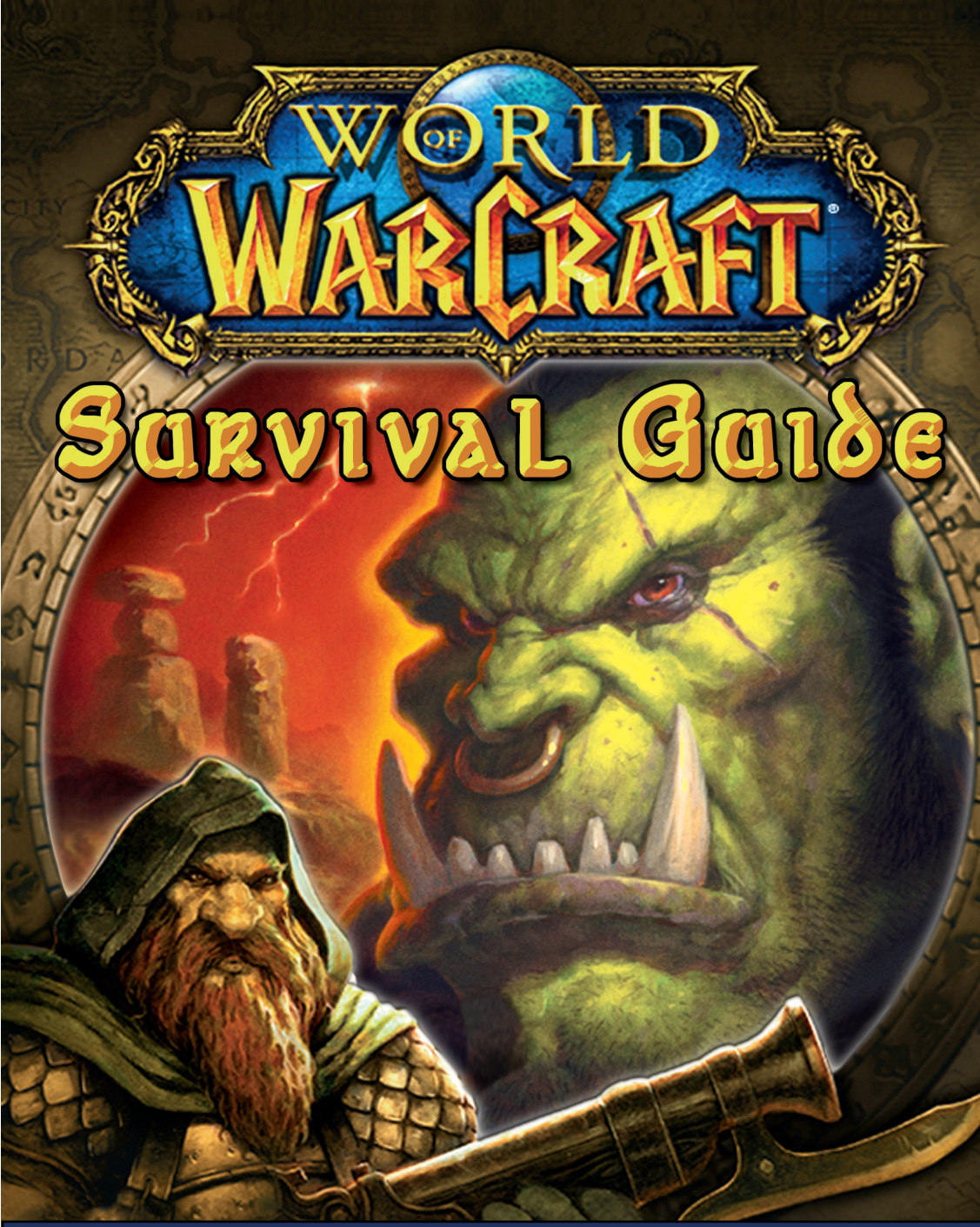
World of WarCraft

Survival Guide



PC PowerPlay Februar 2005

HILFE IM CHAT-KAUDERWELSCH

Hier entschlüsseln wir für Sie das **gebräuchliche Kauderwelsch aus Online-Rollenspielen**, das Sie nicht im Handbuch von World of WarCraft finden.

AFAIK
as far as I know, soweit ich weiß

AoE/AE
area of effect, Wirkungsgebiet (meist von Flächenzaubern)

Bait
Köder, bezeichnet Spieler, die sich im PvP als leichte Beute ausgeben, um Feinde anzulocken

BTW
by the way, ach übrigens

Camp/Campen
darauf warten, dass ein bestimmtes Monster wieder in der Spielwelt auftaucht

Crit
kritischer Treffer, der viel Schaden anrichtet

CC
crowd control, bezeichnet Zauber und Fähigkeiten, die Feinde für kurze Zeit kampfunfähig machen (Schlaf, Einfrieren, etc.)

DD
direct damage, bezeichnet Zauber, die Gegner direkt schädigen (etwa ein Feuerball)

DMG
damage, also Schaden

Damage Dealer
Klasse, die besonders viel Schaden verursacht

DOT
damage over time, bezeichnet Fähigkeiten, die Gegner über einen bestimmten Zeitraum konstant schädigen (etwa Gift)

DPS
damage per second, also Schaden pro Sekunde (Maßeinheit für die Stärke von Waffen)

Gimp
abwertende Bezeichnung für eine schwache Charakterklasse oder einen unfähigen Spieler

GJ
good job, gut gemacht!

GL
good luck, viel Glück!

Grats/Gratz
Gratuliere! (zum Erreichen einer neuen Charakterstufe, einem besonderen Gegenstand, etc.)

GTG
good to go, bin bereit (signalisiert die Bereitschaft zum Angreifen, Loslaufen, etc.); kann aber auch heißen: got to go, ich muss gehen

INC
kurz für incoming, warnt die Gruppe vor dem Angriff durch Mobs oder menschliche Feinde

Insta
Prefix, der das sofortige Wirken eines Zaubers beschreibt, beispielsweise Insta-DD, Insta-Mez

J/K
just kidding, kleiner Scherz

KOS
kurz für kill on sight, bezeichnet das aggressive Verhalten von Monstern, NPCs oder Spielern

Lag
Verzögerung beim Datenaustausch zwischen Server und Client

LD
Link dead, bezeichnet das ungewollte Ausloggen (meist infolge von starkem Lag)

Loot
Bezeichnung für alle Gegenstände, die erledigte Monster hinterlassen

LOS
line of sight, bezeichnet die Sichtlinie zum Mob (viele Zauber und Fernangriffe funktionieren nur, wenn der Gegner in der LOS steht)

Lotto
siehe »Roll«

MA
kurz für Main Assist, bezeichnet den Spieler, dem alle Gruppenmitglieder »assisten«, sprich: der MA wählt jeweils den Feind aus, den die Party mit vereinten Kräften erledigt

Mes/Mez
kurz für mesmerize, also hypnotisieren (eine verbreitete Form von crowd control)

Mob
kurz für mobile object, gemeint sind damit alle angreifbaren Monster

Nerf
bezeichnet die Abschwächung einer Klasse, eines Gegenstandes, einer Fähigkeit (meist aus Balancing-Gründen durch den Entwickler)

Newbie/Newb/N00b
Bezeichnung für Neulinge oder Leute, die sich mit entsprechenden Fragen als solche outen

Ninja
bezeichnet eine sehr schnelle Aktion, bevor ein anderer Spieler etwas dagegen unternehmen kann (Ninja-Looten, Ninja-Rez)

NP
no problem, kein Problem

Nuke/Nuking
bezeichnet das Wirken von Direct-Damage-Zaubern

OMG
oh my god, Oh mein Gott!

OMW
on my way, bin unterwegs!

OOR
out of range, außer Reichweite

Peel
bezeichnet den Vorgang, Monster von anderen Charakteren per Taunt wegzuziehen

PK
Player Killing/Player Killer, wird meist im negativen Zusammenhang gebraucht, wenn Spieler andere Charaktere meucheln

Pop
siehe Spawn

Proc
kurz für process on action, bezeichnet magische Effekte von Gegenständen, die zufällig ausgelöst werden

Release
bezeichnet die Rückkehr zum Friedhof oder Bindepunkt, nachdem ein Spieler gestorben ist

Rez, Res
Resurrection, also Wiederbelebung

Roll
bezeichnet das Verlosen von Gegenständen

Root/Rooting
bezeichnet die Arten von crowd control, bei denen Feinde »angewurzelt« stehen bleiben

Tank
Klasse mit viel Lebensenergie und guter Defensive. Tanks eignen sich gut, um die Aggro eines Mobs beim Kampf in der Gruppe zu halten

Taunt/Taunting
bezeichnet den Vorgang, die Aggro des Monsters auf sich zu ziehen

Tweak
das Gegenteil von Nerf

Twink
Zweit- oder Drittcharakter eines Spielers

w00t/woot
Ausdruck der Freude

SURVIVAL GUIDE

Willkommen in der riesigen Fantasy-Welt von Kalimdor und den alliierten Königreichen! Und willkommen beim Booklet von PC PowerPlay! Vier Redakteure und zwei Layouterinnen haben sich tapfer durch Monsterhorden und detailliertes Kartenmaterial gekämpft, um Ihnen beiseite zu stehen. Und hier unser erster Tipp: Haben Sie viel Spaß!

INHALT

2	Hilfe im Chat-Kauderwelsch
4	Die neun Klassen
7	Rassenfertigkeiten
8	Optimale Kombinationen
10	Startgebiet Menschen
12	Startgebiet Nachtelfen
14	Startgebiet Gnome/Zwerge
16	Startgebiet Orcs
18	Startgebiet Untote
20	Startgebiet Tauren
22	Die Berufe
24	Talente
29	Allgemeine Tipps

DIE NEUN KLASSEN



DRUIDE

Diese Mischklasse ist ideal für alle, die sich nicht zwischen Kriegern, Schurken, Magiern und Priestern entscheiden können. Denn der Naturfreund bietet von allem etwas: Stärkungs- und Heilzauber, mit denen er in jeder Party gerne gesehen ist. Obendrein verwandelt er sich in Tiere. Als Bär hält er besonders viele Treffer aus, und als Raubkatze richtet er mehr Schaden an. In höheren Stufen verwandeln Sie sich in einen Geparden, der schneller durch die Regionen spurtet. Im Kampf kann der Druide (je nach Gruppe) an vorderster Front in Tierform kämpfen. Alternativ hält er sich im Hintergrund und heilt seine Verbündeten. Außerdem verfügt er über einige Angriffszauber und fesselt Feinde per Wucherwurzeln.

Erlaubte Rassen: Nachtelfen, Tauren

Rüstungsbeschränkung: Stoff und Leder

Waffenfertigkeiten: Stäbe, unbewaffneter Kampf, Einhandkolben, Dolche, Faustwaffen, Speere

HEXENMEISTER

Die Beschwörer rufen einen Dämonen als Kampfgefährten herbei. Während dieser Diener mit den Feinden kämpft, zaubert der Hexer aus dem Hintergrund Flüche und Zerstörungszauber. Die meisten davon sind so genannte Dots (Damage over time) und Debuffs (Schwächungssprüche). Die direkten Angriffszauber des Hexers erzeugen meistens viel Aggro bei den Feinden und ziehen damit die Gegner an. Da der Beschwörer aber nur Stoffrüstungen tragen darf, hält er kaum einem Nahkampf stand. Als Ausgleich dafür kann er spezielle Steine zur Heilung und sogar Wiederbelebung erschaffen. Der Hexer ist für Einsteiger die schwierigste Klasse. Allerdings eignet er sich mit seinem Diener hervorragend für Einzelkämpfer in der WarCraft-Welt.



Erlaubte Rassen: Gnome, Menschen, Orcs, Untote

Rüstungsbeschränkungen: Stoff

Waffenfertigkeiten: Dolche, Zauberstäbe, Schwerter



JÄGER

Diese Fernkampftalente greifen bevorzugt aus der zweiten Reihe mit Pfeil und Bogen oder Flinten an. Den Nahkampf überlassen sie ab Stufe 10 einem abgerichteten Haustier – zum Beispiel einem Minisaurier, einem Krokodil oder einer Riesenspinne. Vor allem für Solo-Spieler interessant ist außerdem die Fertigkeit, Fallen zu stellen. Obendrein marschiert der Jäger schneller als andere Klassen (Ausnahme: Druide in Reiseform). Per »Aspekt des Rudels« gilt das sogar für eine ganze Gruppe. Allerdings haben es die Jäger (ähnlich wie Hexenmeister) oft schwer, vor allem für Elite-Quests und Instanced-Dungeons, einen Gruppenplatz zu ergattern.

Erlaubte Rassen: Nachtelfen, Zwerge, Orcs, Tauren, Trolle

Rüstungsbeschränkungen: Stoff, Leder, schwere Rüstung (Stufe 40)

Waffenfertigkeiten: Äxte, Dolche, Gewehre, Bögen, Armbrüste, Faustwaffen, Stangenwaffen, Stäbe, Schwerter, Wurfwaffen, zweihändige Äxte, zweihändige Schwerter

Wir beschreiben Ihnen die neun Charakterklassen, nennen **ihre typischen Rollen im Spiel** und zeigen die jeweils größten Vor- sowie Nachteile auf.

KRIEGER

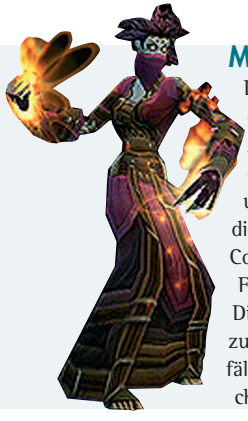
Im Gegensatz zu Offline-Rollenspielen machen Krieger nicht den meisten Schaden, sondern stecken lediglich die größte Anzahl von Treffern weg. Deshalb ist der Kämpfer ein idealer Tank für sämtliche Gruppen. Er zieht die Monster mit Angriffen auf sich und fängt die Treffer ab, während in der zweiten Reihe etwa Magier Schadenszauber wirken, und Priester oder Druiden den Recken heilen. Besonderer Vorteil: Krieger können mit fast allen Gegenständen etwas anfangen und können deshalb die meisten Beutestücke direkt verwerten – vor allem Rüstungen, schwere Waffen und Schilde. Krieger sind für Einsteiger leicht zugänglich und haben nur selten Probleme, eine passende Gruppe zu finden.



Erlaubte Rassen: alle

Rüstungsbeschränkungen: Stoff, Leder, schwere Rüstung, Plattenrüstung (Stufe 40), Schilde

Waffenfertigkeiten: alles außer Zauberstäbe



MAGIER

Die Meister der arkanen Künste sind die größten Damage-Dealer. Ihre Zauber machen den größten Schaden, die Reichweite der Sprüche ist unübertroffen. Zusätzlich verfügen die Zauberer über CC-Sprüche (Crowd Control) und verwandeln etwa einen Feind vorübergehend in ein Schaf. Diese Kombination macht die Magier zu idealen Gruppenhelden. Alleine fällt der Magier leicht einem plötzlichen Monsterhinterhalt zum Opfer, allerdings kann er sich dann mit Frostzaubern retten. Zusätzlich darf er Nahrung (Lebenspunkt-Regeneration) und Zaubertränke (Mana auffüllen) erschaffen. Vor allem in hohen Stufen haben Magier mit Monstern im gleichen oder niedrigeren Level dank Mana-Schild kaum Probleme.

Erlaubte Rassen: Menschen, Gnome, Untote, Trolle

Rüstungsbeschränkungen: Stoff

Waffenfertigkeiten: Stäbe, Zauberstäbe, Dolche, Schwerter

PALADIN

Als Mischung aus Priester und Krieger ist der Paladin ein defensiv eingestellter Kämpfer. Mit Auren stärkt er seine Verbündeten, wirkt Heilzauber und kann sogar Gefallene wieder ins Leben zurückrufen. Im Nahkampf macht der Paladin mit schweren Waffen ordentlich Schaden und ist ab Level 40 mit Plattenrüstungen fast so zäh wie ein Krieger. Per »Stun«-Schlag betäubt er Gegner für kurze Zeit. Gegen Untote hat der Paladin außerdem eine Crowd-Control-Fertigkeit, mit der er alle lebenden Leichen vorübergehend zur Flucht zwingt. In Gruppen sind Paladine wegen ihrer Vielseitigkeit im Kampf gerne gesehen. Diese Heldenklasse eignet sich durch die gute Mischung besonders für alle Einsteiger.



Erlaubte Rassen: Menschen, Zwerge

Rüstungsbeschränkungen: Stoff, Leder, schwere Rüstung, Plattenrüstung (ab Stufe 40), Schilde

Waffenfertigkeiten: ein- und zweihändige Streitkolben, ein- und zweihändige Schwerter, zweihändige Äxte



PRIESTER

Als primäre Heilklasse im Spiel frischen Priester vor allem die Energie von Verbündeten auf oder holen Gefallene per Wiedererweckungs-Zauber in die Schlachten zurück. Vor Gefechten stärken die Kleriker ihre Gruppe mit einem Schildzauber, der große Mengen von Schaden absorbiert. Zusätzlich bezirzen Priester humanoide Gegner, die dann kurze Zeit an ihrer Seite kämpfen. Dagegen bedeutet jeder Nahkampf Gefahr. Weil die Geistlichen nur Stoff-Rüstungen tragen dürfen, brauchen sie vor allem gegen harte Gegner wie Elite-Mobs Hilfe. Praktischerweise stehen Priester ganz oben in der Beliebtheitsskala von Gruppen. Aus den genannten Gründen sind Priester, vor allem für Einsteiger und Einzelgänger, schwerer zu meistern. In Gruppen ist gute Absprache mit den anderen Verbündeten besonders wichtig.

Erlaubte Rassen: Menschen, Zwergen, Nachtelfen, Untoten, Trolle

Rüstungsbeschränkungen: Stoff

Waffenfertigkeiten: einhändige Streitkolben, Dolche, Stäbe, Zauberstäbe

SCHAMANE

Das Horde-Gegenstück zum Paladin. Schamanen sind akzeptable Kämpfer und halten einiges aus. Zusätzlich verfügen sie über eine große Auswahl von Angriffs- und Defensivzaubern. Wie in WarCraft 3 beschwören Schamenen Totems, die Gegner zum Beispiel verlangsamen, die eigene Verteidigung stärken oder Verbündete im Umkreis heilen. In Wolfsgestalt können die Medizinmänner außerdem schneller reisen und kehren per astralem Rückruf zu ihrem Heimatort zurück. Der größte Nachteil: Schamanen dürfen auch in hohen Stufen keine Plattenrüstungen tragen, wodurch sie weniger aushalten als ihre Paladin-Pendants. Diese Schwäche machen sie aber durch Angriffszauber wieder wett und sind deshalb, genau wie die heiligen Krieger der Allianz, in Gruppen gerne gesehen.



Erlaubte Rassen: Orcs, Tauren, Trolle

Rüstungsbeschränkungen: Stoff, Leder, schwere Rüstung (ab Stufe 40), Schilde

Waffenfertigkeiten: einhändige Streitkolben, zweihändige Streitkolben (mit Talenten), Stäbe, einhändige Äxte, zweihändige Äxte (mit Talenten), Dolche

SCHURKE



Wer im Nahkampf viel Schaden anrichten will, muss in World of WarCraft einen Schurken spielen. Die leichtfüßigen Schleicher sind auf Überraschungsangriffe aus dem Hinterhalt spezialisiert, laden mit Attacken Kombopunkte auf und entfesseln diese (ähnlich der Assassine aus Diablo 2) in einem »Finishing-Move«. Außerdem sind Schurken Experten für Gift und teilen so mit ihren Schlägen Dots (Damage over Time) aus, die den Opfern noch zusätzlich Lebenspunkte abziehen. Zaubernde Gegner unterbrechen sie mit Kicks und anderen Spezialmanövern. Als Ausgleich dürfen Schurken maximal Lederrüstungen tragen.

Erlaubte Rassen: Gnome, Menschen, Zwerge, Nachtelfen, Orcs, Untote, Trolle

Rüstungsbeschränkungen: Stoff, Leder

Waffenfertigkeiten: Dolche, Wurfwaffen, Schwerter, Bögen, Armbrüste, Streitkolben, Faustwaffen

RASSENFERTIGKEITEN

Von der Wahl der richtigen Rasse hängt einiges ab: Soll etwa ein Hexer nun Mensch oder lieber Orc sein? Wir erleichtern Ihnen mit **unserer Liste** die Entscheidung.

MENSCHEN



Wahrnehmung
Aktive Fähigkeit, mit der Helden unsichtbare Gegner in einem Radius von zehn Metern aufspüren können.



Diplomatie
Mit dieser Fertigkeit erhalten Menschen 10% Bonus auf Fraktionspunkte und handeln so zu günstigeren Preisen.



Kampfgeist
Menschen regenerieren nach Gefechten schneller als andere Rassen Lebensenergie und Mana.





Schwert/Morgenstern
Durch die Spezialisierung erhöht sich der Wert dieser Waffenfertigkeiten dauerhaft um 5 Punkte.

ORCS



Blutforor
Kurze Zeit können Orcs im Blutrausch 25 Prozent Stärke gewinnen, bekommen dafür aber Schaden.



Widerstandskraft
Die Grünhäuter erhalten einen Bonus von 25 Prozent auf Resistenz gegen Knockout- und Betäubungseffekte.



Befehlskraft
Gezähmte Haustiere machen bei den Chefs der Horde fünf Prozent mehr Schaden im Nahkampf.



Axt
Durch die Spezialisierung auf die groben Waffen bekommen die Orcs vom Start an fünf Punkte Bonus.

NACHTELFEN



Schattenmimik
Aktive Fähigkeit, mit der die Naturfreunde sich tarnen, solange sie nicht kämpfen oder laufen.



Schnelligkeit
Dank guter Reflexe weichen alle Nachtelfen Nahkampfangriffen leichter aus als andere Rassen.



Irrwischgestalt
Fällt ein Baumschmuser im Kampf, nimmt sein Geist Irrwischform an und ist so schneller unterwegs.



Naturwiderstand
Durch Naturverbundenheit erhalten alle Spitzohren einen Bonus von 10 Punkten auf diesen Widerstand.

TAUREN



Kriegsdonner
Mit einem Stampfer betäuben die Tauren Feinde im Umkreis für zwei Sekunden – ideal zum stiften gehen.



Ausdauer
Die Lebensenergie der Stierkrieger ist sofort um fünf Prozentpunkte höher als bei den anderen Rassen.



Kultivierung
Durch große Naturverbundenheit gibt's für alle Tauren einen Kräuterkunde-Bonus von satten 15 Zählern.



Naturwiderstand
Ähnlich wie die Nachtelfen bekommen auch die Tauren zehn Punkte auf die Resistenz gegen Naturmagie.

ZWERGE



Steingestalt
Diese Fertigkeit gibt Zwergen kurz Immunität gegen Gift, Krankheiten und Blutungen und einen Rüstungsbonus.



Schusswaffen
Die Bartträger sind auf Flinten und andere Schießprügel spezialisiert und bekommen fünf Bonuspunkte.



Kältewiderstand
Wer im Schnee und unter Tage lebt, dem macht Kälte nichts – Zwerge erhalten 10 Punkte Frostresistenz.



Schatzsuche
Per Goldspürnase erschnüffeln Zwerge Schatztruhen schon von weitem – Kisten sind auf der Karte markiert.

UNTOTE



Wille der Verlassenen
Durch diese Fertigkeit machen sich Untote kurz immun gegen Furcht-, Schlaf- und Betörungseffekte.



Kannibalismus
Wie in WarCraft 3 ernähren sich die Untoten von Leichen ihrer Opfer. Das erhöht die Regeneration um 200 Prozent.



Unterwasseratmung
Wer tot ist, muss nicht atmen: Unter Wasser halten es die Verwesten viermal länger aus als alle Anderen.



Schatten-Widerstand
Die Bewohner der Dunkelheit haben eine angeborene Resistenz gegen Schattenmagie in Höhe von zehn Punkten.

GNOME



Fluchtkünstler
Die kleinen Knubbel brechen per Fertigkeit aus Fallenzaubern wie Frostnova oder Wucherwurzeln aus.



Schweifende Gedanken
Intelligenz steigt um fünf Prozent. Damit sind Gnome ideal für alle Klassen, die viel Mana verbrauchen.



Arkaner Widerstand
Durch die hohe Intelligenz erhalten die Erdnuckel zusätzlich einen Bonus auf den Widerstand gegen Zauber.



Technologie
Gnome sind legendäre Erfinder und bekommen deshalb 15 Zusatzpunkte auf den Beruf Ingenieurskunst.

TROLLE



Berserkertum
Diese aktive Fertigkeit erhöht kurzzeitig die Angriffs- und Zaubergeschwindigkeit der Hakennasen.



Regeneration
Alle Trolle sind Meister der Regeneration und bekommen selbst im Kampf einen Bonus von zehn Punkten.



Wildtiertöten
Gegen alle Monster der Kategorie Wildtier erhalten Trolle einen Angriffsbonus von fünf Prozent.



Wurfwaffen
Schon in WarCraft-Strategiespielen waren die Axt- und Speerwerfer der Horde gefürchtet – fünf Bonuspunkte.

OPTIMALE KOMBINATIONEN

ALLIANZ

Rasse	Attribut	KRIEGER	PALADIN	SCHURKE	PRIESTER	MAGIER	HEXENMEISTER	JÄGER	DRUIDE	SCHAMANE
MENSCH	Kraft	23	22	21	20	20	20	–	–	–
	Beweglichkeit	20	20	23	20	20	20	–	–	–
	Ausdauer	22	22	21	20	20	21	–	–	–
	Intellekt	20	20	20	22	23	22	–	–	–
	Geist	21	22	21	24	23	23	–	–	–
	Rüstung	47	42	48	45	45	45	–	–	–
ZWERG	Kraft	25	24	23	22	–	–	22	–	–
	Beweglichkeit	16	16	19	16	–	–	19	–	–
	Ausdauer	25	25	24	23	–	–	24	–	–
	Intellekt	19	19	19	21	–	–	19	–	–
	Geist	19	20	19	22	–	–	20	–	–
	Rüstung	34	34	40	37	–	–	40	–	–
NACHTELF	Kraft	20	–	18	17	–	–	17	18	–
	Beweglichkeit	25	–	28	25	–	–	28	25	–
	Ausdauer	21	–	20	19	–	–	20	19	–
	Intellekt	20	–	20	22	–	–	20	22	–
	Geist	20	–	20	23	–	–	21	22	–
	Rüstung	57	–	58	55	–	–	58	55	–
GNOM	Kraft	18	–	16	–	15	15	–	–	–
	Beweglichkeit	21	–	26	–	23	23	–	–	–
	Ausdauer	23	–	20	–	19	20	–	–	–
	Intellekt	24	–	24	–	27	26	–	–	–
	Geist	20	–	20	–	22	22	–	–	–
	Rüstung	53	–	54	–	51	51	–	–	–

Bei der Charakterwahl dürfen Sie aus **acht Rassen und neun Klassen** wählen. Manche Kombinationen sind besser als andere. Hier sehen Sie, welche das sind.

HORDE

Rasse	Attribut	KRIEGER	PALADIN	SCHURKE	PRIESTER	MAGIER	HEXEN-MEISTER	JÄGER	DRUIDE	SCHA-MANE
ORC	Kraft	26	–	24	–	–	23	23	–	24
	Beweglichkeit	17	–	20	–	–	17	20	–	17
	Ausdauer	24	–	23	–	–	23	23	–	23
	Intellekt	17	–	17	–	–	19	17	–	18
	Geist	23	–	23	–	–	25	24	–	25
	Rüstung	36	–	42	–	–	39	42	–	48
UNTOTER	Kraft	22	–	20	19	19	19	–	–	–
	Beweglichkeit	18	–	21	18	18	18	–	–	–
	Ausdauer	23	–	22	21	21	22	–	–	–
	Intellekt	18	–	18	20	21	20	–	–	–
	Geist	25	–	25	28	27	27	–	–	–
	Rüstung	43	–	44	41	41	41	–	–	–
TAUREN	Kraft	28	–	–	–	–	–	25	26	26
	Beweglichkeit	15	–	–	–	–	–	18	15	15
	Ausdauer	24	–	–	–	–	–	23	22	23
	Intellekt	15	–	–	–	–	–	15	17	16
	Geist	22	–	–	–	–	–	23	24	24
	Rüstung	32	–	–	–	–	–	38	35	44
TROLL	Kraft	24	–	22	21	21	–	21	–	22
	Beweglichkeit	22	–	25	22	22	–	25	–	22
	Ausdauer	23	–	22	21	21	–	22	–	22
	Intellekt	16	–	16	18	19	–	16	–	17
	Geist	21	–	21	24	23	–	22	–	23
	Rüstung	51	–	52	49	49	–	52	–	58

MENSCHEN

Im Startgebiet der Menschen müssen Sie bei Quests **die längsten Laufwege** absolvieren. Wir zeigen Ihnen, wie Sie trotzdem Zeit sparen können.

Der Hexenmeister darf gleich im ersten Level mit einer epischen Quest starten, um sich seinen Wichtel zu verdienen. Wir haben daher mit dem Hexer den schnellsten Weg zur zehnten Stufe herausgefunden.

1 DEPUTY WILLEM Direkt am Startpunkt schickt uns der Soldat zu Marshal McBride in der Abtei. Der möchte, dass wir das Kobold-Gezücht nördlich des Gebäudes um 10 Monster dezimieren.

2 EAGAN PELTSKINNER Der Jäger verlangt acht Stücke Wolfsfleisch – die passende Beute streunt direkt im Umkreis der Northshire-Abtei.

3 MARSHAL MCBRIDE Der Offizier will nun, dass wir noch 10 Kobold-Tagelöhner töten. Die finden wir am Eingang zur Mine im Norden. Nach der Rückkehr sollen wir eine Nachricht nach Goldshire bringen. Wir nehmen die Quest an, erledigen sie aber erst später.

4 DEPUTY WILLEM Der Soldat bittet erneut um Hilfe. Diesmal sollen wir in den Weinbergen im Südosten Defias-Rohlinge verkloppen und 12 Stirnbänder mitbringen. Danach sollen wir den Bandenchef töten – die Quest nehmen wir an, machen aber vorher noch einen Abstecher zu anderen Auftraggebern.

5 DRUSILLA LA SALLE Nur Hexenmeister erhalten eine epische Quest auf Stufe 1, für die wir aber erst jetzt stark genug sind. An der markierten Position (A) hinter dem Weinfeld finden wir das Zielobjekt und erhalten dafür einen Zauber.

6 MILLY OSWORTH Die Dame will acht Kisten Wein. Diese sind auf dem Feld verteilt. Vorsicht: Die Diebe dort greifen gerne zu zweit an und haben einen großen Aggro-Radius. Gleich nach der Weinernte schnappen wir uns noch den Bandenchef und seine Kumpane vor dem Haus hinter dem Feld (B).

7 BRUDER NEALS Milly schickt uns in den Glockenturm der Abtei, wo wir den Mönch Neals finden. Damit endet die letzte Quest in Northshire, und wir machen uns auf den Weg nach Goldshire.

8 MARSHAL DUGHAN Wir liefern die Nachricht aus der Abtei ab und bekommen den Auftrag, die Fargodeep Mine zu erforschen. Dort haben sich Kobolde eingenistet, zu denen auch die Quest von NPC Remy passt, den wir an der Kreuzung treffen. Er sucht Goldstaub, den Kobolde oft bei sich tragen.

9 WILLIAM PESTLE In der Herberge der Stadt binden wir beim Gastwirt unseren Ruhestein, um Laufwege zu sparen. Außerdem erteilt uns William Pestle in der Ecke des Schankraums den Auftrag, 8 Kerzen zu sammeln. Praktisch: Diese Dinger schleppen ebenfalls die Kobolde der Region mit sich herum.

10 MAYBELL MACLURE Vor dem Gang in die Mine erledigen wir noch einige Botengänge. Geradeaus südlich von Goldshire befindet sich die Maclure Farm. Für die Bauerstochter bringen wir einen Liebesbrief nach Westen. Vorsicht: Die Monster dort sind teilweise drei Stufen stärker als wir.

11 DIE STONEFIELDS Am Fluss im Westen treffen wir Tommy Joe Stonefield. Ihm geben wir den Liebesbrief, und er bittet uns, mit Oma Stonefield zu reden. Die befindet sich auf der Farm, über die wir den Fluss erreicht haben. Die Dame schickt uns zurück zu William Pestle in Goldshire – das kann noch warten. Gleich nebenan sucht Tantchen Bernice ihre Halskette, und Mutter Stonefield möchte ein Schwein des Nachbarfarmers aus dem Weg haben.

12 BILLY MACLURE Mit all den Quests im Gepäck geht's zurück auf die Maclure Farm. Hier will Billy für die Halskette von Bernice eine Pastete. Die passenden Schweine dazu finden Sie auf dem Stonefield-Gelände. Mit der Pastete geht's zurück zu Billy, der uns in die Fargodeep Mine der Kobolde schickt.

13 GOLDZAHN In die Mine steigen Sie am besten mit einer Gruppe von Helden – es geht aber auch alleine. Am tiefsten Punkt der Mine finden wir den Kobold Goldzahn mit der gesuchten Kette. Nebeneffekt: Die Mine gilt als entdeckt, und wir sammeln genug Kerzen und Goldstaub. Damit sind drei weitere Quests gelöst, und wir kehren per Ruhestein nach Goldshire zurück, um uns lange Laufwege zu ersparen.



14 **NACH OSTEN** Zunächst sahnen wir unsere Belohnungen ab und erreichen locker Stufe 8. Dazu erhalten wir zwei neue Quests: William Pestle will 4 Kristalltanggewebe von Murlocs am Kristallsee, und der Marshal schickt uns über die Straße nach Osten.

15 **WACHE THOMAS** Immer dem Weg nach erreichen wir den Soldaten. Er bittet uns, 8 junge Waldbären und 10 Streuner zu töten. Die finden wir über die Brücke und nordöstlich hinter einem Holzfäller-Lager. Passend: Die Chefin des Sägewerks (C) schickt uns Richtung Norden. Dort sind unter den Bäumen kleine Holzstöße versteckt. Während wir das Holz sammeln, erlegen wir die Bären und Wölfe.

16 **SARA TIMBERLAIN** Die Näherin will 6 rote Stirnbänder von uns. Die tragen die Diebe auf der Kürbisfarm – zurück über die Brücke und südwestlich. Dort finden wir außerdem die **Sau Prinzessin**, die wir mit einer Gruppe bezwingen – alleine geht das nur jenseits von Level 10. Jetzt kehren wir nach Goldshire zurück. Auf dem Weg dorthin schauen wir am Kristallsee vorbei und töten Murlocs, um an das Tanggewebe für William Pestle zu gelangen. Vorsicht: Die Kreaturen schwimmen auch schlecht sichtbar unter Wasser.

17 **MARSHAL DUGHAN** Mit dem Unsichtbarkeitsschnaps aus der Herberge gehen wir zum Offizier, der uns zur **Westbrook-Garnison** schickt. Die liegt immer die Straße entlang, über eine Brücke und dann nach Nordwesten. Vorher bringen wir den Schnaps zur Maclure-Farm und holen uns bei Mutter Stonefield die Belohnung für die Schlachtung von Prinzessin.

18 **DEPUTY RAINER** Im Süden der Garnison tummeln sich Gnolle. Wir sollen 8 Bänder der Monster besorgen. Außerdem lesen wir einen Steckbrief gleich neben dem Eingang des Gebäudes für eine weitere Quest.

19 **HOGGER** Das Gnoll-Lager sollten Sie in Begleitung einer Gruppe betreten. Anführer Hogger (Elite-Mob) patrouilliert südlich der Basis. Ihn greifen wir am besten von Süden an – und nur mit Hilfe. Dafür gibt es ordentlich Erfahrungspunkte.

20 **NACH STORMWIND** Zurück in Goldshire schicken uns Schmied Argus und William Pestle nach Stormwind. Wir folgen ihrer Wegbeschreibung und finden auf der ersten Straße der Hauptstadt die Pestle-Apotheke, wo wir eine Lieferung abgeben. Danach stöbern wir in der nordwestlichsten Ecke des Zwergenviertels Grimand Elmore auf und erreichen Level 10.

NACHTELFEN

Die Nachtelfen haben eine überschaubare Startregion. Die Laufwege sind relativ kurz, **Stufe 10 ist somit schneller erreicht** als bei den anderen Allianz-Völkern.

Wir waren als Nachtelfen-Krieger unterwegs und haben uns durch die Wälder der Insel Teldrassil gekämpft. Unser Erfahrungsbericht zeigt Ihnen, wie Sie in der bunten Baumschmuserheimat zeitsparend bis Level 10 aufsteigen – ohne lange Umwege zu gehen.

1 KONSERVATOR ILTHALAINE Gleich am Startpunkt erwartet uns der erste Auftrag. Wir sollen 7 Junge Nachtsäbler und 7 Junge Disteleber erlegen, die direkt um uns herum streunen. Sobald wir durch die Erfahrungspunkte aufsteigen, geben uns zwei weitere Nachtelfen am Fuße des Baumes Aldrassil neue Jobs.

2 DIRANIA SILVERSHINE Die Köchin sucht ihren Freund Iverron, der bei einer Höhle im Norden sein soll. Direkt um die Ecke steht der Druide Melithar Staghelm, der uns zur Dryade Tarindrella schickt. Auf dem Weg holen wir uns bei Konservator Ilthalaine die nächste Quest: 7 Räudige Nachtsäbler und 7 Räudige Disteleber töten. Außerdem sollen wir einen kurzen Abstecher zu unserem Lehrer machen.

3 TARINDRELLA Die Dryade will 8 Stück Teufelsmoos von den Grell im Norden und Osten. Ein Stückchen hinter den Lagern dieser Kreaturen liegt die Höhle der Webwood-Spinnen. Dort befindet sich Iverron.

4 IVERRON Der Nachtelf braucht ein Gegenmittel zum Spinnengift. Das soll seine Freundin Dirania Silvershine brauen. Auf dem Rückweg beseitigen wir südöstlich der Höhle die ersten Räudigen Nachtsäbler und Disteleber, heben uns aber den Rest für später auf.

5 GILSHALAN WINDWALKER Nachdem uns Dirania Silvershine die Zutaten für das Gegengift genannt hat, schickt uns ein weiterer Nachtelf Richtung Norden zu den Spinnen. Auf dem Weg dorthin sammeln wir die Zutaten für die andere Quest: Pilze von den Grell und Webwood-Sekret von den Spinnen. Die Lilien stehen rings um den Teich zwischen Aldrassil und der Höhle. Wir pflücken sie auf dem Rückweg von den Spinnen und haben die Giftstoffbeutel für Gilshalan schon in der Tasche. Außerdem erledigen wir jetzt die letzten Nachtsäbler und Disteleber für den Konservator.

6 WEBWOOD-EI Bei Aldrassil sprechen wir zuerst mit dem Konservator, danach mit Gilshalan Windwalker, der nun ein Webwood-Ei aus der Höhle verlangt. Anschließend braut uns Dirania Silvershine das Gegengift. Nun bleiben uns fünf Minuten, um zu Iverron zu laufen. Keine Panik: Die Zeit reicht dicke! Nachdem Iverron gerettet ist, schlagen wir uns durch die Spinnenhöhle. Die Eier bewacht ein besonders starkes Exemplar, das wir aber alleine besiegen können.

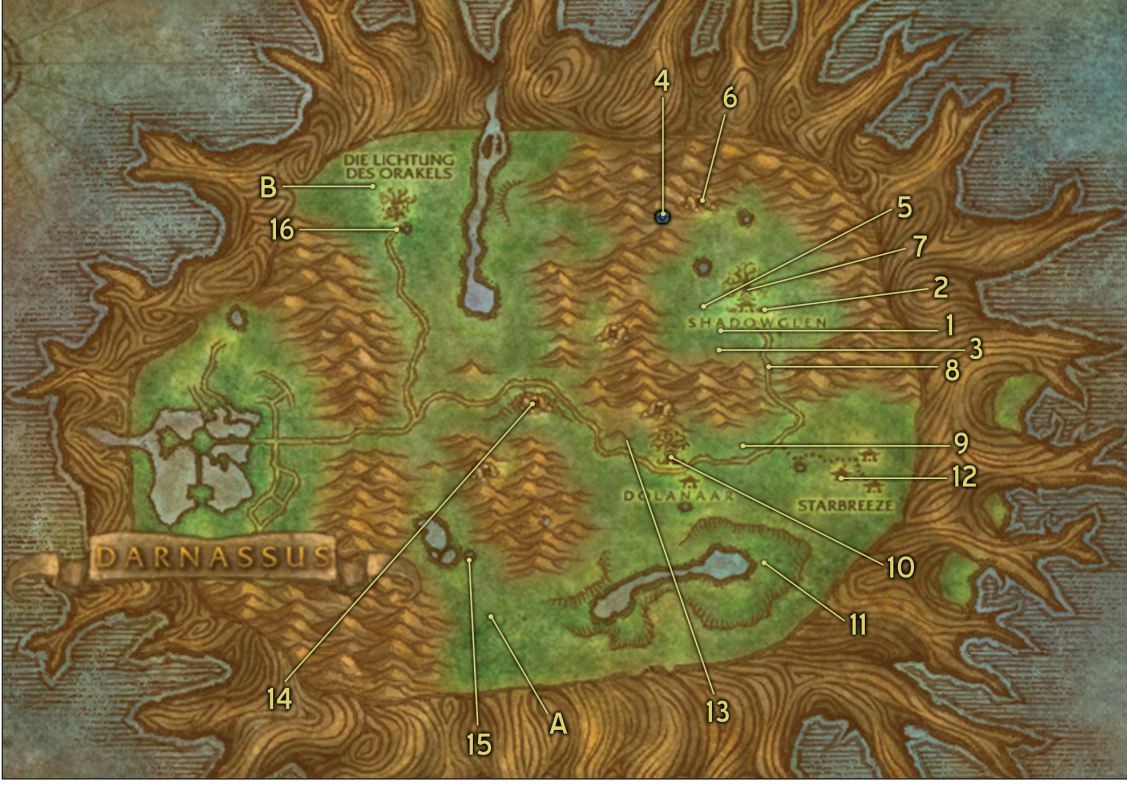
7 TENARON STORMGRIP Der Spinnenforscher schickt uns nun in die Wipfel des Baumes Aldrassil. Dort erteilt uns ein Druide den Auftrag, Wasser aus dem Mondbrunnen im Norden zu holen. Sobald wir mit der gefüllten Flasche zurückkehren, sind die Quests in Shadowglen abgeschlossen und der Druide schickt uns in das nahegelegene Dörfchen Dolanaar.

8 PORTHANNIUS Am Ausgang aus Shadowglen steht ein Nachtelf, der uns ein Paket für den Gastwirt der Herberge in Dolanaar mitgibt.

9 ZENN FOULHOOF Der mysteriöse Satyr will von uns je 4 Nachtsäblerzähne, Eulenfedern und Spinnenbeine. Diese Quest nehmen wir an, erledigen sie aber erst nach einem Besuch im Dorf.

10 SYRAL BLADELEAF Die Nachtelfe steht mit anderen Quest-Gebern dicht gedrängt. Für sie sollen wir eine Lieferung zum Al'Amethsee bringen. Vorher holen wir uns aber noch die Aufträge der anderen NPCs. **Athridas Bearmantle** (direkt neben Syral) schickt uns auf eine Suchmission nach Starbreeze. Südlich der Herberge stehen **Koch Zarrin**, der 7 Kleine Spinnenbeine braucht, und **Corithas Moonrage**, dem wir Wasser aus dem Mondbrunnen in Starbreeze holen sollen.

11 DENALAN Den Einsiedler am See suchen wir zuerst auf. Er will 8 Timberling Samenkörner von den Kreaturen rund um den See. Dort finden wir auch die 12 Timberling-Schößlinge – eiförmige Pflanzen zwischen den Bäumen. Nach den beiden Quests schickt uns Denalan nach Darnassus. Das muss warten, denn wir ziehen zuerst in Richtung Starbreeze.



12 GUEROLAS TALVETHREN Auf dem Weg nach Starbreeze töten wir die Spinnen, Eulen und Nachtsäbler für **Zenn Foulhoof.** Dabei fallen außerdem die Spinnenbeine für den **Koch Zarrin** ab. Zusätzlich füllen wir am Ortseingang eine Wasserflasche am Mondbrunnen. Schließlich erreichen wir den verschollenen Nachtelf im ersten Stock eines der Häuser. Vorsicht: Die Monster hier sind sehr aggressiv, und die Gnarlpine-Schamanen heilen sich selbst und andere Kämpfer. Zur Not laufen Sie den Verfolgern davon.

13 MONDPRIESTERIN AMARA Auf dem Rückweg nach Dolanaar holen wir bei Zenn Foulhoof unsere Belohnung ab. Im Dorf sprechen wir zuerst mit **Corithas Stormrage**, der uns zu einem weiteren Mondbrunnen schickt. Außerdem treffen wir auf der Hauptstraße eine **Mondpriesterin**. Wir sollen 6 Gnarlpine Wegelagerer erledigen und Foulhoof eine Lektion erteilen. Die Teufelszapfen dafür finden wir unter den Bäumen nahe dem Dorf – grün qualmende Pflanzen.

14 GRABHÜGEL VON BAN'ETHIL Nach dem Besuch bei Foulhoof schickt uns **Athridas Bearmantle** aus Dolanaar auf die Suche nach vier Relikten. Die sind in der Höhle von Ban'ethil versteckt. Dort sollten Sie sich nur mit einer Gruppe hinein wagen. Alleine schalten wir nur 6 Gnarlpine Wegelagerer aus und verduften.

15 MONDBRUNNEN VON ARLITHRIEN Der Brunnen ist leicht zu finden, aber umgeben von starken Monstern. Trotzdem wagen wir uns südlich noch bis zu der Stelle vor, an der sich ein leuchtender Baum befindet (A). Hier pflücken wir eine Frucht, die Denalan am Al'Amethsee identifizieren kann.

16 LICHTUNG DES ORAKELS Per Ruhestein geht's zurück nach Dolanaar, wo uns **Corithas Stormrage** erneut einen Mondbrunnen als Ziel nennt. Anschließend schauen wir bei **Denalan** am See vorbei, um die leuchtende Frucht abzugeben. Nun sind wir bereit, in die Lichtung des Orakels zu gehen. Dort finden wir den Mondbrunnen und etwas weiter nördlich noch einen Leuchtbaum (B). Vorsicht: Die Harpyien in dieser Gegend sind besonders harte Gegner. Ein letztes Mal schauen wir bei **Corithas** und **Denalan** vorbei, die uns nun beide nach Darnassus schicken. Dort ist der Druide **Rellian Greenspyre** etwas schwer zu finden. Er steht an einer Brücke der Cenarion Enklave – Richtung des großen Tempels. In der Hauptstadt schließen wir die letzten Botengänge ab und erreichen Level 10.

GNOME/ZWERGE

Das Startgebiet der Gnome ist mit dem der Zwerge identisch. Wir kämpfen uns durch die unwegsame Region und entdecken auch die Spezial-Quest für Hexenmeister.

Das Startgebiet in den Bergen ist weitläufig, verwinkelt und übersichtlich. Wir zeigen Ihnen, wie Sie trotzdem mit vergleichsweise wenig Lauferei schnell zu Level 10 aufsteigen.

1 STEN STOUTARM Direkt vor uns wartet Sten Stoutarm, der von uns 8 Wolfsfleisch will. Schon diese Aufgabe beschert uns Level 2.

2 STEN Nun sollen wir das Memorandum lesen, das er uns gibt und uns damit zu Alamar Grimm nach Anvilmar schickt. Das liegt nördlich.

3 STEN Außerdem gibt Sten Stoutarm uns Briefe für Talin Keeneye, der sich im Lager im Westen unseres Standortes aufhält.

4 BALIR FROSTHAMMER Er steht links von Sten und will, dass wir Rockjaw-Troggs töten. Die tummeln sich auf dem Weg zu Talin.

5 TALIN KEENEYE Wir liefern die Briefe ab und erhalten einen neuen für Grelin Whitebeard im Lager im Südosten.

6 TALIN Für Talin sollen wir noch 12 Klippeneber töten. Das erledigen wir quasi im Vorbeigehen auf dem Weg zu Grelin.

7 GRELIN WHITEBEARD Er will, dass wir 14 Trollwelpen meucheln, die sich vor und in der Höhle im Süden aufhalten.

8 GRELIN Außerdem sollen wir für Grelin Whitebeard sein Tagebuch von Troll-Chef Grik'Nir den Kalten zurückholen.

9 GRELIN Haben wir alle Aufträge für Grelin erledigt, schickt er uns mit einer Botschaft zu Talos. Der Weg führt durch den Tunnel im Osten. Vorher sprechen wir aber mit Nori.

10 NORI PRIDEDRIFT Wir versprechen Nori, das heiße Gebräu binnen 5 Minuten zu Durnan nach Anvilmar zu bringen. Das trifft sich gut, nach Anvilmar müssen wir ohnehin.

11 DURNAN Der schickt uns mit dem leeren Becher zurück. Damit sich der Weg lohnt, sprechen wir noch mit Alamar Grimm.

12 ALAMAR GRIMM Hier erhalten wir die Spezial-Quest für Hexenmeister. Wir sollen 3 Feder-Glücksbringer aus der Troll-Höhle bringen.

13 FELIX WHINDLEBOLT Wir entdecken in Anvilmar noch Felix, der Gegenstände vermisst, die in den Troll-Lagern neben der Höhle sein sollen.

14 SENIR WHITEBEARD Sind die Aufträge erledigt, laufen wir schließlich zu Senir durch den Tunnel im Nordosten des Startgebietes.

15 HANDS SPRINGSPROCKET Unterwegs treffen wir Hands, für den wir Vorräte ins Gasthaus von Kharanos bringen sollen. Prima, da müssen wir eh hin.

16 RAGNAR THUNDERBREW Vor dem Gasthaus bittet Ragnar um Eberrippchen und Malzbier. Die Eber laufen im Umland von Kharanos herum, das Bier gibt es in der Brauerei.

17 THAREK BLACKSTONE Für Tharek sollen wir Werkzeug zu Beldin Stellgrill liefern, der nordöstlich von Kharanos arbeitet.

18 LOSLOR RUDGE Da wir auf der Suche nach Ebern etwas herumkommen werden, versprechen wir Loslor, nach der Munition zu suchen. Wir finden sie südlich von Kharanos.

19 PILOT BELLOWFIZ Der Flieger bei Beldin Steelgrill möchte Eberfleisch und Bärenfell, das wir südlich des Lagers noch lebendig herumlaufen sehen.

20 PILOT BELLOWFIZ Außerdem will er, dass wir ihm von Rejold Barleybrew in Brewnall ein Fass Bier holen. Prost!

21 PILOT STONEGEAR Für den sollen wir 8 Wendigo-Mähnen auftreiben. Die treiben sich westlich von Kharanos herum; da müssen wir gleich noch hin.

22 SENIR WHITEBEARD Auf dem Rückweg von Ragnar holen wir uns hier eine neue Quest: Wir sollen die Höhle bei Brewnall erkunden.

23 REJOLD BARLEYBREW Der braucht für ein besonders gutes Bier Eisbärenklauen und ähnlich leckere Zutaten, die wir allesamt bei starken Gegnern südlich von Brewnall finden. Wir nehmen danach einen



kleinen Umweg in Kauf und bringen auf dem Rückweg das Fass zu Pilot Bellowfiz.

24 **REJOLD** Schließlich will Rejold das perfekte Starkbier brauen. Das dafür nötige Schimmerkraut gibt es bei Troll-Sehern in der Shimmerridge. In deren Nähe laufen auch Wendigos herum.

25 **MARLETH THUNDERBREW** Der Brauerin sagen wir zu, in der Brauerei von Kharanos ein Fass gegen ein eigenes zu tauschen.

26 **SENIR** Schließlich erhalten wir von Senir den Auftrag, seinen Bericht an Senator Barin Redstone in Ironforge abzuliefern. Doch erst erledigen wir die anderen Quests.

27 **JARVEN THUNDERBREW** In der Brauerei in Kharanos wollen wir die Fässer tauschen, doch Jarven bewacht den Keller. Erst mit einem Malzbier zieht er ab. Das gibt es oben beim Wirt, also schon auf dem Weg zum Keller kaufen.

28 **REJOLD** Zurück bei Rejold schickt der uns mit einem Fass Schimmerbräu zu Wellart Barleybrew beim südlichen Wachturm an der Grenze zu Loch Mordan – eine weite, weite Reise.

29 **SENATOR BARIN** Da wir ohnehin nach Osten müssen, liefern wir erst den Bericht beim Senator ab, der beim Zwergenkönig vor der Schmiedehalle in Ironforge sitzt.

30 **IRONFORGE** Wer will, kann sich beim Hexenmeister-Lehrer im hintersten Ende von Ironforge mit neuen Zaubern eindecken. Andere Klassen finden bei ihren Trainern ebenfalls neue Fertigkeiten.

31 **WELLART BARLEYBREW** Wir laufen den Weg nach Osten entlang, bis wir endlich den Tunnel zum Grenzposten erreichen. Am Ausgang stehen der Wachturm und Wellart, dem wir das Fass überreichen. Die Erfahrungspunkte befördern uns dann zu Level 10 – und der nächste Auftrag wartet schon!

ORCS

Das Startgebiet der Orcs liegt südlich von Ogrimmar in Durotar. Wir zeigen Ihnen, wie Sie im »Tal der Prüfungen« bestehen und wo **Schamanen ihre Spezialquest finden**.

Für den schnellsten Weg zu Level 10 im Orc-Gebiet haben wir den Schamanen gewählt. Diese Klasse kann schon sehr früh die erste epische Quest beginnen – wir zeigen, wie Sie das schaffen.

1 **KALTUNK** Der erste Auftrag ist besonders simpel: Wir sollen Gornek im Westen des Lagers finden. Er steht im Eingang zur Höhle.

2 **GORNEK** Der Orc will, dass wir 10 Scheckige Eber töten. Mit schnellen Blitzbällen ist das kein Problem. Belohnung: Wir erreichen Level 2!

3 **GORNEK** Nun sollen wir das Runenbeschriftete Pergament zu **Skrikrik** bringen. Der will, dass wir 10 Skorpid-Schwänze sammeln und zu ihm bringen. Auf dem Weg dorthin sehen wir einen weiteren NPC mit Ausrufungszeichen über dem Kopf.

4 **ZUREETHA FARGAZE** Auf der Suche nach Skorpids müssen wir nur etwas weiter nach Norden laufen, um **Üble Familiare** zu finden. 12 Stück sollen wir für Zureetha töten.

5 **HANA'ZUA** Unter dem großen Baum liegt der verletzte Troll **Hana'Zua**. Er bittet uns, den Skorpid Sarkoth zu töten. Wir finden das Untier auf dem Plateau südlich von unserem Standpunkt. Ist Sarkoth besiegt, sprechen wir mit **Hana'Zua**, der uns zu **Gornek** schickt, wo wir gleichzeitig die dritte Aufgabe vollenden.

6 **SKRIKRIK** Auf dem Rückweg zu **Gornek** beenden wir **Skrikriks** Quest, indem wir mit ihm sprechen. Jetzt haben wir schon Level 3 erreicht.

7 **GALGAR** Östlich des Lagers steht **Galgar**, für den wir nördlich des Lagers 10 Kaktusäpfel sammeln sollen. In dieser Gegend lungern auch weitere Üble Familiare herum, sodass wir schnell die Quests 4 und 7 erledigt haben. Wir laufen erst zu **Galgar**, dann zu **Zureetha**, und vollenden die beiden Quests.

8 **ZUREETHA** In der Höhle im Norden liegt das Burningblade-Medaillon (drinnen dem oberen Weg folgen), das wir für **Zureetha** holen sollen.

9 **CANAGA EARTHCALLER** Bevor wir zur Höhle aufbrechen, sprechen wir mit **Canaga**, der uns die erste epische Quest der Schamanen gibt. Diese klassenspezifische Aufgabe ist mehrteilig: Als erstes sollen wir 2 **Teufelspeitscher**-Hufe zu **Canaga** bringen. Die Monster finden wir ebenfalls in der Höhle.

10 **GROSSKNECHT THAZZ'RIL** Unterwegs sprechen wir noch mit **Großknecht Thazz'Ril**, für den wir 5 Faule Peons mit seinem Knüppel wach prügeln sollen. Die Quest ist simpel: Die Faulsäcke sind von weitem am leuchtend grünen »Zzz« zu sehen.

11 **ZUREETHA** Während der Kämpfe in der Höhle haben wir Level 5 erreicht! Wir vollenden unsere Quest bei **Zureetha**, die uns als nächstes nach Sen'Jin im Südosten schickt.

12 **CANAGA** Teil 2 der epischen Quest führt uns zum Geisterfelsen, der südwestlich des Lagers liegt. Dort müssen wir den Obelisken anklicken.

13 **GROSSKNECHT THAZZ'RIL** Jetzt holen wir noch schnell **Thazz'Rils** Hacke aus der Höhle, nachdem wir uns die Belohnung für seine vorherige Aufgabe abgeholt haben. Dank der Erfahrungspunkte steigen wir auf Level 6 auf.

14 **CANAGA** Mit 2 Rohquarzen vom Geisterfelsen laufen wir zu **Canaga** und erhalten als Belohnung das Steinhaut-Totem, das uns und unsere Begleiter für 45 Sekunden gegen Angriffe schützt. Wir reisen nach Sen'Jin und nutzen den Weg, um mit weiteren Monstern unsere Erfahrungspunkte zu erhöhen.

15 **MEISTER GADRIN** In Sen'Jin erhalten wir von **Meister Gadrin** zwei Aufgaben auf den Echo Inseln im Südosten und eine in Razor Hill im Norden.

16 **MEISTER VORDRAL** Bevor wir zu den Inseln schwimmen, töten wir für **Meister Vodral** am Darkspear-Strand noch Kriecher und Makrukras. Deren Überreste nehmen wir erstmal mit.

16a **ECHO INSELN** Zuerst töten wir die verhexten Trolle für **Meister Gadrin**, dann knöpfen wir uns den Anführer Zalazane vor. Da diese Quest knifflig ist (Zalazane hat Level 10!), schließen wir uns einer Gruppe an, indem wir Kanal 4 der Chat-Funktion nutzen.

16b MINSHINAS SCHÄDEL Sobald wir das Troll-Lager ausgeräuchert haben, ist auch der Weg frei, den Schädel zu finden. Der liegt auf der kleinen Anhöhe im Süden des Lagers. Zur Belohnung steigen wir auf Level 9 auf.

17 UKOR Nachdem wir die drei Quests in Sen'Jin vollendet haben, laufen wir nach Norden nach Razor Hill. Auf dem Weg treffen wir den **Peon Ukor**, für den wir eine Essenslieferung mitnehmen.

18 ORGNIL SOULSCAR Wir liefern die Rationen im Gasthaus ab, dann berichten wir **Orgnil** von den Geschehnissen in Sen'Jin. Er schickt uns in die Thunderridge im Nordwesten, wo wir **Fizzles** Klaue finden sollen. Für diese schwere Aufgabe holen wir uns einen kampfstarken Begleiter.

19 KOCH TORKA Zuvor kehren wir auf die Echo Inseln zurück, um für **Koch Torka** in Razor Hill 3 Schwanzpeitscher-Eier zu holen.

20 REZLAK Mit Fizzles Klaue im Gepäck treffen wir auf dem Rückweg nach Razor Hill den Goblin **Rezlak.** Für ihn sollen wir 5 Proviantsäcke finden, die in der Umgebung verstreut sind.

21 REZLAK Kaum liefern wir die Säcke ab, hat **Rezlak** schon die nächste Quest: In der Drygulch-Klamm sollen wir Dustwind-Wilde und -Hexen töten. Gesagt, getan: Kaum vollenden wir die Quest, erreichen wir Level 10! Weiter geht es in die Orc-Hauptstadt Ogrimmar im Norden.



UNTOTE

Bei den Untoten werden Sie in der Stadt Brill von Aufträgen geradezu erschlagen. Wir verraten, wie Sie die **Quests in effektiver Reihenfolge erledigen.**

Damit wir nicht alleine durch das karge Untoten-Land ziehen müssen, zeigen wir den Weg bis Level 10 anhand einer Untoten-Hexenmeisterin samt Wichtel.

1 MORDO Verlassen Sie die Gruft und sprechen Sie mit Totengräber **Mordo**, der Sie zu Schattenpriester Sarvis in der Kirche von Deathknell (2) schickt.

2 SARVIS Reden Sie mit dem Priester und erledigen Sie je 8 hirnlose und elende Zombies. Diese finden Sie überall in Deathknell.

3 ELRETH **Sarvis** schickt Sie zu Ihrem Lehrer und bittet Sie außerdem, 12 Rattlecage-Skelette zu beseitigen. Novize **Elreth** verlangt, dass wir je 6 Aasfressertatzen und Duskbat-Flügel besorgen. Erledigen Sie dafür junge Aasfresser und Duskbats westlich des Dorfes und kehren Sie mit der Beute zu Elreth zurück.

4 SKELETTJAGD **Elreth** will nun, dass wir einen gewissen **Samuel Fipps** erledigen und dessen sterbliche Überreste auf dem Friedhof neben der Kirche begraben. Vor dem Gebäude trägt uns Todeswache **Saltain** auf, in Deathknell 6 Aufgestöberte Waren einzusammeln. Diese finden Sie in den Häusern des Ortes. Hauen Sie entlang des Weges zu Samuel (A) 12 Rattlecage Skelette um. Begraben Sie Samuel auf dem Friedhof in Deathknell und schließen Sie die Quests bei den jeweiligen NPCs ab.

5 ARREN Gegenüber der Kirche steht Todeswache **Arren**, für den Sie 10 junge Nightweb-Spinnen im Bereich (B) und 10 Nightweb-Spinnen in der Mine (C) erlegen. Danach kehren Sie zu **Arren** zurück.

6 DIE BÖSEN ROTEN Nun schwört **Arren** Sie auf den Kampf gegen den »Scharlachroten Kreuzzug« ein. Beweisen Sie Ihre Entschlossenheit, indem Sie 12 Armbinden von besiegten Konvertiten und Initianden ergattern (zu finden bei D).

7 TOD DEM BOSS Danach sollen wir den Anführer der Feinde, **Meven Korgal**, beseitigen. Dieser steht im Bereich D vor einem einzelnen Zelt. Nachdem Sie Meven gemeuchelt haben, schickt **Arren** Sie nach Brill, wo Sie Executor **Zygand** (10) eine wichtige Botschaft überbringen sollen.

8 LAUFBURSCHE **Cavin Montagon** benötigt einen Laufburschen, und da Sie ohnehin gerade nach Brill unterwegs sind, nehmen Sie seinen Auftrag an.

9 SIMMER Für die Todeswache **Simmer** sollen Sie auf dem Feld von Sollidens Farm im Osten 10 Kürbisse mopsen. Gehen Sie aber zuerst nach Brill. Auf dem Weg (E) treffen Sie Wächter **Gordo**. Der verlangt, dass Sie 3 Büschel Düsterkraut pflücken.

10 ZYGAND & SEVREN Überbringen Sie **Zygand**, der vor dem Rathaus in Brill steht, die Nachricht aus Deathknell. **Zygand** bittet Sie, erneut gegen den Scharlachroten Kreuzzug zu kämpfen. Im Rathaus schickt uns Magistrat **Sevren** gegen Grabräuber aus.

11 WIRTSHAUS In der Taverne unterhalten wir uns mit Gastwirtin **Renee** und erfüllen damit den Laufburschenauftrag von **Cavin Montagon** (8).

12 DILLINGER Gehen Sie zurück zum westlichen Ortseingang und sprechen Sie mit Todeswache **Dillinger**. Sammeln Sie für ihn 7 Eitrige Klauen von Faulenden Toten und Verheerten Kadavern (bei F). Zurück bei **Dillinger** erhalten Sie den nächsten Auftrag.

13 ZWEIFACH ZUSCHLAGEN Laufen Sie zu **Sollidens Farm** (G) und stehlen Sie 10 Kürbisse vom Feld. Besiegen Sie dann 12 Scharlachrote Krieger (bei H) und kehren Sie nach Brill zurück. Sammeln Sie entlang der Straße (E) 3 Büschel Düsterkraut. Bringen Sie die Kürbisse zu Apotheker **Johann** und nehmen Sie die neuen Aufträge an. Sprechen Sie dann mit **Zygand** und Totenwache **Burgess** (beide bei 10), die erneut zur Jagd auf den Scharlachroten Kreuzzug blasen.

14 HOLLAND Bringen Sie die 3 Büschel Düsterkräuter zu Jungapotheker **Holland**. Für ihn sollen Sie von Ihren Reisen zehn Verdammniskräuter mitbringen.

15 GRETCHEN Im Keller der Taverne vergiften Sie einen Gefangenen (Levelaufstieg zu 7). Im Obergeschoss bittet Sie **Gretchen Dedmar**, die Komponenten für eine Kutte zu beschaffen. Erledigen Sie dafür in der Umgebung von Brill Große Duskbats. Hauen Sie bei der Gelegenheit auch gleich Verfluchte beziehungsweise Al-



tersschwache Darkhounds um, und erbeuten Sie 5 Darkhound-Blut. Bringen Sie Apotheker **Johann** (13) das Blut und nehmen Sie seinen neuen Auftrag an. Danach kaufen Sie bei der Händlerin **Abigail Sheel** vor der Taverne 1 groben Faden. Kehren Sie zu **Gretchen** zurück und reden Sie vor dem Verlassen des Wirtshauses mit **Coleman Farthing**, der 2 Quests anbietet.

Darum kümmern Sie sich später, zunächst vermöbeln Sie bei 1 Rothide-Grabräuber und sammeln 10 Verdammniskraut. Die benötigten Rothide-Bastarde finden Sie auf dem Feld in **Garrens Schlupfwinkel** (J). Kehren Sie zu Jungapotheker **Holland** und Magistrat **Sevren** zurück, und nehmen Sie deren Aufträge an.

Begeben Sie sich nun zu **Agamands Mühlen** (K) und erledigen Sie Rattlecage- und Crackedskull-Soldaten sowie Dunkelaugen-Knochenwerfer, bis Sie 5 Rippen und 3 Schädel erbeutet haben. Dabei finden Sie unter Umständen einen Brief an **Yvette Farthing** und erhalten damit eine Quest. Bei L wandert **Devin Agamand** herum, den Sie ebenfalls beseitigen. Kehren Sie nach Brill zurück und schließen Sie die Aufträge bei **Dillinger** (12), sowie **Coleman** und **Yvette** in der Taverne ab.

Begeben Sie sich zu M und vernichten Sie Scharlachrote Zealots und Missionare sowie **Captain Perrin**, der im Turm steht. Wenn Sie 10 Ringe erbeutet haben, kehren Sie zu **Zygand** und **Burgess** zurück, die beide vor dem Rathaus in Brill (10) stehen.

16 MADENAUGE Lesen Sie das »Gesucht: Madenauge«-Plakat links neben der Rathaustüre. Verlassen Sie Brill Richtung Norden und vernichten Sie **Madenauge**, der bei N in einem einzelnen Haus wartet. Dezimieren Sie an der Nordküste (bei O) außerdem die Murloc-Population, bis Sie 5 Vilefin-Schuppen ergattert haben. Schließen Sie die Aufträge bei Apotheker **Johann** (13) und **Zygand** (10) in Brill ab.

17 LINNEA Gehen Sie zu **Linnea** und überbringen Sie die Nachricht des Magistraten. Nehmen Sie den Auftrag an, 8 Blutende Schrecken sowie 8 Wandernde Geister zu erledigen. Die finden Sie auf dem Feld von **Balnirs Bauernhof** (P). Herzlichen Glückwunsch, jetzt haben Sie Stufe 10 erreicht!

EPISCHE **HEXENMEISTER-QUEST**

Hexenmeister erhalten auf Level eins einen Auftrag, um ihr erstes Pet, den Wichtel, zu beschwören. Reden Sie dafür mit **Venga Marthand**, die im gleichen Gebäude steht wie **Schattenpriester Sarvis** (siehe 2). Beschaffen Sie drei Schädel von Rattlecage-Skeletten (siehe 3) und kehren Sie zu **Venga Marthand** zurück.

TAUREN

Das Startgebiet der Tauren ist schön flach und übersichtlich – **prima für Einsteiger**. Auch die erste Spezialquest ist gut zu schaffen: die Säuberung dreier Brunnen.

Die gehörnten Tauren-Viecher können kräftig austeilen, laufen aber relativ langsam. Wir haben Ihnen deshalb den kürzesten Weg zu Level 10 bereitet.

1 **GRULL HAWKWIND** steht Ihnen direkt gegenüber und hat Ihren ersten Job: Je 7 Ebenenschreiter-Federn und -Fleischstücke. Die Viecher finden Sie direkt im Osten. Der Auftrag bringt 170 Erfahrungspunkte (EP) und locker Level 2.

2 **GRULL** gibt Ihnen zwei Quests: eine Notiz muss zu Meela Dawnstrider (gleich im Zelt im Norden, 40 EP). Außerdem sollen Sie im Süden 10 Bergpumapelze erbeuten (250 EP).

3 **IM DORF** nehmen wir fünf Quests an. **Grull** will je 8 Kampfeberschnauzen und -flanken, **Kriegerheldin Windfeather** nebenan den Kopf von Häuptling Sharptusk in der Bramblebladeklamm ganz im Osten. Und **Häuptling Hawkwind** möchte, dass wir nach seiner Großmutter beim Brunnen im Osten schauen. **Seherin Ravenfeather** schließlich schickt uns zum Seher Graytongue auf der Anhöhe im Süden, den wir zuerst besuchen und auf dem Weg die Kampfeber dezimieren.

4 **SEHER GRAYTONGUE** möchte 12 Bristleback-Gürtel. Praktisch, denn ihre Träger finden wir ebenfalls in der Bramblebladeklamm. Auf geht's!

5 **DIE OMA** im Osten besuchen wir auf dem Marsch zur Klamm und sammeln einen Wasserkrug ein, den wir erst später zum Häuptling bringen.

6 **IN DER KLAMM** erlegen wir Bristlebacks, bis wir alle 12 Gürtel im Sack haben, und kämpfen uns zum Hauptzelt im Nordosten vor, wo wir Häuptling Sharptusk per Blitzzauber herauslocken und umnieten.

7 **IN EINER HÖHLE** ein Stück weiter südlich finden wir den Bristleback **Quietscher**, der nach seinem Ableben eine Schlachtplankarte hinterlässt. Per Rechtsklick aktiviert die Karte eine Quest – wir sollen unserem Boss im Dorf die Karte bringen.

8 **IM DORF** zurück wird abgerechnet: Die Kampfeberteile-Quest bringt 450 EP, der Krug 250, die Karte 360, die Gürtelsammlung 450.

9 **SEHERIN RAVENFEATHER** hat gleich den nächsten Job: Am **Kodorock**-Fels im Osten sollen wir ihr Erd-Sapta trinken. Machen wir gerne – und bekommen von einer beeindruckenden Erd-Manifestation 180 EP plus Rohquarz für die Seherin. Also Rückmarsch, 450 EP und einen Steinhaut-Totemzauber einsacken. Dann zum Häuptling, der uns mit einem weiteren Totem ins Bloodhoof-Dorf im Norden zu **Baine Bloodhoof** schickt, entlang der Straße, die im Süden des Dorfes beginnt.

10 **AUF DER STRASSE** treffen wir Antur Fallow und einen Botenjob – Felle sollen ins Bloodhoof-Dorf, in die Kneipe zu Wirt Kauth.

11 **IM BLOODHOOF-DORF** marschieren wir zum Wirt, geben die Felle ab (110 EP) und stellen unseren Ruhestein um, denn bis Level 10 bleibt das Dorf unsere neue Heimat. Bain Bloodhoof kriegt sein Totem (340 EP), unser Schamane vier Quests: Im Süden Palemane-Gnolle erledigen, im Nordwesten bei einer Ausgrabungsstätte den Zwergen 5 Hacken abnehmen und zerstören, im Südosten 8 Harpien erlegen und im Dorf mit Zarlman Two-Moons reden – das machen wir sofort (55 EP). Die ersten drei Quests nehmen wir an, erledigen sie aber später, weil wir noch nicht stark genug sind.

12 **DEN BRUNNEN** mit den **2 Quellsteinen** für Zarlmann finden Sie im Nordwesten hinter dem Fluss, rechts von der Straße. Im Wald daneben liegen auch die **2 Bernsteinkörner**. Aber erst nehmen Sie noch die Quests von **Mull Thunderhorn**, **Maur Raincaller** und **Harken Windtotem** an. Denn die drei wollen Monsterteile, deren Nochbesitzer sich rund um den Brunnen tummeln – günstig! Verkaufen Sie alles, was Sie nicht benötigen – Sie können gleich jeden Inventarplatz brauchen. Auf zum Brunnen! Westlich davon steht eine Baumgruppe, hier finden Sie die Bernsteinkörner am Boden. Der Brunnen ist von Quellsteinen umkreist – und Monstern. Picken Sie per Blitzzauber die Gegner raus, die Sie für die Monsterteile brauchen: vor allem Prärie-wölfe (6 Tatzen, 1 Herz), Ebenenschreiter (4 Krallen, 1 Schuppe) und Sturzflieger (die allerdings



seltener sind, 8 Federkiele, 1 Muskelmagen). Die Gnome hier sind nicht besonders stark – blitzzaubern Sie eine Lücke in ihren Patrouillenring, um dann die Quellsteine einzusacken. Jetzt noch in der Umgebung einen Flachlandpuma um seinen Oberschenkelknochen erleichtern, und zurück ins Dorf marschieren.

13 **MAUR RAINCALLER** spendet satte 700 EP, Hark 675, Zarlman 625 und das »Wasser der Seher«, das wir erst später verwenden. Mull gibt uns 450 EP und den ersten von drei Brunnensäuberungs-Aufträgen: Nummer eins ist der **Winterhoof-Brunnen**.

14 **DER WINTERHOOF-BRUNNEN** liegt direkt im Osten – hier hauen wir wieder eine Lücke in den Monsterring und aktivieren das Totem. Der befreite Brunnen plätschert 550 EP auf unser Konto.

15 **MULL RAINCALLER** will, dass wir für das zweite Befreiungs-Totem je 6 Pirscher- und Puma-Klauen organisieren. Die dazugehörigen Vierbeiner finden wir im Westen am jenseitigen Flussufer, die Lieferung an Mull bringt 625 EP und das Thunderhorn-Totem für den gleichnamigen Brunnen.

16 **DEN THUNDERHORN-BRUNNEN** kennen wir schon – da haben wir die Quellsteine her. Brunnen säubern und 700 EP einsacken sind ein Kinderspiel.

17 **PRÄRIE-ALPHAWOLFZÄHNE** für Brunnen-Totem Nummer drei gibt's weit im Südosten – neben den Harpien, die wir für Ruul Eagletalons Quest um 8 dezimieren sollen. Kein Problem!

18 **RUUL EAGLETALON** spendet 850 EP, Mull 700 und den letzten Totem, für den Wildmane-Brunnen nördlich der Metropole Thunder Buff. Machen wir aber später, weil der Weg so weit ist.

19a **ZARLMANS** Seher-Wasser trinken wir erst am Stammesfeuer, nachdem wir überflüssiges Gepäck verscherbelt haben, und folgen der vierbeinigen Vision entlang der Straße nach Nordwesten.

19b **EDIE HÖHLE** im Nordwesten, wo uns die Vison hinführt, birgt den Seher Wiserunner und eine neue Quest, die wir erstmal nur annehmen.

20 **DIE GRABUNGSSTÄTTE** der Zwerge liegt in der Nähe; ihre hinterlassenen Hacken können wir direkt vor Ort an der Schmiede zerstören – oder später mal in der großen Bergstadt Thunder Bluff.

21 **DIE PALEMANE-HÖHLE** westlich vom Dorf erleichtern wir um 10 Gerber, 8 Kürschner und 5 Wilderer – hier lagern auch Schatzkisten!

22 **DER LETZTE BRUNNEN** (Wildmane) harrt nördlich von Thunder Bluff noch seiner Säuberung ...

DIE BERUFE

Jeder Held kann drei Berufe lernen, maximal zwei davon dürfen Hauptberufe sein. Wir zeigen Ihnen **sinnvolle Kombinationen** für sämtliche Klassen.

KRÄUTERKUNDE



Diese Sammelfähigkeit ist unerlässlich für Alchimisten. Denn die Kräuter sind Rohstoffe für sämtliche Zaubertränke. Der große Vorteil dieses Berufs: Sie können sofort loslegen. Zum Sammeln benötigen Sie keinerlei Gegenstände wie etwa eine Heckenschere. Außerdem steigen Kräutersammler schnell auf, denn Pflanzen finden Sie fast überall – zu Beginn vor allem im Gebiet der Nachtelfen. Nachteil: Die Kräuter lassen sich schlecht an andere Spieler weiterverkaufen. Da man keine Monster töten muss, um die Pflanzen zu bekommen, frischen Alchimisten ihre Rohstoffvorräte meistens selbst auf. Ohne Alchimie als Zweitberuf macht Kräuterkunde daher keinen allzu großen Sinn.

HAUPTBERUF
Sinnvolle Kombination mit:
Alchimie
Empfehlenswert für:
Krieger, Jäger, Hexenmeister, Schurke

ANGELN



Angeln ist einer der komplizierteren Berufe. Zwar ist es leicht, am Ufer die Angel auszuwerfen. Doch zunächst benötigt der Held eine Angel und am besten noch Köder, um einen kleinen Bonus auf die Fertigkeit zu bekommen. Danach sind zwei Sachen wichtig: Timing und Geduld. Denn Fische fangen Sie in einem kleinen Minispiel, in dem es gilt, im richtigen Moment zu klicken. Nachteil: Alle Gewässer haben einen Wert, der Ihre Erfolgschancen bestimmt. Den finden Sie nur durch Ausprobieren heraus. Dafür holen Angler neben essbaren Fischen auch allerlei Kurioses aus dem Wasser. Von Fischen, die für Alchimisten wichtig sind, bis hin zu Edelsteinen oder Gag-Objekten wie einer Flaschenpost.

NEBENBERUF
Sinnvolle Kombination mit:
Alchimie, Kochen
Empfehlenswert für:
alle, die Geduld haben

BERGBAU



Dieser Sammlerberuf liefert die Rohstoffe für Schmiede und Ingenieure. Um Bergbau zu betreiben, brauchen Sie eine Spitzhacke und ein Mineralvorkommen. Diese sind entweder in bergigem Gebiet schwer zugänglich oder in Höhlen und Minen von Monstern bewacht. Als Ausgleich können Sie manche Vorkommen mehrfach ausbeuten. Dabei finden Bergbauer drei Dinge: Steine, Juwelen und Erze. Letztere müssen Sie in einer Schmiede zu Barren verhütten. Erst danach lassen sich die Rohstoffe verarbeiten. Dafür zahlen Schmiede und Ingenieure gute Preise. Vorsicht: Untote haben in ihren Startgebieten nur wenige Mineralvorkommen. Nachtelfen finden sogar erst in der zweiten Region einen Bergbaulehrer.

HAUPTBERUF
Sinnvolle Kombination mit:
Schmiedekunst, Ingenieurskunst, Heilkunst
Empfehlenswert für:
Krieger, Paladine

ALCHIMIE



Der einzige Beruf, dessen Rohstoffe relativ günstig von anderen Spielern gekauft werden können. Deshalb können Alchimisten auch versuchen, ohne Kombination mit Kräuterkunde auszukommen. Zur Weiterverarbeitung der Kräuter zu Tränken benötigen Sie lediglich leere Gefäße, müssen aber keinen speziellen Standort aufsuchen. Die gebrauten Tränke eigenen sich vor allem für Charakterklassen, denen sonst keine Heil- oder Unterstützungszauber zur Verfügung stehen. Außerdem brauchen etwa Schneider in höheren Stufen Tränke für bestimmte Schnittmuster. Deshalb erhalten Alchimisten für ihre Produkte meistens einen guten Preis, wenn sie an andere Spieler verkaufen – vor allem für Heiltränke.

HAUPTBERUF
Sinnvolle Kombination mit:
Kräuterkunde
Empfehlenswert für: Krieger, Magier, Hexenmeister, Schurke, Jäger

KÜRSCHNEREI



Dieser Sammlerberuf lässt sich leicht ausbauen und eignet sich hervorragend für Solisten. Denn zum einen brauchen Sie nur ein Kürschnermesser im Rucksack, um Monster zu häuten. Zum anderen müssen Sie Ihr Ziel nicht selbst töten. Es reicht auch, einer Gruppe oder starken Helden zu folgen und deren besiegte Gegner auszubeuten. Allerdings lassen sich nur bestimmte Kreaturen häuten – dazu gehören vor allem Monster der Gattung Wildtiere. Das so gewonnene Leder lässt sich an Gerber oder Schneider verkaufen, die den Rohstoff für ihre Produktion benötigen. Kürschnerei ist für alle Rassen gleichermaßen leicht zu erlernen und auszubauen, da es in den Startgebieten überall Wildtiere gibt.

HAUPTBERUF
Sinnvolle Kombination mit:
Gerben, Heilkunst
Empfehlenswert für:
Schurke, Jäger, Schamane, Druide

SCHMIEDEKUNST



Der Beruf mit der größten Gewinnspanne im fortgeschrittenen Spiel. Die Rüstungen und Waffen, die Schmiede vor allem in hohen Stufen fertigen, werfen ordentlichen Gewinn ab – sowohl bei anderen Spielern als auch bei NPC-Händlern. Dafür ist dieser Beruf aber auch sehr aufwendig, was vor allem daran liegt, dass Sie fast alle Produkte nur an einem Amboss fertigen können. Zusätzlich braucht jeder Schmied einen eigenen Hammer. Ein weiterer Nachteil sind die teuren Rohstoffe. Bergbau ist deshalb für Schmiede als Berufskombination unerlässlich. Sonst ist das teuer verdiente Geld ruckzuck wieder ausgegeben. Vor allem Juwelen werden in den Auktionshäusern mit horrenden Preisen gehandelt.

HAUPTBERUF
Sinnvolle Kombination mit:
Bergbau, Heilkunst
Empfehlenswert für:
Krieger, Paladin

KOCHKUNST



Auf den ersten Blick wirkt dieser Job harmlos, doch Köche müssen ihre Zutaten erst einmal erlegen. Denn Fleisch und andere Leckereien wie Spinnenbeine oder Murloc-Augen finden Sie nur bei erlegten Monstern. Anders als der Kürschner muss der Koch außerdem jedes Tier selbst umhauen, damit er anschließend auch die Beute aufsammeln kann. Kochen können Sie nur an Lagerfeuern. Dafür regeneriert die Nahrung von Spieler-Köchen deutlich mehr Energie als die der NPC-Händler – viel Geld lässt sich trotzdem erst in hohen Stufen machen. Vorteil: Fast in jeder Siedlung finden Sie einen Koch, der Sie zuerst per Quest Zutaten sammeln lässt, Ihnen dann aber als Belohnung das entsprechende Rezept überlässt.

NEBENBERUF
Sinnvolle Kombination mit:
Angeln, Kürschnerei
Empfehlenswert für:
Krieger, Schurken, Jäger, Hexenmeister

INGENIEURSKUNST



Dieser Job ist einer der komplizierten in Azeroth. Das liegt vor allem daran, dass die meisten Produkte des Ingenieurs sehr viele Zutaten benötigen. Die meisten Rohstoffe stammen aus dem Bergbau. Viele Blaupausen benötigen aber auch seltsame Gegenstände, die Sie nur beim Fischen oder von Monstern erbeuten können. Dafür sind die meisten Produkte der Ingenieure sehr mächtig. Dazu gehören etwa Sprengladungen, Taucherausrüstungen oder sogar ein Goblin-Startkabel zur Wiederbelebung gefallener Verbündeter. Ingenieure benötigen eine Schmiede, um ihre Waren herzustellen. Dieser Beruf eignet sich vor allem für Solospieler und Klassen ohne (Angriffs-)Zauberfertigkeiten.

HAUPTBERUF
Sinnvolle Kombination mit:
Bergbau, Angeln, Heilkunst
Empfehlenswert für:
Krieger, Jäger, Schurke, Paladin

GERBEN



Aus Fellen und Leder macht der Gerber Rüstungen und Flicken, die Waffen und Panzerungen verbessern. Deshalb ist dieser Job ideal für alle Heldenklassen, die auf Lederrüstungen beschränkt sind. Gerber brauchen nur die richtigen Zutaten für ein Produkt und können danach überall die Ware fertigen. Einen spezieller Ort, wie ihn etwa Schmiede und Ingenieure benötigen, brauchen Sie nicht aufzusuchen. Die Flicken erzielen bei anderen Spielern gute Preise, da sie zusätzlich zu Verzauberungen Boni einbringen. Dieser Job ist in Kombination mit Kürschnerei ideal für Einsteiger. Denn durch das hohe Angebot an Rohstoffen in jeder Region steigen Sie relativ schnell in der Berufsfertigkeit auf.

HAUPTBERUF
Sinnvolle Kombination mit:
Kürschnerei, Schneidern, Heilkunst
Empfehlenswert für:
Jäger, Druiden, Schurken

SCHNEIDERN



Die Rohstoffbeschaffung für Schneider ist komplizierter als bei den anderen produzierenden Berufen. Denn die Näher müssen zunächst Stoff beschaffen. Den tragen ausschließlich humanoide Gegner bei sich. Allerdings kann es passieren, dass Sie zehn Humanoide erledigen und kein einziger Stoff dabei hat. Es ist also Geduld gefragt. Als Ausgleich benötigen Schneider keinerlei Werkzeuge und können deshalb überall ihre Waren anfertigen. Obendrein ist der Schneider gerade zu Spielbeginn schnell reich: Er kann nämlich die seltenen und teuren Beutel anfertigen, für die andere Spieler gerne einen hohen Preis bezahlen. Am besten passt dieser Job zu den Klassen, die nur Stoffrüstungen tragen dürfen.

HAUPTBERUF
Sinnvolle Kombination mit:
Verzaubern, Gerben
Empfehlenswert für:
Magier, Priester, Hexenmeister

VERZAUBERN



Lukrativ, aber beschwerlich: Dieser Job verlangt ein hohes Maß an Kommunikation mit anderen Spielern. Zwar können die Verzauberer eigene Gegenstände mit Boni belegen, wirklich lohnt sich das aber nur bei anderen Spielern. Wie ein Marktschreier stellt sich ein Verzauberer zum Beispiel auf einen Dorfplatz und bietet gegen Bares an, Ausrüstung anderer zu verbessern. Dazu benötigt er einen speziellen Stab und Reagenzien. Letztere bekommt er durch die Entzauberung magischer Gegenstände. Das bedeutet: Er zerlegt alle Objekte, die er nicht gebrauchen kann, in ihre Bestandteile. Es gilt also abzuwägen, ob Sie das Geld dafür vom Händler wollen, oder die Rohstoffe nach der Entzauberung.

HAUPTBERUF
Sinnvolle Kombination mit:
Schneidern, Heilkunst
Empfehlenswert für:
Magier, Hexenmeister, Priester

HEILKUNST



Feldschere fertigen Bandagen an, um andere Spieler zu heilen. Aus dem Verkauf von Verbandszeug lässt sich kaum Geld machen, es ist also vor allem ein sinnvoller Job zur Produktion für den Eigenbedarf. Am besten für Klassen ohne eigene Heilzauber und Einzelgänger in der WarCraft-Welt. Ähnlich wie der Schneider benötigt auch der Medikus Stoffe von humanoiden Feinden. Daher sollten Sie Heilkunst und Schneidern besser nicht kombinieren. Vorteil: In den niedrigen Stufen reichen schon wenige Rohstoffe aus, um Verbandszeug zu produzieren, und Sie benötigen fast ausschließlich Stoff für die Bandagen. Deshalb steigen Heiler anfangs sehr schnell auf.

HAUPTBERUF
Sinnvolle Kombination mit:
Gerben, Kürschnerei, Verzaubern, Schmiedekunst, Ingenieurskunst, Bergbau
Empfehlenswert für: Krieger, Jäger, Hexenmeister, Schurken, Magier



AUKTIONSHÄUSER

Für Allianz und Horde gibt es jeweils ein Auktionshaus, in denen Sie ohne lange Chats Waren er- oder versteigern können. Ähnlich wie bei Ebay gibt's für Ungeduldige häufig eine »Sofort kaufen«-Option. Alle anderen vergleichen Preise und warten die zwischen acht- und 24-stündigen Versteigerungen ab. Bei Auktionen gewonnenes Geld oder Objekte erhalten Sie an allen Briefkästen, die vor den meisten Herbergen stehen. Alternativ zu Auktionen benutzen Sie den Handels-Chat.

TALENTE

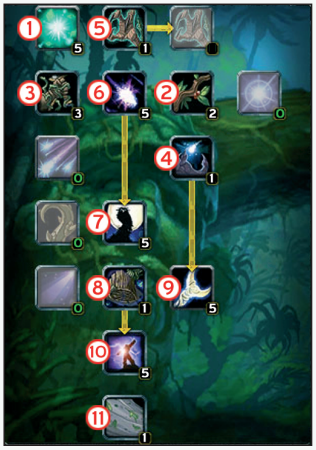
Neun Klassen mit je drei Spezialisierungsrichtungen – da verliert man schon mal den Überblick. Wir bieten Ihnen ein **solides Fundament für die Talententwicklung.**

World of WarCraft erlaubt mit seinem Talentsystem eine individuelle Charaktergestaltung. Ab Level 10 erhalten Charaktere bei jedem Stufenaufstieg automatisch einen Punkt, den Sie in die Talente investieren. Jeder Beruf hat drei Spezialisierungsrichtungen und zahlreiche Fähigkeiten, sodass man oft vor der Frage steht: Was soll ich steigern? Die gute Nachricht vorweg: Sie können Ihren Charakter nicht »verskillen«, also die Punkte so ungünstig verteilen, dass Ihr Held viel schlechter ist als andere. Aber: Wer seine Punkte sinnvoll und entsprechend seiner Spielweise anlegt, ist womöglich im entscheidenden Moment einen Tick besser – gerade in PvP können die Talente entscheidend sein.

Da Sie nur 51 Talentpunkte bis zum Höchstlevel 60 erhalten, sollten Sie sich auf eine der drei Richtungen spezialisieren. Wir haben für Sie eine sinnvolle Verteilung der Punkte für jeden Pfad jeder Klasse zusammengestellt, mit der Sie nichts falsch machen können. Das heißt aber nicht, dass es auch noch andere Varianten gibt, die ebenfalls funktionieren. Sämtliche Möglichkeiten abzudecken, hätte den Rahmen dieses Booklets gesprengt, zumal Sinn und Unsinn diverser Talente auch im Auge des Betrachters liegen.

Die **eingekreiste Zahl** links neben den Talenten zeigt, in welcher Reihenfolge Sie die Talente lernen und ausbauen sollten (viele Talente lassen sich in bis zu fünf Stufen steigern). Mit den verbliebenen Zählern runden Sie die Palette Ihrer Fähigkeiten ab. Beispielsweise sollten Feuermagier unbedingt die Talente »Dauerfrost« und »Arkane Geschosse« lernen.

DRUIDE



BALANCE

Die größtenteils offensiven Talente verstärken hauptsächlich die Wirkung von Schadensmagie, erhöhen deren Reichweite und verringern den Mana-Verbrauch und die benötigte Zauberzeit.

Restpunkte: 17



GESTALTWANDLUNG

Wer gerne als Bär oder Raubkatze kämpft, ist hier richtig: größere Angriffstärke und erhöhte Chance auf kritische Treffer. Außerdem reduzieren sich die Energie- und Wutkosten für Spezialattacken.

Restpunkte: 18



WIEDERHERSTELLUNG

Ideal für Supporter: effektivere Heil- und Stärkungszauber, gesteigerte Mana-und Lebensenergie-Regeneration. Außerdem erzeugen Heilsprüche weniger Aggro bei Gegnern.

Restpunkte: 9

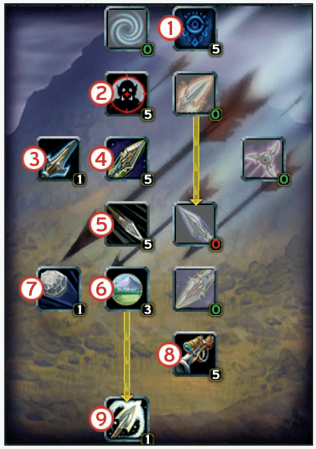
JÄGER



BESTIENBEHERRSCHUNG

Verbessert vor allem alle wichtigen Werte des Haustiers, darunter Gesundheit, Rüstungsschutz und den angerichteten Schaden. Zusätzlich können Sie Ihr Haustier effektiver heilen.

Restpunkte: 18



TREFFSICHERHEIT

Macht den Jäger zum Scharfschützen: Viele Spezialschüsse verursachen mehr Schaden und verbrauchen weniger Mana, zudem lernen Sie hier Spezialangriffe wie den tödlichen »Aimed Shot«.

Restpunkte: 20

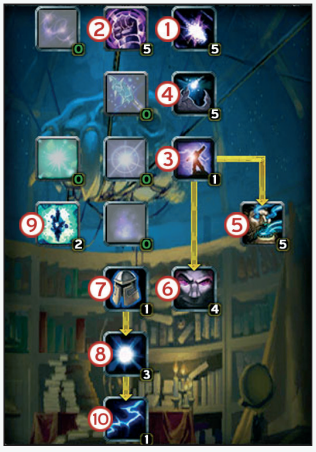


ÜBERLEBENSKUNST

Hier werden die Nahkampf-Fähigkeiten des Jägers verstärkt: bessere Verteidigung, größere Schlagkraft und diverse zusätzliche Angriffsarten. Außerdem lernen Sie bessere Fallen zu stellen.

Restpunkte: 17

MAGIER



ARKAN

Arkane Geschosse können nicht unterbrochen werden, der Mana-Schild absorbiert deutlich mehr Schaden. Außerdem steigen Manavorrat und Regenerationstempo der Zauberenergie.

Restpunkte: 19



FROST

Gegner bleiben länger eingefroren oder werden noch langsamer, auch die Reichweite der Sprüche und Frosteffekte wird erhöht. Sehr gute Wahl für PvP-Zauberer.

Restpunkte: 20



FEUER

Größere Reichweite, schnellere Zauberrate, mehr Schaden und zusätzliche Zerstörungssprüche: Keine Klasse richtet mehr Schaden an als ein Feuermagier.

Restpunkte: 20

PALADIN



HEILIG

Verbessert die Effizienz von Heilsprüchen und ensprechenden Auren. Zudem steigen Mana-Vorrat und Stärke. Reduziert auch die Abklingzeit wichtiger Zauber immens.

Restpunkte: 16



SCHUTZ

Erhöht hauptsächlich die defensiven Fähigkeiten wie Rüstungsboni und absorbierten Schaden. Zudem lassen sich Gegner effektiver per Lähmung kampfunfähig machen.

Restpunkte: 19



VERGELTUNG

Offensive Paladine können sich auf Zweihandwaffen spezialisieren und erhalten stärkerer Offensivfähigkeiten- und auras, lernen aber auch besser zu parieren.

Restpunkte: 20

PRIESTER



DISZIPLIN

Sie bekommen stärkere Verbesserungszauber, einen größeren Mana-Vorrat und höhrere Wiederstandsfähigkeit gegen CC-Zauber. Zudem gibt's einen enorm starken Zusatz-Buff.

Restpunkte: 19



HEILIG

Der Weg für den klassischen Heiler. Entsprechende Sprüche werden wirkungsvoller, kosten weniger Mana, haben geringere Zauberzeit und erzeugen weniger Aggro.

Restpunkte: 20



SCHATTEN

Schattenmagie ist wirkungsvoller und entzieht Gegnern Lebensenergie. Dunkle Priester können sich in eine Schattengestalt verwandeln, in der sie weniger Schaden abbekommen.

Restpunkte: 16

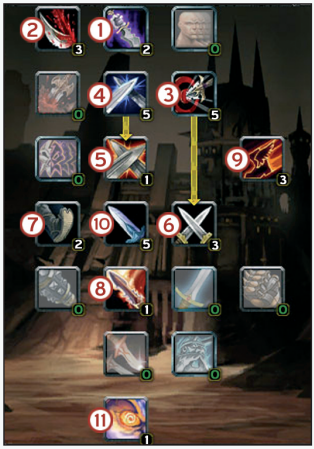
SCHURKE



AUFTRAGSMORD

Der Weg für Meuchler: Gifte wirken öfter und stärker, der kritische Schaden diverser Attacken steigt enorm. Außerdem erhöht sich die Maximalenergie um zehn Prozent.

Restpunkte: 16



KAMPF

Für kampforientierte Schurken: Sie richten mit Klingen mehr Schaden an, lernen zu parieren, einen speziellen Gegenangriff und dürfen sich auf Waffen wie Dolch spezialisieren.

Restpunkte: 20



FEINGEFÜHL

Als Meister der Tarnung sind diese Schurken schwerer aufzuspüren, können sich schneller wieder verstecken. Diverse Angriffe werden an die heimliche Spielweise angepasst.

Restpunkte: 20

SCHAMANE



ELEMENTARKAMPF

Für Schamanen, die hauptsächlich Offensivmagie nutzen. Verbessert die Wirkung direkter Schadenszauber und Angriffs-Totems. Reduziert auch Zauberzeit und Mana-Kosten.

Restpunkte: 20



VERBESSERUNG

Erhöht den Mana-Vorrat, die Wirkung von Defensiv-Totems und verbessert die Waffen auf magische Weise. Außerdem steigt die Verteidigungsstärke erheblich.

Restpunkte: 17



WIEDERHERSTELLUNG

Die Mana-Kosten für Heilsprüche und Heil-Totems werden reduziert. Außerdem erhöht sich die Wirkung von Heil- und Mana-Totems sowie diversen Heil-Sprüchen.

Restpunkte: 19

HEXENMEISTER



GEBRECHEN

Erhöht die Wirkung und Reichweite von Flüchen. Zudem wird die Widerstandsfähigkeit von Gegnern gegen Ihre Zauber gesenkt, und Sie können Gegnern Lebensenergie stehlen.

Restpunkte: 19



DÄMONOLOGIE

Verbessert allgemeine Werte (etwa Mana, Gesundheit und Schaden) Ihrer beschworenen Dämonen (Imp, Voidwalker, Succubus)sowie deren spezielle Zaubersprüche.

Restpunkte: 17



ZERSTÖRUNG

Der offensivste Pfad der Hexenmeister steigert vor allem Wirkung und Reichweite offensiver Sprüche. Zudem erhalten Sie einige zusätzliche Schadenszauber mit enormer Schlagkraft.

Restpunkte: 17

KRIEGER



WAFFEN

Angriff ist die beste Verteidigung: Krieger verbessern hier ihre offensiven Angriffe und erhalten Spezialattacken. Außerdem gibt's die Spezialisierung auf diverse Waffenarten.

Restpunkte: 16



FUROR

In diesem Pfad werden die Kampfschreie des Kriegers mächtiger, darüber hinaus bekommen Sie einen neuen Schrei, der Gegner für einige Sekunden fliehen lässt.

Restpunkte: 19



SCHUTZ

Der Weg des klassischen Tanks: Hier verbessern Sie Ihre Defensive an allen Ecken und Enden, etwa stärkere Rüstung oder höhere Blockrate, und lernen bessere Gegenangriffe.

Restpunkte: 19

ALLGEMEINE TIPPS

Online-Rollenspiele haben ihre eigenen Gesetze und Regeln, die Sie normalerweise erst im Laufe von mehreren Wochen lernen. Unsere Tipps helfen vor allem Einsteigern dabei, **sofort in der Welt von WarCraft klar zu kommen.**

Natürlich gibt es in einem so epischen Spiel mehr Tipps als wir hier aufführen. Sie haben welche auf Lager? Dann per E-Mail an uns: tipps@pcpowerplay.de!

Kleiner Knigge

1 **SEIEN SIE HÖFLICH** Gute Umgangsformen sind in Online-Rollenspielen genauso Pflicht wie im täglichen Leben. Wer sich aufführt wie die Axt im Walde, macht sich unbeliebt und wird irgendwann Probleme haben, Gruppen zu finden. Glauben Sie uns: So etwas spricht sich unter Spielern und in Foren herum, mitunter schädigen Sie sogar den Ruf Ihrer Gilde. Und Game Master verstehen bei so etwas auch keinen Spaß: Üble Beleidigungen sind laut den Nutzungsbedinungen von Blizzard ein ausreichender Grund, einen Account zu sperren.

2 **SEIEN SIE KOMMUNIKATIV** Fehlende Kommunikation kann zu Problemen führen. Wenn sich ein Spieler beispielsweise auch nur für eine halbe Minute vom PC entfernt, ohne die Party darüber zu informieren, kann das zum Tod der ganzen Gruppe führen. Grundsätzlich gilt: Sagen Sie lieber zu viel als zu wenig, wobei der Ton die Musik macht. Wer bei jedem Kampf sein »1 @M th3 g0D 0F th3 @P0c@lyPs3, DIE!«-Makro abfeuert oder als Tank den Gruppenchat mit »HEAL ME!!!!!!111«-Spam zumüllt, macht sich keine Freunde.

3 **DENKEN SIE AN ANDERE** Wenn Sie einer Gruppe beitreten, um eine bestimmte Quest zu erfüllen, sollten Sie so lange darin bleiben, bis alle Mitstreiter die Aufgabe erfüllt haben (etwa, wenn sie eine bestimmte Menge gesuchter Gegenstände einsammeln sollen). Viele Quests bestehen aus mehreren Teilen, die man gemeinsam ohnehin schneller und sicherer absolvieren kann.

4 **SEIEN SIE GEDULDIG** Gerade für erfahrene Online-Abenteurer gilt: Jeder hat mal angefangen. Wenn ein Neuling einen Fehler macht oder vielleicht nicht versteht, was Sie von ihm wollen, erklären Sie ihm einfach in Ruhe, wo das Problem liegt. Oft hilft eine Prise Humor oder das Eingeständnis: »Hey, ging mir am Anfang genauso«. Besserwisser gibt es in Online-Rollenspielen mehr als genug, Sie wollen sicher nicht dazugehören.

5 **SEIEN SIE HILFSBEREIT** Natürlich könnten Sie es einfach ignorieren, wenn andere Spieler in Ihrer Umgebung von Monstern erledigt werden. Oder Sie helfen den Betreffenden: Oft reichen schon ein Heilzauber



Tipp 4: Viele Neulinge bitten um Hilfe oder wollen etwas wissen – nehmen Sie sich die Zeit.



Tipp 5: Unterstützen Sie Spieler, die Sie unterwegs treffen, mit Heil- und Verbesserungszaubern.

oder zwei bis drei Schläge, um einem Mitspieler den Tod zu ersparen. Allerdings gilt natürlich: Gefährden Sie nicht das Leben Ihrer Gruppe, indem Sie Außenstehende in einem aussichtslosen Kampf unterstützen. In diesem Fall helfen Sie am besten, indem Sie die Gefallenen nach der Niederlage wiederbeleben.

Effektiv kämpfen

6 **ABSPRACHE** Vor dem ersten Kampf sollten die Gruppenmitglieder Grundsätzliches klären: Wer lockt die Monster an? Wer ist primärer Heiler und wer Tank? Wer kümmert sich um die Crowd Control? Haben alle Spieler jeden verfügbaren Stärkungszauber? Wer zieht Monster von Heilern und Zauberern, wenn diese attackiert werden? Wer das vor Kampfbeginn klärt, erspart sich Frust. Ohne Absprache agieren zusammen gewürfelte Gruppen chaotisch und sterben früher oder später.

7 **VORBEREITUNG** Vor dem Kampf sollten Sie alle vorhandenen Verstärkungszauber (Buffs) auf sich und die Verbündeten wirken und darum bitten, dass die anderen Gruppenmitglieder das gleiche tun.

8 **MANA SPAREN** Druiden und Priester sollten zu Kampfbeginn die Zauber zur Lebenspunkte-Regeneration auf den- oder diejenigen wirken, die voraussichtlich den meisten Schaden abbekommen. Damit sparen Sie sich den einen oder anderen Heilzauber. Auch in den Kampfpausen sind die praktischen Regenerationssprüche aufgrund des geringeren Mana-Verbrauchs wesentlich besser als direktes Heilen.

9 **WER ZUERST KOMMT** Der erste Spieler, der ein Monster attackiert, reserviert es für sich beziehungsweise seine Gruppe. Andere Spieler können das Monster zwar noch angreifen, bekommen aber weder Erfahrungspunkte noch Beute. Feinde, die bereits in einen Kampf verwickelt sind, erkennen Sie daran, dass ihre Lebensenergie-Anzeige grau ist (statt rot oder gelb).

10 **RICHTIG PULLEN** Im Idealfall pullt der Tank das (die) Monster zur Gruppe, Krieger sollten also möglichst eine Fernkampfwaffe beherrschen und ausreichend Munition bei sich haben. Alternativ lockt ein anderer Charakter die Monster an. Falls ein Krieger in der Gruppe ist, sollte der Pullende einen möglichst schwachen Spruch oder Angriff verwenden, um wenig Aggro zu erzeugen – so kann der Tank den Mob per Taunt-Schlag schneller auf sich ziehen.

11 **ANGREIFER ANKÜNDIGEN** Wenn das Gebiet, aus dem die Monster gepullt werden, nicht im Sichtfeld der Gruppe ist, sollte der Pullende mit »INC X« im Gruppenchat ankündigen, dass gleich Monster kommen. X steht dabei für die Zahl der zu erwartenden Gegner.

12 **MIT BEDACHT VORGEHEN** Bei Elite-Mobs sollten Damage Dealer wie Magier und Schurken ihre offensiven Fähigkeiten erst einige Sekunden nach Kampfbeginn auf den Gegner loslassen. In dieser Zeit kann der Tank die Aufmerksamkeit per Taunt-Schlag auf sich ziehen. Wer sofort massiven Schaden verursacht, hat sonst schnell einen wütenden Feind am Hals und bekommt ihn nur schwer wieder los.

Crowd Control

13 **DER REIHE NACH** Viele Feinde greifen in kleinen Trupps an. Mit Crowd-Control-Fähigkeiten wie



Tipp 6: Wer die Aufgaben in der Gruppe vor dem Kampf festlegt, erspart sich solches Chaos.



Tipp 7: Stärken Sie sich vor dem Kampf mit entsprechenden Zaubern (Buffs) und Tränken.

»Polymorph«, »Furcht« und »Prügel« macht die Gruppe möglichst alle Gegner (bis auf einen) kampfunfähig, um Feinde dann einzeln nacheinander auszuschalten. Beachten Sie, dass pro Charakter nur eine Crowd-Control-Fähigkeit aktiv sein kann. Ein Magier kann also beispielsweise nur einen Feind per »Polymorph« in ein Schaf verwandeln. Wenn mehrere Party-Mitglieder über Crowd-Control-Fähigkeiten verfügen, sollte geklärt werden, wer welchen Feind ausschaltet.

14 **KLASSEN BEACHTEN** Humanoide Gegner haben oft die gleichen Klassen wie menschliche Spieler und verhalten sich entsprechend: Kämpfer stürmen in den Nahkampf, Zauberer und Heiler bleiben im Hintergrund. Die beiden Letztgenannten sollten zuerst unschädlich gemacht werden. Da diese aber aus einiger Entfernung agieren, sollten Sie sie einfach per CC ausschalten, und erst alle Nahkämpfer erledigen, die vor Ihrer Nase stehen. Danach widmen Sie sich dem Rest.

15 **HEIMTÜCKE HILFT** Alternativ schaltet ein Schurke die gegnerischen Zauberer und Heiler aus. Mit seiner schnellen Schlagfrequenz und diversen Fähigkeiten (Tritt, Ausquetschen) hindern gute Schurken ihre Feinde daran, Sprüche loszulassen.

Typische Fehler

16 **CROWD CONTROL BRECHEN** Gruppenmitglieder greifen vorzeitig Mobs an, die per Crowd Control kampfunfähig gemacht wurden. Das passiert unter anderem bei fehlender Absprache in der Party, Flächenzaubern und durch übereifrige Pets (also Kreaturen, die unter der Kontrolle von Spielern stehen).

17 **SCHÖN, ABER UNEFFEKTIV** Flächenzauber sehen zwar oft spektakulär aus, bringen aber unter dem Strich weniger als gezielte Sprüche auf einen Feind. Neben der Tatsache, dass Flächenzauber sehr oft CC-Effekte aufheben, besteht außerdem die Gefahr, dass unbeteiligte oder neutrale Mobs in den Wirkungsbereich kommen und die Gruppe zusätzlich angreifen.

18 **BÖSES TIER!** Pets sollten in der Gruppe grundsätzlich auf »Passives Verhalten« eingestellt sein. Bei »aggressiv« und »defensiv« brechen die Haustiere regelmäßig CC-Effekte und gefährden damit die Party. In Gruppen mit vier oder fünf Spielern kann es sogar sinnvoll sein, ganz ohne Pet zu kämpfen und es nur in Notsituationen einzusetzen. Wie bei vielen anderen Dingen gilt: Klären Sie das vorher mit den Mitspielern.

Heilen hilft

19 **MANA SINNVOLL EINSETZEN** Wer für das Heilen seiner Mitstreiter verantwortlich ist, sollte sein Mana vorwiegend dafür nutzen. Auch wenn alle Heilklassen offensive Fähigkeiten besitzen, dient die Zauberenergie dem Auffüllen verbündeter Lebensbalken. Überlassen Sie das Austeilen lieber den Charakteren, die dafür geeignet sind, und konzentrieren Sie sich auf die Unterstützung.

20 **OPFERBEREITSCHAFT** Ehernes Gesetz in Online-Rollenspielen: Die Gruppe kann sterben, solange ein Charakter überlebt, der die anderen wiederbeleben kann. Das heißt, dass sich alle anderen Party-Mitglieder ohne Zögern opfern, um dem Retter die Flucht zu ermöglichen. In World of WarCraft können Paladine, Druiden, Priester und Schamanen wiederbeleben.



Tipp 16: Finger weg von Gegnern, die per Crowd Control kampfunfähig gemacht wurden.



Tipp 18: Stellen Sie das Verhalten Ihrer Haustiere in großen Gruppen grundsätzlich auf passiv.

21 WIEDERBELEBEN HAT ZEIT Wenn Mitstreiter sterben, sollten Sie diese grundsätzlich erst nach dem Kampf wiederbeleben. Erstens verbrauchen Sie bei den entsprechenden Zaubern sehr viel Mana, das Sie besser zum Heilen der Kollegen verwenden sollten. Zweitens sind wiederbelebte Charaktere relativ nutzlos, weil sie am so genannten Auferstehungsvertigo leiden, sprich: Alle Attribute sind für einige Minuten deutlich reduziert.

Beute machen

22 GUT GERÜSTET Bevor Sie einen Instanced Dungeon besuchen, sollten Sie Ihren Charakter für das teils mehrstündige Abenteuer gut ausrüsten: Je nach Klasse gehören Munition, Zaubertränke, Bandagen und Lebensmittel in den Rucksack. Auf der anderen Seite sollten Sie alle unnützen Gegenstände verkaufen oder in der Bank deponieren: Wenn Sie bereits mit vollen Taschen losziehen, haben Sie logischerweise keinen Platz für erbeutete Gegenstände und Rohstoffe.

23 ERST DIE ARBEIT Grundsätzlich werden erledigte Gegner erst dann nach Beute durchsucht, wenn der Kampf vorbei ist und keine unmittelbare Gefahr mehr besteht. Es bringt ohnehin nichts, die Gegner als erstes zu plündern: Um wertvolle Gegenstände wird automatisch gewürfelt, das Geld geteilt. Auch bei Schatztruhen gilt: erst öffnen, wenn das Gefecht vorbei ist. Dass die Beute gerecht aufgeteilt wird, gehört zur Etikette.

24 RESSOURCEN IN KAMPFPAUSEN Genauso wenig sollten Sie während eines Kampfes anfangen, Ressourcen zu fördern. Falls mehrere Gruppenmitglieder den gleichen Rohstoff sammeln, sollten Sie sich absprechen, und beispielsweise immer abwechselnd Felle abziehen oder Erzadern ausbeuten.

Gegenstände

25 GEGENSTÄNDE ZERLEGEN Im Gegensatz zu vielen anderen Online-Rollenspielen können Sie Waffen und Rüstungen in World of WarCraft nicht in Ihre Rohstoffe zerlegen und damit Ressourcen gewinnen. Ausnahme: Verzauberer können grüne, blaue und violette Objekte entzaubern und damit magische Komponenten erhalten. Die entsprechenden Gegenstände werden dabei allerdings zerstört.

26 FREI ODER GEBUNDEN? Es gibt frei verwendbare und an Charaktere gebundene Gegenständen. Graue und weiße Ausrüstung kann beliebig verwendet und nach Benutzung weitergegeben werden. Grüne und bessere Objekte werden in der Regel an den Charakter gebunden, wenn Sie sie benutzen. Andere Spieler können diese nicht mehr nutzen. Unabhängig von der Farbe gilt: Items, die Sie als Belohnung für Quests bekommen, sind immer an den Charakter gebunden.

27 WAFFEN AUFWERTEN Mit Wetzsteinen beziehungsweise Gewichtssteinen (beide hergestellt von Schmieden) können Sie den Schaden von Klingen (Schwerter, Äxte, Dolche) respektive stumpfen Waffen (Hämmer, Stäbe) temporär erhöhen.

28 RÜSTUNG AUFWERTEN Lederflicken (hergestellt von Gerbern) verbessern den Rüstungsfaktor dauerhaft. Beachten Sie, dass Rüstungen entweder per Flicken oder per Verzauberung aufgewertet werden können; beides gleichzeitig geht nicht.



Tipp 23: Dass Schatztruhen erst nach dem Kampf geöffnet werden, gehört zur Etikette.



Tipp 27: Verbessern Sie Ihre Waffen mit Wetz- beziehungsweise Gewichtssteinen.