

DIE
Guild Wars
MANUSKRIPTE

ZUR ANLEITUNG

**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. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichten Sie auf das Spielen, wenn Sie erschöpft sind.
4. Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achten Sie darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.



ΙΠΗΑΛΤΣΒΕΡΖΕΙΧΗΣ



2	ΔΙΕ ΗΠΟΛΑΠΙ-ΑΚΑΔΕΜΙΕ	
21	ΔΙΕ ΓΕΣΧΙΧΤΗ ΒΟΝ ΤΥΡΙΑ	
29	Der Mouveliansche Kalender	
31	ΔΙΕ ΚΩΝΙΓΡΕΙΧΕ ΔΕΡ ΜΕΝΣΧΕΝ	
31	Das Königreich Ascalon	
34	Das Königreich Orr	
37	Das Königreich Kryta	
41	ΔΙΕ ΑΛΤΕΝ ΓΟΤΤΕΡ	
42	Dwayna	
42	Balthasar	
43	Grenth	
43	Lyssa	
44	Melandru	
45	ΔΙΕ ΠΕΡΣΟΠΕΝ ΙΝ GUILD WARS	
46	König Adelbern	
47	Prinz Rurik	
48	König Jalis Eisenhammer	
49	Devona	
50	Cynn	
51	Aidan	
52	Mhenlo	
53	FEΙΝΔΛΙΚΗΣ ΑΡΜΕΕΝ	
54	Die Charr	
55	Der Steingipfel	
57	Die Untoten	
59	ΡΕΓΙΟΠΕΝ ΣΗΔ ΛΑΝΔΟΣΧΑΦΤΕΝ	
60	Die Ruinen von Ascalon	
61	Das Zittergipfelgebirge	
62	Kryta	
63	Der Maguuma-Dschungel	
64	Die Kristallwüste	
65	Die Feuerring-Inselkette	
66	Die Unterwelt	
69	ΔΙΕ ΚΡΑΤΕΡΕΝ ΒΟΝ ΤΥΡΙΑ: ΕΙΝΕ ΕΙΝΦΥΡΥΗΓ	
70	Feinde	
70	Verschlinger	
70	Gargoyles	
71	Grawle	
71	Elementare	
71	Lindwürmer	
72	Tengu	
72	Skale	
72	Trolle	
73	Andere Kreaturen	
75	ΔΑΣ ΛΕΒΕΝ ΕΙΝΕΣ ΗΕΛΔΕΝ	
77	Der Karriereweg eines Helden	
78	Die sechs Klassen	
82	Krieger	
84	Waldläufer	
86	Mönch	
88	Elementarmagier	
90	Mesmer	
92	Nekromant	
94	Passt Euer Aussehen an	
95	GUILD WARS SPIELEN	
97	Erkundet Eure Welt	
101	In der Stadt	
101	Nehmt Kontakt auf	
103	Kaufen und Verkaufen	
107	KΑΜΠΦ: GRUΗΔΑΥΣΒΙΔΥΗ	
108	Ausrüstung beschaffen	
109	Der Fertigkeitsbalken	
110	Der Status Eures Helden	
114	Kreaturen bekämpfen	
114	Spieler gegen Spieler (PvP)	
115	Waffen und Rüstung	
117	FERTΙGΚΕΙΤΕΝ	
118	Grundlagen zu Fertigkeiten	
120	Ein Insiderleitfaden zu den Fertigkeiten	
127	GΙLΔΕΝ	
131	ΜΙΣΣΙΟΠΕΝ ΣΗΔ QUESTS	
132	Missionen	
134	Quests	
134	Geht nicht allein	
135	TURΝΙΕΡΣΠΙΕΛ	
136	Gemeinsame Faktoren	
136	Andere Faktoren	
137	Turnierkämpfe	

Die Nolani-Akademie der Arkanen Künste

Devona trat aus dem wirbelnden Lichtkreis heraus in einen kleinen, dachlosen Raum und zog ihr Schwert. Sie wusste nicht genau, wo sie war, nur, dass sie sich irgendwo in den Ruinen von Nolani befand. Es war auch egal. Jeder Ort war besser, als in der Akademie von Drascir in der Falle zu sitzen und auf das Einbrechen der morschen Holztür unter den hämmernden Schlägen der Charr zu warten.

Prinz Rurik war als Erster durch das Portal gegangen. Er stand nun über etwas gebeugt auf der anderen Seite des Raums. Die Magier des Flammenzepters, die sie gerettet hatten, kauerten ebenfalls dort. Gerade als sie Drascir verlassen wollten, war die Gruppe auf das sagenumwobene Horn Sturmrufer gestoßen. Natürlich hatte Devona schon von der legendären Waffe gehört, aber bevor sie sie mit ihren eigenen Augen gesehen hatte, war sie – wie die meisten Leute – davon ausgegangen, dass es sich dabei nur um ein Märchen handelte.

Erol, der erste der Magier, die sie vor den Charr gerettet hatten, war sich anscheinend ziemlich sicher, dass das Horn die Lösung aller Probleme von Ascalon darstellte. Devona war sich da nicht so sicher und befand sich mit dieser Haltung in guter Gesellschaft: Der Prinz hatte ebenfalls seine Bedenken angemeldet. Wie soll denn ein Horn den früheren Ruhm eines ruinierten Königreichs wiederherstellen? Nun gut, welche Rolle das Horn in der Zukunft des Königreichs auch immer spielen sollte, es war jedenfalls bestimmt nicht verkehrt, im Krieg gegen die Bestien aus dem Norden über eine weitere Waffe zu verfügen.

Das Portal hinter Devona leuchtete auf und Cynn, Aidan und Mhenlo traten heraus.

„So sieht Nolani jetzt also aus“, sagte Cynn, als sie sich aus dem wirbelnden Miasma herausmaterialisierte. Sie grub die Spitze ihres Stiefels in den rötlichen Dreck und legte damit

einen Teil des marmorgeschmückten Bodens frei, der unter dem Schutt begraben war. „Eine echte Verbesserung, wenn Ihr mich fragt.“

Aidan kicherte, legte einen Pfeil in seinen Bogen und suchte das Gebiet ab. „Wir haben wohl immer noch Vorurteile, was?“

„In ihrer Blütezeit war Nolani eine drittklassige Stadt“, antwortete die Elementarmagierin, die immer noch im Schmutz scharrte. „Jetzt sieht sie genauso aus wie alle anderen Orte auch: Alles in Schutt und Asche, genau wie die nächste Stadt.“



Mhenlo trat an Cynn heran und ließ dabei seine Hand über ihre Hüfte streifen. „Dieses Gebäude war früher einmal ein heiliger Ort“, sagte der Mönch. Er durchquerte den kleinen Raum und ging auf eine zertrümmerte Statue von Dwayna zu.

„Es war eine Akademie“, korrigierte Prinz Rurik. „Die Schwesterakademie von der, die wir in Drascir verlassen haben.“ Er war mit der Untersuchung des Horns fertig und trat nun auf die Gruppe zu.

„Wagt Euch nicht zu weit vor“, warnte Devona Mhenlo. „Wir wissen noch nicht, wer diesen Ort bewohnt.“

Mhenlo nickte und bückte sich nach einem abgebrochenen Stück Marmor in der Form eines gefiederten Flügels. Er hob es vom Boden auf und hielt es an die Statue der Göttin. Das Stück passte genau, hielt aber nicht von selbst.

Mhenlo hielt es eine Weile an die Statue und bewunderte die vorübergehend heile Göttin. Dann legte er den Flügel respektvoll auf den Boden zu Dwaynas Füßen.

„Meine Freunde, es ist nicht weit bis zum Wall. „Wir können in einer Stunde in Rin sein.“ Prinz Rurik drehte sich um und verließ den kleinen Raum. „Kommt. Wir müssen das Horn zu meinem Vater, dem König bringen.“

Devona und die anderen folgten dem Prinzen nach draußen in einen größeren Hof. Hier sah es ähnlich wie in der letzten Akademie aus. Obwohl die Außenwände zum Großteil intakt schienen, fehlte das Dach und die Fenster waren zerbrochen. Auf der Vorderwand befanden sich zwei magische Verteidigungsopferstätten. Devona nahm an, dass sie während der Gildenkriege aufgestellt worden waren. Akademien gehörten damals zu den beliebtesten Zielen von angreifenden Gilden. Wenn man einer fremden Nation die vielversprechendsten jungen Helden raubt, muss man sie später – wenn sie ihre volle Kampfbereitschaft erreicht haben – nicht bekämpfen.

Die Torflügel waren immer noch geschlossen, aber von diesem Aussichtspunkt aus konnte Devona durch die zerstörte



Fassade der Akademie die Silhouette des Großen Nordwalls sehen. Das Morgenlicht erfasste die oberen Bögen, wie sie so stolz in den Himmel ragten, wie wollten sie sagen: „Wir werden niemals fallen.“

„Da ist die Heimat“, sagte die Kriegerin.

Aidan legte ihr seine Hand auf die Schulter. „Wir werden bald da sein.“

Prinz Rurik ging weiter eine zerstörte Treppenflucht hinab und gelangte zu den großen hölzernen Vordertoren. „Gibt es dort oben einen Schalter?“, rief er zurück.

Der Magier Erol antwortete ihm am schnellsten. „Ja, Mylord. Er ist hier, genau auf dem Wall. Ich gehe hin.“

„Sehr gut“, gab Rurik zurück.

Devona, Cynn, Aidan und Mhenlo liefen die Rampe hinunter zum Prinzen, gefolgt von den geretteten Magiern. Direkt vor ihnen, genau dort, wo er gelandet war, nachdem er das Dach der Akademie durchschlagen hatte, lagen die Überreste eines riesigen, zackigen, magischen Kristalls. Devona hatte Trümmer dieser Art in ganz Ascalon gesehen. Kristalle wie diesen gab es noch einige in den Gebieten südlich des Walls. Bei ihrem Anblick erfasste die Kriegerin jedes Mal kaltes Erschauern. Sie erinnerten sie an das Große Feuer, an das Blutbad, das der Kampf mit sich gebracht hatte und an die Menschen, die dabei gestorben waren.

Sie schüttelte den Kopf, um die Bilder loszuwerden, damit sie sich auf die vor ihr liegende Aufgabe konzentrieren konnte.

Es war immer noch früher Morgen und im Schatten des Vordertors war es ziemlich dunkel. Cynn strich mit der Hand über den Metallrahmen des Tors. „Das hätte genauso gut aus Pergament sein können“, sagte sie.

Erol lehnte sich direkt über der Gruppe über den Rand des Walls. „Ich bin bereit, mein Prinz.“

„Wir auch.“ Rurik winkte mit der Hand.

Erols Gesicht verschwand und die lange nicht betätigten Mechanismen, die das Tor betrieben, setzten sich in Bewegung. Zwar protestierten das altersschwache Metall und Holz, dennoch öffnete sich das Tor mit lautem Quietschen.

Die Szene vor der Akademie war so, wie Devona es erwartet hatte. Staub und Trümmerreste bedeckten den Boden.

Verbrannte Baumstümpfe zeigten wie knöcherne Finger in den Himmel, die mahnenden Überreste eines einstmals üppigen, von Bäumen gesäumten Gartens.

Doch als sich die Tore vollständig öffneten, sah Devona noch etwas anderes.

„Ein Charr-Trupp“, rief Mhenlo. „Schließt die Tore!“

Der Platz vor der Akademie wimmelte von charrpelzigen, aufrecht gehenden Bestien mit riesigen Reißzähnen und noch größeren Klauen. In der Mitte ihres aus Baumstämmen und Stroh gebauten Lagers erhob sich ein zur Ehre ihrer Feuergötter aufgestellter dreibeiniger Flammen-Opfertisch.

Als sich das Tor öffnete, hielten die pelzigen Bestien inne und begannen damit, die nunmehr schutzlose Akademie anzugreifen.

Cynn stand dem Tor am nächsten. Sie schloss ihre Augen, kreuzte ihre Arme und erhob sich, einen Zauber sprechend, in die Luft.

Die Charr waren schnell und erreichten das offene Tor im Nu. Devona rannte los, um die Elementarmagierin vor dem



Angriff der Bestien abzuschirmen. Die Kriegerin holte mit ihrem Schwert aus und hieb auf die Brustplatte des ersten Charr-Axtunholds. Der Hieb zerschmetterte die Brustplatte, warf die Kreatur zurück und hinterließ auf der Brust des Charr eine klaffende Wunde.

Devona sprang schnell vor Cynn in die Lücke, die durch den fallenden Charr entstanden war, und hieb mit ihrem Schwert in die andere Richtung. Sie stieß auf Stahl, als sich ihre Klinge mit einer Charr-Waffe kreuzte, die für ihren Kopf bestimmt war. Mit einem Aufschrei wehrte sie den Angriff ab. Mit einem Streich zog sie ihr Schwert an der Charr-Axt hoch und stieß mit der Spitze ihrer Rin-Klinge zwischen die Nähte der Rüstung der Kreatur. Sie traf auf Fell und Fleisch und stach in die Stelle, an der zumindest bei Menschen die Lunge liegt. Die Bestie heulte auf und krümmte sich in einem verzweifelten Versuch, sich von Devonas Schwert zu befreien.

Hinter Devona tauchte ein weiterer angreifender Axtunhold auf. Die Kriegerin mühete sich verbissen, ihr Schwert aus ihrem Opfer zu ziehen, aber die Kreatur wand sich in Krämpfen, wodurch sich ihr Fleisch eng um die feststeckende Klinge schloss. Der neue Angreifer hob seine Axt und Devona drehte sich mit nur einer Hand an ihrer Rin-Klinge weg.

Trotz ihrer schnellen Reaktion sauste die Axt der Kreatur auf ihren Arm zu. Devona fauchte und machte sich auf den Treffer gefasst. Ihre Haut erglänzte in dem blau-weißen Glühen göttlicher Magie und die Waffe des Charr-Kriegers schien von ihrem Körper abzuprallen.

„Nicht schlecht, Mhenlo“, sagte Devona zähneknirschend.

Einige Pfeile zischten an Devonas Ohr vorbei, trafen den Axtunhold in die Schulter, warfen ihn zurück und nagelten die tobende Kreatur an den Holzbalken des offenen Tors.

Vorerst vor einer akuten Bedrohung befreit, hob Devona ihren Fuß und stellte ihn auf den verwundeten Charr, in dem immer noch ihr Schwert steckte.

„Verzieh ... dich!“, rief sie und trat mit aller Kraft zu. Mit einem grausigen Ruck zog sie ihre Rin-Klinge aus seinem Körper und riss sie zur Seite, um den Stahl von dem schwarzen Charr-Blut zu säubern.

In diesem Augenblick hob Cynn den Kopf, breitete ihre Arme aus und rief die letzten Worte ihres Zaubers. Der

Himmel über ihnen leuchtete auf und um sie herum ergoss sich ein Regen aus riesigen Flammenkegeln. Magische Feuerbälle regneten auf die Charr in der Nähe des Tors hernieder. Rasch fing ihr Fell Feuer und ihr Fleisch begann Blasen zu werfen. Die Bestien gaben nervenzerreißende Schreie von sich und viele sanken an Ort und Stelle tot zu Boden.

Diejenigen, die nicht vom Flammenregen erfasst worden waren, hielten in ihrem Angriff inne und warteten auf ein Nachlassen des Flächenbrands.

Die Tore schlossen sich langsam wieder und schoben dabei die Leichen der toten Charr aus dem Eingang der Akademie.

„Zurück, Devona!“, rief Mhenlo.

Die Kriegerin zog sich genau in dem Moment in die relative Sicherheit des sich schließenden Tores zurück, als die Wirkung von Cynns Zauber nachließ. Sobald die Flammen aufhörten auf die Charr herabzufallen, stürzten sie erneut auf das Tor zu.

Die meisten von ihnen waren nicht schnell genug und hämmerten jetzt mit ihren Waffen gegen das schwere Holztor. Einer schaffte es jedoch, sich im letzten Moment durch den immer kleiner werdenden Torspalt zu zwingen.

Die Bestie beäugte die Ascalonier der Reihe nach, grunzte kurz und griff dann einen Flammenzepter-Magier an. Mit einem Satz sprang sie auf den schwachen, unbewaffneten Mann zu.

Der Magier schrie auf, als sich die Charr-Krallen tief in sein Fleisch bohrten.

„Nein!“ Devona warf sich von hinten auf die Bestie. Ihr Schwerthieb traf das Geschöpf im Nacken und trennte den Kopf des Monsters von seinen Schultern, bevor es zu Boden sank.

Mhenlo beeilte sich, den Kadaver der Kreatur vom Körper des Magiers zu heben. Der Mann war kaum noch bei Bewusstsein, der Charr hatte ihn übel zugerichtet. Sein Gesicht war aufgeschlitzt und er hustete Blut. Der Mönch kniete sich neben den Magier und legte seine Hände auf die Wunden des Mannes. Nach ein paar schnellen Worten sprang blau-weiße Energie vom Mönch auf den verwundeten Mann über.

Von draußen waren die Geräusche der Charr am Tor zu hören, die im verlassenen Hof widerhallten.

„Na Klasse“, sagte Cynn, „jetzt sind wir aus der einen Akademie entkommen, nur um in der nächsten wieder in der Falle zu sitzen.“

„Wenigstens hat diese hier dickere Wände“, sagte Aidan.

„Es gibt noch einen anderen Gang,“ Prinz Rurik zeigte nach Osten, in die Richtung des riesigen magischen Kristalls in der Mitte der Akademie, „der nach draußen und zum Wall führt.“

„Worauf warten wir dann noch?“, fragte Cynn und lief in Richtung Osten los. „Bringen wir Euer kleines Horn zum König, dann haben wir das hier hinter uns.“

Mhenlo blickte von seiner Versorgung des verwundeten Magiers auf. „Cynn, bitte. Ihr seid nicht wirklich hilfreich.“

„Ich glaube nicht, dass es eine gute Idee ist, die Magier aus der Akademie zu bringen, solange wir nicht sicher sind,

dass der Weg frei ist“, warf Aidan ein. „Sie sind durch ihre lange Gefangenschaft geschwächt und nicht auf den Kampf vorbereitet. Draußen vor dem Tor können wir nicht für ihre Sicherheit garantieren. Hier befinden sie sich wenigstens nicht in unmittelbarer Gefahr.“

„Einverstanden“, sagte Prinz Rurik. „Was meint Ihr, Aidan?“

Der Waldläufer lehnte auf seinem Bogen. „Ich schlage vor, wir vier ziehen los und überfallen die Charr von hinten“, sagte er und deutete mit einer Handbewegung auf Cynn, Devona, Mhenlo und sich selbst. „Sobald wir die Bestien von dem Tor vertrieben haben, können wir die Magier nach Hause bringen.“

Prinz Rurik machte ein finsternes Gesicht. „Euer Vorschlag ist sehr riskant. Das kann ich nicht von Euch verlangen.“ Er betrachtete den verwundeten Magier und musterte dann die anderen Ascalonier. Er nickte. „Wenn Ihr aber denkt, dass Ihr es schaffen könnt, gebe ich Euch meinen Segen.“

„Wurde auch Zeit“, sagte Cynn. „Auf, los geht's.“

Devona blickte zu Aidan. Sie schüttelte vor Abscheu den Kopf, aber der Waldläufer lächelte nur und kicherte. Die Mätzchen der Elementarmagierin schienen ihn immer genauso zu amüsieren, wie sie Devona irritierten.

Mhenlo beendete die Versorgung des gefallenen Flammenzepter-Magiers, erhob sich dann und schloss sich der Gruppe an, die durch den hinteren Gang zur Akademie marschierte.

„Wir werden die Verteidigungsopferstätten bemannen, während ihr weg seid“, rief der Prinz hinter ihnen her, nachdem er dem Magier auf die Füße geholfen hatte. „Wir werden nach Euch Ausschau halten. Sobald der Weg frei ist, werden wir die Tore öffnen und uns gemeinsam mit Euch auf die Rückreise zum Wall begeben.“ Prinz Rurik, der Erbe des Throns von Ascalon, stand aufrecht und erbot der Kriegerin, dem Mönch, der Elementarmagierin und dem Waldläufer in bester Militärmanier seinen Gruß.



Wie es der Prinz gesagt hatte, führte ein Tor in der östlichen Ecke aus der Akademie nach draußen. Im Gegensatz zum vorderen Tor war dieses Tor bereits geöffnet.

„Sieht so aus, als wäre der Ort hier doch nicht so sicher, wie Ihr gedacht habt“, witzelte Cynn.

„Dann sollten wir uns beeilen, damit dem guten Prinzen kein Leid geschieht“, gab Aidan zurück. „Ohne uns hat er wenig Unterstützung, wenn die Charr hier eindringen.“

Devona setzte sich an die Spitze, ging durch das Tor und folgte einem steilen, gewundenen, felsigen Pfad, der sie vom hinteren Teil der Akademie nach Nordosten führte.

Nach einigen hundert Metern fasste Aidan Devona an der Schulter, hielt sie zurück und legte einen Finger auf seine Lippen. „Pssst.“ Mit einem Kopfnicken und einer kurzen Augenbewegung deutete er auf den Felsüberhang über ihren Köpfen.

Devona legte den Kopf in den Nacken und lauschte. Sie konnte ein schwaches Geräusch ausmachen. Ein Scharren, als würde jemand etwas ziehen.

Sie sah Aidan an. „Charr?“, flüsterte sie.

Aidan schüttelte den Kopf. „Verschlänger.“ Der Waldläufer ließ sich auf seine Knie nieder und legte ein Bündel Pfeile auf den Boden. Er zog ein kleines Fläschchen aus einem Beutel an seinem Gürtel, goss einige Tropfen einer zähflüssigen grünen Flüssigkeit auf die Pfeilspitzen, legte einen Pfeil in seinen Bogen ein, steckte die restlichen wieder in seinen Köcher zurück und ging den Pfad entlang weiter nach oben.

Die anderen folgten ihm nach. Hinter der Anhöhe konnte Devona den Schwanz mit dem Doppelstachel, die Hakenklauen und den Rückenpanzer eines Pest-Verschlingers erkennen.

„Ist nur einer“, sagte Cynn. „Kaum der Mühe wert.“

Aidan zielte am Schaft seines vergifteten Pfeils entlang und ließ ihn fliegen. Der Pfeil traf die Bestie und durchbohrte den Chitinpanzer mit einem knirschenden Geräusch. Obwohl er getroffen hatte, tötete der Pfeil die Bestie nicht, die sich jetzt mit durch die Luft peitschendem Schwanz der Gruppe zuwandte.

Devona schwang das Schwert über ihren Kopf und griff an. Doch plötzlich begann sich der Boden rund um den Pest-Verschlinger zu bewegen. Kleine Felsen purzelten herab und zwei Aas-Verschlinger tauchten aus der erhitzten Erde auf.

„So ist's schon besser“, rief Cynn.

Devona schmunzelte, fasste ihr Schwert fester, rückte gegen die neu aufgetauchte Kreatur vor und ließ ihr Schwert auf deren Kopf niedersausen. Der Aas-Verschlinger taumelte unter der Wucht des Hiebs zurück.

Der Pest-Verschlinger bewegte seine Schwänze nicht mehr hin und her, sondern richtete sie auf die Kriegerin. Kurz bevor er von Aidans vergiftetem Pfeil getroffen tot zu Boden fiel, schleuderte er etwas auf Devona.

Devonas Knie knickten ein und ihre Beine versagten ihr den Dienst. Ihr Schwert lag ihr immer schwerer in den Händen und als sie es erneut gegen die Kreatur schwang, prallte die Rin-Klinge vom Panzer der Bestie ab, ohne auch nur einen Kratzer zu hinterlassen. Die Verhexung des Pest-Verschlingers hatte ihre Kraft aufgezehrt.



Die Aas-Verschlänger näherten sich der Kriegerin und schlügen von beiden Seiten auf sie ein. Devonas Rüstung hielt einiges von dem Angriff ab, aber die mächtigen Kneifer der Geschöpfe schlitzten ihr den Unterarm und ein Bein auf. Devona zwang sich dazu, sich schneller zu bewegen und die Angriffe der beiden Bestien trotz ihrer Schwächung durch die Verhexung zu parieren.

Sie war nicht schnell genug. Ein Kneifer grub sich in Devonas Schulter, durchbohrte ihre Rüstung und zwang sie auf die Knie. Etwas traf sie hart an der Brust und warf sie zu Boden.

Devona öffnete ihre Augen. Ein Verschlänger hockte auf ihr und starrte mit seinen gierigen Augen auf sie herab. Das Gewicht der Kreatur drückte auf ihre Lungen, sodass sie kaum atmen konnte.

„Na großartig“, dachte sie, „zerquetscht von einem Insekt. Nicht gerade der heldenhafteste Tod.“

Devonas Sicht verschwamm und in ihren Ohren rauschte es, als ihr Bewusstsein langsam schwand. Von ferne hörte sie den Klang von Cynns Stimme; die Elementarmagierin sprach die Worte einer Beschwörung, die Devona erkannte und ein Adrenalinschub brachte sie wieder ganz zu Bewusstsein. Der Boden um sie herum war von Flammen bedeckt. Das magische Feuer breitete sich wellenartig aus und schwappte über die am Boden liegende Kriegerin hinweg, wobei es die beiden Verschlänger in ihren Panzern röstete und sie in knusprige, kleine, zusammengerollte Bällen verwandelte.

Devona schob den toten Verschlänger von sich und sank dann zurück auf den Boden. Sie blickte zu der Elementarmagierin auf. „Gut gemacht.“

Cynn zuckte nur mit den Schultern. „Klar doch.“

„Möge Euch die Göttin Dwayna beschützen“, sagte Mhenlo.

Devona spürte, wie die Kraft in sie zurückkehrte, als der Mönch die Verhexung des Pest-Verschlängers aufhob.

„Wenn Ihr so weit seid, sollten wir weiterziehen“, sagte

Aidan, der den Pfad beobachtete, „Wir sind nicht weit vom Vordereingang der Akademie entfernt.“

Devona atmete ein paar Mal tief durch, bis all das wiederkam, was sie verloren hatte. Dann sprang sie auf und folgte dem Pfad weiter nach unten.

Die Gruppe zog eine Weile weiter, bis Devona etwas hörte, das sie für das Geräusch eines prasselnden Feuers hielt.

„Das muss ihr Opfertisch sein“, sagte sie.

Aidan nickte zustimmend.

Der Boden hier war zerklüftet und verworfen. Devon sah, dass er am Rand des Pfades steil nach unten abfiel. Die Kriegerin schob sich näher an den Rand, kletterte auf einen großen Felsblock und spähte darüber. Die anderen drei taten dasselbe.

Im Tal unter ihnen befand sich der Platz mit dem flammenden Opfertisch, den sie in der Mitte des Charr-Lagers gesehen hatten.



Die Bestien griffen die Akademie an, schossen Pfeile über die Mauer und schmetterten ihre Waffen gegen das Holztor.

Devona konnte gerade noch die Flammenzepter-Magier auf der Mauer ausmachen, die mit den Verteidigungsopferstätten die Charr in Schach hielten. Zackige Blitze schossen von der Mauer herab, erfassten den nächststehenden Charr und verwandelten ihn in einen verkohlten, schwelenden Haufen. Es sah ganz so aus, als wären auch andere den magischen Verteidigungsanlagen zum Opfer gefallen. Ihre Kadaver lagen mit gesträubtem Fell am Fuße der Mauer auf dem Boden.

Die Gruppe beobachtete, wie ein großer, gemein aussehender Charr etwas in ihrer kehligen Sprache bellte. Eine Gruppe von sechs Charr hob den Stamm eines gefallenen Baums vom Boden und machte sich daran, damit das Tor aufzustoßen.

„Das muss ihr Anführer sein“, sagte Aidan und zeigte auf den Befehle bellenden Charr.

„Dann sollten wir den zuerst ausschalten“, sagte Cynn und erhob sich aus ihrem Versteck.

„Cynn, wartet“, sagte Mhenlo.

Aber es war schon zu spät.

Die Elementarmagierin stieß einen Schrei aus und warf ihre Hände nach vorn. Aus ihren Fingerspitzen schoss ein Feuerball, der in hohem Bogen auf den großen Charr donnerte.

Der Anführer der Charr schaute zum Gebirgskamm und zeigte in ihre Richtung. Ein Hagel flammender Pfeile flog auf sie zu.

„Jetzt habt Ihr es“, sagte Aidan. Er stand auf und schoss zwei Pfeile mitten in die Gruppe, dann ging er wieder in die Hocke.

Der Pfeilhagel der Charr stieg über sie hinweg. Devona konnte das Zischen der Flammen hören, als die Pfeile an ihrem Kopf vorbeischossen.

Von unten ertönte ein lautes Krachen und alle erhoben den Kopf, um zu sehen, was vor sich ging. Die Charr benutzten den riesigen Baumstamm als Ramme.

„Das Tor wird nicht mehr lange halten“, sagte Aidan.

Devona erhob sich und zog sich vom Rand zurück. „Dann machen wir am besten, dass wir nach unten kommen.“

Die vier Helden stürmten den Pfad hinunter und mitten ins Lager der Charr hinein.

„Greift den Axtunhold an!“, rief Devona und stürmte den anderen voraus.

„Was genommen wurde, soll zurückgegeben werden. Was zerbrochen wurde, soll geflickt werden. Was mich verstimmt hat, soll von den Händen meiner Armee niedergestreckt werden.“ Mhenlos Worte wurden mit dem Wegrennen der Kriegerin zwar leiser, aber die Wirkung seiner Magie reichte sehr weit und Devona konnte das Prickeln der göttlichen Kraft in ihrem Körper spüren.

Noch bevor Devona der Bestie den Arm aufschlitzte, traf der erste von Cynns Feuerzaubern die Brust der Kreatur.

Der Charr heulte kurz auf, harkte dann mit seiner Axt über das Gesicht der Kriegerin und hinterließ eine tiefe Fleischwunde. Aber ihre Haut fügte sich genauso schnell wieder zusammen, wie ihr die Wunde zugefügt worden war.



„Der Mönch ist wirklich zum Knutschen“, grunzte sie, hob ihr Schwert hoch über ihren Kopf und ließ es mit der Kraft ihres ganzen Körpers heruntersausen. Ihre Rin-Klinge grub sich tief ins Fleisch und aus der Kreatur sprudelte das Blut.

Ein Reihe Hitzepfeile krachte in das Gesicht des Axtunholds und er ging zu Boden.

„Wer ist der Nächste?“, rief Devona in einem Adrenalinrausch.

Zwei auf einem kleinen Hügel vor ihr hockende Charr-Pirscher beantworteten ihre Frage mit einem Pfeilregen. Einer der Pfeile streifte den Kettenpanzer, der Devonas Bauch schützte. Ein anderer klirrte gegen ihre Schienbeinrüstung.

In drei riesigen Sätzen warf sich die Kriegerin auf die beiden Charr-Pirscher. Mit vollem Schwung heranwirbelnd hieb Devona auf den Charr-Pirscher ein, der ihr am nächsten war. Ihr Schwert schlug traf das Gesicht des Charr und bohrte sich in den Schlund der Bestie. Die Kreatur sank zu Boden, wo sie sich inmitten ihrer hervorquellenden Gedärme heulend vor Schmerzen wand.

Der zweite Charr-Pirscher legte einen Pfeil in seinen Bogen ein und schoss ihn ab. Auf diese kurze Entfernung drang der Pfeil durch Devonas Rüstung, bohrte sich von vorn in ihr Bein und kam hinten wieder heraus. Devona schrie auf vor Schmerz und Frustration und humpelte auf dem verwundeten Bein weiter. Sie drehte ihr Schwert herum und stieß die Spitze in das Gesicht der Bestie, genau in ihr Maul. Sie nahm den Schwertknauf mit beiden Händen und trieb die scharfe Spitze so kraftvoll hinein, dass sie aus dem Hinterkopf des Charrs wieder herauskam.

Mit einem Ruck zog sie ihre Waffe zurück und ließ den leblosen Körper des Charr auf den Boden neben seinen Gefährten sinken.

„Das Tor!“, rief Mhenlo. „Sie haben das Tor durchbrochen!“

Devona schaute auf. Das Tor der Akademie war zerschmettert und der Anführer des Charr-Trupps war gerade dabei, darüber zu klettern.

„Zum Prinzen!“, rief sie und stürmte zum Tor, die anderen dicht hinter ihr.

Devona war jetzt in einem Zustand der Raserei und rannte mit ganzer Kraft. Ihre Rin-Klinge tanzte nach links und nach rechts. Jeder Charr, der sich ihr in den Weg stellte, fiel. Sie drangen von allen Seiten auf sie ein und sie empfing eine Wunde nach der anderen, aber jedes Mal war Mhenlo da, um sie wieder zusammenzuflicken.

Pfeile flogen und Feuer regnete vom Himmel. Die Vierergruppe nahm es mit einer dreifachen Übermacht seitens der Charr auf. Sie kämpften wie in die Enge getriebene Luchse, die ganze Hoffnung ihres Volkes stand auf dem Spiel.

Als Devona dem Tor näher kam, konnte sie das Brüllen eines Charr vermischt mit den Rufen des Prinzen hören.

„Ihr seid eine Seuche für Ascalon“, rief Rurik, „und ich bin die Medizin.“

Lichtblitze zuckten über die Mauern. Alle paar Sekunden gingen Zauber los und ließen den zerstörten Platz in einem schaurigen magischen Glühen aufleuchten.

Devona hieb den letzten ihr im Weg stehenden Charr nieder, sprang durch das zertrümmerte Tor und eilte in den Hof.

Auf der Akademiemauer stand Prinz Rurik tapfer vor Erol und den anderen Magiern. Sein flammendes Schwert hielt den Anführer der Charr zurück, aber der Prinz und die Flammenzepter-Magier wurden zurückgedrängt und hatten kaum noch Rückzugsmöglichkeiten.

Der Kampf um das Tor hatte Devona enorme Kräfte abverlangt, aber sie stürmte weiter und verfolgte den Anführer des Charr-Trupps die Stufenruinen hinauf. Direkt hinter sich konnte Devona hören, wie die anderen durch das Tor kletterten.

„Vier gegen einen“, dachte sie, „solche Chancen gefallen mir.“

Ein Pfeil traf den großen Charr hinten ins Bein und veranlasste den Anführer des Trupps dazu, sich umzudrehen.

„Suchst du etwa mich, Fellmonster?“, rief Devona, die hinter der Kreatur auftauchte.

Aidans gut platziert Pfeil hatte die Bestie zum Humpeln gebracht. Sie versuchte, dem Prinzen und den Magiern zu folgen, die die Mauer entlangstürmten. Sie war aber nicht mehr schnell genug und Devona kam rasch näher. Der Charr fauchte sie an, als sie sich an ihn heranpirschte und dabei knapp außerhalb seiner Reichweite blieb.

„Hier“, rief Cynn, „fang!“

Ein riesiger Feuerball krachte in die Seite des Charr. Der folgende Magietreffer verschluckte die Kreatur und Devona musste ihre Augen vor dem blendenden Licht schützen.

Die Kreatur taumelte aus der Explosion heraus, ihr Fell stand in Flammen. „Das sollte eigentlich ausreichen“, dachte Devona. Doch statt zu einem Braten zu verbrennen, schien der Truppführer aus den Flammen Kraft zu schöpfen. Wie er jetzt mit gackerndem Gelächter und flammendem Fell auf sie zukam, wirkte er wie ein Dämon. Er hob seine riesige Axt in die Luft und ließ sie mit beiden Händen auf die Kriegerin niedersausen.

Devona richtete sich aus und wischte keinen Fingerbreit zurück. Als der brennende Charr vorstürmte, hob die Kriegerin ihr Schwert und machte unter dem Ruf „Für Ascalon!“ einen Satz nach vorn.

Ihre Klingen sausten in der Luft aneinander vorbei. Die Axt der Kreatur schnitt in ihre Rüstung. Das Schwert der Kriegerin traf die knurrende Bestie genau unter dem Hals. Die Schwertspitze glitt hinter die Brustplatte aus derbem Metall und stieß in weiches Fleisch.

Devona ließ ihre Rin-Klinge los und stolperte zurück, ihre Schulter war durch den Hieb der Bestie schwer verletzt.

Der Charr-Truppführer ließ seine Axt fallen und griff sich an die Kehle. Er ließ ein ersticktes, heiseres Gurgeln hören, das sich wie der letzte Atemzug eines ertrinkenden Hundes anhörte. Die Bestie wurde von einem weiteren Pfeil getroffen und verlor dadurch ihr Gleichgewicht. Sie fiel auf die Seite

und hielt sich am Rand der Akademiemauer fest.

Als die Flammen allmählich erloschen, quälte sich die Kreatur noch einige Augenblicke. Dann entwich ein letzter Atemzug ihrer Brust und ihr Körper erschlaffte. Der riesige Kopf des Charr plumpste zurück, der Körper kippte nach hinten und fiel über den Rand der Akademie auf den darunter liegenden zerstörten Platz.

Cynn war als Erste an der Seite von Devona.

„Seid Ihr in Ordnung?“

Devona lächelte. „Nichts, was mit ein wenig von Mhenlos Göttlichkeit nicht wieder hinzubekommen wäre.“

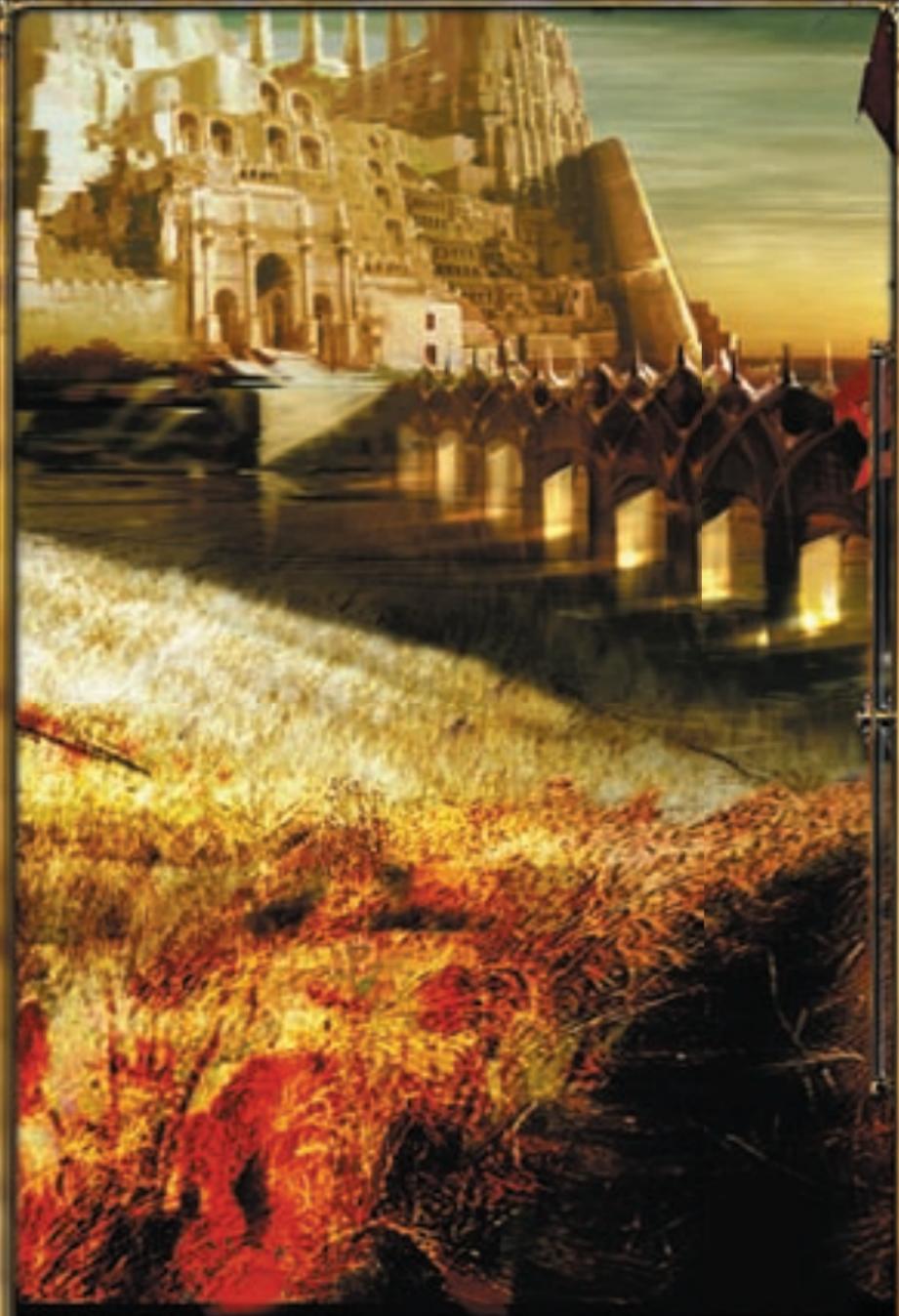
Die beiden Frauen gingen die zerstörten Treppen hinunter in den Hof, wo der Prinz und die Magier mit dem Waldläufer und dem Mönch redeten.

„Der Weg ist frei, Mylord“, sagte Aidan und verneigte sich vor dem Prinzen.

Rurik packte den Waldläufer an den Schultern und zog ihn auf die Füße. „Kommt, meine Freunde“, sagte er und schnallte das legendäre Horn Sturmrufer auf seinen Rücken. „Wir sind fast zu Hause.“

Die Gruppe zog aus der Nolani-Akademie und brach zum Großen Nordwall auf.





KAPITEL 1
DIE GESCHICHTE VON TYRIA

Die Geschichte von Tyria

Nur nunmehr beinahe dreitausend Jahren verließ eine Schlangenrasse den Riss und begab sich nach Tyria. Im Gegensatz zu gewöhnlichen Schlangen bewegten sich diese aufrecht, verständigten sich mit einer Sprache und verfügten über eine hoch entwickelte Kultur. Sie waren von den alten Göttern herbeigerufen und auf diese Welt gebracht worden, um hier die Rolle von Wächtern zu übernehmen. Ihre Aufgabe war es, die anderen Geschöpfe des Landes durch diese Übergangszeit zu führen, während die Götter weiter an der Erschaffung der Welt um sie herum arbeiteten.



Von der Küste des Makels im Westen bis zur Sirenenbucht (der heutigen See der Betrübnis) im Süden, von den östlichsten Ausläufern der Kristallwüste bis zum Riesenbecken an der Nordküste von Kryta erblühte Tyria unter dem Schutz dieser mystischen Geschöpfe. Die Schlangen waren die Beschützer des Landes, die Hüter des Wissens, die Lehrer aller Dinge und während ihrer Zeit befand sich die Welt im Gleichgewicht.

Doch dann wurde eine neue Art von Geschöpfen auf dieser Welt geboren. Sie waren weder Schlange noch Bestie. Sie waren weder Pflanze noch Stein. Diese Geschöpfe verfügten über keine Chitinhaut als Schutz. Sie hatten keine Klauen, um Fleisch zu



reißen. Sie waren nackt und wehrlos, nur eines hatten sie: einen unstillbaren Hunger nach Macht.

Diese neue Art von Geschöpfen war niemand anderes als wir Menschen und im Nu machten wir uns daran, die Macht an uns zu reißen. Überall auf dem Kontinent erblühten Städte. Es wurden Mauern errichtet und Waffen geschmiedet. Die Dinge, die uns Menschen fehlten, stellten wir einfach her. Wir brauchten keine rauen Pelze oder reißende Klauen, konnten wir uns doch Metallrüstungen und scharfe Speere fertigen. Wir entdeckten das Feuer, schrieben unsere eigenen Bücher und gaben unser Wissen in Liedern und Versen über die Generationen weiter. Schon bald hatten wir Menschen alles, was wir brauchten, und wir begannen, Jagd auf andere Geschöpfe zu machen. Wir jagten Tiere zum Zeitvertreib, vertrieben die Druiden aus dem Dschungel und errichteten unsere Wohnstätten in Ländern, die uns nicht gehörten. Wir wurden zu den Herren dieser Welt. Wir übernahmen alle Privilegien, jedoch keine Verantwortung.

In weniger als einem Jahrhundert wurden die Schlangen, die Tyria geschützt und genährt hatten, nicht länger gebraucht. Das Gleichgewicht, das sie erzielt hatten, war zunichte gemacht worden und konnte nicht mehr hergestellt werden. In der Einsicht, dass sich die Welt verändert hatte, zogen es die Schlangen vor, keinen Krieg um die Herrschaft über den Kontinent zu führen und verließen die Welt der Menschen. Sie

verließen die Küsten und Dschungel und gaben ihre Siedlungen im Hochland und in den Bergen auf. Die Schlangen ließen die Neuankömmlinge gewähren und zogen sich an einen Ort zurück, an dem wir Menschen nicht leben konnten: die Kristallwüste.

Die Schlangen kamen nie wieder in die Welt der Menschen zurück und allmählich verblasste ihr Einfluss. Für uns Menschen waren sie nichts weiter als ein Teil der Vergangenheit, von dem nur noch Legenden und Mythen erzählten. Schließlich wurde die Erinnerung an die Schlangen ganz aus dem Gedächtnis der Menschen getilgt. Jedoch waren sie nicht verschwunden, sondern nur vergessen.

Ungeachtet des Rückzugs der Schlangen hielten die Götter keinen Augenblick mit ihrer Arbeit an der Erschaffung der Welt inne und mit der Gutmütigkeit wohlwollender Eltern entschlossen sie sich, Magie zu erschaffen. Dies sollte ein Geschenk für alle intelligenten Geschöpfe sein und war dazu gedacht, die Mühen des Lebens zu erleichtern und das Überleben weniger anstrengend zu gestalten. Als sie ihr Geschenk fertig gestellt hatten, überreichten sie es den Menschen sowie den Charr, den Tengu, den Zwergen, den Minotauren, den Kobolden und allen anderen Rassen des Landes.

Eines hatten die Götter jedoch nicht berücksichtigt: die Gier.

Sofort entbrannten Kriege, in denen die magischen Rassen um die Vorherrschaft kämpften. Die angerichtete Zerstörung war so groß, dass die Menschen sich am Rande der Auslöschung befanden. Als schon alles verloren schien, machte König Doric, der Anführer der vereinigten Stämme der Menschen, sich selbst auf die lange Reise nach Arah, der Stadt der Götter auf der orrianischen Halbinsel. Ihm wurde eine Audienz bei den Schöpfern gewährt, bei der er sie um Hilfe anflehte und bat, die Kriege zu beenden und wieder Frieden über das Land zu bringen.

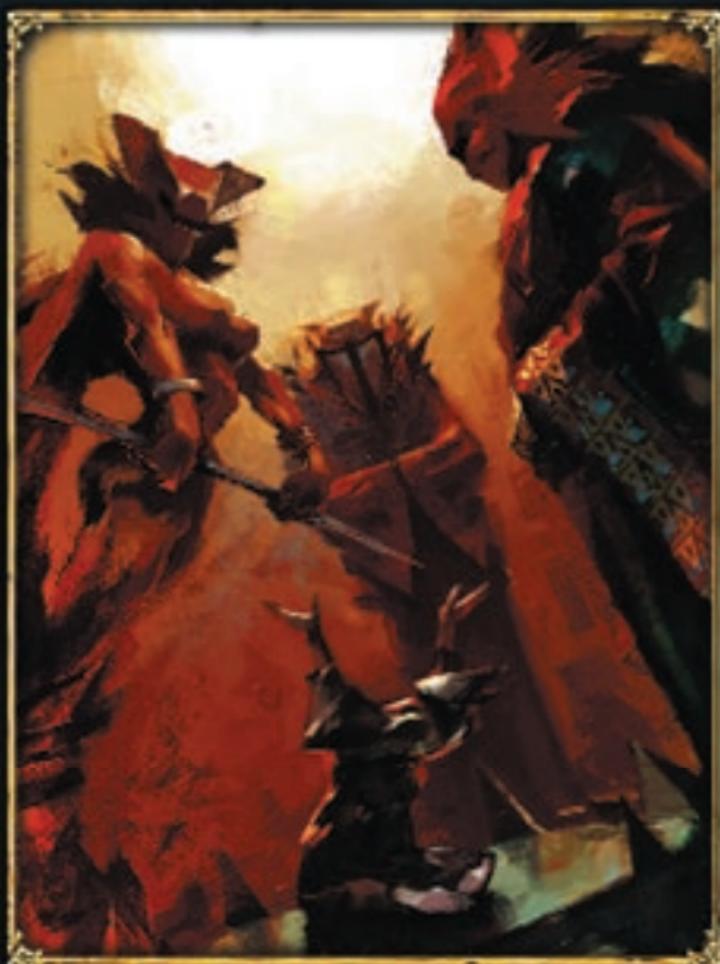
Die Götter erhörten seine Bitten und griffen ein.

Die Erschaffung der Welt war abgeschlossen. Als letzten Akt sammelten die Götter das Geschenk der Magie von allen Rassen wieder ein und verschlossen es in einem riesigen Stein. Sie zerschmetterten den Stein in fünf Teile – vier gleich große, aber entgegengesetzte Magiesteine und einen Schlussstein. Ohne den Schlussstein konnten die anderen vier nicht wieder

zusammengesetzt werden.

Jeder der ersten vier Steine verkörperte eine ganz bestimmte Magierichtung: Bewahrung, Zerstörung, Aggression und Ablehnung. Nun würde es in der Welt zwar immer noch Magie geben, allerdings würde die verheerende Macht aller vier Arten zusammen nie wieder einem einzelnen Geschöpf zur Verfügung stehen. Diejenigen, die das Geschenk angenommen hatten, würden kooperieren müssen, wenn sie die ganze Macht der Magie ausschöpfen wollten.

Die Götter beschieden König Doric, dass er und seine Nachkommen die Bürde auf sich nehmen müssten, die Steine zu



beschützen, da er es war, der um Frieden gebeten hatte. Als zusätzliche Vorsichtsmaßnahme versiegelten sie jeden einzelnen Stein mit einem Tropfen von König Dorics Blut.

Anschließend wurden die Steine einer nach dem anderen in den Vulkan vor der südlichen Küste des Königreichs von Kryta geworfen. Im Vertrauen darauf, ihr Geschenk gut ausgeglichen und die Gier überlistet zu haben, verließen die Götter für immer diese Welt.

Für eine Weile lief alles gut. Keine Rasse erlangte die Vorherrschaft über eine andere und die Welt fand wieder zum Frieden zurück.

Während der nächsten hundert Jahre florierten die Königreiche der Menschen. Innerhalb einer jeden Nation entstanden mächtige Gruppen. Diese Gruppen waren als Gilden bekannt. Es waren diese Gruppen, diese Gilden, die in Tyria die wirkliche Macht in den Händen hielten. Obwohl es Könige und Gremien gab, die Gesetze erließen und die Geschicke des Landes lenkten, waren es die Gilden, die diese Gesetze durchsetzten – oder auch nicht, ganz wie es ihnen beliebte. Als diese Gilden immer größer wurden, begannen sich ihre Einflussbereiche zu überschneiden.



Wie jeder Friede musste auch dieser Friede einmal enden. Dazu kam es, als der Vulkan ausbrach, die fünf Steine ausspuckte und sie über ganz Tyria verteilte. Die in ihnen eingeschlossene Magie sickerte aus den Steinen in die um sie liegenden Länder. Obwohl die Blutsteine, wie sie genannt wurden, niemals wieder vereint wurden, war die ihnen innenwohnende Kraft groß genug, um in den Herzen der Menschen das Verlangen nach Macht neu zu entfachen.

Der Kampf um Macht begann und wieder brach ein Krieg aus. Dieses Mal waren die Menschen jedoch nicht vereint. Die Gilden der drei einflussreichsten Königreiche des Kontinents kämpften gegeneinander um die Vorherrschaft. Die Könige von Ascalon, Kryta und Orr waren nicht mächtig genug, um den Streit zu beenden, da die Armeen der Gilden sogar mächtiger als die Armeen ihrer eigenen Nationen waren.

Die Gildenkriege tobten über Jahrzehnte, gespeist von dem Verlangen nach Macht und dem Einfluss der Blutsteine. Kein Friedensabkommen hielt längere Zeit. Keine Verhandlung zeitigte Erfolg. Viele hunderttausend Menschen mussten in diesem Konflikt ihr Leben lassen. Er entwurzelte Familien, machte Nachbarn zu Feinden und vergiftete – auf vielleicht unumkehrbare Weise – die Beziehungen zwischen den Nationen der Menschen.

Obwohl weiter Schlachten geschlagen wurden, in denen es immer einen Sieger und einen Verlierer gab, gelang es keiner Nation, genug Macht zu gewinnen, um die beiden anderen Nationen vollständig zu beherrschen. Im Laufe der Jahre büßten die einzelnen Nationen immer mehr ihres Wohlstands ein. Die Völker wurden kriegsmüde und die Armeen waren geschwächt, da die andauernden Kämpfe ihren Tribut forderten.

Wie alle Dinge kamen schließlich auch diese Kriege zu einem Ende. Allerdings waren es nicht die beredten Worte von Friedensvermittlern oder die starke Hand eines Eroberers, durch die die Gildenkriege beendet wurden. Nein, es bedurfte eines noch größeren Kriegs, um den Gildenkriegen Einhalt zu gebieten. Und diesen Krieg brachten die Charr. In noch nie gesehener Zahl fegten die Bestien aus dem Norden durch alle drei Königreiche der Menschen. Ascalon, Orr und Kryta, die sich über fünfzig Jahre gegenseitig bekriegt hatten, vergaßen ihren Groll aufeinander und wandten sich der Verteidigung ihrer Grenzen gegen die neue Bedrohung zu.

Jedes Königreich wurde mit der Invasion auf eine andere Art fertig. Ascalon konnte nirgendwohin ausweichen und behauptete seine Stellung. Obwohl die Streitkräfte dezimiert waren, schafften sie es, sich hinter dem Großen Nordwall zu sammeln. Ihre Verteidigung war aber nicht von langer Dauer. In einer magischen Schlacht, die später als Wendepunkt für Ascalon angesehen wurde (und heute als das „Große Feuer“ bekannt

ist), brachten die Charr Pech und Schwefel über Ascalon und zerstörten in einem Umkreis von Hunderten von Kilometern alles, was sich auf dem offenen Flachland befand. Bei ihrem Durchzug durch den Wall in Richtung Orr versenkten die Charr mit ihrer magischen Glut die menschlichen Städte in Schutt und Asche. Inzwischen haben die überlebenden Bewohner von Ascalon den Wall wieder eingenommen und ihn gegen die regelmäßigen Angriffe verteidigt. Allerdings ist von diesem einstmals blühenden Reich kaum etwas übrig geblieben.

In Orr verlief die Geschichte etwas anders. Der persönliche Berater und Weise des Königs von Orr wandte sich den Kräften der dunklen Magie zu, um die angreifende Armee aufzuhalten. Er zog zu den Gewölbten tief unter den marmornen Straßen von Arah, entrollte eine verbotene Schriftrolle und las die Worte, die darauf geschrieben standen. Die darauf folgende Explosion versenkte die gesamte Halbinsel und blies so viel Staub in die Luft, dass sich die Sonne hundert Tage lang verdunkelte. Obwohl die Charr die geheiligten Straßen von Arah niemals erreichten, wurden an diesem Tag beinahe alle Einwohner von Orr getötet.

Unfähig, die Charr abzuhalten und ohne Magie, die mächtig genug war, sie zurückzudrängen, wandte sich Kryta an einen Mann namens Saul D'Alessio und seine Verheißungen von unsichtbaren Göttern, die im Krieg zu Hilfe eilen würden. War es nun pures Glück oder waren tatsächlich die unsichtbaren Hände einiger neuer Götter im Spiel, in jedem Fall schaffte es Kryta, die Invasion der Charr zurückzuschlagen und die Bestien aus dem Norden dorthin zurückzutreiben, woher sie gekommen waren.



Allmählich legt sich der Staub aus diesem Krieg. Vielleicht werden wir im nächsten Zeitalter aus unseren Fehlern der Vergangenheit lernen. Vielleicht haben wir verstanden festzustellen, wann es an der Zeit ist, unseren Hass zu überwinden und einfach zusammenzuarbeiten. Oder aber wir tun das, was alle Nationen in der Weltgeschichte getan haben, und bringen ungeachtet unserer Vergangenheit eine neue und noch schrecklichere Plage über unser Land.

Hoffen wir, dass das nicht der Fall sein wird. Hoffen wir, dass wir unsere Lektion gelernt haben.

Auszug aus der *Geschichte von Tyria*, Band 1

– Thadeus Lamount, Historiker

DER MOUVELIANISCHE KALENDER

Beim Mouvelianischen Kalender (benannt nach dem Großpatriarchen Mouvel, dem ersten Hohepriester der Kirche der Dwayna) beginnt die Zeitrechnung ab dem Zeitpunkt, an dem die Götter Tyria verließen. Dieses Ereignis ist als Exodus bekannt. Die Jahre vor diesem Datum werden mit V.E. (Vor dem Exodus) gekennzeichnet. Die Jahre danach mit N.E. (Nach dem Exodus). Die Jahre vor dem Jahr 1 N.E. werden absteigend gezählt und werden kleiner, je näher sie dem Zeitpunkt des Exodus kommen (genau wie im Gregorianischen Kalender).

Im Mouvelianischen Jahr gibt es vier Jahreszeiten und 360 Tage:

Jahreszeit	Ausrichtung	Tage
Jahreszeit des Zephyrs	Luft	1-90
Jahreszeit des Phönix	Flamme	91-180
Jahreszeit der Stecklinge	Wasser	181-270
Jahreszeit des Kolosse	Erde	271-360

ZEITTAFEL

Der Kalender beginnt mit dem Jahr 1 N.E., dem ersten Jahr nach dem Exodus.

1072 N.E.	Gegenwart
1071 N.E.	Die Sirenenbucht wird in See der Betrübnis umbenannt
1070 N.E.	Ende der Gildenkriege
1070 N.E.	Die Charr überfallen die Königreiche der Menschen
1013 N.E.	Beginn der Gildenkriege
898 N.E.	Bau des Großen Nordwalls
851 N.E.	Lord Odran betritt den Riss
358 N.E.	Kryta wird zu einer unabhängigen Nation
300 N.E.	Kryta wird zur Kolonie
221 N.E.	Cantha nimmt Handelsbeziehungen mit Tyria auf
174 N.E.	Die Schlangen verlassen die Welt der Menschen
2 N.E.	Orr wird zu einer unabhängigen Nation
1 V.E.	Die Götter schenken den Rassen von Tyria die Magie
100 V.E.	In Hochebenen liegende menschliche Siedlungen werden als Ascalon bekannt
205 V.E.	Menschen erscheinen auf dem Kontinent von Tyria
1769 V.E.	Die Schlangen kommen in Tyria an
10.000 V.E.	Letztes Anzeichen vom Vorhandensein der Giganticus Lupicus (der riesigen Giganten) auf dem Kontinent von Tyria (geschätzt)





KAPITEL 2
DIE KÖNIGREICHE DER MENSCHEN

Die Königreiche der Menschen

Das Königreich Ascalon

Einstmals war Ascalon ein schönes, fruchtbare Land mit grünen Hügeln und prächtigen Städten. Sein Volk wurde von den Nachbarn als etwas grimmig angesehen, aber das konnte man angesichts seines endlosen Kriegs gegen die Charr wohl auch gar nicht anders erwarten. In der Tat ist es der unfehlbaren Wachsamkeit, dem Großen Nordwall und dem jedes Jahr von diesem Volk vergossenen Blut zu verdanken, dass nicht nur Ascalon, sondern auch Kryta und Orr viele Jahre lang von der Zerstörung verschont blieben.



Dann kam die Invasion und mit ihr das „Große Feuer“.

Jeder, der heute noch am Leben ist, erinnert sich an den Tag, an dem das Land von Ascalon durch magisches Feuer vernichtet und verwüstet wurde. Ganze Städte und Gilden wurden während des Großen Feuers zerstört und die Macht von Ascalon gebrochen. Heute liegt der Große Nordwall zerstört da, die Charr haben den Großteil des Königreichs überrannt und es mit ihren unheiligen Schreinen besudelt, wobei sie alle töteten, die sich ihnen in den Weg stellten.

Das Überleben von Ascalon hängt von einem einzigen übrig gebliebenen Fleckchen des gefallenen Königreichs ab – der Hauptstadt Rin. Während der letzten Jahre des jüngsten

Gildenkriegs wurden die Bewohner von Rin auf einen Soldaten namens Adelbern aufmerksam. Sein Mut und seine Klugheit waren so überragend, dass sich die Menschen um diesen einfachen Mann scharten, der sie nicht nur für den Kampf gegen die Gilden von Orr und Kryta, sondern auch gegen die Schrecken der Charr stählte.

Die plötzliche Zerstörung nahezu des gesamten Königreichs während des Großen Feuers hat dem Mann, der jetzt als König Adelbern bekannt ist, viel an Kampfgeist genommen. Er wurde starrköpfig und war von seinen Ansichten nicht mehr abzubringen, da er fürchtete, das Wenige zu verlieren, das ihm geblieben war. In seinem Sohn Rurik sehen die Menschen aber einen Anführer, der über den Mut verfügt, sie zu unterstützen, ihr gefallenes Königreich zurückzuerobern.



Die Überlebenden von Ascalon leben im Zustand andauernder Kriegsführung und hindern die Charr durch Guerillataktiken und mit Hilfe der Überreste des großen Walls daran, in ihr Territorium vorzustoßen. König Adelbern hat sich sozusagen in seiner Wagenburg verschanzt und gibt sich schlicht damit zufrieden, das zu verteidigen, was von Ascalon übrig geblieben war. Prinz Rurik ist dagegen weit wagemutiger als nach Ansicht seines Vaters gut ist und hat sogar angeregt, dass die Zeit für eine Offensive gegen die Charr gekommen sei.

In den Straßen kann man bereits das Grollen der bevorstehenden Veränderung hören. Die Menschen haben Angst. Sie fragen sich, was aus ihnen werden soll. Einige überlegen sogar laut, ob Adelbern überhaupt noch in der Lage ist, Ascalon vom Rand des Abgrunds zurückzusteuern. Sie wünschen sich, dass der Prinz die Herrschaft über das Reich übernimmt. Vielleicht wird das Volk von Ascalon unter seiner Führung ein neues goldenes Zeitalter erleben.

DAS KÖNIGREICH ORR

Auf einer Halbinsel südlich von Ascalon und westlich der Kristallwüste gelegen, war Orr eine pulsierende, stolze und blühende Nation. Seine Bürger wurden von den Göttern begünstigt und lebten im Schatten von Arah, der verlassenen Stadt, die einstmals von Melandru, Dwayna und Balthasar bewohnt worden war. Zutiefst spirituell veranlagt wachten die Orrianer über die Gebäude und Bauwerke, die die Götter bei ihrem Fortgang aus Tyria zurückgelassen hatten und kümmerten sich in der Hoffnung um sie, dass die göttlichen Wesen, die die Magie erschaffen und sie der Welt geschenkt hatten, eines Tages zurückkehren würden.

Die Orrianer waren ein friedliches Volk, das lediglich hoffte, seinen Göttern gegenüber seine Pflicht zu tun, und das zufrieden war, dafür in diesem oder im nächsten Leben belohnt zu werden. Als die Gilden damit begannen, sich gegenseitig zu befehden, versuchte Orr, sich als Nation aus dem Konflikt herauszuhalten. Das war nicht die Art von Kampf, an der sich ganze Königreiche beteiligten. Als der Streit aber in einen bewaffneten Konflikt überging und Gilden anderer Nationen der Menschen in den Straßen von Arah zu kämpfen begannen, erhob sich Orr, um sich und die Stadt der Götter zu verteidigen.

Bald nachdem Orr seine Armeen mobilisiert hatte, folgten Kryta und Ascalon nach. Was als Streit zwischen lokalen Gruppen begonnen hatte, wuchs sich zu einem richtigen Krieg aus. Die Gildenkriege tobten beinahe fünfzig Jahre lang. Während dieser Zeit war keines der drei Menschenreiche in der Lage, die Vorherrschaft über eines der beiden anderen zu gewinnen. Während Ascalon, Orr und Kryta sich gegenseitig bekriegten, waren sie blind für die Bedrohung aus dem Norden – die Charr.



Die Bestien aus dem Norden strömten herein und eroberten Ascalon in einer spektakulären magischen Schlacht.

Zunächst blieb Orr der Großteil der Kämpfe erspart. Die gegenüber Ascalon und Kryta loyal gesonnenen Gilden zogen ab und machten sich auf den Weg, ihre jeweilige Heimat zu verteidigen. Da sie sich glücklicherweise weiter im Süden befanden, konnte Orr die Vorbereitungen nutzen, um sich neu zu gruppieren. Die Charr mussten sich durch Ascalon

hindurchkämpfen, bevor sie die Tore von Arah erreichen konnten. Doch schließlich fiel Ascalon und die Charr trafen in Orr ein.

Es wurden große Hoffnungen darauf gesetzt, dass die Charr rasch besiegt werden würden. Die Orrianische Armee konnte es mit jeder anderen in Tyria aufnehmen und die Angreifer hatten bereits eine lange andauernde Schlacht gegen die Ascalonier hinter sich. Doch diese Hoffnungen wurden in weniger als zwölf Stunden zunichte gemacht.

Die Angreifer erreichten die Tore von Arah, ohne auch nur einmal innezuhalten. Die Orrianer konnten diesem Angriff nicht standhalten. An der Schwelle der Niederlage und das fast zerstörte Königreich vor Augen suchte ein Mann Zuflucht bei einer verbotenen Magie. Des Königs eigener persönlicher Berater in Angelegenheiten des Arkanen übernahm es, die Angreifer zu zerstören, koste es, was es wolle. Er entrollte eine der verlorenen Schriftrollen, die in einem bewachten Gewölbe in den Tiefen der Katakomben unter Arah aufbewahrt wurden, und sprach die Worte eines Anrufungsgebets. Dies sollte für immer das Ende des Königreichs Orr bedeuten.

Nur wenige überlebten diesen Tag, der heute als „,die Verwüstung“ bekannt ist. Auch wenn die Charr Arah niemals betreten konnten, gibt es nur wenige, die das, was der Berater des Königs an diesem Tag getan hatte, als einen Sieg betrachten. Die auf das Gebet folgende Explosion zerstörte die Armee der Angreifer an Ort und Stelle, versenkte aber auch die gesamte Halbinsel und ließ an ihrer Stelle nur einige verstreute kleine Inseln übrig. Die schöne Stadt Arah wurde vernichtet. Was das Wasser übrig ließ, liegt jetzt in einem Haufen Ruinen, die durch die Verwüstung und Jahre der Vernachlässigung schwarz geworden sind. Alles, was in den Trümmern von Orr verbleibt, sind die wandernden Toten – die Seelen derjenigen, die im Schatten dieser Katastrophe keine Ruhe finden können.



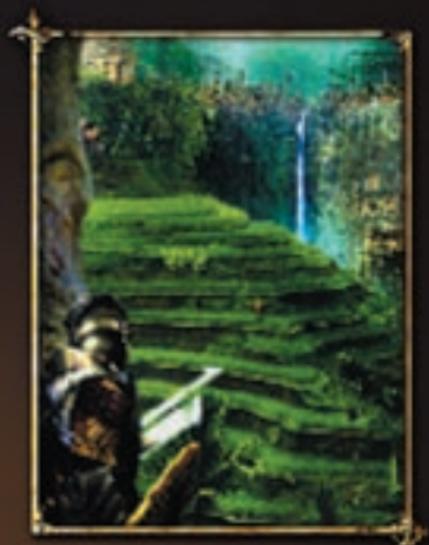
DAS KÖNIGREICH KRYTA

In Kryta gibt es zwei Arten von Menschen: diejenigen, die die mysteriösen Unsichtbaren verehren, und diejenigen, die das nicht tun. Die Verehrer sind wegen der langen weißen ärmellosen Roben, die viele von ihnen tragen, auch als Anhänger des „Weißen Mantels“ bekannt.

Die Aufgabe des „Weißen Mantels“ ist es, die anderen Menschen zu beaufsichtigen und ihnen die Regeln und Gesetze der Unsichtbaren aufzuerlegen. Diejenigen, die innerhalb der Organisation sind, erhalten dafür, dass sie sich an die Regeln der Unsichtbaren halten und die Befehle ausführen, die ihnen von dem Hohepriester des „Weißen Mantels“ erteilt werden, besondere Privilegien (mehr Essen, bessere Kleidung, Zugang zu Büchern). Für die Krytaner sind die Anhänger des „Weißen Mantels“ die Grundlage für Gesetz und Ordnung und, wenn man so will, die Retter oder Erlöser ihres Landes.

Der „Weiße Mantel“ unterhält auf dem gesamten Kontinent eine Reihe von Tempeln. Mitglieder dieser Organisation entscheiden sich häufig, wenn auch nicht immer, dazu, in diesen Tempeln zu wohnen, um ihre Pflichten gegenüber dem Mantel besser erfüllen zu können und um die Unsichtbaren wirkungsvoller zu verehren.

Seit dem Ende des letzten Gildenkriegs und dem Zurückschlagen der Charr-Invasion hat der „Weiße Mantel“ einen hohen Grad militärischer Bereitschaft aufrechterhalten. Sie wollen niemals wieder auf kaltem Fuß erwischt werden und haben in ihren Tempeln oftmals große Waffenlager, um für den Notfall gerüstet zu sein. Für Anhänger der Philosophie des Mantels ist es auch



überhaupt nicht ungewöhnlich, bestens trainierte Krieger zu sein. Diese Kampffertigkeiten werden sehr hilfreich sein, wenn der Tag kommt, an dem sie Kryta ein weiteres Mal vor einer Invasion verteidigen müssen.

Saul D'Alessio – Gründer des „Weißen Mantels“

Saul D'Alessio war ein gefallener Mann. Als Spieler und Trinker erreichte Saul den tiefsten Punkt in seinem Leben, als er eine Wette verlor, die er nicht begleichen konnte. Damals wurde das örtliche Wettbüro von dem „Glücklichen Hufeisen“ betrieben, einer Spielgilde, deren Einfluss sich beinahe über die gesamte Länge des Kontinents erstreckte. Um mit seiner Zahlung nicht in Verzug zu geraten, begann Saul damit, Kaufleute auszurauben, die auf der Straße zwischen Beetletun und Schattenmoor unterwegs waren. Obwohl er bei dem „Glücklichen Hufeisen“ seine Schulden erfolgreich begleichen konnte, wurde er schließlich von einem seiner Opfer erkannt und als Dieb verurteilt. Seine Strafe bestand in der Verbannung aus dem Königreich Kryta. Die örtlichen Behörden verbanden ihm die Augen und ritten mit ihm ganze drei Wochen, bevor sie ihn seinem Schicksal überließen.

Allein, gebrochen und verloren wanderte Saul mehrere Tage durch einen dichten Wald, wo er sich nur mit Wurzeln und Beeren am Leben erhielt. Am vierten Tag trat Saul vor Hunger phantasierend aus dem Wald heraus und glaubte, Opfer einer Halluzination zu sein. Er sah eine Stadt aus mächtigen Türmen, die bis in den Himmel reichten. Die Architektur war erstaunlich und die Geschöpfe, die hier lebten, waren vollkommen anders als alle Geschöpfe, die er jemals gesehen hatte.

Saul lief in die Stadt hinunter und konnte die Einwohner dieses Ortes dort näher in Augenschein nehmen. Sie waren groß und dünn, mit seltsamen flügelähnlichen Anhängseln, die sich beim leisesten Windhauch bewegten. Beim Gehen schienen ihre Füße den Boden kaum zu berühren und ihre Sprache erschien ihm das Melodiöseste, was er je gehört hatte. Diese Geschöpfe hatten mit Sicherheit etwas Göttliches. Hungig und erschöpft, mit in Fetzen hängenden, schmutzigen Kleidern warf sich Saul auf die Knie und berührte mit der Stirn den Boden. Er hatte seine Götter und sie dafür in ihm ihren eifrigsten Jünger gefunden.

Saul D'Alessio kehrte als veränderter Mann nach Kryta zurück. Seine Lumpen waren durch eine ärmellose, reinweiße und mit Goldfäden bestickte Robe ersetzt worden. Seine ehemals eingefallenen, kranken Gesichtszüge waren wieder voll und gesund. Er ergab sich nicht mehr dem Trunk und auch das Spielen konnte ihn nicht mehr reizen. Sein Leben hatte einen Sinn bekommen. Er war zurückgekommen, um das Wort zu verbreiten und den Menschen von Kryta seine Entdeckung zu verkünden.

Zu dieser Zeit befand sich das Krytische Reich inmitten zweier Kriege, einer gegen die Gilden der anderen Menschennationen und der andere gegen die bestienartigen Charr. Das Essen wurde immer knapper, weil die Angreifer die Ernten verbrannten und die Felder mit Salz bestreuten. Zu diesem Zeitpunkt ging Saul zu den Menschen und bot ihnen die Hilfe seiner mächtigen, rätselhaften Götter an.

Sauls neuer Glaube war so stark, dass ihm schon bald eine kleine Schar von Anhängern folgte. Sie reisten als Gruppe durch das Land und warben mit dem Angebot der Erlösung aus den schwierigen Zeiten immer mehr Anhänger. Obwohl niemand die geflügelten Götter oder ihre Städte mit den mächtigen Türmen jemals gesehen hatte, glaubten sie Saul, dass diese wirklich existierten. Saul war der Hirte und seine Schafe folgten ihm auf Schritt und Tritt. Diejenigen, die wirkliche Überzeugung zeigten, bekamen weiße Roben, die alle mit Goldfäden bestickt waren.

Das war der Anfang des „Weißen Mantels“.

Geschlagen, in der Unterzahl, führerlos und dem Tod schon ins Auge sehend, schaute das Volk von Kryta auf Saul, der sie aus ihrer dunkelsten Stunde führen sollte. Saul D'Alessio wurde von einem Boten zum General einer großen Armee. Mit dem neuen Glauben und dem neuen Anführer gelang es Kryta und dem „Weißen Mantel“, die Charr zurückzudrängen und sie über die Berge zurückzujagen.

Obwohl seine Anstrengungen von Erfolg gekrönt waren, verlor Saul schließlich sein Leben in dem Krieg, der die Menschen von Kryta befreite. In der letzten Offensive des Krieges gegen die Charr führte Saul seine Truppen weit in das Territorium der Charr hinein. Sein normalerweise so wirkungsvolles Netz aus

Spionen hatte ihn an diesem Tag jedoch im Stich gelassen. Die Charr warteten in einem Hinterhalt und die Bestien schlachteten Sauls Einheit bis auf den letzten Mann ab. In der Folge wurde Saul für den „Weißen Mantel“ zu einem Märtyrer. Seine Lehren leben in den Tempeln weiter und sein Name schmückt eine Meeresküste am südlichen Rand von Kryta, ein Denkmal für einen Mann, der dem Volk dieser tropischen Region Frieden und Wohlstand gebracht hat.





KAPITEL 3
DIE ALTEN GÖTTER

Die alten Götter

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 den Zeiten des Krieges nur wenige Bürger in Tyria gibt, die kein Gebet zu der geflügelten Göttin geschickt haben, mit der Bitte, sie oder ihre Lieben zu verschonen). Dwayna wird oft als jung, groß und schlank dargestellt, wie sie sich mit riesigen Flügeln über den Boden erhebt.



BALTHASAR

Balthasar, der Kriegs- und Feuergott, wird oft von Kriegern und Elementarmagiern verehrt, obwohl man auch von Mönchen weiß, die seinen Schriften folgen.

Armeekommandeure und Gildenherren 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.

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, unsterbliche Treue zu schwören. Statuen von Grenth zeigen den Gott mit dem Körper eines Mannes und dem knöchernen Schädel und der verzerrten Fratze einer Bestie. Oft befinden sich ihm zu Füßen Anhänger, die nach seinen offenen Klauenhänden greifen und lautstark nach den Kräften verlangen, die sich die unversöhnliche Gottheit unter Umständen herablässt, über seine Anhänger zu häufen.



LYSSA

Lyssa, die Zwillingsgöttinnen der Schönheit und der Illusion, sind die Schutzgöttinnen der Mesmer-Klasse. Viele Zauberwirker sind dem Charme dieser beiden bereits erlegen, wodurch es für sie einfach wurde, sich für die Spezialisierung in den Mesmer-Künsten zu entscheiden. Lyssa wird gewöhnlich in ihrem natürlichen Zustand dargestellt – ein verschlungenes göttliches Zwillingspaar, Rücken an Rücken, ohne Illusionen oder falschen Glanz. Man weiß von jungen Männern zu berichten, die innehielten, um die Statuen der wunderschönen Göttinnen sehnsvoll anzuschauen, sich dabei völlig vergessen und ganz in schmachtender Betrachtung versunken vor Durst sterben.



MELANDRU

Als Göttin der Erde und der Natur ist Melandru die Lieblingsgöttin von Waldläufern und Erd-Elementarmagiern. Es heißt, dass die Maguuma-Druiden diese Gottheit einstmals verehrt hatten, da von ihnen aber keiner mehr lebt, kann dieses Gerücht von niemandem mehr bestätigt werden. Melandru wird häufig als menschlicher Frauendorso dargestellt, deren Unterleib aus Stamm, Zweigen und Wurzeln eines lebenden Baums besteht. Ihre Statuen ziehen erschöpfte Reisende an. Unter ihren Zweigen kann man reichlich frisches Wasser und Schutz vor den Elementen finden.





KAPITEL 4
DIE PERSONEN IN GUILD WARS

Die Personen in Guild Wars

König Adelbern

Geboren in:	Drascir
Nation:	Ascalon
Klasse:	Krieger
Alter:	61

König Adelbern, Nachkomme des großen Königs Doric, wird von den Bürgern von Ascalon sehr geschätzt. Sein bescheidenes Auftreten und seine Heldentaten auf dem Schlachtfeld sicherten seine Stellung als einer der beliebtesten Könige in der Geschichte der von Mauern umgebenen Nation.

In jüngeren Jahren war Adelbern der Champion seiner Gilde, der Auserwählten von Ascalon. Geschichten von seinen Heldentaten während der Gildenkriege werden heutzutage immer wieder erzählt – wobei die von ihm bezwungenen Feinde bei jedem Weitererzählen noch größer und wilder werden.

Er ist jetzt älter geworden und obwohl er ein beliebter König ist, hat sein Beharren auf der Ansicht, dass die Armee in der Lage sei, die Bestien aus dem Norden zurückzuhalten, dazu geführt, dass die Leute auf den Straßen die Köpfe zusammenstecken. Nicht alle sind in dieser Sache mit dem König einverstanden. Um die Sache noch schlimmer zu machen, gehört Prinz Rurik, der älteste Sohn des Königs und Erbe des Thrones, zu denen, die Adelberns Politik kritisieren. Und obwohl der König seinem Sohn nahe steht, sehen sich König und Prinz nicht oft.



Prinz Rurik

Geboren in:	Drascir
Nation:	Ascalon
Klasse:	Krieger
Alter:	32

Prinz Rurik, der erstgeborene Sohn von König Adelbern und Erbe des Thrones von Ascalon, ist ein tapferer, unerschrockener Mann, der oftmals spontan aus dem Augenblick heraus handelt. Er führt seine Leute durch sein Beispiel an und drückt sich niemals vor einer Herausforderung. Einige behaupten, er kenne keine Furcht. Andere sehen dagegen in seiner ungestümen Tapferkeit ein gehöriges Maß an Leichtsinn. Unabhängig davon ist der Prinz bei fast allen Bürgern von Ascalon sehr beliebt. Er verbringt viel Zeit mit ihnen und zieht die Gesellschaft einfacher Bürger gegenüber der reichen Oberschicht vor.

Als Junge wurde Prinz Rurik in der Akademie von Ascalon ausgebildet, später diente er drei Jahre als Offizier in der Armee. Heute unterhält er seinen eigenen Kampftrupp, der als die Vorhut von Ascalon bekannt ist. Diese Soldaten sind von Geld und Einfluss des Königs vollkommen unabhängig. Ruriks Vater, König Adelbern, nimmt daran einige Anstoß, was er jedoch für sich behält und nur gegenüber seinen engsten Beratern verlauten lässt. Obwohl der Prinz seinem Vater gegenüber loyal ist, ist er nicht immer mit der Vorgehensweise bzw. der Ideologie des Königs einverstanden.



König Jalis Eisenhammer

Geboren in:	Grooble-Schlucht
Nation:	Deldrimor
Klasse:	Krieger
Alter:	127

König Jalis Eisenhammer, der weise König der Zwerge von Deldrimor, herrscht von den Gipfeln des Zittergipfelgebirges aus über sein Volk. Er ist ein kluger, starker und geduldiger Mann, der seine Entscheidungen ausschließlich im Interesse des Wohls aller Zwerge in Deldrimor trifft. Er hat sein Leben in den Dienst seines Volkes gestellt, das ihn dafür liebt und respektiert.



Es gibt allerdings auch Leute, die nach der Entmachtung des guten Königs trachten. Es handelt sich dabei um den „Steingipfel“, eine Gruppe fremdenfeindlicher Zwerge, die ihre Beziehungen zu Deldrimor abgebrochen haben und die Herrschaft über das Zergenvolk anstreben. In den letzten Jahren ist der Gipfel so mächtig geworden, dass mittlerweile der Ausbruch eines Bürgerkriegs droht.

König Jalis Eisenhammer will nicht gegen andere Zwerge kämpfen, er wird aber alles Notwendige tun, um die Sicherheit seines Volkes zu gewährleisten. Gemeinsam mit seinem treuen Bruder, Brechnar Eisenhammer, hat der König seine Streitkräfte zusammengetrommelt, die jetzt bereitstehen, um ihre Heimat zu verteidigen. Dabei geht dem König nur ein Gedanke durch den Kopf: Kann er gewinnen?

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 angesehenen Gilde, der Auserwählten von Ascalon. Er starb während des letzten Gildenkrieges bei der Verteidigung der Stadtmauern gegen den Angriff einer orrianischen Gilde.

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 ist eine besonnene Anführerin der Gruppe. Sie analysiert jede Situation erst ganz genau, bevor sie losstürzt. Damit steht sie ab und an im Widerspruch zu der draufgängerischen Cynn. Ungeachtet dieser äußereren Selbstbeherrschung kann Devona auch ganz schön wütend werden. Sie würde ihr Leben jederzeit für das Leben eines Freundes opfern und setzt sich oftmals großen Gefahren aus, um ihre Reisegefährten zu schützen. Devona verfügt über ein ausgesprochen ausgeprägtes Pflichtgefühl und ist absolut loyal. Für sie gäbe es keine größere Ehre, als in die Fußstapfen ihres Vaters zu treten und bei der Verteidigung dessen, was ihr am teuersten ist, ihr Leben hinzugeben.



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 von Ascalon wurde Cynn außerhalb des Walls gefangen. (Surmia war unter den ersten Ortschaften, die beim ersten Angriff gefallen sind.) Ein magisches Geschoss fiel genau auf ihren 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. Folglich neigt sie dazu, sich zu viel zuzumuten, womit sie sich selbst und ihre Freunde oft in Gefahr bringt.

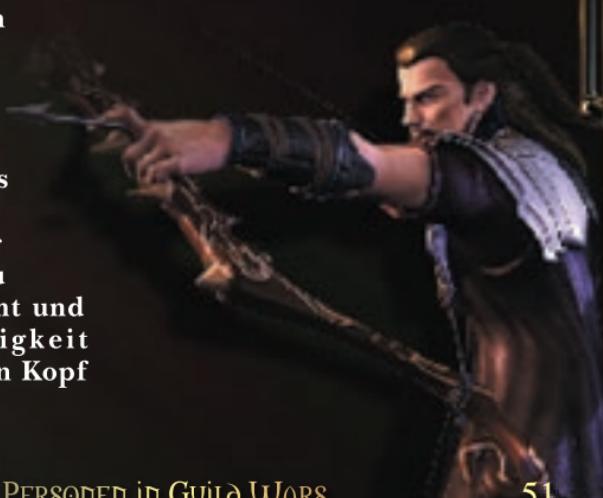
Aidan

Geboren in:	Kree-Vorgebirge
Nation:	Ascalon
Klasse:	Waldläufer
Alter:	32

Als Sohn eines Jägers ist Aidan mit einem Köcher von Pfeilen auf dem Rücken aufgewachsen. Seine Mutter starb bei seiner Geburt, während sich seine Familie 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 fast noch schneller. Seine innere Ruhe – ein Ausdruck gefestigten Selbstvertrauens – überträgt sich auf alle in seiner Gesellschaft. Da er das älteste Gruppenmitglied ist, verfügt er über die Weisheit einer größeren Lebenserfahrung, obwohl er nie das Bedürfnis verspürt, dies seine jüngeren Gefährten merken zu lassen. Er fühlt sich in gewisser Weise dafür verantwortlich, die Gruppe über drohende Gefahren

zu informieren und sie davor nach Möglichkeit zu bewahren. Von Zeit zu Zeit nimmt er die Rolle des Gruppenpatriarchen ein, allerdings nur dann, wenn es zu einem Streit kommt und er die Notwendigkeit sieht, seinen kühlen Kopf durchzusetzen.



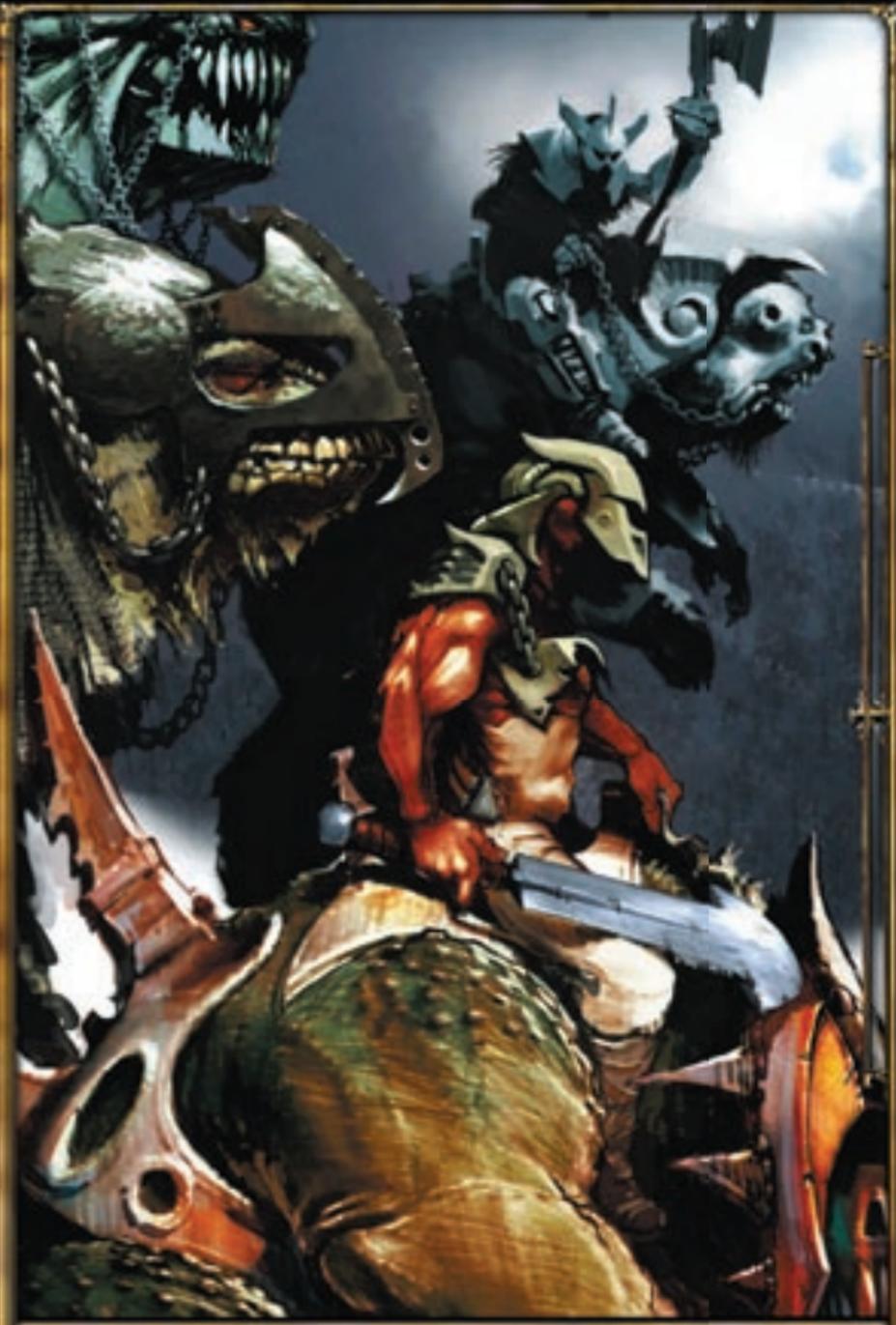
MHENLO

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 dann 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 ihrer 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. Zu Beginn der Geschichte ist er ziemlich schüchtern und hat noch kein rechtes Vertrauen in sein überragendes magisches Können, aber mit Cynns Unterstützung gewinnt er zunehmend an Selbstvertrauen und findet sich mit seiner erheblichen Kraft immer besser zurecht.





KAPITEL 5
FEINDLICHE ARMEEN

FEINDLICHE ARMEEN

Die Charr

Das Land nördlich von Ascalons schützendem Großen Nordwall wird von einer Rasse wilder Bestien bewohnt, die als die Charr bekannt sind.

Für die Charr sind Flammen die physische Darstellung ihrer Götter. Um ihre Götter bei Laune zu halten, müssen sie in erster Linie ihre Verpflichtung gegenüber den Flammen einhalten. Zu diesem Zweck haben die Charr eine Reihe von geweihten Gebäuden errichtet, die als Flamentempel bekannt sind. Auf erhobenen Plattformen haben diese bestialischen Kreaturen riesige Kreisrunden eingeritzt, die geweihte Feuer abgrenzen und magisch speisen. Der Ring wird darüber hinaus von Säulen aus reinem Obsidian oder aus behauenen Sandstein begrenzt, in die die Gesichter der mysteriösen Geschöpfe gehauen wurden, welche die Charr verehren. Zwischen diesen Säulen genau in der Mitte eines jeden Tempels befinden sich die ewig brennenden geweihten Flammen. Die Charr glauben, dass ihre Götter zufrieden sind, solange die Flammen brennen. Gehen die Flammen aus, so haben die Charr ihre Pflicht vernachlässigt und werden dafür von den Göttern bestraft.





Jeder Tempel hat sein eigenes Feuer, das zu jeder Zeit von vier Charr-Flammenbewahrern behütet wird. Die einzige Aufgabe der Flammenbewahrer besteht darin, die geweihte Flamme am Brennen zu halten. Dies ist der renommierteste Posten, den ein Charr einnehmen kann. Diese Ehre wird nur den stärksten und fähigsten Charr zuteil, während alle anderen Charr sich vor den Flammenbewahrern verneigen.

Zusätzlich zu den Tempeln gibt es Kohlenbecken aus Bronze, die an der geweihten Flamme in einem Flammentempel angezündet werden, bevor jeder große Charr-Trupp solch ein Becken auf seinen Kriegszügen mitführt. Diese Kohlenbecken werden auf große Sänften gestellt, die dann von vier Charr-Flammenträgern von Ort zu Ort getragen werden. Die Flammenträger errichten jede Nacht, wenn das Lager aufgeschlagen wird, einen brennbaren Opfertisch in Form eines ihrer Götter, zünden ihn an und lassen ihn bis zum Tagesanbruch brennen.

Die Menschen haben rasch gelernt, wie das Flammenzeichen zu lesen ist: Ist die Flamme angezündet, dann ist das Charr-Lager besetzt. Ist die Flamme aus, sind die Charr weitergezogen.

DER STEINGIPFEL

Der Steingipfel ist eine Gilde von fremdenfeindlichen Zwergen, die hoch oben im Zittergipfelgebirge leben. Ihr Hass auf andere Kulturkreise (insbesondere auf Menschen) sitzt so tief, dass sie noch nicht einmal mit anderen Zwergenclans zu tun haben wollen, die mit den menschlichen Nationen Handel treiben.



Der Steingipfel ist stolz auf seinen Fanatismus und brüstet sich damit. Für seine Mitglieder gibt es nur eine richtige Art und Weise, die Dinge anzupacken – ihre eigene. Nur eine Gruppe ist würdig, die Welt zu beherrschen – der Steingipfel. Das restliche Leben ist ohne Bedeutung. Sie sind auf eine Weise grausam, brutal, berechnend und kaltherzig, wie es in zivilisierten Nationen selten vorkommt. Ein Steingipfel-Zwerg würde ohne weiteres Nachdenken den Kopf eines Menschen spalten, geradeso als zerquetsche er nur eine lästige Fliege.

Von dem Anführer des Steingipfels, Dagnar Steinspalter, heißt es, dass er danach trachtet, eines Tages über ganz Tyria zu herrschen. Seine Vorgehensweise ist schmutzig, aber effektiv. Der Preis, den bei ihm jeder für Versagen zahlen muss, ist der Tod, was allem eine gewisse Schärfe verleiht.

Die Zwerge, die innerhalb der Gilde längere Zeit überlebt haben, sind hart wie Stein und ebenso kaltherzig. In dem Wissen, dass sie entweder erfolgreich sein oder sterben müssen, führen sie ihre Befehle mit brutaler Effizienz aus.



Der Steingipfel hat eine Vorliebe für Sklaverei. Anhänger des Steingipfels sieht man häufig auf Riesen und Bestien reiten, die mit allen möglichen Schellen und Fesseln gebunden sind. Sie kümmern sich nicht darum, ihre Reittiere zu zähmen, sondern ziehen es vor, die Bestien ganz einfach anzuketten, sie zu überwältigen und ihrem Willen zu unterwerfen, statt sie an ihre neue Rolle zu gewöhnen. Hätten sie die Möglichkeit, würden sie auch Menschen und andere, „unreine“ Zwerge versklaven.

Die Untoten

Abgesehen von den offensichtlichen Unterschieden (keine Haut, keine Haare, kein Blutkreislauf und so weiter) ist die Armee der Untoten einer Armee lebender Menschen sehr ähnlich. Es gibt militärische Ränge, eine Befehlskette und eine Reihe von Marschbefehlen. Die Masse der Armee besteht aus ehemals lebendigen Menschen, obwohl Geschichten kursieren, die besagen, dass zusammen mit dieser Streitkraft auch das wiederbelebte Skelett eines ehemaligen Großdrachens in die Schlacht marschiert.

Über die Untoten von Tyria und ihre Ziele wird viel spekuliert.



Viele glauben, es handle sich dabei um die Reste von Orr, also um die verlorenen Seelen, die durch die Zerstörung ihrer Heimat bei der Katastrophe so verwirrt wurden, dass sie sich weigern, in das nächste Leben überzugehen. Andere sehen dahinter das Wirken einer noch unheimlicheren Macht, eines bösartigen Wesens, das die schlafenden Toten geweckt hat, um auszuführen, was immer es ihnen befiehlt. Einige behaupten sogar, dieser mysteriöse Anführer sei ein mächtiger Lichlord, der sie alle von jenseits der Frontlinien aus lenkt. Das Meiste davon ist nichts weiter als Lagerfeuergerede und Kneipengeschwätz, denn es lebt heute niemand, der behaupten kann, diese Kreatur (sozusagen) leibhaftig gesehen zu haben.





KAPITEL 6

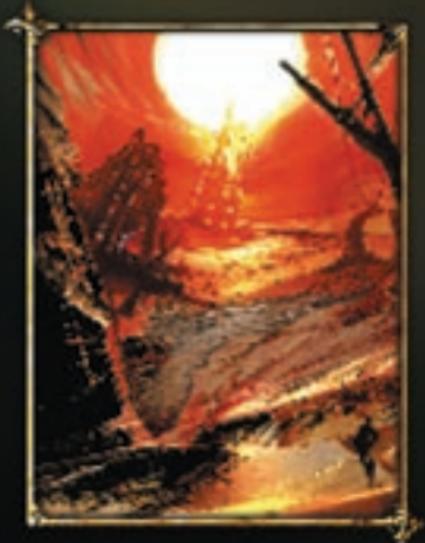
REGIONEN UND LANDSCHAFTEN

REGIONEN UND LANDSCHAFTEN

Die Ruinen von Ascalon



Die heute verwüstete und zertrümmerte Landschaft von Ascalon ist nur noch ein Schatten ihrer selbst. Skelette großer Kathedralen und Überreste ganzer Städte liegen in Trümmern auf dem verworfenen und verschobenen Boden. Der schützende Große Nordwall ist wahrscheinlich das intakte Bauwerk im ganzen Königreich, aber die Zerstörung, die ihn umgibt, ist ein beredtes Zeugnis dafür, dass er letzten Endes versagt hat.



Vor der Charr-Invasion und dem Großen Feuer war Ascalon ein fruchtbare Land voller Weizenfelder und blühender Blumenwiesen. Heute wächst dagegen nur wenig in dieser Einöde. Der einstmal lehmige Grund ist jetzt trocken und dürr. Die Flussbetten sind ausgetrocknet und die Schlammebenen sind zu einem Flickenteppich rissiger Platten und zackiger Narben im Boden geworden.

Das Zittergipfelgebirge

Hunderte von Jahren hindurch waren alle Zwerge in diesem Gebirgszug unter einer Fahne vereint: der Nation der Zwerge von Deldrimor. Der Großteil der Architektur in den Zittergipfeln ist während dieser Zeit errichtet worden und spiegelt eine Zeit des Friedens und des Wohlstands wider ... doch diese Zeit ist jetzt vorbei. Heute hallen von den Bergen die Klänge des Bürgerkriegs wider und neue Gebäude schießen aus dem Boden: Mit riesigen Eisenketten zusammengebundene Steinplatten kennzeichnen die Gebiete, in denen eine neue Gilde – die mit den althergebrachten Traditionen gebrochen hat – ihre neuen Siedlungen errichtet hat.



Wer schlecht vorbereitet ist, findet in den Zittergipfeln eine unwirtliche Gegend vor. Es gibt nur zwei bekannte Pässe durch die Berge und wer sie überqueren möchte, muss eiskalte Winde, Blitzschneestürme und unsicheres Terrain durchqueren, das sich bei jeder Temperaturänderung verändert.

KRYTA



Allen Reisenden nach Kryta wird der starke Kontrast zwischen den befestigten Gebäuden aus geschliffenen Steinen des „Weißen Mantels“ und den reetgedeckten Hütten der gewöhnlichen Einwohner ins Auge fallen. Es gibt hier überraschend viel Wohlstand, allerdings befindet er sich in den Händen derjenigen, die den Doktrinen des Mantels anhängen. Das spiegelt sich auch in der Architektur dieser Region wider.

An der Küste herrscht feucht-heißes Klima. Das wird durch die schönen weißen Sandstrände und das kristallklare, blaue Salzwasser zu einem gewissen Grad gemildert. Weiter im Inland kühlt das Klima ein wenig ab, wodurch dieses Gebiet sich ideal für Landwirtschaft und Viehzucht eignet. Diejenigen Krytaner, die keine der mystischen Künste ausüben, fischen oder betreiben Landwirtschaft.



DER MAGUUMA-DSCHUNGEL

Vor Jahren lebten viele Druidenstämme der Menschen inmitten des üppigen Grüns und der Tier- und Pflanzenwelt von Maguuma. Doch schon seit sehr langer Zeit hat niemand mehr etwas von ihnen gehört und viele glauben, dass sie von den feindlichen Kreaturen des Dschungels gefressen worden sind oder ganz einfach von den Menschen fressenden Pflanzen verschlungen wurden, die heute den Dschungel überwuchern.

Die höheren Erhebungen sind meistens ohne Wasser. Nur die größten und robustesten Pflanzen können hier überleben. Aber weiter nach unten zu, näher zum Wasserspiegel, wächst der Maguuma dichter. Die Vegetation kann hier so dicht werden, dass es auf dem Boden des Dschungels ganze Gebiete gibt, die niemals von einem Sonnenstrahl berührt worden sind.



Die Kristallwüste



Legenden erzählen von einer Zeit vor Tausenden von Jahren, in der die Kristallwüste von Wasser bedeckt war. Diese Legenden behaupten, dass es die Götter waren, die das Land erhoben haben und es kahl und leer ließen, um den zurückgezogenen Kreaturen der Welt eine eigene Wohnstatt zu geben. Wenn die Legenden stimmen, waren keine Menschen unter den Geschöpfen, für die dieses Land geschaffen wurde. Immer wieder haben auch Menschen den Versuch gewagt, sich in der Wüste niederzulassen, doch sind diese Versuche ausnahmslos kläglich gescheitert. Lediglich die großen von ihnen errichteten Bauwerke zeugen noch von ihren kurzen Triumphen über dieses rauhe Land.

Das Klima in der Kristallwüste ist heiß und unerbittlich. Hier wehen stürmische Winde, die Dünen auf- und wieder abschichten und so die Gegenwart begraben und die Vergangenheit aufdecken. Untersucht man den Sand, so stellt man fest, dass jedes einzelne Sandkörnchen in Wirklichkeit ein winziger spitzer Kristall ist. An vereinzelten Orten sind durch den stetigen unerbittlichen Wind größere Kristallformationen aufgedeckt worden.



Die Feuerring-Inselkette



Direkt südlich vor der Küste des Makels liegen die vulkanischen Inseln, die zusammen den Feuerring bilden. Der Überlieferung zufolge haben die Götter die Blutsteine in den großen Vulkan in der Mitte des Rings geworfen, bevor sie Tyria für immer verließen. Von den ihn umgebenden Vulkaninseln sind viele immer noch aktiv. Schiffe, die am Ring vorübergefahren sind, berichten davon, das verräterische Zischen glühendheißen Lava gehört zu haben, die auf das Meer trifft und das Salzwasser sofort verdampfen lässt.



Die Riffe der Inseln bestehen aus schwarzem Bimsstein. Es gibt nur sehr wenige natürliche Häfen und in jenen, die sich zum Anlegen eignen, würde sich die Besatzung des Schiffs der Gefahr eines plötzlichen, unerwarteten Vulkanausbruchs aussetzen.

Es gibt keine bekannten Siedlungen im Feuerring.

Die Unterwelt

Der Riss

Bevor es Menschen und Zwerge gab und sogar noch bevor es Welten und Sterne gab, um den nächtlichen Himmel zu erleuchten, existierten im Universum bereits Nebel. Nebel berühren alle Dinge. Sie halten das Universum zusammen: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Sie sind die Quelle alles Guten und Bösen, von jeglicher Materie und jeglichen Wissens. Es heißt, dass alle Lebensformen, wie einfach oder komplex sie auch sein mögen, ihren Ursprung hier an diesem einen Ort haben.

Inmitten der Nebel befindet sich eine Stelle, an der die Zeit weder vorwärts noch rückwärts fließt. Es handelt sich um einen Riss im kosmischen Gefüge, den Punkt des perfekten Gleichgewichts zwischen allen Kräften des Universums. Diese Stelle ist als der Riss bekannt und mit allem verbunden. Es gibt nichts, was vom Inneren des Risses aus nicht erreicht werden könnte. Diejenigen, die wissen, wie man über die Nebel durch das Universum reist, müssen auf ihrem Weg zu allen anderen Orten den Riss passieren. Er ist die Mitte aller Dinge.



Die Halle der Helden

In der Mitte des Risses, tief im Innern der Nebel, steht die imposante, von Mauern umgebene Festung, die im gesamten Multiversum als Halle der Helden bekannt ist. Dieses Bauwerk ist der Höhepunkt des Jenseits. Wenn ein Held stirbt, geht sein Geist zu einem von zwei Orten: Entweder er wird mit dem toten Körper begraben und bleibt dann für immer im verwesenden Fleisch und den ranzigen Knochen des Körpers gefangen oder er wird in den Riss freigelassen. Die letztere Ehre wird ausschließlich den wenigen gewährt, deren Taten zu Lebzeiten legendär genug waren, sodass sie den Göttern selbst bekannt wurden, und noch kleiner ist die Zahl derer, die einen Platz unter den Seelen verdienten, die es sich im Inneren der Halle bequem gemacht haben.

Lange Zeit waren der Riss und die Halle der Helden nur denen zugänglich, die von der Welt der Sterblichen in die immaterielle Welt übergegangen waren. Es war das Land der Toten, ein exklusiver Club, dessen Mitgliedschaft mit dem eigenen Tod teuer erkauft werden musste. Aber während des letzten Jahrhunderts hat sich alles geändert.

Lord Odrans Torheit

Mithilfe eines selbst ausgedachten Zaubers und dem Opfer vieler Seelen öffnete Lord Odran, ein mächtiger Arkanist, der sich auf das Studium von Zeitverschiebungen spezialisiert hatte, ein Portal, das ihm Zugang zum Riss verschaffte. Auf der Suche nach den Göttern ging er hinein und versuchte, die Verbindung zu ihnen wiederherzustellen, die verloren war, seitdem die Götter Tyria verlassen hatten. Odran hatte gehofft, dass er, wie König Doric Hunderte von Jahren vor ihm, ihre Gunst gewinnen und seiner Heimat wieder zum Frieden verhelfen könnte. Die Geister, die ihr Leben gegeben hatten, um sich den Zugang zum geheiligten Jenseits zu verdienen, waren über dieses Eindringen empört. Sie richteten ihre ganze Wut auf den Sterblichen und griffen Lord Odran mit ihrer legendären, vereinigten Macht an. Aber die meisten Geister hatten schon seit Hunderten von Jahren keinen Kontakt mehr mit der physischen Welt gehabt und keiner von ihnen hatte in seiner Schattengestalt Erfahrung damit. So mächtig sie auch zu ihren Lebzeiten gewesen waren, so konnten sie der physischen Erscheinung des Zauberer-Lords doch keinen Schaden zufügen – noch nicht. Hier im Land der

Toten war er nicht angreifbar und so zog er frei durch die Halle der Helden, führte vertrauliche Gespräche mit den Göttern und reiste, wohin es ihm gefiel.

Im Laufe der Jahre lernte Lord Odran den Riss für Reisen durch das Universum zu nutzen. Er öffnete Portale auf beinahe allen der vielen unterschiedlichen Welten und machte den Riss so zu seinem eigenen persönlichen Tor. Trotz seiner Schlauheit war aber auch der Zauberer-Lord nur ein Sterblicher und schließlich entdeckten die Geister der Halle eine Methode, mit der körperlichen Welt zu interagieren. Odrans letzte physische Reise durch den Riss kostete ihn sein sterbliches Leben. Der Zauberer-Lord wurde von Hunderten wütender Seelen zerfetzt, die Vergeltung für seinen Frevel wollten.

Mit dem Tod von Odrans sterblicher Hülle schwanden die Schutzauber und Verzauberungen, mit denen er seine Portale verborgen hatte, und die Tore zur Halle der Helden wurden für all jene geöffnet, die in der Lage waren, sie zu finden. Allerdings war der Zauberer-Lord listig gewesen. Odran wusste, dass auch er eines Tages in der Halle der Helden eingeschlossen würde, weshalb er die Portale an den tückischsten Orten verborgen hatte, die er finden konnte. Er vermutete, dass die Furcht vor dem Tod die Unterwürfigen in Schach halten würde.

Doch mittlerweile ist viel Zeit vergangen und heute ist es klar, dass der Zauberer-Lord wie die Götter vor ihm die Gier der Menschen unterschätzt hatte. Im Laufe der Zeit waren die Standorte der Portale enthüllt worden. Obwohl sie nach wie vor schwer zugänglich sind, können sie mit den nötigen Fertigkeiten und genügend Tapferkeit doch erreicht werden und die Zahl der Störenfriede in der Halle der Helden nimmt von Tag zu Tag zu.

Im Inneren der Halle tobt ein endloser Kampf um die Vorherrschaft. Die Geisterbewohner haben damit begonnen, zum Zeitvertreib Gruppen von Sterblichen gegeneinander antreten zu lassen. Dabei werden Wetten auf die Gruppe abgeschlossen, die am weitesten kommt, und Günstlingen werden besondere Hilfestellungen gewährt. Die Herrschaft über die Halle bringt Belohnungen mit sich – und hat auch ihren Preis.





KAPITEL 7
DIE KREATUREN VON TYRIA

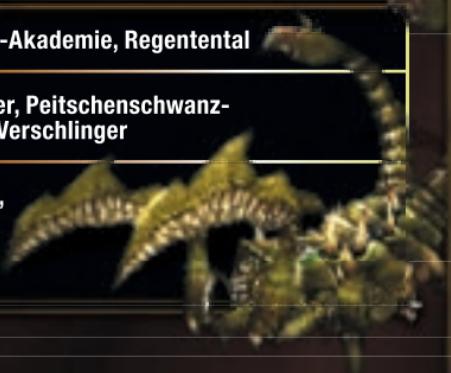
Die Kreaturen von Tyria

Feinde

Zusätzlich zu den feindlichen Armeen, wie der Charr-Armee oder der Armee der Untoten, werdet Ihr auch auf feindliche Kreaturen stoßen, die Euch und Eure Gruppe angreifen werden, wenn sie Euch erblicken. Hier sind einige wenige Feinde aufgeführt, auf die Ihr unter Umständen stoßen könntet, zusammen mit den Informationen, die wir über jeden Einzelnen von ihnen haben.

VERSCHLINGER

Sichtungen	Alt-Ascalon, Nolani-Akademie, Regentental
Arten	Dornen-Verschlinger, Peitschenschwanz-Verschlinger, Pest-Verschlinger
Bekannte Brut-Anführer	Skuzz Sudgereaper, Gnash Underfoot, Fleck Grokspit, Stank Reekfoul



GARGOYLES

Sichtungen	Können oft bei der Nahrungssuche in der Nähe der Ruinen in Ascalon oder entlang der Strände von Kryta gesichtet werden.
Arten	Blitz-Gargoyle, Trümmer-Gargoyle, Mergoyles
Bekannte Packanführer	Spasmo Thunderbolt, Claw Fleshfixer, Plook Wavebreaker, Muga Riptide.



GRAULE

Sichtungen	Regental, außerdem auch gemeldete Sichtungen in den südlichen Zittergipfeln.
Bekannte Clan-Namen	Lorimung, Siamung
Bekannte Clan-Anführer	Makani Ookook, Anani Mokmok, Palila Uggugg



ELEMENTARE

Sichtungen	Alt-Ascalon, Pockenmarkenebene
Arten	Steinelementare, Eiselementare
Bekannte Pack-Anführer	Pulv Rubblegrinder, Cobble Poundstone, Mallet Runecolumn



LINDWÜRMER

Sichtungen	Zwillingsschlangenseen, Stachelrochenstrand
Arten	Blitzlindwurm, Großer Lindwurm
Bekannte Älteste	Scale Fleshrend



TENGYU

Sichtungen	Überfallen die Siedlungen außerhalb von Löwenstein, bedrohen außerdem die Karawanen an der Küste der Göttlichkeit
Clans	Caromi, Avicara
Bekannte Clan-Anführer	Glyd Swiftwing, Squaw Nimblecrest, Chuff Quickbeak, Pello Agileclaw



SKALE

Sichtungen	Provinz Nordkryta, D'Alessio-Küste, Wald des wahren Gesichts
Arten	Sumpfskal, Höllenskal
Bekannte Brut-Anführer	Geck der Kaltblütige, Laris der Fleischfresser, Cella der Vermummte, Skigg die Zunge



TROLLE

Sichtungen	Die Wildnis, Silberholz, Wald des wahren Gesichts
Arten	Dschungeltroll, Bergtroll, Marsch-Troll
Bekannte Kriegs-häuptlinge	Grook Plugalug



ANDERE GESCHÖPFE

Unten sind noch einige der fügsameren Kreaturen aufgeführt, auf die man in Tyria unter Umständen treffen kann. Wenn man über die entsprechende Fertigkeit verfügt, können einige von ihnen gezähmt werden. Gezähmt kämpfen sie dann, um ihre menschlichen Herren zu verteidigen.

LUCHS

Umgebung

Wärmere Klimagebiete, wurde oft in den gemäßigten Gebieten von Kryta gesichtet.



WARZEN SCHWEIN

Umgebung

Trockenedürre Gebiete, wie zum Beispiel solche in der Nähe des großen Walls von Ascalon.



SCHNEEWOLF

Umgebung

Ist ausschließlich in den kälteren Schneeregionen des Zittergipfelgebirges gesichtet worden.



GUILD WARS

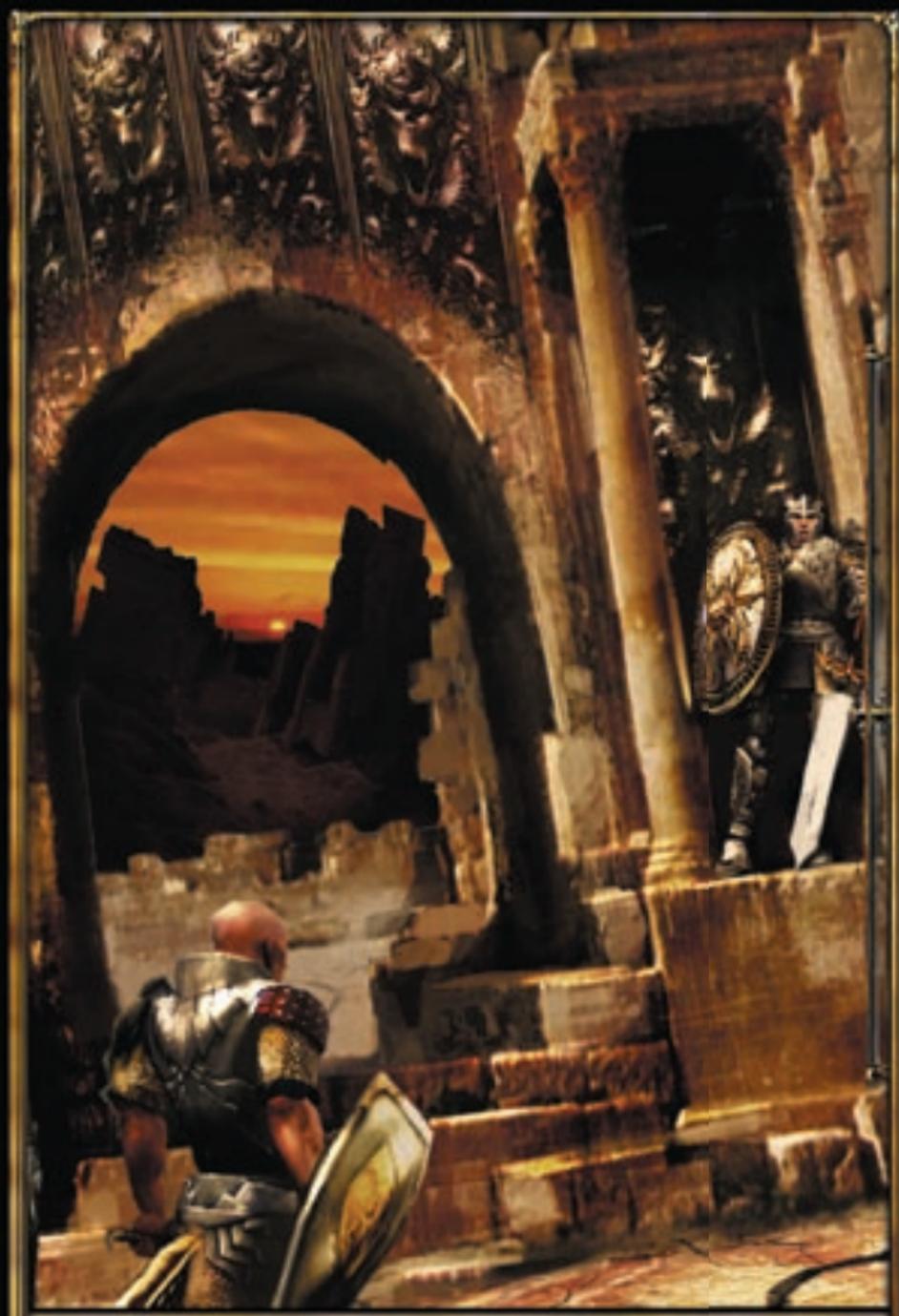
Die Herausforderung

Die Menschen von Tyria stehen am Rand der Auslöschung und können nur noch von ihren Helden gerettet werden. Ihre einzige Hoffnung gegen die Armeen der Untoten, Charr und anderen Kreaturen, die nach absoluter Weltherrschaft und der Zerstörung der Menschheit trachten, liegt in all jenen, die eine Ausbildung in einer der sechs Klassen durchlaufen haben, und in den mächtigen Gilden, zu denen sie sich zusammengeschlossen haben.

Die Entscheidung zu einer Ausbildung in einer primären und einer sekundären Klasse zum Erlernen der entsprechenden Fertigkeiten darf nicht auf die leichte Schulter genommen werden, da es diese Fertigkeiten sind, mit denen es gilt, die Feinde der Menschheit zu besiegen. Wählt einen Namen, der großer Heldentaten würdig ist, und folgt der Berufung, die am besten zu Eurem natürlichen Stil passt.

Das ist die Herausforderung: Folgt dem Pfad des Helden. Ergreift die Waffen und Fertigkeiten, nach denen Euer Herz ruft, und setzt sie gegen die ein, die Euch und Euren Lieben die Freiheit rauben wollen. Rettet Euer Volk oder lasst Euer Leben bei diesem heiligen Versuch.





KAPITEL 8

DAS LEBEN EINES HELDEN

Das Leben eines Helden

Es gibt alle möglichen Arten von Helden. Männliche und weibliche, große und kleine, und das in 30 beliebigen Kombinationen folgender sechs Klassen: Krieger, Waldläufer, Mönch, Elementarmagier, Mesmer und Nekromant. Dazu kommen dann noch mehr als 150 einzigartige Fertigkeiten pro Charakter, die nach Belieben kombiniert werden können ... Die Anzahl an Auswahlmöglichkeiten ist geradezu Schwindel erregend.

Die von Euch erstellten Helden beginnen ihr Leben auf Stufe 1. Frisch und lernbereit streben sie ihren Abenteuern entgegen. Die wichtigste Entscheidung, die Ihr für sie treffen müsst, ist die primäre (und später sekundäre) Klasse, mit der Ihr nicht nur Rüstung, Fertigkeiten und Kampfstil, sondern auch Eure allgemeine Spielerfahrung festlegt.

Pro *Guild Wars*-Account könnt Ihr vier Helden erstellen. Ihr könnt Helden jederzeit löschen und dafür neue erstellen. Probiert also verschiedene Kombinationen von Klassen, Fertigkeiten und Attributen aus, bis Ihr den Helden gefunden habt, der am besten zu Euch passt.



DER KARRIEREWEG EINES HELDEN

Höhere Stufen erreichen

Während Ihr durch Tyria zieht, Euch verschiedenen Abenteuergruppen anschließt, Missionen erfüllt oder Gefolgsleute für eher zufällige Erkundungen anheuert, wird Euer Held Erfahrungspunkte sammeln und an Erfahrungsstufen gewinnen. Jede Stufe bringt eine Erhöhung der maximalen Lebenspunkte mit sich, wodurch Ihr schwieriger zu töten seid.

Attribute verbessern

Mit jeder neuen Stufe werden Euch Attributpunkte gewährt, die Ihr zur Verbesserung Eurer Attribute ausgeben könnt. So könnt Ihr beispielsweise die Schwertkunst des Kriegers verbessern, womit der durch Schwerter zugefügte Schaden erhöht wird. Ihr könnt auch die Heilgebete des Mönchs verbessern, wodurch dessen Heilfertigkeiten mächtiger werden. Oder aber Ihr erhöht die Energiespeicherung des Elementarmagiers, durch die maximale Energie dauerhaft erhöht wird, sodass Ihr in kürzerer Zeit mehr Fertigkeiten verwenden könnt.

Fertigkeitspunkte

Mit zunehmender Erfahrung gewinnt Ihr Fertigkeitspunkte, mit denen Ihr das Recht erwerbt, neue Fertigkeiten in Euren primären und sekundären Klassen zu trainieren. Mit jeder Fertigkeit, die Ihr lernt, wird Euer Fertigkeitsarsenal vielseitiger und in einem breiteren Spektrum von Situationen und gegenüber Feinden unterschiedlichster Art wirkungsvoller.



Hinweis: Es heißt, dass es Wege gibt, Fertigkeiten auch vorübergehend zu erwerben, sogar solche anderer Klassen!

Die sechs Klassen

Die Wahl liegt bei Euch: Krieger, Waldläufer, Mönch, Elementarmagier, Mesmer oder Nekromant. Jede Klasse hat ihre eigenen Stärken und Attribute, 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.

Für jeden Helden, den Ihr erstellt, wählt Ihr zunächst eine primäre Klasse und – falls Ihr das wünscht – später eine sekundäre Klasse aus.

Primäre Klasse	Eure primäre Klasse bestimmt das grundlegende Aussehen Eures Helden sowie die Rüstung, die er tragen wird. Sie ist die äußere Identität Eures Helden. Außerdem bietet sie mehrere Attribute, die die Fertigkeiten im Laufe der Zeit verbessern, einschließlich eines primären Attributs, das nicht verfügbar ist, wenn
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.)

Attribute

Jede Klasse verfügt über einen Satz an Attributen, den Ihr zusammenstellen könnt, um die Wirksamkeit der jeweiligen Fertigkeiten (einschließlich der Waffenbeherrschung) im Laufe der Zeit zu verbessern. Die Attribute jeder Klasse sind an einen ganz bestimmten Kampfstil angepasst und indem Ihr Attribute zur Verbesserung auswählt, erschafft Ihr Euren ganz eigenen Kampfstil. Der Attributpool Eures Helden leitet sich aus der Kombination Eurer ersten und – falls Ihr eine habt – zweiten Klasse ab. So enthält der Attributsatz Eures Kriegers/Waldläufers nur die Attribute, die Waffen und Fertigkeiten von Kriegern/Waldläufern betreffen, Ihr könnt beim Zusammenstellen von Attributen also keine Fehler machen. Und mithilfe von Attribut-Rückerstattungen könnt

Ihr, wenn Ihr das wünscht, Attribute später anpassen, indem Ihr Punkte von dem einen Attribut wegnimmt und einem anderen Attribut zuteilt.



Hinweis: Attribute erscheinen im Fertigkeitenmenü neben den Fertigkeiten. Bewegt die Maus über die Symbole im Fertigkeitsbalken, um das Attribut in der Beschreibung der Fertigkeit zu sehen. Weitere Informationen über Fertigkeiten findet Ihr auf Seite 46.

Primäres Attribut

Jede Klasse verfügt über ein mächtiges primäres Attribut, das nur den Charakteren zur Verfügung steht, die diese Klasse als ihre primäre Klasse ausgewählt haben. So verfügt der Elementarmagier beispielsweise als primäres Attribut über Energiespeicherung, wodurch ein größerer Energiepool zur Verwendung von Fertigkeiten bereitgestellt wird. Der Mesmer verfügt über „Schnelles Wirken“, wodurch die Geschwindigkeit, mit der Zauber gewirkt werden, erhöht wird. Die sekundäre Klasse, die Ihr auswählt, hat keinen Zugriff auf dieses primäre Attribut. Ihr müsst 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 zuteilt, 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.

Attribut-Rückerstattungen

Mithilfe von Attribut-Rückerstattungspunkten könnt Ihr Punkte von einem Attribut auf ein anderes umverteilen. Punkte, die von einem Attribut abgezogen wurden, stehen wieder in Eurem Attribut-Punktepool zur Verfügung, damit Ihr sie zur Verbesserung eines anderen Attributs verwenden könnt.

ALLES IST MÖGLICH

Ihr könnt vier völlig verschiedene Charaktere erstellen, von denen jeder Einzelne die Vorteile eines einzigartigen Ressourcensatzes nutzt, einschließlich der entsprechenden Fertigkeiten, Attribute, Waffen, Kampfstile und Strategien. Euer Krieger/Elementarmagier kann Feinde mithilfe von Zaubern, die über Entfernung wirken, angreifen und sie dann mit einem Hammerschlag zu Boden strecken. Euer Mönch/Mesmer kann feindliche Energien neutralisieren und sie zur Verteidigung und zum Heilen von Verbündeten benutzen. Euer Waldläufer/Nekromant kann Tiere zähmen und Tote erwecken, damit sie Euch im Kampf helfen. Jede Kombination verfügt über Hunderte von Fertigkeiten, die zusammenarbeiten. Ihr könnt Euch also genau das Arsenal erstellen, das am besten zu Eurem Spielstil (bzw. Euren Spielstilen) passt.

Die von Euch gewählte Kombination führt zusammen mit den Fertigkeiten und Attributen, die Ihr lernt und im Laufe der Zeit verbessert, für jeden von Euch erstellten Helden zu einer einzigartigen *Guild Wars*-Erfahrung.

ZUGETEILTE ATTRIBUTPUNKTE

Attribut-Stufe	Punktkosten	Gesamtkosten
1	1	1
2	2	3
3	3	6
4	4	10
5	5	15
6	6	21
7	7	28
8	9	37
9	11	48
10	13	61
11	16	77
12	20	97



KRIEGER

Krieger verlassen sich auf ihre unerschrockenen Herzen, auf rohe Kraft und auf Nahkampfwaffen, um ihre Feinde zu unterwerfen und ihre Verbündeten zu schützen. In der Regel verachten sie den Kampf aus größerer Distanz und ziehen es vor, sich direkt ins Getümmel zu stürzen und dabei die Waffe ihrer Wahl zu schwingen. Sie können Prügel einstecken wie kein anderer. Krieger können mit Axt, Hammer oder Schwert gleichermaßen gut umgehen, obwohl viele Krieger sich auf eine Waffe spezialisieren. Viele Kriegerfertigkeiten erfordern Adrenalin, das während des Kampfverlaufs zur Aktivierung dieser Fertigkeiten aufgebaut wird und in der Regel einen noch größeren Schaden für den Gegner zur Folge hat. Verteidigungstaktiken helfen dem Krieger dabei, Schaden zu verhindern und Verbündete zu schützen, doch das größte Plus eines Kriegers ist die Stärke, mit der dieser Held bei jedem Angriff mehr Schaden zufügen kann.

Krieger-Attribute

Stärke*	Stärke erhöht die Rüstungsdurchdringung Eurer Angriffsmerkmale pro Attributstufe um 1%. Stärke verbessert außerdem die Wirksamkeit sowohl der Fertigkeiten, die Euch am Leben erhalten, als auch jener, die Euren Gegnern Schaden zufügen.
Schwertkunst	Schwertkunst erhöht sowohl den mit dem Schwert zugefügten Basisschaden als auch den Schaden, der durch Schwertfertigkeiten zugefügt wird.
Axtbeherrschung	Wenn Ihr die Axtbeherrschung verbessert, erhöht Ihr sowohl den mit der Axt zugefügten Basisschaden als auch den Schaden, der durch Axtfertigkeiten zugefügt wird.
Hammerkönnen	Hammerkönnen erhöht sowohl den mit dem Hammer zugefügten Basisschaden als auch den Schaden, der durch Hammerfertigkeiten zugefügt wird.
Taktik	Taktik verbessert Schreie und Haltungen, die Euch und Eurer Gruppe im Kampf einen Vorteil verschaffen.

*Steht nur primären Kriegern zur Verfügung.



WALDLÄUFER

Waldläufer sind in ihrer Fähigkeit unübertroffen, mithilfe ihrer Umgebung oder sogar trotz ihrer Umgebung Erfolg zu haben. Mithilfe von Naturritualen können sie die Umgebung manipulieren, um ihre Feinde zu behindern, oder sich die Kraft der Schöpfung ausleihen, um ihre Verbündeten zu heilen und ihnen zu helfen. Sie ziehen den Kampf aus größerer Distanz vor, wobei der Bogen die Waffe ihrer Wahl ist. Von höher gelegenen Standorten wie Brücken oder Klippen sind sie besonders wirkungsvoll. Sie sind die einzige Klasse, die über die Fähigkeit verfügt, Tiere zu zähmen, die sie dann auf ihren Reisen begleiten, ihnen im Kampf beistehen und im Laufe der Zeit an Erfahrung gewinnen und höhere Stufen erklimmen. Darüber hinaus sind Waldläufer noch durch Überlebensfertigkeiten gesegnet, die ihnen dabei helfen, am Leben zu bleiben.

Waldläufer-Attribute

Fachkenntnis*	Punkte in Fachkenntnis reduzieren die Energiekosten für Eure Angriffsfertigkeiten, Vorbereitungen und Fallen.
Tierbeherrschung	Tierbeherrschung verbessert den Basisangriffsschaden Eures Tierbegleiters ebenso wie Fertigkeiten, die dabei helfen, Euren Begleiter vor Schaden zu bewahren.
Treffsicherheit	Durch eine Verbesserung der Treffsicherheit wird der Basisschaden, der durch Bogen und Bogenfertigkeiten zugefügt wird, erhöht.
Überleben in der Wildnis	Überleben in der Wildnis verbessert Haltungen, Vorbereitungen und Fallen.

*Steht nur primären Waldläufern zur Verfügung.



Mönch

Mönche nutzen eine direkte Verbindung zu den Göttern und ihre Gebete werden in Form von Schutz und Heilung für ihre Verbündeten und Schaden gegen ihre Feinde erhört. In Verbindung mit jeder beliebigen anderen Klasse können Mönche zwischen der Möglichkeit, ihre Gruppe zu unterstützen, und der Möglichkeit, den Gegnern Schaden zuzufügen, hin- und herwechseln. Mönche genießen Göttliche Gunst, die für zusätzliche Heilkraft sorgt, während ihre Heil- und Schutzgebete dabei helfen, ihre Verbündeten stark und gesund zu erhalten. Peinigungsgebete beschwören dagegen göttlichen Zorn auf die Feinde herab und fordern heiligen Schaden ein, der Rüstungen ignoriert, obgleich das Zufügen von Schaden nicht die Spezialität eines Mönchs ist. Was Mönchen an Feuerkraft fehlt, machen sie durch ihre unvergleichliche Gabe wett, ihre Verbündeten am Leben zu halten.

Mönch-Attribute

Göttliche Gunst*	Dieses Attribut sorgt für einen Heilungsbonus bei allen auf Verbündete gerichteten Zaubern und erhöht die Dauer und Wirksamkeit von Zaubern, die Euch dabei helfen, zur Unterstützung Eurer Verbündeten göttliche Kräfte heraufzubeschwören.
Heilgebete	Punkte, die für Heilgebete vergeben werden, erhöhen die Dauer und Wirksamkeit von Zaubern, mit denen Ihr Euch und Eure Verbündeten heilen könnt.
Peinigungsgebete	Peinigungsgebete erhöhen die Dauer und Wirksamkeit von Fertigkeiten, mit denen Feinden Schaden zugefügt wird. Peinigungsgebete sind besonders effektiv gegen Untote.
Schutzgebete	Schutzgebeten zugeteilte Punkte erhöhen die Dauer und Wirksamkeit Eurer Schutzauber, mit denen Ihr Euch und Eure Verbündeten vor Schaden bewahren könnt.

*Steht nur primären Mönchen zur Verfügung.



ELEMENTARMAGIER

Elementarmagier beschwören die Kräfte von Erde, Luft, Feuer und Wasser und befehlen frei über sie. Sie können mit einem einzigen Angriff mehr Schaden anrichten als jede andere Klasse. Erdmagie beschwört Erdbeben und Eruptionen, schließt Gegner in Stein ein oder beschützt Verbündete. Luftmagie macht sich die Kraft der Stürme zunutze, um Gegner mit Blitzangriffen niederzustrecken oder Verbündete in die Lage zu versetzen, schnell wie der Wind zu rennen. Feuermagie ruft Flammen, Feuerbälle, geschmolzene Lava und sogar Meteore herbei, um aus Feinden Schmorbraten zu machen. Wassermagie beschwört Nebel und Eis, um den Gegner in seiner Bewegung und seinen Angriffen zu behindern, die Sicht zu trüben, Verbündete gegen Magie zu schützen und Feinden Kälteschaden zuzufügen. Wenn Elementarmagier als Primärklasse gewählt werden, haben sie Zugriff auf Energieregenerierungs-Fertigkeiten und können im Laufe der Zeit ihre maximale Energie erhöhen. Der umsichtige Elementarmagier vermeidet es, umgestellt zu werden, und hat für den Fall der Fälle immer einen Zauber mit lokalem Wirkungsbereich zur Hand.

Elementarmagier-Attribute

Energiespeicherung*	Energiespeicherung erhöht die maximale Energie Eures Helden und verbessert die Fertigkeiten, die Euch bei der Regenerierung von Energie helfen.
Feuermagie	Wenn Ihr die Feuermagie verbessert, erhöht Ihr die Dauer und Wirksamkeit Eurer Feuerfertigkeiten, die Feuerschaden zufügen und sich auf große Gebiete auswirken können.
Wassermagie	Wenn Ihr der Wassermagie Punkte zuteilt, erhöhen sich die Dauer und Wirksamkeit Eurer Wasserfertigkeiten, mit denen die Bewegungen Eurer Feinde verlangsamt werden.
Erdmagie	Mehr Punkte bei Erdmagie erhöhen die Dauer und Wirksamkeit Eurer Erdfertigkeiten, mit denen Ihr Euch und Eure Verbündeten schützen oder Eure Gegner angreifen könnt, wobei Rüstungsstufen ignoriert werden.
Luftmagie	Punkte für die Luftmagie erhöhen die Dauer und Wirksamkeit Eurer Lufftfertigkeiten, mit denen Ihr Rüstungen durchstechen, Blindheit verursachen und Eure Feinde zu Boden werfen könnt.

*Steht nur primären Elementarmagiern zur Verfügung.



MESMER

Mesmer sind Meister der Illusion und Kontrolle, die feindliche Energien zu ihrem eigenen Nutzen und zum Nutzen ihrer Verbündeten neutralisieren können. Ihre Fertigkeiten sorgen in Kombination mit jeder anderen Klasse für ausgezeichnete Unterstützung, indem sie die Kräfte der Feinde gegen diese selbst richten und das Gefüge der Wirklichkeit selbst verändern, um Feinde zu behindern und Verbündeten zu helfen. Mesmer verfügen über die Fähigkeit, Zauber schnell zu wirken, was in der Hitze des Gefechts den entscheidenden Unterschied ausmachen kann. Mithilfe ihrer Beherrschungskräfte können sie die Kontrolle über die Fertigkeiten und die Energie der Feinde übernehmen. Ihre einzigartigen Illusionstalente können die Bewegungen und Zauberwirkungen der Feinde verlangsamen, ihnen völligen Einhalt gebieten oder imaginäre Krankheiten verursachen, die den Feinden Lebenspunkte und Energie entziehen, während Verbündete geheilt und mit Energie versorgt werden. Mesmer sind zwar nicht für ihre rohe Kraft bekannt, ihre Fähigkeit, die feindlichen Ressourcen zu verwirren, abzulenken und anzuzapfen, macht das aber mehr als wett.

Mesmer-Attribute

Schnelles Wirken*	Erhöht die Geschwindigkeit, mit der Ihr Zauber wirken könnt, und ermöglicht Euch dadurch, öfter Zauber zu wirken und so einen besseren Gesamteffekt zu erzielen.
Beherrschung	Erhöht die Dauer und Wirksamkeit Eurer Beherrschungszauber, die es Euch erlauben, die Aktionen Eurer Feinde zu unterbrechen.
Illusion	Erhöht die Dauer und die Wirksamkeit Eurer Illusionszauber, die Eure Feinde täuschen und sie in ihren Bewegungen sowie in ihrer Fähigkeit, Zauber zu wirken, behindern.
Inspiration	Erhöht die Dauer und Wirksamkeit Eurer Inspirationszauber, die Energie von Feinden stehlen.

*Steht nur primären Mesmern zur Verfügung.



DAS LEBEN EΙΗΣ ΗΛΔΕΝ

91

NEKROMANT

Nekromanten sind Meister der dunklen Künste, die die Geister der Toten und sogar den Tod selbst beschwören, um Feinde zu überwältigen und Verbündeten zu helfen. Indem sie selbst Gesundheitspunkte opfern und Flüche und Krankheiten auf sich nehmen, können sie all denen großen Schaden zufügen, die töricht genug sind, sich ihnen in den Weg zu stellen. Tote und sterbende Feinde werden in ihren Händen zu unfreiwilligen Verbündeten. Nekromanten verfügen über die einzigartige Fähigkeit, aus dem Tod eines Feindes Energie aufzunehmen und sie sind in der Lage, aus den Leichen ihrer Gegner eine Streitkraft auf die Beine zu stellen. Flüche, die Nekromanten oft teuer zu stehen kommen, verlangen Feinden noch erheblich mehr ab, die dann erkennen müssen, dass ihre Verzauberungen und Heilungsfertigkeiten nutzlos sind. Aufgrund der Opfernatur ihrer Methoden müssen sich Nekromanten in Geduld und Selbstdisziplin üben, um zu überleben.

Nekromanten-Attribute

Seelensammeln*	Seelensammeln ermöglicht Euch, jedes Mal Energie zu gewinnen, wenn eine Kreatur in Eurer Nähe stirbt.
Flüche	Dieses Attribut erhöht die Dauer und Wirksamkeit Eurer Fluchfertigkeiten, die die Wirksamkeit Eurer Feinde im Kampf reduzieren.
Blutmagie	Blutmagie erhöht die Dauer und Wirksamkeit der Fertigkeiten, die Euren Feinden Lebenspunkte stehlen und Euch hinzufügen.
Todesmagie	Erhöht die Dauer und Wirksamkeit sowohl von Fertigkeiten, die Feinden Kälte- und Schattenschaden zufügen, als auch von Fertigkeiten, die die Wirksamkeit Eurer untoten Diener erhöhen.

*Steht nur primären Nekromanten zur Verfügung



PASST EURE AUSSEHEN AN

Die grundlegenden Wahlmöglichkeiten für das Aussehen Eures Helden werden durch die von Euch ausgewählte Primärklasse bestimmt. Jede Klasse verfügt über einen Basis-Körpertyp und einen Rüstungsstil sowie einen Satz an körperlichen Merkmalen, aus denen Ihr zur Anpassung Eures Helden wählen könnt.

Geschlecht

Ihr könnt einen männlichen oder einen weiblichen Charakter wählen. Das Geschlecht ist ein Bestimmungsfaktor für das Aussehen Eures Helden, hat aber keinerlei Auswirkungen auf dessen Fähigkeiten.

Körperliche Merkmale

Ihr könnt die Körpergröße, Hautfarbe, Haarfarbe und Frisur sowie die Gesichtszüge Eures Helden anpassen, um ihm ein ganz eigenes Aussehen zu geben.





KAPITEL 9
GUILD WARS SPIELEN

GUILD WARS SPIELEN

Nachdem Ihr jetzt einen Helden erstellt habt, könnt Ihr Euren Platz unter den Abenteurern von Tyria einnehmen. Die ersten *Guild Wars*-Missionen sollen Euch mit den Gegebenheiten in Tyria vertraut machen und Euch die Grundlagen von *Guild Wars*, wie zum Beispiel die Interaktion mit Charakteren, das Beschaffen von Ausrüstungen und die Benutzung von Waffen und Fertigkeiten und Weiteres besser verdeutlichen.



Das grüne Ausrufezeichen bedeutet, dass Euch dieser Charakter etwas zu sagen hat.

Die beste Methode zum Entdecken von Missionen und Quests besteht darin, mit den Charakteren zu reden, die Ihr in den Städten und an den Außenposten antrefft. Viele Bürger haben Euch eine Geschichte zu erzählen und einige haben Aufgaben, die Ihr für sie erfüllen sollt. Wenn Ihr bereits auf einer Mission seid, können sie Euch auch mit Schlüsselinformationen versorgen, mit denen Ihr Euer Ziel einfacher erfüllen könnt. Das grüne Ausrufezeichen über dem Kopf eines Charakters zeigt Euch an, dass er oder sie Informationen und vielleicht sogar noch mehr für Euch hat.

ERKUNDET EURE WELT

BEWEGT EUREN HELDEN

Ihr könnt Euren Helden mit der Tastatur oder mit der Maus oder, wenn Ihr wollt, auch mit beidem bewegen.

TASTATUR

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

MAUS

- Klickt auf den Boden der Stelle, zu der Ihr gelangen wollt, um Euch mit der Maus fortzubewegen.
- Zur Steuerung könnt Ihr die Maus nach links und nach rechts bewegen.

 **Hinweis:** Die Benutzung der Maus empfiehlt sich insbesondere in rauem Gelände. Euer Held kann oftmals noch einen Weg finden, wenn Ihr es nicht mehr könntt. Klickt auf die Stelle, an die Ihr gelangen wollt, und Euer Held wird versuchen, sich dorthin zu begeben.

BEWEGT die KAMERA

Mithilfe der Maus könnt Ihr den Kamerawinkel verändern oder die Ansicht der Handlung vergrößern bzw. verkleinern.

Vergrößern / Verkleinern

Scrollt das Mittelrad Eurer Maus vor und zurück, um die Ansicht Eures Charakters und der Umgebung zu vergrößern und zu verkleinern.

Kamera drehen

Haltet die rechte Maustaste gedrückt und bewegt die Maus, um den Kamerawinkel zu verändern.

KOMPA88

Der Kompass gibt Euch einen Überblick über Euer aktuelles Gebiet und zeigt Euch die Standorte von Verbündeten, Feinden, NSCs und anderen Spielern an. Ihr könnt den Kompass auch dazu verwenden, Euch mit Euren Teamkameraden über Eure Strategie auszutauschen, indem Ihr ihn anklickt oder auf ihm zeichnet.

Verbündete	Grüne Punkte stellen Eure Verbündeten dar.
Spieler	Blaue Punkte stellen andere Spieler dar, die online sind.
Feinde	Rote Punkte geben die Standorte von Feinden an.
NSCs	Gelbe Punkte stellen Nicht-Spieler-Charaktere (wie zum Beispiel Dorfbewohner, Händler und Gefolgslieute) dar, die Eurer Gruppe nicht feindlich gesinnt sind.
Gefahrenzone	Der Kreis in der Mitte stellt den Radius dar, jenseits dessen Euch Monster nicht mehr aufspüren können. Monster innerhalb der Gefahrenzone sind Euch gegenüber feindselig eingestellt und werden Euch angreifen. Sorgt dafür, dass die Monster außerhalb der Gefahrenzone bleiben, um Angriffe zu vermeiden.
Ping	Klickt auf den Kompass, um einen „Ping“ auszulösen und Gruppenmitglieder auf einen Standort hinzuweisen.
Missionspings	Im Laufe von Missionen zeigen rote Pings oft Ziele hoher Priorität an. Grüne Pings zeigen den Standort von wichtigen Gegenständen an.

Fortsetzung ->

Karte

Klickt mit der Maus auf den Kompass, haltet die Maustaste gedrückt und bewegt sie dann, um auf der Karte Strategiediagramme für Eure Verbündeten zu zeichnen. Eure Gegner können Eure Zeichnungen auf dem Kompass nicht sehen.

Di8tRiKtMENÜ

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.

- **Distrikte wechseln:** Wählt den gewünschten Distrikt aus dem Ausklapp-Distriktmenü.

Internationale Distrikte

Guild Wars könnt Ihr mit jedermann, jederzeit und an jedem Ort spielen. Während Euer *Guild Wars*-Account landesspezifisch für die Region ist, in der Ihr lebt, könnt Ihr Euch mithilfe der internationalen Distrikte mit Spielern aus anderen Regionen treffen und auf Abenteuer gehen. Wenn Ihr beispielsweise normalerweise in Deutschland spielt, aber einen Freund in Korea habt, könnt Ihr Euch im internationalen Distrikt einer jeden Stadt treffen und dort zusammen eine Gruppe bilden.



REISEN IN TYRIA

Die Karte von Tyria ist Euer Reiseticket zu jedem verfügbaren Standort in Tyria. Im Übersichtsmodus zeigt sie Euch den gesamten tyrianischen Kontinent an. Die Nahbereichskarte zeigt Eure gegenwärtige Region an.

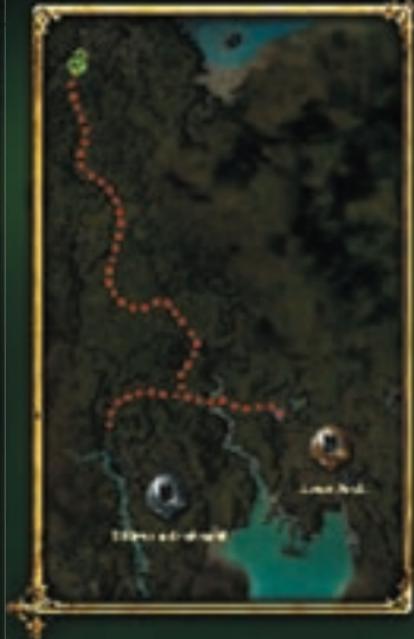
- Drückt M, um die Karte von Tyria aufzurufen, die Euch sofort zu Städten und Missionsstandorten bringt. (Drückt erneut M, um die Karte zu verlassen.)
- Klickt einmal auf die Übersichtskarte, um die Region näher heranzuholen und sie näher in Augenschein zu nehmen. (Durch einen nochmaligen Klick wird die Ansicht wieder verkleinert.)
- Drückt P, um eine kleinere Version der Karte aufzurufen. 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.

Kartenmarkierungen

Karten-Pins kennzeichnen Städte, Märkte, Gildenhallen und Missionsgebiete. Wenn Ihr Missionen erfüllt, werden zusätzliche Kartenstandorte verfügbar. Überprüft Eure Karte regelmäßig auf neue Missionen und Abenteuergeschehnisse.



		Stadt
		Verfügbare Mission
		PvP-Gebiet
		Gildenhalle
		Primärquest abgeschlossen
		Sekundärquest abgeschlossen
		Abgeschlossene Mission



Während der Missionen

Die Karte steht Euch auch im Laufe von Missionen zur Verfügung, damit Ihr sehen könnt, wo Ihr Euch zur Zeit befindet, wo Ihr wart und wohin Ihr geht. Eine Linie aus roten Punkten zeigt Euren Weg durch jede Region an. Die Details der Gebietskarten werden erst enthüllt, wenn Ihr dieses Gebiet betretet.

IN DER STADT

Städte und Außenposten sind Versammlungsorte, an denen Ihr Gruppen bilden, Gegenstände auf dem Markt kaufen und verkaufen oder einfach nur Kontakte pflegen könnt.

NEHMEN KONTAKT AUF

Besucht Städte, um andere Spieler zu treffen und Abenteuergruppen zu bilden. Klickt auf andere Spieler, um deren Namen und Stufe zu sehen. Verwendet das Chat-Fenster, um mit Spielern an Eurem Standort zu sprechen.

Chat

Gebt Nachrichten in das Chat-Fenster ein und schickt sie sofort entweder an jeden im Gebiet oder nur an Euer Team oder an Eure Gilde.

- 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.



EINE GRUPPE ERSTELLEN

Missionen sind in der Regel für 2–8 Spieler entworfen und erforschbare Abenteuergebiete lassen Gruppen aus bis zu 8 Spielern zu. 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.

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? Heuert einen Gefolgsmann an. Ihr wollt eine schwierige Mission allein spielen? Heuert mehrere Gefolgsleute an.

Die Gefolgsleute folgen Euch während einer Mission und greifen die von Euch ausgewählten Ziele an. Außerdem heilen Sie Eure Gruppe und beleben Gruppenmitglieder nach Möglichkeit wieder. Gefolgsleute nehmen sich ihren Anteil an den Beutestücken einer jeden Mission, einschließlich Erfahrungspunkten und Beute. Gefolgsleute findet Ihr in Städten und an Außenposten neben Missionstoren.



KAUFEN UND VERKAUFEN

Auf den meisten Märkten findet Ihr Ausstatter, Waffenschmiede, Handwerker und Händler unterschiedlicher Art. Klickt auf einen Kaufmann, um einen Handel einzuleiten.

Ausstatter

Ausstatter verkaufen Waffen und Grundvorräte. Die Waffen, die bei Ausstattern erstanden werden können, sind nicht magisch verbessert, können aber mithilfe von magisch verbesserten Komponenten (wie zum Beispiel Schwertheften, Schwertknäufen, Bogensehnen und Ähnlichem mehr), die Ihr auf Euren Abenteuern finden könnt, aufgewertet werden. Ausstatter verkaufen außerdem Bergungswerzeuge, mit denen Ihr Rohstoffe aus Waffen, Rüstungen und anderen Gegenständen gewinnen könnt, die Ihr auf Euren Reisen sammelt.

Ausstatter kaufen auch alle Arten von Gegenständen, einschließlich Waffen, Rüstungen, gefundene Gegenstände, Farbstoffe und Handwerksmaterialien auf.

Waffenschmied

Der Waffenschmied kann Eure Waffen anpassen, um sie noch wirkungsvoller zu machen. Wenn Ihr eine neue Waffe erwerbt, die Ihr zu benutzen gedenkt, solltet Ihr den Waffenschmied aufsuchen und den von ihm verlangten Preis zahlen, um die Waffe anpassen zu lassen.



Hinweis: Eine angepasste Waffe kann nur von dem Helden geführt werden, an den sie angepasst wurde.



Handwerker

Der Handwerker kann aus von Euch gefundenen oder wiedergewonnenen Rohstoffen, wie zum Beispiel Panzern, Fellen, Bronzebarren oder Steinplatten, neue Rüstungen herstellen. Außerdem können Handwerker mithilfe von Komponenten, die Ihr erworben habt, wie zum Beispiel Schwertheften, Schwertknäufen, Stielen, Griffen und Bogensehnen, bestehende Gegenstände für Euch aufwerten.

Fertigkeitstrainer

Fertigkeitstrainer bieten Fertigkeiten für alle Klassen, wenn auch jeder eine unterschiedliche Auswahl anbietet. Um eine neue Fertigkeit zu erlernen, benötigt Ihr Fertigkeitspunkte, die Ihr Euch verdient, indem Ihr Missionen erfüllt und höhere Stufen erreicht.

Händler

Händler kaufen Gegenstände von Abenteurern und verkaufen sie wieder zum aktuellen Marktpreis. Das Wareninventar eines Händlers ändert sich häufig, ganz in Abhängigkeit davon, welche Gegenstände von den Abenteurern gerade verkauft werden.



Hinweis: Ihr könnt Gegenstände auch mit anderen Spielern tauschen und dadurch unter Umständen ein erheblich besseres Geschäft machen, schaut Euch also überall nach Handelsmöglichkeiten um!







KAPITEL 10
KAMPF: GRUND AUSBILDUNG

KAMPF: GRUND AUSBILDUNG

Ein Held zu sein bedeutet, dass der Kampf zu einer Lebenseinstellung wird, ganz egal, ob Ihr in der Wildnis gegen viele feindselige Kreaturen von Tyria kämpft, bei einem Turnier gegen eine konkurrierende Gilde antretet oder in der Arena gegen ein zufällig ausgewähltes Team kämpft.

AUSRÜSTUNG BESCHAFFEN

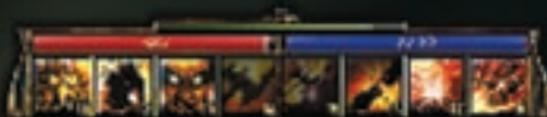
Bevor Ihr irgendeine Mission oder ein erforschbares Gebiet betretet (mit anderen Worten, bevor Ihr die Stadt verlasst), müsst Ihr Euren Fertigkeitsbalken mit den acht Fertigkeiten laden, von denen Ihr annenmt, dass sie Euch bei den kommenden Kämpfen die besten Dienste erweisen werden. Euer Held verfügt über einen kompletten Rüstungssatz (der durch Eure Primärklasse bestimmt wird) – vergewissert Euch aber, dass die ausgewählte Waffe ebenfalls einsatzbereit ist.

- Wählt die Waffen und die Rüstung aus Eurem Inventar, in dem die von Euch erworbenen Gegenstände verwaltet werden.
- Wählt die Fertigkeiten aus dem Fertigkeitsmenü, indem Ihr die Fertigkeiten aus dem Menü in Euren Fertigkeitsbalken zieht.



DER FERTIGKEITSBALKEN

Euer Fertigkeitsbalken nimmt maximal acht Fertigkeiten auf, es kommt also darauf an, sorgfältig auszuwählen, welche Fertigkeiten Ihr für die jeweilige Situation verwenden möchten. Passt Euren Fertigkeitssatz und damit Eure Strategie an jede Mission bzw. jedes erwartete Kampfszenario an.



Eure aktuell ausgewählten Fertigkeiten werden in Eurem Fertigkeitsbalken angezeigt und jeder Platz im Fertigkeitsbalken ist einer Zahlentaste auf Eurer Tastatur zugeordnet.



Hinweis: Ihr könnt Eure Fertigkeiten nur in Städten und Außenposten ausstatten oder ändern.

VERWENUNG EINER FERTIGKEIT

1. Klickt auf einen Verbündeten oder einen Gegner, auf den Ihr eine Fertigkeit anwenden wollt.
2. Klickt im Fertigkeitsbalken auf die Fertigkeit, die Ihr einsetzen wollt, oder drückt die entsprechende Zahlentaste (1–8) auf der Tastatur.

Fertigkeitentipps



Der Einsatz vieler Fertigkeiten kostet Energie. Sorgt dafür, dass Ihr wisst, wie viel Energie die einzelnen Fertigkeiten kosten und wie viel Energie Ihr jeweils zur Verfügung habt.



Viele Fertigkeiten brauchen eine Weile, bis sie wieder aufgeladen sind. Während des Aufladens sind die Fertigkeiten nicht verfügbar (und werden abgedunkelt dargestellt).



Einige Fertigkeiten erfordern Adrenalin und werden während des Kampfs verfügbar.



Einige Fertigkeiten erfordern eine ganz bestimmte Waffenart, beispielsweise ein Schwert, eine Axt oder einen Bogen.



Einsatzbereite Fertigkeiten leuchten. Abgedunkelte Fertigkeiten sind noch nicht einsatzbereit und erfordern entweder Zeit zum Aufladen oder Adrenalin, bevor sie eingesetzt werden können.



Ihr könnt Euren Fertigkeitsbalken nur in Städten und Außenposten mit Fertigkeiten ausrüsten bzw. Änderungen daran vornehmen. Sobald Ihr einen Missionsbereich bzw. einen Abenteuerbereich betretet, kann Euer Fertigkeitsbalken nicht mehr verändert werden.

Weitere Informationen über Fertigkeiten findet Ihr auf Seite 46.

DER STATUS EURES HELDEN

LEBENSPUNKTE

Lebenspunkte und Energie sind Eure allerwichtigsten Ressourcen, überwacht also ständig ihren Stand. Lebenspunkte sind das Maß für die Lebenskraft Eures Helden und mithilfe der Energie könnt Ihr die Fertigkeiten benutzen, die Eure offensiven und defensiven Fähigkeiten im Kampf erhöhen.

Sowohl Lebenspunkte als auch Energie werden im Laufe der Zeit

regeneriert (wobei Lebenspunkte nur dann regeneriert werden, wenn Ihr nicht im Kampf seid). Während einige Fertigkeiten diese Regeneration unterstützen, können andere zum Abzug von Lebenspunkten und Energie führen. Weitere Informationen zu Regeneration / Degeneration findet Ihr auf Seite 40.

Der Lebenspunktebalken

Der Lebenspunktebalken misst Euren derzeitigen Lebenspunkttestand. Feindliche Angriffe reduzieren Euren Lebenspunkttestand, während er durch Heilungsfertigkeiten wieder aufgefüllt wird. Eure maximalen Lebenspunkte werden durch 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.



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 dem nächstgelegenen Außenposten durch Euren Priester wiederbelebt werden. Jeder Tod hat einen Sterbemalus (SM) zur Folge, der Eure maximalen Lebenspunkte und Energie reduziert. (Ihr könnt den Sterbemalus durch den Erwerb von Erfahrungspunkten abarbeiten. Wenn die Mission endet oder Ihr zu einer Stadt oder an einen Außenposten zurückkehrt, wird der Sterbemalus wieder auf null zurückgesetzt.) Weitere Informationen über Tod und Wiederbeleben findet Ihr auf Seite 40.

Behaltet Euren Lebenspunktebalken während einer Schlacht stets im Auge und heilt Euch entweder selbst oder alarmiert Euer Team, bevor Euer Lebenspunkttestand zu niedrig wird. Ein kritischer Treffer fügt mit einem einzigen Schlag eine ganze Menge Schaden zu und einige Verhexungen und Bedingungen können zum sehr schnellen Abzug von Lebenspunkten führen, beobachtet Eure Lebenspunkte also sorgfältig.

Der Energiebalken

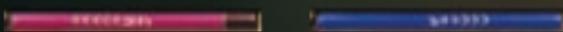
Der Energiebalken zeigt die Energiemenge an, die Euch für den Einsatz von Fertigkeiten zur Verfügung steht. Die meisten Fertigkeiten sind mit Energiekosten verbunden und bei jedem Einsatz dieser Fertigkeiten werden Euch diese Kosten von Eurem Energiebalken abgezogen. Eure maximale Energie wird durch Eure Klasse bestimmt, kann aber auch durch bestimmte Fertigkeiten und Bedingungen vorübergehend erhöht oder reduziert werden. Bestimmte magische Gegenstände sorgen sogar für eine dauerhafte Steigerung der Energie.



Mithilfe der Energie könnt Ihr Fertigkeiten und Zauber verwenden, die Pflege dieser Ressource ist also im Kampf von entscheidender Bedeutung.

REGENERATION/DEGENERATION

Im Laufe der Zeit regenerieren sich die Lebenspunkte und die Energie in der Regel. Einige Zauber, wie zum Beispiel Verhexungen, können zur Degeneration von Lebenspunkten und Energie führen, während andere, wie zum Beispiel Verzauberungen, Lebenspunkte oder Energie liefern oder für deren schnellere Regeneration sorgen. Die Pfeile in den Lebenspunkte- und Energiebalken zeigen die Geschwindigkeit an, mit der Eure Lebenspunkte bzw. Energie regeneriert bzw. degeneriert werden.



Wenn Ihr unter dem Einfluss einer Verhexung oder eines anderen Zustands steht, werden Euch unter Umständen Lebenspunkte und Energie abgezogen, wie durch die Pfeile im Lebenspunkte- oder Energiebalken angegeben wird. Nach links gerichtete Pfeile [<<<] zeigen einen Degeneration an, wohingegen nach rechts gerichtete Pfeile [>>>] eine Regeneration anzeigen. Mehr Pfeile bedeuten eine schnellere Regeneration bzw. eine schnellere Degeneration von Lebenspunkten bzw. Energie.

TOD UND WIEDERBELEBUNG

Während Ihr in Erforschungsgebieten, Missionen oder Turnierkämpfen spielt, kann Euer Charakter mehrfach sterben. Wenn Ihr sterbt, könnt Ihr im Feld von Euren Verbündeten mithilfe einer Fertigkeit oder eines Siegels bzw. am Stützpunkt Eures Teams von einem Priester wiederbelebt werden. In einigen Fällen werdet Ihr am nächstgelegenen Außenposten wiederbelebt. In den meisten Fällen kehrt Ihr mit einem Sterbemalus ins Leben zurück, durch den Eure maximalen Lebens- und Energiepunkte reduziert sind. Der Sterbemalus wird aufgehoben, wenn Ihr in eine Stadt oder an einen Außenposten zurückkehrt.

Sterbemalus

Der Sterbemalus (SM) reduziert Eure maximalen Lebenspunkte und Eure maximale Energie und wird mit jedem Tod größer, solange Ihr in einer Mission verbleibt.

Ihr könnt den Sterbemalus durch den Erwerb von Erfahrungspunkten im Kampf oder bei einigen Missionen durch den Gewinn eines Moralschubs abarbeiten. Alle Sterbemalusse werden gelöscht, wenn Ihr die derzeitige Mission verlasst und wieder zu einer Stadt oder einem Außenposten zurückkehrt.

VERZAUBERUNGEN

UND VERHEXUNGEN

Verzauberungen helfen Euch für eine gewisse Zeit im Kampf, indem sie Euch offensive und defensive Vorteile wie Rüstung, Feuerkraft oder Heilung verschaffen. Wenn Ihr selbst oder ein Verbündeter eine Verzauberung für Euch bewirkt, erscheint ein Symbol auf dem Bildschirm, das Euch anzeigt, welche Verzauberung gerade auf Euch wirkt. In ähnlicher Weise erscheint ebenfalls ein Symbol, wenn ein Feind Euch mit einer Verhexung belegt. Bewegt die Maus über diese Symbole, um weitere Informationen zu der Euch beeinflussenden Verzauberung bzw. Verhexung zu erhalten.



KREATUREN BEKÄMPFEN

Tyria ist von allen Arten von Monstern überrannt worden, von denen Ihr einige bei den Turnierkämpfen antreffen und andere als Missionsziele suchen werdet. Wohin Ihr auch reisen werdet, Ihr werdet fast überall auf feindselige Kreaturen treffen, die Euch und Eure Gruppe mit Freuden als Imbiss verschlingen werden. Es liegt an Euch, das Land für Eure Mitmenschen sicher zu machen.



- Um die nächststehende Kreatur schnell auszuwählen und anzugreifen, drückt zuerst die Tabulatortaste zur Auswahl und dann zum Angriff die Leertaste.

SPIELER GEGEN SPIELER (PvP)

PvP-Kämpfe bestehen aus zwei oder mehreren Teams von 4–8 Spielern, die 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!

Arena	Betretet die Arena und tretet in PvP-Kämpfen nach Gladiatorenart an, um Erfahrung zu gewinnen oder einfach um Spaß zu haben. Bei Arena-Kämpfen müsst Ihr keine Gruppe zusammenstellen; die Arena bildet die Teams automatisch aus den verfügbaren Spielern. Die Arena ist ein großartiger Platz, um jederzeit PvP-Action zu finden.
Gildenhallen-Kämpfe	In Gildenkämpfen messen sich die einzelnen Gilden in einer Vielzahl von Situationen, bei denen die Fertigkeiten und der Teamgeist Eurer Gilde getestet werden. Durch den Gewinn von Gildenkämpfen erhaltet Ihr Ruhmpunkte für Eure Gilde, die Eure Gilden-Gesamtwertung und die Position Eurer Gilde auf der Gildenleiter verbessern.
Turnierspiel	Im Turnierspiel könnt Ihr um die weltweite GUILD WARS-Vorherrschaft antreten. Weitere Informationen dazu findet Ihr auf Seite 64.

WAFFEN UND RÜSTUNG

Dank der Rüstung einer jeden Primärklasse können die Mitglieder der Klasse visuell voneinander unterschieden werden. Die Rüstung dient außerdem dem Kampfstil ihrer jeweiligen Klasse. Waffen werden manchmal von mehreren Klassen benutzt, allerdings mit sehr unterschiedlichen Ergebnissen. Waffen und Rüstungen können angepasst, verbessert oder ausgetauscht werden, um sie im Laufe der Zeit Euren individuellen Bedürfnissen anzupassen.

Waffen und Rüstungen beschaffen

Waffen und Rüstungen werden auf den Märkten der Städte verkauft. Der Ausstatter kann Euch eine Basiswaffe bzw. ein Basisschild verkaufen und der Handwerker kann Rüstungen



aus Gegenständen anfertigen, die Ihr bei Euren Abenteuern findet oder auf dem Markt kauft.

Waffenschmiede können eine Waffe genau an Euch anpassen, wodurch diese in Euren Händen wirkungsvoller wird.

Eure Mitspieler treffen sich ebenfalls auf dem Markt, um mit Waffen zu handeln, die sie im Kampf erworben haben.

Eine Waffe anpassen	Besucht einen Waffenschmied auf einem beliebigen Markt, um Eure Waffe anpassen zu lassen. Eine angepasste Waffe ist erheblich effektiver, kann allerdings nur von ihrem Meister benutzt werden.
Eine Waffe aufwerten	Ihr könnt Eure Waffen mithilfe von magisch verbesserten Komponenten (Knäufen, Klingen, Axtköpfen usw.) aufrüsten, die Ihr auf Euren Reisen finden könnt.
Waffen und Rüstungen färben	Ihr könnt Eure Waffen und Rüstungen mithilfe von Farbstoffphiole färben, die Ihr auf Euren Reisen findet oder von Händlern bzw. anderen Spielern erwerbt. Ihr könnt Farbstoffe auch mischen, um neue Farben herzustellen oder auf Eurer Rüstung aufgetragene Farben mithilfe von Farbstoffentferner wieder entfernen.





KAPITEL 11
FERTIGKEITEN

FERTIGKEITEN

Jeder Charakter hat Zugriff auf Hunderte von Fertigkeiten, die ihm durch das Schädigen oder Schwächen von Feinden bzw. durch den Schutz und die Stärkung von Verbündeten Vorteile im Kampf verschaffen. Jeder Satz an Fertigkeiten zieht seine Stärke aus den einzigartigen Attributen, die Euren Klassen zur Verfügung stehen, wobei jeder einzelne Satz an Fertigkeiten für einen bestimmten Kampfstil steht. Krieger-Fertigkeiten stärken und schützen im Nahkampf, wohingegen Waldläufer-Fertigkeiten den Waldläufern Kraft über die Natur und Fachkenntnis im Distanzkampf verleihen. Mesmer-Fertigkeiten neutralisieren Ressourcen des Feindes und Nekromanten-Fertigkeiten nutzen die Toten aus und setzen Blutopfer ein. Elementarmagier beschwören die Kräfte von Erde, Wasser, Luft und Feuer und setzen sie mit verheerenden Ergebnissen ein.



Hinweis: Während Ihr durch Tyria reist, könnt Ihr Hunderte von Fertigkeiten erlernen, allerdings könnt Ihr jeweils nur acht Fertigkeiten auf jede Mission mitnehmen. Reist in eine Stadt oder zu einem Außenposten, um Fertigkeiten auszuwählen und neue zu erlernen.

GRUNDLAGEN ZU FERTIGKEITEN

FERTIGKEITEN ERWERBEN

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Fertigkeiten zu erwerben. Die einfachste Art und Weise besteht darin, sie von Fertigkeitstrainern in Städten und Außenposten zu erlernen. Mithilfe eines Siegels der Gefangennahme könnt Ihr außerdem Fertigkeiten von Monstern erbeuten. Ihr müsst über Fertigkeitspunkte verfügen, um Fertigkeiten dauerhaft zu erlernen. Gerüchten zufolge gibt es aber auch Möglichkeiten, Fertigkeiten – sogar solche anderer Klassen – zeitweilig zu erlernen.

Fertigkeitspunkte

Wenn Ihr an Erfahrung gewinnt und Missionen erfüllt, verdient Ihr Euch Fertigkeitspunkte, mit denen Ihr dann neue Fertigkeiten erwerben könnt. Jeder Fertigkeitspunkt gibt Euch das Recht auf eine neue Fertigkeit, die Ihr in beinahe jeder Stadt in Tyria erwerben könnt.

FERTIGKEITSARTEN

Es gibt zehn grundlegende Fertigkeitsarten. Jede Fertigkeitsbeschreibung enthält eine Zuordnung zu einer Fertigkeitsart, die Euch sagt, wie sich die Fertigkeit verhalten wird.

FERTIGKEIT	„Fertigkeit“ beschreibt alle Fähigkeiten, einschließlich Zauber, Verzauberungen, Verhexungen und Siegel. Eine Fertigkeit mit dieser Zuordnung als Fertigkeitsart gehört nicht zu den unten aufgeführten Fertigkeitsarten.
ANGRIFF	Ein gesteigerter Nahkampf- oder Geschossangriff. Zu den Arten der Angriffsfertigkeiten gehören Schwertangriff, Axtangriff, Hammerangriff und Bogenangriff.
ZAUBER	Eine Fertigkeit, die zu einer sofortigen Wirkung führt, beispielsweise Schaden, Heilung, Energieverlust oder Energiegewinn.
VERZAUBERUNG	Ein Zauber, der einen vorübergehenden Schutzzustand bzw. eine Verbesserung bewirkt (beispielsweise Geschwindigkeit, erhöhte Rüstung, erhöhte Energie); ein positiver Effekt, der beim Ziel verbleibt und ihm im Lauf der Zeit hilft.
VERHEXUNG	Ein Zauber, der für eine bestimmte Zeitspanne einen negativen Effekt verursacht. Verhexungen können unter Umständen verhindern, dass das Ziel bestimmte Fertigkeiten benutzt, sie können aber auch die Wiederaufladezeiten von Fertigkeiten verlangsamen oder die allmähliche Degeneration von Lebens- oder Energiepunkten verursachen.
SIEGEL	Eine Fertigkeit, die zu einer unmittelbaren Wirkung führt und deren Einsatz keine Energiepunkte kostet. Siegel neigen im Vergleich zu anderen Fertigkeiten zu längeren Aufladezeiten.
VORBEREITUNG	Eine Fertigkeit, die Ihr einsetzt, damit sie durch Euren Feind ausgelöst wird. Beim Fallenstellen könnt Ihr leicht unterbrochen werden.

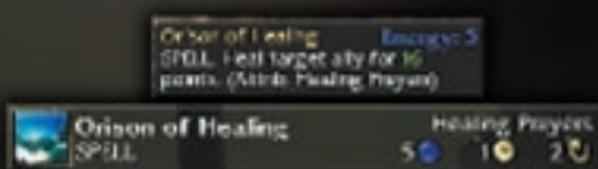
Fortsetzung ->

FALLE	Eine Fertigkeit, die Ihr einsetzt, damit sie durch Euren Feind ausgelöst wird. Beim Fallenstellen könnt Ihr leicht unterbrochen werden.
SCHREI	Eine motivierende Formel, die Euch und Euren Verbündeten durch Erhöhung der Rüstung oder Verbesserung von Angriffen hilft (und alle in der Nähe befindlichen Feinde behindert). Schreie haben eine sofortige Wirkung und können gleichzeitig mit anderen Fertigkeiten verwendet werden. Schreie halten in der Regel einige Sekunden an und können nicht entfernt werden.
HALTUNG	Ein Zustand, der im Kampf einen Vorteil liefert, entweder weil er gegen Angriffe schützt oder weil er Eure Angriffsfähigkeiten verbessert.
GLYPHE	Eine Fertigkeit, die den nächsten von Euch gewirkten Zauber steigert. Glyphen beeinflussen nur Zauber und Ihr dürft zu jedem beliebigen Zeitpunkt nur eine Glyphe aktiviert haben.
NATURRITUAL	Eine Umgebungsverzauberung, die Verbündete und Gegner gleichermaßen betrifft.

Ein Insiderleitfaden zu den Fertigkeiten

Beim Entwickeln von Fertigkeitsstrategien kommt es darauf an zu begreifen, wie Fertigkeiten funktionieren und wie sie zusammenarbeiten. Jede Fertigkeit hat ihre Vorteile, alle haben aber auch Nachteile – eingebüßte Ladezeit für größeren Schaden, Energiekosten für Heilen usw. Außerdem können zwei oder mehr Fertigkeiten zusammenwirken, um größere Wirkungen zu erzeugen als die gleichen Fertigkeiten einzeln. Dieser Abschnitt wird Euch dabei helfen, wirksame Strategien für die Kombination von Klassen und Fertigkeiten zu entwickeln.

Anatomie einer Fertigkeit



	Name der Fertigkeit	Der Name dieser Fertigkeit.
	Fertigkeitsart	Es gibt eine Vielzahl von Fertigkeiten. Eine Liste der Fertigkeitsarten und ihrer Beschreibungen findet Ihr auf Seite 47.
	Beschreibung	Die Fertigkeitsbeschreibung erklärt Euch, welche Wirkung die Fertigkeit beim Benutzen hat.
	Energiekosten	Die Anwendung der meisten Fertigkeiten kostet Energie.
	Wirkzeit	Die Zeit, die vom ersten Klick auf die Fertigkeit vergeht, bis die Fertigkeit aktiv wird.
	Wiederauf-ladezeit	Nach jeder Anwendung müssen die meisten Fertigkeiten wieder aufgeladen werden, bevor sie erneut verwendet werden können.
	Attribut	Die meisten Fertigkeiten sind mit einem Attribut aus Euren gewählten Klassen verbunden und die Verbesserung dieses Attributs verbessert auch die Wirksamkeit der Fertigkeit. Weitere Informationen zu Attributen findet Ihr auf Seite 6.
	Unterhalt	Einige Verzauberungen führen dazu, dass Euch Energie abgezogen wird, solange Ihr die Verzauberung aufrechterhaltet.
	Lebenspunkte-opfer	Viele Nekromanten-Fertigkeiten erfordern das Opfer von Lebenspunkten, um eingesetzt werden zu können.
	Elite-Fertigkeiten	Jede Klasse hat Zugriff auf eine Reihe von mächtigen „Elite“-Fertigkeiten. Elite-Fertigkeiten sind selten und können an dem Stern in ihrem Symbol erkannt werden. Euer Charakter kann jeweils nur mit einer Elite-Fertigkeit ausgerüstet werden.
	Adrenalin-fertigkeiten	Bestimmte Fertigkeiten erfordern Adrenalin, das heißt, sie sind erst verfügbar, wenn Euer Charakter im Kampf einige Schläge ausgeteilt bzw. eingesteckt hat. Adrenalinfertigkeiten sind hell erleuchtet, wenn sie verfügbar sind.

KLASSEN KOMBINIEREN

Es gibt sechs Klassen in *Guild Wars*: Krieger, Waldläufer, Mönch, Elementarmagier, Mesmer und Nekromant. Ihr könnt allmählich zwei davon auswählen: eine primäre und eine sekundäre Klasse. Auch wenn es so etwas wie eine falsche Wahl gar nicht gibt, werdet Ihr bald erkennen, dass sich einige Kombinationen von Klassen wirklich ergänzen und Eurem persönlichen Spielstil entgegenkommen. Beispielsweise könnt Ihr die Energie entziehende Fähigkeit eines Mesmers mit der Heilkraft eines Mönchs oder die Zähigkeit eines Kriegers mit den Lebenspunkte entziehenden Fähigkeiten eines Nekromanten kombinieren. Beim Auswählen Eurer Klassen kommt den Attributen das Hauptgewicht zu. Seht Euch die Attribute jeder Klasse genau an und überlegt, welche am besten zu Eurem persönlichen Spielstil passen.

Primärklassen im Vergleich mit Sekundärklassen

Denkt daran, dass das primäre Attribut einer jeden Klasse lediglich denjenigen zur Verfügung steht, die diese Klasse als Primärklasse ausgewählt haben. Gehen wir beispielsweise einmal davon aus, dass Ihr einen Charakter erstellen wollt, dessen Schwerpunkt darin liegt, Eure Gruppenmitglieder mithilfe der Heilungsfertigkeiten eines Mönchs und der Energiefertigkeiten eines Elementarmagiers zu heilen und am Leben zu erhalten. Wenn Ihr den Mönch als Eure Primärklasse wählt, kommt Ihr in den Nutzen des primären Mönchattributs, der Göttlichen Gunst, mit der die Wirksamkeit all Eurer Heilungzauber gesteigert wird. Wenn Ihr den Elementarmagier als Eure Primärklasse wählt, bekommt Ihr das Attribut der Energiespeicherung, das Ihr zur Steigerung Eures maximalen Energiepools nutzen und damit mehr und öfter Zauber wirken könnt. Bei jeder Kombination von Klassen (oder Fertigkeiten) kommt es in erster Linie darauf an, deren jeweilige Stärken und Schwächen zu analysieren. Denkt daran, dass es zu jeder Strategie eine Gegenstrategie gibt und dass es nie verkehrt sein kann, auf alles vorbereitet zu sein. Wenn Ihr wisst, was Euch alles erwarten kann, habt Ihr erheblich bessere Überlebenschancen. Auf das Beispiel von oben übertragen heißt das, dass Ihr Euch bei der Wahl einer Mönch/Elementarmagier-Kombination vor Mesmern in Acht nehmen solltet, die Energie entziehende Fertigkeiten benutzen, da Ihr andernfalls Eure Energie schnell

verlieren könnt. Unter Umständen entscheidet Ihr Euch in einem solchen Fall dafür, Zauber mit geringeren Energiekosten einzusetzen. Wenn Ihr Euch dagegen für die Kombination Elementarmagier/Mönch entscheidet, habt Ihr einen größeren Energiepool, heilt dafür aber mit jedem Zauber weniger Punkte. In diesem Fall müsst Ihr Euch vor Waldläufern und anderen Elementarmagiern in Acht nehmen, da diese einem Ziel innerhalb kurzer Zeit großen Schaden zufügen können.

FERTIGKEITEN KOMBINIEREN

Wenn Ihr Eure primäre und sekundäre Klasse ausgewählt habt, hat Euer Held Zugang zu einem immer größer werdenden Pool verfügbarer Fertigkeiten aus beiden Klassen. Für die Wirksamkeit im Kampf kommt es entscheidend darauf an zu lernen, wie diese Fertigkeiten zusammenarbeiten können. Jede Fertigkeit hat ihre Stärken und Schwächen und die erfolgreiche Kombination von Fertigkeiten hängt davon ab, aus diesen Kompromissen Nutzen zu ziehen. So erhöht die eine Fertigkeit vielleicht Eure Angriffsgeschwindigkeit, verringert dafür aber Euren Basis-Schaden, und mit der anderen Fertigkeit fügt Ihr Euren Feinden vielleicht bei jedem Angriff magischen Schaden zu. Setzt Ihr diese Fertigkeiten gemeinsam ein, könnt Ihr den magischen Angriff und die Geschwindigkeitssteigerung ausnutzen und dabei die Basis-Schadensreduzierung ignorieren. Ihr erhaltet so ein besseres Gesamtergebnis, als wenn Ihr die einzelnen Fertigkeiten für sich allein nutzen würdet. Kombiniert Ihr einen Zauber, der den von Euch ausgeteilten Schaden vergrößert, mit einer Fertigkeit, die Schaden verringert, dafür aber die Angriffsgeschwindigkeit erhöht, so könnt Ihr in kürzerer Zeit eine größere Menge Schaden austeilen. Findet die Fertigkeiten heraus, die gut zusammenpassen und so ihre Schwächen minimieren, denn damit könnt Ihr Eure Gesamteffektivität auf dem Schlachtfeld nur verbessern.

Bei der Überlegung, welche Fertigkeiten Ihr für Euren Helden auswählen sollt, solltet Ihr Euch diejenigen notieren, von denen Ihr annehmt, dass sie gut zusammenpassen und mit ihnen herumprobieren. Die beste Methode, phantastische Fertigkeitskombinationen zu finden, besteht darin, alles auszuprobieren. Manchmal sind die einfachsten Kombinationen die besten, und gerade die übersieht man oft.



Hinweis: Denkt beim Auswählen der Fertigkeiten daran, dass Euch die Spezialisierung auf ein Gebiet zwar äußerst effektiv machen kann, Eure Angriffe jedoch bei einer breiteren Ausrichtung auf mehrere Gebiete schwieriger zu kontern sind und es Euch so möglich ist, Eure Strategie im Nu an die jeweilige Situation anzupassen.

GEGENSTRATEGIEN: SORG FÜR DAAS IHR WISST, WAS AUF EUCH ZUKOMMT

Denkt immer daran, dass es eine Reihe unterschiedlicher Methoden gibt, Klassen, Fertigkeiten und Attribute zu kombinieren, und wenn Ihr nicht nur über Eure eigene Klasse, sondern auch über die Klassen Bescheid wisst, die Euch unter Umständen auf der gegnerischen Seite bekämpfen, könnte Euch das einen Extravorteil verschaffen. Einige Klassen können anderen Klassen von Natur aus besser entgegenwirken. Beispielsweise können Krieger Waldläufern dadurch entgegenwirken, dass sie den Kampf in den Nahkampfbereich verlagern, wohingegen Elementarmagier Krieger hervorragend mit ihren großen Wirkungsbereich-Zaubern und Zaubern bekämpfen können, die den Feind blenden oder schwächen. Es ist wichtig, darüber nachzudenken, welche Rolle Euer Charakter in Eurer Gruppe spielen soll und gegen welche Charakter Ihr spielen werdet.

Verhexungen und Verzauberungen

Einer der Schlüssel zum Verständnis, wie anderen Charakterarten entgegengewirkt werden kann, besteht in der Verwendung von Verzauberungen und Verhexungen und dem Beseitigen ihrer Vorteile (bei Feinden) oder negativer Wirkungen (bei Verbündeten). Wenn auch nicht alle Klassen Verhexungen und Verzauberungen benutzen, so ist es dennoch wichtig, deren Rolle im Kampf zu verstehen und Eure Taktik entsprechend anzupassen.

Wenn Ihr Verzauberungen von Euren Feinden entfernt und sie bei Euch und Euren Verbündeten belasst, werdet Ihr Eure Effektivität im Kampf enorm steigern können. Achtet außerdem auch auf Verhexungen und entfernt sie von Euren Verbündeten, wann immer das möglich ist. Wenn Ihr Euch mit Verhexungen

und Verzauberungen ausstattet, solltet Ihr stets daran denken, dass sie entfernt werden können. Verlasst Euch deshalb besser nie ganz auf diese Fertigkeiten. Einige Verhexungen und Verzauberungen sind bei der einen Klasse unter Umständen wirkungsvoller als bei der anderen. Beispielsweise verwenden Mesmer eher Zauber als Angriffe. Wenn Ihr also einen Mesmer mit einer Verhexung zur Reduzierung seiner Angriffsgeschwindigkeit belegt, wird er dadurch wahrscheinlich überhaupt nicht behindert. In ähnlicher Weise wird ein Krieger, der in erster Linie Waffenangriffe und Adrenalinfertigkeiten benutzt, kaum einen Nutzen aus einer Verzauberung ziehen können, die seine Energiewiederherstellung steigert. Haltet nach dem bestmöglichen Ziel für Eure Verzauberungen und Verhexungen Ausschau und versucht, alle Verhexungen und Verzauberungen aufzulösen, die gegen Eure Gruppe gerichtet sind.

Zustände

Wie Verhexungen behindern auch Zustände das Ziel in der einen oder anderen Weise. Zustände sind weiter verbreitet als Verhexungen und springen leichter von einem Opfer auf das andere über. (Einige verbreiten sich sogar von allein!) Nicht nur die Zustände selbst sind weiter verbreitet, sondern auch die möglichen Gegenstrategien. Es ist einfacher, Zustände zu entfernen als Verhexungen, denkt jetzt aber nicht, dass sie deshalb schwach seien. Ihr müsst wissen, welcher Zustand sich am schlimmsten auf Euren Helden auswirkt und bereit sein, ihm entgegenzuwirken. Wie auch bei Verhexungen solltet Ihr beim Verhängen von Zuständen nach dem Ziel Ausschau halten, bei dem der Zustand die größte Wirkung entfalten kann.

Blutung	Verursacht langsame Lebenspunktregeneration.
Blindheit	Eure Angriffe werden mit einer 90%igen Wahrscheinlichkeit fehlschlagen.
Brennen	Verursacht schnelle Lebenspunktdegeneration.
Verkrüppelung	Die Bewegung wird um 50% verlangsamt.
Benommenheit	Das Wirken von Zaubern erfordert doppelt so viel Zeit und die Zauber können leicht unterbrochen werden.
Tiefe Wunde	Reduziert die maximalen Lebenspunkte um 20% (maximal 100 Punkte). Heilungen sind um 20% weniger wirksam.

Fortsetzung ->

Krankheit	Verursacht Lebenspunktregeneration. Springt leicht auf in der Nähe stehende Kreaturen derselben Spezies über.
Gift	Verursacht Lebenspunktregeneration.
Schwäche	Reduziert den Basis-Schaden bei Angriffen um 66%.

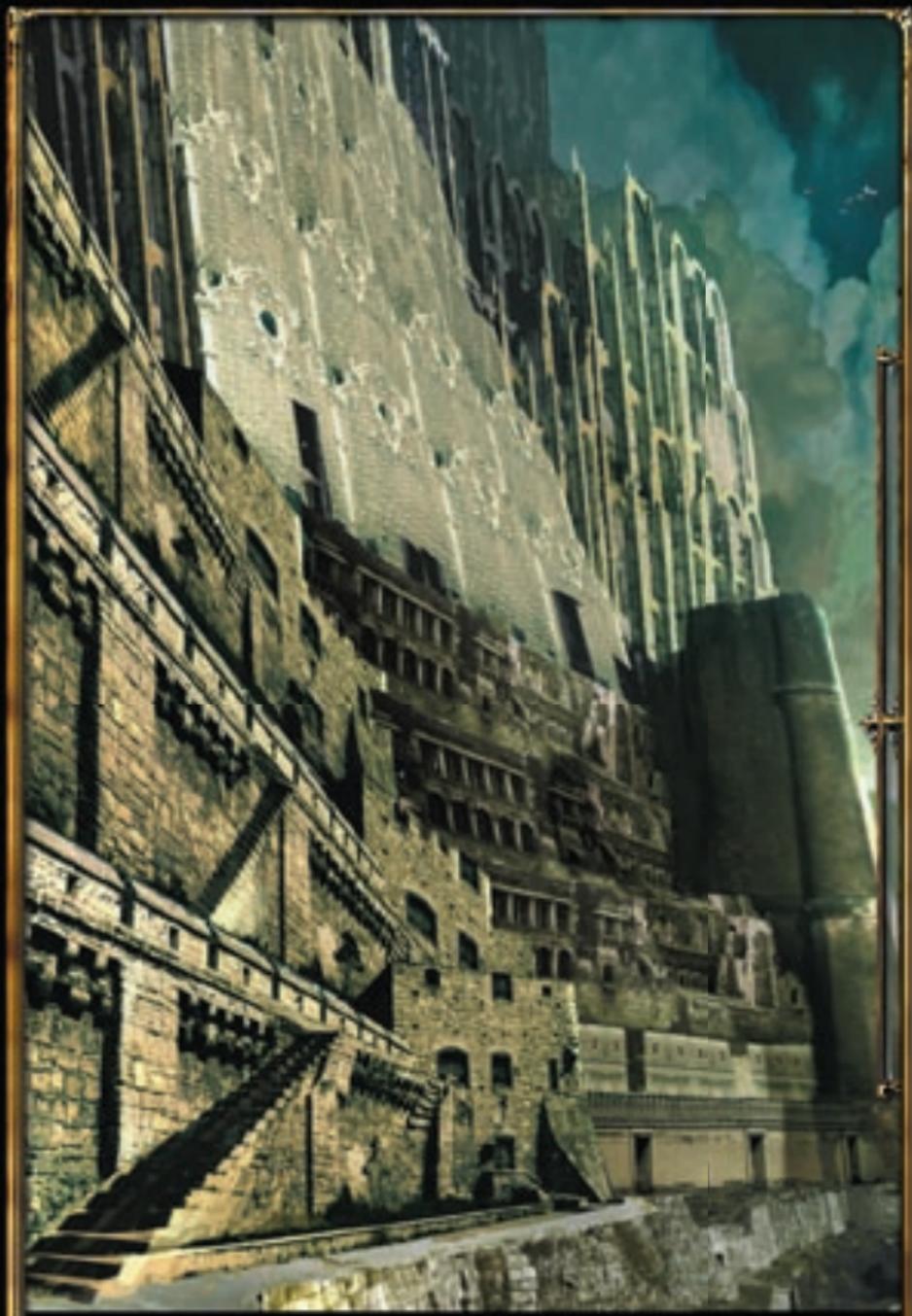
ECHTZEIT-STRATEGIE

Gewöhnlich passt Ihr Eure Strategie nach dem Spielen an, darüber hinaus ist es aber auch wichtig, während des Spielens Anpassungen vornehmen zu können. Vielen Strategien könnt Ihr einfach dadurch entgegenwirken, dass Ihr von einem Augenblick auf den anderen die Taktiken ändert.

Gehen wir beispielsweise davon aus, Ihr seid ein Mönch, heilt gerade Eure Gruppe und werdet dabei von einem Krieger angegriffen. Eure natürliche Reaktion wäre vielleicht, schnell zu fliehen, doch Krieger fügen fliehenden Gegnern zusätzlichen Schaden zu. Besser ist es also, Ihr bleibt an Ort und Stelle und ändert Eure Heilungstaktik. Verwendet Zauber, die den Schaden des Kriegers auf Euch selbst reduzieren und führt kleinere, schnelle Heilungen für Eure Verbündeten aus. Schon allein die Veränderung der Reihenfolge, in der Ihr Verbündete heilt, oder die Heilung von in der Nähe stehenden Zielen, damit sie nicht fliehen müssen (und damit dem Krieger die Möglichkeit geben, während des Weglaufens zusätzlichen Schaden zuzufügen), wird die Wirksamkeit der Kriegerangriffe reduzieren.

Der Trick besteht darin, die Situation vor dem Hintergrund Eurer derzeitig ausgewählten Fertigkeiten zu analysieren. Überlegt, was Ihr tun könnt, um die Wirkung des Gegners zu schwächen. Wenn jemand alle Eure Verzauberungen entfernt, solltet Ihr versuchen, sie so zu stapeln, dass die schwächeren Verzauberungen zuerst entfernt werden, oder versucht, Eure Nicht-Verzauberungsfertigkeiten öfter zu benutzen. Eine einfache Veränderung Eurer Spielweise ist oftmals die wirkungsvollste Methode, der feindlichen Strategie entgegenzuwirken.





KAPITEL 12
GILDE

Gilden

Gilden sind Scharen von Helden, die sich unter einem gemeinsamen Banner zusammengeschlossen haben. Wenn Ihr einer Gilde beitreten, verfügt Ihr über eine fertige Liste von Freunden, mit denen Ihr Abenteuergruppen zusammenstellen, mit Gegenständen handeln, Missionen erfüllen und noch mehr tun könnt. Jede Gilde hat ihre eigenen Farben und ihr eigenes Wappen, wodurch sich deren Mitglieder am Aussehen erkennen können. Gildenmitglieder können sich in einer privaten Gildenhalle treffen, um Pläne zu schmieden, Gruppen zu bilden oder andere Gilden zum Kampf herauszufordern.

Gilden können in PvP-Missionen und -Turnieren gegeneinander antreten. Die jeweiligen Ergebnisse dieser Kämpfe bestimmen die Rangfolge der Gilde in der Welt von *Guild Wars*. Ihr könnt entweder Eure eigene Gilde erstellen oder Euch einer der vielen bereits bestehenden Gilden anschließen.





EINE GILDE ERSTELLEN

Besucht den Gildenbeamten in jeder beliebigen Stadt, um eine neue Gilde zu erstellen. Befolgt die Anweisungen auf dem Bildschirm, um Eurer Gilde einen Namen zu geben. Später könnt Ihr ein einzigartiges Wappen kreieren, das Eure Gildenmitglieder dann tragen können.

MITGLIEDER EINLADEN

Wenn Ihr Spieler dazu auffordert, Eurer Gilde beizutreten, erhalten diese eine Einladung, die sie annehmen müssen, um zum Mitglied dieser Gilde zu werden. Wenn die von Euch eingeladene Person bereits zu einer Gilde gehört, erhaltet Ihr eine diesbezügliche Mitteilung und Eure Einladung wird nicht verschickt.

EINER GILDE BEITREten

Wenn Ihr dazu eingeladen worden seid, einer Gilde beizutreten, werdet Ihr darüber informiert. Ihr könnt die Einladung dann entweder annehmen oder ablehnen.

GILDENLÉITER

Für jeden Gildenkampfsieg gewinnt Eure Gilde Wertungspunkte. Die Gildenleiter auf der *Guild Wars*-Website listet die besten 1000 Gilden nach den erreichten Wertungspunkten auf. Schaut auf der *Guild Wars*-Website nach, um herauszufinden, an welcher Stelle Eure Gilde steht.

GILDENHALLE

Die Gildenhalle ist der private Treffpunkt Eurer Gilde und der Ort, an dem Gildenkämpfe gestartet werden. Jede Gilde kann früher oder später eine Gildenhalle ganz für sich alleine kaufen und Eure Gildenhalle ist dann nur für Mitglieder Eurer Gilde zugänglich. Wenn Ihr zu einer Gilde gehört, erscheint die Gildenhalle auf Eurer Karte und wird dort durch einen grünen Pin oder ein Symbol gekennzeichnet.





KAPITEL 13
MISSIONEN UND QUESTS

Missionen und Quests

Während Ihr jederzeit in einem der wilden Gebiete von Tyria auf die Jagd und auf Abenteuer gehen könnt, stehen Euch außerdem zahlreiche Missionen und Quests zur Verfügung, die Eure Fähigkeiten herausfordern und Euch entsprechend belohnen. Die beste Methode, Missionen und Quests zu entdecken, besteht darin, die Welt zu erforschen



und mit den Charakteren zu sprechen, insbesondere mit denjenigen, die mit einem grünen Ausrufezeichen über dem Kopf gekennzeichnet sind. Ihr könnt drei Grundtypen von belohnten Abenteuern unternehmen: Missionen, sekundäre Ziele und Quests.

Missionen

Es gibt zwei Arten von Missionen: kooperative und konkurrierende. Kooperative Missionen belohnen Euch mit Erfahrungs- und Fertigkeitspunkten, während wichtige Handlungspunkte der *Guild Wars*-Handlung enthüllt werden. In konkurrierenden Missionen messen sich Spielerteams in Turnierspielen miteinander.

Wenn Ihr *Guild Wars* beginnt, erwartet Euch eine beschränkte Anzahl an Missionen. Sobald Ihr diese Missionen erfüllt, werden andere verfügbar. Die Karte zeigt die verfügbaren Missionen an und sagt Euch außerdem, welche Missionen Ihr bereits abgeschlossen habt.

Um eine Mission erfolgreich abzuschließen, müsst Ihr ihre Ziele erfüllen, bevor Ihr Eure *Guild Wars*-Sitzung beendet. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr Missionen auch erneut spielen, Ihr könnt also zurückkommen und Missionsziele später erfüllen.

SEKUNDÄRE ZIELE

Während einer Mission bekommt Ihr unter Umständen die Möglichkeit, sekundäre Ziele zu erfüllen. Diese sind in der Regel in irgendeiner Weise mit Eurer primären Mission verbunden, haben aber ihre eigenen unabhängigen Ziele. Die meisten belohnen Euch mit Erfahrung, Gold oder Gegenständen – oder mit all dem Genannten.



QUESTS

Quests sind wie Mini-Missionen. Bei Euren Abenteuern in den erforschbaren Gebieten werdet Ihr oft auf Charakter stoßen, die möchten, dass Ihr Quests für sie ausführt. Wie bei Missionen erhaltet Ihr auch für abgeschlossene Quests Erfahrungspunkte oder Gegenstände. Quests bleiben in Eurem Missionsprotokoll so lange aktiv, bis Ihr sie abgeschlossen habt.

GEHT NICHT ALLEIN

Die meisten Missionen und Quests können mit mehreren Spielern einfacher abgeschlossen werden. Um andere Spieler zu finden, mit denen Ihr auf Abenteuer ziehen könnt, besucht einen Missionsaußenposten und benutzt das Chat-System, um sie aufzufordern, sich Eurem Team anzuschließen. Ihr könnt auch Gefolgsleute anheuern. Das sind computergesteuerte Helden, die Ihr in Städten und Außenposten findet.

GEBT NICHT AUF

Missionen werden immer schwieriger, je größere Fortschritte Ihr macht, und Ihr werdet sie nicht immer auf Anhieb erfüllen können. Denkt daran, dass Ihr jederzeit zu einer Mission zurückkehren und sie mit einer neuen Strategie, einer anderen Gruppe oder einfach mit mehr Erfahrung und Fähigkeiten noch einmal spielen könnt.



Hinweis: Weitere Informationen zu Gefolgsleuten findet Ihr auf Seite 30.





KAPITEL 14
TURNIERSPIEL

TURNIERSPIEL

Guild Wars bietet ständige Turnierkämpfe, bei denen Zehntausende von Teams gegeneinander antreten, um den ersten Platz auf der Gildenleiter zu erreichen. Stellt ein Team zusammen und stürzt Euch in eine Reihe von Kämpfen, die Eure Fertigkeiten herausfordern und Eure Grenzen testen. Die Gildenleiter auf der *Guild Wars*-Website dokumentiert die Siege und Niederlagen jeder Gilde und bewertet jede Gilde entsprechend. In Welten im Krieg, dem internationalen *Guild Wars*-Turnier, konkurrieren geografische Regionen um die weltweite *Guild Wars*-Vorherrschaft.

GEMEINSAME FAKTOREN

Alle Turnierkämpfe haben Folgendes gemeinsam:

- ◆ **Geisterheld:** In jedem Turnierkampf wird Euer Team durch einen Geisterhelden unterstützt. Einige Kämpfe erfordern, dass Ihr ihn am Leben erhaltet, um den Kampf zu gewinnen. Euer Geisterheld wird gemeinsam mit Eurem Team wiederbelebt.
- ◆ **Moralschub:** Ein Moralschub erhöht vorübergehend die maximalen Lebenspunkte und die maximale Energie der Gruppenmitglieder um einen festgelegten Prozentsatz. Der Empfang eines Moralschubs kann alle bestehenden Sterbemalusse reduzieren oder ganz entfernen.

ANDERE FAKTOREN

- ◆ **Wiederbelebung:** Wenn Priester anwesend sind, beleben sie tote Teammitglieder in regelmäßigen Abständen wieder. Wenn der Priester getötet wird, bleibt das Teammitglied tot, es sei denn, es wird von einem anderen

Teammitglied wiederbelebt. Einige Kämpfe verfügen über einen ständigen Wiederbelebungs-kreis, der nicht zerstört werden kann.

TURNIERKÄMPFE

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

ÜBERLEBEN (EINZELNE GRUPPE)

Dies ist die erste Phase des Turniers. Bekämpft den andauernden Ansturm von Feinden und überlebt, bis die nächste Phase beginnt. .

Siegbedingung	Haltet Euren Geisterhelden am Leben, bis ein anderes Team gegen Euch antreten kann und die nächste Phase beginnt.
Niederlagebedingung	Euer Geisterheld wurde besiegt oder Eure Gruppe wurde besiegt und kann nicht wiederbelebt werden.
NSCs	Geisterheld
Moralschub	Tötet die Risswächter

Tipps:

- Postiert Eure Heiler weiter hinten und bildet eine Mauer um sie.
- Zauber, die Leichen ausbeuten, sind in dieser Mission sehr nützlich.
- Der Moralschub für diesen Kampf wird auf künftige Kämpfe übertragen.

AU8LÖ8CHUNG

Das Ziel in Auslöschungskämpfen besteht darin zu überleben, bis alle anderen Teams ausgelöscht worden sind.

Siegbedingung	Alle Mitglieder des gegnerischen Teams wurden besiegt.
Niederlagebedingung	Das gegnerische Team besiegt Euer gesamtes Team.
NSCs	Geisterheld, Priester
Moralschub	Tötet den feindlichen Priester

Tipps:

 In diesen Kämpfen ist es von entscheidender 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 bzw. Eure Reliquie zur Opferstätte, um sie zu beherrschen.

EROBERT DIE RELIQUIE

In „Erobert die Reliquie“-Kämpfen treten zwei Teams gegeneinander an, um innerhalb einer vorgegebenen Zeit feindliche Reliquien zu sammeln. Erobert die feindliche Reliquie und bringt sie zu Eurem Geisterhelden. Wenn die erste Reliquie abgeliefert wurde, wird eine weitere erzeugt. Erobert so viele Reliquien wie möglich, bevor die Uhr abläuft. Dieser Kampf verfügt über einen Wiederbelebungskreis und Kohlebecken, die den Punktewert anzeigen: Die Farbe und Intensität der Flammen (klein, mittel und groß) zeigt an, welches Team um wie viele Punkte vorn liegt.

Siegbedingung	Sammelt mehr Reliquien als das gegnerische Team, bevor die Zeit abläuft.
Niederlagebedingung	Sammelt weniger Reliquien als das gegnerische Team, bevor die Zeit abläuft.
NSCs	Geisterheld
Moralschub	Tötet den feindlichen Geisterhelden.

Tipps:

-  Wenn Ihr eine Reliquie tragt, könnt Ihr trotzdem Fertigkeiten einsetzen, für einen Angriff mit einer Waffe müsst die Reliquie jedoch fallen lassen.
-  Während Ihr eine Reliquie tragt, sind Eure Bewegungen verlangsamt. Aufgrund ihrer schweren Rüstung und ihrer Laufverstärker sind Krieger oft die besten Reliquienträger.
-  Drückt die ALT-Taste, haltet sie gedrückt und dreht die Ansicht, um eine Reliquie am Boden zu finden.
-  Setzt Bewegungsabschwächer ein, um die Reliquie Eures Teams zu verteidigen.
-  In einigen „Erobert die Reliquie“-Kämpfen kommt eine Tür vor. In der Kontrolle dieser Türen kann bei diesen Kämpfen der Schlüssel zum Sieg liegen.

HERR DES HÜGELS

Ziel der „Herr des Hügels“-Kämpfe ist es, das Team zu sein, das den Altar beherrscht, wenn die Uhr abläuft. Euer Geisterheld muss den Altar mithilfe eines „Anspruchs“-Zaubers beanspruchen. Dieser Kampftyp verfügt über einen Wiederbelebungskreis.

Siegbedingung	Euer Team beherrscht den Altar, wenn die Uhr abläuft.
Niederlagebedingung	Das gegnerische Team beherrscht den Altar, wenn die Uhr abläuft, oder Eure Gruppe wurde besiegt und kann nicht wiederbelebt werden.
NSCs	Geisterheld
Moralschub	Wird alle zwei Minuten gewährt, solange Euer Team den Altar beherrscht.

AUF ins ABENTEUFER

Ihr seid dem Ruf der Pflicht gefolgt. Ihr habt die Herausforderung angenommen. Jetzt müsst Ihr nur noch Eure Rüstung anlegen, Eure Waffen umschnallen und Euch ins *Guild Wars*-Abenteuer stürzen. Ihr seid der Held, auf den Euer Volk gewartet hat. Mögen die Götter Euch gnädig sein.



Ogg Vorbis Audio Decoder und Dateiformat Copyright © 2002, Xiph.org Foundation
Neuverteilung und Verwendung in Quell- und binärer Form sind mit oder ohne
Abwandlung gestattet, wenn die folgenden Bedingungen erfüllt werden:

- Neuverteilung von Quellcode muss den oben angeführten Urheberrechtshinweis, diese Bedingungen und die folgende Ausschlussklausel enthalten.
- Neuverteilungen in binärer Form müssen den oben angeführten Urheberrechtshinweis, diese Bedingungen und die folgende Ausschlussklausel in ihrer Dokumentation und/oder anderen Druckmaterialien, die mit der Verteilung mitgeliefert werden, enthalten.
- Der Name der Xiph.org Foundation sowie die Namen ihrer Mitarbeiter dürfen nicht ohne ausdrückliche vorherige schriftliche Genehmigung verwendet werden, um Produkte, die von dieser Software hergeleitet werden, zu unterstützen oder zu bewerben.

DIESE SOFTWARE WIRD VON DEN INHABERN DES URHEBERRECHTS UND IHREN MITARBEITERN OHNE MÄNGELGEWÄHR ZUR VERFÜGUNG GESTELLT. VERTRAGLICHE ODER GESETZLICHE GEWÄHRLEISTUNGEN INKLUSIVE ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF DIE ZUSICHERUNG ALLGEMEINER GEBRAUCHSTAUGLICHKEIT UND GEWÄHRLEISTUNG DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK SIND VON DER HAFTUNG AUSGESCHLOSSEN. DIE FOUNDATION UND IHRE MITARBEITER KÖNNEN NIEMALS FÜR DIREKTE UND INDIREKTE SCHÄDEN, FOLGESCHÄDEN, KONKRETE SCHÄDEN, SCHÄDEN MIT STRAFZWECK ODER FOLGESCHÄDEN, WIE AUCH IMMER VERURSACHT (EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF: BESCHAFFUNG VON SUBSTITUTIONSGÜTERN ODER -DIENSTEN, NUTZUNGSSCHÄDEN, DATENVERLUST ODER ENTGANGENER GEWINN, BETRIEBSAUSFALL), UND FÜR JEGLICHE HAFTUNGSTHEORIE, SEI SIE IN EINEM VERTRAG, KAUSALHAFTUNG, DELIKTSHAFTUNG (EINSCHLIESSLICH FAHRLÄSSIGKEIT ODER ANDERWEITIGE) DURCH DIE VERWENDUNG DIESER SOFTWARE, SELBST WENN VON DER MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN IN KENNTNIS GESETZT, HAFTBAR GEMACHT WERDEN.

ZUR ANLEITUNG

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. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichten Sie auf das Spielen, wenn Sie erschöpft sind.
4. Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achten Sie darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.



NCSOFT

