertigkeiten des Elementarmagiers, mit denen die Bewegungen der Feinde verlangsamt und ihr Blut zu Eis gefroren wird.
Erdmagie	Mehr Punkte für die Erdmagie erhöhen Dauer und Wirksamkeit der Erdfertigkeiten des Elementarmagiers, mit denen der Held sich selbst und seine Verbündeten schützen oder Gegnern Schaden zufügen kann, ohne dass deren Rüstung eine Rolle spielt.
Luftmagie	Luftmagie erhöht Dauer und Wirksamkeit der Luftfertigkeiten des Elementarmagiers, mit denen er Rüstungen durchdringen, Blindheit verursachen und Feinde zu Boden werfen kann.



# MÖNCH

Der Mönch kann direkt mit den Göttern von Tyria sprechen, um einen Kanal für göttliche Magie zu öffnen, mit der Verbündete im Kampf geheilt und geschützt oder die heiligen Mächte auf die Feinde des Mönchs losgelassen werden können. Die Verbindung des Mönchs zu den Göttern zeigt sich in seinem primären Attribut, der Gunst der Götter, die zusätzliche Heilfähigkeiten verleiht und die Fertigkeiten des Mönchs wirksamer sein lässt. Mönche konzentrieren sich oft auf eines der anderen Attribute: Heilmönche bauen das Attribut der Heilgebete auf, um Verbündete wiederzubeleben und ihre Wunden zu heilen. Peinigungsmönche investieren ihre Punkte in Peinigungsgebete; die entsprechenden Fertigkeiten fügen Gegnern Schaden zu und wirken besonders gut gegen untote Feinde. Schutzmönche bauen das Attribut der Schutzgebete auf und nutzen Magie, die bei ihren Verbündeten und ihnen selbst dafür sorgt, dass erst gar kein Schaden entsteht. Der Mönch ist im Rahmen von *Guild Wars* die maßgebliche „Unterstützungs-klasse“, und ihre Angehörigen werden wahrscheinlich nie lange darauf warten müssen, in eine Gruppe eingeladen zu werden. In Kombination mit einer sekundären Klasse wie dem Krieger oder dem Waldläufer können Mönche außerdem ziemlich viel Wirkung entfalten, wenn es darum geht, den Feind zu verletzen.

## MÖNCHATTRIBUTE

<b>Gunst der Götter (Primär)</b>	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 die Dauer und die Wirksamkeit von Zaubern, die göttliche Kräfte heraufbeschwören, um den Verbündeten des Mönchs zu helfen.
<b>Heilgebete</b>	Heilgebete erhöhen Dauer und Wirksamkeit von Zaubern, mit denen der Mönch seine Verbündeten heilen kann.
<b>Peinigungsgebete</b>	Peinigungsgebete verstärken die Dauer und den Schaden, der durch Fertigkeiten verursacht wird, die Gegnern Leid zufügen – insbesondere den Untoten.
<b>Schutzgebete</b>	Schutzgebete verstärken die Dauer und die Kraft der Schutzzauber, die Euch und Eure Verbündeten bewahren.



# WALDLÄUFER

Der Waldläufer befindet sich mehr im Einklang mit der Natur als Angehörige jeder anderen Klasse. Wo der Elementarmagier sich die Kraft der Elemente zunutze macht und sie zähmt, befindet sich der Waldläufer mit dem Leben in all seiner Vielfalt in einer Einheit und nutzt einzigartige Überlebensfertigkeiten, die aus dieser Verbindung entstehen. Waldläufer können Naturrituale ausführen, die die Umgebung zur Behinderung von Feinden manipulieren oder die Kraft der Wildnis nutzen, um Verbündete zu heilen oder im Kampf zu unterstützen. Außerdem können Waldläufer die Tiere der Wildnis zähmen und ihnen befehlen, an ihrer Seite zu kämpfen. Waldläufer sind Meister des gezielten Fernangriffs und sie ziehen den größten Nutzen aus Distanzwaffen wie Bogen. Das primäre Attribut des Waldläufers, Fachkenntnis, zeugt von den Vorteilen der Zwiesprache mit der Natur. Fertigkeiten, die keine Zauber sind (wie Fallen oder Rituale), brauchen weniger Energie, je mehr Punkte Ihr in Eure Fachkenntnis investiert. In einer Gruppe ist der Waldläufer oft aufgerufen, Gegner mit einem gut gezielten Pfeil auf die Gruppe zu lenken. Waldläufer können wirkungsvoll mit allen sekundären Klassen kombiniert werden, die ihre Stärken im Fernkampf haben.

## WALDLÄUFERATTRIBUTE

Fachkenntnis (Primär)	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.
Treffsicherheit	Das Attribut der Treffsicherheit erhöht den Basisschaden von Bogenangriffen und ist das Basisattribut für die meisten Bogenfertigkeiten.
Überleben in der Wildnis	Überleben in der Wildnis verbessert die Verteidigungshaltungen, Vorbereitungen, Fallen und Umgebungsverzauberungen des Waldläufers, die das gesamte Schlachtfeld betreffen.



# MESMER

Der Mesmer lebt nicht gern in der Wirklichkeit – Mesmer erschaffen lieber ihre eigenen Wirklichkeiten. Mesmer sind mentale Meister der Illusion, Kontrolle und Beherrschung, die feindliche Energien zu ihrem eigenen Nutzen abziehen und im Kampf die gesamte Gruppe mit mächtiger, den Verstand unterwerfender Magie unterstützen. Mit Beherrschungsfertigkeiten können Mesmer über Lebenspunkte und Energie ihrer Gegner verfügen oder ihnen mit Illusion Schaden zufügen. Gegebenenfalls können sie diejenigen, die sich ihnen entgegenstellen, sogar aufhalten und ihnen ihre Kräfte entziehen. Der Mesmer kann sich auf Inspiration stützen, um Energie direkt von seinen Gegnern zu stehlen. Und das primäre Mesmerattribut Schnellwirkung funktioniert genau so, wie es sich anhört – Ihr könnt Eure Zauber erheblich öfter wirken als Angehörige jeder anderen Klasse. Der Mesmer ist ein mächtiger Schadenswirker, Unterstützungsspieler oder beides. Er sollte den Kampf an vorderster Front in der Regel meiden, kann aber den Verlauf beinahe jedes Kampfes innerhalb von Sekunden wenden.

## MESMERATTRIBUTE

<b>Schnellwirkung (Primär)</b>	Dieses Primärattribut lässt den Mesmer häufiger Zauber wirken und so einen besseren Gesamteffekt erzielen als jede andere Klasse.
<b>Beherrschung</b>	Dieses Attribut erhöht die Dauer und Wirksamkeit Eurer Beherrschungszauber, mit denen Ihr die Aktionen Eurer Feinde kontrollieren könnt.
<b>Illusion</b>	Erhöht Euer Illusion-Attribut, um Dauer und Wirkung von Illusionszaubern zu erhöhen, mit denen Feinde getäuscht und in ihren Bewegungen sowie in ihrer Fähigkeit behindert werden, selbst Zauber zu wirken.
<b>Inspiration</b>	Investiert Punkte in Inspiration, um Dauer und Wirkung Eurer Inspirationszauber zu erhöhen, die Feinden Energie rauben.



# NEKROMANT

Der Nekromant übt die Wut der Unterwelt aus und versetzt sie Feinden, die töricht genug sind, sich ihm in den Weg zu stellen. Die dunklen Künste des Nekromanten – Flüche, Todesmagie und Blutmagie – nehmen in der Regel einen Tribut vom Benutzer und erzwingen ein Opfer an Lebenspunkten, doch der Schaden, den die Gegner eines Nekromanten dafür befällt, macht dieses Opfer zu einem kleinen, wenn auch schmerzhaften Preis. Mit Hilfe von Todesmagie können Nekromanten die Kadaver ihrer Feinde als tödliche Fußsoldaten kontrollieren, während Blutmagie den Feinden Lebenspunkte entzieht und sie auf den Nekromanten überträgt. Flüche verletzen den Nekromanten, fügen allerdings seinen Gegnern noch viel mehr Schaden zu, indem sie deren Verzauberungen und Heilungsfertigkeiten schwächen. Mit Seelensammlung, ihrem primären Attribut, halten Nekromanten ihre Energiebalken gefüllt. Er wird aus dem Tod anderer Wesen gespeist. Es fordert Geduld und Disziplin, die Klasse eines Nekromanten auszufüllen.

## NEKROMANTENATTRIBUTE

Seelensammlung (Primär)	Seelensammlung, das primäre Attribut des Nekromanten, verbessert Eure Fähigkeit, jedes Mal Energie zu gewinnen, wenn eine Kreatur in Eurer Nähe stirbt.
Flüche	Fügt dem Attribut Flüche Punkte hinzu, um Dauer und Wirksamkeit Eurer Fluchfertigkeiten zu erhöhen, mit denen Ihr die Wirksamkeit Eurer Feinde im Kampf reduzieren könnt.
Blutmagie	Blutmagie erhöht die Dauer und Wirksamkeit der Fertigkeiten, die Euren Feinden Lebenspunkte stehlen und diese Euch geben.
Todesmagie	Wenn Ihr Todesmagie aufbaut, werden Dauer und Wirksamkeit der Fertigkeiten erhöht, die Feinden Kälte- und Schattenschaden zufügen. Außerdem nehmen Fertigkeiten zu, mit denen untote Diener herbeigerufen und unter Euren Befehl gestellt werden.



# FERTIGKEITEN

Während Attribute und die Verteilung von Attributpunkten Eurem Charakter sein grobes Gesicht geben, könnt Ihr dem von Euch geschaffenen Helden mit Fertigkeiten die feineren Züge verleihen. Drückt die Taste K oder wählt im Hauptmenü die Option Fertigkeiten. So könnt Ihr Euch anschauen, welche Fertigkeiten Euer Charakter derzeit beherrscht. Ihr könnt Euch mit bis zu acht Fertigkeiten gleichzeitig ausrüsten und Euch so einen einzigartigen Charakter-„Build“ erstellen, der beinahe jede Situation meistern kann. Die meisten Fertigkeiten sind mit einem bestimmten Attribut verbunden und tragen außerdem das Merkmal einer Unterart, wie zum Beispiel Haltung, Zauber, Verhexung oder Schrei.

Euer Held kann sich nur mit Fertigkeiten ausrüsten oder diese Fertigkeiten im Fertigkeitensbalken verschieben, wenn er sich in einer Stadt befindet. Wenn Ihr aber in einer Stadt seid, könnt Ihr aus Eurem gesamten Arsenal an Fertigkeiten auswählen. Die Fertigkeitenliste ist nach dem Attribut organisiert, zu dem die einzelnen Fertigkeiten gehören. Ihr könnt also sicher sein, dass Ihr Fertigkeiten auswählt, die zu den Kernfähigkeiten des Helden passen. Falls Euer Nekromant alle seine Attributpunkte in Blutmagie, aber keinen in Flüche investiert hat, solltet Ihr Fluchfertigkeiten lieber nicht auswählen (es sei denn, Ihr verwendet Attribut-Rückerstattungspunkte, um Eure Attribute entsprechend anzupassen, wenn Ihr schon dabei seid).



## BUILDS

Den Begriff „Build“ werdet Ihr im Zusammenhang mit dem Aufbau von Charakteren in *Guild Wars Factions* ziemlich häufig zu hören bekommen, insbesondere in Verbindung mit dem PvP-Spiel. Euer Charakter-Build bezieht sich auf eine bestimmte Zusammenstellung von Fertigkeiten und Attributen, die Ihr für eine bestimmte Mission bzw. einen bestimmten Quest ausgewählt habt. Viele Spieler neigen dazu, sich einen Lieblings-Build zuzulegen, den Sie immer wieder verwenden, während andere die Fertigkeiten lieber von Mal zu Mal an neue Feinde anpassen. Die Fertigkeiten in einem festen Charakter-Build sollten vorteilhaft zusammenwirken und sich gut gegen die Feinde einsetzen lassen, mit denen Ihr jeweils rechnet.

Ihr solltet außerdem auch an die anderen Mitglieder in Eurer Gruppe denken – es ist keine schlechte Idee, Euch mit den anderen Spielern zu beraten, damit sich Eure Fertigkeiten möglichst wenig überlappen. Wenn beispielsweise in der Gruppe zwei Mönche sind, könnte einer von beiden zum Heiler der Gruppe werden, indem er Fertigkeiten in Verbindung mit dem Attribut der Heilgebete auswählt. Der andere dagegen kann sich für Fertigkeiten im Zusammenhang mit Schutzgebeten entscheiden und als Beschützer der Gruppe fungieren.

## SEKUNDÄRE KLASSEN

In Euren Abenteuern bekommt Ihr frühzeitig die Gelegenheit, eine sekundäre Klasse anzunehmen. Die Erscheinung Eures Charakters wird auch weiterhin die von Euch gewählte primäre Klasse widerspiegeln – ein Mönch/Krieger und ein Mönch/Nekromant sehen ihrer Kleidung nach beide wie Mönche aus. Bei der sekundären Klasse geht es nicht um Äußerlichkeiten sondern um Wahlmöglichkeiten. Sekundäre Klassen verschaffen Eurem Charakter Zugriff auf einen komplett neuen Satz von Attributen und Fertigkeiten. Das primäre Attribut der sekundären Klasse allerdings könnt Ihr nicht verwenden. Jeder Charakter bekommt nur ein primäres Attribut und dieses Attribut gehört, wie der Name schon andeutet, stets zur primären Klasse.

Beispielsweise könnte ein Ritualist den Nekromanten als sekundäre Klasse auswählen. Der neue Ritualist/Nekromant würde die Attribute Flüche, Blutmagie und Todesmagie erhalten. Das primäre Attribut des Nekromanten, Seelensammlung, würde dagegen nicht verfügbar sein, da der Charakter bereits das primäre Attribut des Ritualisten, Herbeirufen, besitzt.

Es gibt keine Regeln dafür, wie Ihr Euren Charakter aus zwei Klassen zusammenstellt. Ihr könnt Eure Attributpunkte völlig beliebig verteilen und entweder einen vielseitigen Universalisten oder einen Meister einiger weniger, dafür aber mächtigerer Disziplinen erschaffen. Viele Spieler entscheiden sich für die letzte Möglichkeit, aber die Wahl liegt ganz bei Euch.

## POTENZIELLE KLASSENKOMBINATIONEN

Ebenso wie es keine richtige oder falsche primäre Klasse gibt, gibt es auch keine richtige oder falsche Kombination von Klassen – jede Klassenkombination verfügt über das Potenzial, auf einzigartige Weise genutzt zu werden, und es gibt bis zu 56 unterschiedliche Möglichkeiten zur Kombination von Klassen. Bastelt einfach so lange an Euren Charakteren herum, bis Ihr die Klassenkombinationen findet, die Eurem Spielstil am besten entsprechen.



# CANTHA ERFORSCHEN



## WIR SCHREIBEN DAS JAHR 1582 NACH DEM CANTHANISCHEN KALENDER. WISST IHR, WO SICH EUER CHARAKTER BEFINDET?

Orte im Kaiserreich Cantha (und in den nördlichen Königreichen von Tyria, falls Ihr auch diese besuchen wollt) lassen sich letzten Endes in zwei Arten unterteilen: in Städte und alle anderen Orte. Seid Ihr nicht sicher, wo Ihr Euch befindet? Klickt mit der rechten Maustaste und seht Euch mit Eurem Charakter um. Haltet dabei die STRG-Taste gedrückt. Seht Ihr die blauen Namen anderer Spieler? Dann seid Ihr wahrscheinlich an einem jener Orte, die man unter dem Oberbegriff Stadt zusammenfasst und bei denen es sich genauso gut um einen kleineren Außenposten wie um einen florierenden Missionsmittelpunkt handeln kann. Oder erscheinen vielleicht rote Punkte auf Eurem Kompass und rote Namen auf Eurem Bildschirm, zum Beispiel „Purpurschädel-Ritualist“, wenn Ihr die linke STRG-Taste gedrückt haltet? In diesem Fall befindet Ihr Euch außerhalb einer Stadt im großen, weiten Rest der Welt.

## SICH BEWEGEN

Wenn Ihr nicht lernt, wie Ihr Euren Helden steuert, werdet Ihr nicht weit kommen. Euren Charakter könnt Ihr entweder mit der Tastatur oder mit der Maus oder mit einer Kombination der beiden bewegen. Einige Abschnitte der Landschaft können nicht passiert werden, beispielsweise steile Felsbänke und turmhohe Klippen – für ein effizientes Vorwärtkommen müsst Ihr nicht nur die richtige Richtung, sondern auch den richtigen Weg finden.

## FORTBEWEGUNG MIT HILFE DER TASTATUR

Rennen	W
Automatisch rennen	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 dann die linke Maustaste. Euer Held läuft automatisch zur angegebenen Stelle. Oft ist das eine hervorragende Methode, um Hindernisse und raues Gelände zu umgehen, wenn auch der Pfad nicht eindeutig zu erkennen ist.
- Um mit der Maus direkt zu steuern, müsst Ihr beide Maustasten auf einmal gedrückt halten. Gesteuert wird mit Bewegungen der Maus nach rechts oder links, unabhängig davon, ob Ihr die Fortbewegung per Klick oder die Doppeltastenmethode verwendet.

## KAMERASTEUERUNG

Mithilfe der Maus könnt Ihr den Kamerawinkel (Eure Ansicht der Welt) verändern oder die Ansicht der Handlung vergrößern bzw. verkleinern. Ihr könnt die Kamerasteuerung auch im Menü des Spiels auf der Seite Optionen > Tastenkonfiguration umkehren (bei Spielern von Egoshootern sehr üblich).

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

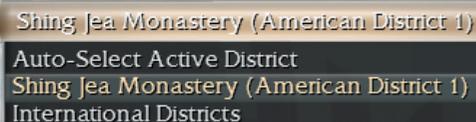
## KOMPASS

Der Kompass gibt Euch eine Übersicht über Euer aktuelles Gebiet und wird standardmäßig rechts oben auf dem Bildschirm angezeigt. Er zeigt Euch die Standorte von Verbündeten, Feinden, NSCs und anderen Spielern. Ihr könnt den Kompass auch dazu verwenden, Euch mit Euren Teamkameraden über Eure Strategie auszutauschen, indem Ihr ein Gebiet per Klick mit einem „Ping“ belegt oder mit gedrückter linker Maustaste auf dem Kompass zeichnet. Das Zeichnen ist besonders hilfreich bei der Koordination der Bewegungen und Strategie Eurer Gruppe oder wenn Ihr ein Team von weniger erfahrenen Verbündeten durch eine Euch vertraute Mission oder einen Quest leitet.



## DISTRIKTMENÜ

Wenn Ihr Euch in einer Stadt oder an einem Außenposten befindet, erscheint das Distriktmenü in der linken oberen Ecke Eures Bildschirms. Wenn viele Menschen denselben Standort betreten, erscheinen unter Umständen zusätzliche Distrikte, um zu verhindern, dass Städte und Außenposten überfüllt werden. Wenn Ihr Euch mit Freunden verabredet, stellt sicher, dass Ihr den Distrikt angebt, in dem Ihr Euch befindet, damit sie Euch problemlos finden können. Unabhängig davon, in welchem Distrikt Ihr Euch befindet, könnt Ihr einem bestimmten Spieler immer eine Flüsternachricht senden oder Eure Gildenmitglieder kontaktieren – Euer globaler Chat allerdings geht nur an die anderen Spieler in Eurer Stadt und Eurem Distrikt.



**Wählt den gewünschten Distrikt aus dem Dropdown-Menü.**

## INTERNATIONALE DISTRIKTE

*Guild Wars Factions* könnt Ihr mit jedermann, jederzeit und an jedem Ort spielen. Während Euer *Guild Wars*-Account landesspezifisch für das Land ist, in dem Ihr lebt, könnt Ihr Euch mithilfe der internationalen Distrikte mit Spielern aus anderen Ländern treffen und auf Abenteuer gehen. 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 und dort zusammen eine Gruppe bilden. Verwendet das Dropdown-Menü in der linken oberen Bildschirmcke, um dorthin zu gelangen.

## REISEN AUF DER KARTE

Die Weltkarte verschafft Zugang zu allen verfügbaren Orten. Im Übersichtsmodus zeigt sie Euch den gesamten Kontinent an. Die Nahbereichskarte zeigt Eure gegenwärtige Region sowie die Städte und Außenposten an, die Ihr zuvor besucht habt. Durch Klicken mit der linken Maustaste könnt Ihr zwischen den Ansichten hin- und herschalten.

Verbündete:	Grüne Punkte stellen Eure Verbündeten dar.
Spieler	In einer Stadt stellen blaue Punkte andere Spieler dar, die online sind. Spieler, die Eurem Team beitreten, werden zu Verbündeten (grüne Punkte).
Feinde:	Rote Punkte geben die Standorte von Feinden an.
NSCs:	Grüne Punkte 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.
Missionspings:	Im Lauf von Missionen zeigen rote Pings oft Ziele hoher Priorität an. Grüne Pings zeigen den Standort von wichtigen Gegenständen an.
Strategiediagramme:	Klickt mit der Maus auf den Kompass, haltet die Maustaste gedrückt und bewegt dann die Maus, um Strategiediagramme für Eure Verbündeten zu zeichnen. Gegner in PvP-Spielen können die Strategiediagramme Eurer Seite nicht sehen.



Reisen auf der Karte

Drückt M, um die Karte aufzurufen. Es genügt ein Klick auf das Symbol einer beliebigen Stadt, die Ihr bereits besucht habt, um dorthin zu reisen. (Drückt erneut M, um die Karte zu verlassen.)

## EURE SCHRITTE ZURÜCKVERFOLGEN

Die Karte steht Euch auch zur Verfügung, wenn Ihr in einer Mission steckt oder die Landschaften zwischen Städten erforscht, um Questziele zu erfüllen. Drückt U, um die Gebietskarte aufzurufen. Euer Weg wird durch eine Linie aus roten Punkten markiert, die Euch zeigt, wo Ihr Euch zurzeit befindet, wo Ihr wart und wohin Ihr geht. Die Details der Gebietskarten werden erst enthüllt, wenn Ihr das jeweilige Gebiet betretet. Bis dahin seht Ihr lediglich eine vernebelte Ansicht. Mit der Karte könnt Ihr sogar reisen, wenn Ihr mitten in einem Kampf steckt. Vergesst aber nicht, dass Ihr damit gegebenenfalls Eure Verbündeten im Stich lasst und die jeweilige Mission von vorn angehen müsst.



## KARTENMARKIERUNGEN

Spezielle Symbole auf der Karte kennzeichnen Städte, Märkte, Gildenhallen und Missionsgebiete. Sie erscheinen im Übersichtsmodus als Pins und in der Nahansicht als noch deutlichere Markierungen. Missionsorte werden durch einen Schild dargestellt, während Städte ihre eigenen Symbole haben. Wenn Ihr Missionen erfüllt, werden zusätzliche Kartenstandorte verfügbar. Ihr könnt neue Orte auch freischalten, indem Ihr ganz einfach dorthin geht und Euch Euren Weg sucht. Unterwegs trifft Ihr vielleicht auf jede Menge Monster, mit denen Ihr kämpfen könnt, aber das ist nicht die beste Methode, um Erfahrungspunkte zu gewinnen und im Spiel voranzukommen, da es für Quests und Missionen generell größere Belohnungen gibt.

		Stadt	
		Verfügbare Mission	
		PvP-Mission	
		Abgeschlossene Mission	
		Gildenhalle	
		Klickt einmal auf die Übersichtskarte, um die Region näher heranzuholen und sie näher in Augenschein zu nehmen. (Durch einen nochmaligen Klick wird die Ansicht wieder verkleinert.)	
		Klickt hier, um per Schiff zu reisen und andere Weltkarten zu betreten.	
		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.	
		Drückt M oder klickt auf den Karten-Button, um die Karte zu verlassen und zu Eurem aktuellen Standort zurückzukehren.	

## STÄDTE UND LANDSCHAFTEN

Städte sind der gesellschaftliche Mittelpunkt von *Guild Wars Factions*. In Städten könnt Ihr andere Spieler sehen und treffen, Ihr könnt zu Kaufleuten und Trainern gehen, Quests von Questgebern entgegennehmen, eine Abenteuergruppe bilden (Gefolgsleute anheuern, wenn Ihr lieber alleine losziehen wollt) und sogar spontane Tanzveranstaltungen mit Euren Mitspielern organisieren. Wenn Ihr Euch in einer Stadt aufhaltet, könnt Ihr Eure Fertigkeiten und Attribute neu anordnen und bessere Ausrüstung erstehen. Sobald Ihr eine Stadt verlasst (entweder durch das Haupttor oder indem Ihr die Mission beginnt, die mit diesem Ort verbunden ist), könnt Ihr die anderen Spielercharaktere nicht mehr sehen. Stattdessen habt Ihr jetzt die ganze Welt für Euch selbst und Eure Gruppe. In diesen Gebieten stoßt Ihr unter Umständen auf NSCs, vor allem Sammler oder Händler.

### KAUFEN UND VERKAUFEN

Während Ihr Euch für die gute Sache durch Cantha kämpft, werdet Ihr eine ganze Menge Beute von gefallenem Gegnern zusammentragen. Häufig handelt es sich dabei um Goldstücke (diese werden in der gesamten Welt von *Guild Wars* als Zahlungsmittel akzeptiert). Manchmal besteht Beute auch aus einem Gegenstand: einer Waffe, einem Rüstungsteil oder Schild, vielleicht auch einem großen Stück aus dem Fell eines Gegners, das sich noch einer Verwendung zuführen lässt. Auf den meisten Marktplätzen der Städte finden sich Kaufleute und Ausstatter, Waffenschmiede, Handwerker und Händler unterschiedlicher Art, die Euch diese Gegenstände im Tausch gegen das abzunehmen bereit sind, was Ihr wirklich haben wollt: bessere Gegenstände oder mehr Gold.



### ... MIT NSCS

Klickt mit der linken Maustaste auf einen Händler, um eine Transaktion zu beginnen. Bei den meisten Handelsgeschäften müsst Ihr über die entsprechenden Register im oberen Teil des Handelsfensters und mit der linken Maustaste einfach nur den Gegenstand auswählen, den Ihr kaufen oder verkaufen wollt. Manchmal allerdings müsst Ihr Euch auch den Gesetzen des Markts anpassen und zunächst ein Preisangebot einholen. Ihr könnt die linke ALT-Taste gedrückt halten, um NSC-Händler in der Menge leichter auszumachen.

### ... MIT SPIELERCHARAKTEREN

Ihr bekommt unter Umständen bessere Ausrüstungsgegenstände (und bessere Preise), wenn Ihr mit Euren Mitspielern handelt. Klickt dazu auf den Spieler, mit dem Ihr handeln möchtet und klickt anschließend auf den Handel-Button. Daraufhin könnt Ihr ein Angebot in Gold unterbreiten oder

ein Tauschgeschäft mit dem anderen Spieler eingehen, um den Handel abzuschließen, müsst Ihr jedoch das Angebot annehmen.

### DIE STADTBEWohner

In den Städten sind die meisten der folgenden NSC-Typen zu finden. Die Bevölkerung in den kleineren Außenposten besteht in der Regel aus nicht sehr vielfältigen Nichtspielercharakteren (einem Kaufmann, einer Xunlai-Lagerverwalterin, einem oder zwei Questgebern oder Figuren im Zusammenhang mit der Hauptgeschichte), während die größeren Metropolen (die auf der Karte an einem größeren Symbol zu erkennen sind), meist auch eine breiter gefächerte Bevölkerung beherbergen. Missionsstädte (auf der Karte durch ein großes Schildsymbol gekennzeichnet) sind zwar geografisch groß, aber wie Außenposten eingeschränkt in ihrer Auswahl an NSCs.

### GEFOLGSLEUTE

Gefolgsleute sind computergesteuerte Abenteurer, die immer verfügbar sind, um Eurer Gruppe auszuhelfen. Ihr könnt Missionen also auch dann angehen, wenn Ihr nicht über die erforderliche Anzahl an „lebenden“ Spielern verfügt. Ihr braucht einen weiteren Spieler in Eurer Gruppe? Dann heuert einen Gefolgsmann an, der die Lücke in Eurer Gruppe füllt. Ihr wollt eine schwierige Mission allein spielen? Dann heuert mehrere Gefolgsleute an, die jene Rollen ausfüllen, die normalerweise von Euren Mitspielern übernommen werden.

Die Gefolgsleute folgen Euch während einer Mission und greifen die von Euch ausgewählten Ziele an. Außerdem heilen sie Eure Gruppe (und beleben gefallene Gruppenmitglieder nach Möglichkeit wieder). Gefolgsleute nehmen sich ihren Anteil an den Beutestücken einer jeden Mission, einschließlich Erfahrungspunkten für das Töten von Feinden und Beute, erhalten aber keine von den EP für das Abschließen Eurer Mission. Gefolgsleute findet Ihr in Städten und an Außenposten neben Missionstoren.

### KAUFLEUTE

Kaufleute verkaufen viele Grundausrüstungsgegenstände, zum Beispiel Identifizierungswerkzeuge, die Euch genau sagen können, wozu ein magischer Gegenstand in Eurem Inventar gut ist, oder Bergungswerkzeuge, mit denen Ihr Handwerksmaterialien aus ansonsten nutzlosen Beutegegenständen gewinnen könnt. Kaufleute kaufen Euch wie andere Händler alle Arten von Gegenständen ab – Waffen, Rüstungen, gefundene Gegenstände, Farbstoffe und Handwerksmaterialien. Haltet Ausschau nach dem Zusatz [Kaufmann] hinter dem Namen eines NSCs, wenn Ihr handeln möchtet.

## WAFFENSCHMIEDE

Wenn Ihr eine neue Waffe erwerbt, die Ihr zu benutzen gedenkt, zahlt es sich aus, einen Waffenschmied aufzusuchen, um die Waffe anpassen zu lassen. Wenn Ihr Waffen auf dem offenen Chat-Markt verkaufen möchtet, solltet Ihr sie nicht anpassen – angepasste Waffen können nur von den Spielern benutzt werden, für die sie angepasst wurden und sind deshalb für alle anderen Personen (außer Waffenschmieden) nutzlos. Haltet nach dem Zusatz [Waffen] hinter dem Namen eines Waffenschmieds Ausschau, wenn Ihr bereit seid, Kriegsgerätschaften zu kaufen oder verkaufen.



**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.

## HANDWERKER

Der Handwerker kann aus von Euch gefundenen oder wiedergewonnenen Rohstoffen, wie zum Beispiel Rückenpanzern, Häuten, Barren oder Felsplatten, neue Rüstungen herstellen. Außerdem können Handwerker mit Hilfe von Aufrüstungskomponenten, die Ihr erworben habt, wie zum Beispiel Schwertheften, Schwertknäufen, Stielen, Griffen und Bogensehnen, bestehende Gegenstände für Euch aufwerten. Hinter dem Namen von Handwerkern im Rüstungsgeschäft erscheint der Zusatz [Rüstung]. Waffenschmiede können manchmal auch Gegenstände herstellen.

## HÄNDLER

Händler kaufen und verkaufen Gegenstände, die Ihr verwenden könnt, um vorhandene Gegenstände zu verändern oder neue zu erschaffen. Händler gestalten ihre Preise entsprechend der aktuellen Marktlage. Wenn Ihr also in einer Handelstransaktion etwas kaufen oder verkaufen wollt, müsst Ihr zunächst ein Preisangebot einholen. Händler verkaufen Farbstoffe, mit denen Ihr die Rüstung Eures Charakters individuell verändern könnt, Runen, die Euren Waffen und Eurer Rüstung mächtige Bonusse verleihen und Schriftrollen, welche magische Fähigkeiten verbessern. Es gibt auch Händler, die ausschließlich Materialien (entweder seltene oder gebräuchliche) verkaufen, mit denen Handwerker neue Rüstungsteile und Waffen herstellen können. Falls Ihr einfach nur an Gold interessiert seid,

bekommt Ihr für Eure Materialien von Händlern gewöhnlich einen besseren Preis als von Kaufleuten oder Ausstattem. Das jeweilige Spezialgebiet eines NSC-Händlers ist hinter seinem Namen als Zusatz angegeben (zum Beispiel [Farbstoffhändler]).

## XUNLAI-LAGERVERWALTERINNEN

Xunlai-Agentinnen sind NSCs, die zu einer alten, respektierten und absolut unbestechlichen Bankiersgilde gehören. Ihr findet sie in so gut wie jeder Stadt. Jeder Charakter, der einen Tresor benutzen möchte, muss einer Xunlai-Agentin 50 Goldstücke bezahlen, um ein Konto bei ihr zu eröffnen. Dies ist eine einmalige Gebühr. Alle Charaktere Eures *Guild Wars*-Accounts teilen sich die Tresortruhe, was das Übertragen von Gold oder Gegenständen von einem Helden zum anderen wesentlich vereinfacht. Ein Beispiel: Wenn Euer Krieger/Mönch der Stufe 20 einen seltenen Bogen findet, den Euer Waldläufer/Elementarmagier der Stufe 15 gut gebrauchen könnte, kann der Waldläufer den Gegenstand aus der Truhe nehmen und verwenden. Wenn Ihr eine Agentin gezielt einsetzt, um Eure nützlichen und wertvollen Gegenstände für Euch aufzubewahren, könnt Ihr das Inventar Eures Charakters leeren, um neue Beute aufzunehmen. Xunlai-Lagerverwalterinnen sind leicht zu finden, da sie keine Namen haben – haltet einfach nach einem NSC mit dem Namen „Xunlai-Agentin [Lagerverwalterin]“.

## FERTIGKEITSTRAINER

Der Fertigkeitstrainer verkauft Fertigkeiten aller Klassen, obwohl in der Regel jeder Händler seine einzigartige Auswahl rühmt. Der Fertigkeitstrainer hat unter Umständen Fertigkeiten im Angebot, die Ihr Euch auch mit der Durchführung von Quests verdienen könnt, deshalb solltet Ihr Fertigkeitsschritte und Gold (die von Trainern verlangt werden) mit Umsicht ausgeben. Auf höheren Stufen verkaufen Fertigkeitstrainer das Siegel der Erbeutung – einen besonderen Gegenstand, mit dem Ihr vorübergehend Fertigkeiten erbeuten könnt. Wie schon der Name sagt, könnt Ihr mit diesem Siegel Fertigkeiten – einschließlich wertvoller Elitefertigkeiten – von allen toten Bossen erbeuten. Bosse erkennt man an ihren Eigennamen (Vor- und Nachname) und daran, dass sie von einer farbigen Aura umgeben sind, welche ihre Kraft symbolisiert. Sie befinden sich für gewöhnlich im Zentrum einer feindlichen Hochburg und sind wesentlich stärker als die Lakaiken, die sie umgeben. Der Boss muss über Fertigkeiten verfügen, die Ihr verwenden könnt, sonst könnt Ihr das Siegel der Erbeutung nicht benutzen. Der Name eines Fertigkeitstrainers trägt den Zusatz [Fertigkeiten].

## SAMMLER

Sammler gehören zu den wenigen NSCs, die Ihr sowohl in Städten, als auch außerhalb der Stadttore findet. Es handelt sich bei ihnen um NSCs, die aus unterschiedlichsten persönlichen Gründen laufend große Mengen von bestimmten Trophäen-Gegenständen brauchen, die bei den Kadavern von Feinden, die Ihr getötet habt, zurückbleiben. Viele Sammler bieten im Austausch gegen diese Trophäen eine Vielzahl einigermaßen mächtiger Waffen und anderer Gegenstände an, während bei einigen wenigen auch erstklassige magische Rüstungen zu haben sind, die Ihr bei keinem Handwerker finden würdet. Selbst wenn Ihr keinen großen Bedarf für die von einem Sammler in Aussicht gestellte Belohnung habt, könnt Ihr aus dem späteren Verkauf dieser Belohnung oder aus dem Tausch mit einem Freund oder einem von Euren anderen Charakteren über eine Xunlai-Agentin fast immer Nutzen ziehen. Sammler tragen den Zusatz [Sammler] nach ihren Namen. Seid nicht überrascht, wenn Ihr sie in den unwirtlichsten Gegenden antrefft.



## QUESTGEBER

Viele NSCs gehen keinem Beruf nach, in dem ge- oder verkauft wird. Doch wie die meisten Bürger benötigen sie die Dienste eines oder zweier Helden (vielleicht sogar mehr). Wenn ein NSC einen Quest zu vergeben hat, erscheint über seinem Kopf ein grünes Ausrufezeichen. Nicht immer könnt Ihr zum selben NSC zurückkehren, um den jeweiligen Quest gegen Erfahrungspunkte oder andere Belohnungen „einzulösen“. Zieht also im Zweifelsfall Euer Quest-Log zu Rate (drückt dazu auf L), damit Ihr nicht die Übersicht über Eure aktuellen Quests, Missionen und Ziele verliert. Einige Quests vergebende NSCs können im Lauf der Geschichte mehrfach Aufträge vergeben, deshalb solltet Ihr alte Kontakte auffrischen, sooft es Euch genehm ist.

## SONSTIGE NSCS

Nicht alle NSCs kaufen, verkaufen oder vergeben Quests. Manche NSCs sind Teil eines Quest- oder Missionsziels. Sie können beispielsweise Informationen von ausschlaggebender Bedeutung weiterreichen, an Eurer Seite gegen grässliche Feinde kämpfen oder als vorübergehende Verbündete, die Ihr um jeden Preis schützen müsst, agieren. Einige NSCs sind im

Wesentlichen Bestandteil der Umgebung (wie Wächter, Stadtschreier, andere Schüler) oder werden dazu, nachdem die Quests, die sie Euch übertragen haben, ausgeführt worden sind. Andere liefern Euch unter Umständen ein paar Informationen über die aktuelle Region, einschließlich ihrer Geschichte, aktueller Verhältnisse und lokaler Feindaktivitäten.

## BEGEGNUNG MIT ANDEREN HELDEN

Zur Kommunikation mit den anderen Helden könnt Ihr die Chat-Befehle verwenden. Ihr könnt so entweder mit der ganzen Stadt, mit Euren Gruppenmitgliedern oder nur mit einem einzelnen, bestimmten Spieler sprechen. Über den Handels-Chat könnt Ihr seltene Gegenstände kaufen und verkaufen (für gewöhnlich zu einem besseren Preis als bei einem Kaufmann). Ihr könnt entweder ausschließlich mit den Mitgliedern Eures aktuellen Teams über Team-Chat (drückt §) chatten oder Euch über den Gildenkanal (drückt “) bei den Mitgliedern Eurer Gilde melden. Die Unterhaltung mit Mitspielern, der Wettstreit mit anderen Gilden und das Bilden von Gruppen für Quests und Missionen sind essenzielle Bestandteile, um die Erfahrung im Spiel zu maximieren.

## CHAT

Ihr könnt Nachrichten in das Chat-Fenster eingeben und sie sofort entweder an alle Leute in dem jeweiligen Gebiet oder nur an Euer Team bzw. nur Eure Gilde schicken.

- Drückt auf die **Eingabetaste**, um das Chat-Fenster zu öffnen.
- Gebt zum Chatten Eure Nachricht in das Textfeld ein und drückt anschließend auf die **Eingabetaste**.
- Klickt, um einen bestimmten Chat-Kanal zu wählen, mit der linken **Maustaste** auf das entsprechende Register oder verwendet die Umschalt- und die Zifferntaste für diesen Kanal. Team-Chat wird zum Beispiel durch das Drücken von § (also Umschalt-taste+3) geöffnet.
- Um eine Chat-Sitzung 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 “ drückt. Gebt den Namen des Spielers ein, mit dem Ihr Euch privat unterhalten möchtet und drückt anschließend die Tabulatortaste, 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.



## EMOTICONS

Euer Charakter kann etliche verschiedene Aktionen ausführen, um mit anderen Spielern zu kommunizieren (und sie 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. **/dance** führt zum Beispiel dazu, dass Euer Charakter tanzt, bis Ihr eine andere Aktion einleitet, während Ihr Euren Charakter mit **/laugh** dazu bringt, dass er sich vor Lachen schüttelt. Experimentiert mit verschiedenen Befehlen, um herauszufinden, was Euer Held alles kann. Eine Liste von Emoticons findet Ihr auf der *Guild Wars Factions*-Schnellreferenzkarte und im *Factions*-Wegweiser (getrennt erhältlich).

## EINE GRUPPE BILDEN

Missionen sind in der Regel für vier bis acht Spieler entwickelt. Reist entweder direkt zum Missionsgebiet, um Gruppenmitglieder zu finden, oder legt einen Zwischenstopp in einer auf dem Weg liegenden Stadt ein, um ein Team zusammenzustellen. Eurer Gruppe einen Spieler hinzuzufügen ist einfach. Klickt den Spieler mit der linken Maustaste an und drückt auf das +-Symbol neben dem Namen des Charakters, um ihn Eurem Team hinzuzufügen. Wenn der andere Spieler bereits Mitglied einer Gruppe ist, habt Ihr die Möglichkeit, diesem Team beizutreten, falls noch ein Platz frei ist. Gruppenführer werden durch ein blaues Symbol über ihren Köpfen angezeigt, das die Größe der aktuellen Gruppe angibt. Gefolgsleute könnt Ihr in gleicher Weise in das Team aufnehmen, diese haben im Gegensatz zu Spielern aber nicht die Möglichkeit, Eure Aufforderung abzulehnen.



# ABENTEUER



## DER GUTE KAMPF

Kämpfen ist eine Lebenseinstellung. Meistert die Grundlagen des Kampfes, bevor Ihr Euch kopfüber in das Spiel stürzt, sonst könnte Euch eine verfrühte Reise ins Jenseits bevorstehen. Lest weiter und macht Euch schlau.

## AUSRÜSTUNG BESCHAFFEN

Bevor Ihr irgendeine Mission oder ein erforschbares Gebiet betretet (mit anderen Worten, bevor Ihr die Stadt verlasst), solltet Ihr Euren Fertigkeitensbalken mit den acht Fertigkeiten laden, von denen Ihr annehmt, dass sie Euch bei den kommenden Kämpfen die besten Dienste erweisen. Zu Beginn des Spiels werdet Ihr einen leeren Balken haben, doch wenn Ihr zusehends mehr Fertigkeiten erlernt, müsst Ihr eine Wahl darüber treffen, mit welchen Fertigkeiten Ihr Euren Charakter ausstatten wollt. Die Rüstung Eures Helden (die durch seine primäre Klasse bestimmt wird) ist bereits angelegt. Vergewissert Euch aber, dass die ausgewählte Waffe ebenfalls einsatzbereit ist und dass alle Alternativwaffen in das Schnellwaffenmenü (Tasten **F1–F4**) geladen sind.

Mit Waffen ausrüsten

Wählt Waffen und Rüstung aus Eurem Gegenstandsmenü, in dem die von Euch erworbenen Gegenstände aufbewahrt werden.

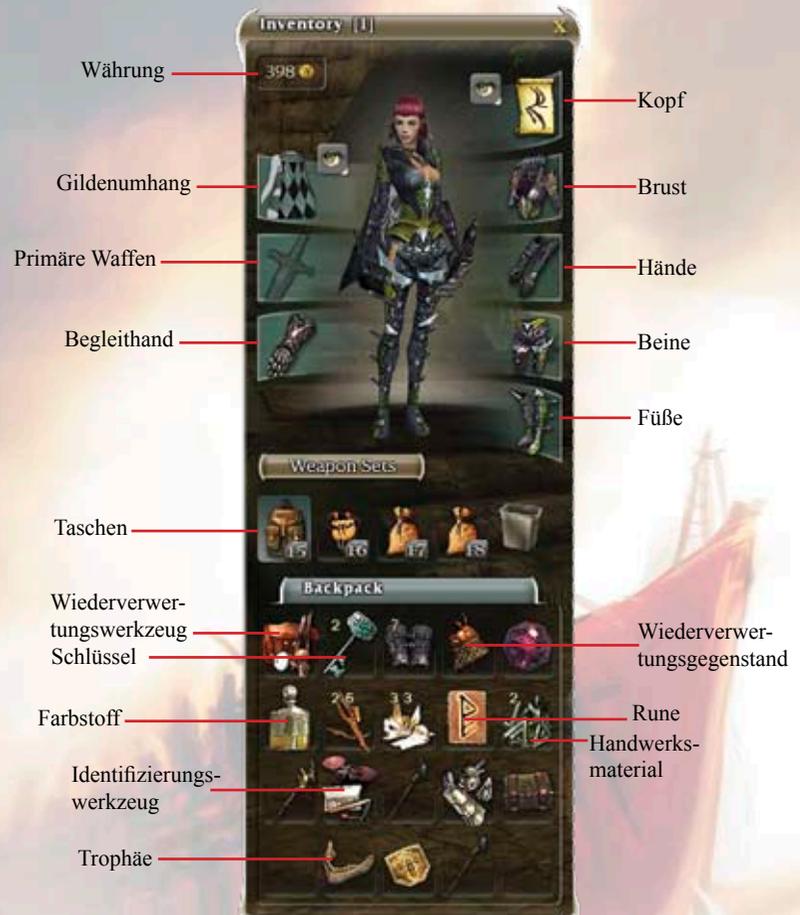
## EUER INVENTAR

Ihr habt zwei Möglichkeiten, um Einblick in Euer Inventar zu nehmen. Zum einen könnt Ihr die Taste **I** drücken, um das Inventar-Interface zu öffnen. Dort könnt Ihr Euch mit Waffen, Rüstungs- und Begleithand-Gegenständen wie Schilden und Artefakten ausstatten. Ihr könnt außerdem mit den Tasten **F5–F8** zwischen Eurem Rucksack, Eurer Gürteltasche und zusätzlichen Taschen umschalten. Zum anderen könnt Ihr **F9** drücken, um ein separates Fenster aufzurufen, in dem alle Gegenstände in allen Euren Taschen gleichzeitig angezeigt werden. Mit bestimmten Aufrüstungen können Taschen erweitert werden. Und wenn Ihr bei einer Xunlai-Lagerverwalterin eine Tresortruhe pachtet, könnt Ihr Euer Inventar sogar noch weiter vergrößern.

## SELTENE UND WENIGER SELTENE GEGENSTÄNDE

Der Wert eines Gegenstands wird durch seine Nützlichkeit und seine Seltenheit festgelegt. Die Namen gewöhnlicher Gegenstände (Waffen, Rüstungen und fast alle anderen Gegenstände) sind in weißen

Buchstaben geschrieben. Die Namen von Gegenständen, denen magische Kräfte innewohnen, sind hellblau geschrieben und die Namen von ungewöhnlichen Gegenständen erscheinen lila. Bei den allerseltensten und wertvollsten Handelsobjekten schließlich sind die Namen buchstäblich in Gold geschrieben. Einzigartige Gegenstände, die einem bestimmten Boss gehören, werden manchmal fallen gelassen, wenn dieser Boss tot ist. Die Namen dieser Gegenstände werden in Grün angezeigt (Boss-Gegenstände sind nicht unbedingt besser als goldene oder lila Gegenstände).



Wenn Ihr Gegenstände verkaufen wollt, probiert es zunächst über den Handels-Chat und wandert nicht einfach schnurstracks zu einem Kaufmann oder Händler. Fast immer bekommt Ihr nämlich von Euren Mitspielern viel bessere Preise, wenn Ihr nur einigermaßen begabt im Feilschen seid.

## WAFFEN

Jede Klasse verfügt über ihre eigene Waffenart (obwohl im Fall des Falles auch alle Klassen alle Waffen benutzen können), doch nur der Charakter, der die Anforderungen der Waffe erfüllt, zieht aus ihr den größten Nutzen. Beispielsweise wird ein Krieger mit hoher Schwertkunst-Fertigkeit gerne ein Schwert benutzen, das eine bestimmte Stufe an Schwertkunst-Attributpunkten fordert. Derselbe Krieger wird dagegen mit einem Bogen, der eine Treffsicherheit von 8 Attributpunkten erfordert, schwerlich glücklich werden, während die Waffe von einem Waldläufer äußerst wirksam eingesetzt werden kann. Wenn Ihr eine Waffe findet oder kauft, die Ihr für eine Weile benutzen wollt, solltet Ihr sie auf jeden Fall in einer Stadt zum Waffenschmied bringen. Ein solcher NSC kann Eure Waffe für Euch anpassen, sodass sie mehr Schaden anrichtet. Andere Charaktere allerdings können diese Waffe anschließend nicht mehr benutzen. (Das bedeutet, Ihr werdet wahrscheinlich keinen Käufer finden.)

## RÜSTUNG

Eure primäre Klasse bestimmt die von Euch getragene Rüstung – ein Waldläufer/Nekromant wird demnach immer aussehen wie ein Waldläufer. Rüstungsteile werden im Gegensatz zu Waffen standardmäßig angepasst, wenn Ihr sie kauft. Rüstungen bekommt Ihr von Handwerker-NSCs im Rüstungsgewerbe, wenn Ihr über die entsprechenden Bestandteile (zum Beispiel bei einem Materialienhändler gekauft) und Gold verfügt, um den Preis des Handwerkers zu zahlen. Unter Umständen stoßt Ihr aber auch auf Sammler-NSCs, die Euch im Tausch gegen Trophäen, die Ihr von Euren gefallenen Feinden sammelt, sogar noch bessere Rüstungen anbieten – Rüstungen dieser Art sind oft die beste Wahl, wenn sie verfügbar sind. Gegner lassen gelegentlich Rüstungen fallen, wenn sie getötet werden, diese sind jedoch für sie maßgefertigt und können nicht von Helden getragen werden.

## WERKZEUGE

Kaufleute verkaufen zwei Arten von Gegenständen, die ausschlaggebend sind, wenn Ihr den größten Nutzen aus den anderen Gegenständen in Eurem Inventar herausholen wollt: Identifizierungs- und Wiederverwertungswerkzeuge. Es gibt zwei Arten von Identifizierungswerkzeugen: normal und überlegen. Der einzige Unterschied zwischen den beiden ist die Anzahl ihrer Anwendungen. Wenn Ihr einen

magischen Gegenstand findet, erscheint in Eurem Inventar die Bezeichnung „nicht identifiziert“ unter seinem Namen. Identifizierungswerkzeuge werden dazu benutzt, die wahre Identität eines Gegenstandes und seine beste Verwendung herauszufinden. Wiederverwertungswerkzeuge sind in normale und Profi-Werkzeuge unterteilt. Mit normalen Werkzeugen lässt sich fast alles in Eurem Inventar in Materialien wie Leder oder Stoff zerlegen, die als Handwerksmaterialien nützlich sind. Mit Profi-Werkzeugen könnt Ihr Runen und Aufrüstungskomponenten aus wertvollen magischen, ungewöhnlichen, seltenen oder Boss-Gegenständen gewinnen. Mit Profi-Werkzeugen könnt Ihr außerdem seltene Materialien aus fast allen gewöhnlichen Gegenständen gewinnen. Um eines der Werkzeuge zu benutzen, müsst Ihr nur darauf doppelklicken und anschließend den Gegenstand anklicken, den Ihr identifizieren, wiederverwerten oder aufbessern wollt.

## WIEDERVERWERTUNGSGEGENSTÄNDE

Wiederverwertungsgegenstände sind die Reste feindlicher Rüstung. Ihr könnt diese Gegenstände nicht selbst verwenden, aber mit einem normalen Wiederverwertungswerkzeug lassen sie sich in brauchbare Materialien für Handwerker zerlegen. Einige seltene Wiederverwertungsgegenstände enthalten auch Runen- bzw. Waffenausrüstungen. Verwendet bei solchen Gegenständen unbedingt ein Profi-Wiederverwertungswerkzeug, nachdem Ihr sie identifiziert habt.

## HANDWERKSMATERIALIEN

Es gibt zwei Arten von Handwerksmaterialien: gebräuchliche und seltene. Handwerker wie Rüstungs- und Waffenschmiede verwenden Gerbfehlquadrate, Panzer, Holzbretter und Stahlbarren, um Waffen, Rüstung und andere Gegenstände herzustellen. Manchmal findet Ihr von Feinden zurückgelassene Materialien, oder Ihr könnt sie durch das Wiederverwerten von anderen Gegenständen gewinnen. Wenn Ihr ein ganz bestimmtes Handwerksmaterial benötigt – das gilt vor allem für seltene Güter –, sucht Ihr am besten mit ein bisschen Gold einen Händler-NSC im Materialiengewerbe auf. Umgekehrt könnt Ihr Materialien, die Ihr nicht braucht, beim Materialienhändler abladen und dafür ein bisschen vom sauer verdienten Gold zurückbekommen.

## RUNEN

Runen sind arkane Symbole, mit denen sich die innere magische Beschaffenheit eines Rüstungsteils magisch verändern lässt. Bestimmte nicht so häufige oder seltene Fundgegenstände – insbesondere magische Wiederverwertungsgegenstände, die scheinbar keinen anderen Nutzen haben – enthalten Runen, die Ihr mit einem Profi-Wiederverwertungswerkzeug

herauslösen könnt. Bei der Identifizierung eines Gegenstands, der eine Rune enthält, erhaltet Ihr eine entsprechende Mitteilung. Und falls es sich um einen Gegenstand handelt, den Ihr nicht benutzen wollt, bringt er Euch vielleicht beim Runen-Händler in der Stadt wenigstens ein bisschen Gold ein. Euer Charakter kann nur Runen benutzen, die an seine primäre Klasse gebunden sind – das heißt beispielsweise, Euer Krieger/Nekromant kann die Kleinere Rune der Flüche für Nekromanten nicht benutzen, dafür aber die Krieger-Rune der Kleineren Schwertkunst. Beachtet bitte, dass Runen nicht „kumulativ“ wirken – wenn Euer Krieger/Nekromant aus dem letzten Beispiel bereits ein Paar Ringpanzerstulpenhandschuhe der Kleineren Schwertkunst benutzt, könnt Ihr aus der Rune zur Schaffung eines Gladiatoren-Helms der Kleineren Schwertkunst keinen weiteren Nutzen ziehen.

## AUFRÜSTUNGSKOMPONENTEN

Aufrüstungskomponenten sind vergleichbar mit Runen und haben ähnliche Wirkungen, aber sie sind nur auf Waffen anzuwenden, während Runen nur Rüstungen aufwerten können. Waffen können außerdem durch zwei verschiedene Arten von Komponenten verändert werden – ein einzelner Stab kann zum Beispiel durch eine Stabhülle oder einen Stabkopf aufgewertet werden. Aufrüstungen können von allen Charakterklassen benutzt werden. Dennoch gilt auch hier: Die Waffenart sollte im Einklang mit Euren Attributen stehen, damit Ihr größten Nutzen aus ihr ziehen könnt.



## SCHRIFTROLLEN

Schriftrollen sind spezielle Gegenstände, die Eurem Helden eine vorübergehende Verbesserung verschaffen. Häufig wirkt sich das aus, indem die Menge der Erfahrungspunkte erhöht wird, die Ihr gemeinsam mit Eurer Gruppe erhaltet. Sie weisen ferner unterschiedliche Seltenheitsstufen auf. Manche Schriftrollen haben Wirkungen mit deutlichen Zeitbeschränkungen. Seltene Schriftrollen können von einem Händler für seltene Schriftrollen erstanden werden und sind gewöhnlich ziemlich teuer.

## TROPHÄEN

Jetzt habt Ihr bereits ein paar Stufen voller Abenteuer geschafft und Eure Taschen sind voll gestopft mit Rückenpanzern, Kieferknochen, Magneteisensteinen und anderen Trophäen aus Euren Kämpfen. Ihr könnt sie einem Kaufmann verkaufen, wenn Ihr Geld braucht. Ihr könnt diese Gegenstände auch aufbewahren, wenn Ihr in Eurem Inventar genug Platz habt und nicht dringend Bargeld braucht. Sammler-NSCs tauschen diese Gegenstände von toten Feinden gegen magische Objekte ein, die Euch viel nützlicher sein werden. Einige Sammler bieten Rüstungen an, die oft besser sind als alles, was Ihr von einem Handwerker bekommen könnt.

## QUEST-GEGENSTÄNDE

Quest-Gegenstände nehmen wie alle anderen Gegenstände Plätze in Eurem Inventar ein, lassen sich aber für gewöhnlich nicht an Kaufleute verkaufen. Es kann allerdings vorkommen, dass Ihr im Rahmen eines bestimmten Quests mehr Quest-Gegenstände sammelt, als für die Erfüllung des Questziels benötigt werden. Solche Gegenstände könnt Ihr auf dem „offenen Markt“ im Handels-Chat verkaufen. Im Allgemeinen gilt: Sobald Ihr einen Quest abgeschlossen habt, benötigt Ihr den zugehörigen Quest-Gegenstand nicht mehr.

## GEBÜNDELTE GEGENSTÄNDE

Gebündelte Gegenstände sind spezielle Gegenstände in der Spielwelt, die nicht in Euren Rucksack oder Eure Tasche passen – Euer Charakter muss sie in beiden Händen tragen, was ihn daran hindert, Nahkampf-Angriffsfertigkeiten einzusetzen, solange er den gebündelten Gegenstand nicht absetzt. Gebündelte Gegenstände stehen immer im Zusammenhang mit Quest- oder Missionszielen und stellen Objekte dar, die Ihr persönlich an einen anderen Ort bringen müsst (obwohl Ritualisten gebündelte Gegenstände generieren können und PvP-Flaggen keine Missionsbündel sind). Sofern Ihr eine Sofortreise über die Karte antretet, während Ihr einen gebündelten Gegenstand mitführt, verliert Ihr den fraglichen Gegenstand. Einige besondere gebündelte Gegenstände verschaffen Euch einen magischen Bonus, wenn Ihr sie fallen lasst (oder solange Ihr sie mitführt). In einer Gruppe werden gebündelte Gegenstände in der Regel von Klassen getragen, die Magie benutzen. Diese Klassen werden nämlich durch das Tragen nicht daran gehindert, Zauber oder Verzauberungen zu wirken bzw. andere magische Fertigkeiten anzuwenden.

## BEUTE UND SCHÄTZE

Wenn Ihr einen Feind besiegt habt, lässt dieser für gewöhnlich Gegenstände oder Gold fallen. Gold kann von allen Spielercharakteren einer Gruppe

aufgehoben werden und wird unter allen Gruppenmitgliedern (einschließlich Gefolgsleuten) aufgeteilt. Ihr könnt nur Beutegegenstände aufheben, die willkürlich für Euch reserviert wurden (wenn Ihr jedoch allein spielt, seid Ihr immer derjenige Spieler, für den sie willkürlich reserviert wurden).

## DER FERTIGKEITSBALKEN

Euer Fertigkeitensbalken nimmt maximal acht Fertigkeiten auf, es kommt also darauf an, sorgfältig auszuwählen, mit welchen Fertigkeiten Ihr Euren Helden vor dem Verlassen der Stadt ausstattet. Eure gegenwärtig ausgerüsteten Fertigkeiten werden über Eurem Fertigkeitensbalken angezeigt. Jeder Platz auf Eurem Fertigkeitensbalken entspricht einer Zifferntaste auf Eurer Tastatur. Drückt die Taste K auf Eurer Tastatur, um alle Eure verfügbaren Fertigkeiten genauer anzuschauen.



Mit Fertigkeiten ausrüsten	Zieht Fertigkeiten mit gedrückter 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).

## FERTIGKEITENTIPPS:

- Bei den meisten Fertigkeiten fallen Energiekosten an. Achtet immer darauf, wie viel Energie eine Fertigkeit benötigt und wie viel Energie Euch zur Verfügung steht, besonders dann, wenn Euer Charakter viel Magie benutzt.
- Aktive Fertigkeiten leuchten. Abgedunkelte Fertigkeiten sind vorübergehend nicht aktiv und erfordern entweder Zeit zum Aufladen oder Adrenalin, bevor sie verwendet werden können, oder es handelt sich dabei um eine Fertigkeit zur einmaligen Anwendung, die bereits verbraucht wurde (wie etwa ein Siegel der Wiederbelebung).
- Ihr könnt Nicht-Angriffsfertigkeiten (also Fertigkeiten, für die keine Waffe benötigt wird) auf einen Feind oder Verbündeten anwenden, während Ihr weiterhin Euer primäres Ziel mit Eurer Waffe angreift. Bei diesen Nicht-Angriffsfertigkeiten handelt es sich für gewöhnlich um Zauber. Wenn Ihr einen Verbündeten mit (beispielsweise) einem Heilzauber belegen wollt, ohne dabei den Angriff auf den Feind aufzugeben, klickt dazu einfach auf den Namen des Verbündeten im Gruppenfenster und verwendet dann den Heilzauber. Wenn Ihr einen Feind auf diese Weise mit einem Zauber belegen wollt (manche Angriffszauber können benutzt werden, ohne dabei Euer Angriffsziel zu wechseln) haltet dazu die Umschalttaste gedrückt, während Ihr den Feind ins Visier nehmt.
- Einige Fertigkeiten – insbesondere diejenigen der Kriegerklasse – erfordern Adrenalin und werden im Kampf automatisch wieder aufgeladen, da Ihr beim Kämpfen Adrenalin aufbaut. Adrenalin ist ein bisschen wie Energie, mit der Ausnahme, dass es keinen Balken gibt, in dem es angezeigt würde. Zur Prüfung Eurer aktuellen Adrenalinstufe könnt Ihr einfach einen Blick auf eine adrenalingestützte Fertigkeit im Fertigkeitensbalken werfen. Sofern sie hell leuchtet, ist sie einsatzbereit.
- Einige Fertigkeiten erfordern eine ganz bestimmte Waffenart, beispielsweise ein Schwert, eine Axt oder einen Bogen. Falls eine Fertigkeit zum Beispiel „Schwertangriff“ heißt, könnt Ihr sie nicht benutzen, wenn Ihr gerade irgendeine andere Waffe schwingt.
- Wenn Ihr Euch außerhalb einer Stadt aufhaltet, könnt Ihr Euren Fertigkeitensbalken nicht ändern, es sei denn, wenn Ihr eine neue Fertigkeit von einem NSC oder einem Boss erhalten habt. In der Stadt könnt Ihr Eure Fertigkeiten nach Herzenslust neu ordnen und sortieren.
- Die Verwendung von Siegelfertigkeiten kostet Euch keine Energiepunkte, doch für gewöhnlich benötigt ihre Aktivierung Zeit, während der Ihr unterbrochen oder getroffen werden könnt. Setzt sie vorsichtig ein!
- Viele Assassinen-Fertigkeiten nutzen die Schattenschritt-Fähigkeit, die an und für sich gar keine Fertigkeit ist. Mit dem Schattenschritt kann sich ein Assassine augenblicklich zu einem Ziel bewegen, wodurch seine Klasse äußerst wirksam gegen einen einzelnen Gegner eingesetzt werden kann.
- Der Ritualist benutzt viele der in *Guild Wars Factions* eingeführten Geisterfertigkeiten. Diese Geister fungieren als Verbündete und gewähren der Gruppe manchmal besondere Verbesserungen, bewegen sich aber nicht so frei wie die Diener eines Nekromanten.

## REICHWEITE UND ENTFERNUNG

Kein Zauber, den Ihr wirkt, reicht über den Rand Eurer Gefahrenzone hinaus, welche auf dem Kompass mit einem weißen Kreis um Euren Charakter herum markiert ist. Diese Entfernung beträgt in der Spielwelt ungefähr 27 Meter. Etliche Bogen (wie der Flachbogen) haben diese Reichweite oder reichen viel weiter über die Gefahrenzone hinaus (wie der Langbogen). Eine detailliertere Einleitung zu Distanzangriffen findet Ihr im PvP-Tutorial auf dem Kampfarmhipel im Spiel.

Nahkampfangriffe und Fertigkeiten, mit denen Ihr den Feind berühren müsst, erfordern, dass Ihr nicht weiter als 60 Zentimeter von Eurem Gegner entfernt steht. Jeder Angriff, der einen Euer primäres Ziel „umstehenden“ Charakter oder Widersacher beeinträchtigt, ist innerhalb einer Entfernung von vier Metern wirksam. Schreifertigkeiten haben eine Reichweite von zwölf Metern – etwas weniger als die Hälfte der Reichweite eines Zaubers.



## AM LEBEN BLEIBEN

### LEBENSUNKTE UND ENERGIE

Lebenspunkte und Energie sind die allerwichtigsten Ressourcen eines Helden und Ihr müsst die entsprechenden Werte ständig im Auge behalten. Lebenspunkte halten Euch am Leben und mit Energie könnt Ihr Fertigkeiten benutzen, die Eure offensiven und defensiven Fähigkeiten im Kampf verbessern.

### DER LEBENSUNKTEBALKEN

Der Lebenspunkdebalken misst Eure derzeitige Gesundheit. Schaden wird in der Regel von einem Feind zugefügt, obwohl auch einige Fertigkeiten, zum Beispiel Flüche, negative Auswirkungen haben. Heilfertigkeiten stellen Lebenspunkte wieder her. Eure maximalen Lebenspunkte werden durch Eure Klasse und Eure aktuelle Stufe bestimmt. Lebenspunkte werden im Laufe der Zeit (außerhalb des Kampfes) wiederhergestellt, und während einige Zauber die Wiederherstellung von Lebenspunkten beschleunigen, führen andere zu einem Abzug. Wenn Ihr allmählich höhere Stufen erreicht, steigt auch die Anzahl Eurer Lebenspunkte. Pfeile rechts oder links neben



Eurem Lebenspunkdebalken zeigen Euch an, wie es um Eure Lebenspunkte steht. Manchmal wechselt der Balken je nach Wirkung, unter der Ihr leidet, auch die Farbe. Wenn Ihr zum Beispiel von einer Giftwirkung betroffen seid, nimmt Euer Lebenspunkdebalken eine kränkliche grüne Färbung an.

Wenn Eure Lebenspunkte null erreichen, stirbt Euer Charakter. Je nach aktueller Mission oder Abenteuer könnt Ihr auf dem Feld von Euren Verbündeten, an Eurem Stützpunkt oder (in Solo-Missionen) auf dem nächstgelegenen Außenposten oder Wiederbelebungschein durch Euren Priester wiederbelebt werden. Jeder Tod hat einen Sterbemalus zur Folge, der Eure maximalen Lebenspunkte und Energie reduziert. Ihr könnt Euren Sterbemalus durch den Erwerb von Erfahrungspunkten im Kampf oder durch den Gewinn eines Moralschubs nach dem Sieg über einen feindlichen Boss abarbeiten. Wenn die Mission endet oder Ihr zu einer Stadt oder an einen Außenposten zurückkehrt, wird der Sterbemalus wieder entfernt.

Behaltet Euren Lebenspunkdebalken während einer Schlacht stets im Auge und heilt Euch entweder selbst oder alarmiert Euer Team (klickt mit der linken STRG-Taste auf Euren Lebenspunkdebalken, um Euren Zustand an Eure Teamkameraden weiterzuleiten), bevor Euer Lebenspunktstand zu niedrig wird. Ein kritischer Treffer kann Eure Lebenspunkte drastisch reduzieren und auch einige Verhexungen und Zustände können dazu führen, dass Eure Lebenspunkte sehr schnell abnehmen. Wenn Ihr im Zweifel darüber seid, ob Euer Gruppenheiler es rechtzeitig zu Euch schafft, solltet Ihr in Erwägung ziehen, ein Siegel der Heilung mitzunehmen, das Euch am Leben hält.

### DER ENERGIEBALKEN

Energie speist die meisten Fertigkeiten und Zauber, deshalb ist die Pflege dieser Ressource im Kampf von entscheidender Bedeutung. Der Energiebalken zeigt die Energiemenge an, die Euch für den Einsatz von Fertigkeiten zur Verfügung steht. Für jede Fertigkeit gibt es bestimmte Energiekosten, die bei jedem Einsatz dieser Fertigkeit von Eurem Energiebalken abgezogen werden. (Beachtet aber, dass manchmal überhaupt keine Energiekosten anfallen – das ist bei den meisten Siegeln, die für gewöhnlich nichts kosten und bei Adrenalinfertigkeiten, die von einer anderen Ressource gespeist werden, der Fall). Eure maximale Energie wird durch Eure Klasse bestimmt, aber bestimmte Fertigkeiten und Zustände erhöhen oder reduzieren vorübergehend Eure maximale Energie. Bestimmte magische Gegenstände sorgen für eine dauerhafte



oder vorübergehende Steigerung. Wenn Ihr unter dem Einfluss einer Verhexung oder eines anderen negativen Zustands steht, werden Euch unter Umständen Lebenspunkte und/oder Energie abgezogen, wie durch die Pfeile im Lebenspunkte- oder Energiebalken angegeben wird. Nach links gerichtete Pfeile [ <<<< ] zeigen einen Abzug an, wohingegen nach rechts gerichtete Pfeile [ >>>> ] eine Wiederherstellung anzeigen. Mehr Pfeile bedeuten eine schnellere Wiederherstellung bzw. einen schnelleren Abzug von Lebenspunkten bzw. Energie. Wiederherstellung und Abzug können rasant voranschreiten, wenn Ihr sie nicht im Auge behaltet.

## TOD UND WIEDERBELEBUNG

Während Ihr ein bestimmtes Gebiet erforscht, kann Euer Charakter mehrfach sterben. Wenn Ihr sterbt, könnt Ihr von Euren Verbündeten mit einer Fertigkeit oder mit einem Siegel im Feld wiederbelebt werden. (In PvP-Spielen kann ein Priester im Lager Eures Teams diese Aufgabe übernehmen.) In kooperativen Missionen bedeutet der Tod der ganzen Gruppe, dass Ihr gescheitert seid und zum Außenposten zurückkehren müsst, um sie noch einmal zu versuchen. Eine „ausgelöschte“ Gruppe auf einem Quest in einem erforschbaren Gebiet wird einfach beim nächstgelegenen Wiederbelebungsschrein wieder ins Leben zurückversetzt. Im letztgenannten Fall kehrt Ihr mit einem Sterbemalus ins Leben zurück, durch den Eure maximalen Lebens- und Energiepunkte reduziert sind.

## DER STERBEMALUS

Jedes Mal, wenn Ihr einen Sterbemalus bekommt, werden die maximalen Stufen für Eure Lebenspunkte und Energie um 15% zurückgesetzt (diese Prozentzahl kann sich unter bestimmten Umständen ändern; wenn Ihr beispielsweise bereits einen 4-prozentigen Moralschub für das Töten von zwei Bossen mit Namen erhalten habt, wird Euer Sterbemalus nur 11% betragen, Euch aber Euren Moralschub kosten). Jeder weitere Tod erhöht den Sterbemalus um jeweils 15%, bis das Maximum von 60% erreicht wird. Ihr könnt den Sterbemalus durch den Erwerb von Erfahrungspunkten im Kampf oder – viel schneller – durch den Gewinn von Moralschüben von Bossen abarbeiten. Alle Sterbemaluse werden gelöscht, wenn Ihr in eine Stadt oder in einen Außenposten zurückkehrt.

## MORALSCHUB

Durch das Töten von bestimmten Feinden erhaltet Ihr einen Moralschub, der auf dieselbe Weise wie der Sterbemalus angezeigt wird – doch anstatt eines prozentuellen Abzugs erhaltet Ihr eine Erhöhung Eurer Lebenswerte. Die Feinde, deren Töten Eurer Gruppe zu einem Moralschub verhilft, sind auch jene, denen Ihr manchmal nach ihrem Tod mit dem Siegel der Erbeutung Fertigkeiten abnehmen könnt. Diese Feinde, die als „Feinde mit

Namen“ oder „Bosse“ bezeichnet werden, da sie anstelle eines allgemeinen Namens einen Vor- und Nachnamen haben, sind einfach an der Aura, die ihren Körper umgibt, zu erkennen. Pro Boss, den Eure Gruppe tötet, erhält sie einen Moralschub von +2 Prozent. Beachtet bitte, dass Ihr unter bestimmten Umständen auch von Nicht-Bossen einen Moralschub erhalten könnt – in solchen Fällen wird Euch gesagt, welchen Feind „ohne Namen“ Ihr dazu erledigen müsst.

## VERZAUBERUNGEN UND VERHEXUNGEN

Die Zauberunterarten der Verzauberung und der Verhexung sind ausgezeichnete Beispiele für magische Kräfte, die Eure Fähigkeiten im Kampf verbessern oder verschlechtern können. Verzauberungen helfen Euch für eine gewisse Zeit, indem sie Euch offensive und defensive Vorteile wie zusätzliche Rüstung, Feuerkraft oder Heilung verschaffen. Wenn Ihr selbst oder ein Verbündeter eine Verzauberung auf Euch wirkt, erscheint ein Symbol auf dem Bildschirm, das Euch anzeigt, mit welcher Verzauberung Ihr gerade belegt seid.

Verhexungen funktionieren in umgekehrter Weise. Wenn ein Feind Euch mit einer Verhexung belegt, erscheint ein Symbol, das die Verhexung darstellt, mit der Ihr belegt worden seid. Bewegt die Maus über diese Symbole, um weitere Informationen zu der Euch gegenwärtig beeinflussenden Verzauberung bzw. Verhexung zu erhalten.

## MISSIONEN UND QUESTS

Wenn Ihr einen Rollenspielcharakter spielt, besteht ein Großteil des Lebens dieses Helden aus Missionen und Quests. Im Rahmen von Missionen und Quests sammelt dieser Charakter Erfahrungspunkte und verschafft Euch wertvolle Beute. Darüber hinaus habt Ihr die Möglichkeit, die ganze Bandbreite der reichen Handlung durch das Spiel hindurch zu erkunden. Missionen und Quests liefern Euch die Ziele, die Ihr erfüllen müsst, damit diese Geschichte voranschreitet und damit Ihr zu einem legendären Helden von Cantha werdet.

## GEHT NICHT ALLEIN

Die meisten Missionen und Quests sind leichter mit mehreren Spielern zu erfüllen – und in vielen Fällen kann eine Gruppe aus vielen Spielern sogar von spielentscheidender Bedeutung sein. Andere Spieler, mit denen Ihr Euch zu Abenteuern aufmachen könnt, findet Ihr in einer Stadt. Verwendet dort einfach das Chatsystem, um Spieler einzuladen, Eurem Team beizutreten. An den Toren von Städten und Außenposten halten stets computergesteuerte Gefolgsleute nach Helden Ausschau, denen sie

aushelfen können; wenn Ihr also keine Fremden anheuern wollt, könnt Ihr jederzeit ein paar Gefolgsleute mitnehmen.

## EUREN WEG FINDEN

Beachtet, dass der richtige Weg zu Eurem Ziel nicht immer genau in die Richtung führt, in die der grüne Wegweiser zeigt. Häufig führt der einzige Weg zu einer bestimmten Stelle über einen Pfad, der sich vielleicht eine Zeit lang in die „falsche“ Richtung schlängelt. Falls ein oder mehrere Mitglieder der Gruppe bereits in dem jeweiligen Gebiet waren, lasst sie den Weg auf dem Kompass planen, um Euch zum Ziel zu führen.

## KREATUREN BEKÄMPFEN

Und sobald Ihr die sicheren Mauern einer Stadt hinter Euch lasst, stoßt Ihr so gut wie überall auf feindselige Kreaturen, die Euch oder Eure Gruppen gern als Nachtisch verspeisen würden. Das kann zutreffen, wenn Ihr in die Mission auf Minister Chos Anwesen verwickelt seid oder wenn Ihr einfach nur beschließt, vor Senjis Ecke draußen einen Spaziergang zu machen. Wenn Ihr überleben wollt, solltet Ihr die folgenden Informationen nicht vergessen.

## FEINDE AUSWÄHLEN

Um die nächststehende Kreatur schnell auszuwählen und anzugreifen, drückt zuerst die Tabulatortaste zur Auswahl und dann zum Angriff die Leertaste. Wenn Ihr die Tabulatortaste zum Auswählen benutzt, könnt Ihr durch die Feinde, die auf Eurem Kompass sichtbar sind, schalten. Ihr könnt diesen Kreislauf mit der C-Taste zurücksetzen und somit wieder den nächststehenden Feind als Ziel auswählen. Das ist besonders nützlich, wenn Ihr in einen besonders hitzigen Nahkampf verwickelt seid. Während Ihr gegen Feinde kämpft, bewegen sich andere Gegner und bei ausschließlicher Verwendung der Tabulatortaste könntet Ihr versehentlich einen entfernten Feind aufs Korn nehmen und dadurch weitere Gegner anlocken, bevor Ihr und Euer Team schon für sie bereit seid.

## VERBÜNDETE AUSWÄHLEN

Ihr wählt Eure Verbündeten aus, indem Ihr auf den Namen eines Verbündeten im Gruppenfenster klickt oder den Verbündeten selbst aussucht. Nachdem Ihr einen Freund ausgewählt habt, könnt Ihr verschiedene Aktionen durchführen. Ihr könnt Verbündete heilen, ein Handelsfenster öffnen (indem Ihr auf den Handel-Button oben auf dem Bildschirm klickt) oder dem Verbündeten folgen, indem Ihr die Leertaste drückt (beachtet bitte, dass Ihr die Leertaste erneut drücken müsst, nachdem Ihr den Verbündeten eingeholt habt, um ihm weiterhin zu folgen). Der Befehl zum Folgen ist nützlich, wenn der Anführer einer Gruppe diese durch ein unbekanntes Gebiet führt.

## EUER ZIEL AUSTRUFEN

Angriffe lassen sich gezielt koordinieren, indem Ihr „das Ziel ausrufen“. Um Euer Ziel auszurufen, wählt zuerst den Feind mit der Tabulatortaste oder durch einen Klick mit der linken Maustaste auf seinen Namen aus. Halte die STRG-Taste gedrückt und drückt die Leertaste (oder die Ziffer der Fertigkeit, die Ihr verwendet), um den Angriff zu beginnen. Euer Charakter sendet automatisch eine Nachricht an die Gruppe, in der er Folgendes ankündigt: „[Name des Feindes] wird von mir angegriffen!“ Außerdem erscheint ein kleines Fadenkreuz neben Eurem Namen im Gruppenfenster. Andere Gruppenmitglieder können mit der linken Maustaste das Fadenkreuz anklicken, um genau den Feind auszuwählen, den Ihr gerade angreift. Sich auf einen einzelnen Gegner zu konzentrieren ist häufig die beste Strategie – die meisten Gruppen greifen zu Beginn eines Kampfes den bzw. die feindlichen Heiler an oder tun sich zusammen, um einen besonders zähen Boss zur Strecke zu bringen. Das Ausrufen von Zielen funktioniert bei kooperativen Spielen genau so gut wie bei PvP. Viele Gruppen vergeben die Aufgabe des Zielausrufers an einen bestimmten Spieler, häufig an einen Charakter, der Distanzangriffe durchführt oder an einen „Tank“.

## KOMMUNIKATION LEICHT GEMACHT

Dasselbe Prinzip, nach dem Ihr Ziele ausrufen könnt, könnt Ihr auch dazu verwenden, in der Hitze des Gefechts schnell und einfach mit Eurer Gruppe zu kommunizieren, ohne dabei Wörter oder Sätze eintippen zu müssen. Der „STRG + Befehl“-Trick lässt sich für so ziemlich alle Befehle und viele Interface-Elemente einsetzen. Wenn Ihr zum Beispiel Eure Stufe und wie weit Ihr von der nächsten Stufe entfernt seid, herausfinden (und Eure Gruppenmitgliedern mitteilen) möchtet, haltet einfach die STRG-Taste gedrückt und klickt auf Euren EP-Balken. Euer Charakter wird der Gruppe Folgendes ankündigen: „Ich bin auf Stufe \_\_ und habe \_\_% des Weges zur nächsten Stufe absolviert.“ Wenn Ihr dem Gruppenheiler mitteilen wollt, dass Eure Lebenspunkte prekär sind, haltet die STRG-Taste gedrückt und klickt auf Euren Lebenspunktbalken. Oder vielleicht möchtet Ihr genau beschreiben, welche Fertigkeit Ihr entweder auf einen Verbündeten oder auf einen Feind anwendet. Und wieder kommt Euch STRG + Befehl zu Hilfe. Halte die STRG-Taste gedrückt, klickt die Fertigkeit an, die Ihr verwenden wollt, und Euer Charakter wird beispielsweise ankündigen: „Auf das Ziel [Name des Verbündeten] wende ich die Fertigkeit Wiederbeleben an!“

# DIE HERAUSFORDERUNG ANNEHMEN

## GESCHICHTEN-MISSIONEN

Wenn Ihr *Guild Wars Factions* beginnt, erwartet Euch zunächst eine begrenzte Anzahl von Geschichten-Missionen. Bei ihrer Erfüllung werden weitere verfügbar. Die Karte zeigt verfügbare Geschichten-Missionen an und sagt Euch, welche Ihr bereits abgeschlossen habt. Missionen sind für Euch die primäre Methode, in der epischen Geschichte von *Guild Wars Factions* voranzukommen. Außerdem bieten sie Euch eine Menge EP zusammen mit detaillierten und dramatischen Filmsequenzen, die die epische Natur des Spiels illustrieren.

Um eine Mission erfolgreich abzuschließen, müsst Ihr die jeweiligen Aufgaben erfüllt haben, bevor Ihr Eure *Factions*-Sitzung online beendet. Ihr könnt Missionen jederzeit versuchen. Wenn es Euch lieber ist, könnt Ihr also zurückkehren und die Aufgaben später erfüllen. Wenn ein Missionsziel abgeschlossen ist, erscheint das Missionsschild-Symbol zusammen mit einer schriftlichen Zusammenfassung Eurer Erlebnisse auf dem Bildschirm.



**Hinweis :** für *Guild Wars*-Veteranen: Im Gegensatz zu Missionen in der ursprünglichen Kampagne *Guild Wars Prophecies* gibt es in *Factions* keine Bonusmissionsziele. Stattdessen werdet Ihr je nach Eurer Leistung in der Mission mit 1–3 Schwertsymbolen (siehe oben) belohnt; jede Mission ist durch spezielle „Verbindungsquests“ verknüpft.

## SONDERMISSIONEN

In *Guild Wars Factions* werden zwei neue Missionsunterarten eingeführt. Diese Missionen gleichen in ihrem Aufbau den Geschichten-Missionen, haben jedoch keine Auswirkungen auf die Geschichte. Um diese

Missionen zu spielen, müsst Ihr Euch nach wie vor in eine Stadt begeben, eine Gruppe aus Spielern oder NSCs zusammenstellen und auf den Button Mission betreten klicken, um zu beginnen! Wenn Ihr mehr über Elite- und Herausforderungs-Missionen erfahren wollt, seht in den Wegweiser zu *Guild Wars Factions*.

## ELITE-MISSIONEN

Elite-Missionen sind eine besondere Art der Kooperativspiel-Herausforderung für Charaktere mit hoher Stufe. Eine Elite-Mission wird von einer großen Gruppe von Charakteren auf einer verliesähnlichen Karte mit mehreren Räumen gespielt und bietet viele Belohnungen in Form von Gold und seltenen Gegenständen. Bei Elite-Missionen können sich Gruppen mit bis zu 12 Spielern zusammenschließen und sich gemeinsam der Gefahr stellen. Bei allen gibt es einzigartige Ziele und Siegbedingungen und sie können nur von Bündnissen der Luxon oder Kurzick auf höchster Stufe unternommen werden.

## HERAUSFORDERUNGS-MISSIONEN

Herausforderungs-Missionen wurden ebenso wie Elite-Missionen für hochstufige Charaktere entworfen, die nach großer Gefahr und noch größeren Belohnungen Ausschau halten. Sie sind jedoch nicht allein auf Bündnisse höchster Stufe beschränkt. Herausforderungs-Missionen enthalten je nach Karte spezielle Aufgaben und Ziele. Die Karten von Herausforderungs-Missionen sind kleiner als die Karten von Elite-Missionen und zeichnen sich durch die Massen der Gegner aus, mit denen Ihr es zu tun bekommt; in einem eng umgrenzten Gebiet schießen sie sozusagen wie Pilze aus dem Boden. Bei Herausforderungs-Missionen dürfen die Gruppen nicht mehr acht Mitglieder haben, was den Schwierigkeitsgrad noch erhöht.

## QUESTS

In Städten oder Abenteuergebieten könnt Ihr Quests übernehmen, um Erfahrungspunkte und andere Belohnungen zu verdienen. Quests ähneln Missionen, denn auch hier bekommt Ihr eine Reihe von Aufgaben und ein bestimmtes Ziel zugesprochen. Im Gegensatz zu Missionen sind aber Quests optional und müssen nicht erfüllt werden, um die Kernhandlung voranzutreiben. Helden erhalten Quests von „Questgeber“-NSCs – haltet nach solchen Charakteren mit



einem Ausrufezeichen über ihren Köpfen Ausschau. Das Ausrufezeichen bedeutet entweder, dass der betreffende NSC Euch einen neuen Quest unterbreiten kann oder dass er Informationen für Euch hat, die für Euren aktuellen Quest von entscheidender Bedeutung sind.

Quests (und Missionen, solange Ihr sie zu erfüllen sucht) sind in Eurem Quest-Log eindeutig beschrieben (drückt die Taste L, um ins Quest-Log zu schalten). Um das nächste Ziel in einem vorgegebenen Quest zu finden, müsst Ihr es im Log einfach nur markieren. Das nächste Ziel wird daraufhin auf Eurem Kompass in Form einer grünen Sternenwolke angezeigt (oder wenn die Sternenwolke außer Reichweite oder in einer anderen Zone ist, weist Euch ein grüner Pfeil in die entsprechende Richtung).

## GILDEN

Eine Gilde ist eine Gemeinschaft von Helden, die sich unter einem gemeinsamen Banner zusammengeschlossen haben. Sie alle kleiden sich in gleichartige Umhänge, die vom Anführer der jeweiligen Gilde entworfen worden sind. Gilden kämpfen in den Wettkampfarenen des Kampfarchipels um Prestige und Ehre. Dieser Teil der Welt ist einzig und allein derartigen Kämpfen gewidmet. Gilden sind selbstverständlich das Herz von *Guild Wars*. Mit Eurer Gilde – falls Ihr einer beitrete – könnt Ihr in PvP-Missionen und Turnieren gegen andere antreten. Die jeweiligen Ergebnisse entscheiden über die Rangfolge der einzelnen Gilde in der *Guild Wars*-Welt. Ihr könnt Eure eigene Gilde gründen oder einer der vielen bereits bestehenden beitreten, wenn Ihr dazu eingeladen werdet.

Wenn Ihr eine Gilde gründet oder einer Gilde beitrete, werden alle Eure Spielercharaktere automatisch ebenfalls zu Mitgliedern dieser Gilde. Euer Rang innerhalb der Gilde legt fest, ob Ihr andere Spieler in die Gilde einladen und Ihnen die Mitgliedschaft gewähren könnt. Drückt die G-Taste, damit Informationen über Eure Gilde eingeblendet werden (darunter eine Info, welche Gildenmitglieder gerade online sind). Drückt die Eingabetaste und wählt anschließend das entsprechende Register, um mit Mitgliedern Eurer Gilde zu chatten.

## GILDENHALLEN

Wenn die Mitglieder Eurer Gilde Reichtum erlangen und höhere Stufen erreichen, zieht Ihr vielleicht eine Gildenhalle in Betracht. Dazu benötigt Ihr einen erklecklichen Goldbetrag (viele Gilden bilden einen Goldpool, um sich die Kosten zu teilen) und einen Himmelssigill, den Ihr durch Erledigen von hochstufigen legendären Taten in der Halle der Helden verdient habt. Was den Stil der Gildenhalle angeht, habt Ihr die Wahl zwischen mehreren unterschiedlichen Stilen in einer breiten Auswahl verschiedener Landschaften. Eure Gildenhalle ist der Ort, an dem Ihr Euch mit anderen

Gildenmitgliedern treffen und gesellschaftlich verkehren könnt. Unter Umständen muss Euer Charakter sie sogar im Kampf verteidigen.

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, und entwerft ein einzigartiges Wappen, das Eure Gildenmitglieder tragen sollen.
Mitglieder einladen	Wenn Ihr Spieler einladet, Eurer Gilde beizutreten, erhalten diese eine Einladung. Diese Einladung müssen sie akzeptieren, wenn sie Gildenmitglied werden wollen. Falls die Person, die Ihr eingeladen habt, 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 Gildenrangliste auf der <i>Guild Wars</i> -Website listet die besten 1000 Gilden nach den erreichten Wertungspunkten auf.

## BÜNDNISSE

Wenn eine einzelne Gilde nicht mehr ausreicht, ist es an der Zeit, Bündnisse zu bilden. Ein Bündnis ist eine Gruppe von Gilden, das sich frei in den Gildenhallen der jeweils anderen bewegen darf. Die beteiligten Gilden erkennen sich in der Stadt mühelos und teilen sich einen gemeinsamen Bündnis-Chat-Kanal. Ein Bündnis trägt den Namen der Gründergilde. Der Anführer dieser Gilde ist gleichermaßen der Anführer des Bündnisses. Ein Bündnis darf nicht mehr als zehn Gilden umfassen. Bündnisse können basierend auf den Handlungen ihrer Mitglieder Belohnungspunkte erhalten und repräsentieren außerdem eine große Gruppe untereinander bekannter Spieler, mit denen Ihr Abenteuer unternehmen könnt. Als Fraktion betrachtet, gehören Bündnisse entweder zu den Luxon oder den Kurzick.

## BILDUNG EINES BÜNDNISSES

Der Anführer eines Bündnisses (oder ein Gildenanführer, der Anführer eines Bündnisses werden möchte) kann andere Gilden dazu einladen, einem Bündnis beizutreten. Ein Gildenanführer, der eine solche Einladung verschickt, wickelt das über das Benutzer-Interface des Spiels ab und zahlt (vermutlich mit etwas Unterstützung durch die anderen Gildenmitglieder) 1000 Goldstücke, um die Eingeladenen in das Bündnis zu holen. Außenstehende Gilden können nicht darum bitten, in ein Bündnis aufgenommen zu werden. Einladungen zur Teilnahme an einem Bündnis können nur aus dem Bündnis heraus ausgesprochen werden. Alle Gildenanführer können ihre Gilden jederzeit und nach Belieben aus einem Bündnis herauslösen.



# SPIELER GEGEN SPIELER (PVP)



## PVP-SPIELE

„Spieler gegen Spieler“, abgekürzt „PvP“ (nach dem englischen „Player vs. Player“) ist der zentrale Bestandteil des Wettkampfs, der das Wörtchen „kompetitiv“ in den Begriff „kompetitives Online-Rollenspiel“ hineinbringt. Es gibt viele unterschiedliche Arten des PvP-Wettkampfs. Manchmal findet Ihr Euch in einem zufällig ausgewählten Team wieder, doch meistens wählt Ihr Eure Gruppe aus, bevor Ihr in den PvP-Wettkampf eintretet. Unter Umständen besteht Euer Ziel schlicht und einfach darin, das andere Team auszulöschen. Allerdings kann es auch wesentlich komplexer zugehen. In PvP-Kämpfen können auch gefährliche computergesteuerte Feinde auf der Karte enthalten sein, deshalb müsst Ihr gut aufpassen.



### KOMPETITIVE GESCHICHTEN-MISSIONEN: PVP ODER NICHT PVP?

Kompetitive Geschichten-Missionen spielen sich innerhalb der Geschichte von *Guild Wars Factions* ab und Euer Charakter muss sich dabei der einen oder anderen Seite anschließen und im Team-gegen-Team-Wettkampf antreten, gewöhnlich im Kampf um die Kontrolle über Ressourcen oder strategische Orte in einem Gebiet. Dies sind im Grunde genommen Spieler-gegen-Spieler-Kampfarenen, jedoch gelten dort spezielle Siegbedingungen, die nur für die jeweilige Mission gelten. Kompetitive Missionen sind eine Art von PvP-Spielen, die nicht auf dem Kampfarchipel (einem einzigartigen Abschnitt der Welt, der ausschließlich aus PvP-Arenen besteht) ausgetragen werden. Vorbereitete PvP-Charaktere können an diesen Missionen nicht teilnehmen, es sind Rollenspielhelden nötig, um

dorthin zu gelangen. Sobald Ihr eine kompetitive Mission erreicht habt, könnt Ihr jedoch zurückkehren und sie beliebig oft erneut spielen.

### DER KAMPFARCHIPEL

PvP-Kämpfe werden in einer Region der Welt ausgetragen, die einzig und allein für die Erprobung der Kampfkünste von Helden reserviert ist und dementsprechend auch „Kampfarchipel“ heißt. Hier trainieren die Akolythen des Zaishen-Ordens, einer gläubigen Sekte, die den Kriegsgott Balthasar verehrt, in einer nie endenden Serie von PvP-Kämpfen. Ganz neu gestaltete, vorgefertigte PvP-Charaktere beginnen in dieser PvP-Zone, während andere per Schiff dorthin reisen können. Der Zaishen-Orden betrachtet den Kampf als ein geheiligtes Ritual und sorgt dafür, dass es bei allen Kämpfen in ihren heiligen Arenen auch fair zugeht.

### MACHT EUCH AUF DER INSEL

#### DER NAMENLOSEN EINEN NAMEN

Auf der Insel der Namenlosen könnt Ihr alles über das PvP-Spiel und ganz allgemein über das Kämpfen in *Guild Wars Factions* lernen. Dies ist der Startpunkt für alle neuen PvP-Charaktere. Er bietet eine umfassende Einführung in Techniken und Training. Selbst wenn das Hauptaugenmerk hier auf Spieler-gegen-Spieler liegt, solltet Ihr Euch dieses Gebiet dennoch ansehen, auch wenn Ihr möglicherweise nicht die Absicht habt, jemals einen Fuß in eine Arena zu setzen. Zunächst einmal könnt Ihr dort alles über die verschiedenen Zustände erfahren, die Euch irgendwann einmal ereilen könnten (zum Beispiel das Bluten oder die Benommenheit), und Ihr könnt lernen, welche Fertigkeiten und Klassen mit diesen Zuständen am effektivsten umgehen können. Die Insel der Namenlosen bietet außerdem Trainingsarenen (falls Ihr doch vorhabt, einmal zu größerem PvP-Ruhm zu gelangen) und Zielhilfen, die Euch die relativen Entfernungen nahebringen, die mit Begriffen wie „umstehend“ oder „in der Nähe“ gemeint sind.

### SO ERSTELLT MAN EINEN PVP-CHARAKTER

Ihr könntet mit einem voll entwickelten Rollenspielcharakter der Stufe 20 an PvP-Kämpfen teilnehmen. Dies bietet Euch ausgedehntere Kombinationsmöglichkeiten, wenn es um die Auswahl von Fertigkeiten und Ausrüstung geht, und erfahrene Spieler schätzen diese Charaktere, weil sie in Kämpfen Spieler-gegen-Spieler sehr viel leisten können. Wenn Ihr ohne große Umschweife gleich in einen Kampf einsteigen wollt, könnt Ihr einen neuen PvP-Charakter erstellen, der auf Stufe 20 beginnt und bereits mit einer kleineren Auswahl an Fertigkeiten und Ausrüstung



<b>Arena</b>	Betretet die Arena und tretet in PvP-Kämpfen nach Gladiatorenart an, um Erfahrung zu gewinnen oder einfach um Spaß zu haben. Bei Arenakämpfen müsst Ihr keine Gruppe zusammenstellen; die Arena bildet die Teams automatisch aus den verfügbaren Spielern. Die Arena ist ein großartiger Platz, um jederzeit PvP-Aktion zu finden.
<b>Gildenkämpfe</b>	In Gildenkämpfen messen sich Gilden in einer Vielzahl von Situationen, in denen Eure Fertigkeiten und Euer Teamgeist getestet werden. Durch den Gewinn von Gildenkämpfen erhaltet Ihr Wertungspunkte für Eure Gilde, die Eure Gilden-Gesamtwertung und die Position Eurer Gilde auf der Gildenrangliste verbessern.
<b>Bündniskämpfe</b>	Diese Kämpfe finden auf speziellen Bündniskampf-Karten statt, die im Kaiserreich Cantha angesiedelt sind. In Bündniskämpfen messen sich Gruppen von Gilden miteinander, um ihrer jeweiligen Fraktion Ehre zu machen – in diesem Fall entweder den Luxon oder den Kurzick. Spieler in Bündniskämpfen gewinnen Belohnungspunkte, wenn sie der einen oder anderen Seite helfen. Die Belohnungspunkte einer Seite zusammengenommen bestimmen dann, welche Fraktion die Kontrolle über andere Schlüsselstellen auf der Karte bekommt.
<b>Turnierspiel</b>	Im Turnierspiel kann Eure Gilde um die weltweite <i>Guild Wars</i> -Vorherrschaft antreten. Der Gewinner eines Turniers gewinnt Ruhmespunkte.

ausgestattet ist. Vorgefertigte PvP-Charaktere können durch Waffen- und Rüstungsoptionen nach wie vor bis zu einem gewissen Grad angepasst werden.

## PVP-KAMPF

PvP-Kämpfe bestehen aus zwei oder mehreren Teams von 4-8 Spielern, die jeweils um die Vorherrschaft kämpfen. Stellt für PvP-Kämpfe in Arenen, Gildenkämpfe oder Turnierspiele ein Team aus Gildenmitgliedern oder anderen Spielern, die gerade online sind, zusammen. Benutzt den Team-Chat und den Kompass, um die Strategie mit Eurem Team zu besprechen, und haltet Euch jederzeit bereit, die Taktik von einem Augenblick auf den anderen zu ändern!



## TURNIERSPIEL

*Guild Wars* *Factions* bietet fortlaufend Turnierkämpfe, bei denen Zehntausende von Teams gegeneinander antreten, um den ersten Platz auf der Gildenrangliste zu erreichen. Stellt ein Team zusammen und nehmt an einer Reihe von Kämpfen teil, die Eure Fertigkeiten auf die Probe stellen und Euch Eure Grenzen aufzeigen. Die Gildenrangliste auf der *Guild Wars*-Webseite verzeichnet alle Siege und Niederlagen jeder einzelnen Gilde und bewertet die einzelnen Gilden entsprechend. In Welten im Krieg, dem internationalen *Guild Wars*-Turnier, konkurrieren geografische Regionen um die weltweite *Guild Wars*-Vorherrschaft.

## TURNIERE: GEMEINSAME FAKTOREN

Alle Turnierkämpfe weisen folgende Gemeinsamkeiten auf:

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

## TURNIERE: VARIABLE FAKTOREN

- **Wiederbelebung:** Wenn Priester vorhanden sind, sorgen sie alle zwei Minuten für die Wiederbelebung toter Teammitglieder. 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 Wiederbelebungszzyklus, der nicht zerstört werden kann.

## TURNIERKÄMPFE

*Guild Wars*-Turnierkämpfe fallen gewöhnlich in eine der folgenden Kategorien:

### QUALIFIKATION (EINZELNE GRUPPE)

Das ist die erste Runde des Turnierspiels. Ihr kämpft gegen ein Team aus NSCs, um zu beweisen, dass Ihr einer Teilnahme am Turnier würdig seid.

**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 künftige Kämpfe 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 Priester.

**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 Auslöschungskämpfen 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.

## 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 worden ist, wird eine weitere generiert. Erobert so viele Reliquien wie möglich, bevor die Zeit abläuft. In dieser Kampfarm kommen ein Wiederbelebungskreis und Kohlenbecken vor, die den Punktestand anzeigen: Farbe und Intensität der Flammen (klein, mittel und groß) zeigen an, welches Team um wie viele Punkte vorne 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:

- Vermeidet es, Fertigkeiten zu benutzen oder anzugreifen, während Ihr eine Reliquie tragt, denn Ihr würdet sie sonst fallen lassen.
- Solange Ihr eine Reliquie tragt, sind Eure Bewegungen verlangsamt; wegen ihrer schweren Rüstung und die Geschwindigkeit erhöhenden Fertigkeiten geben häufig Krieger die besten Reliquienläufer ab.
- Haltet die linke ALT-Taste gedrückt und dreht die Ansicht, um eine Reliquie am Boden zu finden.
- Benutzt Bewegungsabschwächer, 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 Kampfarmt 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

Habt Ihr Euch je gewünscht, einmal einen Meisterschaftskampf aus allernächster Nähe zu beobachten und dabei zu sein, wenn neue *Guild Wars*-Legenden geboren werden? Möchtet Ihr eine PvP-Karte zuerst ausprobieren, bevor Ihr Euch daran versucht? Wollt Ihr Euch lieber zunächst ein Bild von Euren Mitbewerbern machen und Euch neue Strategien aneignen? Vielleicht wollt Ihr ja auch nur Euren Freunden dabei zusehen, wie sie um den Sieg kämpfen und ihre Feinde zerschmettern, und Euch gar nicht selbst die Mühe machen? Wenn Ihr eine dieser Fragen mit Ja beantworten könnt, ist der Beobachter-Modus genau das Richtige für Euch. Ihr könnt vom Hauptmenü aus in den Beobachter-Modus wechseln (oder indem Ihr **B** drückt), 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 gleichzeitig mit allen anderen anwesenden Beobachtern ansehen.
- 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 **TAB**-Taste 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 einschalten (klickt dazu auf das Kästchen rechts oben auf dem Bildschirm), damit der Beobachter-Modus Euch die Arbeit abnimmt. 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.

# Mitwirkende

## ArenaNet

### Produktion (ausführende Leitung):

Mike O'Brien Jeff Strain  
Patrick Wyatt

### Design:

*James Phinney*  
Isaiah Cartwright Darrin Claypool  
Michael Ferguson Eric Flannum  
Kevin Gadd John Hargrove  
Stephen Hwang Colin Johanson  
Curtis Johnson Al Liao  
Andrew McLeod Ben Miller  
Mike O'Brien Jonathan Peters  
Brian Porter

### Grafik:

*Daniel Dociu*  
Scott Albaugh Richard Anderson  
Matthew Barrett Aaron Coberly  
Rebecca Coffman Kevin Dalziel  
Horia Dociu David Dunniway  
Brant Fitzgerald Katharine Hargrove  
Levi Hopkins Trevor Howell  
Susan Jessup Wei-Che (Jason) Juan  
Kekaipo'inalu Kotaki Tonya Lyle  
Matthew Medina Kristen Perry  
Bobby Pontillas Heron Prior  
Scott Robinson Delly Sartika  
Jason Stoke Barry Sundt  
Xia Taptarakunekane Chris Turnham  
Christian Venturini Billy Wardlaw  
Jason Wiggan Doug Williams

### Levelgrafik:

*Dave Beetlestone*  
Win Arayaphong Ely Cannon  
Jesse Christensen Justin Fawcett  
Tami Foote Josh Foreman  
Peter Fries Jens Hauch  
Jason Jones James McMillan

### Programmierung:

*Brett Vickers*  
*Jim Scott*  
Jesse Bernoudy James Boer  
Stephen Clarke-Willson Shana Cooke  
John Corpening Kevin Ehmry  
Lewis Mohr Joe Mullenix  
Mike O'Brien Eric Rane  
Chae Seong Lim Braeden Shosa  
Austin Spafford Jeff Strain  
Denis Suhanov Patrick Wyatt  
Mark Young John Zipperer

### Skript:

*Jess Lebow*  
Cory Herndon Stacie Magelssen  
Marti McKenna Bobby Stein

### Produktion:

Jay Adams Shawn Sharp



### Geschäftsangelegenheiten:

*Tommy Park*  
Jenny Bendel Tyler Kim  
Lisa LaFay Steve Shepard  
Kevin Simons

### Community:

*Gaile Gray*  
Natasha Hoover John Stumme

### IT:

*Peter Petrucci*  
Steve Becker Erin Brooks  
Trey Valenta

### Lokalisierung:

*Adam Vance*  
Mehdi Mousavi Yuhong Wang

### Organisiertes Spiel:

*Michael Gills*

### QS:

*David Stiner*  
Kyle Elliott John Holes  
Chelsea Kibler Elijah Miller  
Randy Parcel Ryan Scott  
John Thomas Mike Zadorojny

### Web- und visuelles Design:

*Ron Critchfield*  
Andrew Gray AJ Thompson  
Reagan Wright

### Zuarbeit:

Andrio Abero Sam Bragg  
Lisa Chido Kirill Federspiel  
S.P. Miskowski



### NC Interactive:

*Robert Garriott*  
Mandy Van Ackeren Torea Alessi  
Lisa Bell Neal Buckmaster  
Dan Campbell Michael Craighead  
Cristina Cromartie Luisa Donovan  
Matt Esber Nathan Emmott  
Hoss Fatemi JoAnna Frazier  
Chris Freeman Dorothy Ferguson  
Deborah Gates Andy Hunter  
Peter Jarvis Martin Knapick  
Edward Knapp Greg Latson  
Will Leverett Jeff Lewis  
Jennifer Lyons Jessi Knox Marshall  
Michael McDonnell Kellee McKeever  
Lisa Mandile John Melvin  
Jeff Moreaux Sean Neil  
Athena Peters Keith Quinn  
Victoria Richardson Dylan Servantes  
Jonathan Shelus David Swofford  
Steven Tonkin Stefan Trefil  
Alaric Weigle Cullen Wilson

## Rechnungswesen:

*Reneé Lasswell*

Michael Augustine Bethany Baldwin  
Travis Campbell Matt Chernicky  
Michael Chirieleison Amy Crews  
Ben Furtado John Garcia  
Leslie Lomeli Marissa McWaters  
Rachelle Ockert John Rabon  
Colby Robbins David Ruckel  
Lance Schibi Margaret Sheehan  
Stephen Shultz Amanda Slade  
Patrick Wagner

## Technischer Support:

Chris Allen Nick Bellamy  
John Bishop Trollis Crider  
Josh Griffith Steven Hurtado  
Donovan Kennedy Connon Kuhnhausen  
Michael Lafond Jason Lifsey  
Hayden Linder Russell Stinnett  
Bill Wilson Tim Wilson

## NCsoft Europe:

*Geoff Heath*

Al Aldridge Anna Andre  
Cinzia Barrella Thomas Bidaux  
Volker Boenigk Paul Bone  
David Bonin Maddalena Cipriani  
Loïc Claveau Gaelle Daam  
Eric Emanuel Ismael Fernandez  
Allan Fowler Aegir Hallmundur  
Max Heath-Brown Angelika Hell  
Karine Humbert Julia Irler  
Caroline Jany Sean Kang  
Martin Kerstein Thomas Kiss  
Véronique Lallier Luisa Mari



John Marshall Sarah Mason  
Dirk Metzger Tina Mueller  
Manuel Pruetter Rene Reichert  
Stephen Reid Sarah Rogers  
Jean-Marc Rouchouse Nick Schaefer  
Kevin Taylor Sebastien Vidal  
Samuel Watts Alex Weekes  
Kieran Weir Marcus Whitney

## NCsoft Japan:

*Taek Hun Kim*

Park Chan Ranko Fukui  
Shinichi Ichikawa Kevin Jang  
Nana Kikuchi JC Kim  
Yuki Kimura Jin Woo Lee  
Susumu Mizukoshi Rutsuko Nakamura  
Masa Ogura Makoto Ono  
Takashi Onodera Hiroaki Tashiro  
Yasuhito Tsujimura Takashi Yamano  
Wataru Yokouchi Choi Yoon-seok

## NCsoft:

*Tack Jin Kim*

Kyung Mi An Woo Ju Cho  
Jung Hoon Choi Chris Chung  
Kyewon Jeon Woo Jin Jeon  
Ho Jeon YoungSeo Jeong  
Dong Joon Kim Eugene Kim

Hee Jung Kim HyeWon Kim  
In Goo Kim Jae Hwan Kim  
Jin Soo Kim JinSeop Kim  
June Kim Kenny Kim  
Yeo Eun Kim Hyung Suk Kwon  
Eun Jung Lee GilJin Lee  
Han Joo Lee Jong Bai Lee  
Paul Lee Young Mi Lee  
Jae Chan Shin Yena Sohn  
Hui Jeong Yang

## NCsoft Taiwan:

*Jung Kim*

John Chen Andrew Chen  
Tony Chen Cooper Chen  
Peggy Chu Lulu Chung  
Ping Hsien Elsa Hsu  
Tad Huang George Huang  
Jo Huang Yuan Juin  
Sean Kim Bill Lee  
Betty Lee Kerry Li  
Eva Lu Aries Tsai  
Jer Wang Ashely Wang  
Chen Wen Minglun Wu

## Quad Software:

Florin Bostan Mihai Daranga  
Cristian Necula Daniel Vijoi

## Omni Interactive Audio:

*Alistair Hirst*

Chase Combs Lisa Elliott  
Matt Ragan Robert Ridihalgh  
Tom Smurdon Daylon Walden

## Artistry Entertainment:

Jeremy Soule Julian Soule

## Filmsequenzen:

*Sung Jun Ahn*

Kevin Chen Jung Eik Choi  
Yong Jue Ham Jae Ik Hwang  
Jae Gil Lim Seung Goo Kang  
Hyung Jun Kim Jeong Il Kim  
Sang Hoon Kim Yu Jin Kim  
Eun Sung Lee Seo Jeong Lee  
Dae Hong Min Chang Soon Park  
Jun Wan Park Da Woom Song  
Cheol Woong We Min Young Yoon  
Sang Il Zeon *Digital Frontier Inc.*

## Sprecher-Casting und Produktion:

*Blindlight, LLC.*

*Dawn Hershey, C.S.A. (Casting, allg. Leitung)*  
*Lev Chapelsky*  
*Alexandra Dorris (Sprachausgabe, Produktion)*

Dave Lieber Jan Sarah Sink

## Deutsche Sprachaufnahme:

Studio Mühl

## Aufnahmeleitung:

Christos Topoulos

## Regie:

Uli Pleßmann

## Tontechnik:

Kay-Uwe Eiserbeck

## Nachbearbeitung:

Ohrwerk Audio  
Gerald Arend

## Sprecher (deutsche Version):

Katja Brügger Sascha Draeger  
Eckart Dux Frank Felicetti  
Jörg Gillner Oliver Hermann  
Tim Knauer Holger Löwenberg  
Kerstin Mäkelenburg Robert Missler  
Mica Mylo Sylvie Nogler  
Uli Pleßmann Erik Schäffler  
Rüdiger Schulzki Jannik Sperber



Der Produktname Miles Sound System, das Miles-Logo und XMIDI sind Copyright und Warenzeichen von RAD Game Tools, Inc. Copyright 1991-2005 RAD Game Tools, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt und produziert in den Vereinigten Staaten von Amerika.

## KUNDENDIENST

Falls Sie Fragen an den Kundendienst, Account-Support oder Technischen Support haben, besuchen Sie bitte den Support-Bereich der *Guild Wars*-Website unter:

<http://de.support.plaync.com>

Auf dieser Site finden Sie eine durchsuchbare Knowledge Base mit nützlichen Antworten auf die am häufigsten gestellten Fragen, Lösungen für bekannte Probleme und detaillierte Informationen zu weiteren Kontaktmethoden, falls Sie keine Antwort oder Lösungen zu Ihren Fragen finden.





[de.guildwars.com](http://de.guildwars.com)



NC SOFT®

GWF-EU-DE-MA