Die ganze Welt der PC-Spiele
GameStar
BLACK Edition
Sonderheft 04/12

BLIZZARD: DIE KRACHER-MACHER

Warcraft, Starcraft, Diablo: Blizzards faszinierende Erfolgsgeschichte – mit Ausblick!

DAS DIABLO-UNIVERSUM

Was bisher geschah: Die packende Geschichte rund um den Kampf gegen Diablo. Mit Who ist Who!

DIABLOS COOLSTE GEHEIMNISSE

Easteregs, kuriose Fakten, Hintergrundinfos: Diese Dinge haben Sie noch nicht gewusst!

DIABLO III

DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM

Auf dieses Spiel haben Sie über ein Jahrzehnt gewartet.
Sichern Sie sich jetzt mit unserem Premium-Heft Ihr optimales Spielerlebnis.

AUF ÜBER **80** SEITEN:

KLASSEN-GUIDES

Aktive & Passive Skills, Runenkunde, Equipment
PLUS: Psychotest – welche Klasse passt zu mir?

WAS IST NEU?

Diablo 3 wirft nicht nur das Skillsystem über den Haufen: Welche Änderungen Sie unbedingt kennen müssen

HANDWERK-TIPPS

So geht's: maßgeschneiderte Waffen und Rüstungen
Wie Sie Juwelier & Schmied für sich arbeiten lassen

DIE BEGLEITER

Was können Templer, Verzauberin und Schurke? So setzen Sie Ihre starken Gefährten perfekt ein

DAS AUKTIONSHAUS

Blizzards Kehrtwende: Items gegen Euro
Stolperfalle Battlenet – das sagt der Anwalt



RIESEN-DOPPEL-POSTER

PREISGEKRÖNT: Fan-Artwork im Megaformat
KLASSIKER: Das allererste GameStar-Covermotiv zu Diablo 3

Deutschland 7,99 €
Österreich, Benelux 9,10 € Schweiz 16,- SFR
4 195119 107996 04

Die Neudefinition des realistischen Gamings

ZOTAC GeForce® GTX 680



NVIDIA GEFORCE GTX

DIE NÄCHSTE PC-GRAFIK-GENERATION

- Neue Grafikprozessor-Architektur
- Neue Features
- Bahnbrechende Grafikperformance

HDMI | Adaptive V-Sync | GPU Boost | PhysX by NVIDIA | SLI





ZOTAC GEFORCE GTX 680

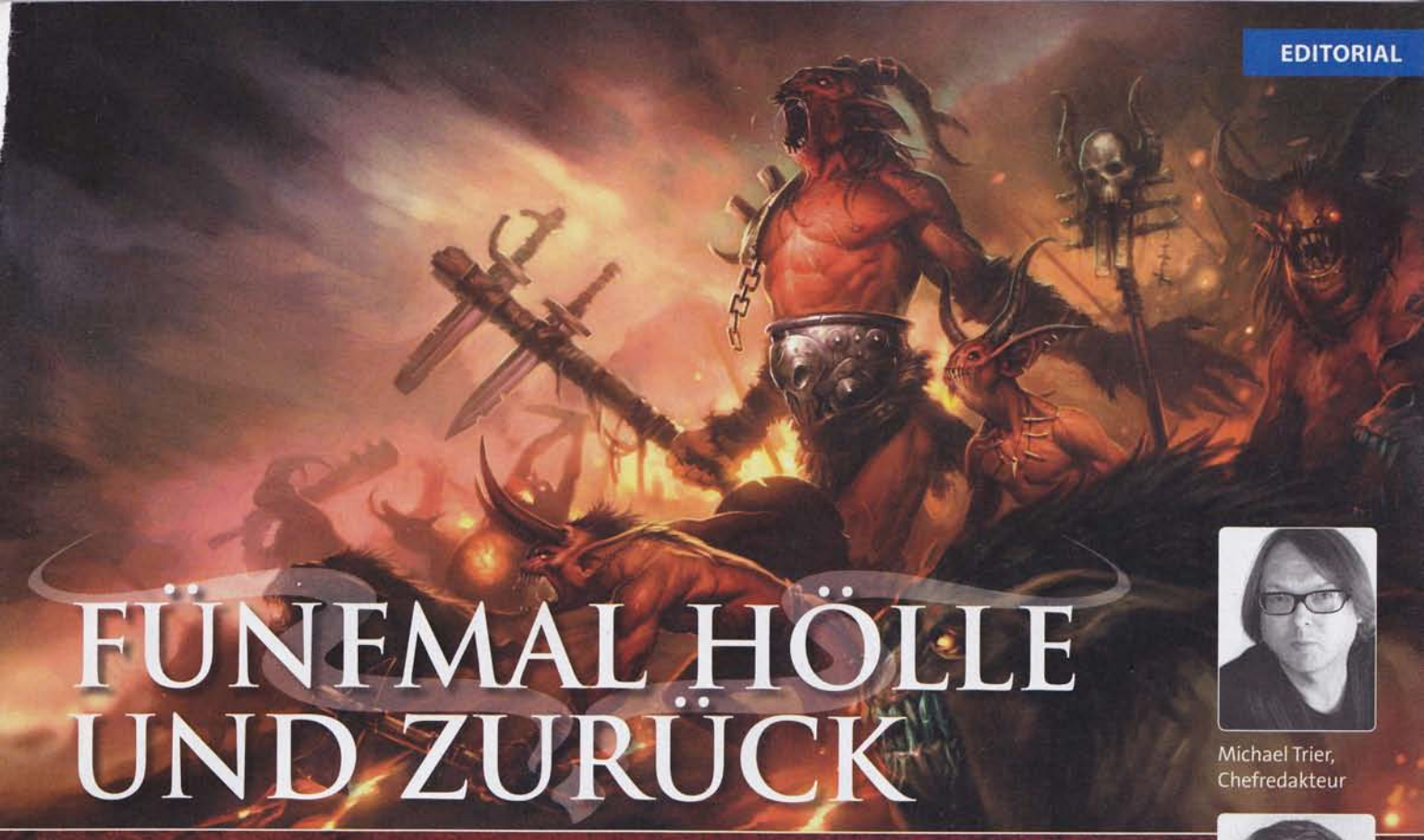
SKU: ZT-60101-10P

- 2GB GDDR5 Speicher
- 1006 MHz (Basis), 1058 MHz (Boost) Kerntakt / 6008 MHz Speichertakt
- DVI-I, DVI-D, HDMI & DisplayPort Ausgänge
- ZOTAC Assassin's Creed® 3-Spiele-Paket Bundle
- TrackMania 2 Canyon 3-Tages-Spiele-Gutschein inklusive

WWW.ZOTAC.COM

© 2012 ZOTAC International (MCO) Limited. All Rights Reserved. All brand names and trademarks are property of their respective owners. Product features and specifications are subject to change without prior notice. © 2012 NVIDIA Corporation. All Rights Reserved. NVIDIA, NVIDIA logo, GeForce, GeForce GTX logo, SLI, PhysX, 3D Vision, 3D Vision Surround, and CUDA are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. © 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. OEM bundle license by Software Symbiosis Pte Ltd.

ZOTAC It's Time to Play



FÜNFMAL HÖLLE UND ZURÜCK

Michael Trier, Chefredakteur



Martin Deppe, Projektleiter



Jochen Gebauer, Freier Redakteur

Zwölf Jahre mussten wir seit **Diablo 2** auf den Nachfolger warten. Zwölf Jahre! In der gleichen Zeit veröffentlicht EA 84 **Sims-Spiele**, Addons und Erweiterungspakete. Schaffen frisch Eingeschulte ihr Abitur. Erleben wir 2,4 Bundespräsidenten – oder 7,4 Christian Wulffs. Eine Ewigkeit also, sogar für die Dauertrödler von Blizzard!

Doch jetzt ist **Diablo 3** fertig, nachdem es öfter umgebaut wurde als Cher. Vor allem beim Skillsystem hat Blizzard mit der Abrissbirne gewütet, bis kein Runenstein auf dem anderen blieb. Aber dafür haben Sie ja uns: Auf **über 80 Seiten Skill-Guides** erfahren Sie alles über Barbar, Zauberer, Mönch, Dämonenjäger und Hexendoktor, mit ihren 113 aktiven und 75 passiven Fertigkeiten sowie 565 (!) Runen. Inklusive großem **Psychotest**, welche Klasse am besten in Ihr Leben passt.

Aber auch sonst hat Blizzard viel umgebaut, ergänzt, verworfen. Einen ersten Überblick, was es ins fertige Spiel geschafft hat, finden Sie im Artikel **Was ist neu?** Darauf bauen unsere Detail-Seiten auf: Wir stellen Ihnen die neuen **Begleiter** und Ihre Fähigkeiten vor, listen **Schmied- und Juwelier-Rezepte**, geben Einblick ins neue **Auktionshaus** – inklusive anwaltlicher **Rechtsberatung**, was Sie beim Handel mit echtem Geld (!) unbedingt beachten müssen.

Aber warum kann es sich Blizzard eigentlich leisten, dermaßen lang und unbekümmert an einem Spiel zu schrauben, während die Fans da draußen an den Toren kratzen? Weil Blizzard eine ganz andere Philosophie fährt – und der Erfolg ihnen recht gibt. Wie sich die Kalifornier vom Dreimann-Unternehmen zum **Kracher-Macher** entwickelt haben, verraten wir im gleichnamigen Artikel. Außerdem berichten zwei Süchtige, wie sie **Diablo** und **Diablo 2** völlig verfallen sind. Nur eins kann sie retten: **Diablo 3**. Aber das ist ja nun fertig.

Aber jetzt viel Spaß mit unserem Sonderheft. Und **Diablo 3**.



PREMIUM-SONDERHEFT

Mit **Patch 1.2 »Vermächtnis«** ändert sich in SWTOR so gut wie alles. Alte Klassenguides verlieren ihre Gültigkeit, das **Legacy-System** gibt Ihnen entscheidende neue Möglichkeiten. Wir erklären im Detail, was **Einsteiger**, **Rückkehrer und Profis** wissen müssen, um mit Biowares runderneuertem Spitzen-MMO so richtig Spaß zu haben.

GAMESTAR AUF TABLETS



GameStar bringt die Welt der PC-Spiele auf **iPad** und **Android-Tablets** – perfekt an die Möglichkeiten dieser Geräte angepasst und für das mobile Lesen optimiert! Mit unserer **kostenlosen Kiosk-App** holen Sie sich die aktuelle GameStar-Ausgabe bequem nach Hause. Alle **Test-**, **Special-** und **Vorschau-Videos** sowie natürlich unsere Comedy-Reihe **»Die Redaktion«** gibt's ebenfalls dazu.





16 Templer, Verzauberin und Schurke kämpfen fortan an Ihrer **Seite**. Wir geben Tipps für ihren taktischen Einsatz.





12 Blizzard hat vor allem das Skillsystem umgeworfen. Wir zeigen, was sich sonst noch alles **ändert**. Und wie Sie das Beste daraus machen.

20 Mit Juwelier und Schmied bekommen Sie zwei mächtige Verbündete in der zweiten Reihe. Wir haben ihre **Rezepte**!

DAS UNIVERSUM

Zwölf Jahre ist das letzte Diablo her – da kann man schon mal einiges vergessen. Wir frischen Ihr Gedächtnis auf!

Was bisher geschah 6

Die Story der ersten Diablo-Titel ist gleichzeitig die Vorgeschichte von Diablo 3.

Who is who 10

Diese Helden und Übelwichte müssen Sie kennen!

DAS SPIEL

Was ist neu? 12

Diablo 3 schmeißt viel um. Wir zeigen, was sich alles ändert – und was während der langen Entwicklungsgeschichte reinkam und rausflog.

Die Begleiter 16

Erstmals haben Sie richtige Gefährten an Ihrer Seite. Aber was können die drei Helferlein wirklich?

Der Templer 17
Die Verzauberin 18
Der Schurke 19

Handwerk 20

Diablo 3 setzt auf ein ungewöhnliches Handwerkskonzept. Wir haben Ihnen die Rezepte für Edelsteine, Waffen und Rüstungsteile detailliert zusammengestellt.

Juwelier 20
Schmied 21

Das Auktionshaus 24

Auch das Auktionshaus wurde ausgebaut: Neuerdings können Sie Items zusätzlich gegen Euro an- und verkaufen. Wie funktioniert das – und wo lauern Stolperfallen?

Geld oder Gold 24
Das rät der Anwalt 27



112 So sah das allererste **Diablo** aus, vor 16 Jahren. Zeitzeugen berichten, was sie mit den beiden Vorgängern erlebt haben.



124 Blizzard kann nicht nur Diablo: Mit Starcraft und Warcraft haben sie weitere dicke Eisen im Feuer. Ein **Rück- und Ausblick.**



28 Über 80 Seiten **Skill-Guides** für Barbar, Mönch, Hexendoc, Zauberer und Dämonenjäger – so nutzen Sie ihre Fertigkeiten perfekt!

DIE KLASSEN

Das neue Skillsystem 28
Heiß diskutiert: Die heftigsten Änderungen hat Blizzard beim Skillsystem gewagt. Wir decken die Vor- und Nachteile auf.

Psychotest 30
Wer passt am besten zu mir? Finden Sie ganz leicht Ihren Traumtyp.

Die Skill-Guides 32
Alle Aktive und Passiven Fertigkeiten und Runen im Detail. Dazu ein Überblick, welche Sie wann freischalten.
Plus: Klassen-exklusive Ausrüstungstabellen.

DER BARBAR 32
Aktive Skills 34
Passive Skills 42
Wann kommt was? 44
Exklusive Ausrüstung 46
Mächtige Ein- und Zweihandwaffen, Mächtige Gürtel

DER HEXENDOKTOR 48
Aktive Skills 50
Passive Skills 58
Wann kommt was? 60
Exklusive Ausrüstung 62
Zeremonienmesser, Mojos, Voodoo-Masken

DER ZAUBERER 64
Aktive Skills 66
Passive Skills 74
Wann kommt was? 76
Exklusive Ausrüstung 78
Zauberstäbe, Orbs, Zauberhüte

DER MÖNCH 80
Aktive Skills 82
Passive Skills 90
Wann kommt was? 92
Exklusive Ausrüstung 94
Faustwaffen, Daibos, Geiststeine

DER DÄMONENJÄGER 96
Aktive Skills 98
Passive Skills 106
Wann kommt was? 108
Exklusive Ausrüstung 110
Handarmbrüste, Köcher, Umhänge

HINTERGRUND

Die Vorgänger 112
1996 landet Blizzard einen Volltreffer. Die Auswirkungen haben Sie gerade vor sich. Aber warum machen die beiden Diablo-Spiele eigentlich dermaßen süchtig? Zwei Betroffene packen aus.
Diablo 112
Diablo: Hellfire 116
Diablo 2 118

Die Kracher-Macher 124
Die Blizzard-Story: Wir verraten das Erfolgsrezept der Erfinder von Warcraft, Starcraft und eben Diablo. Und: Was kommt als nächstes?

Wussten Sie schon? 129
Kuhlevel? Kennt doch jeder! Wir verraten die echten Geheimnisse von Diablo und Co.

RUBRIKEN

Editorial 3
Impressum 130



RIESEN-DOPPEL-POSTER

PREISGEKRÖNT: Fan-Artwork im Megaformat

KLASSIKER: das allererste GameStar-Covermotiv zu Diablo 3

WAS BISHER GESCHAH

Von Großen Übeln, Niederen Übeln und einem namenlosen Helden, der mit ihnen Boogie tanzte: eine kurze Geschichte von fast allem.

Von Sebastian Klix

Was machen Engel, wenn ihnen langweilig ist und sie die Nase voll haben vom ewigen Konflikt zwischen Gut und Böse? Revolutionen anzetteln und sich aus dem Himmel schmeißen lassen, zum Beispiel. Oder aber sie spielen Gott und erschaffen eine neue Welt. Das jedenfalls taten die beiden Erzengel Inarius und Lilith. Das Resultat: Sankturio. Und damit's da unten nicht zu leer war, zeugten sie auch gleich noch die Nephalem, die ersten menschlichen Bewohner der schönen neuen Welt.

Blöd nur, dass sich die Nephalem als äußerst mächtige Wesen herausstellten – mächtiger noch als ihre Erschaffer. Das fanden die beiden nämlich gar nicht lustig, steckten die Köpfe zusammen und beschlossen das kleine »Experiment« wieder zu beenden. Endgültig, versteht sich. Im letzten Moment allerdings kam es im Rat der Engel dann doch noch zu einem Kompromiss: Man würde die Nephalem am Leben lassen und lediglich dafür sorgen, dass sie sich gar nicht mehr daran erinnern konnten, wie mächtig sie eigentlich waren. Das Gleichgewicht war wieder im Lot. Jedenfalls eine Weile lang, denn die Bewohner der Hölle machten dem Gleichgewicht alsbald einen Strich durch die ausgeglichene Rechnung.

Diablo im Exil

Denn unterdessen brodelte es auch in der Hölle ganz gewaltig – also mehr als sonst. So lagen die Drei Großen Übel (Diablo, Mephisto und Baal) im Dauerclinch mit den Vier Niederen Übeln (Belial, Azmodan, Andariel und Duriel). Überraschung: Die vier Emporkömmlinge gewannen den Zwist und warfen ihre drei Ex-Gebieter in hohem Bogen aus der Hölle. Dieser Moment ist auch als »Das Dunkle Exil« bekannt, denn wo ließen sich die heimatlosen Groß-Übel natürlich prompt nieder? In Sanktuario, na klar. Und damit nahm der ganze Schlamassel dann endgültig seinen Lauf.

Merke: Die Herren des Schreckens, des Hasses und der Zerstörung gleichzeitig über eine neue Welt spazieren zu lassen, ist keine gute Idee. Erst recht nicht, wenn sich die Bewohner der besagten Welt nicht mehr daran erinnern können, dass sie eigentlich unfassbar mächtige Nephalem sind. Das erkannte auch der Engel Tyrael, Vorsitzender des Rates der Engel und notorischer Menschenfreund. Seine Anweisungen allerdings lauteten: raushalten! »Am Arsch die Räu-



Nach der ersten Vernichtung des Wirtkörpers von Diablo, Prinz Albrecht, rammte sich unser Held den **Seelenstein** des Höllenlords selbst in die Stirn, um den Kampf mit Diablos Seele aufzunehmen.



Doch der Bezwinger Diablos verlor den Kampf gegen dessen Seele und wurde so endgültig zum **»Dunklen Wanderer«**.

Die **Kathedrale** von Tristram war im ersten Diablo zentraler Handlungsort und spielt auch in Diablo 3 eine wichtige Rolle.



In Diablo 2 konnten wir den Kampf gegen die Drei Großen Übel als Amazone, Totenbeschwörer, Barbar, Zauberin oder Paladin aufnehmen. Oder im Koop-Modus mit allen zusammen. Mit dem Addon Lord of Destruction gesellten sich die Assassine und der Druide zum **Heldentrupp** dazu.



Diablos Bruder **Baal** wurde vom Orden der Horadrim unter der Wüste von Aranoch eingekerkert.



In Diablo 2 bekamen wir es auch mit zwei der Vier Niederen Übel zu tun. **Andariel** war die Endgegnerin des ersten Aktes.



Duriel hingegen lauerte uns vor Tal Rashas Grabstätte im zweiten Akt auf und machte seinem Titel alle Ehre: »Herr des Schmerzes«.

ber!«, dachte Tyrael und beschloss, diesen Drei Großen Übeln ein Ende zu setzen.

Drei Seelen für ein Halleluja

Also schwang sich Tyrael auf die Welt hinab und gründet den Geheimorden der Horadrim mit dem mächtigen Magier Tal Rasha an der Spitze. Aber schnell wurde klar, dass eine endgültige Vernichtung von Diablo, Mephisto und Baal unmöglich sein würde. Ihre Körper konnte man freilich besiegen, das Problem waren bloß die unsterblichen Seelen. Also dachten sich Tyrael und Co. folgenden Plan aus: Man würde die Seelen der Drei Großen Übel in so genannten Seelensteinen einsperren, Teile des mächtigen Weltensteins, dem Herz der Schöpfung und Barriere zwischen der Welt der Sterblichen und der Hölle.

Das Vorhaben gelang. Diablos Seelenstein wurde von den Horadrim in den tiefsten Gewölben ihres Klosters im Land Khanduras versteckt. Mephistos Seele brachte man ins ferne Travincal. Lediglich bei Baal kam es zu Komplikationen: Sein Seelenstein war beschädigt, und so sah sich Tal Rasha gezwungen, die Seele des Herrn der Zerstörung in sich selbst aufzunehmen. Anschließend wurde er von seinen Gefolgsleuten in einem Grab tief unter der Wüste von Aranoch angekettet, wo er für alle Zeiten mit dem Dämon ringen sollte.

Das Böse unter Tristram

Operation geglückt, Dämonen erledigt? Nicht ganz. Denn während sich langsam ein Mantel der Vergessenheit über den einstigen Konflikt legte, plante der Herr des Schreckens seine Rache. Das Kloster der Horadrim war längst verfallen und einer Kathedrale gewichen, als König Leoric von Khanduras die Stadt Tristram gründete – ohne zu wissen, was sich unter seinen Füßen wand und auf Freiheit sann.

Diablo gelang es, Einfluss auf Erzbischof Lazarus zu nehmen, den Berater des Königs. Gesteuert von Diablos Willen und Wut fand Lazarus den Seelenstein und zerstörte ihn. Nun brauchte der Herr des Schreckens bloß noch eine sterbliche Hülle, um sich erneut zu manifestieren. Zu diesem Zweck guckte er sich den König selbst aus. Leoric wehrte sich zwar erfolgreichen gegen diesen Versuch, wurde dabei allerdings wahnsinnig und schließlich von seinem eigenen Heerführer getötet. Diablos zweite Wahl fiel auf den Sohn des Königs, Prinz Albrecht. Und diesmal klappte der perfide Plan: Albrecht begab sich in das Labyrinth unter Tristram und überließ Diablo seinen Körper.

Der Dunkle Wanderer

Auf der Suche nach dem unlängst verschollenen Prinzen machten sich zahlreiche Abenteurer auf den Weg in die Katakomben. Alle wurden getötet. Bis auf einen. Und diesem einen Helden gelang das Unvorstellbare: Er vernichtete Diablos sterbliche Hülle. Das wäre ja nicht weiter schlimm, aber der namenlose Held wurde noch dreister: Er bot Diablo seine Stirn – und rammte sich dessen Seelenstein in selbige. Autsch. Wer dieser Held ist? Sie! Denn dieser kleine Absatz war das allererste **Diablo** im Schnelldurchgang.

Im Märchen wäre jetzt alles gut. Aber wir sind hier nicht im Märchen, also geht das Drama mit dem Prolog von **Diablo 2** weiter: Unser Held ist zu schwach, um den inneren Konflikt gegen Diablo zu gewinnen. Schon bald wird er von Albträumen geplagt, Kreaturen der Hölle wandeln in seiner Nähe, schließlich verliert er den Kampf gegen Diablo, der die endgültige Kontrolle über seinen Wirtskörper übernimmt. Der wandert nun gen Aranoch, um seinen Bruder Baal rauszupauken, der immer noch im Magier Tal Rasha rumtobt. Der Marsch zum Bruder bringt unserem Helden den Namen »Der Dunkle Wanderer« ein. Prompt heften sich erneut Abenteurer aus ganz Sanktuario an die Fersen des Wanderers und seines Begleiters Marius.



Als Diablo in Form des Dunklen Wanderers seinen Bruder Baal befreien wollte, tauchte der Erzengel **Tyrael** auf und verwickelte ihn in einen Kampf.



Am Ende des dritten Aktes bekamen wir es mit dem Herrn des Hasses zu tun: **Mephisto** (links). Nach seiner Beseitigung zerschmetterten wir auch seinen Seelenstein in der Höllenschmiede.



Während Tyrael und Diablo miteinander kämpfen, konnte Baal **Marius** beeinflussen, sodass der ihn befreite.



Im finalen Akt vernichteten wir **Diablo** erneut, dieses Mal mitsamt seinem Seelenstein. Endgültig?

Showdown mit Trottel

Einer der Verfolger schafft es, Diablos Spur aufzunehmen und folgt ihm bis in die Wüsten Aranochs. Doch er kommt zu spät. Zwar kann der plötzlich auftauchende Erzengel Tyrael den Dunklen Wanderer in einen Kampf verwickeln – und vielleicht hätte der Himmelsstreiter die Auseinandersetzung auch gewonnen. Doch dem angeketteten Baal gelingt es, den Begleiter seines Bruders zu beeinflussen: Marius zieht den Seelenstein aus Baals (respektive Tal Rashas) Brust und befreit so den Herrn der Zerstörung.

Schlagartig wird Marius klar, was er angestellt hat. Tyrael unterbricht kurz den Kampf gegen Diablo und befiehlt dem Trottel, den Seelenstein pronto nach Kurast zu bringen, wo sich die Pforten zur Hölle befinden sollen. Dort könne der Stein ja in der Höllenschmiede vernichtet werden. Doch Marius wird nie so weit kommen...

Held Nummer Zwo

Mit seiner Ankunft in Tal Rashas Grab beginnt **Diablo 2**: Der neue namenlose Held (sprich: der Spieler) findet den angeketteten Tyrael vor. Der Erzengel erzählt auch unserem Recken vom Höllenportal in Kehjistan. Doch dort befindet sich neben dem Tor zur Unterwelt noch etwas anderes. Richtig: Mephisto, einst von den Horadrim eingesperrt. Auch Mephisto konnte sich mittlerweile aus seinem Gefängnis befreien – und wieder war es ein Priester von Zakarum, der einem der Drei Großen Übel den Weg ebnete. So gelang es dem Herrn des Hasses, den Willen von Sankekur zu brechen, dem Oberhaupt des Ordens, und ihn zu sich in den Kerker des Hasses zu locken. Dort rammte sich Sankekur Mephistos Seelenstein in die Brust und wurde so zu dessen neuem Gefäß. Besonders lang hat Mephisto aber nichts von seiner neugewonnenen Freiheit, denn es gelingt dem namenlosen Helden, den Dämon zu vernichten und den Seelenstein an sich zu nehmen.

Der Held schreitet nun durch das Höllenportal, um Diablo in seinem eigenen Wohnzimmer endgültig die Meinung zu geigen. Vor der Konfrontation besucht er noch die Höllenschmiede, um Mephistos Seelenstein und damit den Herrn des Hasses selbst ein-für allemal zu vernichten. Von der Festung des Wahnsinns aus, dem Stützpunkt der Engel in Diablos Reich, bahnt sich unser Abenteurer den Weg ins Allerheiligste des Herrn des Schreckens. Kurz darauf muss sich Diablo erneut einem Helden geschlagen geben. Auch sein Seelenstein wird zerstört.
Für immer?

Fanal mit Baal

Doch was wurde eigentlich aus Baal? Der hat nach seiner Befreiung die Verfolgung von Marius aufgenommen. Marius vorgaukelnd, er wäre der Erzengel Tyrael, brachte er den mittlerweile geistig und körperlich völlig fertigen Mann dazu, ihm seinen Seelenstein auszuhändigen. Danach entledigte er sich des armen Tropfs.

Baals Ziel ist es nun, den Weltenstein zu zerstören, der die Welt der Sterblichen vor der Hölle schützt und sich hoch oben auf dem Berg Arreat am Rande des Reichs des Schreckens befindet. Dadurch will er die Grenze zwischen Sanktuario und der Hölle zerbrechen. Die am Berg lebenden Barbaren können Baals Streitkräften zwar standhalten, aber erst durch den Einsatz des namenlosen Helden wird die Linie der Angreifer durchbrochen. Der Held bahnt sich einen Weg zum Weltenstein, kann jedoch nicht mehr verhindern, dass Baal den Stein verdirbt. Der Herr der Zerstörung ist besiegt, der Stein aber nicht mehr zu retten. So zerstört ihn der erneut auftauchende Engel Tyrael. Ohne zu wissen, welche Konsequenzen das haben wird...



Baal erschien dem mittlerweile geistig verwirrten Marius als Erzengel Tyrael und konnte ihn so zur Übergabe seines Seelensteins überreden.



Das Ende von Diablo 2: Baal ist vernichtet, doch der **Weltenstein** bereits verdorben. Tyrael zerstört ihn – aber mit welchen Konsequenzen?

DIE WELT SANKTUARIO

REICH DES SCHRECKENS

Am Rand des eisigen und fruchtlosen Reich des Schreckens lag einst der Berg Arreat, in dem der Weltenstein aufbewahrt wurde, bis er vom Erzengel Tyrael zerstört wurde. Nun dräut an der Stelle nur noch ein riesiger Krater. Das Reich des Schreckens ist zudem die Heimat der Dämonenjäger, einer der neuen spielbaren Klassen in Diablo 3.



TROCKENSTEPPE

Obwohl die Trockensteppe im Nordosten von Sanktuario einen beachtlichen Teil der Welt einnimmt, spielte sie bisher keine Rolle in der Geschichte der Diablo-Serie.

KHANDURAS

Im westlichen Reich Khanduras liegt die wohl bedeutendste Stadt der Diablo-Serie: Tristram. Heute ist sie nur noch eine Ruine, allerdings wurde ganz in der Nähe Neu-Tristram gegründet, die erste Anlaufstelle eines frischgebackenen Helden in Diablo 3.



ARANOCH

Durch die Wüsten Aranochs streiften wir bereits im zweiten Akt von Diablo 2, ausgehend von der Hafenstadt Lut Gholein. Einst sperrte der Orden der Horadrim seinen Anführer Tal Rasha, der die Seele von Baal in sich trug, hier in einem entlegenen Grab ein.

KEHJISTAN

Das zentral gelegene, von tropischen Regenwäldern durchzogene Kehjistan war der Handlungsort des dritten Aktes in Diablo 2. Hier stellten wir Mephisto, den Herrn des Hasses, in seinem Kerker in der Stadt Kurast. In Diablo 3 werden wir nach Kehjistan zurückkehren, etwa in die Stadt Caldeum.



WHO IS WHO

Wer war nochmal wer im Diablo-Universum? Und warum sind die wichtig? Zehn Namen, die Sie kennen sollten. Von Sebastian Klix



DIABLO

Diablo, der Herr des Schreckens und Antagonist in den beiden ersten **Diablo**-Spielen, ist (oder besser gesagt: war) Herrscher über die Hölle und das jüngste der Drei Großen Übel, mit denen er zusammen von den Vier Niederen Übeln ins Reich der Sterblichen verbannt wurde. Von den Horadrim in einem Seelenstein gefangen und unter der Stadt Tristram eingekerkert, bemächtigte er sich schließlich des jungen Prinzen Albrecht Leoric und verbreitete munter neuen Schrecken. Dann kam ein Held vorbei und vernichtete Diablos körperliche Hülle. Game Over? Denkste! Diablo lebte anschließend in seinem Bezwinger weiter; wurde aber auch in dieser Form erneut besiegt und sein Seelenstein zerschmettert. Das endgültige Ende des Höllenfürsten? Wir werden sehen ...



BAAL

Vor vielen Jahren im Körper des Horadrim-Anführers Tal Rasha eingesperrt und in einer Wüstengruft in Aranoch verbuddelt (bemerken Sie ein Muster?), befreite Diablo das dritte Große Übel im Verlauf der Handlung von Diablo 2. Danach machte sich Baal umgehend an das, was so ein Herr der Zerstörung am Besten kann: zerstören nämlich. Und zwar den Weltenstein, der auf der Spitze des Berges Arreat versteckt war. Im Vergleich zu seinen beiden Brüdern hielt Baal bemerkenswert lange durch. Ihm machten wir erst im Diablo 2-Addon **Lord of Destruction** den Garaus.

MEPHISTO

Das älteste der Drei Großen Übel ist der Herr des Hasses und wurde von den Horadrim unter der Stadt Travincal in Kehjistan eingesperrt. Im dritten Akt von **Diablo 2** erschlugen wir das Senioren-Übel und machten mit seinem Seelenstein in der Höllenschmiede kurzen Prozess. Damit sollte sich Mephisto endgültig erledigt haben. Aber wer weiß das schon so genau bei diesen Höllenbewohnern?





DIE VIER NIEDEREN ÜBEL

Die Vier Niederen Übel Belial (Herr der Lügen), Azmodan (Herr der Sünde), Andariel (Tochter der Qual) und Duriel (Herr des Schmerzes) verbannten die Drei Großen Übel einst aus der Hölle. Danach zankten sich Belial und Azmodan über die Nachfolgeregelung und es kam zu einem Krieg, der bis heute tobt. Andariel und Duriel hingegen machten einen Abstecher nach Sanktuario. Dumme Idee, denn dort wurden sie im Laufe der Ereignisse von **Diablo 2** vom namenlosen Helden vernichtet. Belial und Azmodan (Bild) hingegen treiben weiter ihr Unwesen. Gerüchten zufolge soll sich Azmodan momentan in Sanktuario aufhalten und dort einem mysteriösen »Schwarzen Seelenstein« suchen ...

DER DUNKLE WANDERER

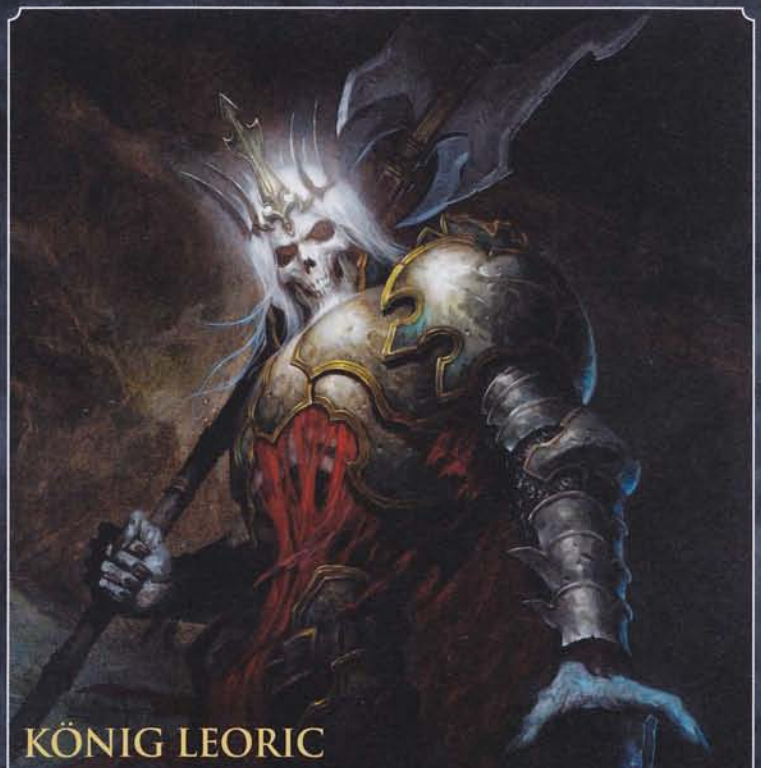


Spitzenplan: Nachdem er Diablo besiegt hatte, rammte sich der Held des ersten Teils den Seelenstein in die Stirn, um den Herrn des Schreckens in seinem eigenen Körper endgültig zu vernichten. Ging natürlich aus wie das Hornberger Schießen – Diablo gewann den Kampf und der Held zog als Dunkler Wanderer in die Welt hinaus, um Baal zu befreien. Erst im Nachhinein legte Blizzard fest, dass es sich beim Helden des ersten Teils in Wahrheit um König Leorics jüngsten Sohn Aidan gehandelt hat.

DECKARD CAIN



Der weise Deckard Cain ist nicht nur der letzte Angehörige des Horadrim-Ordens, sondern auch ein alter Bekannter in der Serie und eine schier unerschöpfliche Quelle an Hintergrundinformationen zur Handlung. So begegneten wir ihm im ersten **Diablo** in der Stadt Tristram, wo er es sich als Dorfältester gemütlich gemacht hatte. In **Diablo 2** wiederum begleitete er uns nach seiner Befreiung aus den Ruinen der inzwischen zerstörten Stadt durch alle Akte und stand uns als Identifizierer vom Dienst zur Verfügung. Auch in **Diablo 3** nimmt Cain wieder eine zentrale Rolle ein – obwohl wir unseren Krempel inzwischen selbst identifizieren können.



KÖNIG LEORIC

Ursprünglich hatte Diablo dem König von Khanduras die zweifelhafte Ehre zugedacht, als sein »Gefäß« zu fungieren. Allerdings erwies sich Leorics Wille als zu stark und der König wurde »nur« völlig wahnsinnig. Schließlich tötete ihn sein eigener Heerführer, Lachdanan. Unglücklicherweise blieb Leoric nicht lange tot und streifte alsbald als untoter Skelettkönig durch die Katakomben von Tristram. Dort erledigten wir ihn in **Diablo** zum ersten Mal – aber leider nicht zum letzten, denn seine alten Knochen scheinen einfach nicht zu wissen, wann sie besser liegenbleiben sollten, und so erhebt sich der Skelettkönig auch in **Diablo 3**.



LEAH CAIN

Leah ist ein neuer, wichtiger Charakter in **Diablo 3** und die Adoptivtochter sowie Assistentin von Deckard Cain. Wer ihre leiblichen Eltern sind, wollen wir an dieser Stelle nicht verraten, aber soviel sei gesagt: Beide sind alte Bekannte in der Diablo-Serie. Die junge Frau ist integraler Bestandteil der neuen Handlung und zeitweilig auch eine Begleiterin unseres neuen Helden.



ADRIA

Im ersten Teil versorgte uns Hexe Adria in ihrer abgelegenen Hütte mit Zauberbüchern (Flash!) und Manatränken. Das ... öh ... war's eigentlich auch schon. Nun ja, beinahe jedenfalls, denn in **Diablo 3** feiert Adria sozusagen ein Comeback. Sie steht nämlich mit einer nicht ganz unwichtigen Person in einem nicht ganz unwichtigen Verhältnis. Aber mehr wird nicht verraten.

TYRAEL



Erzengel und Menschenfreund Tyrael ist der Vorsitzende des Rates der Engel und sprach sich einst gegen die Zerstörung von Sanktuario aus. Im Gegenzug sollte er sich aus den weiteren Belangen der Sterblichen heraushalten. Mit dem Befolgen von Anweisungen nahm es Tyrael aber noch nie so genau, und deshalb unterstützte er die Menschheit immer wieder beim Kampf gegen die Dämonen der Hölle. So gründete er beispielsweise den Orden der Horadrim, um die Drei Großen Übel einzukerkern. Nach der Vernichtung Baals zerstörte er zudem den Weltenstein, weil der bereits hoffnungslos korrumpiert war. Welche Konsequenzen diese Tat hatte, finden wir (und Tyrael) erst in **Diablo 3** heraus.

WAS IST NEU
UND WAS IST DRAUSSEN?

Rein in die Kartoffeln, raus aus den Kartoffeln: Wir sagen Ihnen, welche Neuerungen es tatsächlich ins fertige Spiel geschafft haben – und welche Blizzard erst groß angekündigt und dann wieder begraben hat. Von Julius Kohler



DRAUSSEN

Talentbäume

Erst geplant, dann gefällt: die aus dem Vorgänger bekannten Talentbäume. Der Verzicht auf die bewährte Baum-Mechanik ist unter Serien-Veteranen immer noch heftig umstritten. Viele alte **Diablo**-Hasen befürchten, dass das Spiel dadurch anspruchsloser und die Entwicklung des eigenen Charakters beinahe nebensächlich wird. Wir meinen: In der Praxis funktioniert das neue System trotzdem; nicht zuletzt, weil wir uns jetzt nicht mehr »verskillen« können. Indes: Geradliniger ist das Spiel dadurch zweifellos geworden.



DRIN

Das automatische Skill-System

Im Gegensatz zu **Diablo 2** erhalten wir beim Stufenaufstieg keine Skillpunkte mehr, die wir anschließend frei in einem Talentbaum verteilen dürfen. Stattdessen werden neue Fähigkeiten bei Erreichen einer festgelegten Stufe automatisch freigeschaltet. Der Haken: Wir dürfen nur noch maximal sechs Fähigkeiten gleichzeitig aktiv halten, müssen uns also entscheiden, welche der automatisch erlernten Talente wir überhaupt auf eine Taste legen wollen – und gegebenenfalls umständlich hin- und herwechseln. Wie das genau funktioniert, erklären wir natürlich auch hier im Heft.



DRIN

Schmied und Juwelier

Überschüssigen Plunder verkaufen wir jetzt nicht mehr ausschließlich an die Händler – zumindest sollten wir das nicht, denn magische Gegenstände lassen sich nun beim Schmied oder Juwelier in ihre Einzelteile zerlegen, um daraus neue und mitunter sehr mächtige Items zu basteln. Dazu wollen die beiden Handwerker aber ständig weiter ausgebildet werden, was auf Dauer kräftig ins Klimpergeld geht. Wie das neue Handwerks-System im Detail funktioniert, lesen Sie ebenfalls hier im Heft.



DRAUSSEN

Mystikerin und Würfel

Ursprünglich waren sogar drei Handwerker geplant – aber Blizzard empfand die Mystikerin als »wenig interessant« (Übersetzung: spielerisch schlicht unnötig) und warf die Dame in hohem Bogen wieder raus. Eigentlich sollte sie unsere Ausrüstung verzaubern; praktisch übernehmen die Edelsteine des Juweliers diesen Job jetzt gleich mit. Gefeuert wurde übrigens auch der Nephalem-Würfel. Mit dem sollten wir Gegenstände unterwegs in ihre Bestandteile zerlegen können. Erledigt jetzt der Schmied.



NEU

Heile heile Kugel

Erledigte Feinde lassen nun bisweilen Heilkugeln fallen, die beim Drüberlaufen unsere Lebensenergie wiederherstellen. Warum das bemerkenswert ist? Weil Blizzard den altbekannten Heiltränken gleichzeitig eine vergleichsweise dicke Abklingzeit aufgebrummt hat – wir können sie nun also nicht mehr am laufenden Band schlucken. In schwierigen Kämpfen sollten wir also auf die neuen Heilkugeln zurückgreifen und sie nach Möglichkeit erst dann einsammeln, wenn wir sie auch tatsächlich brauchen.



Doktoren, Mönche und Jäger

Dem dritten Teil spendiert Blizzard titelgerecht auch drei komplett neue Klassen: Hexendoktor, Mönch und Dämonenjäger. Abgerundet wird das fünfköpfige Klassen-Ensemble vom Barbar und vom Zauberer – beide bereits aus dem Vorgänger bekannt, aber mitunter gewaltig überarbeitet. Jede Klasse hat übrigens eine eigene Ressource, die unterschiedlich auf- oder abgebaut wird. Während der Hexendoktor ganz klassisch aufs Mana zurückgreift, baut der Barbar im Kampf erst Wut auf – und dann mit mächtigen Angriffen wieder ab. Ach ja: Inzwischen dürfen wir jede Klasse wahlweise als Männlein oder Weiblein spielen. Alle Infos zu den neuen (und alten) Klassen haben wir auf über 80 Seiten in detaillierten Klassen-Guides zusammengestellt.



Begleiter

Erinnern Sie sich noch an die Söldner aus **Diablo 2**? Die gibt's nämlich nicht mehr. Stattdessen stehen Ihnen nun drei so genannte Begleiter zur Verfügung: Templer, Verzauberin und Schurke. Im Gegensatz zu den namenlosen Söldnern des Vorgängers haben die Begleiter jeweils eine eigene Geschichte und Persönlichkeit und lassen sich individuell an Ihre Spielweise skillen. Was genau die Begleiter können (oder wann sie's lernen), erklären wir im entsprechenden Artikel. Was wir hingegen jetzt schon verraten: Auch im Mehrspielermodus geben die neuen Mitstreiter eine gute Figur ab, weil sich ihre nützlichen Buffs oft auf die ganze Gruppe wirken lassen.



Paladine, Amazonen und Beschwörer

Keine Sorge, falls Sie in **Diablo 2** am Liebsten einen Totenbeschwörer gespielt haben: Auch im Nachfolger dürfen Sie noch allerlei untotes Gedöns erwecken und für sich kämpfen lassen – erledigt nun allerdings der Hexendoktor. Waren Sie hingegen als Paladin unterwegs und haben Ihre Gruppe kräftig (und heilig) unterstützt, dann übernimmt der Mönch nun Teile dieser Mechanik. Amazonen wiederum finden sich in vielerlei Hinsicht beim neuen Dämonenjäger wieder; der hat am Fernkampf nämlich ebenfalls einen Narren gefressen. Und wenn Sie sich partout nicht für eine Klasse entscheiden können, dann werfen Sie doch einen Blick in unseren Psycho-Test: Da werden Sie bestimmt geholfen.



PvP-Arenas

Apropos Mehrspieler-Modus: Zum Release waren eigentlich spezielle PvP-Arenas geplant, in denen Spieler gegeneinander antreten können. Buchstäblich im letzten Monat strich Blizzard diese Arenas und verschob sie auf einen zukünftigen Patch. Offizielle Begründung: Die grundlegenden Mechaniken des Systems hätten dem hohen Blizzard-Standard nicht genügt. Wann genau die PvP-Arenas nachgeliefert werden, ist momentan noch nicht bekannt. Fest steht allerdings, dass Blizzard nicht nur mehrere verschiedene Arenen plant, sondern auch ein Matchmaking-Tool zur einfachen Verkupplung von PvP-willigen Spielern.



Kronleuchter-Alarm

Kleines, feines und gemeines Detail am Rande: In den Dungeons dürfen wir uns an bestimmten Stellen nun auch der Einrichtung bedienen, um Feinden den Geraus zu machen. Zum Beispiel können wir einer Gruppe von Gegnern kurzerhand einen riesigen Kronleuchter auf den Kopf plumpsen lassen. Dafür gibt's sogar eigene Erfolge. Und Spaß macht das sowieso. Erstaunlich effektiv ist es auch. Fernkämpfer sind übrigens im Vorteil: Die können die »Schalter« aus sicherer Distanz umlegen und müssen sich nicht erst durchs Feindgetümmel boxen.



DRAUSSEN

Traits

Zwischenzeitlich hatte sich Blizzard das passive System ganz anders gedacht. So sollte sich alle Klassen einen Trait-Baum teilen und bei Erreichen einer ungeraden Erfahrungsstufe (also 3, 5, 7 und so weiter) ein neues Trait aus diesem Baum wählen dürfen, das spezielle Boni freischaltete, beispielsweise den Schwertschaden erhöhte oder die Lebenspunkte beschworener Kreaturen verdoppelte. Klingt kompliziert? War es auch, und deshalb stampfte Blizzard das Trait-System irgendwann wieder ein und ersetzte es durch die passiven Fähigkeiten.



DRIN

Passive Fähigkeiten

Analog zu den aktiven Talenten erhalten wir bei **Diablo 3** auch automatisch so genannte passive Fähigkeiten. Die lassen sich, der Name sagt es ja schon, nicht gezielt einsetzen, sondern verbessern unsere Werte quasi im Hintergrund; zum Beispiel, indem sie uns eine höhere Wahrscheinlichkeit für kritische Treffer gewähren. Wie bei den aktiven Skills gilt auch hier: Wir lernen im Spielverlauf viel mehr passive Talente als wir gleichzeitig einsetzen dürfen (nämlich drei) und stehen folglich früher oder später vor der Qual der Wahl.

Das Stadtportal

DRIN

Das Stadtportal ist doch nicht neu! Das gab's doch schon immer! Stimmt. Neu allerdings ist, dass das Stadtportal gar kein Portal mehr ist, aber trotzdem noch so heißt. Denn nun dürfen wir uns jederzeit und ohne Einschränkung durch limitierte Spruchrollen bequem per Knopfdruck zurück in die Stadt beamen. Ein Portal entsteht dabei nicht; es dauert bloß ein paar Sekunden, bis wir das portallose Portal gewirkt haben. Ach ja: Auch die aus dem Vorgänger bekannten Wegpunkte feiern ein Comeback. Reisen wird in **Diablo 3** also spürbar komfortabler.





DRAUSSEN

Spruchrollen und ein Kessel

Erstes Opfer der neuen Stadtportal-Mechanik sind natürlich die Stadtportal-Schriftrollen. Die braucht's nun schlicht nicht mehr. Auch der zwischenzeitlich geplante »Kessel von Jordan« wurde so hinfällig. Damit sollten wir eigentlich unterwegs unseren überschüssigen Krempel verkaufen können – was reichlich sinnfrei gewesen wäre, wenn wir uns sowieso jederzeit zurück zum Händler teleportieren können. Einen virtuellen Tod starben übrigens auch die Schlüssel, die wir in **Diablo 2** noch sammeln mussten, um verschlossene Schatztruhen zu öffnen. Jetzt sind alle Truhen schlosslos und im Inventar herrscht Ordnung.



NEU

Ich weiß, was es ist!

Wer jetzt denkt, juhu, dann kann ich mich ja immer bequem in die Stadt teleportieren, um Deckard Cain meine magischen Sachen identifizieren zu lassen, der irrt. Deckard Cain ist nämlich arbeitslos geworden, weil wir den magischen Krimskrams nun ganz alleine identifizieren können – immer und überall. Wie die Bardin aus **Diablo: Hellfire**, quasi. Sie wissen nicht, dass es mal eine Bardin als spielbare Charakterklasse gab? Dann werfen Sie doch mal einen Blick in unsere Halls of Fame hinten im Heft.



DRIN

Die Runen

Wenn ich meine Skills nun automatisch bekomme – dann kann ich meinen Charakter ja gar nicht mehr individualisieren? Stimmt. Aber eben nicht ganz, denn diese Aufgabe übernehmen nun die so genannten Runen. Genau wie aktive und passive Fähigkeiten bekommen wir diese Runen automatisch bei Erreichen einer festgelegten Stufe. Pro aktivem Skill existieren jeweils fünf Runen, von denen allerdings nur eine gleichzeitig aktiviert sein kann. Die Runen motzen unsere Fähigkeiten mitunter gewaltig auf, erhöhen also beispielsweise den Schaden, schalten neue Effekte wie Verlangsamen frei oder ändern den Schadenstyp. Bei mehr als 100 Runen pro Klasse stehen uns also nach wie vor genug Individualisierungsmöglichkeiten offen.



DRAUSSEN

Talisman

Und noch ein Feature aus der Rubrik »angedacht, eingeführt und wieder rausgeschmissen«: Ursprünglich sollten wir unsere Charakterwerte über einen Talisman beeinflussen dürfen. Diesen Talisman hätten wir über eine frühe Quest erhalten und ihn fortan mit so genannten »Charms« bestücken dürfen, die wiederum an unseren Attributen gedreht hätten. Tja: Hätte, hätte Fahrradkette. Aber zumindest ein schönes Beispiel für die unzähligen Spieldesign-Änderungen, die **Diablo 3** im Laufe seiner drölfzigtausend Entwicklungsjahre durchmachte.



DRAUSSEN

Fähigkeitspunkte

In Sachen Charakterwerte erwies sich Blizzard als bemerkenswert entscheidungsresistent. Erst waren welche drin, dann waren sie draußen, dann waren sie wieder drin, dann wieder draußen ... bei so viel Hü und Hott wurde selbst der geduldigste Gaul meschugge. Inzwischen sind sie übrigens wieder drin, lassen sich aber im Gegensatz zum Vorgänger beim Stufenaufstieg nicht mehr manuell steigern, sondern werden vom Spiel automatisch erhöht. Dadurch kommt der richtigen Ausrüstung tendenziell mehr Bedeutung zu, denn wenn wir einen bestimmten Wert maximieren wollen, müssen wir dazu auf entsprechende Gegenstände zurückgreifen.

Erfolge und Inferno-Modus



DRIN

Man kennt das mittlerweile ja: Wenn man irgendwas nur lange oder oft genug macht, dann erhält man dafür einen Erfolg. Mit **Diablo 3** springt auch Blizzard auf den so hippen Achievement-Zug, verknüpft diese Erfolge aber ganz stilvoll mit dem Battle.net. Erreichen wir nämlich einen, zum Beispiel, indem wir eine festgelegte Menge Gold einsammeln, dann schalten wir neue Symbole oder Muster für unser Spielerbanner frei, das Freunde oder Verwandte anschließend im Battle.net bestaunen können. Neu dabei ist außerdem der Inferno-Modus, ein vierter Schwierigkeitsgrad, bei dem die Gegner teils deutlich höherstufiger sind als wir selbst.



NEU

Items gegen Bares

Jetzt wird's kontrovers: Mit dem dritten Teil führt Blizzard nämlich ein Echtgeld-Auktionshaus ein. Will heißen: Sie können Gegenstände für bares Geld ein- oder verkaufen (und Blizzard verdient an jeder Transaktion ein bisschen mit). Dieser Schritt wird seit Monaten so hitzig diskutiert, dass wir dem Echtgeld-Auktionshaus einen eigenen Artikel widmen – in dem wir auch einen Anwalt über die rechtliche Lage in Deutschland befragen.

NEVER WALK ALONE

Solisten sind out: Wenn Sie bei Diablo 3 nicht sowieso im Battle.net unterwegs, dann sollten Sie immer den richtigen Begleiter dabei haben. Warum? Erklären wir Ihnen doch gerne. Von Jochen Gebauer

Erfahrene **Diablo 2**-Veteranen erinnern sich bestimmt noch an die Söldner. Die waren für Solisten zwar eine feine Sache, blieben als Figuren aber blasser als der Teint des Totenbeschwörers. **Diablo 3** ersetzt diese namen- und charakterlosen Pappkameraden nun durch so genannte Begleiter. Davon gibt es zwar nur drei, dafür haben die allerdings eine individuelle Geschichte – und einen Namen. Außerdem dürfen wir sie nicht nur selbst ausrüsten, sondern auch individuell nach unseren Bedürfnissen skillen. Den Auftakt macht im ersten Akt der Templer, später warten die Verzauberin und der Schurke.

Skills und Ausrüstung

Genau wie unser eigener Charakter gewinnen die Begleiter an Erfahrung und steigen auf. Erreichen sie dabei eine festgelegte Stufe, dürfen wir uns für einen von zwei Skills entscheiden, die der Begleiter von nun an automatisch einsetzt, wenn er es für sinnvoll erachtet. Eigenhändig steuern können wir sie also nicht. Allerdings brauchen wir uns auch keine Sorgen zu machen, wenn wir uns (bzw. die Begleiter) »verskillt« haben, denn über einen Rechtsklick aufs Begleiter-Portrait können wir die ausgewählten Fähigkeiten jederzeit zurücksetzen und neu anordnen.

Eingeschränkt fällt hingegen die Ausrüstungswahl aus. Neben Amuletten und Ringen dürfen wir die Begleiter lediglich mit einem festgelegten Arsenal an Waffen oder Schilden sowie einem je nach Begleiter unterschiedlichen Spezial-Gegenstandstyp ausstaffieren. Was Templer, Verzauberin und Schurke genau (anziehen) können, haben wir auf den folgenden Seiten zusammengestellt.

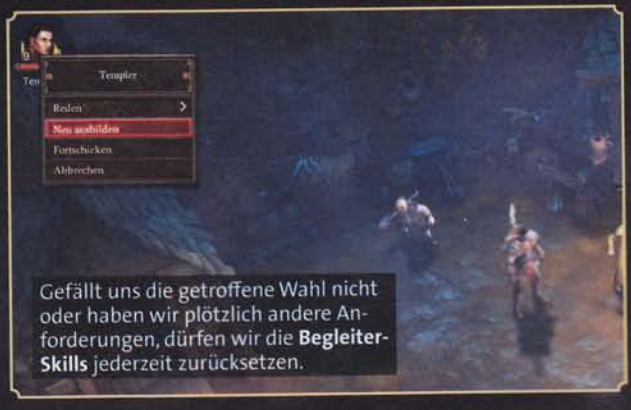


Welche **Waffen** unsere Kameraden verwenden können, ist je nach Begleiter verschieden.

Was muss ich beachten?

Durch die drei unterschiedlichen Begleiter-Typen und den Umstand, dass Sie die Fähigkeiten der neuen Kameraden ohnehin jederzeit zurücksetzen dürfen, können Sie nach Herzenslust experimentieren und die für Ihre Spielweise passende Begleiter-Fähigkeiten-Kombination austüfteln. Vermeiden sollten Sie es lediglich, die Begleiter in Sachen auszubilden, die Sie selbst schon super können. Ein Barbar beispielsweise braucht nicht unbedingt einen Templer, der ganz toll Bedrohung aufbauen kann. Als Zauberin indes würden Sie von einem auf Bedrohung gedrillten Templer wahrscheinlich profitieren. Übrigens: Sterben können die Begleiter nicht. Wenn ihre Lebensenergie den Gefrierpunkt erreicht, werden sie stattdessen einfach für eine Weile handlungsunfähig, rappeln sich aber irgendwann wieder von alleine auf. Sollten Sie einmal die Nase voll haben von einem Begleiter, dann können Sie den Burschen (oder die Burschin) auch ohne schlechtes Gewissen davonjagen. Die Kameraden warten einfach im nächstgelegenen Ort (zum Beispiel in Neu-Tristram), bis Sie es sich anders überlegen.


Hat der Begleiter eine festgelegte Stufe erreicht, dürfen wir uns für eins von zwei **Talenten** entscheiden.



Gefällt uns die getroffene Wahl nicht oder haben wir plötzlich andere Anforderungen, dürfen wir die **Begleiter-Skills** jederzeit zurücksetzen.



Haben wir einen **Begleiter** in die Wüste (oder nach Neu-Tristram) geschickt, dürfen wir ihn jederzeit wieder anheuern – kostet nix.



Der Templer eignet sich ganz wunderbar als **Tank**, wenn wir gerne aus dem Hintergrund »peng« machen.



Gegen einzelne Gegner ist sein **Onslaught-Skill** sehr nützlich.

DER TEMPLER

Templer Kormac ist nicht nur ein asketischer Vorzeige-Kreuzritter, sondern kann auch prima austeilen. Und bedrohen. Und heilen! Von Jochen Gebauer



DIE STÄRKEN DES TEMPLERS

- **Defensiv-Tank:** Kormac besitzt einen Verspotten-Skill, der aktiv wird, wenn Ihre Gesundheit unter 50 Prozent fällt. Ideal für schwachbrüstige Zauberer oder Hexendoktoren.
- **Heiler:** Mit insgesamt drei Heil-Fähigkeiten lässt Kormac Barbaren und Dämonenjäger noch effektiver schnetzeln.
- **Unterstützer:** Verlangsamen und Zurückstoßen kann Kormac auch. Und die Regeneration bzw. den Aufbau Ihrer Klassen-Ressource verstärken. Für jeden Spieler-Charakter eine gute Kombination.

SPEZIALGEGENSTAND: TEMPLER RELIKTE

Gegenstand	Benötigte Stufe
HOLY TOME	18
SPEAR FRAGMENT	27
SACRED TEXT	32
BLADE SHARD	36
MARTYR TEARS	41
CHALICE	46
LIBRAM SPIRITUS	50
BLADE REMNANT	53
SAINT TEARS	56
GRAIL	59

Die deutschen Namen der Templer-Relikte sowie ihre Werte waren bei Redaktionsschluss noch nicht final.

DIE FÄHIGKEITEN DES TEMPLERS

Stufe	Fähigkeit	Fähigkeit
5	**HEAL** Heilt Sie oder Templer. für **4651** Leben. Abklingzeit: **30** Sekunden	**INTERVENE** Verspottet Gegner, die den Helden agreifen für **3** Sekunden, wenn der Held unter **50%** Leben gefallen ist. Abklingzeit: **60** Sekunden
15	**INTIMIDATE** Gegner werden für **3** Sekunden um **60%** verlangsamt, wenn sie den Templer treffen.	**LOYALTY** Regeneriert pro Sekunde Leben für Sie und den Templer.
20	**CHARGE** Greift einen Gegner für **50%** Waffenschaden an und lähmt alle Gegner innerhalb von **7** Metern für **2** Sekunden. Abklingzeit: **30** Sekunden	**ONSLAUGHT** Massiver Schlag gegen einen Gegner für **200%** Waffenschaden. Abklingzeit: **15** Sekunden
25	**GUARDIAN** Kommt einem verwundeten Gefährten zu Hilfe, stößt Gegner im Umkreis von **14** Metern zurück und heilt den Gefährten um **4651** Leben. Abklingzeit: **30** Sekunden	**INSPIRE** Erhöht den Ressourcen-Aufbau für alle Gefährten: Mana: **+2** pro Sekunde Arkankraft: **+0,5** pro Sekunde Hass: **+1** pro Sekunde Wut: **+8%** Geisteskraft: **+12%**

DIE AUSRÜSTUNG DES TEMPLERS

- **Haupthand:** Äxte, Dolche, Streitkolben, Speere, Schwerter
- **Nebenhand:** Schilde
- **Juwelen:** Amulette, Ringe

DER RÜSTUNGS-FORTSCHRITT DES TEMPLERS





Geschützt von einem ordentlichen **Zauber-Schild** kämpft es sich gleich eine ganze Runde angenehmer.



Schaden machen kann **Eirena** natürlich auch. Oder betören. Oder verstören.

DIE VERZAUBERIN

Eirena sieht nicht nur bezaubernd aus, sondern stellt sich auch bezaubernd an. Merke: Betören geht über Beschwören. Oder so ähnlich. Von Jochen Gebauer



DIE STÄRKEN DER VERZAUBERIN

- **Gegner-Kontrolle:** Eirena kann Feinde betören, orientierungslos machen oder kurzerhand in handliche Hühnchen verwandeln. Kurz: Sie kontrolliert das Schlachtfeld für uns.
- **Hau-drauf-Unterstützerin:** Alternativ peppt Eirena unsere Angriffgeschwindigkeit sowie unseren Schaden auf und richtet nebenbei selbst welchen an.
- **Defensiv-Unterstützerin:** Brauchen wir hingegen defensive Unterstützung, dann hat Eirena zwei Schild-Talente in der Hinterhand, um mit Nah- und Fernkampf-Gegnern kurzen Prozess zu machen.

SPEZIALGEGENSTAND: FOKUSSE

Gegenstand	Benötigte Stufe
MIRROR	18
EYE	27
SCRYING GLASS	32
BLINK	36
CRUCIBLE	41
ROOT	46
ETERNITY MIRROR	50
OCULUS	53
CAULDRON	56
HERB	59

Die deutschen Namen der Fokusse sowie ihre Werte waren bei Redaktionsschluss noch nicht final.

DIE AUSRÜSTUNG DES TEMPLERS

- **Einhändige Waffen:** Äxte, Dolche, Streitkolben, Speere, Schwerter
- **Zweihändige Waffen:** Äxte, Streitkolben, Stäbe, Schwerter
- **Juwelen:** Amulette, Ringe

DER RÜSTUNGS-FORTSCHRITT DER VERZAUBERIN



DIE FÄHIGKEITEN DER ZAUBERIN

Stufe	Fähigkeit	Fähigkeit
15	**CHARM** Betört einen Gegner für **4** Sekunden, um an Ihrer Seite zu kämpfen. Abklingzeit: **25** Sekunden.	**FORCEFUL PUSH** Macht einen Gegner zum Zentrum einer **7** Meter großen arkanen Explosion, die **100%** Waffenschaden als Arkanschaden anrichtet und alle Feinde im Wirkungsbereich zurückstößt. Abklingzeit: **10** Sekunden
20	**POWERED ARMOR** Erhöht den Rüstungswert um **15%**. Angreifer werden für **3** Sekunden um **30%** verlangsamt.	**REFLECT MISSILES** Platziert ein Schild auf der Verzauberin und ihren Verbündeten, das eingehende Projektile **5** Sekunden lang reflektiert. Abklingzeit: **20** Sekunden.
25	**DISORIENT** Verwirrt mehrere Gegner in einem Gebiet. Die betroffenen Gegner stolpern **2** Sekunden lang orientierungslos herum. Abklingzeit: **45** Sekunden	**EROSION** Eine Energiequelle richtet **50%** Waffenschaden als Arkanschaden pro Sekunde an. Betroffene Gegner nehmen **3** Sekunden lang **15%** Extraschaden von allen Angriffen. Abklingzeit: **15** Sekunden
30	**FOCUSED MIND** Eine Aura erhöht die Angriffsgeschwindigkeit aller Verbündeten im Umkreis von **36** Metern um **3%**.	**MASS CONTROL** Die Verzauberin richtet magische Energie auf den Spieler, die alle Gegner im Umkreis von **14** Metern für **5** Sekunden in Hühner verwandelt. Hühner können keine Offensivaktionen ausführen. Abklingzeit: **60** Sekunden.



So eine fiese Socke: Mit drei **Giftbolzen** auf einmal ballert Lyndon besonders gerne.



Als **Fernkämpfer** ergänzt der Schurke zum Beispiel einen Barbar ganz wunderbar.

DER SCHURKE

Lyndon ist ein echter Schuft: Wenn er unsere Feinde nicht gerade vergiftet oder blendet, dann löst er sich ein paar Sekunden lang in Wohlgefallen auf und heilt sich dabei. Von Jochen Gebauer



DIE STÄRKEN DES SCHURKEN

- **Fernkampf:** Als Bogen- und Armbrustschütze ist Lyndon der ideale Begleiter für alle Nahkämpfer. Wir hauen vorne drauf, er ballert von hinten den Rest weg.
- **Selbstheilung:** Um Lyndons Lebensenergie brauchen wir uns keine Sorgen zu machen. Wenn er verletzt ist, verarztet er sich kurzerhand selbst. Und wie!
- **Fiese Socke:** Lyndon schießt nicht nur mit Giftbolzen und Küppelpfeilen, sondern erhöht auf Wunsch auch noch die Chance auf einen kritischen Treffer. Schön gemein.

SPEZIALGEGENSTAND: TOKENS

Gegenstand	Benötigte Stufe
DICE	18
GLASS BLADE	27
LOADED DICE	32
CRYSTAL EDGE	36
CLASP	41
SAND POUCH	46
BONE DICE	50
DIAMOND RAZOR	53
BROOCH	56
DUST SATCHEL	59

Die deutschen Namen der Tokens sowie ihre Werte waren bei Redaktionsschluss noch nicht final.

DIE FÄHIGKEITEN DES SCHURKEN

Stufe	Fähigkeit	Fähigkeit
5	**CRIPPLING SHOT** Verlangsamt das Ziel um **60%** für **3** Sekunden. Abklingzeit: **6** Sekunden	**POISON BOLTS** Fernangriff, der **40%** Waffenschaden sowie zusätzlich **40%** Waffenschaden als Giftschaden über **3** Sekunden anrichtet. Abklingzeit: **6** Sekunden
10	**DIRTY FIGHTING** Blendet Gegner vor dem Schurken für **3** Sekunden. Abklingzeit: **30** Sekunden.	**VANISH** Wenn der Schurke verwundet ist, verschwindet er in einer Rauchwolke und taucht nach **5** Sekunden wieder auf. Während er verschwunden ist, heilt er sich selbst.
15	**MULTISHOT** Die Fernkampfangriffe des Schurken feuern gleichzeitig **3** Bolzen ab.	**POWERED SHOT** Mächtiger Fernangriff, der bei Einschlag explodiert und bei allen Zielen im Umkreis von **5** Metern **25%** Waffenschaden als Arkanschaden anrichtet. Hat außerdem eine **50%** Chance, Ziele für **2** Sekunden zu lähmen. Abklingzeit: **30** Sekunden
20	**ANATOMY** Erhöht die kritische Trefferwahrscheinlich für den Schurken und alle Verbündete um **3%**.	**HYSTERIA** Wenn Sie oder der Schurke einen kritischen Treffer landen, erhöht sich der ausgeteilte Schaden für **3** Sekunden um **10%**. Dieser Effekt kann nur einmal alle **6** Sekunden auftreten.

DIE AUSRÜSTUNG DES SCHURKEN

- **Distanzwaffen:** Bögen, Armbrüste
- **Juwelen:** Amulette, Ringe

DER RÜSTUNGS-FORTSCHRITT DES SCHURKEN



HANDWERK

Der Juwelier bastelt Ihnen gegen Material und Gold gerne Edelsteine für gesockelte Ausrüstung, der Schmied gleich komplette Waffen und Rüstungsteile. Allerdings müssen Sie ordentlich löhnen, um die Handwerker-Stufe zu verbessern, damit er immer bessere Rezepte beherrscht. Quasi so, als ob Sie der Frittenbude nebenan Hunderttausende von Euro bezahlen, damit Sie neben Stufe-1-Pommes endlich auch Level-10-Currywurst brutzeln kann. Von Martin Deppe

JUWELIER

AMETHYST	Juwelierstufe	Rüstungssockel: maximale Lebensenergie	Waffensockel: Lebensenergie bei Treffer	Quelle
Lädierter Amethyst	1	+6%	+3	Ausbildung
Amethyst	2	+7%	+6	Ausbildung
Makelloser Amethyst	3	+8%	+10	Ausbildung
Perfekter Amethyst	4	+9%	+15	Ausbildung
Strahlender Amethyst	5	+10%	+25	Ausbildung
QuadratischerAmethyst	6	+11%	+35	Ausbildung
Makelloser Quadratischer Amethyst	7	+12%	+65	Ausbildung
Perfekter Quadratischer Amethyst	8	+13%	+105	Ausbildung
Strahlender Quadratischer Amethyst	9	+14%	+190	Ausbildung
Sternförmiger Amethyst	10	+15%	+300	Ausbildung
Makelloser Sternförmiger Amethyst	10	+16%	+400	Design
Perfekter Sternförmiger Amethyst	10	+17%	+500	Design
Strahlender Sternförmiger Amethyst	10	+18%	+600	Design

SMARAGD	Juwelierstufe	Rüstungssockel: Extra-Gold von Monstern	Waffensockel: Chance auf kritischen Treffer	Quelle
Lädierter Smaragd	1	+7%	+0,15%	Ausbildung
Smaragd	2	+9%	+0,20%	Ausbildung
Makelloser Smaragd	3	+11%	+0,25%	Ausbildung
Perfekter Smaragd	4	+13%	+0,30%	Ausbildung
Strahlender Smaragd	5	+15%	+0,35%	Ausbildung
Quadratischer Smaragd	6	+17%	+0,40%	Ausbildung
Makelloser Quadratischer Smaragd	7	+19%	+0,45%	Ausbildung
Perfekter Quadratischer Smaragd	8	+21%	+0,50%	Ausbildung
Strahlender Quadratischer Smaragd	9	+23%	+0,60%	Ausbildung
Sternförmiger Smaragd	10	+25%	+0,70%	Ausbildung
Makelloser Sternförmiger Smaragd	10	+27%	+0,80%	Design
Perfekter Sternförmiger Smaragd	10	+29%	+0,90%	Design
Strahlender Sternförmiger Smaragd	10	+31%	+1,0%	Design

RUBIN	Juwelierstufe	Rüstungssockel: Extra-Erfahrung durch Kills	Waffensockel: Extra-Schaden	Quelle
Lädierter Rubin	1	+7%	4-8	Ausbildung
Rubin	2	+9%	8-16	Ausbildung
Makelloser Rubin	3	+11%	10-20	Ausbildung
Perfekter Rubin	4	+13%	11-22	Ausbildung
Strahlender Rubin	5	+15%	12-24	Ausbildung
Quadratischer Rubin	6	+17%	13-26	Ausbildung
Makelloser Quadratischer Rubin	7	+19%	14-28	Ausbildung
Perfekter Quadratischer Rubin	8	+21%	15-30	Ausbildung
Strahlender Quadratischer Rubin	9	+23%	16-32	Ausbildung
Sternförmiger Rubin	10	+25%	17-34	Ausbildung

Makelloser Sternförmiger Rubin	10	+27%	18-36	Design
Perfekter Sternförmiger Rubin	10	+29%	19-38	Design
Strahlender Sternförmiger Rubin	10	+31%	20-40	Design

TOPAS	Juwelierstufe	Rüstungssockel: Chance, magischen Gegenstand zu finden	Waffensockel: Schaden, den Nahkampf-Gegner nehmen, wenn sie Sie treffen	Quelle
Lädierter Topas	1	+7%	3	Ausbildung
Topas	2	+9%	6	Ausbildung
Makelloser Topas	3	+11%	10	Ausbildung
Perfekter Topas	4	+13%	15	Ausbildung
Strahlender Topas	5	+15%	30	Ausbildung
Quadratischer Topas	6	+17%	50	Ausbildung
Makelloser Quadratischer Topas	7	+19%	100	Ausbildung
Perfekter Quadratischer Topas	8	+21%	200	Ausbildung
Strahlender Quadratischer Topas	9	+23%	350	Ausbildung
Sternförmiger Topas	10	+25%	600	Ausbildung
Makelloser Sternförmiger Topas	10	+27%	900	Design
Perfekter Sternförmiger Topas	10	+29%	1.250	Design
Strahlender Sternförmiger Topas	10	+31%	1.800	Design

SCHMIED – WAFFEN

Name	Charakter-Level	Waffentyp	Platz	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde	Zufällige Eigenschaften	Schmiedstufe	Quelle
Apprentice Broad Axe	3	Axt	Einhand	7,1	4-7	1,3	2	1	Ausbildung
Apprentice Light Crossbow	3	Armbrust	Zweihand	9,4	8-9	1,1	2	1	Ausbildung
Apprentice Flamberge	9	Zweihandschwert	Zweihand	16,0	12-17	1,1	2	1	Ausbildung
Journeyman Heavy Axe	13	Axt	Einhand	17,5	10-17	1,3	3	2	Ausbildung
Journeyman Executioner Sword	19	Zweihandschwert	Zweihand	28,1	21-30	1,1	3	2	Ausbildung
Adept Maul	21	Zweihandstreitkolben	Zweihand	31,5	34-36	0,9	2	3	Ausbildung
Adept Hammer	22	Streitkolben	Einhand	28,2	17-30	1,2	3	3	Ausbildung
Adept Hunting Bow	23	Bogen	Zweihand	34,3	7-42	1,4	2	3	Ausbildung
Adept Stiletto	22	Dolch	Einhand	27,0	9-27	1,5	3	3	Ausbildung
Master Soldier Axe	25	Axt	Einhand	31,2	17-31	1,3	2	4	Ausbildung
Master Great Axe	27	Zweihandaxt	Zweihand	42,5	39-46	1,0	2	4	Ausbildung
Master War Staff	26	Kampfstab	Zweihand	40,5	33-48	1,0	5	4	Ausbildung
Master Bastard Sword	27	Schwert	Einhand	32,2	14-32	1,4	4	4	Ausbildung
Grand Master Siege Bow	30	Bogen	Zweihand	44,1	9-54	1,4	4	5	Ausbildung
Grand Master Jagged Dagger	32	Dolch	Einhand	38,2	13-38	1,5	2	5	Ausbildung
Grand Master Bludgeon	32	Streitkolben	Einhand	43,8	26-47	1,2	2	5	Ausbildung
Grand Master Ono	34	Axt	Einhand	46,1	25-46	1,3	4	5	Ausbildung
Illustrious Nagamaki	44	Zweihandschwert	Zweihand	106,2	78-115	1,1	4	6	Ausbildung
Illustrious Scramasax	44	Dolch	Einhand	66,0	22-66	1,5	4	6	Ausbildung
Illustrious Raid Sword	46	Schwert	Einhand	81,2	35-81	1,4	4	6	Ausbildung
Magnificent Wrecker	51	Zweihandstreitkolben	Zweihand	196,6	211-226	0,9	3	7	Ausbildung
Magnificent Higoyumi	51	Bogen	Zweihand	140,7	30-171	1,4	4	7	Ausbildung
Resplendent Strong Sword	54	Schwert	Einhand	123,2	53-123	1,4	2	8	Ausbildung
Resplendent Skain	58	Dolch	Einhand	129,0	43-129	1,5	4	8	Ausbildung
Glorious War Maul	60	Zweihandstreitkolben	Zweihand	437,8	466-507	0,9	3	9	Ausbildung
Glorious Sniper Bow	60	Bogen	Zweihand	275,1	58-335	1,4	3	9	Ausbildung
Exalted Conquest Sword	60	Schwert	Einhand	210,0	90-210	1,4	4	10	Plan
Exalted Crag Hammer	60	Streitkolben	Einhand	273,6	160-296	1,2	4	10	Plan
Exalted Doomcaster	60	Armbrust	Zweihand	424,1	350-421	1,1	4	10	Plan
Exalted Fine Conquest Sword	60	Schwert	Einhand	210,0	90-210	1,4	5	10	Plan

Name	Charakter-Level	Waffentyp	Platz	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde	Zufällige Eigenschaften	Schmiedstufe	Quelle
Exalted Fine Crag Hammer	60	Streitkolben	Einhand	273,6	160-296	1,2	5	10	Plan
Exalted Fine Doomcaster	60	Armbrust	Zweihand	424,1	350-421	1,1	5	10	Plan
Exalted Fine Galraki	60	Axt	Einhand	238,5	129-238	1,3	5	10	Plan
Exalted Fine Mythical Staff	60	Kampfstab	Zweihand	484,0	389-579	1,0	5	10	Plan
Exalted Fine Oni Blade	60	Zweihandschwert	Zweihand	433,4	317-471	1,1	5	10	Plan
Exalted Fine Phantom Bow	60	Bogen	Zweihand	322,0	68-392	1,4	5	10	Plan
Exalted Fine Piercer	60	Dolch	Einhand	177,8	59-178	1,5	5	10	Plan
Exalted Fine Sagaris	60	Zweihandaxt	Zweihand	474,5	430-519	1,0	5	10	Plan
Exalted Fine Slag Hammer	60	Zweihandstreitkolben	Zweihand	518,4	551-601	0,9	5	10	Plan
Exalted Galraki	60	Axt	Einhand	238,5	129-238	1,3	4	10	Plan
Exalted Grand Conquest Sword	60	Schwert	Einhand	210,0	90-210	1,4	6	10	Plan
Exalted Grand Crag Hammer	60	Streitkolben	Einhand	273,6	160-296	1,2	6	10	Plan
Exalted Grand Doomcaster	60	Armbrust	Zweihand	424,1	350-421	1,1	6	10	Plan
Exalted Grand Galraki	60	Axt	Einhand	238,5	129-238	1,3	6	10	Plan
Exalted Grand Mythical Staff	60	Kampfstab	Zweihand	484,0	389-579	1,0	6	10	Plan
Exalted Grand Oni Blade	60	Zweihandschwert	Zweihand	433,4	317-471	1,1	6	10	Plan
Exalted Grand Phantom Bow	60	Bogen	Zweihand	322,0	68-392	1,4	6	10	Plan
Exalted Grand Piercer	60	Dolch	Einhand	177,8	59-178	1,5	6	10	Plan
Exalted Grand Sagaris	60	Zweihandaxt	Zweihand	474,5	430-519	1,0	6	10	Plan
Exalted Grand Slag Hammer	60	Zweihandstreitkolben	Zweihand	518,4	551-601	0,9	6	10	Plan
Exalted Mythical Staff	60	Kampfstab	Zweihand	484,0	389-579	1,0	4	10	Plan
Exalted Oni Blade	60	Zweihandschwert	Zweihand	433,4	317-471	1,1	4	10	Plan
Exalted Phantom Bow	60	Bogen	Zweihand	322,0	68-392	1,4	4	10	Plan
Exalted Piercer	60	Dolch	Einhand	177,8	59-178	1,5	4	10	Plan
Exalted Sagaris	60	Zweihandaxt	Zweihand	474,5	430-519	1,0	4	10	Plan
Exalted Slag Hammer	60	Zweihandstreitkolben	Zweihand	518,4	551-601	0,9	4	10	Plan

SCHMIED – RÜSTUNGEN

Name	Charakter-Level	Typ	Rüstung (bei Schild: Blockwert)	Zufällige Eigenschaften	Schmiedstufe	Quelle
Apprentice Leather Doublet	3	Brustpanzer	18-21	2	1	Ausbildung
Apprentice Boots	4	Stiefel	16-18	2	1	Ausbildung
Apprentice Leather Cuffs	7	Armschienen	16-19	2	1	Ausbildung
Apprentice Hide Breeches	8	Hose	33-38	3	1	Ausbildung
Apprentice Heater Shield	8	Schild	88-101 (19-31)	3	1	Ausbildung
Apprentice Hide Gloves	9	Handschuhe	28-32	3	1	Ausbildung
Apprentice Coif	9	Helm	36-41	2	1	Ausbildung
Apprentice Leather Belt	9	Gürtel	24-28	3	1	Ausbildung
Apprentice Leather Mantle	10	Schulterschutz	34-46	3	1	Ausbildung
Journeyman Shoulder Guards	15	Schulterschutz	48-58	2	2	Ausbildung
Journeyman Arming Cap	15	Helm	54-71	4	2	Ausbildung
Journeyman Chain Boots	16	Stiefel	44-57	2	2	Ausbildung
Adept Splint Cuirass	20	Brustpanzer	69-86	2	3	Ausbildung
Adept Gauntlets	21	Handschuhe	56-69	2	3	Ausbildung
Adept Gothic Shield	22	Schild	200-223 (84-109)	3	3	Ausbildung
Adept Plate Leggings	23	Hose	78-101	4	3	Ausbildung
Adept Chain Belt	24	Gürtel	54-67	4	3	Ausbildung
Master Greaves	26	Stiefel	67-82	2	4	Ausbildung
Master Plate Mail	26	Brustpanzer	87-107	3	4	Ausbildung
Master Mail Bands	27	Armschienen	50-62	3	4	Ausbildung

Name	Charakter-Level	Typ	Rüstung (bei Schild: Blockwert)	Zufällige Eigenschaften	Schmiedstufe	Quelle
Master Shoulder Plates	27	Schulterschutz	80-100	4	4	Ausbildung
Grand Master Pelta	29	Schild	256-319 (149-176)	2	5	Ausbildung
Grand Master Legwraps	30	Hose	102-131	2	5	Ausbildung
Grand Master Crown	32	Helm	114-137	3	5	Ausbildung
Grand Master Etched Gloves	36	Handschuhe	107-125	3	5	Ausbildung
Grand Master Brogans	36	Stiefel	107-129	4	5	Ausbildung
Grand Master Etched Jacket	36	Brustpanzer	138-167	5	5	Ausbildung
Illustrious Pauldrons	40	Schulterschutz	144-164	3	6	Ausbildung
Illustrious Chausses	40	Hose	162-191	4	6	Ausbildung
Illustrious Treads	41	Stiefel	130-152	2	6	Ausbildung
Illustrious Ironwood Shield	41	Schild	448-511 (392-543)	4	6	Ausbildung
Illustrious Casque	44	Helm	186-224	5	6	Ausbildung
Illustrious Cupola	45	Gürtel	128-149	4	6	Ausbildung
Magnificent Boneweave Gauntlets	51	Handschuhe	175-192	2	7	Ausbildung
Magnificent Cinch	51	Gürtel	150-164	4	7	Ausbildung
Magnificent Battle Greaves	51	Stiefel	175-192	3	7	Ausbildung
Magnificent Hounskull	54	Helm	247-269	4	7	Ausbildung
Magnificent Balor Armor	54	Brustpanzer	247-269	5	7	Ausbildung
Magnificent Armwraps	54	Armschienen	137-149	5	7	Ausbildung
Resplendent Armbands	57	Armschienen	150-157	2	8	Ausbildung
Resplendent Stechhelm	57	Helm	270-284	2	8	Ausbildung
Resplendent Manifers	57	Handschuhe	210-221	3	8	Ausbildung
Resplendent Espaliers	57	Schulterschutz	240-252	4	8	Ausbildung
Resplendent Defender	58	Schild	740-759 (1.445-1.549)	5	8	Ausbildung
Resplendent Warlord Boots	59	Stiefel	221-249	5	8	Ausbildung
Glorious Doom Treads	60	Stiefel	250-278	2	9	Ausbildung
Glorious Girdle	60	Gürtel	215-239	3	9	Ausbildung
Glorious Doom Armor	60	Brustpanzer	322-359	4	9	Ausbildung
Glorious Aegis	60	Schild	860-959 (1.960-2.794)	4	9	Ausbildung
Glorious Hellscape Mask	60	Helm	322-359	4	9	Ausbildung
Exalted Armplates	60	Armschienen	200-220	4	10	Ausbildung
Exalted Dread Shield	60	Schild	960-1.059 (2.795-3.705)	4	10	Plan
Exalted Fine Armplates	60	Armschienen	200-220	5	10	Plan
Exalted Fine Dread Shield	60	Schild	960-1.059 (2.795-3.705)	5	10	Plan
Exalted Fine Heaven Strand	60	Gürtel	240-264	5	10	Plan
Exalted Fine Pallium	60	Schulterschutz	320-352	5	10	Plan
Exalted Fine Sovereign Greaves	60	Stiefel	280-308	5	10	Plan
Exalted Fine Sovereign Helm	60	Helm	360-397	5	10	Plan
Exalted Fine Sovereign Mail	60	Brustpanzer	360-397	5	10	Plan
Exalted Fine Sovereign Tassets	60	Hose	360-397	5	10	Plan
Exalted Fine Sovereign Vambraces	60	Handschuhe	280-308	5	10	Plan
Exalted Grand Armplates	60	Armschienen	200-220	6	10	Plan
Exalted Grand Dread Shield	60	Schild	960-1.059 (2.795-3.705)	6	10	Plan
Exalted Grand Heaven Strand	60	Gürtel	240-264	6	10	Plan
Exalted Grand Pallium	60	Schulterschutz	320-352	6	10	Plan
Exalted Grand Sovereign Greaves	60	Stiefel	280-308	6	10	Plan
Exalted Grand Sovereign Helm	60	Helm	360-397	6	10	Plan
Exalted Grand Sovereign Mail	60	Brustpanzer	360-397	6	10	Plan
Exalted Grand Sovereign Tassets	60	Hose	360-397	6	10	Plan
Exalted Grand Sovereign Vambraces	60	Handschuhe	280-308	6	10	Plan
Exalted Heaven Strand	60	Gürtel	240-264	4	10	Ausbildung
Exalted Pallium	60	Schulterschutz	320-352	4	10	Plan
Exalted Sovereign Greaves	60	Stiefel	280-308	4	10	Ausbildung
Exalted Sovereign Helm	60	Helm	360-397	4	10	Plan
Exalted Sovereign Mail	60	Brustpanzer	360-397	4	10	Plan
Exalted Sovereign Tassets	60	Hose	360-397	4	10	Ausbildung
Exalted Sovereign Vambraces	60	Handschuhe	280-308	4	10	Ausbildung

GOLD ODER GELD?

Items gegen Euro: Was Sie über das neue (Echtgeld-)Auktionshaus wissen müssen. Von Julius Kohler



In beiden Auktionshäusern erleichtern **Filter** am linken Bildschirmrand die Suche erheblich.

Wie funktioniert das Auktionshaus?
Prinzipiell funktioniert das Auktionshaus genauso, wie Sie es bereits aus vielen Online-Rollenspielen kennen. Sprich: Sie können Gegenstände über diese Plattform an andere Spieler verkaufen, indem Sie einfach einen Startpreis und optional einen Sofortkauf-Preis festlegen. Suchen Sie hingegen selbst nach neuen Sachen, dann lassen sich die Angebote der Mitspieler bequem über Filterfunktionen durchsuchen. Der kontroverse Clou bei **Diablo 3**: Sie können entweder mit der Ingame-Währung (Gold) bezahlen oder auf Wunsch mit sehr realen Euros. Es gibt also zwei separate Auktionshäuser: das goldbasierte und das Echtgeld-Auktionshaus.

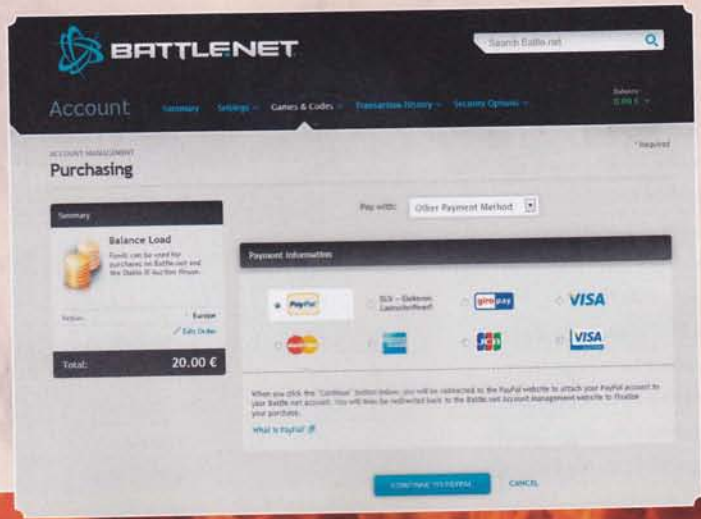
Muss ich das Echtgeld-Auktionshaus nutzen?
Nein. Das goldbasierte Auktionshaus bietet genau die gleichen Funktionen wie das Echtgeld-Auktionshaus. Es bleibt also Ihnen überlassen, ob Sie die echte oder die erspielte Währung einsetzen wollen. Sie können jederzeit zwischen den beiden Auktionshäusern wechseln.

Warum macht Blizzard das?
Die offizielle Erklärung: Man wolle Spieler vor zweifelhaften Drittanbietern und Betrügern schützen, indem man eine sichere Methode für Echtgeld-Transaktionen bietet. Das leuchtet zwar durchaus ein, ist aber selbstverständlich nur ein Teil der Wahrheit. Denn Blizzard verdient an jeder Transaktion im Echtgeld-Auktionshaus mit, weil für den Verkäufer bei jeder Auktion Gebühren anfallen: Ein Euro pro Ausrüstungsgegenstand oder 15% des Verkaufspreises bei Verbrauchsgegenständen wie Handwerksmaterialien oder Edelsteinen.

Was sollte ich beim Verkaufen also beachten?
Informieren Sie sich vor der Einstellung eines Gegenstandes unbedingt darüber, ob es überhaupt einen Bedarf gibt. Wie viele ähnliche Auktionen laufen gerade? Werden die darin feilgebotenen Gegenstände verkauft oder endet die Auktion ohne Gebot? Und nicht zuletzt: Was fordern andere Spieler für den gleichen Gegenstand?

Wie kann ich für einen Gegenstand bezahlen?
Um Gegenstände für Echtgeld zu erwerben, müssen Sie Ihrem Battle.net-Account zunächst eine Zahlungsmethode hinzufügen. Aktuell stehen dafür unter anderem Paypal, Kreditkarten sowie das Elektronische Lastschriftverfahren zur Verfügung. Optional können Sie nun direkt über die hinzugefügte Zahlungsmethode einkaufen oder damit Ihr Battle.net-Konto aufladen und anschließend mit diesem Guthaben bezahlen.

Und wie werde ich bezahlt?
Der Erlös wird automatisch Ihrem Battle.net-Konto gutgeschrieben. Optional können Sie Ihren Battle.net-Account auch mit einem PayPal-Konto verknüpfen und sich das Geld so direkt zu PayPal überweisen lassen. Dabei fallen allerdings Gebühren in Höhe von 15 Prozent an, sobald die Auktion abgeschlossen ist.



Um mit Echtgeld zu bezahlen, müssen Sie Ihrem **Battle.net**-Konto zunächst eine Zahlungsmethode hinzufügen.

Welche Währungen werden angeboten?
Blizzard trennt die Echtgeld-Auktionshäuser streng nach Regionen. So soll es für europäische Spieler gar nicht möglich sein, mit Spielern aus Nordamerika oder Asien zu handeln. Wir gehen also davon aus, dass Sie ausschließlich mit Euros kaufen und verkaufen. Oder eben mit Gold, falls Sie sich dazu entscheiden, die Echtgeld-Auktionen einfach links liegen zu lassen.

Verkauft Blizzard im Auktionshaus besondere Gegenstände?
Laut eigenen Angaben habe Blizzard momentan keinerlei Pläne, Gegenstände im Echtgeld-Auktionshaus anzubieten.

Kann ich Gegenstände weiterverkaufen?
Ja. Für Items, die Sie im Echtgeld-Auktionshaus erworben haben, soll Ihnen die weitere Verwendung vollkommen frei stehen. Sie können sie also selbst benutzen, mit Freunden tauschen oder erneut im Auktionshaus einstellen. Blizzard plant allerdings eine Abklingzeit, innerhalb der Sie den erworbenen Gegenstand vorläufig nicht tauschen dürfen.

Was passiert, wenn die Werte eines Gegenstandes gepatcht werden?
Blizzard behält sich diese Möglichkeit ausdrücklich vor und schließt eine Rückgabe des Gegenstandes bzw. eine Rückerstattung des Kaufpreises aus. Salopp gesagt: Sie haben Pech gehabt.

Mit welchen Gegenständen kann ich handeln?
Grundsätzlich mit allen. Lediglich einige wenige gebundene Gegenstände (meist handelt es sich dabei um Quest-Items) lassen sich nicht verkaufen. Das bedeutet also, dass Sie nicht nur Waffen, Rüstungen und Ausrüstungsgegenstände kaufen bzw. verkaufen dürfen, sondern auch Gold.

Ruiniert das nicht die Balance im Multiplayer?
Jein. Theoretisch können sich zahlungskräftige Spieler zwar alle tollen Items bequem kaufen (jedenfalls sofern sie im Auktionshaus angeboten werden), praktisch allerdings haben die meisten Gegenstände in Diablo 3 eine festgelegte Mindeststufe. Nur mit Kleingeld ist es also nicht getan, entsprechend leveln müssen selbst Krösusse ihren Charakter schon selbst.



Beim Einstellen eines Gegenstandes fallen **Gebühren** an – egal ob im Echtgeld- oder im goldbasierenden Auktionshaus.



Gegenstände können Sie entweder aus dem Inventar oder aber aus der **Beutetruhe** heraus im Auktionshaus einstellen. Die Beutetruhe teilen sich alle Charaktere Ihres Accounts.



Wer keine Lust hat, mit Echtgeld zu handeln, dem stehen im **goldbasierenden** Auktionshaus die gleichen Funktionen zur Verfügung – bloß in Gold eben.


WE WANT YOU
GameStar
Anno 2070
Die Tiefsee
TEST THE BEST!*
Holen Sie sich drei Ausgaben
Gamestar zum Sonderpreis von 12,90 €
UND SPAREN SIE ÜBER 30%
WWW.GAMESTAR.DE/TESTTHEBEST
*GAMESTAR-REDAKTEUR FABIAN SIEGISMUND SAGT:
»GAMESTAR IST DAS BESTE SPIELEMAGAZIN DER WELT!«

DAS SAGT DER ANWALT DAZU



Stephan Mathé ist Fachanwalt für Wirtschafts- und Medienrecht bei der Hamburger Kanzlei Rode Mathé. Früher arbeitete er als Produktmanager bei Eidos, die Spielebranche kennt er also bestens.

GameStar: Dürfen Kinder und Jugendliche das Auktionshaus überhaupt nutzen?

Stephan Mathé: Nach den aktuellen Nutzungsbedingungen von Battle.net kann man ab 16 Jahren einen eigenen Spieleraccount erstellen. Noch jüngere Spieler dürfen nach den Blizzard-Vorgaben auch mitspielen, sofern Sie den von einem Erziehungsberechtigten angelegten Account mit dessen Zustimmung benutzen. Für das Auktionshaus sollen besondere Nutzungsbedingungen gelten, diese sind jedoch derzeit noch nicht einsehbar. Wenn Minderjährige betroffen sind, gelten jedoch auf jeden Fall die entsprechenden Bestimmungen des Bürgerlichen Gesetzbuches (BGB). Danach sind Kinder unter 7 Jahren geschäftsunfähig. Würde man also von einem 6jährigen etwas kaufen, wäre dieser Kaufvertrag nichtig. Zwischen 7 und 18 Jahren ist ein Minderjähriger beschränkt geschäftsfähig. Nach dem Gesetz hängt die Wirksamkeit der geschlossenen Verträge in einem solchen Fall von der Zustimmung der Erziehungsberechtigten ab. Solange also, wie die Eltern einem im Auktionshaus getätigten Geschäft nicht zustimmen, ist dieses schwebend unwirksam. Kauft man beispielsweise einem 15jährigen eine seltene Rüstung günstig ab, darf man sich nicht zu früh freuen, denn wenn die Eltern des Verkäufers von dem Deal erfahren, können sie alles rückgängig machen. Eine Ausnahme bildet § 110 BGB, der sog. Taschengeld-Paragraph. Dieser besagt, dass jene Geschäfte, die ein Minderjähriger mit ihm zur freien Verfügung überlassenen Mitteln (Taschengeld, Geschenke etc.) bewirkt, auch ohne Zustimmung der Eltern wirksam sind. Kleine Käufe kann ein Minderjähriger also auch alleine tätigen.
Aufgrund dieser komplizierten Rechtslage bin ich sehr gespannt, wie Blizzard die Bedingungen für das Auktionshaus ausgestaltet. Sicherer und einfacher wäre es sicherlich, nur Volljährigen den Handel zu erlauben.

GameStar: In diesem Zusammenhang: Mit welcher Methode (PayPal, Kreditkarte usw.) können und dürfen Minderjährige solche Online-Transaktionen bezahlen?

Stephan Mathé: Angesichts der beschriebenen Rechtslage im Minderjährigenrecht akzeptieren auch Payment-Anbieter wie PayPal und Kreditkarteninstitute zumeist nur volljährige Kunden. Minderjährige dürften es daher schwer haben, überhaupt eine vorgesehene Zahlungsvoraussetzung erfüllen zu können. Hier kommen dann wieder Mami und Papi ins Spiel, die ihrem Schützling ja vielleicht das eine oder andere Item spendieren.

GameStar: Darf ich einen im Auktionshaus gekauften Artikel auch wieder zurückgeben oder vom Kauf zurücktreten?

Stephan Mathé: Bei einem Auktionshandel gilt grundsätzlich dasselbe wie bei einem normalen Kaufvertrag: Ist einmal etwas verkauft, dann gilt der Handel – ein Umtauschrecht wegen bloßem Nichtgefallen gibt es normalerweise nicht, es sei denn, Blizzard sieht ein solches in den Nutzungsbedingungen vor oder die Parteien vereinbaren es. Etwas anderes wäre es, wenn Mängel auftreten und das Gewährleistungsrecht eingreift. Mängel wiederum sind im virtuellen Spiel jedoch kaum zu erwarten, da die Items ja immer genauso beschaffen sind, wie sie vom Spielentwickler programmiert wurden. Ein Schwert beispielsweise, bei dem der Griff abfällt, weil er nicht richtig montiert wurde, dürfte es in Diablo 3 kaum geben. Denkbar wäre daher allein ein Rückgaberecht aufgrund arglistiger Täuschung, also wenn der Käufer vom Verkäufer betrogen wird. Hier wird es sicherlich einige Beschwerden geben, die man dann an den Support von Blizzard richten kann.

GameStar: In Deutschland gilt doch eine gesetzliche Frist von zwei Wochen, innerhalb der ich vom Online-Kauf wieder zurücktreten darf. Gilt die in diesem Fall nicht? Oder ist das ein Rechtsirrtum?

Stephan Mathé: Das 14tägige Widerrufsrecht, wie man es bei Bestellungen im Internet kennt, betrifft nur sogenannte Fernabsatzverträge. Ein Fernabsatzvertrag ist nach der gesetzlichen Definition aber nur ein Vertrag zwischen einem Verbraucher und einem Unternehmer. So gilt das Rücktrittsrecht nur, wenn man als Verbraucher bei einem gewerblichen Anbieter etwas bestellt. Nicht aber, wenn zwei Verbraucher untereinander einen Vertrag schließen. Im Auktionshaus findet der Vertragsschluss stets zwischen zwei Spielern statt, Blizzard vermittelt nur. Der gewerbliche Handel ist nach den Diablo-3-Nutzungsbedingungen ohnehin untersagt, also ist jeder Verkäufer eine Privatperson und kein Unternehmer. Das 14tägige Widerrufsrecht findet daher im Auktionshaus keine Anwendung, solange keine gewerblichen Anbieter zugelassen werden.

GameStar: Mein minderjähriger Sohn/kleiner Bruder/Neffe hat mit meiner Kreditkarte ohne mein Wissen einen Gegenstand gekauft. Kann ich den Kauf rückgängig machen?

Stephan Mathé: Wie oben beschrieben sind Rechtsgeschäfte von Minderjährigen grundsätzlich nichtig oder zumindest schwebend unwirksam, der Deal wäre dann rückabzuwickeln. Wenn der Kreditkarteninhaber jedoch extrem sorglos mit seiner Karte umgeht, also zum Beispiel offen rumliegen lässt, und wenn der Minderjährige über längere Zeit immer wieder solche Geschäfte durchführt, ohne vom Inhaber gestoppt zu werden, könnte eventuell eine Duldungs- oder Anscheinsvollmacht vorliegen. Dann könnte es passieren, dass man zu dem Geschäft stehen muss. Das dürfte in der Praxis aber selten der Fall sein.

GameStar: Was passiert, wenn Blizzard einen von mir gekauften Gegenstand nachträglich (zum Beispiel mit einem Patch) ändert? Bekomme ich mein Geld zurück?

Stephan Mathé: Das ist rechtlich eine ganz schwierige Sache. Der Handel findet ja zwischen zwei Spielern statt, Blizzard vermittelt nur zwischen diesen und betreibt das Auktionshaus. So kommt es vor allem darauf an, was Verkäufer und Käufer hinsichtlich der Beschaffenheit des verkauften Items vereinbaren. Hier können konkrete Eigenschaften wichtig sein, etwa die Verfügbarkeit oder die Attribute eines Gegenstandes. Fallen diese weg, verändert sich auch die Geschäftsgrundlage. Oder man könnte argumentieren, dass sich die Parteien bewusst sind, dass sich jeder Spielgegenstand nachträglich ändern kann. Dann hätte der Käufer bei einer Abwertung Pech gehabt. Da Blizzard bei jeder Transaktion mitverdient, ist es für mich eine Frage der Fairness, handelbare Items später nicht mehr zu verändern, damit Streitigkeiten zwischen Käufer und Verkäufer vermieden werden.

DAS GROSSE BAUMSTERBEN

Diablo 3 wirft das bewährte Skill-System des Vorgängers nahezu komplett über den Haufen. Wir verraten Ihnen, was Sie über das neue System wissen müssen. Von Jochen Gebauer



Mit dem Erreichen von Stufe 10 dürfen Sie Ihre **erste passive Fähigkeit** auswählen.

Wann schalte ich welche Aktionstasten frei?

Aktive Fähigkeit	Standard-Taste	Stufe
Primär	linke Maustaste	1
Sekundär	rechte Maustaste	2
erste Aktionsleiste	1	4
zweite Aktionsleiste	2	9
dritte Aktionsleiste	3	14
vierte Aktionsleiste	4	19

Passive Fähigkeit	Stufe
erster Slot	10
zweiter Slot	20
dritter Slot	30

Wo sind denn die Talentbäume? Und wie schalte ich neue Fähigkeiten frei? Und warum zum Kuckuck gibt es keine Skill-Punkte mehr? Wer **Diablo 2** ausgiebig gespielt hat, der muss im Nachfolger teils kräftig umdenken. Fähigkeiten werden nun automatisch bei Erreichen einer festgelegten Stufe erlernt, Fortschritte innerhalb eines Skills gibt es nicht mehr und die Talentbäume wurden kurzerhand gefällt. Erste verständliche Reaktion: Was haben die bloß aus **Diablo** gemacht? Aber keine Sorge, das neue System funktioniert nach kurzer Eingewöhnungszeit ziemlich gut; und lässt Ihnen trotzdem noch genug Freiraum für die individuelle Charakterentwicklung. Wenn man denn erst einmal dahinter gestiegen ist, wie genau es funktioniert.

Die Grundlagen: Tasten-Knappheit

Bei **Diablo 2** spezialisierten wir unseren Charakter über die Talentbäume. Bei **Diablo 3** spezialisieren wir ihn grundsätzlich dadurch, dass uns Blizzard die halbe Tastatur geklaut hat. Wir dürfen nämlich nur noch maximal sechs aktive Fähigkeiten gleichzeitig einsatzbereit halten – und das auch erst, wenn wir Stufe 19 erreicht haben. Bis dahin schaltet **Diablo 3** alle paar Stufen eine neue Aktionstaste frei (siehe Kasten), die wir anschließend mit einer automatisch gelernten Fähigkeit belegen dürfen. Die Krux an der Sache: Natürlich lernen wir im Spielverlauf viel mehr Skills als bloß sechs; wir müssen uns also entscheiden, welche davon wir in die knapp bemessenen Aktionstasten stecken. Theoretisch dürfen wir zwar jederzeit Fähigkeiten austauschen, praktisch allerdings ist das mit einer Abklingzeit verbunden, innerhalb der wir weder den neuen noch den alten Skill benutzen dürfen. Zwar ist besagte Abklingzeit derzeit großzügig geringfügig bemessen, aber weil das Spiel beim Wechseln nicht pausiert, sollte uns nicht erst im dicksten Schlachtgetümmel aufgehen, dass wir mit genau den



Aktive Fähigkeiten wie diese **Druckwelle** des Zauberers werden automatisch erlernt.



Mit der richtigen Rune verlangsamt unser **Frostrahl** das Ziel noch mehr – oder kostet keine Arkankraft mehr.

falschen Fähigkeiten unterwegs sind. Bei den passiven Skills gilt übrigens das gleiche Prinzip: Ein Austausch ist jederzeit möglich, benötigt aber eine gewisse Abklingzeit.

Die Fähigkeiten: Automatik-Schaltung

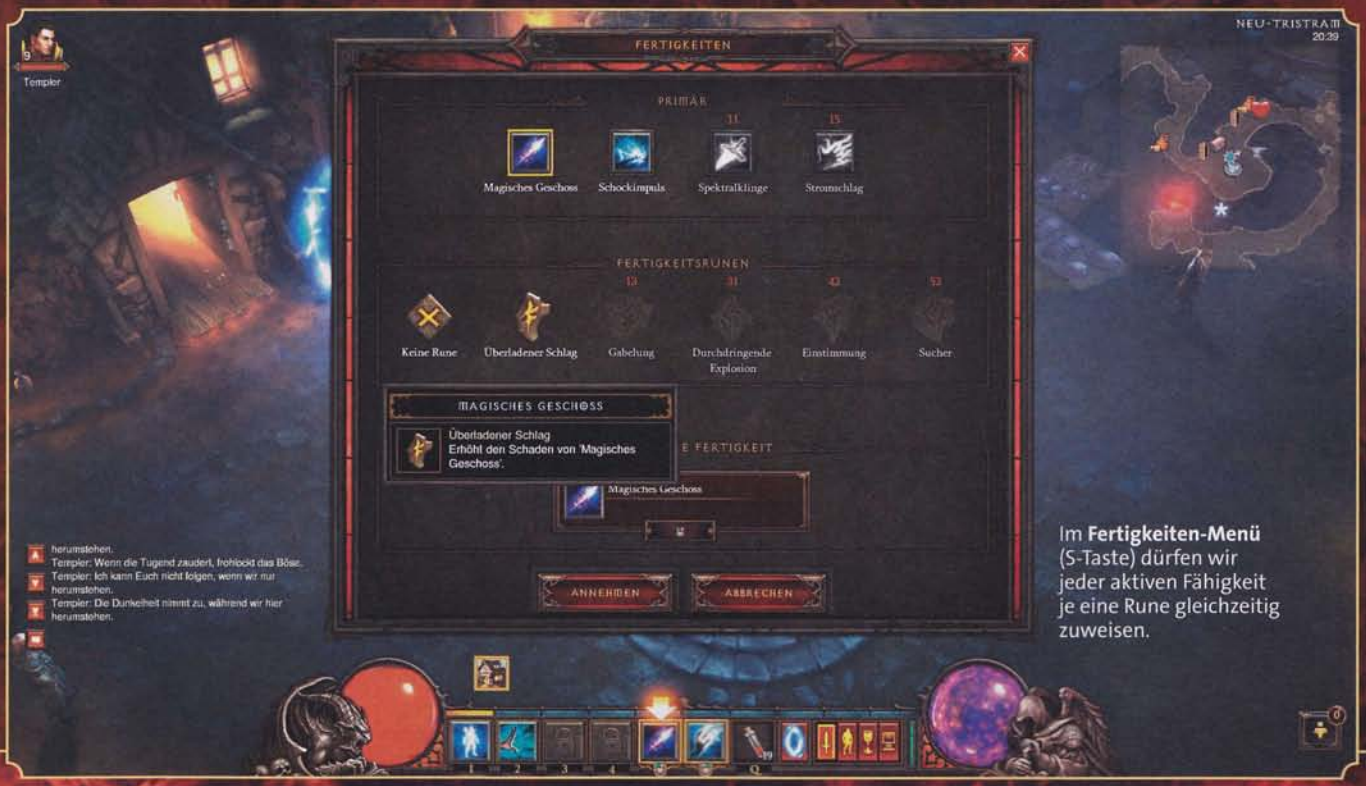
Wir haben es ja bereits erwähnt: Neue Fähigkeiten erhalten Sie automatisch, sobald Sie die dafür benötigte Stufe erreicht haben. Der offensichtliche Vorteil: Ein »Verskillen« ist nicht mehr möglich – es gibt nämlich schlicht keine Skillpunkte mehr, mit denen Sie sich verskillen könnten. Der Nachteil: Ihr Charakter bewegt sich quasi wie auf Schienen in den Stufen hinauf, das Feilen im Skillpunkt-Detail entfällt ebenso wie die knifflige Frage, welche Fähigkeit denn nun die für Ihre Spielweise geeignetste wäre. Anspruchslos ist **Diablo 3** deshalb trotzdem nicht – es stellt den Anspruch bloß anders. Denn richtig effektiv sind wir erst dann, wenn wir das neue System auch tatsächlich ausnutzen. Also flexibel auf unterschiedliche Situationen reagieren, Fähigkeiten taktisch klug (sprich: nicht erst im dicksten Schlachtengetümmel) austauschen. Und auf eine einmal festgefahrene Spielweise pfeifen, um uns stattdessen der neuen Freiheit mit beiden Händen bedienen.

Die Runen: Spezialisierung erwünscht

Ganz ohne Spezialisierungen geht es natürlich auch bei **Diablo 3** nicht. Nach dem Wegfall der Talentbäume und Skillpunkte wird diese Rolle nun von den so genannten Runen übernommen. Die erhalten Sie ebenso wie die Fähigkeiten automatisch nach Erreichen einer festgelegten Stufe. Prinzipiell gilt: Pro aktiver Fähigkeit stehen Ihnen jeweils fünf Runen zur Verfügung, von denen allerdings immer nur eine gleichzeitig aktiv sein kann. Diese Runen modifizieren die Eigenschaften der dazugehörigen Fähigkeit teils enorm, lösen beispielsweise höheren Schaden aus, verlängern die Dauer von Effekten oder erweitern den Skill um neue Elemente. Wer seine aktiven Fähigkeiten also entsprechend mit Runen feinjustiert, der kann auch mit dem neuen System noch seine spezialisierte Nische finden – und bei Bedarf auch wieder herausklettern, denn Runen lassen sich genau wie Skills jederzeit austauschen.

Die Konsequenzen: »Skill« statt Skill

Durch den Verzicht auf klassische Talentbäume und die damit oft verbundene Abhängigkeit von der optimalen Skillung eröffnet **Diablo 3** mehr Raum für die individuellen Fähigkeiten an Maus und Tastatur. Das geht zwar ein bisschen zu Lasten der Charakterentwicklung, entfaltet aber seinen ganz eigenen Reiz. Höhere Bedeutung kommt so allerdings der richtigen Ausrüstung zuteil, zumal Ihre Attribute bei einem Levelanstieg nun automatisch steigen. Wollen Sie also einen bestimmten Wert maximieren, dann müssen Sie das nun gegebenenfalls über entsprechende Gegenstände tun.



Im **Fertigkeiten-Menü** (S-Taste) dürfen wir jeder aktiven Fähigkeit je eine Rune gleichzeitig zuweisen.



WELCHE KLASSE PASST ZU MIR?

Hochzeit, Handyvertrag, Disco-Tussi: Keine Partnerwahl ist so wichtig wie die Entscheidung für eine Diablo-Klasse. Schließlich haben Sie ein tödliches Abenteuer vor sich, da sollten Sie perfekt zusammenpassen! Von Von Jochen Gebauer und Martin Deppe

Wir haben in Zusammenarbeit mit einer renommierten, weltberühmten Universität, deren Name uns gerade entfallen ist, in unzähligen Sekunden einen ausgeklügelten Persönlichkeits-Check entwickelt. Nur für Sie! Basis des Tests sind Alltagsfragen, die Sie bitte wahrheitsgemäß und möglichst spontan beantworten. Wenn Sie lügen oder trödeln, kriegen wir das raus! Notieren Sie sich dann den Buchstaben Ihrer Antwort (A-F). Am Ende bestimmt der Buchstabe, den Sie am häufigsten notiert haben, Ihre ideale Klasse. Bei Gleichstand haben Sie halt Pech gehabt – **Diablo 3** hat keine Mischklassen, da müssten Sie schon **Runes of Magic** spielen.

Rückblick: Auf dem Schulhof wurden Sie von einem Rowdy aus der dritten Klasse verhauen. Wie haben Sie reagiert?

- C Meinen großen Bruder geholt, damit der kräftig zurückhaut
- B Den fiesen Kerl in der nächsten Stunde mit Spuckekugeln vollgepumpt
- D Mich verbunden und die andere Backe hingehalten
- E Davon geträumt, den blöden Kerl in eine Kröte zu verwandeln
- A Verhauen worden? Ich? LOL!
- F Hab den Rusher voll gesnipert!



Die Straßenbahn fährt Ihnen genau vor der Nase weg. Sie ...

- D ... laufen eben. Dabei lässt sich trefflich meditieren
- E ... lesen ein Buch, bis die nächste kommt
- C ... rufen einen Kumpel, der Sie fährt
- A ... machen Knoten in die Schienen, damit die nächste Bahn garantiert nicht ohne Sie abfährt
- B ... schießen einen EMP-Pfeil hinterher, der die Bahn für 180 Sekunden lahmlegt und danach ihre Bewegungsgeschwindigkeit auf 60% reduziert.
- F ... rufen Luftunterstützung

Beim Fußballspielen waren Sie immer ...



- E ... der Mittelfeld-Stratege
- C ... konditionsschwach, also Trainer
- D ... das emsige Fleißbienchen im defensiven Mittelfeld
- B ... ein brandgefährlicher Flügelflitzer
- A ... gesperrt
- F ... der letzte, der in die Mannschaft gewählt wurde

Als Schachfigur wären Sie:



- B Der Läufer: Immer in Bewegung
- E Die Dame: Ich kann alles ... bis ich geschlagen werde
- D Der Turm: Fels in der Brandung
- C Der König: Sollen doch die Bauern übers Feld ackern
- A vor Langeweile gestorben
- F Kann das Pferd snipern?

Der beste Anmach-Spruch?



- B Sie haben da einen Pfeil im Hintern
- A Ich habe da einen Pfeil im Hintern
- C Mein Hund hat da einen Pfeil im Hintern
- E Sie haben da einen Eispfeil im Hintern
- D Ich habe einen Stock im Hintern
- F Aua! OMFG FU

Welcher Filmtitel passt zu Ihnen?

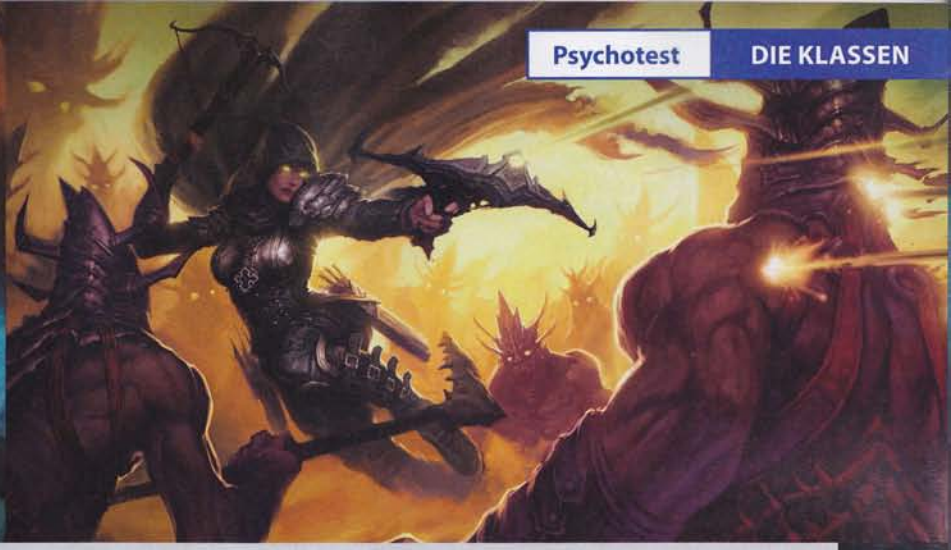
- C Der mit dem Wolf tanzt
- B Broken Arrow
- E Bruce Allmächtig
- D Vier Fäuste für ein Halleluja
- A 300
- F Der Förster vom Silberwald



Was erkennen Sie in diesem Bild?

- A Diablo
- B Diablo
- C Diablo
- D Diablo
- E Diablo
- F Diabetes





Der Hund Ihres Nachbarn erledigt sein großes Geschäft in Ihrem Vorgarten. Was tun?

- B Peng!
- D Kick!
- E Blitzdings!
- A Lecker, Hot Dog!
- C Ich lasse den Haufen weglaufen
- F Ist der Hund überhaupt geschäftsfähig?

Sie bestellen im Restaurant ein Steak. Es ist zu roh.

- A Zu roh? ZU ROH?
- B Oh mein Gott. Es kommt genau auf uns zu!
- C Meiiin Schaaatz!
- E Das brutzele ich fix selbst fertig
- D Steak? Ist da Fleisch drin?
- F Das Steak und ich spielen ne Runde Quake. Das Steak gewinnt.

Auf der Titanic wären Sie gewesen:

- D Rettungsboot
- C Dirigent der Kapelle
- E Oops ... war das MEIN Froststrahl?
- B Ausguck
- A Der Eisberg
- F Der Pilot

Sie haben Durst. Sie haben eine Flasche Bier. Sie haben keinen Flaschenöffner. Was nun?



- A Ich beiße den Hals ab, gurgle mit den Scherben und trinke den Rest
- D Bier? Ist da Alkohol drin?
- C Ich beschwöre einen Schluckspecht, der den Kronkorken perforiert
- B Ich warte, bis der Barbar den Hals abgebissen hat und erschieße ihn
- E Ich befehle dem Bierflaschengeist, die Pulle von innen aufzumachen
- F Ich darf noch keinen Alkohol trinken, sagt Mama

Sie spielen das erste Mal Diablo 3. Welche Klasse wählen Sie?

- A Barbar
- B Dämonenjäger
- D Mönch
- C Hexendoktor
- E Zauberer
- F Sturmsoldat



Ihr persönliches Ergebnis

Überwiegend A: Okayokay, Sie sind der ideale Barbar. Und jetzt runter von meinem Brustkorb!

Überwiegend B: Brust oder Keule? Was für eine Frage – Armbrust natürlich! Dämonenjäger passt prima zu Ihnen.

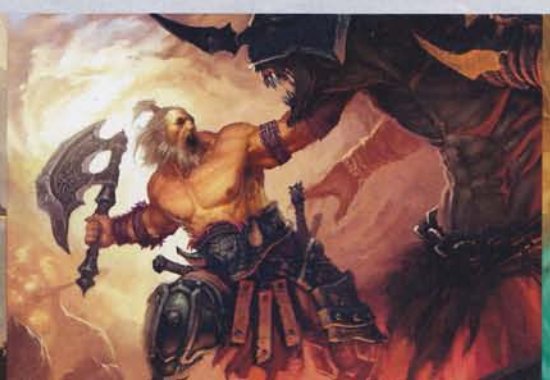
Überwiegend C: Sie sollten einen Hexendoktor spielen. Aber vermutlich haben Sie jemand anders die Fragen beantworten lassen.

Überwiegend D: Bruder, sagt den fleischlichen Gelüsten Lebewohl – Ihr seid der geborene Glaubenskrieger. Glauben wir wenigstens.

Überwiegend E: Sie werden in den nächsten Tagen zauberhafte Momente erleben. Wenn Sie einen Zauberer spielen.

Überwiegend F: Wir haben die ideale Klasse für Sie: Flaggenmast bei Battlefield!







DER BARBAR

Barbaren sind wie Finanzbeamte: Wenn sie einmal stocksauer sind, dann machen sie einem das Leben zur Hölle. Von Fabian Herzberger



DATEN UND FAKTEN

- **Primärattribut:** Stärke
- **Vergleichbarer Diablo 2 Charakter:** Barbar
- **Einzigartige Ausrüstung:** Mächtige Einhandwaffen, Mächtige Zweihandwaffen, Mächtige Gürtel
- **Ressource:** Wut

Barbaren stammen ursprünglich vom Berg Arreat, aber inzwischen trifft man die taffen Burschen auch in zivilisierten Gegenden. Dort werden diese Nomaden zwar bisweilen für primitive Rohlinge gehalten, allerdings müsste man schon mit dem Klammersack gepudert sein, um ihnen das auch ins Gesicht zu sagen. Barbaren sind nämlich nicht nur ein ausgesprochen stolzes Volk, sondern auch ein ausgesprochen großes – und starkes.

Außerdem schleppen sie mit Vorliebe riesige Äxte und Schwerter herum, an denen sich so ein schmächtiger Hexendoktor einen Leistenbruch heben würde (wenn ihn der Barbar nicht vorher aufgefressen hat). Und als wäre das noch nicht genug, steht ihnen im Spiel eine eigene Waffengattung zur Verfügung. Sie können als einzige Klasse mit mächtigen einhändigen und zweihändigen Waffen umgehen und ebenso mächtige Gürtel tragen.

Wahlweise kann der Barbar natürlich auch mit normalen Schwertern, Äxten oder Hämmern seinen Feinden zu Leibe rücken. Aufgrund des harten und entbehrungsreichen Nomadenlebens sind Barbaren zudem an Schmerzen gewöhnt und halten sich oft trotz schwerer Verletzungen auf den Beinen. Wütend sollte man sie übrigens nicht machen. Dann nämlich stacheln sie ihre Ka-



meraden mit Kampfschreien an und steigern sich selbst in einen Zustand der völligen Raserei.

Die Ressource des Barbaren: Wut

Die Wut ist im Glauben und in der Kultur der Barbaren fest verankert. Sie repräsentiert reinen Zorn und unbändige Kampfeslust. Gibt sich der Barbar während des Kampfes der Wut hin, werden seine Angriffe zunehmend mächtiger. Je länger der Kampf dauert, desto fuchsteufelswilder wird so ein Barbar. Für jeden Treffer, den er austeilt oder einsteckt, bekommt der Barbar Wutpunkte gutgeschrieben. Mit diesen Wutpunkten wiederum löst er seine Spezialangriffe aus.

Bei dieser Mechanik greift der Barbar prinzipiell auf zwei Angriffsweisen zurück: Wut generierende Attacken und Wut verbrauchende Attacken. Die Wut generierenden Attacken wie **Hieb** oder **Spalten** sollten Sie nach Möglichkeit auf die linke Maustaste legen und regelmäßig einsetzen, um immer genug Wutpunkte zur Verfügung zu haben.





Für 20 Wut beschwört der Barbar einen **Hammer der Urahnen**, der doppelten Waffenschaden verursacht und eine erhöhte kritische Trefferchance besitzt. Der Hammer kann beliebig oft beschworen werden, solange genug Wut zur Verfügung steht.

Haben Sie zwei bis drei dieser Angriffe ausgeführt, können Sie eine mächtige Wut verbrauchende Attacke, zum Beispiel den **Hammer der Urahnen** folgen lassen. Gehen Sie mit diesen Fähigkeiten jedoch sparsam um, da ein zu häufiger Einsatz Ihr Wutkontingent in Windeseile verbraucht. Zudem baut sich Wut außerhalb des Kampfes rasend schnell wieder ab – als Barbar sollten sie also ständig von Gegner zu Gegner hetzen, um die angesammelten Wutpunkte nicht verfallen zu lassen.

DIE PERFEKTE KLASSE FÜR ALLE …

- … die einen waschechten Nahkämpfer spielen wollen
- … die sowieso am Liebsten von Gegner zu Gegner hetzen
- … die im Gruppenspiel auch gerne mal »tanken«
- … die öfter mal fuchsteufelswild in der Gegend herumbrüllen

Die Laufbahn des Barbaren

Als Barbar können Sie grundsätzlich zwischen zwei nicht gerade subtilen Taktiken wählen: Austeilen und Einstecken. Der Barbar brilliert darin, gleich ganze Scharen von Gegnern auf einmal niederzustrecken. Belegen Sie zu Beginn die linke Maustaste mit **Spalten** (generiert Wut) und die rechte Maustaste mit **Hammer der Urahnen**. Wechseln Sie später auf **Wirbelwind** und **Überwältigen**, um hohen Schaden bei mehreren Zielen anzurichten. Rüsten Sie sich hierfür mit zwei Einhandwaffen oder mit einem mächtigen Zweihänder aus. Wollen Sie dagegen Schaden von Ihrer Gruppe fernhalten, schnappen Sie sich einen Schild und benutzen **Drohruf** und **Schmerzen unterdrücken**, um den eingehenden Schaden zu verringern.

Zahlreiche passive Fähigkeiten unterstützen beide Spielweisen und vereinfachen das Leben als Barbar ungemein. Für eine offensive Auslegung sind **Gnadenlos** und **Berserkerwut** sehr nützlich. Wollen Sie Ihre Verteidigung erhöhen, greifen Sie am besten auf **Nerven aus Stahl** und **Steinhart** zurück.



Aufstampfen betäubt alle Feinde im Umkreis von zwölf Metern für vier Sekunden. Damit erkaufen Sie sich oder Ihren Gruppenmitgliedern in brenzligen Situationen die nötige Zeit, um sich in Sicherheit zu bringen oder den Gegner auszuschalten.



Mittendrin statt nur ... genau! Der Barbar fühlt sich auf **Tuchfühlung** pudelwohl.



Und wenn das **Getümmel** mal nicht freiwillig zu ihm kommt, springt er einfach mittenrein.

BARBAR: AKTIVE SKILLS

Stufe 1

HIEB

Kategorie: Primär

Erzeugt: 6 Wut pro erfolgreichem Angriff

Ein brutaler Schlag, der dem Gegner 150% Waffenschaden zufügt. Dabei besteht eine Chance von 20%, ihn zurückzustoßen.

RUNEN

Stufe 6: Clobber
Das Ziel wird bei einem Treffer nicht zurückgestoßen, sondern mit 35% Wahrscheinlichkeit für 1,5 Sekunden gelähmt.

Stufe 13: Onslaught
Fügt 2 Hiebe hinzu, die jeweils 22% Waffenschaden verursachen. Die Chance aufs Zurückstoßen entfällt.

Stufe 26: Punish
Erhöht den Schaden Eurer Fertigkeiten 5 Sekunden lang um 6%. Dieser Effekt lässt sich bis zu 3 Mal stapeln.

Stufe 44: Instigation
Generiert 6 zusätzliche Wut pro Angriff.

Stufe 52: Pulverize
Erzeugt eine Schockwelle, die Gegnern auf einer 24-Meter-Linie hinter dem Zielgegner 38% Waffenschaden zufügt.

Stufe 2

HAMMER DER URAHNEN

Kategorie: Sekundär

Kosten: : 20 Wut

Ruft einen mächtigen Hammer herbei, der Gegnern direkt vor Euch 200% Waffenschaden zufügt und dessen kritische Trefferchance um 5% erhöht ist.

RUNEN

Stufe 7: Rolling Thunder
Erzeugt eine Schockwelle, die allen Gegnern bis zu 22 Metern vor Euch 155% Waffenschaden zufügt.

Stufe 15: Smash
Schlägt auf ein kleineres Gebiet mit 270% Waffenschaden ein.

Stufe 27: The Devil's Anvil
Verursacht am Einschlagspunkt ein Beben, das für 2 Sekunden die Geschwindigkeit von Gegnern um 60% verlangsamt.

Stufe 39: Thunderstrike
Jedes Mal wenn Ihr einen Gegner mit Hammer der Urahnen tötet, wird jeder andere Gegner im Umkreis von 9 Metern für 3 Sekunden gelähmt.

Stufe 53: Birthright
Kritische Treffer haben eine 10% Chance, dass Gegner Schätze oder Heilkugeln verlieren.



Hieb: Gleich zu Spielbeginn geht's los mit kräftigen Schlägen auf Hinterköpfe – Schubs-Chance inklusive.



Hammer der Urahnen: Doppelter Waffenschaden und 5% mehr Crit-Chance. Der Hammer!

Stufe 3

SPALTEN

Kategorie: Primär

Erzeugt: 5 Wut pro erfolgreichem Angriff

Schwingt die Waffe in einem weiten Bogen und fügt allen Gegnern, die davon erfasst werden, **120%** Waffenschaden zu.

RUNEN

Stufe 9: Rupture
Gegner, die mit Spalten erschlagen werden, explodieren und richten im Umkreis von **7** Metern **85%** Waffenschaden bei anderen Feinden an.

Stufe 18: Reaping Swing
Generiert **3** zusätzliche Wut pro feindlichem Treffer.

Stufe 30: Scattering Blast
Bei einem kritischem Treffer wird der Gegner **8** Meter zurückgestoßen und verursacht beim Aufprall anderen Feinden **60%** Waffenschaden.

Stufe 47: Broad Sweep
Erhöht den ausgeteilten Schaden auf **156%** Waffenschaden.

Stufe 55: Gathering Storm
Gegner, die von Spalten getroffen werden, haben für **1** Sekunde ein um **80%** verlangsamtes Bewegungstempo.

Stufe 4

AUFSTAMPFEN

Kategorie: Verteidigung

Erzeugt: 15 Wut

Abklingzeit: 12 Sekunden

Erschüttert den Boden und betäubt alle Gegner innerhalb von **11** Metern **4** Sekunden lang.

RUNEN

Stufe 12: Deafening Crash
Feinde im Radius bekommen die Bewegungsgeschwindigkeit für 3 Sekunden um **60%** verlangsamt, nachdem sie sich von der Lähmung erholt haben.

Stufe 18: Wrenching Smash
Vergrößert das Wirkungsgebiet auf **22** Meter. Gegner werden näher herangezogen, bevor der Schlag trifft.

Stufe 28: Trembling Stomp
Gegner im Radius bekommen auch noch **76%** Waffenschaden.

Stufe 40: Foot of the Mountain
Erhöht die gewonnene Wut auf **30**.

Stufe 54: Avalanche
Gegner werden **10** Meter zurückgeschleudert und verursachen **55%** Waffenschaden bei Feinden im Aufschlagsgebiet.

Stufe 5

ZERFLEISCHEN

Kategorie: Sekundär

Kosten: 20 Wut

Ein weitreichender Schlag lässt alle nahen Feinde bluten und fügt ihnen so im Verlauf von **3** Sekunden **210%** Waffenschaden als physischen Schaden zu.

RUNEN

Stufe 11: Ravage
Erhöht die Reichweite von Zerfleischen und trifft alle Gegner in einem Umkreis von **15** Metern.

Stufe 19: Blood Lust
Gibt Ihnen **9%** des durch Zerfleischen hinzugefügten Schadens als Lebensenergie.

Stufe 33: Lacerate
Erhöht den Schaden für **3** Sekunden auf **271%** Waffenschaden als physischen Schaden.

Stufe 45: Mutilate
Erhöht die Dauer von Bluten auf **5** Sekunden.

Stufe 56: Bloodbath
Feinde, die durch Bluten sterben, verursachen allen Gegnern im Umkreis von **9** Metern weiteres Bluten mit **60%** Waffenschaden als physischen Schaden über **3** Sekunden.

Stufe 8

SPRUNG

Kategorie: Verteidigung

Erzeugt: 15 Wut

Abklingzeit: 10 Sekunden.

Macht einen mächtigen Sprung, der allen Gegnern im Umkreis von **8** Metern um den Landepunkt **85%** Waffenschaden zufügt und sie für **3** Sekunden um **60%** verlangsamt.

RUNEN

Stufe 14: Iron Impact
Ihr bekommt nach der Landung für **4** Sekunden **300%** zusätzliche Rüstung.

Stufe 21: Launch
Ihr springt mit solch gewaltiger Kraft in die Luft, dass auch Gegner im Umkreis von **7** Metern vom Ausgangspunkt für **3** Sekunden um **60%** verlangsamt werden.

Stufe 32: Toppling Impact
Lässt Eure Feinde aus Eurem Landegebiet taumeln.

Stufe 44: Call of Arreat
Schockwellen brechen aus dem Boden hervor und vergrößern das Wirkungsgebiet auf **14** Meter. Betroffene Gegner werden zu Euch herangezogen.

Stufe 60: Death from above
Ihr landet mit solcher Wucht, dass Gegner zu **100%** für **3** Sekunden gelähmt werden.



Spalten: Schon mit Stufe 3 hat unser Barbar den Bogen raus, seine Waffe kreist tödlich.



Aufstampfen: Knockt Gegner sofort aus und bringt Ihnen ein paar Sekunden Kaffeepause.



Sprungangriff: Wozu ins Gefecht latschen, wenn man eindrucksvoll reinhüpfen kann?



Speer der Urahnen: Werfen, Ranziehen, Verkloppen – ab Level 9. Und ...



... ab Stufe 15 schleudern Sie sogar drei dieser **Kettenspeere** auf einmal.

BARBAR: AKTIVE SKILLS

Stufe 9

SPEER DER URAHNEN

Kategorie: Macht

Erzeugt: 15 Wut

Abklingzeit: 10 Sekunden

Werft einen Speer, um einen Gegner zu Euch zurückzuziehen, was die Bewegungsgeschwindigkeit des Ziels kurzzeitig um **60%** reduziert und ihm **185%** Waffenschaden zufügt.

RUNEN

Stufe 15: Grappling Hooks
Ihr werft **3** Speere. Jeder Speer zieht den Gegner, den er trifft, zu Euch heran.

Stufe 23: Skirmish
Erhöht die gewonnene Wut auf **30**.

Stufe 32: Dread Spear
Ihr erhaltet **60%** des verursachten Schadens als Lebensenergie.

Stufe 39: Harpoon
Ihr durchstoßt mehrere Gegner auf einer geraden Linie und zieht alle heran.

Stufe 49: Rage Flip
Gegner, die mit Speer der Urahnen getroffen wurden, werden in die entgegen gesetzte Richtung geschoben, der Schaden wird auf **213%** Waffenschaden erhöht.

Stufe 11

RASEREI

Kategorie: Primär

Erzeugt: 3 Wut pro erfolgreichen Angriff

Ein Waffenschwung mit **110%** Waffenschaden. Die Angriffsgeschwindigkeit mit »Raserei« wird mit jedem Angriff um **15%** erhöht. Dieser Effekt ist bis zu **5** Mal stapelbar, bis zu einem maximalen Bonus auf die Angriffsgeschwindigkeit von **75%**.

RUNEN

Stufe 17: Sidearm
Jeder Schlag lässt Euch mit **25%** Wahrscheinlichkeit eine durchschlagende Axt auf einen in der Nähe befindlichen Gegner werfen, welche allen Feinden in der Flugbahn **110%** Waffenschaden zufügt.

Stufe 22: Triumph
Für jeden Feind, den Ihr mit Raserei erschlagt, werdet Ihr in **6** Sekunden um **8%** Eurer Maximalen Gesundheit geheilt.

Stufe 34: Vanguard
Solange Ihr unter dem Einfluss von Raserei steht, erhöht sich Euer Bewegungstempo um **15%**.

Stufe 51: Smite
Fügt eine Chance von **20%** hinzu, einen Blitz herbeizurufen, der Euer Ziel für **1,5** Sekunden lähmt.

Stufe 59: Maniac
Jeder Effekt von Raserei erhöht auch Euren Schaden um **4%**.



Nur der Barbar darf **Mächtige Ein- und Zweihandwaffen** einsetzen.



Außerdem im Barbaren-Kleiderschrank: exklusive **Mächtige Gürtel**.



(1) Seismisches Schmettern: Der Barbar holt weit aus und donnert seine Waffen gen Boden.



(2) Der Boden bekommt daraufhin das große Zittern, eine **Welle der Zerstörung** macht sich breit.



(3) Die Bebenopfer erleiden Waffenschaden und taumeln weg vom **Epizentrum**.



(4) Mit etwas Geschick und Glück zerlegen Sie so ganze **Gegnergruppen** – mit einem einzigen Schlag!

Stufe 12

SEISMISCHES SCHMETTERN

Kategorie: : Sekundär

Kosten: 30 Wut

Schlagt auf den Boden und löst eine Welle der Zerstörung aus, die **155%** Waffenschaden verursacht und getroffene Ziele in einer Entfernung von bis zu **45** Metern zurückstößt.

RUNEN

Stufe 18: Stagger
Fügt eine Chance von **70%** hinzu, Gegner für **1,5** Sekunden zu lähmen.

Stufe 25: Shattered Ground
Erhöht den Schaden auf **202%** Waffenschaden und die Rückstoßdistanz um **100%**.

Stufe 35: Rumble
Die Erde bebt nach dem Anfangsschlag weiter und Feinde im Gebiet erhalten **30%** Waffenschaden.

Stufe 48: Strength from Earth
Verringert die Wutkosten auf **15** Wut.

Stufe 57: Cracking Rift
Konzentriert die seismische Schockwelle entlang einer schmalen Linie und verursacht **255%** Waffenschaden bei allen Zielen auf ihrem **30** Meter langen Weg.

Stufe 13

REVANCHE

Kategorie: Macht

Jedes Mal, wenn Ihr getroffen werdet, besteht eine Chance von **15%**, dass Revanche verfügbar wird.

Fügt allen Gegnern in der Nähe **220%** Waffenschaden zu. Ihr werdet pro getroffenem Gegner um **5%** Eures maximalen Lebens geheilt.

RUNEN

Stufe 19: Vengeance is Mine
Gibt Euch **5** Wut und heilt Euch um **8,0%** Eurer maximalen Gesundheit für jeden getroffenen Gegner.

Stufe 25: Best Served Cold
Nachdem Ihr Revanche benutzt habt, erhöht sich Eure Chance auf einen kritischen Treffer um **10%**.

Stufe 36: Retribution
Erhöht den Schaden auf **286%** Waffenschaden.

Stufe 41: Grudge
Stößt den Gegner **22** Meter zurück, wenn Revanche benutzt wird.

Stufe 52: Provocation
Erhöht die Chance, dass Revanche aktiv wird, pro eingestecktem Treffer auf **30%**.

Stufe 14

WAFFENWURF

Kategorie: Taktik

Kosten: 10 Wut

Schleudert eine Wurfwaffe auf einen Gegner, fügt ihm **100%** Waffenschaden zu und verlangsamt ihn **2** Sekunden lang um **60%**.

RUNEN

Stufe 21: Mighty Throw
Erhöht den Schaden geworfener Waffen auf **156%** Waffenschaden.

Stufe 25: Ricochet
Lässt die Waffe abprallen und bis zu **3** Ziele innerhalb von **18** Metern treffen.

Stufe 33: Throwing Hammer
Schleudert einen Hammer, der sein Ziel mit **75%** Wahrscheinlichkeit lähmt.

Stufe 42: Stupefy
Zielt auf den Kopf und bekommt eine Chance von **20%**, den Gegner mit einem Treffer so zu verwirren, dass er **6** Sekunden lang andere Feinde angreift.

Stufe 54: Dread Bomb
Verwendet alle übrige Wut, um eine Leiche zu werfen, die bei allen Feinden in **10** Metern um das Ziel zusätzliche **3%** Waffenschaden pro aufgewendetem Wutpunkt verursacht.

BARBAR: AKTIVE SKILLS

Stufe 16

SPRINT

Kategorie: Verteidigung

Kosten: 20 Wut

Erhöht 3 Sekunden lang die Bewegungsgeschwindigkeit um 40%.

RUNEN

Stufe 23: Rush
Erhöht die Ausweichchance beim Sprinten um 12%.

Stufe 29: Run Like the Wind
Wirbelstürme toben hinter Euch her, jeder verursacht bei betroffenen Gegnern 60% Waffenschaden.

Stufe 38: Marathon
Erhöht den Bewegungstempo-Bonus für 5 Sekunden auf 50%.

Stufe 46: Gangway
Prescht durch die Feinde, stoßt sie zurück und verursacht 25% Waffenschaden.

Stufe 53: Forced March
Erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit Verbündeter innerhalb von 45 Metern für 3 Sekunden um 20%.

Stufe 17

DROHRUF

Kategorie: Taktik

Erzeugt: 15 Wut

Abklingzeit: 15 Sekunden

Ein wilder Schrei, der 15 Sekunden lang den von Gegnern verursachten Schaden im Umkreis von 25 Metern um 20% reduziert.

RUNEN

Stufe 23: Intimidate
Betroffene Gegner bekommen auch noch ihre Bewegungsgeschwindigkeit um 30% verringert.

Stufe 28: Falter
Betroffene Gegner bekommen auch noch ihre Angriffsgeschwindigkeit für 5 Sekunden um 15% verringert.

Stufe 37: Grim Harvest
Feinde werden erschüttert und lassen mit 15% Wahrscheinlichkeit zusätzliche Schätze fallen.

Stufe 43: Demoralize
Betroffene Gegner werden obendrein so provoziert, dass sie Euch für 3 Sekunden angreifen.

Stufe 57: Terrify
Gegner werden ernsthaft demoralisiert. Jeder Feind flieht mit einer Wahrscheinlichkeit von 35% für 2,5 Sekunden.

Stufe 19

ERDBEBEN

Kategorie: Wut

Kosten: 50 Wut

Abklingzeit: 120 Sekunden

Erschüttert heftig die Erde und fügt allen Gegnern im Umkreis von 18 Metern im Verlauf von 8 Sekunden 2.000% Waffenschaden als Feuerschaden zu.

RUNEN

Stufe 24: Giant's Stride
Zweitbeben folgen Eurer Bewegung und verursachen 65% Waffenschaden in Form von Feuerschaden.

Stufe 29: Chilling Earth
Erschafft eine eisige Fläche, wandelt Erdbebenschaden in Kälteschaden und verlangsamt die Bewegung von Feinden um 80%.

Stufe 39: The Mountain's Call
Eliminiert die Wutkosten und verringert die Abklingzeit auf 105 Sekunden.

Stufe 50: Aftershocks
Zweitbeben stoßen Feinde zurück und verursachen 65% Waffenschaden in Form von Feuerschaden.

Stufe 56: Path of Fire
Schickt Zweitbeben vor Euch her, die 65% Waffenschaden in Form von Feuerschaden verursachen.



Erdbeben: Der feurige Flächenschadenzauber schreit förmlich nach einem Einsatz gegen Gegnergruppen.



(1) Auch in engen **Räumen** sind Erdbeben ideal.



(2) Denn die **Feuersbrünste** nach dem eigentlichen Beben richten lange Schaden an.



(3) Schon ohne Runen-Boost fanden wir die Erdbeben schadensmäßig **overpowered**.



(4) Mit Runen erzeugen Sie zum Beispiel ein **Zweitbeben** (mit Stufe 56).

Stufe 20

WIRBELWIND

Kategorie: Sekundär

Kosten: 16 Wut

Führt mehrere Angriffe gegen alles in Eurem Weg aus und verursacht **110%** Waffenschaden.

RUNEN

Stufe 24: Dust Devils
Erzeugt Windhosen, die im Weg stehenden Feinden **40%** Waffenschaden zufügen.

Stufe29: Hurricane
Erlaubt es Euch, sich mit normaler Bewegungsgeschwindigkeit zu bewegen, während Ihr Wirbelwind einsetzt.

Stufe 37: Blood Funnel
Kritische Treffer stellen **1,0%** Eurer maximalen Gesundheit wieder her.

Stufe 44: Wind Shear
Ihr erhaltet **1** Wut für jeden getroffenen Gegner.

Stufe 59: Volcanic Eruption
Wandelt Wirbelwind in eine Sturzflut von Magma um, das **143%** Waffenschaden als Feuerschaden verursacht.

Stufe 21

WÜTENDER ANSTURM

Kategorie: Macht

Erzeugt: 15 Wut

Abklingzeit: 10 Sekunden

Stürmt nach vorn, fügt Gegnern, die im Weg des Ansturms stehen, **195%** Waffenschaden zu und stößt sie zurück.

RUNEN

Stufe 27: Battering Ram
Erhöht den Schaden am Zielort auf **283%** Waffenschaden.

Stufe 33: Merciless Assault
Die Abklingzeit wird mit jedem getroffenen Ziel um **2** Sekunden verringert. Dieser Effekt kann die Abklingzeit um bis zu **10** Sekunden reduzieren.

Stufe 38: Stamina
Generiert **8** zusätzliche Wut für jedes Ziel, das beim Ansturm getroffen wird.

Stufe 47: Bull Rush
Jedes Ziel, das von Wütender Ansturm kritisch getroffen wird, wird für **2,5** Sekunden gelähmt.

Stufe 56: Dreadnought
Gewinnt mit jedem Ziel, das von Wütender Ansturm getroffen wird, **8%** Eurer maximalen Gesundheit zurück.

Stufe 22

KAMPFRAUSCH

Kategorie: Taktik

Kosten: 20 Wut

Verfallt in einen Kampfrausch, der den verursachten Schaden **30** Sekunden lang um **15%** erhöht und die kritische Trefferchance um **3%** steigert.

RUNEN

Stufe 26: Marauder's Rage
Erhöht den Schadensbonus auf **30%**.

Stufe 31: Ferocity
Während Ihr unter dem Einfluss von Kampfrausch steht, haben kritische Treffer eine Chance, die Dauer von Kampfrausch um **2** Sekunden zu verlängern.

Stufe 38: Swords to Ploughshares
Während Ihr im Kampfrausch seid, haben kritische Treffer eine Chance von bis zu **5%**, dass ein Feind eine Gesundheitskugel fallen lässt.

Stufe 46: Into the Fray
Während Ihr im Kampfrausch seid, haben kritische Treffer eine Chance, **15** zusätzliche Wut zu generieren.

Stufe 54: Bloodshed
Während Ihr unter dem Einfluss von Kampfrausch steht, haben kritische Treffer eine Chance, eine Blutexplosion zu verursachen, die allen Feinden in der Nähe **20%** des Ausgangsschadens zufügt.



Wirbelwind: Kennen Sie Bugs Bunnys Tasmanischen Feuerteufel? Dann...



... wissen Sie ja, wie Sie sich den **Wirbelwind** vorstellen können. Falls nicht, ...



... denken Sie einfach an **Rasenmäher** contra Gänseblümchen. Das trifft's auch.



Wütender Ansturm: Wo ich bin, ist vorne! Nach diesem Motto ...



... **rast** der Barbar auf die verdutzten Gegner zu und ...



... verpasst ihnen kräftig **Waffenschaden.** Dann schubst er sie lieblos weg.

BARBAR: AKTIVE SKILLS



Stufe 22

SCHMERZEN UNTERDRÜCKEN

Kategorie: Verteidigung

Abklingzeit: 30 Sekunden

Reduziert 5 Sekunden lang jeglichen erlittenen Schaden um 65%.

RUNEN



Stufe 26: Bravado
Bei Aktivierung werden alle Gegner im Umkreis von 10 Metern zurückgestoßen und erhalten 50% Waffenschaden.



Stufe 31: Iron Hide
Erhöht die Dauer auf 7 Sekunden.



Stufe 36: Ignorance is Bliss
Während Schmerzunterdrückung aktiv ist, bekommt Ihr 20% des ausgeteilten Schadens als Gesundheit zurück.



Stufe 43: Mob Rule
Erweitert die Auswirkung auf Verbündete in der Nähe und reduziert den genommenen Schaden für 5 Sekunden um 65%.



Stufe 58: Contempt for Weakness
Wirft 50% des unterdrückten Schadens auf den Feind zurück.



Stufe 25

RUF DER URAHNEN

Kategorie: Wut

Kosten: 50 Wut

Abklingzeit: 120 Sekunden

Beschwört die uralten Barbaren Talic, Korlic und Madawc, die 15% Sekunden lang an Eurer Seite kämpfen. Jeder von ihnen verursacht pro Treffer 60% Waffenschaden und beherrscht Bonusfertigkeiten.

Talic führt Schwert und Schild und benutzt die Fertigkeit »Wirbelwind«.

Korlic führt eine riesige Stangenwaffe und beherrscht die Fertigkeit »Spalten«.

Madawc führt beidhändige Äxte und setzt die Fertigkeit »Waffenwurf« ein.

RUNEN



Stufe 31: The Council Rises
Die Urahnen verursachen 66% Waffenschaden und haben 1005 zusätzliche Rüstung.



Stufe 37: Duty to the Clan
Erhöht die Dauer auf 20 Sekunden.



Stufe 45: Korlic's Might
Koric erhält die Fertigkeit Wütender Ansturm und verteilt 200% Eures Waffenschadens auf einer geraden Linie.



Stufe 51: Madawc's Madness
Madawc erhält die Fertigkeit Seismisches Schmettern und verteilt damit in einem bogenförmigen Bereich 180% Eures Waffenschadens.



Stufe 58: Talic's Anger
Talic erhält die Fertigkeit Sprungangriff und teilt damit 250% Eures Waffenschadens im Sprunggebiet aus.



(1) Ruf der Urahnen: ein flotter Dreier mit Talic, Korlic und Madac.



(2) Talic beherrscht Schwert, Schild und Wirbelwind.



(3) Korlic steht auf seine überdimensionierte Stangenwaffe und den Spalten-Skill.



(4) Und **Madawc** schwingt Zweihand-Äxte, die er auch per Waffenwurf-Skill schleudern kann.



Überwältigen: ordentlicher Flächenschaden mit Bumms dahinter.



Denn wenn Sie einen **kritischen Treffer** damit landen, dürfen Sie gleich noch Mal überwältigen.



Und mit Rune 5 (Stufe 59) bringen Ihre Treffer sogar **Lebensenergie** zurück.

Stufe 26



ÜBERWÄLTIGEN

Kategorie: Macht

Abklingzeit: 15 Sekunden

Fügt Zielen im Umkreis von 9 Metern 165% Waffenschaden zu. Bei kritischen Treffern besteht eine chance, dass die Abklingzeit um 1 Sekunde reduziert wird.

RUNEN



Stufe 29: Storm of Steel
Werft bis zu 3 Äxte auf Feinde in der Nähe und verursacht mit jeder 50% Waffenschaden.



Stufe 34: Killing Spree
Eure kritische Trefferrate ist 6 Sekunden lang um 10% erhöht.



Stufe 42: Crushing Advance
Werft 30% des erhaltenen Nahkampfschadens für 4 Sekunden auf den Angreifer zurück, nachdem Überwältigen aktiviert wurde.



Stufe 48: Momentum
Erzeugt 12 Wut für jeden von Überwältigen getroffenen Gegner.



Stufe 59: Revel
Heilt mit jedem getroffenen Gegner 8% Eures maximalen Lebens.

Stufe 28



KRIEGSSCHREI

Kategorie: Taktik

Erzeugt: 30 Wut

Abklingzeit: 30 Sekunden

Stoßt einen Kriegsschrei aus, der Eure Rüstung und die aller Verbündeten im Umkreis von 50 Metern 60 Sekunden lang um 20% erhöht.

RUNEN



Stufe 32: Hardened Wrath
Erhöht den Rüstungsbonus auf 40%.



Stufe 35: Charge!
Erhöht die gewonnene Wut auf 60.



Stufe 41: Invigorate
Erhöht die maximale Gesundheit um 10% und regeneriert 310 Punkte Lebensenergie pro Sekunde, solange Kriegsschrei anhält.



Stufe 49: Veteran's Warning
Kriegsschrei aktiviert auch einen 15% Bonus auf die Ausweichchance.



Stufe 60: Impunity
Eure Widerstandsfähigkeiten werden um 50% erhöht, solange Kriegsschrei anhält.

Stufe 30



ZORN DES BERSERKERS

Kategorie: Wut

Kosten: 50 Wut

Abklingzeit: 120 Sekunden

Geht in eine Berserkerwut über, die diese Attribute 15 Sekunden lang erhöht:

Kritische Trefferchance: 10%

Angriffsgeschwindigkeit: 25%

Ausweichchance: 20%

Bewegungsgeschwindigkeit: 20%

RUNEN



Stufe 36: Arreat's Wail
Bei Aktivierung von Zorn des Berserkers werden alle Feinde im Umkreis von 10 Metern zurückgestoßen und erleiden 430% Waffenschaden.



Stufe 40: Insanity
Schaden wird um 100% erhöht.



Stufe 46: Slaughter
Solange Zorn des Berserkers anhält, können kritische Treffer eine Blut-Eruption verursachen, die Gegnern im Umkreis von 13 Metern 155% Waffenschaden zufügt.



Stufe 52: Striding Giant
Erhöht den Bonus auf die Ausweichchance auf 60%.



Stufe 60: Thrive on Chaos
Alle 25 Punkte Wut, die während Zorn des Berserkers gesammelt wurden, wird die Dauer des Effekts um 1 Sekunde erhöht.

BARBAR: PASSIVE SKILLS

- Defensiv
- Offensiv
- Heilung
- Unterstützung

Stufe 10

EIN PFUND FLEISCH

Erhöht die Chance, eine Heilkugel zu finden, um **25%** und Heilkugeln heilen **100%** mehr Leben.

Stufe 10

GNADENLOS

Kritische Trefferchance um **5%** erhöht.
Kritischer Trefferschaden um **50%** erhöht.

Stufe 13

NERVEN AUS STAHL

Erhöht Euren Rüstungswert um **100%** Eurer Vitalität.

Stufe 16

WAFFENMEISTER

Ihr erhaltet einen Bonus, der auf dem Typ der Waffe in Eurer Haupthand basiert:
Schwerter / Dolche: **15%** erhöhter Schaden
Streitkolben / Äxte: **10%** kritische Trefferchance
Stangenwaffen / Speere: **10%** Angriffsgeschwindigkeit
Mächtige Waffen: **3** Wut pro Treffer

Stufe 20

BERSERKERWUT

Ihr verursacht bei maximaler Wut **25%** mehr Schaden.

Stufe 20

INSPIRIERENDE PRÄSENZ

Die Dauer Eurer Schreie wird verdoppelt. Nach Verwundung eines Schreis erhaltet ihr **60** Sekunden lang pro Sekunde **1%** Eures maximalen Lebens zurück.
Eure Schreie sind: **Kampfrausch**, **Drohruf**, **Kriegsschrei.**

Stufe 24

BLUTDURST

Gewinnt **3%** jeglichen verursachten Schadens als Leben hinzu.

Stufe 27

ANIMOSITÄT

Erhöht die Wuterzeugung um **10%** und die maximale Wut um **20**.



Dank **Ein Pfund Fleisch** finden wir nicht nur wesentlich mehr Heilkugeln, sondern werden auch erheblich stärker geheilt. Toll für tankende Barbaren.



Durch die Fähigkeit **Waffenmeister** erhalten wir mit unseren zwei mächtigen Waffen jeweils 3 Wut pro Treffer zusätzlich. Das summiert sich sehr schnell.



Geht Ihnen ständig die Wut aus? Mit **Animosität** erhöhen Sie Ihre maximale Wut um 20 und beschleunigen den Aufbau deutlich.

Stufe 30

ABERGLAUBE

Reduziert sämtlichen erlittenen nicht-physischen Schaden um **20%**. Immer, wenn Ihr von einem Distanz- oder einem Elementarangriff getroffen werdet, besteht eine Chance, dass Ihr **3** Wut erhaltet.

Stufe 30

STEINHART

Rüstung um **25%** erhöht.
Dornenschaden um **50%** erhöht.

Stufe 35

KEIN ENTKOMMEN

Erhöht den Schaden von Speer der Urahnen und Waffenwurf um **10%**. Außerdem wird die Abklingzeit von Speer der Urahnen sofort zurückgesetzt, wenn mit dieser Fertigkeit ein kritischer Treffer erzielt wird. Bei kritischen Treffern mit Waffenwurf besteht eine Chance, dass Ihr **14** Wut erhaltet.

Stufe 40

UNERBITTLICH

Bei weniger als **20%** Leben kosten sämtliche Fertigkeiten keine Wut mehr und jeglicher erlittene Schaden ist um **50%** reduziert.

Stufe 45

RAUFBOLD

Solange sich **3** Gegner innerhalb von **8** Metern befinden, wird sämtlicher von Euch verursachter Schaden um **30%** erhöht.

Stufe 50

DAMPFWALZE

Die Dauer von Kontrollverlusteffekten, die auf Euch wirken, wird um **20%** reduziert. Außerdem besteht eine Chance, dass **15%** Eures maximalen Lebens wiederhergestellt werden, wenn Ihr von Betäubungs-, Furcht- oder Betörungseffekten betroffen seid.

Stufe 55

UNVERSÖHNLICH

Wut verfällt nicht mehr. Stattdessen erhaltet Ihr alle **2** Sekunden **1** Wut.

Stufe 60

GABE VON BUL-KATHOS

Reduziert die Abklingzeit der Fertigkeiten **Erdbeben**, **Ruf der Urahnen** und **Zorn des Berserkers** um **30** Sekunden.

Da gibt's **Kein Entkommen**: Mit dieser passiven Fähigkeit steigern wir den Schaden von Speer der Urahnen und setzen bei einem kritischen Treffer die Abklingzeit zurück.





Wenn wir es dauernd mit vielen Gegnern auf einmal zu tun kriegen, dann hilft es, ein **Raufbold** zu sein. Macht dann nämlich mehr Schaden. Viel mehr.



Später wird's **Unversöhnlich**, denn mit diesem Skill verfällt unsere Wut nie mehr. Im Gegenteil: Sie baut sich nun sogar automatisch auf.

BARBAR: WANN KOMMT WAS? (STUFE 1-30)

Stufe	Aktive Fähigkeiten	Passive Fähigkeiten	Runen
1	Hieb		
2	Hammer der Urahnen		
3	Spalten		
4	Aufstampfen		
5	Zerfleischen		
6			Clobber (Hieb)
7			Rolling Thunder (Hammer der Urahnen)
8	Sprung		
9	Speer der Urahnen		Rupture (Spalten)
10		Ein Pfund Fleisch	
		Gnadenlos	
11	Raserei		Ravage (Zerfleischen)
12	Seismisches Schmettern		Deafening Crash (Aufstampfen)
13	Revanche	Nerven aus Stahl	Onslaught (Hieb)
14	Waffenwurf		Iron Impact (Sprungangriff)
15			Smash (Hammer der Urahnen); Grappling Hooks (Speer der Urahnen)
16	Sprint	Waffenmeister	
17	Drohruf		Sidearm (Raserei)
18			Reaping Swing (Spalten); Wrenching Smash (Aufstampfen); Stagger (Seismisches Schmettern)
19	Erdbeben		Blood Lust (Zerfleischen); Vengeance is Mine (Revanche)
20	Wirbelwind	Berserkerwut	
		Inspirierende Präsenz	
21	Wütender Ansturm		Launch (Sprungangriff); Mighty Throw (Waffenwurf)
22	Kampfrausch		Triumph (Raserei)
	Schmerzen unterdrücken		
23			Skirmish (Speer der Urahnen); Rush (Sprint); Intimidate (Drohruf)
24		Blutdurst	Giant's Stride (Erdbeben); Dust Devils (Wirbelwind)
25	Ruf der Urahnen		Shattered Ground (Seismisches Schmettern); Best Served Cold (Revanche); Ricochet (Waffenwurf)
26	Überwältigen		Punish (Hieb); Marauder's Rage (Kampfrausch); Bravado (Schmerzunterdrückung)
27		Animosität	The Devil's Anvil (Hammer der Urahnen); Battering Ram (Wütender Ansturm)
28	Kriegsschrei		Trembling Stomp (Aufstampfen); Falter (Drohruf)
29			Run like the Wind (Sprint); Chilling Earth (Erdbeben); Hurricane (Wirbelwind); Storm of Steel (Überwältigen)
30	Zorn des Berserkers	Aberglaube	Scattering Blast (Spalten)
		Steinhart	

BARBAR: WANN KOMMT WAS? (STUFE 31-60)

Stufe	Passive Fähigkeiten	Runen
31		Ferocity (Kampfrausch); Iron Hide (Schmerzunterdrückung); The Council Rises (Ruf der Urahnen)
32		Toppling Impact (Sprungangriff); Dread Speer (Speer der Urahnen); Hardended Wrath (Kriegsschrei)
33		Laccrate (Zerfleischen); Throwing Hammer (Waffenwurf); Merciless Assault (Wütender Ansturm)
34		Vanguard (Raserei); Killing Spree (Überwältigen)
35	**Kein Entkommen**	Rumble (Seismisches Schmettern), Charge! (Kriegsschrei)
36		Retribution (Revanche); Ignorance is Bliss (Schmerzunterdrückung); Arreat's Wail (Zorn des Berserkers)
37		Grim Harvest (Drohruf); Blood Funnel (Wirbelwind); Duty to the Clan (Ruf der Urahnen)
38		Marathon (Sprint); Stamina (Wütender Ansturm); Swords to Ploughshares (Kampfrausch)
39		Thunderstrike (Hammer der Urahnen); Harpoon (Speer der Urahnen); The Mountain's Call (Erdbeben)
40	**Unerbittlich**	Foot of the Mountain (Aufstampfen); Insanity (Zorn des Berserkers)
41		Grudge (Revanche); Invigorate (Kriegsschrei)
42		Stupify (Waffenwurf); Crushing Advance (Überwältigen)
43		Demoralize (Drohruf); Mob Rule (Schmerzunterdrückung)
44		Instigation (Hieb); Call of Arreat (Sprungangriff); Wind Shear (Wirbelwind)
45	**Raufbold**	Mutilate (Zerfleischen); Korlic's Might (Ruf der Urahnen)
46		Gangway (Sprint); Into the Fray (Kampfrausch); Slaughter (Zorn des Berserkers)
47		Broad Sweep (Spalten); Bull Rush (Wütender Ansturm)
48		Strength from Earth (Seismisches Schmettern); Momentum (Überwältigen)
49		Rage Flip (Speer der Urahnen); Veteran's Warning (Kriegsschrei)
50	**Dampfwalze**	Aftershocks (Erdbeben)
51		Smite (Raserei); Madawc's Madness (Ruf der Urahnen)
52		Pulverize (Hieb); Provocation (Revanche); Striding Giant (Zorn des Berserkers)
53		Birthright (Hammer der Urahnen); Forced March (Sprint)
54		Avalanche (Aufstampfen); Dread Bomb (Waffenwurf); Bloodshed (Kampfrausch)
55	**Unversöhnlich**	Gathering Storm (Spalten)
56		Bloodbath (Zerfleischen); Path of Fire (Erdbeben); Dreadnought (Wütender Ansturm)
57		Cracking Rift (Seismisches Schmettern); Terrify (Drohruf)
58		Comtempt for Weakness (Schmerzunterdrückung); Talic's Anger (Ruf der Urahnen)
59		Maniac (Raserei); Volcanic Eruption (Wirbelwind); Revel (Überwältigen)
60	**Gabe von Bul-Kathos**	Death from Above (Sprungangriff); Impunity (Kriegsschrei); Thrive on Chaos (Zorn des Berserkers)



BARBAR: SPEZIELLE AUSRÜSTUNG



MÄCHTIGE EINHANDWAFFEN

HANDWERK

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde	Eigenschaften	Benötigt Schmied auf Stufe
Journeyman Maw Axe	17	21,4	12–21	1,30	+2 zufällige Eigenschaften	2
Glorious Chopsword	60	206,7	112–206	1,30	+3 zufällige Eigenschaften	9
Exalted Fine Massacre Axe	60	238,5	129–238	1,30	+ 5 zufällige Eigenschaften	10
Exalted Grand Massacre Axe	60	238,5	129–238	1,30	+6 zufällige Eigenschaften	10
Exalted Massacre Axe	60	238,5	129–238	1,30	+4 zufällige Eigenschaften	10

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde
Fjord Cutter	26	33,8–35,7	17–31	1,30
Ambo's Pride	46	120,7–154,5	(64–83)–(108–135)	1,40–1,42
Blade of the Warlord	60	478,3–693,4	129–238	1,47–1,47

SET-GEGENSTÄNDE

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde	Teil des Sets	Teile im Set
Bul-Kathos's Sacred Charge	60	458,4–680,6	112–206	1,51–1,52	Bul-Kathos's Children	2
Bul-Kathos's Tribal Guardian	60	395,2–581,7	112–206	1,30	Bul-Kathos's Children	2



MÄCHTIGE ZWEIHANDWAFFEN

HANDWERK

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde	Eigenschaften	Benötigt Schmied auf Stufe
Resplendent Battersmash	55	248,5	239–258	1.00	+4 zufällige Eigenschaften	8
Exalted Behemoth	60	469,0	449–489	1.00	+4 zufällige Eigenschaften	10



MÄCHTIGE ZWEIHANDWAFFEN

HANDWERK

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde	Eigenschaften	Benötigt Schmied auf Stufe
Exalted Fine Behemoth	60	469,0	449–489	1,00	+ 5 zufällige Eigenschaften	10
Exalted Grand Behemoth	60	469,0	449–489	1,00	+6 zufällige Eigenschaften	10

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde
Bastion's Revered	35	65,0–70,0	58–62	1,00
The Gavel of Judgment	55	280,5–312,0	239–258	1,00
Fury of the Vanished Peak	60	690,8–761,6	(611–629)–(665–685)	1,00

SET-GEGENSTÄNDE

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde	Teil des Sets	Teile im Set
Immortal King's Stone Crusher	60	610,7–783,9	(468–554)–(585–786)	1,16–1,17	Immortal King	6



MÄCHTIGE GÜRTEL

HANDWERK

Name	Benötigte Stufe	Rüstung	Eigenschaften	Benötigt Schmied auf Stufe
Exalted Grand Heavy Baldric	60	286–318	+6 zufällige Eigenschaften	10

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe	Rüstung
Girdle of Giants	18	53–61
The Undisputed Champion	26	74–100
Kotuur's Brace	33	101–132
Pride of Cassius	45	165–205

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe	Rüstung
Dread Iron	53	352–385
Thunder God's Vigor	56	387–427
Ageless Might	60	286–318
Lamentation	60	320–368

SET-GEGENSTÄNDE

Name	Benötigte Stufe	Rüstung	Teil des Sets	Teile im Set
Immortal King's Detail	60	320–368	Immortal King	6

DER HEXENDOKTOR

Der knöchrige Hexendoktor sieht aus wie ein Rentner auf Kaffeefahrt, der den Bus nach Hause verpasst hat. Aber Obacht, falls Sie ihm die neue Heizdecke mopsen wollen: Rentner mit Bodyguards, Giftpfeilen und Messer sind keine leichte Beute! Von Fabian Herzberger



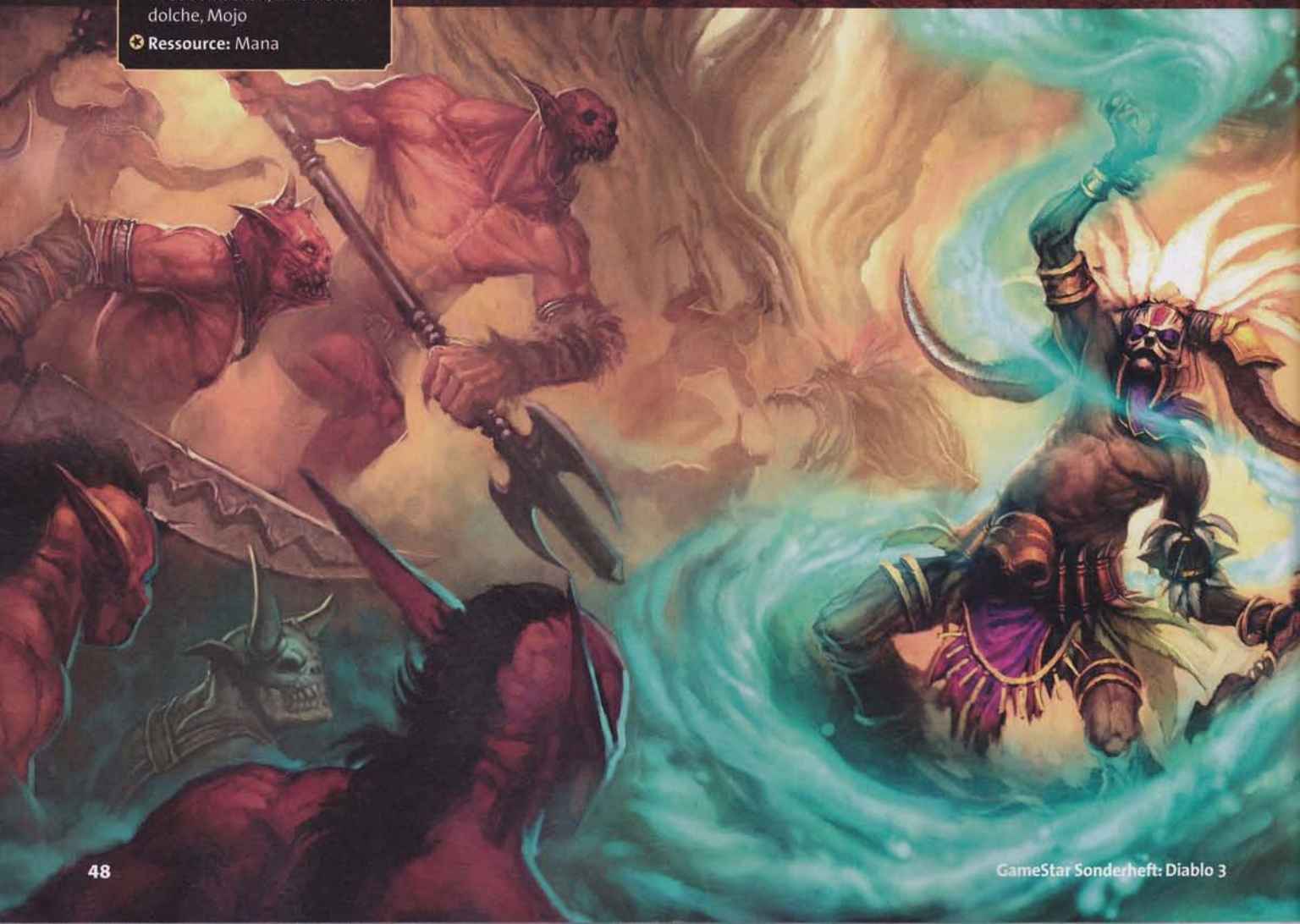
DATEN UND FAKTEN

- **Primärattribut:** Intelligenz
- **Vergleichbarer Diablo 2 Charakter:** Mischung aus Totenbeschwörer und Druide
- **Einzigartige Ausrüstung:** Voodoomasken, Zeremoniendolche, Mojo
- **Ressource:** Mana

Der Hexendoktor mag auf den ersten Blick schwach und zerbrechlich wirken. Doch wer denkt, er könnte den spirituellen Krieger einfach herumschubsen, landet schneller in seinem Kochtopf, als er »Böser Voodoopriester mit Giftpfeilen und Zombiehunden« sagen kann. In den Nahkampf stürzt sich der Hexendoktor freilich nicht. Zahlreiche Diener werfen sich ins Getümmel und kämpfen für ihren Meister bis zum oftmals erneuten Tod. Während der Feind die Hexendoktor-Bodyguards Hunde, Fledermäuse, Spinnen, Zombies oder Mini-Fetische als Prügelknaben benutzt, attackiert ihn der Hexendoktor meist noch mit seiner bevorzugten Waffe, dem Blasrohr.

Zwar kann der Voodoo-Priester zahlreiche Waffenkategorien einsetzen, beherrscht aber auch einzigartige Ausrüstungsgegenstände: Er kann schamanentypische Voodoo-Masken und einen Zeremoniendolch tragen. Die Klinge benutzt er gerne für Opferungen, um seine geisterhaften Kräfte noch weiter zu steigern. Zu guter Letzt tragen Hexendoktoren meist noch Mojos, zerbrechliche Talismane, die böse Energien fernhalten sollen. Ihr erstes Mojo erhalten die Hexendoktoren, sobald sie mit ihrer Ausbildung fertig sind.

Doch nur wenige auserwählte Männer und Frauen des Umbaru-Stammes können die Lehre überhaupt erst antreten. Eine seherische Begabung und ein Talent für die Kommunikation mit Geistern sind die Voraussetzung. Neben seinen beschworenen Dienern setzt der Voodoo-Priester im Kampf auf zerstörerische Magie und schwächende Flüche. Einer biblischen Plage gleich kann er Heuschreckenschwärme herbeirufen oder seine spirituelle Energie nutzen, um dem Feind die Lebensenergie auszusaugen – allerdings



viel unschöner als in den kitschigen **Twilight**-Schinken. Das Opfer bleibt als seelenlose, verdorrte Hülle zurück. Klappt sogar bei Diablos Höllendienern – und die haben bekanntlich gar keine Seele. Für seine mächtigen Fähigkeiten zahlt der Hexendoktor jedoch einen hohen Preis, denn er kann seine Ohren niemals vor den Stimmen der Toten verschließen. Als Bindeglied zwischen den Lebenden und den Ahnengeistern ist er auf ewig dazu verdammt, die klagenden Schreie der unschuldigen Opfer zu vernehmen. Ganz ohne Handy!

Die Ressource des Hexendoktors: Mana

Weil er mit den Geistern so prima kommunizieren kann, zapft der Hexendoktor die spirituellen Energien seiner Umgebung an. Auf Rollenspieldeutsch: Mana. Das regeneriert sich nur langsam, weshalb Sie darauf achten müssen, wann Sie bestimmte Angriffs- und Fluchzauber einsetzen. Falls Sie nämlich zu unüberlegt zaubern, stehen Sie plötzlich ohne Mana und äußerst verwundbar da.

Setzen Sie im Kampf gegen schwächere Gegner also eher auf den **Giftpfeil** oder die **Leichenspinnen**. Diese Zauber verursachen zwar nur moderaten Schaden, sind dafür aber auch sehr sparsam im Verbrauch. Bei starken Gegnern können Sie Ihr Mana jedoch getrost verbraten. **Heuschreckenplage**, **Säurewolke** oder **Zombiewall** sind zwar kostenintensiv, bringen Ihre Gegner jedoch Ruckzuck wieder zurück in die Unterwelt. Oder in Ihre eigenen Reihen, denn man kann ja nie genug Zombies haben.



Mit **Zombiehunde beschwören** rufen Sie drei Diener herbei, die sich für Sie in den Kampf stürzen. Sind die Gegner abgelenkt, können Sie seelenruhig Ihre Angriffs- und Fluchzauber wirken.

DIE PERFEKTE KLASSE FÜR ALLE ...

- ... die gerne andere die Drecksarbeit erledigen lassen.
- ... die in Diablo 2 am Liebsten einen Totenbeschwörer gespielt haben.
- ... die als Kind mit dem Blasrohr Jagd auf unschuldige Rentner gemacht haben.
- ... die keine arachnophobe Ader haben.

Die Laufbahn des Hexendoktors

Der Hexendoktor ist nur sehr schwer in eine Kategorie einzuteilen. Dafür sind seine Zauber viel zu facettenreich und verschieden. Wir fanden zahlreiche seiner Zauber sehr belustigend und wollten am liebsten alle mitnehmen, aber leider muss man sich für maximal sechs entscheiden. Wer seine Gegner einfach nur brutzeln will, entscheidet sich für starke Offensivzauber. **Feuerfledermäuse**, **Seelenernte** und **Geistersperrfeuer** sind sehr geradlinig und fügen dem Gegner hohen Schaden zu. Damit ähnelt man jedoch sehr der Zauberin.

Lassen Sie hingegen lieber andere für sich kämpfen, sind die zahlreichen Diener des Hexendoktors genau das richtige für Sie. Mit **Leichenspinnen**, **Zombiehunde beschwören**, **Krötenplage**, **Koloss** und **Fetischarmee** steht Ihnen ein umfangreiches Arsenal an sich freiwillig in den Tod stürzenden Lakaien zu Verfügung. Die laufen auch garantiert nicht weg.

Rufen Sie alle Diener gleichzeitig, wird's auf dem Schlachtfeld allerdings schnell zu unübersichtlich. Wer lieber die Kontrolle behält, kann mit zahlreichen Fähigkeiten das Getümmel kontrollieren. Mit **Umklammerung der Toten**, **Entsetzen** und **Verhexen** können Sie Ihre Feinde dorthin lenken, wo Sie sie haben wollen. Oder einfach in gackernde Hühner verwandeln. Wir empfehlen eine Mischung aus allen drei Kategorien. Nutzen Sie die **Zombiehunde**, um sich den Gegner vom Leib zu halten, und rösten Sie ihn mit den **Feuerfledermäusen**.





Mit den **Feuerfledermäusen** grillen Sie gleich mehrere Gegner im Zielbereich. Warum die Fledermäuse brennen, wissen wir leider auch nicht so genau. Voodoo-Zeug eben.



Giftpfeil: Der tückische Standardangriff teilt sofort und über Zeit Schaden aus.



Giftpfeil: Im Nahkampf hält der Hexendoc nicht viel aus.



Giftpfeil: Mit Runen lassen sich die Blasrohrgeschosse tunen, zum Beispiel in einen Dreierschuss.



Umklammerung der Toten: Halten Sie Gegner von sich fern, indem Sie ihr Tempo drosseln.

HEXENDOKTOR: AKTIVE SKILLS

Stufe 1

GIFTPFEIL

Kategorie: Primär

Kostet Mana

Verschießt einen tödlichen Giftpfeil, der 100% Waffenschaden als Giftschaden verursacht und zusätzlich im Verlauf von 2 Sekunden 40% Waffenschaden als Giftschaden verursacht.

RUNEN

Stufe 6: Splinters
Verschießt 3 Giftpfeile, von denen jeder 60% Waffenschaden als Giftschaden verursacht.

Stufe 13: Numbing Darts
Giftstoffe im Giftpfeil verringern die Bewegungsgeschwindigkeit des Ziels für 2 Sekunden um 60%.

Stufe 25: Spined Dart
Ihr bekommt jedes Mal 24 Mana, wenn Giftpfeil einen Feind trifft.

Stufe 43: Flaming Dart
Entzündet den Pfeil, so dass er 160% Waffenschaden als Feuerschaden auf einmal anrichtet.

Stufe 52: Snake to the Face
Verwandelt Euren Giftpfeil in eine Schlange, die mit 30% Wahrscheinlichkeit den Gegner für 1,5 Sekunden lähmt.

Stufe 2

UMKLAMMERUNG DER TOTEN

Kategorie: Sekundär

Kostet Mana

Abklingzeit: 8 Sekunden

Hände brechen aus dem Boden hervor, verlangsamen 8 Sekunden lang das Bewegungstempo von Gegnern um 60% und verursachen 20% Waffenschaden als physischen Schaden.

RUNEN

Stufe 7: Unbreakable Grasp
Erhöht die Verlangsamungsrate auf 80%.

Stufe 15: Groping Eels
Erhöht den angerichteten Schaden auf 26% Waffenschaden als physischen Schaden.

Stufe 25: Death Is Life
Feinde, die in Umklammerung der Toten sterben, hinterlassen mit 5% Wahrscheinlichkeit eine Gesundheitskugel.

Stufe 28: Desperate Grasp
Verringert die Abklingzeit von Umklammerung der Toten auf 6 Sekunden.

Stufe 53: Rain of Corpses
Leichen fallen vom Himmel und richten bei Feinden in der Nähe über 8 Sekunden lang 80% Waffenschaden in Form von physischem Schaden an.

Stufe 3

LEICHENSPINNEN

Kategorie: Sekundär

Kostet Mana

Werft ein Gefäß mit **4** Spinnen, die, bevor sie sterben, in der Nähe befindlichen Gegnern **16%** Waffenschaden als physischen Schaden zufügen.

RUNEN

Stufe 9: Leaping Spiders
Beschwört springende Spinnen, die bis zu **23** Meter weit hüpfen, um ihr Ziel zu erreichen und ihm **19%** Waffenschaden als physischen Schaden zuzufügen.

Stufe 18: Spider Queen
Beschwört eine Spinnenkönigin, die Spinnlinge erzeugt. Diese verursachen bei allen Gegnern im Gebiet **16%** Waffenschaden als Giftschaden. Hält **15** Sekunden an. Ihr könnt immer nur eine Spinnenkönigin zur gleichen Zeit beschworen haben.

Stufe 33: Widowmakers
Beschwört Witwenmacherspinnen, die Euch mit jedem Treffer **3** Mana zuführen.

Stufe 45: Medusa Spider
Beschwört paralysierende Spinnen, die mit einer Wahrscheinlichkeit von **25%** die Bewegung von Gegnern bei jedem Angriff um **60%** verlangsamt.

Stufe 55: Blazing Spiders
Beschwört Feuerspinnen, die **21%** Waffenschaden als Feuerschaden verursachen.

Stufe 4

ZOMBIEHUNDE BESCHWÖREN

Kategorie: Verteidigung

Kostet Mana

Abklingzeit: 60 Sekunden

Ihr beschwört **3** Zombiehunde aus dem Boden, die an Eurer Seite kämpfen. Jeder der Hunde verursacht pro Treffer **9%** Eures Waffenschadens als physischen Schaden.

RUNEN

Stufe 12: Rabid Dogs
Eure Zombiehunde bekommen einen ansteckenden Biss, der **9%** Eures Waffenschadens als Giftschaden über **3** Sekunden verursacht.

Stufe 19: Final Gift
Mit einer Wahrscheinlichkeit von **15%** hinterlassen Eure Zombiehunde eine Gesundheitskugel, wenn sie sterben.

Stufe 28: Life Link
Eure Zombiehunde absorbieren **10%** allen Schadens, den Ihr erleidet.

Stufe 40: Burning Dogs
Eure Zombiehunde brechen in Flammen aus und verbrennen Feinde in der Nähe mit **2%** Eures Waffenschadens als Feuerschaden.

Stufe 54: Leeching Beasts
Eure Zombiehunde erhalten **50%** des Schadens, den sie anrichten, als Lebensenergie, die Hälfte davon heilt Euch.

Stufe 5

FEUERFLEDERMÄUSE

Kategorie: Sekundär

Kostet Mana

Ein Schwarm feuriger Fledermäuse verbrennt Gegner vor Euch und fügt ihnen pro Sekunde **150%** Waffenschaden als Feuerschaden zu.

RUNEN

Stufe 11: Dire Bats
Beschwört weniger, aber größere Fledermäuse, die bis zu **37** Meter weit fliegen und bei Treffern **220%** Waffenschaden als Feuerschaden anrichten.

Stufe 19: Vampire Bats
Ihr erhaltet **2,5%** des durch die Fledermäuse angerichteten Schadens als Leben.

Stufe 29: Plague Bats
Verseuchte Fledermäuse fliegen auf Eure Gegner und infizieren sie. Der Schaden ist anfangs gering, kann sich jedoch mit der Zeit auf ein Maximum von **225%** Waffenschaden als Giftschaden steigern.

Stufe 45: Hungry Bats
Beschwört eilig Fledermäuse, die Gegner in der Nähe suchen und **280%** Waffenschaden als Feuerschaden zufügen.

Stufe 56: Cloud of Bats
Ruft einen wirbelnden Fledermausschwarm hervor, der Gegnern in der Nähe **195%** Waffenschaden als Feuerschaden zufügt. Der Schaden der Fledermäuse steigt sekündlich um **10%**, bis auf ein Maximum von **50%**.



Leichenspinnen: Schon mit Stufe 3 lassen Sie erstmals andere für sich kämpfen.

QUESTZIELE



Feuerfledermäuse: Batmans feurige Kollegen helfen Ihnen ab Stufe 5.



Zombiehunde gibt's ab Stufe 4 – später können Sie sie sogar explodieren lassen.



Feuerfledermäuse: Mit vier der fünf Runen lässt sich der Feuerschaden steigern.

HEXENDOKTOR: AKTIVE SKILLS

Stufe 8

ENTSETZEN

Kategorie: Verteidigung

Kostet Mana

Abklingzeit: 20 Sekunden

Setzt eine Geistermaske auf, die Gegner innerhalb von 12 Metern in Angst und Schrecken versetzt, wodurch sie 4 Sekunden lang entsetzt flüchten.

RUNEN

Stufe 14: Phobia
Erhöht die Dauer, die entsetzte Gegner in Angst davonrennen, auf 6 Sekunden.

Stufe 21: Stalker
Erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit für 4 Sekunden um 20%, nachdem Ihr Entsetzen gezaubert habt.

Stufe 34: Face of Death
Erhöht den Radius von Entsetzen auf 22 Meter.

Stufe 44: Frightening Aspect
Ihr erhaltet 100% Rüstung für 8 Sekunden, nachdem Ihr Entsetzen gezaubert haben.

Stufe 56: Ruthless Terror
Ihr erhaltet Mana für jeden entsetzten Gegner.

Stufe 9

SEELENERNTE

Kategorie: Terror

Kostet Mana

Abklingzeit: 15 Sekunden

Zehrt an der Lebenskraft von bis zu 5 Gegnern innerhalb von 15 Metern. Gewährt 30 Intelligenz für jeden betroffenen Gegner. Dieser Effekt hält 30 Sekunden lang an.

RUNEN

Stufe 15: Swallow Your Soul
Ihr erhaltet Mana für jeden geernteten Gegner.

Stufe 21: Siphon
Ihr erhaltet Lebensenergie für jeden geernteten Gegner.

Stufe 32: Languish
Verringert die Bewegungsgeschwindigkeit geernteter Gegner für 3 Sekunden um 60%.

Stufe 39: Soul to Waste
Erhöht die Dauer von Seelenernte auf 60 Sekunden.

Stufe 49: Vengeful Spirit
Geerntete Feinde erhalten auch noch 70% Waffenschaden als physischen Schaden.

Stufe 11

KRÖTENPLAGE

Kategorie: Primär

Kostet Mana

Lässt eine Handvoll Kröten frei, die Gegnern, die sie berühren, 130% Waffenschaden als Giftschaden zufügen.

RUNEN

Stufe 17: Explosive Toads
Mutiert die Kröten zu Feuer-Ochsenfröschen, die explodieren und dabei 169% Waffenschaden als Feuerschaden anrichten.

Stufe 24: Toad of Hugeness
Beschwört eine Riesenkröte, die Feinde für 5 Sekunden ganz verschluckt und dabei für 20% Waffenschaden als physischen Schaden verdaut. Fügt Krötenplage eine Abklingzeit von 5 Sekunden hinzu.

Stufe 35: Rain of Toads
Lässt Kröten vom Himmel regnen, die Feinden im betroffenen Gebiet 2 Sekunden lang 130% Waffenschaden als Giftschaden zufügen.

Stufe 51: Addling Toads
Mutiert Ihre Kröten zu gelben Fröschen, die 130% Waffenschaden als Giftschaden anrichten und mit einer Chance von 15% betroffene Gegner für 4 Sekunden verwirren.

Stufe 54: Toad Affinity
Die Manakosten für Krötenplage entfallen.



Entsetzen: Da geht den Monstern die Düse!



Seelenernte: Doppelt gut – wir werden intelligenter, die Gegner toter.



Feuerfledermäuse sind ideal gegen dichte Ansammlungen von Feinden.



Opfer: Wir rennen auf die Gegner zu, unsere Kampfköter im Schlepptau, ...



... warten seelenruhig, bis wir **umzingelt** sind – und opfern unsere Hunde.



Die **Explosion** zerlegt in zwölf Metern Umkreis alle Verfolger mit einem Schlag.

Stufe 12

HEIMSUCHUNG

Kategorie: Sekundär

Kostet Mana

Ein Geist sucht den Gegner heim und verursacht im Verlauf von 12 Sekunden 575% Waffenschaden als Arkanschaden. Wenn das Ziel stirbt, geht der Geist automatisch auf ein anderes Ziel in der Nähe über.

RUNEN

Stufe 18: Consuming Spirit
Der Geist gibt pro Sekunde Lebensenerige zurück.

Stufe 23: Resentful Spirit
Beschwört einen rachedurstigen Geist, der für 2 Sekunden 287% Waffenschaden als arkanen Schaden anrichtet.

Stufe 35: Lingering Spirit
Sind keine Ziele mehr übrig, so verweilt der Geist noch bis zu 10 Sekunden auf der Suche nach neuen Gegnern.

Stufe 48: Grasping Spirit
Vermindert die Bewegungsgeschwindigkeit des heimgesuchten Ziels um 30%.

Stufe 57: Draining Spirit
Der Geist gibt Euch pro Sekunde Mana zurück.

Stufe 13

OPFER

Kategorie: Terror

Alle Eure Zombiehunde explodieren und fügen allen Gegnern innerhalb von 12 Metern jeweils 275% Eures Waffenschadens als physischen Schaden zu.

RUNEN

Stufe 18: Black Blood
Eiter quillt aus den Leichen Eurer Zombiehunde und verlangsamt Feinde für 8 Sekunden um 60%.

Stufe 24: Next of Kin
Jeder Zombiehund, den Ihr opfert, hat eine Chance von 35% einen neuen Zombiehund zum Leben zu erwecken.

Stufe 36: Pride
Ihr erhaltet für jeden Zombiehund, den Ihr opfert, Mana zurück.

Stufe 41: For the Master
Ihr erhaltet Lebensenergie für jeden Zombiehund, den Ihr opfert.

Stufe 51: Provoke the Pack
Jeder geopferte Zombiehund erhöht Euren Schaden für 30 Sekunden um 5%.

Stufe 14

ZOMBIE-ANGREIFER

Kategorie: Verfall

Kostet Mana

Ruft einen selbstmörderischen Zombie herbei, der allen Gegnern in seiner Bahn 205% Waffenschaden als Giftschaden zufügt.

RUNEN

Stufe 21: Leperous Zombie
Der Zombieangreifer hinterlässt eine Wolke von schädlichen Dämpfen, die 25% Waffenschaden als Giftschaden bei allen Feinden verursacht, die in ihr gefangen sind.

Stufe 27: Undeath
Wenn der Zombieangreifer einen Gegner tötet, wird der wieder zum Leben erweckt und greift Feinde in der Nähe mit 205% Waffenschaden als Giftschaden an. Der Effekt kann sich bis zu 2 Mal wiederholen.

Stufe 33: Wave of Zombies
Beschwört 3 Zombieangreifer, von denen jeder 72% Waffenschaden als Giftschaden verursacht.

Stufe 42: Explosive Beast
Beschwört einen explosiven Zombiehund, der auf Euer Ziel zuhält, bevor er explodiert und allen Feinden im Umkreis von 8 Metern 236% Waffenschaden als Feuerschaden austeilt.

Stufe 54: Zombie Bears
Beschwört Zombiebären, die wild auf Euer Ziel einstürmen. Jeder Bär verursacht 236% Waffenschaden als Giftschaden in dem Gebiet.

Stufe 16

GEISTWANDLER

Kategorie: Verteidigung

Kostet Mana

Abklingzeit: 15 Sekunden

Betritt 2 Sekunden lang die Geisterwelt. Innerhalb der Geisterwelt könnt Ihr Euch uneingeschränkt bewegen.

Die Verbindung zur Geisterwelt wird unterbrochen, wenn Euer leiblicher Körper 50% Eures maximalen Lebens als Schaden erleidet.

RUNEN

Stufe 23: Jaunt
Erhöht die Dauer von Geistwandler auf 3 Sekunden.

Stufe 29: Honored Guest
Ihr erhaltet jede Sekunde 15% Eures maximalen Manas, solange Geistwandler aktiv ist.

Stufe 38: Umbral Shock
Wenn Geistwandler aufhört, bricht Euer physischer Körper in Flammen aus und verursacht bei allen Gegnern im Umkreis von 9 Metern 85% Waffenschaden als Feuerschaden.

Stufe 47: Severance
Ihr schädigt Gegner, durch die Ihr in Geisterform hindurch lauft, um 100% Waffenschaden als physischer Schaden.

Stufe 53: Healing Journey
Ihr erhaltet 7% Eures maximalen Lebens in jeder Sekunde, die Geistwandler anhält.



Geistersperrfeuer: Prima – wir beharken die Gehörnten auf dem Weg nach unten....



... um ihnen unten angekommen endgültig die Lichter auszupusten.

HEXENDOKTOR: AKTIVE SKILLS

Stufe 17

GEISTERSPERR-FEUER

Kategorie: Verfall

Kostet: Mana

Ihr bombardiert ein Ziel mit einem Geistergeschoss, das **190%** Waffenschaden als physischen Schaden verursacht.

RUNEN

Stufe 23: The Spirit Is Willing
Ihr erhaltet jedes Mal Mana, wenn Geistersperrfeuer trifft.

Stufe 32: Well of Souls
Weitere **3** Geister suchen nach anderen Zielen und richten **30%** Waffenschaden als physischen Schaden an.

Stufe 37: Phantasm
Beschwört für **5** Sekunden ein Schreckgespenst, das allen Feinden im Umkreis von **9** Metern **45%** Waffenschaden als physischen Schaden zufügt.

Stufe 44: Phlebotomize
Ihr erhaltet **3%** des durch Geistersperrfeuer erteilten Schadens als Leben.

Stufe 59: Manitou
Beschwört ein Schreckgespenst, das für **20** Sekunden über Euch schwebt und auf Feinde in der Nähe Geisterbolzen loslässt, die **28%** Waffenschaden als physischen Schaden anrichten.

Stufe 19

KOLOSS

Kategorie: Voodoo

Kostet Mana

Abklingzeit: 60 Sekunden

Beschwört einen großen Zombiebegleiter, der für Euch kämpft. Der Koloss verursacht mit jedem Angriff **25%** Eures Waffenschadens als physischen Schaden.

RUNEN

Stufe 22: Humongeoid
Der Koloss bekommt die Spalten-Fertigkeit, mit der er mehrere Ziele mit **32%** Eures Waffenschadens als physischem Schaden angreifen kann.

Stufe 29: Restless Giant
Wenn der Koloss auf einen Elite-Gegner oder 5 Feinde in seiner Nähe trifft, wird er wütend und bekommt:
20% Bewegungsgeschwindigkeit
35% Angriffsgeschwindigkeit
200% physischen Schaden
Dieser Effekt kann nur einmal alle 120 Sekunden auftreten. Elite-Gegner umfassen Champions, Seltene und Bosse.

Stufe 39: Wrathful Protector
Beschwört einen mächtigeren Koloss, der nur für **15** Sekunden erhalten bleibt. Die Fäuste des Kolosses stehen in Flammen und richten **55%** Eures Waffenschadens als Feuerschaden an. Getroffene Gegner werden zurückgestoßen.

Stufe 48: Big Stinker
Der Koloss ist von einer Giftwolke umgeben, die Feinden in der Nähe **15%** Waffenschaden als Giftschaden zufügt.

Stufe 56: Bruiser
Der Koloss erhält die Fähigkeit in regelmäßigen Abständen heftig zuzuschlagen. Getroffene Feinde erhalten **100%** Eures Waffenschadens als physischen Schaden und werden für **3** Sekunden gelähmt.

Stufe 21

FEUERBOMBE

Kategorie: Primär

Kostet Mana

Schleudert einen explosiven Schädel, der Gegnern innerhalb von **7** Metern **85%** Waffenschaden als Feuerschaden zufügt.

RUNEN

Stufe 28: Flash Fire
Anstatt zu explodieren und Flächenschaden anzurichten kann jede Feuerbombe auf bis zu **6** zusätzliche Ziele weiterspringen. Der Schaden wird pro Aufprall um **15%** verringert.

Stufe 31: Roll the Bones
Die Feuerbombe kann bis zu **2** Mal vom Boden abprallen, nicht nur **1** Mal.

Stufe 38: Fire Pit
Die Explosion erschafft einen kleinen Feuersee, der für **3** Sekunden **8%** Waffenschaden als Feuerschaden verursacht.

Stufe 47: Pyrogeist
Erschafft eine Feuersäule, die Feuer auf Feinde in der Nähe spuckt und über **3** Sekunden **140%** Waffenschaden als Feuerschaden anrichtet.

Stufe 60: Ghost Bomb
Zusätzlich zur grundliegenden Explosion erzeugt der Totenschädel eine größere Druckwelle, die zusätzliche **20%** Waffenschaden als Feuerschaden bei allen Gegnern in einem Umkreis von **25** Metern anrichtet.



Vor Kämpfen gegen starke Feindkräfte sollten Sie Ihren **Manavorrat** aufs Maximum bringen.



Mit Waffen richtet der Hexendoc nämlich nicht viel aus – seine Stärke liegt im **Hokuspokus**.

Stufe 21

HEUSCHRECKEN-PLAGE

Kategorie: Sekundär

Kostet Mana

Beschwört eine Heuschreckenplage, die über Gegner hereinbricht und ihnen im Verlauf von 8 Sekunden pro Sekunde 360% Waffenschaden als Giftschaden zufügt. Die Heuschrecken springen auf zusätzlich in der Nähe befindliche Ziele über.

RUNEN

Stufe 27: Pestilence
Heuschreckenschwarm hat eine Chance von 100%, auf 2 statt nur 1 zusätzliches Ziel überzuspringen.

Stufe 33: Devouring Swarm
Ihr erhaltet Mana für jeden vom Schwarm betroffenen Gegner.

Stufe 37: Cloud of Insects
Erhöht die Dauer des Schwarms auf 10 Sekunden.

Stufe 42: Diseased Swarm
Gegner, die von Heuschreckenschwarm getötet wurden, hinterlassen eine Heuschreckenwolke, die 25% Waffenschaden als Giftschaden anrichtet. Die Heuschreckenwolke bleibt 3 Sekunden bestehen.

Stufe 59: Searing Locusts
Hüllt das Ziel mit brennende Heuschrecken ein, die 8 Sekunden lang 468% Waffenschaden als Feuerschaden verursachen.

Stufe 22

SÄUREWOLKE

Kategorie: Verfall

Kostet Mana

Ihr erzeugt einen sauren Regen, der anfänglich 100% Waffenschaden als Giftschaden verursacht und anschließend Gegnern, die im Zielbereich bleiben, 3 Sekunden lang 75% Waffenschaden als Giftschaden zufügt.

RUNEN

Stufe 26: Acid Rain
Vergrößert das ursprüngliche Wirkungsgebiet von Säurewolke auf 22 Meter.

Stufe 30: Lob Blob Bomb
Die Säure auf dem Boden formt sich zu einem Schleim, der Gegner in der Nähe für 25% Waffenschaden als Giftschaden verstrahlt. Der Schleim löst sich nach 5 Sekunden auf.

Stufe 39: Slow Burn
Erhöht die Dauer der zurückgebliebenen Säurepfützen auf 6 Sekunden.

Stufe 46: Kiss of Death
Spuckt eine Säurewolke, die 110% Waffenschaden als Giftschaden verursacht, gefolgt von 82% Waffenschaden als Giftschaden an alle Gegner, die in dem Gebiet bleiben.

Stufe 55: Corpse Bomb
Erhebt eine Leiche aus dem Boden, die explodiert und für 200% Waffenschaden als Giftschaden bei Feinden in dem Gebiet anrichtet.

Heuschreckenplage: An einem Engpass schleudern wir den Angreifern den Zauber entgegen...



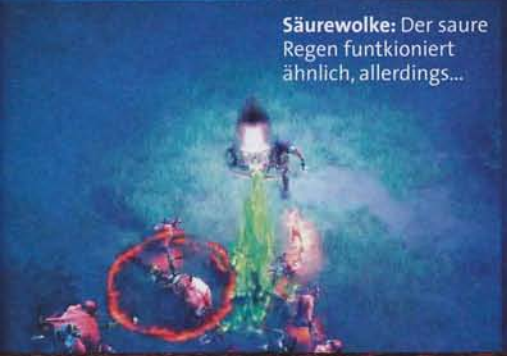
... und verschwinden, während die **Viecher** von Feind zu Feind hüpfen, bis...



... unsere **Verfolger** selber verfolgt werden und zügig ins Gras beißen.



Säurewolke: Der saure Regen funtkioniert ähnlich, allerdings...



... **springt** er nicht von Opfer zu Opfer, sondern...



... erzeugt **Flächenschaden**. Also am besten um die Gegner kreisen!



HEXENDOKTOR: AKTIVE SKILLS

Stufe 22

VERHEXEN

Kategorie: Verteidigung

Kosten Mana

Abklingzeit: 15 Sekunden

Beschwört einen Fetisch-Schamanen für 12 Sekunden, der Gegner in Hühner verwandelt. Verhexte Gegner können keine Offensivfähigkeiten einsetzen und erleiden 10% mehr Schaden.

RUNEN

Stufe 26: Hedge Magic
Der Fetisch-Schamane wird in regelmäßigen Abständen Verbündete um Lebensenergie heilen.

Stufe 31: Jinx
Verhexte Ziele erleiden 20% zusätzlichen Schaden.

Stufe 36: Angry Chicken
Verwandelt Gegner für bis zu 5 Sekunden in ein wütendes Huhn, das explodieren kann und 215% Waffenschaden als physischen Schaden bei allen Feinden im Umkreis von 11 Metern anrichtet.

Stufe 43: Painful Transformation
Verhexen bringt das Ziel mit 12% Waffenschaden als physischen Schaden zum Bluten.

Stufe 58: Unstable Form
Verhexte Ziele explodieren, wenn sie getötet werden und richten dabei 135% Waffenschaden als Giftschaden bei allen Feinden im Umkreis von 8 Metern an.

Stufe 22

MASSEN-VERWIRRUNG

Kategorie: Terror

Kosten Mana

Abklingzeit: 60 Sekunden

Lässt Paranoia unter den Gegnern ausbrechen, sodass manche von ihnen 12 Sekunden lang auf Eurer Seite kämpfen.

RUNEN

Stufe 26: Unstable Realm
Verringert die Abklingzeit von Massenverwirrung auf 45 Sekunden.

Stufe 34: Devolution
Gegner, die in verwirrtem Zustand sterben, haben eine Chance von 50%, einen Zombiehund zu erzeugen.

Stufe 43: Mass Hysteria
Bis zu 6 Gegner, die nicht verwirrt sind, werden für 3 Sekunden gelähmt.

Stufe 46: Paranoia
Alle Feinde im Bereich von Massenverwirrung erhalten 12 Sekunden lang 20% zusätzlichen Schaden.

Stufe 54: Mass Hallucination
Inmitten der Verwirrung wütet ein riesiger Geist durch die Gegner und richtet bei jedem, der er berührt, 22% Waffenschaden pro Sekunde als physischen Schaden an.



Massenverwirrung: Ein besonders spaßiger Skill! Plötzlich finden die Monster Sie total...



... toll und **schlagen** sich auf Ihre Seite, dann gegenseitig die Köpfe ein. Am Schluss müssen...



... Sie nur noch die wenigen **Überlebenden** selber erledigen.



Größer böser Voodoo: Diese Fähigkeit lohnt sich vor allem im Gruppenspiel, ...



... denn der tanzende Fetisch steigert nicht nur Ihre **Attribute**, sondern auch...



... die Ihrer Verbündeten. Aber Sie müssen unbedingt auf der **Tanzfläche** bleiben!

Stufe 25

GROSSER BÖSER VOODOO

Kategorie: Voodoo

Abklingzeit: 120 Sekunden

Beschwört einen Fetisch, der einen rituellen Tanz aufführt, der die Angriffs- und die Bewegungsgeschwindigkeit von Verbündeten **20** Sekunden lang um **20%** erhöht.

RUNEN

Stufe 31: Jungle Drums
Erhöht die Dauer des Rituals auf **30** Sekunden.

Stufe 37: Rain Dance
Das Ritual stellt pro Sekunde Mana wieder her, wenn man sich im Ritualgebiet aufhält.

Stufe 44: Slam Dance
Der Fetisch erhöht den ausgeteilten Schaden aller Verbündeten in der Nähe um **30%**.

Stufe 50: Ghost Trance
Das Ritual heilt alle Verbündeten in der Nähe um **5%** ihres maximalen Lebens pro Sekunde.

Stufe 58: Boogie Man
Gegner, die im Ritualgebiet sterben, kommen mit einer Wahrscheinlichkeit von **50%** als Zombiehunde zurück.

Stufe 28

ZOMBIEWALL

Kategorie: Verfall

Kostet Mana

Abklingzeit: 25 Sekunden

Eine Reihe Zombies bricht aus dem Boden hervor, greift jeden an, der in der Nähe steht und verursacht **5** Sekunden lang pro Sekunde **80%** Waffenschaden als physischen Schaden.

RUNEN

Stufe 32: Barricade
Erhöht die Breite des Zombiewalls. Die Zombies werden mit **80%** Waffenschaden als physischer Schaden angreifen.

Stufe 35: Unrelenting Grip
Euer Zombiewall verlangsamt die Bewegung von Gegnern für **5** Sekunden um **60%**.

Stufe 41: Creepers
Bis zu 3 Zombies erheben sich aus der Erde und greifen Feinde in der Nähe für **25%** Waffenschaden als physischer Schaden mit jeder Attacke an.

Stufe 49: Pile On
Beschwört einen Turm aus Zombies, der umkippt und jeden getroffenen Gegner **765%** Waffenschaden als physischen Schaden zufügt und zurückstößt.

Stufe 60: Dead Rush
Zombies kommen aus der Erde gekrochen und rennen in alle Richtungen. Dabei verteilen sie **445%** Waffenschaden als physischen Schaden an Feinde in der Nähe.

Stufe 30

FETISCH-ARMEE

Kategorie: Voodoo

Abklingzeit: 120 Sekunden

Beschwört eine Armee aus Fetisch-Geschöpfen, die **20** Sekunden lang an Eurer Seite kämpfen. Die mit Dolchen bewaffneten Fetische verursachen **20%** Eures Waffenschadens als physischen Schaden.

RUNEN

Stufe 34: Fetish Ambush
Jeder Fetisch erteilt bei seiner Beschwörung Feinden in der Nähe **250%** Waffenschaden als physischen Schaden.

Stufe 40: Devoted Following
Verringert die Abklingzeit von Fetischarmee auf **90** Sekunden.

Stufe 46: Legion of Daggers
Erhöht die Anzahl der dolchschwingenden Fetische, die beschworen werden, auf **3**.

Stufe 52: Tiki Torchers
Beschwört **2** zusätzliche Fetischzauberer, die Feuer in Form eines Kegels vor sich spucken, was **15%** Eures Waffenschadens als Feuerschaden anrichtet.

Stufe 60: Head Hunters
Beschwört **2** zusätzliche Fetischjäger, die mit Blasrohren auf Gegner schießen und **20%** Eures Waffenschadens als Giftschaden austeilen.



Zombiewall: Die Schutzmauer aus grapschenden Untoten lohnt sich...



... vor allem zwischen **Hindernissen**, sodass die Gegner Sie nicht...



... flankieren können. Notfalls selber **außen** rum laufen und abwarten!

Fetischarmee: Der mächtigste Hexenzauber sieht recht putzig aus, ...

... aber unterschätzen Sie die wuseligen kleinen **Dolchträger** nicht, denn...

... die zerlegen auch dicke **Feindbrocken** in Nullkommanix in handliche Teile.

Defensiv
Offensiv
Heilung
Unterstützung

HEXENDOKTOR: PASSIVE SKILLS

Stufe 10

KREISLAUF DES LEBENS

Immer wenn ein Gegner innerhalb von **12** Metern stirbt, besteht eine Chance von **5%**, dass ein Zombiehund automatisch erscheint. Gegenstände, die den Radius erweitern, in dem Gold aufgesammelt wird, erweitern auch die Reichweite dieses Effekts.

Stufe 10

DSCHUNGELSTÄRKE

Reduziert sämtlichen Schaden, der von Euch und Euren Dienern erlitten wird, um **20%**.



Da freut sich die untote Hundemeute: Mit **Dschungelstärke** nehmen unsere Zombiehunde weniger Schaden – wir selbst übrigens auch.

Stufe 13

GEISTIGE EINSTIMMUNG

Erhöht das maximale Mana um **20%**.
Regeneriert **1%** des maximalen Manas pro Sekunde.

Stufe 16

GRAUSIGES LABSAL

Heilkugeln stellen **10%** des maximalen Manas wieder her, wenn sie eingesammelt werden, und gewähren **10** Sekunden lang **10%** Intelligenz. Der Intelligenzbonus ist bis zu **5-mal** stapelbar.



Das **Grausige Labsal** spendiert uns nicht nur Extra-Mana pro eingesammelter Heilkugel, sondern macht uns dabei auch gleich noch stapelbar schlauer.

Stufe 20

SCHLECHTE MEDIZIN

Immer wenn Ihr Gegnern Giftschaden zufügt, wird deren verursachter Schaden **3** Sekunden lang um **20%** reduziert.

Stufe 20

BLUTRITUAL

15% der Manakosten werden vom Leben abgezogen. Außerdem regeneriert Ihr **1%** Eures maximalen Lebens pro Sekunde.



Was ist besser als drei Zombiehunde? Genau: vier Zombiehunde! Mit der Fähigkeit **Zombiemeister** kriegen diese drei Racker einen Spielgefährten.

Stufe 24

ZOMBIEMEISTER

Es können maximal **4** Zombiehunde gleichzeitig beschworen werden. Die Gesundheit der Zombiehunde und des Kolosses wird um **20%** erhöht.

Stufe 27

ZWISCHEN LICHT UND SCHATTEN

Sämtlicher verursachter Schaden wird um **20%** erhöht, allerdings werden auch die Manakosten um **30%** erhöht.



So sieht das aus **Zwischen Licht und Schatten**: Wir machen mehr Schaden, müssen aber aufpassen, weil das im Umkehrschluss auch viel mehr Mana braucht.

Stufe 30

OPPORTUNISTEN

Immer wenn Ihr einen Zauber der materiellen Welt wirkt, besteht eine Chance von **3%**, dass ein dolchbewehrter Fetisch beschworen wird, der **60** Sekunden lang für Euch kämpft.

Stufe 30

GEFÄSS FÜR DEN GEIST

Reduziert die Abklingzeiten der Fertigkeiten **Entsetzen**, **Geistwandler** und **Seelenernte** um **2** Sekunden. Außerdem geht Ihr automatisch für **3** Sekunden in die Geisterwelt über, wenn Ihr das nächste Mal tödlichen Schaden erleidet. Dort werdet Ihr um **10%** Eures maximalen Lebens geheilt. Dieser Effekt kann nur einmal alle **90** Sekunden auftreten.



Damit unsere kleinen Zombie-Wauzis nicht allzu schnell ins Zombie-Gras beißen, profitieren sie mit **Bedingungsloser Gehorsam** von unserer eigenen Lebensregeneration.

Stufe 36

GEISTERRAUSCH

Geisterzauber erstatten im Verlauf von **10** Sekunden **30%** ihrer Manakosten. Geisterzauber sind: **Heimsuchung**, **Entsetzen**, **Massenverwirrung**, **Seelenernte**, **Geistersperrfeuer**, **Geistwandler**.

Stufe 40

VISIONSSUCHE

Immer wenn **4** oder mehr Abklingzeiten ausgelöst wurden, erhöht sich die Manaregeneration um **300%**.

Stufe 45

BEDINGUNGSLOSER GEHORSAM

Eure Diener erhalten **100%** des Effekts Eurer Lebensregenerations- und Dornengegenstände.

Stufe 50

DES EINEN LEID

Immer wenn ein Gegner innerhalb von **8** Metern stirbt, erhaltet Ihr **1%** Eures Maximallebens und -Manas und die Abklingzeit aller Eurer Fertigkeiten wird um **1** Sekunde reduziert. Gegenstände, die den Radius erweitern, in dem Gold aufgesammelt wird, erweitern auch die Reichweite dieses Effekts.

Stufe 55

STAMMESRITEN

Verringert die Abklingzeiten von **Fetischarmee**, **Großer Böser Voodoo** und **Verhexen** um **25%**.

HEXENDOKTOR: WANN KOMMT WAS? (STUFE 1-30)

Stufe	Aktive Fähigkeiten	Passive Fähigkeiten	Runen
1	Giftpfeil		
2	Umklammerung der Toten		
3	Leichenspinnen		
4	Zombiehunde beschwören		Splinters (Giftpfeil)
5	Feuerfledermäuse		Unbreakable Grasp (Umklammerung der Toten)
6			
7			
8	Entsetzen		
9	Seelenernte		Leaping Spiders (Leichenspinnen)
10		Dschungelstärke	
		Kreislauf des Lebens	
11	Krötenplage		Dire Bats (Feuerfledermäuse)
12	Heimsuchung		Rabid Dogs (Zombiehunde beschwören)
13	Opfer	Geistige Einstimmung	Numbing Dart (Giftpfeil)
14	Zombieangreifer		Phobia (Entsetzen)
15			Groping Eels (Umklammerung der Toten); Swallow Your Soul (Seelenernte)
16	Geistwandler	Grausiges Labsal	
17	Geistersperrfeuer		Explosive Toads (Krötenplage)
18			Spider Queen (Leichenspinnen); Consuming Spirit (Heimsuchung); Black Blood (Opfer)
19	Koloss		Final Gift (Zombiehunde beschwören); Vampire Bats (Feuerfledermäuse)

Stufe	Aktive Fähigkeiten	Passive Fähigkeiten	Runen
20		Blutritual	
		Schlechte Medizin	Stalker (Entsetzen); Siphon (Seelenernte); Leperous Zombie (Zombieangreifer)
21	Feuerbombe		Humongoid (Koloss)
	Heuschreckenplage		Resentful Spirit (Heimsuchung); Jaunt (Geistwandler); The Spirit is Willing (Geistersperrfeuer)
22	Säurewolke		Toad of Hugeness (Krötenplage); Next to Kin (Opfer)
	Verhexen		Spined Dart (Giftpfeil); Death is Life (Umklammerung der Toten)
	Massenverwirrung		Acid Rain (Säurewolke); Hedge Magic (Verhexen); Unstable Realm (Massenverwirrung)
23			Undeath (Zombieangreifer); Pestilence (Heuschreckenschwarm)
24		Zombiemeister	Desperate Grasp (Umklammerung der Toten); Life Link (Zombiehunde beschwören); Flash Fire (Feuerbombe)
25	Großer Böser Voodoo		Plague Bats (Feuerfledermäuse); Honored Guest (Geistwandler); Restless Giant (Koloss)
26			Lob Blob Bomb (Säurewolke)
27		Zwischen Licht und Schatten	
28	Zombiewall		
29			
30	Fetischarmee	Opportunisten	
		Gefäß für den Geist	

HEXENDOKTOR: WANN KOMMT WAS? (STUFE 31-60)

Stufe	Passive Fähigkeiten	Runen
31		Roll the Bones (Feuerbombe); Jinx (Verhexen); Jungle Drums (Großer Böser Voodoo)
32		Languish (Seelenernte); Well of Souls (Geistersperrfeuer); Barricade (Zombiewall)
33		Widowmakers (Leichenspinnen); Wave of Zombies (Zombieangreifer); Devouring Swarm (Heuschreckenschwarm)
34		Face of Death (Entsetzen); Devolution (Massenverwirrung); Fetish Ambush (Fetischarmee)
35		Rain of Toads (Krötenplage); Lingering Spirit (Haunt), Unrelenting Grip (Zombiewall)
36	**Geisterrausch**	Pride (Opfer); Angry Chicken (Verhexen)
37		Phantasm (Geistersperrfeuer); Cloud of Insects (Heuschreckenschwarm); Rain Dance (Großer Böser Voodoo)
38		Umbral Shock (Geistwandler); Fire Pit (Feuerbombe)
39		Soul to Waste (Seelenernte); Wrathful Protector (Koloss); Slow Burn (Säurewolke)
40	**Visionssuche**	Burning Dogs (Zombiehunde beschwören); Devoted Following (Fetischarmee)
41		For the Master (Opfer); Creepers (Zombiewall)
42		Explosive Beast (Zombieangreifer); Deceased Swarm (Heuschreckenschwarm)
43		Flaming Dart (Giftpfeil); Painful Transformation (Verhexen), Mass Hysteria (Massenverwirrung)
44		Frightening Aspect (Entsetzen); Phlebotomize (Geistersperrfeuer); Slam Dance (Großer Böser Voodoo)
45	**Bedingungsloser Gehorsam**	Medusa Spiders (Leichenspinnen); Hungry Bats (Feuerfledermäuse)
46		Kiss of Death (Säurewolke); Paranoia (Massenverwirrung); Legion of Daggers (Fetischarmee)
47		Severance (Geistwandler); Pyrogeist (Feuerbombe)
48		Grasping Spirit (Heimsuchung); Big Stinker (Koloss)
49		Vengeful Spirit (Seelenernte); Pile On (Zombiewall)
50	**Des einen Leid**	Ghost Trance (Großer Böser Voodoo)
51		Adling Toads (Krötenplage); Provoke the Pack (Opfer)
52		Snake to the Face (Giftpfeil); Tiki Torchers (Fetischarmee)
53		Rain of Corpses (Umklammerung der Toten); Healing Journey (Geistwandler)
54		Leeching Beast (Zombiehunde beschwören); Toad Affinity (Krötenplage); Zombie Bears (Zombieangreifer); Mass Hallucination (Massenverwirrung)
55	**Stammesriten**	Blazing Spiders (Leichenspinnen); Corpse Bomb (Säurewolke)
56		Cloud of Bats (Feuerfledermäuse); Ruthless Terror (Entsetzen); Bruiser (Koloss)
57		Draining Spirit (Heimsuchung)
58		Unstable Form (Verhexen); Boogie Man (Großer Böser Voodoo)
59		Manitou (Geistersperrfeuer); Searing Locusts (Heuschreckenschwarm)
60		Ghost Bomb (Feuerbombe); Dead Rush (Zombiewall); Head Hunters (Fetischarmee)



HEXENDOKTOR: SPEZIELLE AUSRÜSTUNG



ZEREMONIENMESSER

HANDWERK

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde	Eigenschaften	Benötigt Schmied auf Stufe
Journeyman Jagged Edge	15	21,0	6–24	1,40	+3 zufällige Eigenschaften	2
Magnificent Obisian Knife	55	137,2	39–157	1,40	+4 zufällige Eigenschaften	7
Exalted Flesh Ripper	60	219,1	62–251	1,40	+4 zufällige Eigenschaften	10
Exalted Fine Flesh Ripper	60	219,1	62–251	1,40	+5 zufällige Eigenschaften	10
Exalted Grand Flesh Ripper	60	219,1	62–251	1,40	+6 zufällige Eigenschaften	10

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde
Moon Slayer	16	23,8–25,9	6–24	1,40
Ziggurat Tooth	41	79,8–96,6	(29–39)–(85–99)	1,40
Anessazi Edge	52	186,9–259,7	32–129	1,40
The Gidbinn	60	452,4–660,9	(71–73)–(286–294)	1,40
Last Breath	60	372,2–453,7	(84–87)–(341–351)	1,40

SET-GEGENSTÄNDE

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde	Teil des Sets	Teile im Set
Manajuma's Ritual Cutter	60	393,4–594,3	54–218	1,40	Manajuma's Ritual	2



MOJOS

HANDWERK

Name	Benötigte Stufe	Erhöht Schaden um	Eigenschaften	Benötigt Schmied auf Stufe
Adept Viper	25	(3–6)–(4–10)	+3 zusätzliche Eigenschaften	3
Illustrious Tzantza	38	(6–11)–(7–19)	+3 zusätzliche Eigenschaften	6



MOJOS

HANDWERK

Name	Benötigte Stufe	Erhöht Schaden um	Eigenschaften	Benötigt Schmied auf Stufe
Resplendent Wicker Man	55	(17–39)–(18–114)	+3 zusätzliche Eigenschaften	8
Exalted Unspeakable Thing	60	(24–72)–(25–265)	+4 zusätzliche Eigenschaften	10
Exalted Fine Unspeakable Thing	60	(24–72)–(25–265)	+5 zusätzliche Eigenschaften	10
Exalted Grand Unspeakable Thing	60	(24–72)–(25–265)	+6 zusätzliche Eigenschaften	10

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe
Gazing Demise	10
Thing of the Deep	26
Homunculus	56
Uhkapian Serpent	60

SET-GEGENSTÄNDE

Name	Benötigte Stufe	Teil des Sets	Teile im Set
Manajuma's Ritual Prize	60	Manajuma's Ritual	2
Zunimassa's Ferocity	60	Zunimassa's Spirit	5



VOODOO-MASKEN

HANDWERK

Name	Benötigte Stufe	Rüstung	Eigenschaften	Benötigt Schmied auf Stufe
Exalted Grand Manitou Mask	60	322–359	+6 zufällige Eigenschaften	10

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe	Rüstung
Split Tusk	10	36–41
Quetzalcoatl	26	84–133
Tiklandian Visage	33	114–149

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe	Rüstung
The Grin Reaper	57	255–284
Visage of Giyua	60	360–414

SET-GEGENSTÄNDE

Name	Benötigte Stufe	Rüstung	Teil des Sets	Teile im Set
Zunimassa's Attunement	60	322–359	Zunimassa's Spirit	5



DER ZAUBERER

Zauberer sind quasi Magier ohne Diplom. Weil sie sich beim Studieren nicht beherrschen konnten. Dafür klopfen sie jetzt fiese Sprüche, die ihre Gegner grillen, schockfrosten oder zerblitzdingsen. Von Fabian Herzberger



DATEN UND FAKTEN

- **Primärattribut:** Intelligenz
- **Vergleichbarer Diablo 2 Charakter:** Zauberin
- **Einzigartige Ausrüstung:** Zauberhüte, Zauberstäbe, Magische Kugeln
- **Ressource:** Arkankraft

Die Zauberin war in **Diablo 2** eine der beliebtesten Klassen – und das zu Recht. Mit ihren magischen Kräften konnte sie ganze Heerscharen von Dämonen zurück in die Hölle sprengen. Feuerbälle, Eisregen und Kettenblitze zuckten bei fast jeder Gruppe über die Bildschirme. Wenn man gleich zwei oder drei Zauberinnen dabei hatte, war der Rest eigentlich überflüssig. Tank? Braucht keiner. In **Diablo 3** hat sich beim Grundprinzip der Zauberin nicht viel geändert, außer dass man nun auch einen ihrer männlichen Kollegen spielen kann.

Zauberer kommen meist aus einer der zahlreichen Akademien in Sanktuario, wurden aber von dort verbannt oder gingen freiwillig. Darum sind Zauberer auch keine Magier: An den Akademien werden magiebegabte Schüler dazu ausgebildet, ihre Kräfte einer strengen Kontrolle zu unterwerfen. Sobald ein Schüler seine Ausbildung abgeschlossen hat, darf er sich Magier nennen. Die abtrünnigen Schüler, die aus einer Akademie flogen und fortan ihren eigenen Weg gehen, werden im Gegenzug Zauberer genannt.

Die meisten Zauberer pfeifen auf den vorsichtigen Umgang mit Magie und suchen nach immer neuen Wegen, ihre arkanen Künste zu verbessern. Dabei sind sie nicht zimperlich und manipulieren alle Arten von Magie, die ihre Feinde zersetzt, verbrennt oder in Eisstatuen verwandelt. Sie können Licht und Zeit kontrollieren, sich an einen beliebigen Ort teleportieren oder verwirrende Illusionen erschaffen.

Das Ganze hat jedoch seinen Preis. Verliert ein Zauberer die Kontrolle über die arkanen Kräfte, kann es ziemlich brutale, wahnwitzige, meist ekelerrregende und grundsätzlich



DIE PERFEKTE KLASSE FÜR ALLE ...

- ... Brutzler, Schockfroster und Blitzdingser.
- ... die schon als Kind einen Zauberkasten hatten.
- ... die viele tolle (und selbst hervorgerufene) Effekte bestaunen wollen.
- ... denen ordentlich »Bumms« über virtuelle Nehmerqualitäten geht.

tödliche Unfälle geben. Doch das schert die wenigsten Zauberer, ihr Hunger nach Macht ist meistens größer als die Furcht vor einem qualvollen Ableben.

Im Spiel stehen können Zauberern neben Schwertern und Äxten als einzige Klasse Zauberstäbe und magische Kugeln tragen, die ihre magischen Kräfte unterstützen. Zudem helfen ihnen Zauberhüte bei der Kanalisierung neuer Arkankraft.

Die Ressource der Zauberer: Arkankraft

Diablo 3 beschert den Zauberern mit der Arkankraft eine neue Energiequelle. Die versiegt nur sehr selten und versorgt Zauberer meist mit der nötigen Kraft, um alle Feinde zu pulverisieren. Anders als die umsichtigen





Schockimpuls ist einer Ihrer Kernzauber und steht somit unbegrenzt zur Verfügung. Der Impuls lässt in einem kegelförmigen Bereich Blitze über den Boden zucken und grillt schwächere Ziele ganz ausgezeichnet.

Magier ziehen Zauberer Arkankraft förmlich an und regenerieren sie deshalb sehr rasch. Im Spiel stehen ihnen einige Kernzauber zur Verfügung, die keine Arkankraft kosten und somit unbegrenzt einsetzbar sind. Hierzu zählen die offensiven Zauber **Magisches Geschoss** und **Schockimpuls**.

Die mächtigeren Fähigkeiten kosten zwar mehr Arkankraft, säen dafür aber auch entsprechend viel Zerstörung. **Energiewirbel** und **Desintegration** vernichten zahlreiche Gegner auf einmal. Und falls das mal nicht reicht, rufen Sie einfach eine **Hydra**.

Die Laufbahn der Zauberer

Egal welchen Weg Sie mit Ihrem Zauberer einschlagen, am Ende steht immer dasselbe Ziel: die dämonischen Gegner möglichst spektakulär ins Jenseits zu befördern. Anfangs haben Sie dafür die Kernzauber und einige Flächenzauber zur Verfügung, darunter **Arkane Kugel** oder **Arkanflut**. Später kommen sehr mächtige Zauber wie **Meteor**, **Blizzard** oder **Archon** hinzu. Setzen Sie diese Fähigkeiten in Kombination ein, hat kein Gegner mehr etwas zu lachen. Sind Sie eher der trickreiche Typ, greifen Sie auf Illusionen wie **Spiegelbild**, **Teleportation** oder **Zeit verlangsamen** zurück, um Ihre Gegner zu verwirren. Ihre **Hydra** oder **Ihr Vertrauter** erledigen dann den Rest. Bei beiden Wegen sollten Sie dennoch nicht auf Defensivmechaniken verzichten. Die beiden Kurzzeit-Rüstungen **Eisrüstung** und **Energierüstung** können Ihnen in der ein oder anderen Situation das kostbare Leben retten.

Bei einer offensiven Spielweise empfehlen wir die passive Fähigkeit **Glaskanone**. Dadurch werden Ihre Rüstung und Widerstände um zehn Prozent verringert, Sie verursachen aber auch mit allen Fähigkeiten 15 Prozent mehr Schaden.

Für Illusionisten ist, wie könnte es auch anders sein, die passive Fähigkeit **Illusionist** sehr praktisch. Müssen Sie einen schweren Treffer schlucken, werden hierdurch die Abklingzeiten von **Spiegelbild** und **Teleportation** beendet.



Der **Froststrahl** hat eine sehr hohe Reichweite und verlangsamt die getroffenen Ziele zusätzlich. Halten Sie einfach drauf, nach wenigen Sekunden sind die meisten Gegner Geschichte.



Magisches Geschoss: Der größte Vorteil des Startzaubers ist sein Preis – er kostet kein Mana.



Frostschuss: Der Kältezauber bremst den Feind aus. Für den schwach gepanzerten Zauberer oft überlebenswichtig!



Magisches Geschoss: Mit einer mächtigen Rune wird der Standard-Schuss später gar zum Lenkgeschoss!



Frostschuss: Außerdem richtet der erste Sekundärzauber deutlich mehr Schaden an als das Magische Geschoss.

ZAUBERER: AKTIVE SKILLS

Stufe 1

MAGISCHES GESCHOSS

Kategorie: Primär

Kosten: keine (Kernzauber)

Ihr feuert ein Geschoss aus magischer Energie ab, das **110%** Waffenschaden als Arkanschaden verursacht.

RUNEN

Stufe 6: Charged Blast
Verstärkt Magisches Geschoss auf **143%** Waffenschaden als Arkanschaden.

Stufe 13: Split
Feuert drei Geschosse ab, die jeweils **50%** Waffenschaden als Arkanschaden verursachen.

Stufe 31: Penetrating Blast
Geschosse haben eine Chance von **70%**, ein Ziel zu durchschlagen und weitere Gegner zu treffen.

Stufe 42: Attunement
Sobald Magisches Geschoss ein Ziel trifft, erhaltet Ihr **4** Arkankraft.

Stufe 52: Seeker
Geschosse verfolgen den nächsten Gegner und verursachen **121%** Waffenschaden als Arkanschaden.

Stufe 2

FROSTSTRAHL

Kategorie: Sekundär

Kosten: 20 Arkankraft

Feuert einen Strahl aus Eis in Eure Blickrichtung, der dem ersten Gegner, auf den er trifft, **215%** Waffenschaden als Kälteschaden zufügt und seine Bewegungsgeschwindigkeit um **30%** reduziert. Diese Reduktion hält **3** Sekunden lang an.

RUNEN

Stufe 7: Numb
Reduziert die Bewegungsgeschwindigkeit des Ziels auf **60%** für **3** Sekunden.

Stufe 15: Snow Blast
Kontinuierlich auf ein einzelnes Ziel angewandt wird der Waffenschaden für **1,5** Sekunden auf maximal **280%** Kälteschaden erhöht.

Stufe 28: Cold Blood
Reduziert die Zauberkosten auf **0** Arkankraft.

Stufe 38: Sleet Storm
Erzeugt einen wirbelnden Sturm um Euch, der allen betroffenen Gegnern **215%** Waffenschaden austeilt.

Stufe 53: Black Ice
Gegner, die mit dem Froststrahl getötet wurden, hinterlassen einen Eispfad, der hindurch laufenden Gegnern **3** Sekunden lang **193%** Waffenschaden als Frostschaden austeilt.

Stufe 3

SCHOCKIMPULS

Kategorie: Primär

Kosten: keine (Kernzauber)

Ihr sendet eine Welle mit mittlerer Reichweite aus **3** unberechenbaren Energieladungen aus, die **105%** Waffenschaden als Blitzschaden verursachen.

RUNEN

Stufe 9: Explosive Bolts
Getötete Gegner explodieren und verursachen bei jedem Feind in **9** Metern Umkreis **70%** Waffenschaden als Blitzschaden.

Stufe 18: Fire Bolts
Schleudert Feuerblitze, die jeweils **137%** Waffenschaden als Feuerschaden erteilen.

Stufe 33: Piercing Orb
Vereint die Blitze in eine einzelne riesige Kugel, die voraus schwebt und allen Gegnern im Weg **105%** Waffenschaden als Blitzschaden austeilt.

Stufe 47: Lightning Affinity
Jedes Ziel, das von einer Welle getroffen wird, füllt Euch **2** Arkankraft auf.

Stufe 54: Living Lightning
Beschwört ein Wesen aus Blitzen, das voraus schwebt und nahe Gegner mit **37%** Waffenschaden als Blitzschaden trifft.



Schockimpuls: Die Wellen können mehrere Feinde auf einmal erwischen.



Schockimpuls: Mit der ersten Rune (Stufe 9) explodieren getötete Gegner.



Schockimpuls: Im Nahkampf hält der Zauberer nicht viel aus – vermeiden!

Stufe 4

FROSTNOVA

Kategorie: Verteigung

Abklingzeit: 12 Sekunden

Eine Eisexplosion friert Gegner in der Nähe **3** Sekunden lang ein.

RUNEN

Stufe 12: Shatter
Gibt eine **50%**-Chance, dass ein gefrorener Gegner eine weitere Frostnova erzeugt.

Stufe 18: Cold Snap
Senkt die Abklingzeit der Frostnova auf **9** Sekunden.

Stufe 28: Frozen Mist
Frostnova friert keine Gegner mehr ein, sondern hinterlässt einen Frostnebel, der **8** Sekunden lang **160%** Waffenschaden als Frostschaden verursacht.

Stufe 41: Deep Freeze
Wenn Frostnova mindestens **5** Ziele trifft, bekommt Ihr für **12** Sekunden einen **15%**-Bonus auf Eure Kritische-Treffer-Chance.

Stufe 51: Bone Chill
Gegner erleiden **15%** mehr Schaden, während sie gefroren oder abgekühlt sind.

Stufe 5

ARKANE KUGEL

Kategorie: Sekundär

Kosten: 35 Arkankraft

Schleudert eine Kugel aus reiner Energie, die beim Auftreffen explodiert und allen Gegnern in einem Umkreis von **10** Metern **175%** Waffenschaden als Arkanschaden zufügt.

RUNEN

Stufe 11: Obliteration
Verstärkt die Explosion auf **228%** Waffenschaden als Arkanschaden.

Stufe 20: Arcane Orbit
Erschafft **4** Arkane Kugeln, die Euch umkreisen, bei Feindkontakt explodieren und **70%** Waffenschaden als Arkanschaden verursachen.

Stufe 32: Arcane Nova
Modifiziert die Arkane Kugel, sodass sie allen Gegnern im Umkreis von **19** Metern **175%** Waffenschaden als Arkanschaden zufügt.

Stufe 45: Tap the Source
Reduziert die Zauberkosten für Arkane Kugel auf **20** Arkankraft.

Stufe 55: Celestial Orb
Die Kugel durchschlägt Ziele und verletzt jeden Gegner, den sie durchdringt.



Frostnova: Das kurzzeitige Einfrieren der Monster gibt Ihnen Zeit zur Flucht.



Arkane Kugel: Endlich Flächenschaden! Die Kugel wirkt quasi wie eine magische Handgranate.



Frostnova: Mit der zweiten Rune (Stufe 18) lassen sich Gegner sogar satte 9 Sekunden schockfrosten.



Arkane Kugel: Und los geht das Kombinieren – erst mit Frostnova festnageln, dann die Kugel geben!

ZAUBERER: AKTIVE SKILLS

Stufe 8

DIAMANTHAUT

Kategorie: Verteidigung

Abklingzeit: 15 Sekunden

Eure Haut wird 6 Sekunden lang zu Diamant und absorbiert Schaden.

RUNEN

Stufe 14: Crystal Shell
Erhöht den maximal absorbierten Schaden zusätzlich.

Stufe 20: Prism
Senkt die Arkankraft-Kosten aller Zauber auf 7, während Diamanthaut aktiv ist.

Stufe 32: Mirror Skin
Wirft 50% des absorbierten Schadens auf den Angreifer zurück.

Stufe 44: Enduring Skin
Erhöht die Dauer der Diamanthaut auf 8 Sekunden.

Stufe 56: Diamond Shards
Wenn die Diamanthaut ausklingt, explodieren Diamantsplitter in alle Richtungen und verursachen nahen Gegnern 155% Waffenschaden als Physischen Schaden.

Stufe 9

DRUCKWELLE

Kategorie: Macht

Kosten: 25 Arkankraft

Abklingzeit: 15 Sekunden

Löst eine Welle aus reiner Energie aus, die Geschosse ablenkt und in der Nähe befindliche Gegner zurückstößt, wodurch ihre Bewegungsgeschwindigkeit um 60% reduziert wird und sie 200% Waffenschaden als physischen Schaden erleiden.

RUNEN

Stufe 15: Impactful Wave
Erhöht die Entfernung, in der Gegner zurückgestoßen werden, und betäubt betroffene Feinde für 2 Sekunden.

Stufe 22: Force Affinity
Reduziert die Zauberkosten auf 15 Arkankraft und die Abklingzeit auf 12 Sekunden.

Stufe 32: Forceful Wave
Erhöht den Waffenschaden auf 260%, reduziert aber den Rückstoßeffekt.

Stufe 39: Teleporting Wave
Gegner, die von der Druckwelle getroffen werden, haben eine 100%-Chance, an eine zufällige Stelle teleportiert zu werden.

Stufe 49: Exploding Wave
Von der Druckwelle getroffene Gegner haben eine 40%-Chance, kleinere Druckwellen auszulösen, die 100% Waffenschaden als physischen Schaden verursachen und Gegner im Umfeld zurückzustoßen.

Stufe 11

SPEKTRALKLINGE

Kategorie: Primär

Kosten: keine (Kernzauber)

Beschwört eine Spektralklinge, die allen Gegnern in Eurem Weg 135% Waffenschaden zufügt.

RUNEN

Stufe 19: Deep Cuts
Gegner, die von der Spektralklinge getroffen werden, bluten 3 Sekunden lang mit zusätzlichen 35% Waffenschaden.

Stufe 24: Impactful Blade
Treffer haben eine 5%-Chance, einen Rückstoß auszulösen und das Ziel 1 Sekunde lang um 60% zu verlangsamen.

Stufe 35: Siphoning Blade
Jeder Treffer beim Gegner erzeugt Eure Arkankraft um 1.

Stufe 51: Healing Blades
Bei jedem erzielten kritischen Treffer werdet Ihr um 8% des ausgeteilten Schadens geheilt.

Stufe 57: Thrown Blade
Erhöht die Reichweite der Spektralklinge auf ca. 19 Meter.



Diamanthaut: Wenn man Ihnen zu dicht auf die Pelle rückt, ist die Extrapanzerung lebensrettend.



Druckwelle: Viel mächtiger als die Diamanthaut – einfach mal die Welle machen!



Diamanthaut: Aber Vorsicht – die rettenden Sekunden sind schnell rum!



Druckwelle: Der Zauber schubst Gegner nicht nur weg, sondern macht auch deftig Schaden.

Stufe 12



ARKANFLUT

Kategorie: Sekundär

Kosten: 20 Arkankraft

Schleudert eine Salve arkaner Geschosse, die allen Gegnern in der Nähe des Einschlagortes 175% Waffenschaden als Arkanschaden zufügen.

RUNEN



Stufe 18: Disruption
Von der Arkanflut getroffene Gegner werden für 6 Sekunden unterbrochen und erleiden 15% zusätzlichen Schaden aus allen Angriffen, die Arkanschaden erteilen.



Stufe 25: Death Blossom
Entfesselt eine unkontrollierbare Flut der Macht. Ihr lenkt die Flugrichtung der Geschosse nicht mehr, aber ihr Schaden wird auf 670% Waffenschaden als Arkanschaden erhöht.



Stufe 34: Arcane Mines
Statt Projektile zu verschießen legt Ihr Arkane Minen, die nach 2 Sekunden scharf werden. Diese Minen explodieren bei Feindkontakt und verursachen 150% Waffenschaden als Arkanschaden. Gegner, die von der Explosion getroffen werden, haben für 3 Sekunden eine um 30% niedrigere Bewegungs- und Angriffsgeschwindigkeit.



Stufe 49: Power Stone
Jedes Geschoss hat eine 2%-Chance, einen Kraftstein zurückzulassen, der beim Aufsammeln Eure Arkankraft erhöht.



Stufe 57: Cascade
Von Arkanflut getötete Gegner haben eine 100%-Chance, ein neues Geschoss auf nahe Feinde zu feuern, das 175% Waffenschaden als Arkanschaden verursacht.

Stufe 13



ENERGIEWIRBEL

Kategorie: Macht

Kosten: 35 Arkankraft

Entfesselt einen Wirbel aus reiner Energie, der allen Gegnern in seinem Pfad im Verlauf von 6 Sekunden 360% Waffenschaden als Arkanschaden zufügt.

RUNEN



Stufe 19: Mistral Breeze
Reduziert die Zauberkosten von Energiewirbel auf 20 Arkankraft.



Stufe 24: Gale Force
Erhöht den Schaden durch Energiewirbel auf 468% Waffenschaden als Arkanschaden.



Stufe 36: Raging Storm
Wenn zwei Energiewirbel aufeinandertreffen, bilden sie einen Tornado mit erhöhtem Wirkungsradius, der 6 Sekunden lang 360% Waffenschaden als Arkanschaden verursacht.



Stufe 41: Wicked Wind
Wirbel wandern nicht mehr umher, sondern toben auf der Stelle und verursachen allen betroffenen Zielen für 6 Sekunden 252% Waffenschaden als Arkanschaden.



Stufe 52: Storm Chaser
Das Wirken von Energiewirbel gibt Euch eine Windladung. Ihr könnt bis zu 3 Ladungen auf einmal stapeln Das Wirken eines Spektralzaubers setzt alle gestapelten Windladungen als gigantische Energiewirbel frei, die jeweils 75% Waffenschaden als Arkanschaden verursachen. Spektralzauber sind: Magisches Geschoss, Schockwelle, Spektralklinge und Stromschlag.

Stufe 14



EISRÜSTUNG

Kategorie: Beschwörung

Kosten: 25 Arkankraft

Hüllt Euch in eine Eisbarriere, die Nahkampfangreifer für 2 Sekunden unterkühlt oder einfriert. Hält 120 Sekunden lang an.

Rüstungszauber: Es kann immer nur ein Rüstungszauber gleichzeitig aktiv sein.

RUNEN



Stufe 21: Chilling Aura
Senkt die Lufttemperatur um Euch herum. Nahe Gegner werden unterkühlt, ihr Bewegungstempo sinkt um 30%.



Stufe 31: Crystallize
Jedes Mal, wenn Ihr von einem Nahkampfangriff getroffen werdet, erhöht sich Eure Rüstung für 30 Sekunden um 15%. Dieser Effekt ist 3mal stapelbar.



Stufe 42: Jagged Ice
Nahkampfangreifer nehmen zusätzlich 100% Waffenschaden als Kälteschaden.



Stufe 49: Ice Reflect
Nahkampfangriffe haben eine 25%-Chance, beim Angreifer eine Frostnova auszulösen, die 75% Waffenschaden als Kälteschaden verursacht.



Stufe 53: Frozen Storm
Ein Wirbelsturm aus Eis bildet sich um Euch, er erteilt für 3 Sekunden nach Wirken von Eisrüstung 30% Waffenschaden als Kälteschaden.

Stufe 15



STROMSCHLAG

Kategorie: Primär

Kosten: keine (Kernzauber)

Blitze entströmen Euren Fingerspitzen und verursachen 80% Waffenschaden als Blitzschaden. Die Blitze können auf bis zu 2 Gegner überspringen.

RUNEN



Stufe 22: Chain Lightning
Erhöht das Maximum an Gegnern, die vom Blitz getroffen werden können, auf 6.



Stufe 29: Forked Lightning
Kritische Treffer schleudern 4 geladene Blitze in zufällige Richtungen und verursachen bei getroffenen Zielen 46% Waffenschaden als Blitzschaden.



Stufe 36: Lightning Blast
Erzeugt Streifen aus Blitzen, die Gegner durchschlagen und alle Feinde mit 80% Waffenschaden als Blitzschaden treffen.



Stufe 44: Surge of Power
Mit jedem Ziel, das von Stromschlag getroffen wird, erhöht sich Eure Arkankraft um 1.



Stufe 59: Arc Lightning
Erzeugt einen Kegel aus Blitzen, der allen getroffenen Zielen 80% Waffenschaden als Blitzschaden erteilt.

ZAUBERER: AKTIVE SKILLS

Stufe 16



ZEIT VERLANGSAMEN

Kategorie: Verteidigung

Abklingzeit: 20 Sekunden

Ihr erzeugt 8 Sekunden lang eine Blase aus verzerrter Raumzeit, die die Angriffsgeschwindigkeit von Gegnern um 20% und ihre Bewegungsgeschwindigkeit um 30% reduziert. Dieses Feld reduziert auch die Bewegungsgeschwindigkeit von feindlichen Geschossen um 90%.

RUNEN

Stufe 23: Miasma
Die Effekte der Zeitverlangsamung wirken sich bei den Gegnern noch 3 Sekunden nach Verlassen der Blase aus.

Stufe 29: Time Warp
Gegner, die in der Blase gefangen sind, nehmen 20% mehr Schaden.

Stufe 39: Time Shell
Reduziert das Gebiet der Zeitverlangsamung auf rund 9 Meter, erhöht aber die Senkung der Bewegungsgeschwindigkeit auf 80%.

Stufe 47: Perpetuity
Verkürzt die Abklingzeit auf 16 Sekunden.

Stufe 53: Stretch Time
Für alle Verbündete im Gebiet wird die Zeit beschleunigt, sodass ihr Angriffstempo 10% schneller wird.

Stufe 17



STURMRÜSTUNG

Kategorie: Beschwörung

Kosten: 25 Arkankraft

Hüllt Euch in eine elektrische Barriere, die Distanz- und Nahkampfangreifern Stromschläge versetzt, die 70% Waffenschaden als Blitzschaden verursachen. Hält 120 Sekunden lang an.

Rüstungszauber: Es kann immer nur ein Rüstungszauber gleichzeitig aktiv sein.

RUNEN

Stufe 23: Reactive Armor
Jedes Mal, wenn Ihr getroffen werdet, habt ihr die Chance, für 6 Sekunden von einem Blitzschild umhüllt zu werden, das nahe Gegner mit 50% Waffenschaden als Blitzschaden schockt.

Stufe 33: Power of the Storm
Reduziert die Arkankraft-Kosten aller Fähigkeiten um 3, solange Sturmrüstung aktiv ist.

Stufe 37: Strike Back
Erhöht die Wirkung der Stromschläge auf 91% Waffenschaden als Blitzschaden.

Stufe 43: Scramble
Erhöht Euer Bewegungstempo für 3 Sekunden um 25%, sobald Ihr von Nahkampf- oder Fernangriffen getroffen werdet.

Stufe 58: Shocking Aspect
Kritische Treffer haben eine Chance, nahe Gegner mit 35% Waffenschaden als Blitzschaden zu treffen.

Stufe 19



EXPLOSION

Kategorie: Beherrschung

Kosten: 20 Arkankraft

Abklingzeit: 6 Sekunden

Sammelt ein Energiepotential um Euch herum an, das nach 1,5 Sekunden explodiert und Gegnern innerhalb von 11 Metern 225% Waffenschaden als physischen Schaden zufügt.

RUNEN

Stufe 24: Unleashed
Reduziert die Zauberkosten für Explosion auf 10 Arkankraft.

Stufe 29: Time Bomb
Die Explosion detoniert nach 2,5 Sekunden an der Stelle, an der sie gewirkt wurde, und verursacht 292% Waffenschaden als physischen Schaden.

Stufe 39: Short Fuse
Löst die Explosion sofort aus und verursacht 225% Waffenschaden als physischen Schaden.

Stufe 50: Obliterate
Vergrößert den Explosionsradius um rund 17 Meter, verursacht 225% Waffenschaden als physischen Schaden.

Stufe 56: Chain Reaction
Ihr erzeugt eine Kette aus 3 aufeinanderfolgenden Explosionen, jede verursacht 97% Waffenschaden als physischen Schaden.

Stufe 20



MAGISCHE WAFFE

Kategorie: Beschwörung

Kosten: 25 Arkankraft

Erfüllt Eure Waffe mit magischer Energie, wodurch sie 10% mehr physischen Schaden verursacht. Hält 120 Sekunden lang an.

RUNEN

Stufe 27: Electrify
Angriffe haben eine Chance, einen Blitz zu erzeugen, der auf 3 nahe Gegner überspringt und 10% Waffenschaden als Blitzschaden verursacht.

Stufe 35: Force Weapon
Erhöht den Schadensbonus der Magischen Waffe auf 15% Schaden und gibt eine 2%-Chance, dass ein getroffener Gegner zurückgeschleudert wird.

Stufe 38: Conduit
Angriffe haben eine Chance, 1 Arkankraft zu erneuern.

Stufe 46: Venom
Angriffe vergiften Gegner und verursachen über 3 Sekunden 15% Waffenschaden als Giftschaden.

Stufe 55: Blood Magic
Angriffe erhöhen Eure Lebensenergie um 1,5% des erteilten Schadens.



Desintegration: Der Energiestrahl ist perfekt, wenn Gegner aus einer Richtung kommen.



Desintegration: Falls Sie umzingelt werden, müssen Sie den Strahl schwenken.



Desintegration: Der Zauber punktet außerdem mit seiner hohen Reichweite.



Hydra: Die mehrköpfigen Mythologie-Monster gibt's in diversen Ausführungen – hier die Standardversion Feuerhydra.



Vertrauter: Der Leuchteblitz neben unserem Kopf (rechts) teilt nicht viel aus, ist aber unverwundbar.

Stufe 21

DESINTEGRATION

Kategorie: Sekundär

Kosten: 20 Arkankraft

Feuert einen Strahl reiner Energie in Eure Blickrichtung, der **155%** Waffenschaden als Arkanschaden verursacht und getötete Gegner desintegriert.

RUNEN

Stufe 26: Convergence
Vergrößert die Breite des Energiestrahls, sodass er mehr Gegner trifft.

Stufe 30: Chaos Nexus
Wenn Ihr den Energiestrahl wirkt, werdet Ihr mit Energie aufgeladen, die auf nahe Gegner überspringt und **40%** Waffenschaden als Arkanschaden verursacht.

Stufe 39: Volatility
Gegner, die vom Strahl getötet werden, explodieren mit **35%** Wahrscheinlichkeit und verursachen bei allen Gegnern in **7** Metern Umkreis **395%** Waffenschaden als Arkanschaden.

Stufe 48: Entropy
Der Strahl teilt sich in einen Kegel mit kurzer Reichweite auf, der **178%** Waffenschaden als Arkanschaden verursacht.

Stufe 59: Blood Magic
Angriffe erhöhen Eure Lebensenergie um **1,5%** des erteilten Schadens.

Stufe 21

HYDRA

Kategorie: Macht

Kosten: 15 Arkankraft

Beschwört eine mehrköpfige Hydra, die **15** Sekunden lang Gegner mit Feuerbällen angreift, die pro erfolgreichem Angriff **28%** Waffenschaden als Feuerschaden verursachen. Es kann immer nur eine Hydra gleichzeitig aktiv sein.

RUNEN

Stufe 26: Arcane Hydra
Beschwört eine Arkan-Hydra, die Arkane Kugeln spuckt, die beim Aufschlag explodieren und Gegner in der Nähe **28%** Waffenschaden als Arkanschaden zufügt.

Stufe 33: Lightning Hydra
Beschwört eine Blitz-Hydra, die Gegner mit **34%** Waffenschaden als Blitzschaden trifft.

Stufe 38: Venom Hydra
Beschwört eine Gift spuckende Hydra, die eine Säurepfütze hinterlässt, die allen Gegnern darin pro Sekunde **18%** Waffenschaden als Giftschaden verursacht.

Stufe 46: Frost Hydra
Beschwört eine Frost-Hydra, die einen kurzen Eiskegel ausatmet, der **31%** Waffenschaden als Frostschaden verursacht.

Stufe 56: Mammoth Hydra
Beschwört eine Mammut-Hydra, die einen Feuerschwall auf nahe Gegner spuckt, der **22%** Waffenschaden pro Sekunde als Feuerschaden zufügt, wenn die Feinde über den brennenden Boden laufen.

Stufe 22

VERTRAUTER

Kategorie: Beschwörung

Kosten: 20 Arkankraft

Beschwört einen Begleiter, der Gegner angreift und ihnen **20%** Waffenschaden als Arkanschaden zufügt. Der Vertraute kann weder anvisiert noch von Gegnern verletzt werden und hält **300** Sekunden lang an.

RUNEN

Stufe 30: Sparkflint
Beschwört einen feurigen Begleiter, der den Schaden aller Angriffe um **12%** erhöht, solange er aktiv ist.

Stufe 40: Dartling
Beschwört einen Blitz-Begleiter, dessen Geschosse eine **100%**-Chance haben, Gegner zu durchschlagen.

Stufe 44: Ancient Guardian
Beschwört einen beschützenden Begleiter. Wenn Eure Lebensenergie unter **35%** fällt, absorbiert der Begleiter alle **6** Sekunden **1** Angriff gegen Euch.

Stufe 50: Arcanot
Während der Begleiter aktiv ist, regeneriert Ihr **2** Arkankraft pro Sekunde.

Stufe 57: Cannoneer
Die Geschosse des Begleiters explodieren beim Aufschlag und verursachen **20%** Waffenschaden als Arkanschaden bei allen Gegnern in **5** Meter Umkreis.

ZAUBERER: AKTIVE SKILLS

Stufe 22

TELEPORTATION

Kategorie: Verteidigung

Kosten: 15 Arkankraft

Abklingzeit: 16 Sekunden

Teleportiert durch den Äther an den ausgewählten Ort. Die Reichweite beträgt 35 Meter.

RUNEN

Stufe 26: Safe Passage
Während der 4 Sekunden nach Eurem Teleport nehmt Ihr 30% weniger Schaden.

Stufe 31: Wormhole
Nach dem Teleporten gibt es seine Verzögerung von 1 Sekunde, bevor die Abklingzeit beginnt. Dadurch könnt Ihr erneut teleporten.

Stufe 37: Reversal
Wenn Ihr den Teleportzauber innerhalb von 8 Sekunden erneut auslöst, kehrt Ihr sofort zur Ausgangsposition zurück.

Stufe 43: Fracture
Beschwört nach dem Teleport für 8 Sekunden 2 Täuschkörper.

Stufe 59: Calamity
Erzeugt nach dem Teleport eine schwache Druckwelle, die allen nahen Gegnern 75% Waffenschaden als Arkanschaden zufügt.

Stufe 25

METEOR

Kategorie: Macht

Kosten: 60 Arkankraft

Beschwört einen riesigen Meteor, der zur Erde stürzt und allen Gegnern im Einschlagsgebiet 200% Waffenschaden als Feuerschaden zufügt. An der Einschlagsstelle entsteht eine Feuersbrunst, die im Verlauf von 3 Sekunden 60% Waffenschaden als Feuerschaden verursacht.

RUNEN

Stufe 29: Molten Impact
Erhöht den Schaden des Meteoreinschlags auf 260% Waffenschaden als Feuerschaden und den Schaden durch den geschmolzenen Boden über 3 Sekunden auf 78% Waffenschaden als Feuerschaden.

Stufe 34: Star Pact
Reduziert die Zauberkosten auf 35 Arkankraft.

Stufe 43: Meteor Shower
Entfesselt einen Hagel 9 kleineren Meteoren, die jeweils 80% Waffenschaden als Feuerschaden verursachen.

Stufe 48: Comet
Wandelt den Meteor in einen Eisbrocken um, der 240% Waffenschaden als Frostschaden verursacht. Die Einschlagstelle wird von gefrierendem Nebel bedeckt, der 72% Waffenschaden als Frostschaden zufügt und das Bewegungstempo der Gegner für 3 Sekunden um 60% verlangsamt.

Stufe 58: Liquefy
Wenn der erste Einschlag des Meteors einen Kritischen Treffer erzielt, wird die Dauer der Feuersbrunst auf 8 Sekunden erhöht.

Stufe 25

SPIEGELBILD

Kategorie: Beherrschung

Abklingzeit: 15 Sekunden

Beschwört 2 illusorische Duplikate Eurer selbst, die 7 Sekunden lang anhalten und 25% Eures Lebens haben. Die Spiegelbilder können manche Eurer Fähigkeiten imitieren, doch diese Zauber verursachen keinen Schaden.

RUNEN

Stufe 31: Simulacrum
Erhöht die Lebensenergie Eurer Spiegelbilder auf 100% Eurer eigenen.

Stufe 37: Duplicates
Beschwört 5 Spiegelbilder, die jeweils 25% Eurer Lebensenergie haben.

Stufe 45: Mocking Demise
Wenn ein Spiegelbild zerstört wird, explodiert es und verursacht 45% Waffenschaden als physischen Schaden, mit einer 50%-Chance, das Ziel für 2 Sekunden zu betäuben.

Stufe 51: Extension of Will
Die Dauer Eurer Spiegelbilder wird auf 10 Sekunden verlängert, ihre Lebensenergie auf 29% Eurer Energie erhöht.

Stufe 58: Mirror Mimics
Zauber, die von Euren Spiegelbildern gewirkt werden, machen 10% des Schadens Eurer eigenen Zauber.



Meteor: Gehört zu den beeindruckendsten Skills. Ideal, um Mädels aufzureißen!



Meteor: Weil es im Zielgebiet so schön glüht, sollten Sie die Gegner dort halten.



Meteor: Mit Rune Nummer drei lassen Sie einen ganzen Hagel an Meteoriten los.



Spiegelbild: Angriff der Klonkrieger – welcher Zauberer ist das Original?



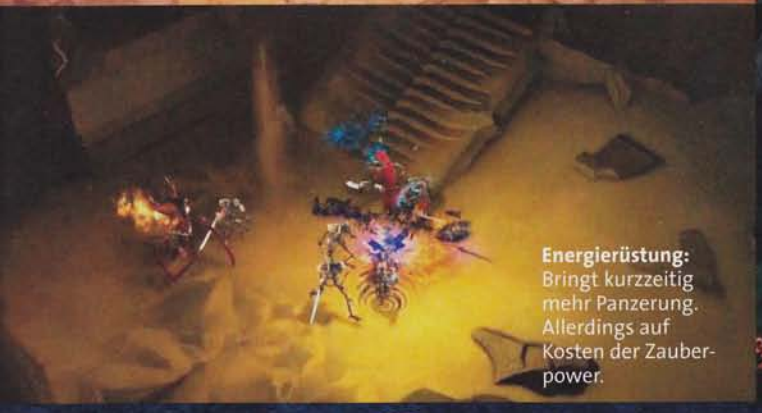
Spiegelbild: Die Dubletten zaubern offenbar wild mit. Allerdings tun sie nur so.



Blizzard: Ideal gegen Feindgruppen – der frostige Tod von oben.



Archon: Der höchste aktive Skill verwandelt Sie in ein Überwesen.



Energierüstung: Bringt kurzzeitig mehr Panzerung. Allerdings auf Kosten der Zauberpower.



Archon: Jeder erledigte Gegner verlängert den Effekt.

Stufe 27

BLIZZARD

Kategorie: Macht

Kosten: 45 Arkankraft

Ihr ruft Eissplitter, die auf ein Gebiet hinabprasseln und allen Gegnern im Zielgebiet im Verlauf von 6 Sekunden 210% Waffenschaden als Kälteschaden zufügen. Der Effekt stapelt nicht.

RUNEN

Stufe 35: Grasping Chill
Wenn der Blizzard vorüber ist, bleibt der Boden für 3 Sekunden von einem niedrigen Nebel bedeckt, der das Bewegungstempo der Gegner um 60% verlangsamt.

Stufe 42: Frozen Solid
Gegner, die vom Blizzard getroffen werden, frieren mit einer 20%-Chance für 3 Sekunden ein.

Stufe 47: Snowbound
Reduziert die Zauberkosten für Blizzard auf 20 Arkankraft.

Stufe 54: Stark Winter
Vergrößert den Blizzard auf rund 21 Meter und verursacht 6 Sekunden lang 210% Waffenschaden als Frostschaden.

Stufe 60: Unrelenting Storm
Verlängert die Dauer des Blizzards, um 8 Sekunden lang 280% Waffenschaden als Frostschaden zuzufügen.

Stufe 28

ENERGIERÜSTUNG

Kategorie: Beschwörung

Kosten: 25 Arkankraft

Bündelt Eure Energien, was Euren Rüstungswert um 65% erhöht, aber Eure maximale Arkankraft um 20 reduziert. Hält 120 Sekunden lang an.

Rüstungszauber: Es kann immer nur ein Rüstungszauber gleichzeitig aktiv sein.

RUNEN

Stufe 32: Absorption
Ihr habt eine Chance, 4 Arkankraft zu erhalten, sobald Ihr von einem Nah- oder Fernangriff getroffen werdet.

Stufe 41: Pinpoint Barrier
Erhöht Eure Chance auf einen Kritischen Treffer um 5%, während Eure Energierüstung aktiv ist.

Stufe 48: Energy Tap
Statt Eure maximale Arkankraft zu senken, wird sie um 20 erhöht, solange Energierüstung aktiv ist.

Stufe 54: Force Armor
Während die Energierüstung aktiv ist, werden feindliche Angriffe, die mehr als 35% Eurer maximalen Lebensenergie abziehen würden, auf 35% Abzug abgeschwächt.

Stufe 60: Prismatic Armor
Erhöht Eure gesamten Widerstandswerte um 40%, solange Energierüstung aktiv ist.

Stufe 30

ARCHON

Kategorie: Beherrschung

Kosten: 25 Arkankraft

Abklingzeit: 120 Sekunden

Verwandelt Euch 15 Sekunden lang in ein Wesen aus reiner Arkanenergie. In Archonform werden die normalen Fertigkeiten durch mächtige Archonfertigkeiten ersetzt, und Rüstung sowie Widerstände werden um 40% erhöht. Jeder in Archonform getötete Gegner verlängert die Dauer von »Archon« um 1 Sekunde.

RUNEN

Stufe 36: Arcane Destruction
Bei der Transformation lost Ihr eine Explosion aus, die bei allen Gegnern in rund 14 Meter Umkreis 450% Waffenschaden als Arkanschaden verursacht.

Stufe 40: Teleport
In Archonform könnt Ihr Teleportation wirken, mit einer Abklingzeit von 10 Sekunden.

Stufe 46: Pure Power
Verkürzt die Abklingzeit von Archon auf 100 Sekunden.

Stufe 52: Slow Time
In Archonform könnt Ihr für 8 Sekunden »Zeit verlangsamen« wirken.

Stufe 60: Improved Archon
Erhöht den Schaden aller Archonfähigkeiten um 25%.

ZAUBERER: PASSIVE SKILLS

- Defensiv
- Offensiv
- Heilung
- Unterstützung

Stufe 10

VERSCHWIMMEN

Reduziert den erlittenen Nahkampfschaden um **20%**.

Stufe 10

MACHTHUNGRIG

Heilkugeln stellen **30** Arkankraft wieder her, wenn sie eingesammelt werden.



Mit der passiven Fähigkeit **Machthungrig** stellen Heilkugeln auch gleich noch unsere Arkankraft wieder her. Nützlich! Immer und überall.

Stufe 13

HERVORRUFUNG

Reduziert alle Abklingzeiten um **15%**.

Stufe 16

GLASKANONE

Erhöht sämtlichen verursachten Schaden um **15%**, reduziert jedoch die Rüstung und Widerstände um **10%**.



Ein ganzer Kerl dank **Glaskanone**: Mit diesem Skill stecken zwar mehr Schaden ein, teilen aber auch erheblich mehr Schaden aus. Für Offensiv-Zauberer.

Stufe 20

WUNDERKIND

Jedes Mal, wenn Ihr Schaden mit einem Kernzauber verursacht, erhaltet Ihr **4** Arkankraft. Die folgenden Fertigkeiten sind Kernzauber: **Magisches Geschoss**, **Schockimpuls**, **Spektralklinge**, **Stromschlag**.

Stufe 24

ASTRALE PRÄSENZ

Erhöht die maximale Arkankraft um **20** und die Arkankraftregeneration um **2** pro Sekunde.



Aktivieren wir **Astrale Präsenz**, dann erhöht sich unsere maximale Arkankraft – und regeniert sich auch noch schneller. Prima Universal-Skill.

Stufe 24

ILLUSIONIST

Immer wenn Ihr mit einem einzigen Treffer mehr als **15%** Eures Lebens als Schaden erleidet, wird die Abklingzeit der Fertigkeiten **Spiegelbild** und **Teleportation** automatisch zurückgesetzt

Stufe 30

KALTBLÜTIG

Der unterkühlten und gefrorenen Ziel zugefügte Schaden wird um **20%** erhöht.

Stufe 34

FEUERSTURM

Wenn Ihr Gegnern Feuerschaden zufügt, werden diese mit einem Brandeffekt belegt, der sie **3** Sekunden lang um **10%** anfälliger gegenüber jeglichem Schaden macht.



Der **Feuersturm** fügt unseren feuerbasierten Zaubersprüchen einen fiesen Brandeffekt hinzu. Quasi ein Muss für angehende Pyromanen.

Stufe 37

PARALYSE

Gegnern zugefügter Blitzschaden hat eine Chance von bis zu **8%**, das Ziel **2** Sekunden lang zu betäuben.

Stufe 40

BEFLÜGELNDER SCHUTZ

Erhöht die Dauer der Rüstungszauber um **120** Sekunden. Solange ein Rüstungszauber aktiv ist, regeniert Ihr pro Sekunde Leben. Die folgenden Fertigkeiten werden verbessert: **Energierüstung**, **Eisrüstung**, **Sturmrüstung**.



Mit **Arkaner Dynamo** können wir beim Wirken von Kernzaubern so genannte Geistesblitze aufbauen, die anschließend unsere Nicht-Kernzauber verstärken.

Stufe 45

ZEITSTROM

Immer wenn Ihr Arkanschaden verursacht, werden davon betroffene Gegner **2** Sekunden lang um **30%** verlangsamt.

Stufe 50

KRITISCHE MASSE

Kritische Treffer gewähren eine Chance, laufende Abklingzeit Eurer Fertigkeiten um **1** Sekunde zu reduzieren.

Stufe 55

ARKANER DYNAMO

Jedes Mal, wenn Ihr einen Kernzauber wirkt, besteht eine Chance, dass Ihr einen Geistesblitz erhaltet. Nach **5** Geistesblitzen verursacht der nächste Nicht-Kernzauber **75%** zusätzlichen Schaden. Die folgenden Fertigkeiten sind Kernzauber: **Magisches Geschoss**, **Schockimpuls**, **Spektralklinge**, **Stromschlag**.

Stufe 60

INSTABILE ANOMALIE

Wenn Euer Leben unter **20%** fällt, entfesselt Ihr eine Schockwelle, die alle Gegner zurückstößt. Dieser Effekt kann nur einmal alle **60** Sekunden auftreten

ZAUBERER: WANN KOMMT WAS? (STUFE 1-30)

Stufe	Aktive Fähigkeiten	Passive Fähigkeiten	Runen
1	Magisches Geschoss		
2	Frost-strahl		
3	Schock-impuls		
4	Frost-nova		
5	Arkane Kugel		
6			Charged Blast (Magisches Geschoss)
7			Numb (Froststrahl)
8	Diamant-haut		
9	Druck-welle		Explosive Bolts (Schockimpuls)
10		Macht-hungrig	
		Verschwim-men	
11	Spektral-klinge		Obliteration (Arkane Kugel)
12	Arkanflut		Shatter (Frostnova)
13	Energie-wirbel	Hevor-rufung	Split (Magisches Geschoss)
14	Eisrüstung		Crystal Shell (Diamanthaut)
15	Strom-schlag		Snow Blast (Froststrahl); Impactful Wave (Druckwelle)
16	Zeit verlang-samen	Glaskanone	
17	Sturm-rüstung		
18			Fire Bolts (Schockimpuls); Cold Snap (Frostnova); Disruption (Arkanflut)
19	Explosion		Deep Cuts (Spektralklinge); Mistral Breeze (Energiewirbel)
20	Magische Waffe	Wunder-kind	Arcane Orbit (Arkane Kugel); Prism (Diamanthaut)

Stufe	Aktive Fähigkeiten	Passive Fähigkeiten	Runen
21	Desinte-gration		Chilling Aura (Eisrüstung)
	Hydra		
22	Vertrauter		Force Affinity (Druckwelle); Chain Lightning (Stromschlag)
	Teleport-tation		
23			Miasma (Zeit verlangsamen); Reactive Armor (Sturmrüstung)
24		Astrale Präsenz	Impactful Blades (Spektralklinge); Gale Force (Energiewirbel); Unleashed (Explosion)
25	Meteor		Death Blossom (Arkanflut)
	Spiegelbild		
26			Covergence (Desintegration); Arcane Hydra (Hydra); Safe Passage (Teleportation)
27	Blizzard	Illusionist	Electrify (Magische Waffe)
28	Energie-rüstung		Cold Blood (Froststrahl); Frozen Mist (Frostnova)
29			Forked Lightning (Stromschlag); Time Warp (Zeit verlangsamen); Time Bomb (Explosion); Molten Impact (Meteor)
30	Archon	Kaltblütig	Chaos Nexus (Desintegration); Sparkflint (Vertrauter)

ZAUBERER: WANN KOMMT WAS? (STUFE 31-60)

Stufe	Passive Fähigkeiten	Runen
31		Penetrating Blast (Magisches Geschoss); Crystallize (Eisrüstung); Wormhole (Teleportation); Simulacrum (Spiegelbild)
32		Arcane Nova (Arkane Kugel); Mirror Skin (Diamanthaut); Forceful Wave (Druckwelle); Absorption (Energierüstung)
33		Piercing Orb (Schockimpuls); Power of the Storm (Sturmrüstung); Lightning Hydra (Hydra)
34	**Feuersturm**	Arcane Mines (Arkanflut); Star Pact (Meteor)
35		Siphoning Blade (Spektralklinge); Force Weapon (Magische Waffe); Grasping Chill (Blizzard)
36		Raging Storm (Energiewirbel); Lightning Blast (Stromschlag); Arcane Destruction (Archon)
37	**Paralyse**	Strike Back (Sturmrüstung); Reversal (Teleportation); Duplicates (Spiegelbild)
38		Sleet Storm (Frostrahl); Conduit (Magische Waffe); Venom Hydra (Hydra)
39		Teleporting Wave (Druckwelle); Time Shell (Zeit verlangsamen); Short Fuse (Explosion); Volatility (Desintegration)
40	**Beflügelnder Schutz**	Dartling (Vertrauter); Teleport (Archon)
41		Deep Freeze (Frostnova); Wicked Wind (Energiewirbel); Pinpoint Barrier (Energierüstung)
42		Attunement (Magisches Geschoss); Jagged Ice (Eisrüstung); Frozen Solid (Blizzard)
43		Scramble (Sturmrüstung); Fracture (Teleportation); Meteor Shower (Meteor)
44		Enduring Skin (Diamanthaut); Surge of Power (Stromschlag); Ancient Guardian (Vertrauter)
45	**Zeitstrom**	Tap the Source (Arkane Kugel); Mocking Demise (Spiegelbild)
46		Venom (Magische Waffe); Frost Hydra (Hydra); Pure Power (Archon)
47		Lightning Affinity (Schockimpuls); Perpetuity (Zeit verlangsamen); Snowbound (Blizzard)
48		Entropy (Desintegration); Comet (Meteor); Energy Tap (Energierüstung)
49		Exploding Wave (Druckwelle); Power Stone (Arkanflut); Ice Reflect (Eisrüstung)
50	**Kritische Masse**	Obliterate (Explosion); Arcanot (Vertrauter)
51		Bone Chill (Frostnova); Healing Blades (Spektralklinge); Extension of Will (Spiegelbild)
52		Seeker (Magisches Geschoss); Storm Chaser (Energiewirbel); Slow Time (Archon)
53		Black Ice (Froststrahl); Frozen Storm (Eisrüstung); Stretch Time (Zeit verlangsamen)
54		Living Lightning (Schockimpuls); Stark Winter (Blizzard); Force Armor (Energierüstung)
55	**Arkaner Dynamo**	Celestial Orb (Arkane Kugel); Blood Magic (Magische Waffe)
56		Diamond Shards (Diamanthaut); Chain Reaction (Explosion); Mammoth Hydra (Hydra)
57		Thrown Blade (Spektralklinge); Cascade (Arkanflut); Cannoneer (Vertrauter)
58		Shocking Aspect (Sturmrüstung); Liquefy (Meteor); Mirror Mimics (Spiegelbild)
59		Arc Lightning (Stromschlag); Intensify (Desintegration); Calamity (Teleportation)
60	**Instabile Anomalie**	Unrelenting Storm (Blizzard); Prismatic Armor (Energierüstung); Improved Archon (Archon)



ZAUBERER: SPEZIELLE AUSRÜSTUNG



ZAUBERSTÄBE

HANDWERK

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde	Eigenschaften	Benötigt Schmied auf Stufe
Apprentice Lesser Wand	5	9,8	5–9	1,40	+2 zufällige Eigenschaften	1
Journeyman Steel Wand	13	17,5	9–16	1,40	+2 zufällige Eigenschaften	2
Adept Enchanter Wand	21	25,2	13–23	1,40	+3 zufällige Eigenschaften	3
Master Grim Wand	25	29,4	15–27	1,40	+4 zufällige Eigenschaften	4
Magnificent Greater Wand	53	115,5	58–107	1,40	+4 zufällige Eigenschaften	7
Glorious Arch Mage Wand	60	177,1	89–164	1,40	+3 zufällige Eigenschaften	9
Exalted Strike Wand	60	203,0	102–188	1,40	+4 zufällige Eigenschaften	10
Exalted Fine Strike Wand	60	203,0	102–188	1,40	+5 zufällige Eigenschaften	10
Exalted Grand Strike Wand	60	203,0	102–188	1,40	+6 zufällige Eigenschaften	10

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde
Starfire	26	32,4–24,3	15–27	1,40
Blackhand Key	34	54,6–66,5	21–38	1,40
Gesture of Orpheus	53	212,5–296,7	58–107	1,57–1,58
Fragment of Destiny	59	229,2–479,0	(143–209)–(232–386)	1,60–1,61
Slorak's Madness	60	380,1–581,0	89–164	1,40

SET-GEGENSTÄNDE

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde	Teil des Sets	Teile im Set
Chantodo's Sacred Protector	60	440,9–679,8	89–164	1,62–1,64	Chantodo's Legacy	2



ORBS

HANDWERK

Name	Benötigte Stufe	Erhöht Schaden um	Eigenschaften	Benötigt Schmied auf Stufe
Journeyman Smoked Spheres	17	(3-5)–(4-8)	+3 zusätzliche Eigenschaften	2
Illustrious Fiendish Folio	38	(6-11)–(7-19)	+2 zusätzliche Eigenschaften	6
Glorious Orbit Stones	60	(24-72)–(25-265)	+2 zusätzliche Eigenschaften	9
Exalted Orbit Stones	60	(24-72)–(25-265)	+4 zusätzliche Eigenschaften	10
Exalted Fine Orbit Stones	60	(24-72)–(25-265)	+5 zusätzliche Eigenschaften	10
Exalted Grand Orbit Stones	60	(24-72)–(25-265)	+6 zusätzliche Eigenschaften	10

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe
Winter Flurry	10
Triumvirate	39
The Oculus	60

SET-GEGENSTÄNDE

Name	Benötigte Stufe	Teil des Sets	Teile im Set
Chantodo's Elemental Seal	60	Chantodo's Legacy	2
Tal Rasha's Lidless Eye	60	Tal Rasha's Wrappings	5



ZAUBERHÜTE

HANDWERK

Name	Benötigte Stufe	Rüstung	Eigenschaften	Benötigt Schmied auf Stufe
Exalted Grand Archmage Headpiece	60	322–359	+6 zufällige Eigenschaften	10

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe	Rüstung
The Swami	39	150–185
Dark Mage's Shade	57	285–322
Storm Crow	60	360–414

DER MÖNCH

Der Mönch ist wie Chuck Norris: Er kann Fische im Wasser ertränken und bis unendlich zählen. Zwei mal. Von Fabian Herzberger



DATEN UND FAKTEN

- **Primärattribut:** Geschicklichkeit
- **Vergleichbarer Diablo 2 Charakter:** Mischung aus Assassine und Paladin
- **Einzigartige Ausrüstung:** Faustwaffen, Daibo, Seelensteine
- **Ressource:** Geisteskraft

Wer beim Stichwort »Mönch« an einen gemütlichen Bruder Tuck denkt, der sich mit selbst gebrautem Bier die Hucke vollaufen lässt, den müssen wir an dieser Stelle leider enttäuschen. Und mit putzigen Pandaren-Bärchen hat der **Diablo**-Mönch (zum Glück) auch nix am Hut. Stattdessen bekommen Sie eine heilige Mischung aus Bruce Lee und Chuck Norris.

Bevor es so weit ist, müssen angehende Adepten aber erst einmal jahrzehntelang in entlegenen Klostern Körper und Geist schulen. Diesen Schritt allerdings überspringt **Diablo 3** gnädigerweise, sodass Sie direkt als perfekte trainierte Faustkampf-Maschine loslegen dürfen. Darin nämlich, also im waffenlosen Kampf, ist der Mönch eine Wucht.

Reicht das einmal nicht aus, zückt er kurzerhand eine Faustwaffe oder einen Daibo – beide Waffentypen hat er exklusiv. Bei letzterem handelt es sich übrigens um einen rituellen Kampfstab, der in den Händen eines entsprechend ausgebildeten Mönches zum tödlichen Rohrstock wird.

Neben den beiden exklusiven Waffenarten stehen Ihnen auch die so genannten Seelensteine zur Verfügung. Diese Kopfbedeckung in Schmuckform erhöht Ihren Rüstungswert und besitzt zusätzliche magische Eigenschaften. Der Kampfstil des Mönchs



erinnert an fernöstliche Techniken und beinhaltet mächtige Mantras, die ihn und seine Gruppe heilen oder »buffen«. Trifft er einen Gegner mehrmals hintereinander, kann der Gotteskrieger vernichtende Kombinationsangriffe aneinander reihen. Zusammen mit seiner geradezu übermenschlichen Geschwindigkeit machen ihn diese Fähigkeiten zu einem echten Nahkampf-Monster.

Die Ressource des Mönchs: Geisteskraft

Um im Kampf die Überhand zu gewinnen, greifen Mönche auf ihre inneren Kraftreserven zurück. Die Geisteskraft repräsentiert ihre innere Balance sowie die völlige Kontrolle über Körper und Seele. Einmal verbraucht, regeneriert sich diese Kraft nur sehr langsam, kann aber auch auf zwei zusätzliche Arten erzeugt werden: durch spezielle Kraft generierende Fähigkeiten oder die Vollendung mächtiger Kombinationsangriffe. Gelingt es Ihnen, mehrere perfekt ausgeführte Angriffsfolgen durchzuführen, können Sie einen nahezu endlosen Hagel an Schlägen auf den Gegner niederprasseln lassen. Attacken wie **Donnerfäuste** und **Weg der Hundert Fäuste** erzeugen zusätzlich Geisteskraft, die wiederum für mächtige Angriffe oder Mantras genutzt werden kann.



Fegender Tritt trifft alle Gegner im Umkreis, stößt sie einige Meter zurück und verursacht doppelten Waffenschaden. Dadurch können Sie nicht nur Gegner ausschalten, sondern sich in heiklen Situationen auch etwas Freiraum schaffen.

DIE PERFEKTE KLASSE FÜR ALLE ...

- ... Chuck-Norris-Witze-Auswendigkenner
- ... Bruce-Lee-Sammlung-im-Regal-Haber
- ... Faustkampf-Fetischisten
- ... Heile-Heile-Gänschen

Die Laufbahn des Mönchs

Die Spezialität des Mönchs liegt zweifelsohne im Nahkampf. Dank seiner enormen Agilität und mächtigen Schlagkombinationen kann er Feinde in kürzester Zeit ausschalten. Fähigkeiten wie der **Fegende Tritt** , unter Chuck-Norris-Fans auch als Roundhouse-Kick bekannt, oder der **Schlag der Sieben Fäuste** verursachen hohen Schaden beim Gegner und haben darüber hinaus nützliche Zusatzeffekte wie einen Rückstoß oder eine Betäubung.

Zudem kann der Mönch mehr einstecken als die meisten anderen Klassen, und Gegner vom zerbrechlichen Zauberer oder dem Hexendoktor fernhalten. Das Binden von Bossgegnern sollten Sie dennoch dem Barbaren überlassen. Wollen Sie stattdessen lieber eine unterstützende Rolle einnehmen, können Sie Ihre Verbündeten mit **Mantra der Heilung** oder **Odem des Himmels** heilen. Das **Mantra des Entrinnens** ist ebenfalls sehr nützlich, da es bei allen Gruppenmitgliedern die Ausweichchance erhöht. Beachten Sie jedoch, dass immer nur jeweils ein Mantra aktiv sein kann. Als passive Fähigkeit ist grundsätzlich **Erhabene Seele** zu empfehlen, da Sie somit mehr Geisteskraft zur Verfügung zu haben. Alle anderen Fähigkeiten verbessern meistens Ihre Nehmerqualitäten und sollten situationsbedingt ausgewählt werden.





Lichtblitz blendet alle Gegner im Umkreis von 20 Metern für drei Sekunden. Schwache Gegner sind für die volle Zeitspanne betäubt, stärkere Monster erholen sich schneller. Zusätzlich ist jedoch bei allen Gegnern, egal wie stark, die Trefferchance für kurze Zeit um 30 Prozent verringert.



Der Mönch kann Feinde gut auf **Distanz** halten – und so dem Fernkämpfer links zuspielen.



Donnerfäuste: Viele Fäuste für ein Halleluja – wir kloppen schneller, als Sie gucken können.



Im Gegensatz zu vielen Rollenspielbrüdern kann der Diablo-Mönch auch mächtig **austeilen**.



Fegender Tritt: Der Chuck-Norris-Gedächtniskick stößt mehrere Gegner zurück.

MÖNCH: AKTIVE SKILLS

Stufe 1

DONNERFÄUSTE

Kategorie: Primär

Erzeugt: 6 Geisteskraft pro erfolgreichem Angriff

Entfesselt eine extrem schnelle Abfolge von Schlägen, die 110% Waffenschaden als Blitzschaden verursachen. Jeder dritte Schlag fügt allen Gegnern vor Euch Schaden zu und stößt sie zurück. Erzeugt Geisteskraft aufgrund der hohen Angriffsgeschwindigkeit schneller als andere Geisteskrafterzeuger.

RUNEN

Stufe 6: Thunderclap
Teleportiert zu Eurem Ziel und entladet mit jedem Schlag eine elektrische Schockwelle, die alle Feinde im Umkreis von 6 Metern von Eurem Hauptziel mit 35% Waffenschaden in Form von Blitzschaden trifft.

Stufe 14: Lightning Flash
Erhöht Eure Ausweichchance für 2 Sekunden um 16%.

Stufe 30: Static Charge
Euer Hauptziel wird mit statischer Elektrizität aufgeladen und erleidet in den nächsten 5 Sekunden 37% Waffenschaden in Form von Blitzschaden, wenn Ihr andere Ziele mit Donnerfäuste angreift.

Stufe 42: Quickening
Kritische Treffer erzeugen zusätzlich 15 Geisteskraft.

Stufe 52: Bounding Light
Der dritte Schlag erzeugt einen Kettenblitz statt den Gegner zurückzustoßen. Jeder Blitzschlag erteilt 73% Waffenschaden als Blitzschaden.

Stufe 2

FEGENDER TRITT

Kategorie: Sekundär

Kosten: 30 Geisteskraft

Entfesselt einen tödlichen Rundumtritt, der eine Gegnergruppe zurückstößt und 200% Waffenschaden verursacht.

RUNEN

Stufe 7: Vulture Claw Kick
Entlässt einen Sturzbach aus Feuer, der Feinde in der Nähe mit 220% Waffenschaden als Feuerschaden verbrennt und zurückstößt.

Stufe 15: Sweeping Armada
Erhöht die Rückstoßdistanz um 150% und verlangsamt geschlagene Ziele 2 Sekunden lang um 60%.

Stufe 28: Spinning Flame Kick
Schleudert eine Feuersäule, die sich durch die Gegner brennt und 240% Waffenschaden als Feuerschaden bei jedem Feind anrichtet, den sie trifft.

Stufe 38: Scorpion Sting
Gegner werden mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% für 1,5 Sekunden gelähmt statt zurückgestoßen.

Stufe 52: Hand of Ytar
Greift Feinde über eine längere Distanz an und verlangsamt die Bewegungsgeschwindigkeit betroffener Gegner für 2 Sekunden um 80%.

Stufe 3

TÖDLICHE REICHWEITE

Kategorie: Primär

Erzeugt: 6 Geisteskraft pro erfolgreichem Angriff

Erzeugt Linien aus reiner Kraft mit kurzer Reichweite und verursacht **110%** Waffenschaden. Jeder dritte Angriff hat eine Reichweite von **25** Metern.

RUNEN

Stufe 9: Piercing Trident
Vergrößert das Wirkungsgebiet des zweiten und dritten Schlages.

Stufe 18: Keen Eye
Der dritte Schlag erhöht für **4** Sekunden Eure Rüstung um **50%**.

Stufe 34: Scattered Blows
Der dritte Schlag wird durch einen Angriff ersetzt, der bis zu **6** Gegnern im Umkreis von **14** Metern **170%** Waffenschaden als Blitzschaden zufügt.

Stufe 47: Strike from Beyond
Kritische Treffer erzeugen zusätzlich **10** Geisteskraft.

Stufe 54: Foresight
Der dritte Schlag erhöht für **30** Sekunden den Schaden aller Angriffe um **18%**.

Stufe 4

LICHTBLITZ

Kategorie: Verteidigung

Kosten: 10 Geisteskraft

Abklingzeit: 15 Sekunden

Erschafft einen Lichtblitz, der alle Gegner im Umkreis von **19** Metern **3** Sekunden lang blendet. Elitegegner erholen sich schneller, dafür haben ihre Angriffe aber eine Chance von **30%**, zu verfehlen.

RUNEN

Stufe 12: Self Reflection
Erhöht die Dauer, in der Gegner geblendet sind, auf **4** Sekunden.

Stufe 19: Blinded and Confused
Geblendete Gegner greifen sich mit einer Wahrscheinlichkeit von **25%** gegenseitig an.

Stufe 28: Blinding Echo
6 Sekunden nach dem Gebrauch von Lichtblitz wird ein weiterer ausgelöst und blendet Feinde im Umkreis von **18** Metern für **0,5** Sekunden.

Stufe 41: Searing Light
Erhöht die Wahrscheinlichkeit auf **60%**, dass Elitegegner Angriffe verfehlen.

Stufe 55: Faith in the Light
Für **3** Sekunden nach dem Gebrauch von Lichtblitz werden Eure Angriffe aufgewertet und richten zusätzliche **30%** Waffenschaden als heiligen Schaden an.

Stufe 5

GEWITTERFRONT

Kategorie: Sekundär

Kosten: 10 Geisteskraft plus weitere 10 Geisteskraft pro Sekunde, während kanalisiert wird

Ihr lauft direkt auf die Gegner zu, stoßt sie zurück und verlangsamt sie **2** Sekunden lang auf **60%** ihres Bewegungstempos. Fügt Gegnern während Eures Ansturms außerdem **50%** Waffenschaden zu.

RUNEN

Stufe 11: Northern Breeze
Verringert die Kanalisierungskosten von Gewitterfront auf **8** Geisteskraft.

Stufe 20: Tailwind
Erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit von Gewitterfront um **25%**.

Stufe 33: Flurry
Erhöht die Wirksamkeit der Verlangsamung und verringert die Bewegungsgeschwindigkeit um **80%**.

Stufe 45: Slipstream
Verringert den Schaden, den man beim Rennen erleidet, um **25%**.

Stufe 56: Bluster
Der Schaden, den zurückgestoßene Gegner verursachen, wird über die Dauer des Effekts um **20%** reduziert.



Tödliche Reichweite: Bei diesem Skill kommt dem jeweils dritten Angriff besondere Bedeutung zu.



Lichtblitz: Wer zu schnell angreift, wird geblitzt. Und erblindet kurzzeitig.



Tödliche Reichweite: Mit jedem Treffer steigern Sie zusätzlich Ihre wichtige Geisteskraft.



Gewitterfront: Nur Barbaren sind stürmisch? Von wegen – auch der Mönch kann Widersacher überrollen.



Odem des Himmels: Mit Runenhilfe wird aus dem Heilzauber ein offensiver Skill.



Rasender Angriff: Ähnelt dem Gewitterfront-Skill, verursacht aber mehr Schaden.



Lähmende Woge: Der Allround-Skill teilt direkten Waffenschaden aus...



... macht mit jedem dritten Treffer alle Gegner um Sie herum **benommen** und...



... senkt ihr Bewegungs- und Angriffstempo. Mit jedem **Treffer** gibt's zudem Geisteskraft.

MÖNCH: AKTIVE SKILLS

Stufe 8

ODEM DES HIMMELS

Kategorie: Verteidigung

Kosten: 25 Geisteskraft

Abklingzeit: 15 Sekunden

Eine Explosion heiliger Energie heilt Euch und Eure Verbündeten in einem Umkreis von 11 Metern.

RUNEN

Stufe 14: Circle of Scorn
Odem des Himmels versengt Feinde zusätzlich mit 80% Waffenschaden als heiliger Schaden.

Stufe21: Circle of Life
Erhöht die Heilungskraft von Odem des Himmels zusätzlich.

Stufe32: Blazing Wrath
Odem des Himmels erhöht den Schaden Eurer Angriffe für 45 Sekunden um 15%.

Stufe44: Infused with Light
Gewinnt für 5 Sekunden nach dem Gebrauch von Odem des Himmels zusätzlich 6 Geisteskraft durch Angriffe, die Geisteskraft generieren.

Stufe59: Penitent Flame
Gegner, die Odem des Himmels ausgesetzt sind, rennen für 1,5 Sekunden in Angst davon.

Stufe 9

RASENDER ANGRIFF

Kategorie: Techniken

Kosten: 25 Geisteskraft

Stürmt schnell auf den anvisierten Gegner oder die anvisierte Position zu und verursacht 100% Waffenschaden. Außerdem wird das Ziel 1 Sekunde lang bewegungsunfähig.

RUNEN

Stufe 15: Way of the Falling Star
Nachdem Ihr einen Feind getroffen habt, wird Eure Bewegungsgeschwindigkeit für 3 Sekunden um 25% erhöht.

Stufe 23: Flying Side Kick
Übt im Flug einen Tritt aus, der Euer Ziel mit einer Wahrscheinlichkeit von 60% für 1,5 Sekunden lähmt.

Stufe 32: Quicksilver
Verringert die Kosten für Rasender Angriff auf 10 Geisteskraft.

Stufe 39: Soaring Skull
Katapultiert Euch in die Luft und verlangsamt alle Gegner entlang Eures Weges für 2 Sekunden um 60%.

Stufe 49: Blinding Speed
Erhaltet für 3 Sekunden eine um 20% erhöhte Ausweichchance.

Stufe 11

LÄHMENDE WOGE

Kategorie: Primär

Erzeugt: 6 Geisteskraft pro erfolgreichem Angriff

Eine Abfolge weiter, schwungvoller Angriffe, die Gegnern vor Euch 110% Waffenschaden zufügen. Jeder dritte Treffer fügt allen Gegnern um Euch herum Schaden zu und macht sie benommen, sodass ihre Bewegungsgeschwindigkeit um 30% und ihre Angriffsgeschwindigkeit um 20% reduziert wird. Dieser Effekt hält 3 Sekunden lang an.

RUNEN

Stufe 17: Mangle
Erhöht den Schaden auf 143% Waffenschaden.

Stufe26: Concussion
Gegner, die von Lähmender Woge getroffen wurden, richten 3 Sekunden lang 20% weniger Schaden an.

Stufe36: Rising Tide
Kritische Treffer generieren zusätzlich 5 Geisteskraft.

Stufe51: Tsunami
Die Reichweite des dritten Schlages bei Lähmende Woge wird auf 15 Meter erhöht und die Auswirkung der Bewegungsverlangsamung steigt auf 60%.

Stufe57: Breaking Wave
Gegner, die von Lähmende Woge getroffen wurden, erleiden die nächsten 3 Sekunden 10% zusätzlichen Schaden durch alle Angriffe.



Woge des Lichts: Schon in der Standard-Ausführung gibt's viel Heiligschaden, der...



... sich mit **Runen-Unterstützung** deftig steigern lässt. Die Krönung ist Rune 5, die...



... eine alte **Säule** beschwört, die gleich zwei Schadenswellen hintereinander verursacht.

Stufe 12

WOGE DES LICHTS

Kategorie: Sekundär

Kosten: 75 Geisteskraft

Konzentriert Licht zu einer Welle, die Gegner mit 215% Waffenschaden als Heiligschaden zerschmettert, gefolgt von zusätzlichen 45% Waffenschaden als Heiligschaden gegen alle Gegner in einer Reihe.

RUNEN

Stufe 18: Wall of Light
Erhöht den Schaden des ersten Treffers auf 312% Waffenschaden als Heiligschaden.

Stufe 25: Explosive Light
Lässt Energien ausbrechen, die bei Feinden in der Nähe 285% Waffenschaden als heiligen Schaden anrichten.

Stufe 35: Empowered Wave
Verringert die Kosten von Woge des Lichts auf 40 Geisteskraft.

Stufe 49: Blinding Light
Kritische Treffer lähmen Gegner für 3 Sekunden.

Stufe 57: Pillar of the Ancients
Beschwört eine uralte Säule, die 210% Waffenschaden anrichtet, gefolgt von weiteren 201% Waffenschaden nach 2 Sekunden.

Stufe 13

EXPLODIERENDE HAND

Kategorie: Techniken

Kosten: 40 Geisteskraft

Verursacht 220% Waffenschaden für 3 Sekunden. Stirbt das Ziel, während die Blutung aktiv ist, explodiert es und fügt allen in der Nähe befindlichen Gegnern 30% seines maximalen Lebens als physischen Schaden zu.

Stufe 18: The Flesh is Weak
Das Ziel erhält auch für 3 Sekunden 12% zusätzlichen Schaden.

Stufe 25: Strong Spirit
Wenn das Ziel nach dem Bluten explodiert, bekommt Ihr 5 Geisteskraft für jeden Feind, den die Explosion erwischt.

Stufe 36: Creeping Demise
Verringert obendrein die Bewegungsgeschwindigkeit des Ziels um 80%.

Stufe 44: Impending Doom
Erhöht den Blutungseffekt auf 220% Waffenschaden als physischen Schaden über 6 Sekunden.

Stufe 51: Essence Burn
Anstatt zu bluten, brennt das Ziel für 3 Sekunden und nimmt 250% Waffenschaden als Feuerschaden. Stirbt das Ziel, während es brennt, explodiert es und setzt alle Feinde in der Nähe für 3 Sekunden und 60% Waffenschaden als Feuerschaden in Brand. Diese Auswirkung kann sich wiederholen.

Stufe 14

ZYKLONSCHLAG

Kategorie: Fokus

Kosten: 50 Geisteskraft

Zieht alle Gegner innerhalb von 24 Metern zu Euch heran. Anschließend fügt ihnen eine heftige Energieentladung 100% Waffenschaden als Heiligschaden zu.

RUNEN

Stufe 21: Eye of the Storm
Reduziert die Kosten von Zyklonschlag auf 30 Geisteskraft.

Stufe 25: Implosion
Erhöht die Reichweite, in der Feinde zu Euch gezogen werden, auf 33 Meter.

Stufe 34: Sunburst
Verwandelt den Angriff in eine Explosion aus Feuer, die Feinde mit einer Wahrscheinlichkeit von 35% für 1,5 Sekunden in Angst versetzt.

Stufe 41: Wall of Wind
Nach der Anwendung von Zyklonschlag erhaltet Ihr für 3 Sekunden eine 20%-Chance, Angriffen auszuweichen.

Stufe 55: Soothing Breeze
Zyklonschlag heilt Euch und Eure Verbündeten im Umkreis von 22 Metern.



Der Mönch ist ein prima **Nahkämpfer**. Bosse sollte er im Gruppenspiel aber dem Barbaren überlassen.



Mit **Geisteskraft** verursacht der fromme Mann unfrommen Schaden. Und zwar viel davon!



Weg der hundert Fäuste: Eine weitere rasante Schlagfolge, die puren Waffenschaden austeilt, ...



... mit jedem Treffer wertvolle Geisteskraft regeneriert und so auch dicken Kontrahenten...



... schnell den Garaus macht. Auch wenn sie noch so sehr mit **Feuerklingen** fuchteln.



Gleichmut: Für drei Sekunden ist Ihnen so ziemlich alles egal, denn ...



... der **Schutzschild** blockt Sie von allen Unbillen ab. Auch die ...



... **Kontrollverlust-Zauber** Ihrer Gegner gehen Ihnen am Allerwertesten vorbei.

MÖNCH: AKTIVE SKILLS



Stufe 15

WEG DER HUNDERT FÄUSTE

Kategorie: Primär

Erzeugt: 6 Geisteskraft pro erfolgreichem Angriff

Eine schnelle Schlagabfolge, die Gegnern **140%** Waffenschaden zufügt.

RUNEN



Stufe 24: Hands of Lightning
Erhöht die Anzahl der Treffer beim zweiten Schlag von **7** auf **10**.



Stufe 32: Blazing Fists
Kritische Treffer erhöhen Eure Angriffs- und Bewegungsgeschwindigkeit für **5** Sekunden um **5%**. Dieser Effekt kann sich bis zu **3** Mal stapeln.



Stufe 40: Fists of Fury
Betroffene Ziele erhalten **10%** zusätzlichen Waffenschaden pro Sekunde über **5** Sekunden. Obendrein wird dem ersten Schlag ein kurzer Ansturm hinzugefügt.



Stufe 48: Spirited Salvo
Jede Aktivierung der Fertigkeit hat eine Chance von **15%** zusätzlich **15** Geisteskraft zu erzeugen.



Stufe 60: Windforce Flurry
Der dritte Schlag erzeugt einen Windstoß, der **250%** Waffenschaden als physischen Schaden bei Gegnern direkt vor Euch verursacht.



Stufe 16

GLEICHMUT

Kategorie: Verteidigung

Erzeugt: 10 Geisteskraft

Abklingzeit: 20 Sekunden

Ihr werdet von einem Schutzschild umhüllt, der **3** Sekunden lang sämtlichen eintreffenden Schaden absorbiert und Immunität gegen alle Kontrollverlusteffekte verleiht.

RUNEN



Stufe 23: Peaceful Repose
Bei Aktivierung heilt Euch Gleichmut zusätzlich.



Stufe 29: Reap What Is Sown
Wenn Gleichmut endet, explodiert der Schild und teilt **30%** des von Gleichmut absorbierten Schadens an Gegner im Umkreis von **18** Metern aus.

Der Schaden, den jeder Gegner erleidet, kann **100%** Eures eigenen maximalen Lebens nicht übersteigen.



Stufe 39: Tranquility
Erweitert den Schutzschild für **2** Sekunden auf Verbündete innerhalb von **40** Metern Umkreis und macht sie immun gegen Kontrollverlust, Verlangsamung und Einfrieren.



Stufe 47: Ascension
Erhöht die Dauer von Gleichmut auf **4** Sekunden.



Stufe 54: Instant Karma
Solange Gleichmut anhält, werden **50%** aller Projektile und Nahkampfangriffe auf den Angreifer zurückgeworfen.



Stufe 17

SCHLAG DER SIEBEN FÄUSTE

Kategorie: Fokus

Kosten: 50 Geisteskraft

Abklingzeit: 30 Sekunden

Ihr rast zwischen nahen Gegnern hin und her und verursacht im Laufe von **7** Schlägen **777%** Waffenschaden.

RUNEN



Stufe 23: Sudden Assault
Teleportiert Euch zum Ziel und erhöht den Schaden über **7** Schläge auf **1.007%** Waffenschaden.



Stufe 29: Several-Sided Strike
Erhöht die Anzahl der Schläge auf **9**.



Stufe 37: Pandemonium
Gegner, die von Schlag der Sieben Fäuste getroffen werden, haben bei jedem Schlag eine Chance von **25%**, für **7** Sekunden gelähmt zu werden.



Stufe 43: Sustained Attack
Verringert die Abklingzeit von Schlag der Sieben Fäuste auf **7** Sekunden.



Stufe 60: Fulminating Onslaught
Jeder Schlag explodiert und richtet im Umkreis von **7** Metern **111%** Waffenschaden als heiligen Schaden an.

Stufe 19

MANTRA DES ENTRINNENS

Kategorie: Mantras

Kosten: 50 Geisteskraft

Ihr sprecht ein Mantra, das Euch und Euren Verbündeten innerhalb von 37 Metern eine Chance von 15% gewährt, Angriffen auszuweichen. Hält 3 Minuten an.

Nachdem das Mantra ausgesprochen wurde, wird die Ausweichchance 3 Sekunden lang um zusätzliche 15% erhöht.

Es kann immer nur jeweils ein Mantra aktiv sein.

RUNEN

Stufe 24: Hard Target
Mantra des Entrinnens erhöht auch die Rüstung um 20%.

Stufe 33: Divine Protection
Jedes Ziel kann höchstens 1 Mal alle 90 Sekunden von diesem Effekt geschützt werden.

Stufe 40: Wind through the Reeds
Mantra des Entrinnens erhöht auch die Bewegungsgeschwindigkeit um 5%.

Stufe 50: Perseverance
Mantra des Entrinnens verringert auch die Dauer von Kontrollverlustzuständen wie Verlangsamung und Gefroren um 20%.

Stufe 58: Backlash
Ein erfolgreiches Ausweichmanöver kann möglicherweise einen Flammenschlag auslösen, der Feinden in der Nähe 35% Waffenschaden als Feuerschaden zufügt.

Stufe 21

MANTRA DER VERGELTUNG

Kategorie: Mantras

Kosten: 50 Geisteskraft

Ihr sprecht ein Mantra, das Euch und Eure Verbündeten innerhalb von 37 Metern Nahkampfschaden auf den Angreifer reflektieren lässt, wodurch dieser Heiligschaden in Höhe von 40% des erlittenen Schadens erleidet. Hält 3 Minuten an.

Nachdem das Mantra ausgesprochen wurde, werden 3 Sekunden lang 80% des von Euch erlittenen Schadens reflektiert.

Es kann immer nur jeweils ein Mantra aktiv sein.

RUNEN

Stufe 28: Retaliation
Erhöht die Menge an Schaden, die durch das Mantra zurückgeworfen wird, auf 60%. Das Mantra wirft jetzt sowohl Fernkampf- als auch Nahkampfschaden zurück.

Stufe 36: Transgression
Erhöht die Angriffsgeschwindigkeit für Euch und Eure Verbündeten um 8%.

Stufe 41: Indignation
Wenn Gegner durch Mantra der Vergeltung Schaden nehmen, besteht eine Chance von 10%, dass sie für 2 Sekunden gelähmt werden.

Stufe 56: Against All Odds
Während Mantra der Vergeltung Schaden von Euch reflektiert, besteht die Chance, dass 3 Punkte Geisteskraft wiederhergestellt werden.

Stufe 59: Collateral Damage
Ein Angreifer, der durch Mantra der Vergeltung Schaden erleidet, hat eine 30%-Chance, eine Resonanzwelle auszulösen, die ihm und Feinden in der Nähe 45% Waffenschaden als heiligen Schaden erteilt.

Stufe 21

REISSENDER WIND

Kategorie: Techniken

Kosten: 75 Geisteskraft

Umgebt Euch mit einem Windwirbel, der allen Gegnern im Umkreis von 10 Metern fortwährend 15% Waffenschaden zufügt. Der Wirbel hält 6 Sekunden lang an und wird jedes Mal erneuert, wenn Ihr einen Gegner mit einem Nahkampfangriff trefft. Bei kritischen Treffern besteht eine Chance, dass der Effekt des Wirbels bis zu 2 Mal verstärkt wird, bis zu einem Maximum von 45% Waffenschaden an nahen Gegnern.

RUNEN

Stufe 27: Master of Wind
Verlängert die Dauer des Wirbelwindes auf 10 Sekunden.

Stufe 33: Blade Storm
Verstärkt den Wirbelwind und erhöht den Schaden pro Stapelung auf 20% Waffenschaden. Das erhöht den Schaden mit 3 Stapelungen auf 60% Waffenschaden.

Stufe 38: Fire Storm
Erhöht den Radius des Wirbelsturms auf 13 Meter und ändert die Schadensart in Feuerschaden.

Stufe 46: Inner Storm
Solange Euer Wirbelsturm auf höchster Stapelstufe ist, erhaltet Ihr pro Sekunde 3 Geisteskraft.

Stufe 56: Cyclone
Wenn Wirbelwind auf höchster Stufe gestapelt ist, lösen kritische Treffer einen Blitztornado aus, der in regelmäßigen Abständen Feinden in der Nähe mit Elektroschocks 20% Waffenschaden als Blitzschaden zufügt. Jeder Blitztornado hält 3 Sekunden lang.

Reißender Wind: Jeder dritte Treffer löst einen mächtigen Wirbel aus.





Heilige Einkehr: Ein witziger Skill, nur nicht für Ihre Angreifer. Denn die ...



... können sich noch so sehr abzappeln – in den **Kreis** kommen sie nicht rein. Aber Vorsicht...



... wenn das Reservat **verschwindet**, sind Sie wieder zum Abschuss freigegeben.



Mystischer Verbündeter: Die hellblaue Lichtgestalt haut zwar nicht doll zu, ...



... wird mit Runenhilfe aber zum **Diablo-Hulk**. Denn die Runen spendieren ...



... die fünf **Essenzen** Wasser, Feuer, Luft, Leben und Erde.

MÖNCH: AKTIVE SKILLS

Stufe 22

HEILIGE EINKEHR

Kategorie: Verteidigung

Kosten: 30 Geisteskraft

Abklingzeit: 20 Sekunden

Erschafft einen Schutzkreis auf dem Boden, der 5 Sekunden lang anhält und den Gegner nicht passieren können.

RUNEN

Stufe 26: Safe Haven
Ihr und Eure Verbündeten, die im Wirkungsbereich von Heilige Einkehr stehen, regenerieren pro Sekunde Lebenspunkte.

Stufe 31: Sanctified Ground
Wenn Heilige Einkehr endet, wird sie für 6 Sekunden zu heiligem Boden, der darüberlaufenden Feinden die Bewegung um 60% verlangsamt.

Stufe 37: Consecration
Erhöht die Dauer von Heilige Einkehr auf 7 Sekunden.

Stufe 43: Circle of Protection
Ihr und Eure Verbündete, die im Wirkungsbereich von Heilige Einkehr stehen, erhalten 35% weniger Schaden.

Stufe 58: Forbidden Place
Ihr und Eure Verbündete, die im Wirkungsbereich von Heilige Einkehr stehen, teilen 10% mehr Schaden aus.

Stufe 22

MYSTISCHER VERBÜNDETER

Kategorie: Fokus

Kosten: 25 Geisteskraft

Ihr ruft einen Elementarverbündeten, der Gegner bekämpft, bis er zerstört wird. Der Verbündete fügt seinen Zielen pro Schlag 40% Eures Waffenschadens als physischen Schaden zu.

RUNEN

Stufe 27: Water Ally
Erfüllt Euren Verbündeten mit der Essenz des Wassers. Der Verbündete gewinnt die Fertigkeit, eine Wellenattacke auszuführen, die 120% Waffenschaden als physischen Schaden anrichtet und betroffene Ziele für 2 Sekunden um 30% verlangsamt.

Stufe 31: Fire Ally
Erfüllt Euren Verbündeten mit der Essenz des Feuers. Euer Verbündeter gewinnt die Fähigkeit, einen Flammentritt auszuführen, der 80% Waffenschaden als Feuerschaden anrichtet und zusätzliche 40% Waffenschaden als Feuerschaden pro Sekunde für 2 Sekunden bei allen Gegnern auf einer geraden Linie.

Stufe 39: Air Ally
Erfüllt Euren Verbündeten mit der Essenz der Luft. Mit jedem Angriff hat Euer Verbündeter eine Chance von 2%, für Euch 100 Geisteskraft zu erzeugen. Zusätzlich ist Euer Verbündeter von einem reißenden Wind umgeben, der Feinden in der Nähe 10% Waffenschaden als physischen Schaden pro Sekunde zufügt.

Stufe 46: Eternal Ally
Erfüllt Euren Verbündeten mit der Essenz des Lebens. Wenn der Verbündete stirbt, wird er mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% innerhalb von 5 Sekunden wiedergeboren. Zusätzlich wird der physische Schaden des Grundangriffs Eures Verbündeten um 44% Waffenschaden pro Schwung erhöht.

Stufe 53: Earth Ally
Erfüllt Euren Verbündeten mit der Essenz der Erde. Die maximale Lebensenergie für Euch und Euren Verbündeten wird um 10% erhöht. Der Verbündete bekommt auch die Fähigkeit, eine Erdwelle zu erzeugen, die einen einzelnen Gegner mit 60% Eures Waffenschadens als physischen Schaden trifft und diesen zwingt, 3 Sekunden lang den Verbündeten anzugreifen.



Mit seinem **Daibo-Kampfstab** ist der Mönch auch im Nahkampf ein harter Brocken.



Vor allem, wenn er eines seiner **Mantras** murmelt, bevor er zuschlägt.

Stufe 26

MANTRA DER HEILUNG

Kategorie: Mantras

Kosten: 50 Geisteskraft

Ihr sprecht ein Mantra, das Euch und Euren Verbündeten innerhalb von 40 Metern eine pro Sekunde erhöhte Lebensregeneration gewährt. Hält 3 Minuten an.

Nachdem das Mantra ausgesprochen wurde, wird die Lebensregeneration 3 Sekunden lang besonders stark erhöht.

Es kann immer nur jeweils ein Mantra aktiv sein.

RUNEN

Stufe 31: Sustenance
Erhöht die von Mantra der Heilung gewährte Regenerationsrate zusätzlich.

Stufe 38: Circular Breathing
Mantra der Heilung regeneriert auch 3 Geisteskraft pro Sekunde.

Stufe 42: Boon of Protection
Mantra der Heilung bedeckt Euch und Eure Verbündeten mit einem mystischen Schild, der über 2 Sekunden bis zu 15% des maximalen Lebens des jeweiligen Zieles absorbiert.

Stufe 48: Heavenly Body
Mantra der Heilung erhöht ebenfalls die Vitalität um 10%.

Stufe 53: Time of Need
Mantra der Heilung erhöht die Wiederstände gegen allen Schadensarten um 20%.

Stufe 30

MANTRA DER ÜBERZEUGUNG

Kategorie: Mantras

Kosten: 50 Geisteskraft

Ihr sprecht ein Mantra, das alle Gegner innerhalb von 19 Metern 12% zusätzlichen Schaden erleiden lässt. Hält 3 Minuten an.

Nachdem das Mantra ausgesprochen wurde, erleiden betroffene Gegner 3 Sekunden lang 24% zusätzlichen Schaden.

Es kann immer nur jeweils ein Mantra aktiv sein.

RUNEN

Stufe 35: Overawe
Erhöht die Kraft von Mantra der Überzeugung, sodass Gegner 24% zusätzlichen Schaden erleiden und 48% in den ersten 3 Sekunden.

Stufe 44: Intimidation
Gegner, die von Mantra der Überzeugung betroffen sind, teilen 10% weniger Schaden aus.

Stufe 47: Dishearten
Verlangsamt die Bewegung von Feinden im Umkreis von 28 Metern um 30%.

Stufe 55: Reclamation
Ihr und Eure Verbündete haben eine Chance von 30%, um einen größeren Betrag geheilt zu werden, wenn Ihr Nahkampfangriffe auf einen Gegner unter Einfluss von Mantra der Überzeugung ausführt.

Stufe 60: Submission
Feinde unter Einfluss von Mantra der Überzeugung erleiden 12% Waffenschaden als heiligen Schaden pro Sekunde.



Mantra der Überzeugung: Sieht nicht sonderlich spektakulär aus, steigert aber ...



... Ihre **Schadenswirkung**, vor allem in den ersten Sekunden nach Wirken. Außerdem...



... helfen Runen beim **Modifizieren**: Gegner ausbremsen, Verbündete heilen – was darf's sein?

Defensiv
Offensiv
Heilung
Unterstützung

MÖNCH: PASSIVE SKILLS

Stufe 10

LEICHTFÜSSIGKEIT

Erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit um **10%**.

Stufe 10

ENTSCHLOSSENHEIT

Von Euch verursachter Schaden reduziert den von Gegnern verursachten Schaden **2,5** Sekunden lang um **25%**.

Stufe 13

ERHABENE SEELE

Erhöht die maximale Geisteskraft um **100**.

Stufe 16

TRANSZENDENZ

Jeder verbrauchte Punkt Geisteskraft heilt Euch.

Stufe 20

GESANG DER RESONANZ

Erhöht die Dauer aller Mantras um **7** Minuten. Während eines der eigenen Mantras aktiv ist, erhaltet Ihr **2** Geisteskraft pro Sekunde.

Stufe 20

DIE GELEGENHEIT BEIM SCHOPFE PACKEN

Erhöht Euren Rüstungswert um **100%** Eurer Geschicklichkeit.

Stufe 24

DER PFAD DES WÄCHTERS

Beim Führen zweier Waffen erhaltet Ihr eine Chance von **15%**, Angriffen auszuweichen. Beim Führen einer Zweihandwaffe ist die Geisteskrafterzeugung um **25%** erhöht.



Fersengeld dank **Leichtfüßigkeit**: Mit dieser passiven Fähigkeit rennen wir schneller. Zum Beispiel davon. Vor diesen Skeletten etwa.



Transzendenz ist eine feine Sache, weil wir so beim Schadenausteilen quasi nebenbei geheilt werden. Die Pünktchen läppern sich sehr schnell.



Wenn wir **Die Gelegenheit beim Schopfe packen**, dann erhalten wir einen satten Bonus auf unseren Rüstungswert und können deutlich mehr einstecken.

Stufe 27

SECHSTER SINN

Erhöht die Ausweichchance um **30%** der kritischen Trefferchance.

Stufe 30

PAZIFISMUS

Wenn Ihr von Betäubungs-, Furcht- oder Betörungseffekten betroffen seid, wird sämtlicher erlittener Schaden um **75%** reduziert.

Stufe 35

FANAL VON YTAR

Alle Abklingzeiten werden um **15%** verringert.

Stufe 40

LICHT IM DUNKEL

Immer wenn Ihr einen anderen Spielercharakter mit einer aktiven Fertigkeit heilt, verursacht Ihr und der andere Spielercharakter **15** Sekunden lang **16%** mehr Schaden.

Stufe 45

EINS MIT DER WELT

Eure Elementarwiderstände entsprechen dem Wert Eures höchsten Elementarwiderstandes.

Stufe 50

KOMBOSCHLAG

Jeder unterschiedliche Geisteskrafterzeuger, den Ihr einsetzt, erhöht den von Euch verursachten Schaden **3** Sekunden lang um **8%**.

Stufe 58

NAHTODERFAHRUNG

Wenn Ihr tödlichen Schaden erleidet, erhaltet ihr statt zu sterben **35%** eures maximalen Lebens und **35%** Geisteskraft. Dieser Effekt kann nur einmal alle **90** Sekunden auftreten.



Ätsch-Bätsch! **Sechster Sinn** erhöht unsere Ausweichchance erheblich. Je höher unser kritischer Trefferwert, desto häufiger weichen wir damit aus.



Das **Fanal von Ytar** verringert alle Abklingzeiten um 15%. Heißt im Umkehrschluss: Wir können unsere aktiven Fähigkeiten häufiger einsetzen.



Mit dem **Komboschlag** erhöhen wir mit jedem unterschiedlichen Geisteskrafterzeuger unseren Schaden für drei Sekunden lang.

MÖNCH: WANN KOMMT WAS? (STUFE 1-30)

Stufe	Aktive Fähigkeiten	Passive Fähigkeiten	Runen
1	Donnerfäuste		
2	Fegender Tritt		
3	Tödliche Reichweite		
4	Lichtblitz		
5	Gewitterfront		
6			Thunderlap (Donnerfäuste)
7			Vulture Claw Kick (Peitschenschwanztritt)
8	Odem des Himmels		
9	Rasender Angriff		Piercing Trident (Tödliche Reichweite)
10		Leichtfüßigkeit	
		Der Pfad des Wächters	
11	Lähmende Woge		Northern Breeze (Gewitterfront)
12	Woge des Lichts		Self Reflection (Lichtblitz)
13	Explodierende Hand	Entschlossenheit	
14	Zyklonschlag		Lightning Flash (Donnerfäuste); Circle of Scorn (Odem des Himmels)
15	Weg der Hundert Fäuste		Sweeping Armada (Peitschenschwanztritt); Way of the Falling Star (Rasender Angriff)
16	Gleichmut	Transzendenz	
17	Schlag der Sieben Fäuste		Mangle (Lähmende Woge)
18			Keen Eye (Tödliche Reichweite); The Flesh is Weak (Explodierende Hand)
19	Mantra des Entrinnens		Blinded and Confused (Lichtblitz); Wall of Light (Woge des Lichts)

Stufe	Aktive Fähigkeiten	Passive Fähigkeiten	Runen
20		Gesang der Resonanz	Tailwind (Gewitterfront)
		Die Gelegenheit beim Schopfe packen	
21	Mantra der Vergeltung		Circle of Life (Odem des Himmels); Eye of the Storm (Zyklonschlag)
	Reißender Wind		
22	Heilige Einkehr		
	Mystischer Verbündeter		
23			Flying Side Kick (Rasender Angriff); Peaceful Repose (Gleichmut); Sudden Assault (Schlag der Sieben Fäuste)
24		Erhabene Seele	Hands of Lightning (Weg der Hundert Fäuste); Hard Target (Mantra des Entrinnens)
25			Explosive Light (Woge des Lichts); Strong Spirit (Explodierende Hand); Implosion (Zyklonschlag)
26	Mantra der Heilung		Concussion (Lähmende Woge); Safe Haven (Heilige Einkehr)
27		Sechster Sinn	Master of Wind (Reißender Wind); Water Ally (Mystischer Verbündeter)
28			Spinning Flame Kick (Peitschenschwanztritt); Blinding Echo (Lichtblitz); Retaliation (Mantra der Vergeltung)
29			Reap What is Sown (Gleichmut); Several-Sided Strike (Schlag der Sieben Fäuste)
30	Mantra der Überzeugung	Pazifismus	Static Charge (Donnerfäuste)

MÖNCH: WANN KOMMT WAS? (STUFE 31-60)

Stufe	Passive Fähigkeiten	Runen
31		Sanctified Ground (Heilige Einkehr); Fire Ally (Mystischer Verbündeter); Sustenance (Mantra der Heilung)
32		Blazing Wrath (Odem des Himmels); Quicksilver (Rasender Angriff); Blazing Fists (Weg der Hundert Fäuste)
33		Flurry (Gewitterfront); Divine Protection (Mantra des Entrinnens); Blade Storm (Reißender Wind)
34		Scattered Blows (Tödliche Reichweite); Sunburst (Zyklonschlag)
35	**Fanal von Ytar**	Empowered Wave (Woge des Lichts); Overawe (Mantra der Überzeugung)
36		Rising Tide (Lähmende Woge); Creeping Demise (Explodierende Hand); Transgression (Mantra der Vergeltung)
37		Pandemonium (Schlag der Sieben Fäuste); Consecration (Heilige Einkehr)
38		Scorpion Sting (Peitschenschwanztritt); Fire Storm (Reißender Wind); Circular Breathing (Mantra der Heilung)
39		Soaring Skull (Rasender Angriff); Tranquility (Gleichmut); Air Ally (Mystischer Verbündeter)
40	**Licht im Dunkel**	Fists of Fury (Weg der Hundert Fäuste); Wind through the Reeds (Mantra des Entrinnens)
41		Searing Light (Lichtblitz); Wall of Wind (Zyklonschlag); Indignation (Mantra der Vergeltung)
42		Quickening (Donnerfäuste); Boon of Protection (Mantra der Heilung)
43		Sustained Attack (Schlag der Sieben Fäuste); Circle of Protection (Heilige Einkehr)
44		Infused with Light (Odem des Himmels); Impending Doom (Explodierende Hand); Intimidation (Mantra der Überzeugung)
45	**Eins mit der Welt**	Slipstream (Gewitterfront)

Stufe	Passive Fähigkeiten	Runen
46		Inner Storm (Reißender Wind); Eternal Ally (Mystischer Verbündeter)
47		Strike from Beyond (Tödliche Reichweite); Ascension (Gleichmut); Dishearten (Mantra der Überzeugung)
48		Spirited Salvo (Weg der Hundert Fäuste); Heavenly Body (Mantra der Heilung)
49		Blinding Speed (Rasender Angriff); Blinding Light (Woge des Lichts)
50	**Kombo-schlag**	Perseverance (Mantra des Entrinnens)
51		Tsunami (Lähmende Woge); Essence Burn (Explodierende Hand)
52		Bounding Light (Donnerfäuste); Hand of Ytar (Peitschenschwanztritt)
53		Earth Ally (Mystischer Verbündeter); Time of Need (Mantra der Heilung)
54		Foresight (Tödliche Reichweite); Instant Karma (Gleichmut)
55		Faith in the Light (Lichtblitz); Soothing Breeze (Zyklonschlag); Reclamation (Mantra der Überzeugung)
56		Bluster (Gewitterfront); Against All Odds (Mantra der Vergeltung); Cyclone (Reißender Wind)
57		Breaking Wave (Lähmende Woge); Pillar of the Ancients (Woge des Lichts)
58	**Nahtod-erfahrung**	Backlash (Mantra des Entrinnens); Forbidden Palace (Heilige Einkehr)
59		Pentinent Flame (Odem des Himmels); Collateral Damage (Mantra der Vergeltung)
60		Windforce Flurry (Weg der Hundert Fäuste); Fulminating Onslaught (Schlag der Sieben Fäuste); Submission (Mantra der Überzeugung)



MÖNCH: SPEZIELLE AUSRÜSTUNG



FAUSTWAFFEN

HANDWERK

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde	Eigenschaften	Benötigt Schmied auf Stufe
Adept Shuko	24	29,4	13–29	1,40	+2 zufällige Eigenschaften	3
Grand Master Knuckles	35	46,2	20–46	1,40	+5 zufällige Eigenschaften	5
Resplendent Demon Fang	59	156,8	67–157	1,40	+4 zufällige Eigenschaften	8
Exalted Golden Talon	60	210,0	90–210	1,40	+4 zufällige Eigenschaften	10
Exalted Fine Golden Talon	60	210,0	90–210	1,40	+5 zufällige Eigenschaften	10
Exalted Grand Golden Talon	60	210,0	90–210	1,40	+6 zufällige Eigenschaften	10

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde
Crystal Fist	7	17,5–19,6	7–15	1,40
Rabid Strike	16	23,1–25,2	9–20	1,40
Fleshrake	25	32,9–25,7	(15–17)–(32–34)	1,40
Scarbinger	36	67,2–74,2	26–60	1,40
Sledge Fist	47	112,7–143,5	(54–73)–(107–132)	1,40
Logan's Claw	56	239,4–347,2	56–130	1,40
Won Khim Lau	60	384,3–585,2	78–181	1,40
The Fist of Az'Turrasq	60	389,4–506,7	(186–256)–(370–468)	1,40

SET-GEGENSTÄNDE

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde	Teil des Sets	Teile im Set
Shenlong's Crashing Tide	60	384,3–585,2	78–181	1,40	Shenlong's Defense	2
Shenlong's Endless Wave	60	445,8–684,7	78–181	1,62–1,64	Shenlong's Defense	2



DAIBOS

HANDWERK

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde	Eigenschaften	Benötigt Schmied auf Stufe
Journeyman Spade	13	21,5	14–25	1,10	+2 zufällige Eigenschaften	2
Master Taiji	27	41,8	27–49	1,10	+3 zufällige Eigenschaften	4
Magnificent Lathi	51	176,6	113–208	1,10	+4 zufällige Eigenschaften	7
Glorious Guru Staff	60	442,2	282–522	1,10	+5 zufällige Eigenschaften	9
Exalted Zhezl	60	442,2	282–522	1,10	+4 zufällige Eigenschaften	10
Exalted Fine Zhezl	60	442,2	282–522	1,10	+5 zufällige Eigenschaften	10
Exalted Grand Zhezl	60	442,2	282–522	1,10	+6 zufällige Eigenschaften	10

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde
Balance	10	24,0–26.0	14–25	1,14–1,16
The Clouds and the Moon	37	85,3–96.5	43–79	1,21–1,22
The Paddle	43	111,7–124.9	(74–84)–(129–143)	1,10
Flyring Dragon	60	620,1–656.8	(398–424)–(729–770)	1,10

SET-GEGENSTÄNDE

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde	Teil des Sets	Teile im Set
Inna's Justice	60	564,0–698,2	(326-412)–(558-673)	1,28–1,29	Inna's Majesty	5



GEISTSTEINE

HANDWERK

Name	Benötigte Stufe	Rüstung	Eigenschaften	Benötigt Schmied auf Stufe
Exalted Grand Ghost Sight	60	322–359	+6 zufällige Eigenschaften	10

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe	Rüstung
See No Evil	10	36–41
Gyana Na Kashu	26	84–133
The Mind's Eye	33	114–149
Erlang Shen	57	255–284

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe	Rüstung
Bezoar Stone	53	232–254
The Eye of the Storm	56	255–284
Tzo Krin's Gaze	60	322–359
Madstone	60	360–414

SET-GEGENSTÄNDE

Name	Benötigte Stufe	Rüstung	Teil des Sets	Teile im Set
Inna's Splendor	60	513–574	Inna's Majesty	5

DER DÄMONEN-JÄGER

Da geht nicht nur Dämonen die Düse: Jäger im Anmarsch! Denn dank Hass, Disziplin und Dauerfeuer sind die Fernkämpfer eine verdammt taffe Klasse. Von Fabian Herzberger



DATEN UND FAKTEN

- **Primärattribut:** Geschicklichkeit
- **Vergleichbarer Diablo 2 Charakter:** Mischung aus Assassine und Amazone
- **Einzigartige Ausrüstung:** Handarmbrüste, Köcher, Umhänge
- **Ressource:** Hass und Disziplin

Wozu Pflöcke umständlich ins Herz hämmern, wenn man Bolzen und Pfeile aus halbwegs sicherer Distanz verschießen kann? Dämonenjäger haben viel mit der coolen Kate Beckinsale in ihren diversen Vampirfilmen gemein. Da wären tödliche Armbrüste, Wurfdolche, Krähenfüße, akrobatische Kampfstile und eine schier unendlich große Trickkiste. Denn die Dämonenjäger leben dafür, alle Dämonen vom Antlitz der Welt zu tilgen und für ihre Opfer blutige Rache zu nehmen.

Die Jäger gehören keinem bestimmten Volk an und gehorchen auch keinem König. Sie unterstehen keiner Gerichtsbarkeit und sind ihre eigenen Herren. Einzig der brennende Hass in ihrem Herzen treibt sie jede Nacht hinaus in die Dunkelheit. Dort verbergen sie sich listig in den Schatten und lauern auf ihre Beute. Also wie Rosenverkäufer, quasi.

Im Kampf setzen sie bevorzugt auf den Fernkampf und hinterlistige Fallen. Die überlegene Stärke der Dämonen gleichen sie durch Geschick, Schnelligkeit und Arglist aus. Sie bedienen sich fragwürdiger Schattenmagie, um sich in Finsternis zu hüllen und von Schatten zu Schatten zu schlüpfen. Gerät ein Dämonenjäger doch einmal in Bedrängnis, wirft er dem Feind kurzerhand eine Rauchgranate zwischen die Beine und entschwindet in Sekundenbruchteilen.



DIE PERFEKTE KLASSE FÜR ALLE ...

- ... die gerne aus sicherer Entfernung »pew pew« machen.
- ... die auch bei zwei Ressourcen noch den vollen Durchblick behalten.
- ... die unbedingt ein (lebendes) »Pet« beschwören wollen.
- ... Rosenverkäufer.

Im Spiel stehen den Dämonenjägern Handarmbrüste, Köcher und einhüllende Umhänge exklusiv zur Verfügung. Die Handarmbrust ist wesentlich handlicher als eine schwere Armbrust und hat meist eine schnellere Schussfolge. Dadurch können die Jäger ihre Feinde mit einem wahren Schusshagel eindecken. Und was ist cooler als eine Handarmbrust? Genau, zwei Handarmbrüste!



Krähenfüße verlangsamen alle Ziele, die sich über die Falle hinweg begeben. Gerade in engen Korridoren können Sie damit die meisten Gegner auf Distanz halten und mit Bolzen eindecken.

Die Ressourcen des Dämonenjägers: Hass und Disziplin

Als einzige Klasse im Spiel greift der Dämonenjäger auf zwei Ressourcen zurück. Für ihre meisten sekundären Fähigkeiten, die erhöhten Schaden verursachen und nützliche Zusatzeffekte haben, wird **Hass** verbraucht. Dazu zählen **Durchbohren** und **Chakram**. Hass regeneriert sich nicht, sondern muss mit speziellen Fähigkeiten wieder aufgebaut werden: **Hungriger Pfeil** oder **Bolaschuss** erzeugen bei jeder Nutzung drei Hass. Nutzen Sie die Hass generierenden Attacken also am besten gegen schwächere Feinde und sparen Sie sich den Hass für mächtige Bossgegner auf, um sie schnell um die Ecke zu bringen.



Die zweite Ressource, **Disziplin**, wird für die meisten Tricks und Fallen verwendet. Disziplin regeneriert sich selbst, Fähigkeiten zum Erhöhen der Regenerationsrate gibt's leider nicht. Setzten Sie deshalb Skills wie **Krähenfüße** oder **Salto** mit Bedacht ein.

Die Laufbahn des Dämonenjägers

Spielen Sie in einer Gruppe, können Sie getrost auf defensive Fähigkeiten verzichten. Lassen Sie die anderen die Drecksarbeit verrichten und decken Sie Ihre Feinde mit einem Geschosshagel ein. **Hungriger Pfeil**, **Schnellfeuer**, **Sperrfeuer** und **Rachehagel** verursachen allesamt sehr hohen Schaden und erledigen die meisten Feinde in Windeseile.

Falls Sie alleine losziehen, also keinen dickhäutigen Barbaren dabeihaben, der sich für Sie ins Getümmel schmeißt, müssen Sie einen Blick in Ihre Trickkiste werfen. **Krähenfüße**, **Salto**, **Ausweichschuss** und **Rauchwolke** sind ausgezeichnete Fähigkeiten, um die Gegner auf Distanz zu halten oder brenzligen Situationen zu entkommen. Verlangsamen Sie Ihre Gegner und bleiben Sie stets auf Abstand. Rufen Sie notfalls mit **Gefährte** einen Raben zur Hilfe, der Ihnen einige Gegner vom Hals halten kann.

Sind Sie mit einer Gruppe unterwegs, sind besonders die passiven Fähigkeiten **Ruhige Hand**, **Bogenschießen** und **Scharfschütze** hilfreich. Müssen Sie sich dagegen alleine durch die Dungeons kämpfen, nehmen Sie **Taktischer Vorteil**, **Perfektionist** oder **Maßanfertigung** mit.



Sind Sie von mehreren Gegnern umzingelt, kann Ihnen ein **Salto** aus der Patsche helfen. Bewegen Sie die Maus an den gewünschten Zielpunkt und aktivieren Sie die Fähigkeit. Ihr Dämonenjäger tänzelt gekonnt aus der Gefahrenzone.

DÄMONENJÄGER: AKTIVE SKILLS

Stufe 1

HUNGRIGER PFEIL

Kategorie: Primär

Erzeugt: 3 Hass

Feuert einen magieerfüllten Pfeil ab, der Ziele findet, ihnen 115% Waffenschaden zufügt und eine Chance von 35% hat, Ziele zu durchschlagen.

RUNEN

Stufe 6: Puncturing Arrow
Erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass der Pfeil durchschlägt, auf 50%.

Stufe 17: Cinder Arrow
Setzt den Pfeil in Brand und erteilt über 3 Sekunden 35% zusätzlichen Waffenschaden als Feuerschaden.

Stufe 26: Shatter Shot
Wenn der Pfeil das erste Ziel erfolgreich durchschlägt, splittert er in 3 Geschosse auf.

Stufe 42: Devouring Arrow
Jeder zusätzliche Durchschlag erhöht den Schaden des Pfeils um 70%.

Stufe 52: Spray of Teeth
Ein erfolgreicher kritischer Treffer sprengt eine Ladung Knochen aus dem Gegner und verursacht 50% Waffenschaden bei Feinden in diesem Gebiet.

Stufe 2

DURCHBOHREN

Kategorie: Sekundär

Kosten: 25 Hass

Durchbohrt ein Ziel mit 250% Waffenschaden.

RUNEN

Stufe 7: Impact
Durchbohren hat eine Chance von 65%, das Ziel zurückzustoßen und für 1,5 Sekunden zu lähmen.

Stufe 15: Chemical Burn
Euer Ziel wird obendrein für 2 Sekunden 125% Waffenschaden in Form von physischem Schaden bluten.

Stufe 28: Overpenetration
Das Messer wird alle Feinde auf einer geraden Linie durchbohren.

Stufe 53: Awareness
Nach dem eigentlichen Wurf schleudert Ihr noch mehrere Klingen, die allen Gegnern im Umkreis von 9 Metern 75% Waffenschaden erteilen.

Stufe 58: Grievous Wounds
Kritische Treffer verursachen zusätzlichen Schaden.

Stufe 3

EINFANGENDER SCHUSS

Kategorie: Primär

Erzeugt: 3 Hass

Erfüllt einen Pfeil mit Schattenenergie, der 75% Waffenschaden verursacht und bis zu 2 Gegner umschließt, was ihre Bewegungsgeschwindigkeit 2 Sekunden lang um 60% reduziert.

RUNEN

Stufe 9: Chain Gang
Ihr könnt bis zu 4 Ziele treffen.

Stufe 18: Shock Collar
Ihr trefft Eure Ziele mit elektrisch geladenen Ketten, die für 2 Sekunden zusätzliche 18% Waffenschaden als Blitzschaden anrichten.

Stufe 34: Heavy Burden
Erhöht die Dauer der Bewegungsverlangsamung auf 4 Sekunden.

Stufe 47: Justice is Served
Erhöht den erzeugten Hass auf 6 pro Schuss.

Stufe 54: Bounty Hunter
Erhalten Sie 6% des ausgeteilten Schadens als Lebensenergie.



Hungriger Pfeil: Der Standardangriff ist auch für miese Schützen geeignet.



Einfangender Schuss: Hält Ihnen Gegner vom Leib.



Durchbohren: Schnelle Messerwürfe perforieren Ihre Opfer.



Einfangender Schuss: Mit der Stufe-9-Rune bremsen Sie gleich vier Gegner aus.



Ein starkes **Team**: Nahkampf-Templer und Fernkampf-Dämonenjägerin.



Schnell weg hier! Im **Getümmel** fühlt sich die Jägerin nicht wohl – der Salto hilft.

Stufe 4

KRÄHENFÜSSE

Kategorie: Verteidigung

Kosten: 6 Disziplin

Legt eine Falle mit Krähenfüßen auf den Boden, die ausgelöst wird, wenn sich ihr ein Gegner nähert. Nach der Auslösung verlangsamen die Krähenfüße die Bewegungsgeschwindigkeit aller Gegner in einem Umkreis von 11 Metern um 60%. Diese Falle hält 6 Sekunden lang an.

RUNEN

Stufe 12: Hooked Spines
Erhöht die Verlangsamungsrate auf 80%.

Stufe 18: Torturous Ground
Sobald die Falle ausgelöst wird, werden alle Gegner in diesem Bereich für 2 Sekunden gelähmt.

Stufe 28: Jagged Spikes
Gegner im Wirkungsbereich nehmen obendrein 45% Waffenschaden.

Stufe 41: Carved Stakes
Verringert die Kosten für Krähenfüße auf 4 Disziplin.

Stufe 54: Bait the Trap
Wenn Ihr im Wirkungsbereich steht, erhaltet Ihr bei all Euren Angriffen zusätzliche 10% auf die Wahrscheinlichkeit eines kritischen Treffers.

Stufe 5

SCHNELLFEUER

Kategorie: Sekundär

Kosten: 20 Hass zu Anfang, dann zusätzlich 10 Hass während kanalisiert wird

Feuert eine Folge von Pfeilen ab, die 228% Waffenschaden als physischen Schaden verursachen.

RUNEN

Stufe 11: Withering Fire
Verringert die anfänglichen Hasskosten auf 5 und entzündet Eure Pfeile, sodass sie Feuerschaden erteilen.

Stufe 19: Web Shot
Verringert die Bewegung des betroffenen Ziels für 1 Sekunde um 80%.

Stufe 32: Fire Support
Während Ihr Schnellfeuer kanalisiert, feuert Ihr jede Sekunde 3 zielsuchende Geschosse ab. Jedes Geschoss verursacht bei Zielen in der Nähe 35% Waffenschaden als physischen Schaden.

Stufe 45: High Velocity
Feuert Giftpfeile ab, die eine 40% Chance haben, Feinde zu durchschlagen.

Stufe 56: Bombardment
Feuert rasch Granaten ab, die bei der Explosion in einem Radius von 3,5 Metern allen Gegnern 276% Waffenschaden in Form von Feuerschaden erteilen.

Stufe 8

RAUCHWOLKE

Kategorie: Verteidigung

Kosten: 14Disziplin

Ihr verschwindet hinter einem Rauchvorhang und werdet 2 Sekunden lang unsichtbar.

RUNEN

Stufe 14: Displacement
Ihr erhaltet 35% Bewegungsgeschwindigkeit bei Aktivierung.

Stufe 23: Lingering Fog
Verlängert die Dauer des Effekts auf 3 Sekunden.

Stufe 33: Breathe Deep
Während Ihr unsichtbar seid, gewinnt Ihr pro Sekunde 6 Hass.

Stufe 44: Special Recipe
Verringert die Kosten auf 12 Disziplin.

Stufe 59: Choking Gas
Hinterlasst eine Gaswolke, die 5 Sekunden lang jedem Gegner in diesem Bereich pro Sekunde 70% Waffenschaden als physischen Schaden zufügt.



Krähenfüße: Wer in dieses Gebiet tappst, lässt es mal ganz gemütlich angehen.



Schnellfeuer: Verbrennt Ihren Hass im Nu, ist aber tödlich effektiv.



Rauchwolke: Quasi die Nebelgranate von Diablo 3. Hält aber nicht so lang.



Salto: Quasi das Gegenstück zum Barbaren-Sprung. Der hüpft INS Gefecht, Sie hüpfen RAUS.



Salto: Aber Obacht, wohin Sie springen – sonst landen Sie im nächsten Feindtrupp.

DÄMONENJÄGER: AKTIVE SKILLS

Stufe 9

SALTO

Kategorie: Jagd

Kosten: 8 Disziplin

Ihr macht einen akrobatischen Sprung über 35 Meter.

RUNEN

Stufe 16: Action Shot
Während Ihr Euch bewegt, feuert Ihr Pfeile auf Ziele in der Nähe und fügt ihnen 75% Waffenschaden zu.

Stufe 23: Rattling Roll
Alle Feinde im Umkreis von 7 Metern um Euren Zielort werden zurückgestoßen und für 1,5 Sekunden gelähmt.

Stufe 33: Tumble
Wenn Ihr Salto benutzt habt, wird der nächste Salto innerhalb von 6 Sekunden um 50% billiger.

Stufe 38: Acrobatics
Entfernt die Disziplinkosten, fügt aber eine Abklingzeit von 15 Sekunden hinzu.

Stufe 49: Trail of Cinders
Entzündet für 100% Waffenschaden in Form von Feuerschaden alles entlang Eures Weges.

Stufe 11

BOLASCHUSS

Kategorie: Primär

Erzeugt: 3 Hass

Ihr schießt eine explosive Bola ab, die sich um ihr Ziel wickelt. Nach 1 Sekunde explodiert die Bola und fügt dem Ziel 130% Waffenschaden als Feuerschaden zu. Außerdem wird allen anderen Zielen im Umkreis von 7 Metern 110% Waffenschaden als Feuerschaden zugefügt.

RUNEN

Stufe 14: Volatile Explosion
Erhöht den Explosionsradius auf 13 Meter.

Stufe 24: Thunder Ball
Wenn die Bola explodiert, verteilt sie 130% Waffenschaden in Form von Blitzschaden und hat eine Chance von 35%, das Primärziel zu lähmen.

Stufe 37: Acid Strike
Verschießt 3 Bolas, von denen jede 130% Waffenschaden in Form von Giftschaden erteilt. Die Bolas explodieren nicht mehr mit Flächenschaden.

Stufe 51: Bitter Pill
Wenn die Bola explodiert, besteht eine 15% Chance, dass Ihr 2 Disziplin erhaltet.

Stufe 57: Imminent Doom
Verbessert die Bola so, dass sie dem Ziel 182% Waffenschaden als arkanen Schaden zufügt und 154% Waffenschaden als arkanen Schaden bei allen anderen Gegnern im Umkreis von 7 Metern. Die Explosionsverzögerung wird auf 2 Sekunden erhöht.



Aus den anfangs noch harmlosen Jäger-Pfeilen werden später fiese **Feuergeschosse**.



Volltreffer! Wir braten uns ein **Dämonenjäger-schnitzel**.

Stufe 12

CHAKRAM

Kategorie: Sekundär

Kosten: 10 Hass

Feuert eine wirbelnde Chakram ab, die Gegnern in ihrem Weg **150%** Waffenschaden als physischen Schaden zufügt.

RUNEN

Stufe 18: Twin Chakram
Ein zweites Chakram spiegelt das erste. Jedes Chakram fügt **101%** Waffenschaden in Form von physischem Schaden zu.

Stufe 26: Serpentine
Das Chakram fliegt in einer leichten Kurve und erteilt Feinden auf seinem Weg **203%** Waffenschaden als Giftschaden.

Stufe 34: Razor Disk
Das Chakram windet sich in einer Spirale vom Zielpunkt aus und verursacht bei Feinden auf dem Weg **165%** Waffenschaden als arkanen Schaden.

Stufe 48: Boomerang
Der Weg des Chakrams formt eine Schleife und verteilt unterwegs **188%** Waffenschaden als Blitzschaden.

Stufe 57: Shuriken Cloud
Umgebt Euch selbst für **120** Sekunden mit wirbelnden Chakrams, die nahen Feinden **30%** Waffenschaden als physischen Schaden erteilt.

Stufe 13

VORBEREITUNG

Kategorie: Jagd

Abklingzeit: 45 Sekunden

Stellt sofort sämtliche Disziplin wieder her.

RUNEN

Stufe 19: Invigorating
Erhöht die maximale Disziplin **5** Sekunden lang um **10** Punkte, wenn Ihr Vorbereitung benutzt.

Stufe 25: Punishment
Stellt allen Hass für **25** Disziplin wieder her. Vorbereitung hat keine Abklingzeit.

Stufe 35: Battle Scars
Nach dem Einsatz von Vorbereitung erhaltet Ihr **60%** Lebensenergie.

Stufe 44: Focused Mind
Gibt Euch **45** Disziplin über einen Zeitraum von **15** Sekunden, anstatt sie sofort zurück zu erhalten.

Stufe 52: Backup Plan
Es besteht eine Chance von **30%**, dass die Abklingzeit nicht ausgelöst wird.

Stufe 14

AUSWEICHSCHUSS

Kategorie: Gerätschaften

Erzeugt: 4 Hass

Kosten: 4 Disziplin bei einem Rückwärtssalto

Feuert einen Schuss ab, der **125%** Waffenschaden verursacht. Wenn sich direkt vor Euch ein Gegner befindet, macht Ihr zusätzlich einen Rückwärtssalto, der Euch **15** Meter weit weg bewegt.

RUNEN

Stufe 21: Shrapnel
Verschießt explodierende Bolzen, die **30%** Waffenschaden in Form von Feuerschaden bei allen Feinden im Umkreis von **6** Metern um das Hauptziel verursachen.

Stufe 26: Parting Gift
Wann Ihr einen Rückwärtssalto einleitet, hinterlasst Ihr eine Giftbombe, die nach **1,2** Sekunden explodiert und in einem Radius von **11** Metern **45%** Waffenschaden in Form von Giftschaden verursacht. Wandelt Ausweichschuss in Giftschaden.

Stufe 34: Covering Fire
Verschießt einen Bolzenfächer, der bis zu **3** Ziele mit jeweils **125%** Waffenschaden trifft.

Stufe 42: Displace
Erhöht die Strecke des Rückwärtssaltos auf **28** Meter.

Stufe 53: Surge
Verringert die Kosten von Rückwärtssalto auf **2** Disziplin. Wandelt Ausweichschuss in Blitzschaden.

Stufe 15

GRANATEN

Kategorie: Primär

Erzeugt: 3 Hass

Werft **3** Granaten, die bei ihrer Explosion **95%** Waffenschaden als Feuerschaden verursachen.

RUNEN

Stufe 22: Tinkerer
Erhöht den erzeugten Hass auf **6** Punkte.

Stufe 32: Cluster Grenades
Ihr werft Cluster-Granaten, die in einem Radius von **8** Metern **112%** Waffenschaden in Form von Feuerschaden anrichten.

Stufe 40: Fire Bomb
Ihr werft eine einzelne Granate, die **123%** Waffenschaden als Feuerschaden verursacht.

Stufe 48: Stun Grenades
Schleudert Granaten, die mit einer Wahrscheinlichkeit von **25%** Feinde für **2** Sekunden lähmen.

Stufe 60: Gas Grenades
Werft Granaten, die bei der Explosion **95%** Waffenschaden als Giftschaden anrichten und eine Wolke hinterlassen, die **3** Sekunden lang jede Sekunde zusätzlich **25%** Waffenschaden als Giftschaden bei Feinden verursacht, die sich darin aufhalten.



Ausweichschuss: Macht nicht sonderlich viel Waffenschaden, ist aber...



... prima für prekäre Situationen. Der **Unhold** hier will uns schlagen, doch wir...



... **springen** automatisch zurück und schießen den Kerl über den Haufen.

DÄMONENJÄGER: AKTIVE SKILLS

Stufe 16

SCHATTENKRAFT

Kategorie: Verteidigung

Kosten: 14 Disziplin

Ihr zieht Kraft aus den Schatten und gewinnt 3 Sekunden lang 20% allen verursachten Schadens als Leben.

RUNEN

Stufe 21: Night Bane
Erhaltet zusätzlich 4 Hass pro Sekunde, solange Schattenkraft aktiv ist.

Stufe 29: Blood Moon
Erhöht erteilten Schaden auf 30%.

Stufe 37: Well of Darkness
Verringert die Disziplinkosten auf 12.

Stufe 51: Gloom
Verringert den eingehenden Schaden um 65%, solange Schattenkraft aktiv ist.

Stufe 58: Shadow Glide
Erhaltet einen Bonus von 40% auf Eure Bewegungsgeschwindigkeit, wenn Schattenkraft aktiv ist.

Stufe 17

GEFÄHRTE

Kategorie: Jagd

Kosten: 10 Disziplin

Beschwört einen Raben als Gefährten. Der Rabe hackt regelmäßig auf Gegner ein und fügt ihnen 58% Eures Waffenschadens als physischen Schaden zu.

RUNEN

Stufe 22: Spider Companion
Beschwört eine Spinne anstelle des Raben. Die Angriffe der Spinne verlangsamen zusätzlich die Bewegungsgeschwindigkeit von Feinden für 2 Sekunden um 60%.

Stufe 29: Bat Companion
Beschwört eine Fledermaus, die Euch 3 Hass pro Sekunde gewährt.

Stufe 41: Boar Companion
Beschwört ein Wildschwein, dessen Angriffe alle Feinde in einem Gebiet treffen.

Stufe 46: Ferret Companion
Beschwört mehrere Frettchen, die für Euch Gold einsammeln und die Goldsumme um 10% erhöhen, die Ihr bei Monstern findet.

Stufe 59: Wolf Companion
Beschwört für 25 Sekunden einen Wolf, der mit 60% Eures Waffenschadens als physischen Schaden angreift.

Stufe 17

DOLCHFÄCHER

Kategorie: Gerätschaften

Kosten: 20 Hass

Abklingzeit: 10 Sekunden

Werft Dolche in einer Spirale um Euch und fügt allen Gegnern in einem Umkreis von rund 9 Metern 320% Waffenschaden zu. Die Dolche verlangsamen Gegner außerdem 2 Sekunden lang um 60%.

RUNEN

Stufe 23: Crippling Razors
Erhöht die Verlangsamung von Gegnern für 2 Sekunden auf 80%.

Stufe 32: Retaliate
Umgebt Euch selbst mit wirbelnden Klingen, die 464% Waffenschaden an alle Gegner verteilen, sofern Ihr innerhalb der nächsten 10 Sekunden getroffen werdet.

Stufe 38: Hail of Knives
Erhöht den Flächenschaden-Radius auf 19 Meter.

Stufe 44: Fan of Daggers
Eure Messer haben eine 65% Chance, Gegner für 2 Sekunden zu lähmen.

Stufe 59: Assassin's Knives
Werft Messer mit großer Reichweite, die 5 zusätzlichen Zielen 70% Waffenschaden zufügen.



Gefährte: Als Grundausstattung bekommen Sie einen mäßig starken Raben zur Seite.



Gefährte: Mit Runen schalten Sie auf Spinne, Fledermaus, Wildschwein, Frettchen oder Wolf um.



Dolchfächer: Rundum-Befreiungsschlag mit Klingen; bremst Gegner außerdem aus.



Stachelfalle: Spaßig – Fallen legen und Gegner anlocken. Erfordert aber etwas Übung.



Stachelfalle: Mit der Stufe-27-Rune gibt's sechs Fallen gleichzeitig, mit Stufe 30 sogar eine Haftladung.



Elementarpfeil: Lässt sich mit Runen modifizieren. Hier ist der Standard-Feuerpfeil im Einsatz.

Stufe 17

STACHELFALLE

Kategorie: Gerätschaften

Kosten: 30 Hass

Stellt eine Falle, die nach Ablauf von 1,2 Sekunden aktiv wird und ausgelöst wird, wenn sich ein Gegner nähert. Die Falle fügt allen Gegnern im Umkreis von 8 Metern 275% Waffenschaden zu. Es können maximal 3 Stachelfallen gleichzeitig aktiv sein.

RUNEN

Stufe 27: Bandolier
Erhöht die maximale Anzahl gleichzeitig ausgelegter Fallen auf 6.

Stufe 30: Sticky Trap
Platziert eine Bombe an einem Feind statt auf dem Boden. Stirbt das Ziel innerhalb von 30 Sekunden, explodiert die Bombe und richtet 404% Waffenschaden bei allen Gegnern im Umkreis von 8 Metern an.

Stufe 39: Long Fuse
Erhöht die Zeit zum Scharfmachen auf 2 Sekunden, aber auch den Schaden auf 371% Waffenschaden.

Stufe 46: Lightning Rod
Wird die Falle ausgelöst, erzeugt sie einen Blitzimpuls, der auf bis zu 3 Feinde überspringt und 275% Waffenschaden als Blitzschaden anrichtet.

Stufe 55: Scatter
Baut gleichzeitig alle 3 Fallen auf.

Stufe 19

SPERRFEUER

Kategorie: Bogenschießen

Kosten: 15 Hass

Ihr feuert auf zufällige Gegner in der Nähe und fügt ihnen 120% Waffenschaden zu. Ihr bewegt Euch dabei mit 65% Eurer normalen Bewegungsgeschwindigkeit.

RUNEN

Stufe 24: Equilibrium
Erhöht Eure Angriffsgeschwindigkeit um 20%, solange Ihr Gebrauch von Sperrfeuer macht.

Stufe 29: Drifting Shadow
Die Bewegungsgeschwindigkeit wird auf 100% der normalen Renngeschwindigkeit erhöht, solange Ihr Gebrauch von Sperrfeuer macht.

Stufe 37: Stinging Steel
Schleudert Messer an Stelle von Pfeilen, die bei einem erfolgreichen kritischen Treffer 100% Extraschaden zufügen.

Stufe 50: Rocket Storm
Zusätzlich zum normalen Schießen feuert Ihr zielsuchende Geschosse ab, die 60% Waffenschaden als Feuerschaden anrichten.

Stufe 56: Demolition
Wirft hüpfende Granaten, die bei Zielen im Umkreis von 8 Metern 144% Waffenschaden verursachen.

Stufe 20

ELEMENTARPFEIL

Kategorie: Sekundär

Kosten: 10 Hass

Schießt einen Feuerpfeil ab, der allen Zielen, die er durchschlägt, 155% Waffenschaden als Feuerschaden zufügt.

RUNEN

Stufe 24: Ball Lightning
Feuert einen langsamen Pfeil ab, der Feinde in seiner Bahn für 155% Waffenschaden als Blitzschaden schockt.

Stufe 29: Frost Arrow
Feuert einen Frostpfeil, der sich beim Treffen des Zieles in mehrere Pfeile aufspaltet und 170% Waffenschaden als Kälteschaden anrichtet. Betroffene Gegner bekommen für 1 Sekunde ihre Bewegungsgeschwindigkeit um 60% gesenkt.

Stufe 36: Screaming Skull
Gewährt eine Chance von 40%, dass ein Totenschädel abgefeuert wird, der Feinde 1,5 Sekunden lang mit dem Effekt Furcht beeinträchtigt.

Stufe 43: Lightning Bolts
Verschießt elektrisch geladene Bolzen, die Feinde bei einem kritischen Treffer für 1,5 Sekunden lähmen.

Stufe 59: Nether Tentacles
Schattenentakel erteilen Gegnern entlang ihres Weges 155% Waffenschaden und geben Euch 3% des verursachten Schadens als Lebensenergie zurück.

DÄMONENJÄGER: AKTIVE SKILLS

Stufe 21

TODGEWEIHT

Kategorie: Jagd

Kosten: 3 Disziplin

Markiert einen Gegner. Der markierte Gegner erleidet in den nächsten 30 Sekunden 12% zusätzlichen Schaden.

RUNEN

Stufe 27: Contagion
Wenn das Ziel stirbt, überträgt sich die Fertigkeit auf 2 andere Ziele in der Nähe. Diese Auswirkung kann sich mehrfach wiederholen.

Stufe 31: Valley of Death
Markiert ein 11 Meter breites Gebiet für 15 Sekunden. Feinde in diesem Gebiet erleiden 12% zusätzlichen Schaden.

Stufe 39: Grim Reaper
Zusätzliche 12% des am Ziel angerichteten Schadens wird auch auf alle Feinde im Umkreis von 18 Metern verteilt.

Stufe 48: Mortal Enemy
Angriffe, die Ihr gegen das markierte Ziel richtet, erzeugen 3 Hass.

Stufe 60: Death Toll
Heilt Angreifer um 1% des Schadens, der dem markierten Ziel zugefügt wird.

Stufe 22

MEHRFACH-SCHUSS

Kategorie: Bogenschießen

Kosten: 40 Hass

Feuert eine massive Pfeilsalve ab, die allen Gegnern im Gebiet 165% Waffenschaden zufügt.

RUNEN

Stufe 26: Fire at Will
Die Kosten werden auf 20 Hass reduziert. Richtet 165% Waffenschaden als Blitzschaden an.

Stufe 31: Burst Fire
Bei jedem Schuss entsteht eine Schockwelle, die Feinden in der Nähe 65% Waffenschaden als arkanen Schaden zufügt.

Stufe 39: Suppression Fire
Jeder getroffene Gegner gewährt 1 Disziplin.

Stufe 46: Full Broadside
Erhöht den Schaden von Mehrfachschuss auf 214% Waffenschaden.

Stufe 55: Arsenal
Jeder Schuss feuert auch 3 Geschosse ab, die jeweils 60% Waffenschaden als Feuerschaden anrichten.

Stufe 25

GESCHÜTZTURM

Kategorie: Gerätschaften

Kosten: 10 Disziplin

Stellt einen Geschützturm auf. Der Turm feuert auf Gegner in der Nähe und fügt ihnen 20% Waffenschaden zu. Hält 30 Sekunden lang an.

RUNEN

Stufe 28: Spitfire Turret
Der Turm feuert auch zielsuchende Geschosse ab, die bei zufällig gewählten Feinden in der Nähe 8% Waffenschaden als Feuerschaden anrichten.

Stufe 36: Vigilant Watcher
Erhöht die Dauer des Turmes auf 40 Sekunden.

Stufe 45: Chain of Torment
Erschafft eine Energieverbindung zwischen Euch und dem Geschützturm, die jedem Gegner, der sie berührt, 40% Waffenschaden zufügt.

Stufe 52: Aid Station S
Heilt Verbündete in der Nähe um 1% ihrer maximalen Gesundheit pro Sekunde.

Stufe 60: Guardian Turret
Der Geschützturm erzeugt einen Schild, der den Schaden, den Verbündete erleiden, um 15% senkt.



Mehrfachschuss: Quasi die Schrotflinte des Dämonenjägers.



Mehrfachschuss: Macht nicht viel Einzelschaden, streut aber ordentlich.



Geschützturm: Einmal aufgestellt (rechts unten), beharkt die Mini-Ballista...



... Ziele automatisch. Viel Schaden macht die **Basisversion** nicht, lässt sich aber mit Runen tunen.



Die **Rotkäppchenhaube** unserer Jägerin ist auch im Getümmel gut zu erkennen.



Jetzt wird's eng: Mit Schnellfeuer versuchen wir, **Blähdarm Giergalgen** umzuzuschießen.

Stufe 27

SPLITTERPFEIL

Kategorie: Bogenschießen

Kosten: 50 Hass

Ihr feuert einen Splitterpfeil ab, der bei seiner Explosion **200%** Waffenschaden als Feuerschaden verursacht und sich in mehrere weitere Miniaturbomben aufteilt, die bei ihrer Explosion **100%** Waffenschaden als Feuerschaden verursachen.

RUNEN

Stufe 33: Dazzling Arrow
Feinde, die von Granaten getroffen wurden, werden mit einer Wahrscheinlichkeit von **55%** für **2** Sekunden gelähmt.

Stufe 36: Shooting Stars
Statt Granaten werden bis zu **3** Geschosse abgefeuert, die bei Gegnern in der Nähe jeweils **175%** Waffenschaden als physischen Schaden verursachen.

Stufe 41: Maelstrom
Statt Granaten setzt Splitterpfeil nun Schattenenergie frei, die Feinden in der Nähe **145%** Waffenschaden als physischen Schaden zufügt. Ihr erhaltet **4%** des angerichteten Schadens als Lebensenergie.

Stufe 49: Cluster Bombs
Feuert Splitterpfeil in die Luft und lässt Bomben in einer Linie zu Boden fallen, die beim Explodieren **230%** Waffenschaden als Feuerschaden anrichten.

Stufe 58: Loaded for Bear
Erhöht den Schaden der Explosion im Einschlagsgebiet auf **290%** Waffenschaden als Feuerschaden.

Stufe 30

RACHEHAGEL

Kategorie: Bogenschießen

Abklingzeit: 30 Sekunden

Ihr feuert eine massive Pfeilsalve ab. Pfeile fallen vom Himmel und fügen allen Gegnern in der Nähe **5** Sekunden lang **75%** Waffenschaden zu.

RUNEN

Stufe 35: Dark Cloud
Verschießt einen massiven Hagel gezielter Pfeile, der über **12** Sekunden **34%** Waffenschaden anrichtet.

Stufe 40: Beastly Bombs
Beschwört **20** Schattenbestien, die Bomben auf Feinde fallen lassen, die jeweils **125%** Waffenschaden anrichten.

Stufe 47: Stampede
Beschwört eine Welle von **10** Schattenbestien, die über den Boden fegen und dabei Gegner zurückstoßen sowie jeweils **75%** Waffenschaden anrichten.

Stufe 54: Anathema
Beschwört eine Schattenkreatur, die für **10** Sekunden Granaten vom Himmel fallen lässt, die **115%** Waffenschaden anrichten.

Stufe 60: Flying Strike
Eine Gruppe von **8** Schattenbestien stürzt vom Himmel auf die Zielregion herab, erteilt dabei jeweils **60%** Waffenschaden und lähmt Gegner für **2** Sekunden.

Splitterpfeil: Ideal gegen Feindansammlungen, denn nach der ersten...



... Explosion folgen mehrere kleine **Feuerbälle**.



Rachehagel: Danebengeschossen? Von wegen! Der Dämonenjäger ballert zwar in die Luft, ...



... doch kurz darauf prasselt der **Pfeilhagel** auf die verdutzten Gegner und...



... teilt mehrere Sekunden lang puren **Waffenschaden** aus.



- Defensiv
- Offensiv
- Heilung
- Unterstützung

DÄMONENJÄGER: PASSIVE SKILLS

Stufe 10

TAKTISCHER VORTEIL

Immer wenn Ihr **Salto** oder **Rauchwolke** einsetzt oder durch **Ausweichschuss** einen Salto rückwärts macht, wird Eure Bewegungsgeschwindigkeit 2 Sekunden lang um 60% erhöht.

Stufe 10

JAGDFIEBER

Alle 10 Sekunden macht Euer nächster Distanzangriff das Ziel 3 Sekunden lang bewegungsunfähig.



Ein **Salto** ist eine feine Sache. Er befördert uns nicht nur aus brenzligen Situationen, sondern erhöht durch den Taktischen Vorteil auch unsere Geschwindigkeit.

Stufe 13

RACHE

Erhöht Euren maximalen Hass um 25. Außerdem stellen Heilkugeln 20 Hass und 2 Disziplin wieder her, wenn sie eingesammelt werden.



Rache ist Blutwurst. Stimmt beim Dämonenjäger nicht ganz. Hier erhöht **Rache** unseren Hass. Und dann kommt die Blutwurst.

Stufe 16

RUHIGE HAND

Solange sich keine Gegner innerhalb von 10 Metern befinden, wird sämtlicher verursachter Schaden um 20% erhöht.

Stufe 20

AUSLESE

Schaden gegen verlangsamte Gegner um 15% erhöht.

Stufe 20

NACHTSCHATTEN

Bei kritischen Treffern besteht eine Chance, dass Ihr 1 Disziplin erhaltet.



Verlangsamte Gegner sind super. Noch besser ist es, wenn wir ihnen dank **Auslese** deutlich mehr Schaden zufügen.

Stufe 25

GRÜBELN

Wenn Ihr innerhalb der letzten 3 Sekunden keinen Schaden erlitten habt, dann erhaltet Ihr pro Sekunde 1% Eures maximalen Lebens zurück.

Stufe 27

VERFOLGUNGSJAGD

Immer wenn Ihr bei vollem Hass seid, wird Eure Bewegungsgeschwindigkeit um 15% erhöht.

Stufe 30

BOGENSCHIESSEN

Ihr erhaltet einen Bonus für jeden in der Haupthand geführten Waffentyp:
Bögen: 15% erhöhter Schaden
Armbrüste: 50% kritischer Trefferschaden
Handarmbrüste: 10% kritische Trefferchance

Stufe 30

BETÄUBENDE FALLEN

Gegner, die von **Dolchfächer**, **Stachelfalle** oder **Krähenfüße** getroffen werden, verursachen 3 Sekunden lang 25% weniger Schaden.

Stufe 35

PERFEKTIONIST

Reduziert die Disziplinkosten aller Fertigkeiten um 10%.

Stufe 40

MASSANFERTIGUNG

Die Dauer Eurer Fertigkeiten **Krähenfüße**, **Todgeweiht**, Stachelfalle und Geschützturm wird um 100% erhöht.

Stufe 45

GRENADIER

Erhöht den von der Fertigkeit **Granaten** erzeugten Hass um 2 und reduziert die Hasskosten von Splitterpfeil um 10. Sterbt Ihr, hinterlasst Ihr eine riesige Granate, deren Explosion Feuerschaden verursacht.

Stufe 50

SCHARFSCHÜTZE

Gewährt pro Sekunde eine Chance von 3%, einen kritischen Treffer zu erzielen. Dieser Bonus wird 1 Sekunde nach einem erfolgreichen kritischen Treffer zurückgesetzt.

Stufe 55

BALLISTIK

Raketenschaden um 50% erhöht.



Unsere fesche Dämonenjägerin ballert gleich mit zwei Handarmbrüsten. Greift sie dabei auf **Bogenschießen** zurück, hat sie eine höhere kritische Trefferchance.



Wer von Spezialangriffen gar nicht genug bekommen kann, der sollte mit **Perfektionist** die Disziplinkosten senken. Undiszipliniert kämpft es sich nicht gut.



Das könnte eng werden ... aber keine Sorge, wenn wir tatsächlich hopps gehen, dann nehmen wir den dicken Burschen dank **Grenadier** gleich mit.

DÄMONENJÄGER: WANN KOMMT WAS? (STUFE 1-30)

Stufe	Aktive Fähigkeiten	Passive Fähigkeiten	Runen
1	Hungriger Pfeil		
2	Durchbohren		
3	Einfangender Schuss		
4	Krähenfüße		
5	Schnellfeuer		
6			Puncturing Arrow (Hungriger Pfeil)
7			Impact (Durchbohren)
8	Rauchwolke		
9	Salto		Chaing Gang (Einfangender Schuss)
10		Jagdfieber	
		Taktischer Vorteil	
11	Bolaschuss		Withering Fire (Schnellfeuer)
12	Chakram		Hooked Spines (Krähenfüße)
13	Vorbereitung	Rache	
14	Ausweichschuss		Displacement (Rauchwolke); Volatile Explosives (Bolaschuss)
15	Granaten		Chemical Burn (Durchbohren)
16	Schattenkraft	Ruhige Hand	Action Shot (Salto)
17	Gefährte		Cinder Arrow (Hungriger Pfeil)
	Dolchfächer		
	Stachelfalle		
18			Shock Collar (Einfangender Schuss); Torturous Grounds (Krähenfüße); Twin Chakrams (Chakram)

Stufe	Aktive Fähigkeiten	Passive Fähigkeiten	Runen
19	Sperrfeuer		Web Shot (Schnellfeuer); Invigoration (Vorbereitung)
20	Elementarpfeil	Auslese	
		Nachtschatten	
21	Todgeweiht		Shrapnel (Ausweichschuss); Night Bane (Schattenkraft)
22	Mehrfachschuss		Tinkerer (Granaten); Spider Companion (Gefährte)
23			Lingering Fog (Rauchwolke); Rattling Roll (Salto); Crippling Razors (Dolchfächer)
24			Thunder Ball (Bolaschuss); Equilibrium (Sperrfeuer); Ball Lightning (Elementarpfeil)
25	Geschützturm	Grübeln	Punishment (Vorbereitung)
26			Shatter Shot (Hungriger Pfeil); Serpentine (Chakram); Parting Gift (Ausweichschuss); Fire at Will (Mehrfachschuss)
27	Splitterpfeil	Verfolgungsjagd	Bandolier (Stachelfalle); Contagion (Todgeweiht)
28			Overpenetration (Durchbohren); Jagged Spikes (Krähenfüße); Spitfire Turret (Geschützturm)
29			Blood Moon (Schattenkraft); Bat Companion (Gefährte); Drifting Shadow (Sperrfeuer); Frost Arrow (Elementarpfeil)
30	Rachehagel	Bogenschießen	Sticky Trap (Stachelfalle)
		Betäubende Fallen	

DÄMONENJÄGER: WANN KOMMT WAS? (STUFE 31-60)

Stufe	Passive Fähigkeiten	Runen
31		Valley of Death (Todgeweiht); Burst Fire (Mehrfachschuss)
32		Fire Support (Schnellfeuer); Cluster Grenades (Granaten); Retaliate (Dolchfächer)
33		Breathe Deep (Rauchwolke); Tumble (Salto); Dazzling Arrow (Splitterpfeil)
34		Heavy Burden (Einfangender Schuss); Razor Disk (Chakram); Covering Fire (Ausweichschuss)
35	**Perfektionist**	Battle Scars (Vorbereitung); Dark Cloud (Rachehagel)
36		Screaming Skull (Elementarpfeil); Vigilant Watcher (Geschützturm); Shooting Stars (Splitterpfeil)
37		Acid Strike (Bolaschuss); Well of Darkness (Schattenkraft); Stinging Steel (Sperrfeuer)
38		Acrobatics (Salto); Hail of Knives (Dolchfächer)
39		Long Fuse (Stachelfalle); Grim Reaper (Todgeweiht); Suppression Fire (Mehrfachschuss)
40	**Maßanfertigung**	Fire Bomb (Granaten); Beastly Bombs (Rachehagel)
41		Carved Stakes (Krähenfüße); Board Companion (Gefährte); Maelstrom (Splitterpfeil)
42		Devouring Arrow (Hungriger Pfeil); Displace (Ausweichschuss)
43		Lightning Bolts (Elementarpfeil)
44		Special Recipe (Rauchwolke); Focused Mind (Vorbereitung); Fan of Daggers (Dolchfächer)
45	**Grenadier**	High Velocity (Schnellfeuer); Chain of Torment (Geschützturm)
46		Ferret Companion (Gefährte); Lightning Rod (Stachelfalle); Full Broadside (Mehrfachschuss)
47		Justice is Served (Einfangender Schuss); Stampede (Rachehagel)
48		Boomerang (Chakram); Stun Grenades (Granaten); Mortal Enemy (Todgeweiht)
49		Trail of Cinders (Salto); Cluster Bombs (Splitterpfeil)
50	**Scharfschütze**	Rocket Storm (Sperrfeuer)
51		Bitter Pill (Bolaschuss); Gloom (Schattenkraft)
52		Spray of Teeth (Hungriger Pfeil); Backup Plan (Vorbereitung); Aid Station (Geschützturm)
53		Awareness (Durchbohren); Surge (Ausweichschuss)
54		Bounty Hunter (Einfangender Schuss); Bait the Trap (Krähenfüße); Anathema (Rachehagel)
55	**Ballistik**	Scatter (Stachelfalle); Arsenal (Mehrfachschuss)
56		Bombardment (Schnellfeuer); Demolition (Sperrfeuer)
57		Imminent Doom (Bolaschuss); Shuriken Cloud (Chakram)
58		Grievous Wounds (Durchbohren); Shadow Glide (Schattenkraft); Loaded for Bear (Splitterpfeil)
59		Choking Gas (Rauchwolke); Wolf Companion (Gefährte); Assassin's Knives (Dolchfächer); Nether Tentacles (Elementarpfeil)
60		Gas Grenades (Granaten); Death Toll (Todgeweiht); Guardian Turret (Geschützturm); Flying Strikr (Rachehagel)



DÄMONENJÄGER: SPEZIELLE AUSRÜSTUNG



HANDARMBRÜSTE

HANDWERK

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde	Eigenschaften	Benötigt Schmied auf Stufe
Journeyman Slinglock	14	20,8	4–22	1,60	+3 zufällige Eigenschaften	2
Master Heavy Stake Thrower	26	32,8	6–35	1,60	+3 zufällige Eigenschaften	4
Illustrious Cranequin	41	65,6	12–70	1,60	+4 zufällige Eigenschaften	6
Resplendent Blade Splitter	57	154,4	29–164	1,60	+3 zufällige Eigenschaften	8
Exalted Fine Impellor	60	225,6	42–240	1,60	+5 zufällige Eigenschaften	10
Exalted Grand Impellor	60	225,6	42–240	1,60	+6 zufällige Eigenschaften	10
Exalted Impellor	60	225,6	42–240	1,60	+4 zufällige Eigenschaften	10

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde
Dawn	31	51,0–60,4	7–41	1,76–1,78
Izzuccob	56	169,6–181,2	(31–36)–(155–161)	1,82–1,84
Balefire Caster	58	310,1–447,1	29–164	1,82–1,84
Calamity	60	417,0–560,1	(106–169)–(351–440)	1,82–1,84

SET-GEGENSTÄNDE

Name	Benötigte Stufe	Schaden pro Sekunde	Schaden	Attacken pro Sekunde	Teil des Sets	Teile im Set
Danetta's Fury	60	338,4–480,0	(113–189)–(310–411)	1,60	Danetta's Oath	2
Danetta's Rage	60	338,4–480,0	(113–189)–(310–411)	1,60	Danetta's Oath	2
Natalya's Redemption	60	434,5–582,3	(48–50)–(274–282)	1,86–1,87	Natalya's Wrath	5



KÖCHER

HANDWERK

Name	Benötigte Stufe	Erhöht Angriffs-geschwindigkeit um	Eigenschaften	Benötigt Schmied auf Stufe
Journeyman Leather Quiver	13	10%	+3 zufällige Eigenschaften	2
Master Assassin Quiver	24	10%	+3 zufällige Eigenschaften	4
Grand Master Heavy Quiver	30	11%	+3 zufällige Eigenschaften	5
Magnificent Deadeye Quiver	55	12%	+5 zufällige Eigenschaften	7
Glorious Runic Quiver	60	14%	+3 zufällige Eigenschaften	9
Exalted Runic Quiver	60	14%	+4 zufällige Eigenschaften	10
Exalted Fine Runic Quiver	60	14%	+5 zufällige Eigenschaften	10
Exalted Grand Runic Quiver	60	14%	+6 zufällige Eigenschaften	10

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe
Sin Seekers	8
Fletcher's Pride	20
Silver Star Piercers	31

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe
Holy Point Shot	41
Flint Ripper Arrowheads	53
Dead Man's Legacy	60



UMHÄNGE

HANDWERK

Name	Benötigte Stufe	Rüstung	Eigenschaften	Benötigt Schmied auf Stufe
Exalted Grand Stalker Cape	60	322–359	+6 zufällige Eigenschaften	10

LEGENDÄR

Name	Benötigte Stufe	Rüstung
Beckon Sail	53	232–254
The Inquisitor	60	360–414

SET-GEGENSTÄNDE

Name	Benötigte Stufe	Rüstung	Teil des Sets	Teile im Set
Natalya's Shadow	60	322–359	Natalya's Wrath	5

HALL OF FAME: DIABLO

Das erste Diablo ebnete nicht nur den Weg für ein ganzes Spiele-Genre – es gehört auch zum Jugend-Inventar einer ganzen Generation.

Von Jochen Gebauer

Ich weiß noch, dass ich mir vorgenommen hatte, **Diablo** nicht zu kaufen. Ich hatte es Paul sogar versprochen. Paul war mein bester Kumpel (ist er noch) und mit 16 waren wir fürchterliche Rollenspiel-Schnösel (sind wir noch). Wenn etwas Charakterwerte und Erfahrungspunkte hatte, dann mussten wir es spielen, je komplexer, desto besser, ich an der Maus, Paul im Kopilot-Sessel, zuständig für kalte Getränke und altkluge Ratschläge à la »du könntest mal wieder abspeichern«. Seit uns ein paar Jahre davor **The Bard's Tale** in die Hände geraten war, waren wir versessen auf Rollenspiele. Paul hatte **The Bard's Tale** sogar durchgespielt. Ich hatte das lediglich behauptet.

Warum wir **Diablo** boykottieren wollten? Weil Action-Rollenspiel draufstand, und alleine dieses Label katapultierte **Diablo** umgehend in die gleiche Kategorie wie Instant-Kaffee und Lachsersatz. Überheblich wie das nur 16jährige Möchtegern-Snobs sein können, beschlossen wir, diese Mainstream-Missgeburt zu ignorieren. Action-Rollenspiel? Auf so eine Schnapsidee konnten ja bloß die Amerikaner kommen.
Und überhaupt: Was hatten diese Blizzard-Heinis denn bislang schon hingekriegt, außer schamlos bei **Command & Conquer** zu klauen? Eher würde ich mir siedendes Wasser in den Schoß kippen als dieses **Diablo** zu kaufen!

Sie ahnen wahrscheinlich schon, wie die Geschichte ausgeht, deshalb mache ich es kurz: Mir war langweilig, ich hatte Geburtstag und zwei Tage später saßen wir vor dem PC und ich versuchte Paul zu erklären, dass man bei **Diablo** nicht abspeichern kann. »Wieso kann man da nicht abspeichern?«, fragt er mich zum vierten oder fünften Mal, weil es ihm überhaupt nicht einleuchten will, dass man das Spiel beenden muss, um den Charakterfortschritt zu sichern. Offen gestanden leuchtet mir das auch nicht ein, aber ich bin gerade damit beschäftigt, meine frisch erschaffene Jägerin durch die verfallene Kirche zu manövrieren, untotes Gedöns abzuballern und mich zu wundern, wer die ganzen Skelette in die Fässer gesteckt hat. Plötzlich dröhnt es »Ah, fresh meat!« aus den Boxen, ich kriege einen Schreck, meine Bogenschützin kriegt einen akuten Anfall von Butcher und Paul sagt, »Tja, hättest du mal abgespeichert«.

DESWEGEN LEGENDÄR

- begründete ein ganzes Genre
- machte Sammel-Wut salonfähig
- »Ah, fresh meat!«
- Wirt, der Holzbein-Halsabschneider
- Blitzefummels
- eine Kiste Pfungstädter-Bier



Alles voller **Blitzefummels**! Da hilft bloß noch eine Flame Wall. Oder drei. Sonst pusten mich die doofen Blitzefummels umgehend aus den Latschen.



Der **Butcher** ist gegen überhaupt nix immun. Auch nicht gegen irgendwo hängenbleiben und erschossen werden.



Über dieses **Portal** gelangte ich zum Erzbischof Lazarus. Was der konnte? Ganz kräftig eine auf die Mütze kriegen konnte der. Aber darin war er großartig.



Große **Gegner** waren super. Die sahen vielleicht schwierig aus, waren sie aber nicht, weil ich die viel leichter treffen konnte als das gemeine kleine Kroppzeug.

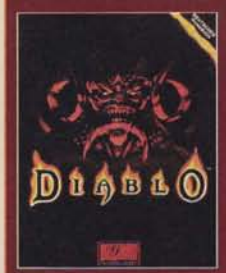
Diablo hat einen warmen Platz in meinem Rollenspiel-Herzen erobert, weil es neu war und aufregend und sich so völlig anders spielte als alles, was man 1996 sonst zu spielen bekam. Es ist nach wie vor das Action-Rollenspiel, an dem sich alle anderen Action-Rollenspiele messen lassen müssen – wie die erste große Liebe, vielleicht nicht das hübscheste Mädchen der Schule oder das cleverste, aber eben das erste, das besondere. Oh, **Diablo 2** war größer und toller und umfangreicher, und als es rauskam, konnte man es tatsächlich online spielen, ohne sich tiefer zu verschulden als Griechenland, aber verdammt, es war einfach nicht das gleiche. Die Magie, jene kindliche Begeisterung am Neuen, am Aufregenden, am Originellen, war einer wilden, ja hemmungslosen Sammelwut gewichen, zweifellos motivierend, aber eben auch formelhafte Routine. Für mich persönlich, und Sie dürfen das natürlich gerne anders sehen, der spielerische Beweis, dass »mehr« nicht zwangsläufig besser ist.

Nein, **Diablo** werde ich immer mit diesem pixeligen Dörfchen Tristram verbinden und mit seinen pixeligen Bewohnern. Mit Deckard Cain, der meinen ersten einzigartigen Gegenstand identifiziert hat. Mit dem Schmied Grisworld und seinem übertrieben-jovialen »Well, what can I do for ya?« Mit Adria, bei der ich so viele Tränke gekauft habe, dass sie sich eigentlich auf den Bahamas zur Ruhe setzen könnte. Und natürlich mit Wirt, dem Jungen mit dem Holzbein, der 50 Goldstücke dafür verlangte, dass man einen Blick auf seine Ware werfen durfte, und der inzwischen mit Adria Schirmchencocktails auf den Bahamas schlürft, weil ich ihm natürlich jedes verflixte Mal die dreimal verfluchten Goldstücke bezahlt habe, obwohl ich wusste, dass er mir anschließend nur unnützen Plunder zeigen würde, der verdammte kleine Halsabschneider. Oder mit Pepin, dem Heiler! Erinnern Sie sich noch an Pepin, den Heiler? Weiße Kutte, fragte dauernd: »What ails you, my friend?« Ach, das waren lehrreiche Zeiten. Seitdem weiß ich, dass einem Ärzte immer den gleichen Mist erzählen und man sich vor Knirpsen mit Holzbeinen in Acht nehmen muss.

In Acht nehmen musste man sich übrigens auch vor Bogenschützen. Die machten nämlich nicht nur erstaunlich viel Schaden, sondern hatten auch die bemerkenswert zermürbende Angewohnheit, wie aufgeschreckte Hühner durch den Dungeon zu flitzen, wenn man in ihre Nähe spazierte. Als Jägerin oder Zauberer war das kein Problem, da zahlte man es dem ballernden Kroppzeug einfach mit gleicher Fernangriff-Münze heim, aber als tranfunzeliger Kämpfer musste man ständig feigen Skeletten oder Ziegenmenschen nachstapfen, während einen ihre Kumpels fröhlich weiter unter Dauerfeuer nahmen. Der Kämpfer, so Paul und mein einhelliges Fazit nach ein paar Stunden Bogenschützen-Topfschlagen,



Flammenzeugs zu zaubern ist eine feine Sache. Wenn man **Flammenzeugs**-Zauberbücher findet. Tu ich eigentlich nie.



DIABLO

- **Release:** 1996
- **Wie erhältlich:** In der Bestseller- oder Back-to-Games-Version, zum Beispiel über Drittanbieter bei Amazon für circa 15 Euro.
- **So läuft's:** Mit einer sauberen XP-Installation hat Diablo erfahrungsgemäß wenig Probleme. Bei Windows 7 treten recht häufig Grafik-Fehler auf, die sich mit einem Trick in der Regel einfach beheben lassen: Aus dem Spiel heraus den Task-Manager starten und den explorer.exe-Prozess beenden. Dann zurück ins Spiel wechseln.



So sieht das aus, wenn ich mein **Tristram** aufgeräumt habe. Die Zauberbücher sind natürlich alle Flash. Alle!



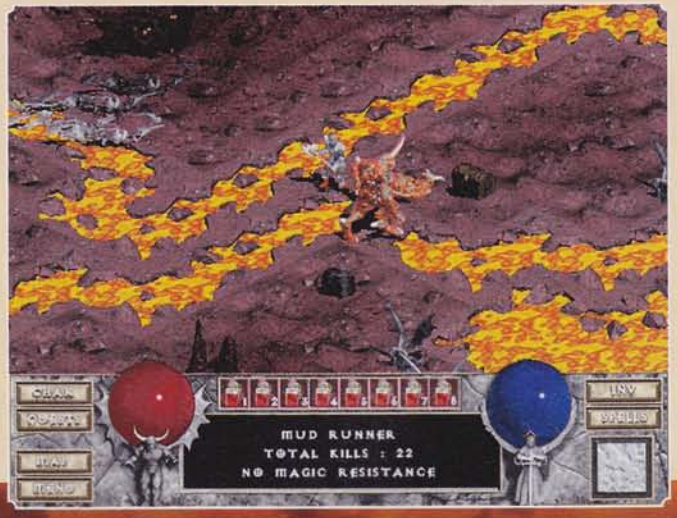
Der dunkle Lord **Diablo** ist hart im Nehmen. Dass ich ihn schon 16 Mal umgehauen habe, juckt ihn nicht die Bohne.

war als Charakterklasse denkbar ungeeignet, weil wir uns dauernd fürchterlich in die Wolle bekamen. »Da drüben schießt einer auf dich«, würde Paul sagen, und ich würde sagen, »das sehe ich auch, du Depp, aber das Ding hier schießt auch auf mich, wenn ich ihm nicht wie ein Dackel hinterher renne«, und Paul würde sagen, »oh, da schießt ja noch einer auf dich«, und ich würde sagen, dass Paul verflixt nochmal die Klappe halten soll, und dann wurde die ganze Sache ungemütlich. Ja, **Diablo** war wirklich lehrreich: Manche Spiele spielt man besser nicht mit seinem altklugen besten Kumpel; zumindest dann nicht, wenn man weiter die Hausaufgaben von ihm abschreiben will.

Weil wir gerade beim Thema Charakterklassen sind: Ein Wort oder zwei muss ich an dieser Stelle unbedingt über das Magie-System verlieren. Denn das war – und da dürfen Fanboys jetzt gerne »Frevel« kreischen und mir Ausschlag wünschen – geradezu grandios verbockt. Oh, nützlich waren viele Zaubersprüche durchaus. Bloß gefunden hat man sie nie. Nein, Moment, das stimmt nicht: Gefunden hat man sie schon, jedenfalls die sinnlosen. Mit Telekinese-Büchern hätte ich eine Bibliothek aufmachen können. Und fangen Sie mir bloß nicht mit Flash an! Davon hatte ich sämtliche Bände in dreifacher Ausfertigung. Wenn ich im Dungeon über ein Regal gestolpert bin, dann konnte man seinen erstgeborenen Sohn darauf wetten, dass mir gleich ein Flash-Buch entgegenpurzelt. Aber meinen Sie, ich hätte mal einen Feuerball-Wälzer gefunden? Ach, woher denn! Oder vielleicht eine Kettenblitz-Anleitungen? Im Leben nicht! Und wissen Sie, was das Schlimmste war? Jedes Mal – und ich meine jedes verdammte Mal – wenn ich mit leuchtenden Augen zu einem Dungeon-Regal rannte, in der irrwitzigen Hoffnung, es möge doch wenigstens ein Mana-Schild drin sein, und mir selbstverständlich eine hinterhältige Ausgabe von Flash ins Gesicht sprang ... jedes Mal kicherte Paul neben mir wie ein Schulmädchen. Ich sage Ihnen, mit zufällig generierten Zauberbüchern bin ich fertig, für immer! Und wenn Paul das nächste Mal vorbeikommt, um mir bei Skyrim altkluge Ratschläge zu geben, zieh ich ihm mit meiner gebundenen Kafka-Biographie eins über.

Aber der Butcher, der war großartig. Ein roter, aufgedunsener Fettsack mit Hackebeil, der meine Jägerin ratzfatz in überschaubare Bauteile zerlegte. Unter uns Chorknaben: Vor dem Butcher hatte ich echt Schiss. Also nicht so Metaphysisch-davon-kriege-ich-Alpträume-Schiss, sondern eher so Der-blöde-Sack-haut-mich-voll-aus-den-Latschen-Schiss. Was bin ich gerannt! Vorbei an Fässern (hab ich mich eigentlich schon gewundert, wer die Skelette da reingesteckt hat?) und herum um Ecken, den Hackebeil schwingenden Fettsack auf den Fersen, wild in die Weltgeschichte ballernd, weil das Zielen dank der niedrigen Auflösung so präzise war wie Schiffeversenken, eine packende, atemlose Hatz zwischen Mensch und Dämon, bis ... nun ja, bis der Butcher an einer Tür hängenblieb und ich ihn aus sicherer Entfernung weggepustet habe. Geschieht ihm ganz recht, dem doofen roten Fettsack.

Fast genauso fies waren die Blitzefummels. Die tauchten in den untersten Leveln auf und hießen eigentlich ganz anders, aber für Paul und mich waren das die Blitzefummels, weil sie immer mit Blitzefummels schossen und einen komplett aus den Latschen ballerten, wenn die Blitzefummels trafen und man noch keine Gegenstände mit Magie-Resistenz gefunden hatte. Dann wurde es lustig, weil wir nackt in Tristram aufwachten und irgendwie zurück an unsere Leiche mussten (schließlich trug die alle Gegenstände bei sich), während die Blitzefummels direkt über unserem leblosen Körper einen Blitzefummels-Kongress abhielten, um uns umgehend erneut aus den Latschen zu ballern, sobald wir bloß den Kopf um die Ecke steckten. Überhaupt fanden die Monster in Diablo einen diebischen Gefallen daran, unseren Leichnam zur Bank von England zu erklären: Kaum hatten wir das Zeitliche gesegnet



Bei den **Mud Runners** war der Name Programm: Die rannten. Und wie die rannten! Vor allem ins Leere, wenn ich rechtzeitig einen Schritt zur Seite gemacht hatte.



Ob der **Skelettkönig** mit diesem Riesenschwert irgendwas kompensieren will? Egal, ich hau ihn trotzdem um und erlöse ihn damit von etwaigen Minderwertigkeitskomplexen.



Die **Fallen Ones** heißen nicht umsonst so. Die fallen nämlich in den ersten Levels um wie die Fliegen.

net, wurde Himmel und Hölle in Bewegung gesetzt, um so viel Getier, Gewürm und Gedöns wie irgend möglich genau da zu platzieren, wo wir hinklicken mussten, um unsere Ausrüstung wiederzukriegen.

Mit **Diablo** verbinde ich allerdings nicht nur diverse virtuelle Nahtod-Erfahrungen, sondern auch meine erste LAN-Party. Falls Sie die Gnade der späten Geburt genießen, nämlich ein Aufwachsen im DSL-Zeitalter, dann sei Ihnen an dieser Stelle kurz das Prinzip der LAN-Party im Zeitalter von 56K-Modems erklärt: Man brachte a) seinen Vater dazu, einen mit dem Auto zum Ort der angesetzten Party zu fahren (in der Praxis erwiesen sich folgende Argumente als hilfreich: gemeinsam lernen, gemeinsam Hausaufgaben machen, gemeinsam ein wichtiges Computer-Projekt für die Schule fertigstellen; keinesfalls jedoch durfte der wahre Grund des Vorhabens genannt werden, sonst drohten Diskussionen der Marke »als ich in deinem Alter war, sind wir barfuß mit dem Bollerwagen durch die zerbombte Stadt gelaufen«), lud anschließend b) mehr technisches Gerät in den Kofferraum als im Cockpit einer Boeing-747 vorhanden und traf sich c) bei jenem Kumpel, dessen Eltern über einen Partyraum verfügten, damit d) niemand den Konsum des Kasten Bier bemerkte, den Paul zuvor seinen Eltern geklaut hatte.

Meine erste LAN-Party fand bei Axel statt. Axels Eltern hatten nicht nur einen Party-Raum, sondern ließen sich auch duzen, was Ute und Karlheinz umgehend auf die Liste cooler Menschen katapultierte. Außerdem gingen sie früh ins Bett und merkten überhaupt nichts von dem Kasten Bier, den Paul zuvor seinen Eltern geklaut hatte. Was das mit **Diablo** am Hut hat? Nun ... alles. Wenn ich mich an **Diablo** erinnere, dann erinnere ich mich nicht zuerst an die Namen von Monstern oder Gegenständen oder Zaubersprüchen – ich erinnere mich an jenen Abend im Party-Keller von Axels Eltern, an dem ich mit meinen Freunden spielte und lachte und schimpfte und von Blitzefummels umgehauen wurde und mich im wahrsten Sinne des Wortes lebendig fühlte. Kurz: Ich erinnere mich daran, wie es war, jung zu sein. Ist das der Verdienst eines Spiels, von Diablo? Nein, natürlich nicht. Junge Menschen wären in den 60ern auch ohne die Beatles jung gewesen, in den 70ern auch ohne **Star Wars**, in den 80ern auch ohne Space Invaders. Was wir hören, sehen, spielen ist lediglich der Soundtrack unserer Jugend, ein Anker, über den wir uns daran erinnern, wie es war, als wir jung waren und sorgenfrei und voller Träume.

Diablo ist Teil meines Soundtracks. Es ist nicht das beste Spiel, das ich je gespielt habe, und ich würde lügen, wenn ich behauptete, dass ich mich an jede spielerische Kleinigkeit erinnere. Ich könnte diese Kleinigkeiten nachschlagen, Google macht das inzwischen ja so einfach, aber in Wahrheit will ich das gar nicht. Ich will mich an Diablo erinnern, wie ich mich an meine Jugend erinnere: unvollkommen und bruchstückhaft und großartig.



Uh-oh. Gleich kippe ich bestimmt um, und dann rufen die **Ziegenmenschen** ihre Ziegenmenschen-Freunde an und halten einen Ziegenmenschen-Kongress. Auf meiner Leiche.



Verrückt war er, der **Zhar**. Ich weiß auch, warum. Sehen Sie die ganzen leeren Buchständer? Die waren bestimmt alle voll mit Flash-Ausgaben. Hätte mich auch in den Wahnsinn getrieben.

HALL OF FAME: DIABLO: HELLFIRE

Aliens in Tristram: Warum ich mit dem Höllenfeuer nur lauwarm wurde.

Von Jochen Gebauer

Neulich habe ich mich mit einem alten Freund und Kollegen über **Hellfire** unterhalten. Das Gespräch verlief in etwa so: »Sag mal, kannst du dich eigentlich noch an das **Diablo**-Addon erinnern?« – »Öhm. Das war so ein Ding mit Aliens, oder?« Ich erzähle Ihnen diese kleine Anekdote, weil ich haargenau die gleiche Antwort gegeben hätte, wenn mich vor den Recherchen zu diesem Artikel jemand gefragt hätte, woran ich bei **Hellfire** ganz spontan denke: an so ein Ding mit Aliens nämlich. Das ist ein bisschen unfair, weil **Hellfire** beileibe kein schlechtes Addon war, aber es illustriert ganz wunderbar, warum es in Fan-Kreisen den zweifelhaften Ruf eines ungeliebten Stiefkindes genießt – und warum **Diablo 2** die Geschehnisse von Hellfire konsequent ignorierte.

Hellfire, das muss man an dieser Stelle anmerken, wurde nicht von Blizzard selbst entwickelt, sondern von Synergistic Studios im Auftrag von Sierra On-line. Das Problem

DESWEGEN LEGENDÄR

- so ein Ding mit Aliens
- die versteckte Cow-Quest
- eine sehr gebildete Bardin
- keine Battle-net-Unterstützung
- latent unfertig erschienen



Der erste von zwei neuen **Dungeons** erinnert an die Alien-Filmreihe.



Grafikeffekte **Anno 1997** – Hellfire war damals durchaus ein Hingucker.



Nett: Das neue **Auric Amulet** verdoppelt die tragbare Goldmenge.



Das Addon beinhaltet insgesamt acht neue **Schreine**.



Im Hauptmenü ist lediglich der **Mönch** als neue Klasse auswählbar.



Ein hilfreicher **Search-Zauberspruch** hebt alle aufsammelbaren Objekte hervor.



Der **Eingang** zum zweiten neuen Dungeon befindet sich gleich neben der Kathedrale – die wir in Diablo 3 übrigens erneut besuchen.



Ins organische **Nest** klettern wir auf dem Feld von Bauer Lester. Die Rieseninsekten waren aber nicht Jedermanns Sache.

an der ganzen externen Sache: Sierra Online hatte nicht nur einen Narren an Bindestrichen gefressen – der Publisher wollte das Addon auch pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 1997 in die Läden stellen. Den bemitleidenswerten Entwicklern blieben also lediglich ein paar Monate, um neue Inhalte zu designen, und in Anbetracht der Umstände könnte man das Resultat mit einiger Berechtigung als bemerkenswert gut bezeichnen – es fühlte sich bloß nicht nach Diablo an. Das mag zum Teil dem Umstand geschuldet sein, dass meine persönliche Messlatte damals verflixt hoch lag; schließlich fand ich mich in jeder zufallsgenerierten Kammer des Hauptspiels besser zurecht als im eigenen Badezimmer und hatte den Butcher inzwischen so oft verdroschen, dass ich mich überhaupt nicht gewundert hätte, beim nächsten Abstecher in seinen Bau einen Zettel zu entdecken mit den Worten: »Bin auf den Bahamas«. Kurz und knapp, ich brauchte dringend neue Dungeons mit vielen neuen Spielkameraden drin. Bloß quasiaußerirdisch hätten die nun wirklich nicht zu sein brauchen.

Die Story von **Hellfire** begann nämlich in etwa so: Beim Feld von Bauer Lester ist ein Meteorit abgeschmiert und plötzlich wuchert da ein organisches Nest mit Rieseninsekten drin. Das düstere, grünschleimige Ding schrie förmlich »die Designer haben einmal zu oft **Aliens** geguckt« und wirkte im Kontext des eher gotisch inspirierten Hauptspiels ungefähr so passend wie Schokoladensoße zum Wiener Schnitzel. Zwar orientierte sich die Handlung im zweiten neuen Dungeon wieder sehr viel näher an **Diablo**, aber da war der Schaden (zumindest für mich) bereits angerichtet. Klar: **Diablo** dürfte nie in Gefahr geraten, mit **Dragon Age** verwechselt zu werden, aber die Reihe hat trotzdem ihre ganz eigene Atmosphäre, und da zwickten und zwackten diese Pseudo-Aliens wie ein schlecht sitzender Anzug. Dabei machte das Addon ansonsten viele Sachen richtig. Endlich konnte ich in Tristram rennen! Naja, schnell gehen trifft es eher, aber immerhin. Und ich konnte »Apokalypse« endlich als Zauberspruch lernen. Und es gab eine versteckte »Cow-Quest«, die den legendären »Cow-Level« wunderbar auf die Schippe nahm. Und dann war da noch die neue Charakterklasse ...

Moment. Eigentlich waren da drei neue Charakterklassen. Der Mönch war lediglich die »offizielle«. Inoffiziell ließen sich mit einem Texteditor nämlich noch eine Bardin und ein Barbar freischalten – und in die Bardin habe ich mich Hals über Kopf verliebt. Gut, eine Schönheit war sie nicht (aus Zeitgründen wurden beide Klassen nie offiziell fertiggestellt und verwendeten Charaktermodelle aus dem Hauptspiel), aber verdammt nochmal, ihre Klassenfähigkeit war unfassbar sexy: Sie konnte Gegenstände identifizieren. Einfach so! Ohne eine Spruchrolle, ohne einen umständlichen Abstecher zurück nach Tristram, mitten im Dungeon, wann immer ich wollte, so oft ich wollte. Was das an Zeit und Latscherei sparte! Der Mönch hatte vielleicht ein eigenes Charaktermodell und konnte mit seinen Stöckchen Ninja spielen, aber im Vergleich zu meiner Bardin war der Kerl so attraktiv wie ein nasser Iltis. Ausgerechnet eine latent unfertige Charakterklasse also ließ mich mit dem Höllenfeuer dann doch noch lauwarm werden. In den Multiplayer habe ich meine Bardin allerdings nur einmal gelassen. Das lag zum einen daran, dass **Hellfire** sowieso nicht mit dem Battle.net kompatibel war und sich nach dem ersten Patch nur mit Tricks und Texteditoren zur LAN-Unterstützung überreden ließ. Viel schlimmer indes waren meine Freunde. Nach einer nächtlichen **Hellfire**-Lan in Axels Partykeller weiß ich jetzt nämlich, bei wie vielen »duhu, kannst du mir das eben mal identifizieren« meine persönliche Tobsuchtsgrenze liegt: 37.

HALL OF FAME: DIABLO 2

Auch Diablo 2 hält seinen Fans immer neue Karotten vor die Heldennasen – und fesselt sie so monate-, ach: jahrelang. Von Michael Graf



Raten Sie mal, was in der **Hölle** los ist? Richtig, die Hölle! Hier hackt sich unser Paladin durch die Gegnerhorde, beachten Sie bitte auch den Namen des Obermotzes (oben).

Ich erinnere mich genau an den Tag, an dem **Diablo 2** anfängt, langweilig zu werden. In jener kalten Februarnacht des Jahres 2002 hackt sich mein Paladin zum x-ten Mal durch das Addon **Lord of Destruction**. Acht Monate ist die Erweiterung da alt, 20 Monate das Hauptprogramm. Mein Paladin? Von Anfang an mit dabei, seit über anderthalb Jahren schnetzle ich Monster, sammle Ausrüstung, verteile

DESWEGEN LEGENDÄR

- hervorragender Spielfluss
- immer neue Belohnungen
- vielfältige Heldentalente
- individuelle Gegnertypen
- grandiose Zwischenfilme
- »Rotz, der Schleimer«



Wer Diablo besiegt, darf in einem Geheimlevel gegen **Riesenkühe** antreten.



Der Endgegner des fünften Aktes ist **Baal**, der dritte Höllenbruder neben Diablo und Mephisto.



Im vierten Akt geht's zur Sache: Unsere beiden **Paladine** nebst **Magierin** heizen den Minidämonen ausspeienden Fleischbestien mit Flammenwänden und Blitzgewittern ein.



Immer wieder müssen Sie **Bossmonster** besiegen, die von ihren Dienern verteidigt werden.

Talentpunkte. Mein Held hat inzwischen Stufe 72 erklettert, ein Methusalem auf Monsterjagd, natürlich auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Hölle«. Aber irgendwie, ach, irgendwie ist's nicht mehr so spannend wie früher. Die Levelaufstiege werden zäher, die brauchbaren Beutestücke seltener. So muss sich das Älterwerden anfühlen: Es gibt kaum noch Überraschungen, alles wir mühsam. Zeit, Abschied zu nehmen.

Als ich mich also in jener Nacht durch den »Eiskeller« hacke, eine Frosthöhle im fünften Story-Akt, denke ich: »Paladin, altes Haus, wir hatten eine schöne Zeit, aber jetzt ist Schluss.« Okay, diese eine Gruppe Skelettkrieger räumen wir noch ab. Und ihren Anführer, den »Knochenbrecher«. Eigentlich bin ich nur seinetwegen hier, wochenlang habe ich ihn wieder und wieder umgeknüppelt, um vielleicht doch noch brauchbare Ausrüstung zu erbeuten. Ein letztes Mal also, der Knochenmann klappert zu Boden – und hinterlässt einen Gegenstand mit golden gefärbtem Namen, ein »Unique Item«, eine Rüstung. Natürlich, wie aller Magiekram, noch unidentifiziert, also mit unbekannten Eigenschaften.

Die Identifikationspflicht habe ich übrigens nie verstanden, auch nicht im ersten **Diablo**. Warum erfahre ich nicht gleich, was ich da Tolles (oder Nutzloses) erbeutet habe? Weder macht es Spaß noch steigert es die Vorfreude, dass ich entsprechende Schriftrollen anhäufen oder zum Stadtweisen Deckard Cain pilgern muss, um die Eigenschaften meiner Beute zu enthüllen. Für mich ist das eine der drei Designsünden von **Diablo 2**, zu den anderen kommen wir gleich. Doch vorerst zurück zur Rüstung: Cain identifiziert sie – und ich halte »Arkaines Heldenmut« in den Mauszeiger-Händen, eine der besten Klamotten im Spiel. Der Superpanzer hat doppelt so viele Verteidigungspunkte wie mein bisheriger Fummel, verbessert all meine Talente um zwei Stufen und verdoppelt meine Lebensenergie. Allerdings darf ich ihn erst mit Level 85 anziehen, also in 13 Stufen weiteren Stufen.



Viele NPCs vertreiben sich die Zeit mit neckischen **Animationen**; hier die Schmiedin von Lud Gholein.

Verflucht seist du, **Diablo 2**! Ans Aufhören ist nicht mehr zu denken, ich will, nein: ich muss diese Rüstung tragen. Deshalb schnetzle ich weiter, zwei Monate lang, bis Stufe 85. Dann ziehe ich den Panzer mit zittrigem Mausfinger aus dem Schatzkisten-Lager an den Heldenkörper – und bin allmächtig. Na ja, zumindest fast. Auch



Im **Koop-Modus** kämpfen sich ein Druide und ein Totenbeschwörer gemeinsam durch den Dschungel.



DIABLO 2

- **Publisher:** Vivendi / Activision Blizzard
- **Entwickler:** Blizzard
- **Quelle:** Battlenet (Download-Version)
- **Sprache:** Deutsch
- **Minimum:** Pentium 3 mit 500 MHz, 128 MByte RAM
- **So läuft's:** Die aktuelle Download-Version aus dem Battlenet läuft problemlos unter Windows 7, Vista und XP.

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar SONDERHEFT





Das ultimative Kompendium

- Alles zu Patch 1.2 »Vermächtnis«
- So funktioniert die Charakter-Entwicklung 1.2
- Auf 50 Seiten: Ausführliche neue Guides zu allen Klassen
- Alles aus SWTOR rausholen, Spielerlebnis optimieren

Ab 19.04. im Handel

Leseproben, Inhaltsverzeichnis und Bestellmöglichkeit im GameStar-Shop:

www.gamestar.de/swtor

oder rufen Sie uns an: 0180 5 72 7252-275*

Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15 (aus dem deutschen Festnetz nur 0,14 Euro pro Minute, Mobilfunkpreise max. 0,42 Euro pro Minute)



Im **Dschungel** des dritten Akts bekommen wir es mit riesenhaften Dornenmonstern und angriffslustigen Höllenfliegen (die roten Schwärme) zu tun.



Im Jahr 2000 ein echter Hingucker waren die (für damalige Verhältnisse) aufwändig animierten **Zwischensequenzen** im Kinofilm-Look.

wenn er sich vor großen Monsterhorden immer noch hüten muss, hackt sich mein Paladin nun viel sorgenfreier durch die Höllenbrut. »Arkaines Heldenmut« ist eine Art Helden-Jungbrunnen, die Monsterhatz fließt wieder wie früher.

Nun mögen Sie sich fragen, warum ich wertvolle Minuten Ihrer Lebens- und Lesezeit mit dieser Geschichte verschwende. Weil sie bezeichnend für die Art und Weise ist, wie **Diablo 2** seine Spieler fesselt. Grundsätzlich besteht die Monsterhatz aus trockener Mechanik, ich zerhacke Gegnergruppe um Gegnergruppe. Blizzards Geniestreich besteht darin, mir stets eine Karotte vor die Heldennase zu halten: Ich darf mich immer auf etwas freuen. Denn egal, wie viel nutzlosen Schrott ich erbeute, irgendwann ist eben doch wieder etwas Brauchbares dabei. Klar, wer mit rein mechanischen Spielen nichts anfangen kann, entschlummert hier schneller als ein Bergsteiger auf der internationalen Tauchmesse. Freunde von Monsterjagd- und Beutesammel-Tretmühlen – und ja, dazu zähle ich – hält **Diablo 2** aber monate-, sogar jahrelang bei der Stange. Oder beim Schwert, beim Bogen, beim Zauber. Die ursprünglich fünf, mit **Lord of Destruction** später sieben Klassen unterscheiden sich eben im Kampfstil– vom Prügel-Barbar über die Fernkampf-Amazone bis zum Gestaltwandel-Druiden. Jeder Weltenretter lässt sich im Talentbaum spezialisieren, der Druide etwa neben dem Gestaltwandel auch auf Elementarmagie und Tierbeschwörung. Dank der vielfältigen Fähigkeiten spielt sich jeder Heldentyp anders, die Talentwahl birgt jedoch Stolperfallen. Denn Entscheidungen lassen sich nicht rückgängig machen – was nicht so schlimm wäre, würden sich viele Fähigkeiten im späteren Spielverlauf nicht als komplett nutzlos entpuppen. Mein Paladin etwa kann seine Widerstandskraft gegen Feuer-, Eis- und Blitz-Attacken mit einzelnen Auren steigern – die aber überflüssig sind, weil's auch eine Alles-in-Einem-Aura für alle Resistenzen gibt. In die Einzel-Fähigkeiten investierte Talentpunkte sind folglich futsch. Das ist die zweite der drei Designsünden von **Diablo 2**. Sei's drum, dafür machen die Dauergefechte einen Heidenspaß, auch weil sich die Gegnertypen stark voneinander unterscheiden und somit – zumindest auf den höheren Schwierigkeitsgraden – unterschiedliche Taktiken erfordern. Beispielsweise stoße ich in der Wüste des zweiten Story-Kapitels auf Elektro-Käfer, die bei jedem Schwerthieb Blitze ausspucken. Für Nahkämpfer mit niedrigem Stromschlag-Widerstand ist das brandgefährlich. Zu manchen Feindtypen entsteht so eine regelrechte Hassbeziehung, vor allem zu den elenden Walala-Dschungelknilchen im dritten Akt: Die Schlachtermesser- und Blasrohr-Pygmäen stürmen nicht nur in riesigen Horden heran, sondern bringen auch Schamanen mit, die Feuer spucken und gefallene Zwerge wiederbeleben – nervig, aber denkwürdig!

Ebenfalls in Erinnerung bleiben die Bosskämpfe zum Abschluss der Akte, etwa gegen die Riesenraupe Duriel oder den Blitzbruder Mephisto. Und natürlich die in den



Rechts sehen Sie das Inventar samt Beschreibung eines **Set-Gegenstands**: Wenn wir außer dem Brustpanzer »Isenharts Kiste« noch die drei weiteren Bestandteile von Isenharts Waffen finden, erhalten wir einen speziellen Bonus.



Eine halbe Kopfnuss: Mit Rätseln hielt sich auch Diablo 2 nicht lange auf. Dieses **Obelisken-Puzzle** liefert die Lösung quasi gleich dazu.

GameStar für Tablets!

Jetzt neu: für iPad und Android!



Probe-Ausgabe gratis!



Jede Ausgabe enthält alle Artikel der gedruckten GameStar. Statt schnöder PDFs werden alle Inhalte neu designt und für das mobile Lesen optimiert. Sämtliche Videos der Heft-DVD inkl. der Comedy-Reihe »Die Redaktion« gibts direkt im passenden Artikel sowie auf der praktischen Video-Startseite.



Holen Sie sich jetzt die App im iTunes-Store oder bei GooglePlay! Alle Infos und Links finden Sie unter

www.gamestar.de/app

Für iPad-User im App Store

Für Android-User bei Google Play

Code scannen: www.gamestar.de/app

Jetzt kostenlos testen!



Da Paladin Joerg den 27. Level erreicht hat, darf er links fünf Punkte auf die vier **Charakterwerte** verteilen und rechts einen seiner 30 Skills steigern



Links sehen Sie die Szenerie mit eingeschalteter Perspektive (Palisade wirkt größer) und 3D-Karte; **rechts** ist der reine 2D-Modus zu sehen. Die besseren Lichteffekte machen sich nur bei heftigen Zauberspruch-Duellen richtig bemerkbar.



Spieler-Duell: Paladin Joerg schaut zu, wie sich Zauberin Markusia die Amazone Gunnarine vornimmt.



Bei solchen **Lichtorgien** machten sich damals 3D-Grafikkarten bezahlt – wobei eine Voodoo-1-Karte einer Geforce 2 in nichts nachstand.

Levels verteilten Obermotz-Monster, die zwar nur umgefärbte und mächtigere Varianten der normalen Ungeheuer sind, aber erzdämliche Zufallsgenerator-Namen à la »Rotz, der Schleimer« tragen. Oh, und habe ich den Kuh-Level erwähnt? Wer Diablo besiegt hat, darf sich durch einen Trick in diesen Bonus-Abschnitt beamen und gegen zweibeiniges Hellebarden-Milchvieh antreten – blöd, aber fantastisch!

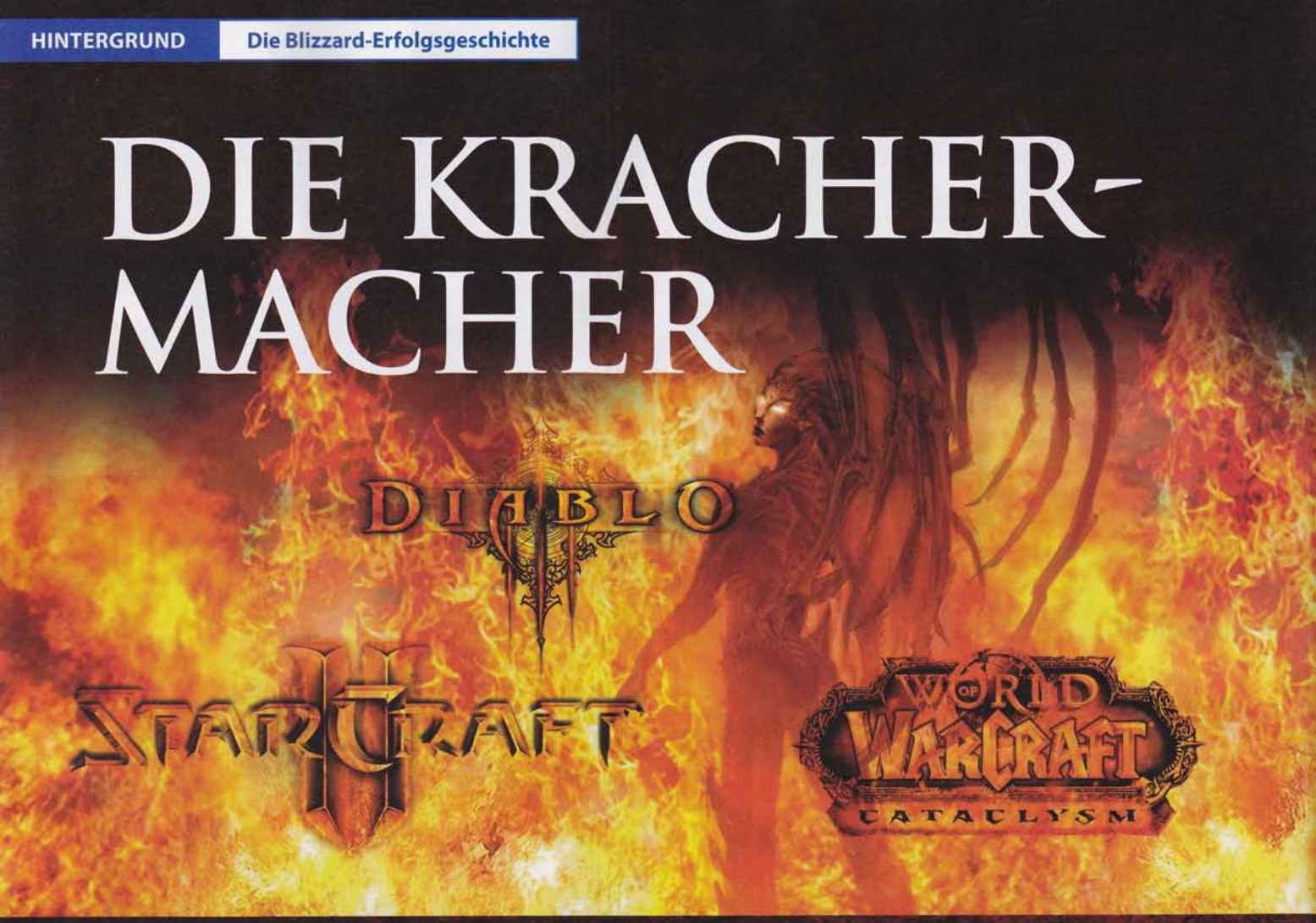
Ein Nervfaktor der Monsterhatz ist dafür die »Todesstrafe«: Bei seinem Ableben verliert mein Held nicht nur einen Teil seines Goldes und seiner Erfahrung, sondern ersteht noch dazu »nackt« in der Stadt wieder auf. Um meine Ausrüstung wiederzubekommen, kann ich neu starten, verliere dann aber auch noch mein restliches Gold. Also wähle ich die zweite Alternative und laufe zur Leiche zurück, die gerne mal inmitten einer Monsterhorde liegt. Da wieder ranzukommen, erweist sich als Tortur. Schon klar, das soll die Kämpfe spannender machen: Ich darf eben nicht sterben. Trotzdem stört die Leichen-Lauferei – das ist die dritte Designsünde von **Diablo 2**.

Darüber hinaus kritisieren viele Spieler das Speichersystem: Das Spiel merkt sich nicht die exakte Position des Helden, sondern nur erreichte Wegpunkte. Nach dem Laden muss man von der letzten Teleport-Plattform zum Ursprungsort laufen – durch Landschaften, deren Monster-Bevölkerung inzwischen wieder auferstanden ist. Mich stört das nicht, denn erstens habe ich kein Problem mit wiederholten Dauerkämpfen (Level 85!). Und zweitens merkt man daran eben, wie konsequent Blizzard **Diablo 2** auf Koop getrimmt hat: In Netzwerk- und Online-Partien starten die bis zu acht Weltenretter ja auch in der Stadt und springen dann per Wegpunkt in den Kampf. Zum Erfolg des Spiels trägt dabei natürlich auch das **Battlenet** bei, Blizzards komfortable Multiplayer-Plattform. Ich bin dort jedoch selten unterwegs, für mich ist Diablo 2 ein Spiel für Solo- und Netzwerk-Partien.

Dabei funktioniert die Monsterhatz noch auf einer anderen Ebene als der mechanischen: Auch die Atmosphäre und die Story sind gelungen. Außer in trockenen Monologen wird die Geschichte nämlich in grandiosen Zwischensequenzen erzählt, die jeden der vier (mit **Lord of Destruction**: fünf) Story-Akte abschließen. Für heute Verhältnisse sind die Render-Filme immer noch ansehnlich, für damalige schlichtweg spektakulär: Wer erinnert sich nicht mit Gänsehaut an das Duell zwischen dem Erzengel Tyrael und dem Wanderer, dem menschlichen Wirtskörper des Oberteufels Diablo? Schule macht dieses Vorbild aber nicht: Dass neben dem Spielfluss auch eine klasse inszenierte Handlung zur Motivation beitragen kann, hat immer noch kein anderer Action-Rollenspiel-Entwickler kapiert. Selbst das ansonsten hervorragende **Titan Quest** endet mit einem drögen Textfenster – buh!

Nachdem mein Paladin auf Level 85 in »Arkaines Heldenmut« geschlüpft ist, metzle ich übrigens noch bis Stufe 86 weiter, dann ist aber wirklich Schluss. Allerdings nur mit diesem Helden. Noch heute bestreite ich gelegentlich Koop-Partien, mal mit meinem Bruder, mal mit meiner Freundin. Der Tag, an dem **Diablo 2** anfing, langweilig zu werden, war in Wirklichkeit nur der Tag, an dem mein Paladin anfing, langweilig zu werden. **Diablo 2** bin ich bis heute nicht satt – ein größeres Lob kann es für ein zwölf Jahre altes Spiel nicht geben.

DIE KRACHER-MACHER



Die Entwicklung des Diablo-Schöpfers Blizzard vom Absolventenprojekt zum weltweiten PC-Marktführer ist eine einzigartige Erfolgsgeschichte. Wir erzählen sie Ihnen.

Von Patrick C. Lück und Jochen Gebauer

Ein Blizzard ist ein vor allem in Nordamerika gefürchteter Schneesturm, der blitzartig (dieses deutsche Wort könnte ein möglicher Ursprung des Begriffes sein) Eiseskälte und riesige Schneemengen mit sich bringt. Dieses Bild lässt sich gut auf den PC-Spiele-Markt übertragen: Während die Konkurrenz eiskalt vom Erfolg von Blizzard Entertainment erwischt wurde, freuen sich die Spieler wie die Schneekönige über Blizzards Werke. Dabei begann alles ganz harmlos und geradezu windstill, als im Februar 1991 drei frischgebackenen Absolventen der University of California (Los Angeles), Michael Morhaime, Allen Adham und Frank Pearce, ihre eigene Spiele-Entwicklungsfirma gründeten. Der Name des Studios: Silicon & Synapse. So unspektakulär wie der Firmenname waren dann auch die ersten Produkte, bei denen es sich fast ausschließlich um Auftragsarbeiten wie **RPM Racing** oder Plattformportierungen wie **Battle Chess**, **The Lord of the Rings** oder **Castles** handelte.

Mit Wikingern auf die Erfolgsspur

Die erste nennenswerte Eigenproduktion war 1992 das Multiplattform-Knobelspiel **The Lost Vikings**, das 1995 mit **The Lost Vikings 2** seine bislang einzige Fortsetzung erhielt. Noch heute lassen sich in aktuellen

DIE BLIZZARD-HISTORIE IN DER GAMESTAR



STARCRAFT

Erscheinungsjahr: 1998

Test in GameStar: 06/1998

Kurzkritik: Den Beginn macht das beliebteste Echtzeit-Strategiespiel aller Zeiten. Drei völlig unterschiedliche Parteien in einem epischen Solomodus. Dank perfekter Spielbalance der ideale Multiplayer-Titel.

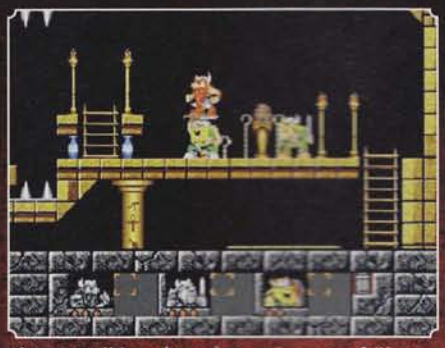


STARCRAFT: BROOD WAR

Erscheinungsjahr: 1999

Test in GameStar: 02/1999

Kurzkritik: Schreibt die Starcraft-Geschichte in drei grandiosen Kapiteln fort. Die sieben neuen Einheiten sind allesamt nützlich und untermauern den Status als das am besten ausbalancierte Spiel. So muss ein Addon aussehen.



The Lost Vikings (1992) war ein erster früher Fingerzeig, wozu Blizzard in der Lage war.



Warcraft 2: The Tides of Darkness (1995) stellt den endgültigen Durchbruch für Blizzard Entertainment dar.

Titeln Referenzen dazu finden, etwa in **World of Warcraft** (die drei Wikinger-Zwerge in Uldaman) oder **Starcraft 2** (die »Viking«-Einheit der Terraner oder die »Lost Viking«-Arcade-Konsole an Bord der Hyperion). 1994 erfolgte schließlich, nach einigen eher obskuren Titeln wie dem Prügelspiel **The Death and Return of Superman** und der Umbenennung in Chaos Studios (der Name war aber schon vergeben), die finale Namensgebung in Blizzard Entertainment.

Der Durchbruch

Der neue Name erwies sich als gutes Omen, den nun folgte blitzartig der Erfolg. 1994 erschien das Echtzeit-Strategiespiel **Warcraft: Orcs & Humans**. Zwei Jahre nach der Begründung des Genres durch Westwoods **Dune 2** erweiterte das erste **Warcraft** den damals innovativen Strategiezweig um neue Missionstypen wie Kämpfe gegen die eigene Fraktion, den Plänkelmodus oder Zufallskarten für den Multiplayer-Teil. **Warcraft** entwickelte sich nicht nur zum Kritikerliebling – sondern verkaufte sich auch wie geschnitten Brot, obwohl es sich im Grunde wie ein solider **Dune 2**-Klon spielte. Trotzdem war **Warcraft** der entscheidende Schritt in die Unabhängigkeit für Blizzard. Sieht man von der im folgenden Jahr veröffentlichten Konsolen-Auftragsarbeit **Justice League Task Force** (ein Prügelspiel im Stile von **Street Fighter 2**) einmal ab, widmete sich Blizzard fortan ausschließlich den selbst entwickelten Spielereihen.

Command&Conquer gekontert

Außerdem war **Warcraft: Orcs & Humans** der Startschuss für eine langjährige Rivalität zwischen Blizzard und EA/Westwood. Die nämlich warfen ein Jahr später mit dem ersten **Command & Conquer** ihre eigene Echtzeit-Serie auf den Markt und setzten dabei nicht zuletzt auf eine spektakuläre Präsentation mit inzwischen legendären Echtfilm-Zwischensequenzen.
Den enormen Erfolg von **C&C** konnte Blizzard allerdings umgehend kontern. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft 1995 kam **Warcraft 2: Tides of Darkness** in die Läden, der endgültige Durchbruch in die erste Liga der Spiele-Entwickler. Neben der bis heute ansehnlichen und humorvollen Präsentation punkteten auch Neuerungen wie der Kriegsnebel (»Fog of War«). Sprach die **Command & Conquer**-Serie eher den Solo-Spieler an, schworen Mehrspieler-Fans ganz klar auf den Blizzard-Konkurrenten. Vor allem der komfortable Editor von **Warcraft 2**, mit dem sich im Handumdrehen spannende Karten selbst erstellen ließen, sorgte für eine sprunghafte Verbreitung des Titels. Die Erweiterung **Warcraft 2: Beyond the Dark Portal** brachte neben zwei neuen Solo-Kampagnen und Heldeneinheiten dann auch gleich ein paar Dutzend neue Mehrspieler-Karten. 1999 folgte schließlich eine für die jüngst etablierte Multiplayer-Plattform Battle.net ausgelegte Spezialedition. Damals ahnte allerdings noch niemand, dass dieses unscheinbare Battle.net den ganz großen Wurf bedeuten würde ...

Es wird teuflisch

1996 schickte Blizzard das Action-Rollenspiel **Diablo** ins Rennen – und das sollte mit einem Schlag ein ganzes Genre definieren. Das Spielprinzip war ebenso einfach wie genial: Held haut Monster, Held sammelt Rüstung



Das mit **Diablo** (1996) eingeführte Universum stellt neben Warcraft und Starcraft die dritte Säule in Blizzards Spielewelt.



2000

DIABLO 2

Erscheinungsjahr: 2000

Test in GameStar: 08/2000

Kurzkritik: Das bis heute beste Action-Rollenspiel besticht dank perfektem Spielfluss, hohem Wiederspielwert, grandiosem Multiplayer und unübertroffener Sammel- und Aufstiegssucht.



2001

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION

Erscheinungsjahr: 2001

Test in GameStar: 08/2001

Kurzkritik: Liefert für ein ohnehin perfektes Spiel noch neue Klassen, Gegenstände, Levels, Fertigkeiten, Gegner, Bildschirmauflösungen und NPC-Söldner. So muss ein Addon aussehen.



2002

WARCRAFT 3 – REIGN OF CHAOS

Erscheinungsjahr: 2002

Test in GameStar: 08/2002

Kurzkritik: Die epische Einzelspieler-Kampagne sucht in Sachen Tiefe, Abwechslung und Handlung ihresgleichen. Führte erfolgreich Rollenspiel-Elemente ins Echtzeit-Strategiegenre ein.

und Waffe von Monster, Held steigt Level auf. Dann haut Held neue Monster, sammelt neue Rüstungen und Waffen, steigt wieder im Level auf und ertappt sich irgendwann dabei, den Sonnenaufgang verpasst zu haben. Hinzu kommt ein brillanter Mehrspielermodus, bei dem es sich sowohl gegen- als auch miteinander in die Schlacht ziehen lässt. Für **Diablo** stellte Blizzard erstmals eine eigene Multiplayer-Infrastruktur auf die Beine und das Battle.net schlägt ein wie eine Bombe. Seitdem nutzt jedes Blizzard-Spiel dieses Netzwerk in irgendeiner Form, mit **Starcraft 2** wurde ein entsprechender Account sogar zur Pflicht, sonst blieben die Aliens daheim.

Neue Ausrichtung erfordert Opfer

Der Erfolg von **Diablo** und Battle.net war so enorm, dass es sich Blizzard von nun an leisten konnte, nur noch jene Spiele zu veröffentlichen, die den immens hohen internen Qualitätsstandards entsprachen. Während EA seine **Command&Conquer**-Reihe ausschlachtete, fuhr Blizzard eine völlig andere Strategie: seltene, aber qualitativ perfekte Releases. Ohne Risiko war das freilich nicht, denn nun musste jeder Titel sitzen, um die langjährige Arbeit zu refinanzieren. Opfer dieser neuen Ausrichtung wurden so die bereits ziemlich weit fortgeschrittenen Spiele **Warcraft Adventures: Lord of the Clan** (ein klassisches 2D-Adventure im **Warcraft**-Universum) und **Starcraft: Ghost**, ein Action-Ableger der Serie für Konsolen. Beide Titel genügten (laut Blizzard!) den hohen Qualitätsstandards nicht und wurden sang- und klanglos eingestampft.

Verspätet, veraltet, genial

Der interne Perfektionismus verträgt sich indes auch nicht gut mit Releaseterminen – beziehungsweise der Einhaltung von eben jenen. Vorhang auf für **Starcraft**: Eine gefühlte halbe Ewigkeit in der Entwicklung, immer wieder verschoben und am Ende trotzdem (oder gerade deswegen) brillant. Der Mehrspielermodus gilt bis heute als Meilenstein in der Spiele-Geschichte und



Die Multiplayer-Plattform **Battle.net** (hier in der neuen Fassung seit Starcraft 2) ist einer der Gründe für Blizzards anhaltenden Erfolg.

fand weltweit Millionen von Anhängern, auch und besonders in Südkorea, wo professionelle **Starcraft**-Spieler inzwischen Promi-Status genießen. Trotz der langen Entwicklungszeit und der zum Release hoffnungslos veralteten Technik geht die neue Blizzard-Strategie auf: **Starcraft** wird zum durchschlagenen Verkaufserfolg und stellt seitdem neben **Warcraft** und **Diablo** das dritte Standbein des Entwicklers dar. Von nun an widmet sich Blizzard nur noch diesen Universen und erhebt die Markenpflege quasi zur Kunstform.

Blizzard zementiert seine Stellung

Blizzard hatte also sein Erfolgsrezept gefunden und setzte es das nächste Jahrzehnt penibel um – mit beeindruckenden Resultaten. Nach der **Starcraft**-Erweiterung **Brood War** (1998) folgte 2000 **mit Diablo 2** der nächste große Streich. Bis heute gilt **Diablo 2** als Gipfel der Action-Rollenspiel-Evolution, als der Titel, an dem sich alle folgenden Genre-Vertreter messen lassen müssen – und reihenweise dabei scheitern. Ähnliches gilt für das 2002 erschienene **Warcraft 3**, das spätestens nach seiner herausragenden Erweiterung **Frozen Throne** zum Echtzeit-Klassiker wurde. Alle Titel hatten gemeinsam, dass sie später als angekündigt und deshalb technisch veraltet erschienen – und trotzdem ein breites Publikum ansprachen (auch weil sich ihr Hardware-Hunger in Grenzen hielt) sowie Traumwertungen einfuhren.

Und dann kam WoW

Über das, was dann folgte, ist eigentlich alles gesagt und geschrieben. Die Rede ist natürlich von **World of Warcraft**. Ob man es nun hasst, liebt oder hass-liebt: Man muss neidlos anerkennen, dass Blizzard nicht nur genau zur richtigen Zeit auf den Online-Rollenspiel-Zug aufsprang, sondern auch beinahe instinktiv verstand, was diesem jungen Genre bislang noch fehlte. Die Kombination aus bereits bekannten Versatzstücken (**World of Warcraft** bediente



2003

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

Erscheinungsjahr: 2003

Test in GameStar: 08/2003

Kurzkritik: Führt die Kampagne aus dem Hauptprogramm brillant fort und ist zusammen mit Crysis (GS 12/2007) das am höchsten benotete Spiel der GameStar-Geschichte. So muss ein Addon aussehen.



2005

WORLD OF WARCRAFT

Erscheinungsjahr: 2005

Test in GameStar: 03/2005

Kurzkritik: Der absolute Durchbruch für das Genre der Online-Rollenspiele, trotz monatlicher Abo-Gebühren. Definierte ganz allein ein völlig neues Kapitel in Sachen Spielbindung, Spielspaß und Spielsucht.



2007

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Erscheinungsjahr: 2007

Test in GameStar: 04/2007

Kurzkritik: Erweitert den Warcraft-Kontinent Azeroth um eine ganz neue Welt, zwei weitere spielbare Rassen und fliegende Reittiere. Hebt die Levelgrenze von 60 auf 70 an. So muss ein Addon aussehen.



Ob sich Bioware ohne den durchschlagenden Erfolg von **Starcraft 2** an ein neues Command&Conquer gewagt hätte, darf zumindest angezweifelt werden.

sich freizügig beim damaligen Klassenprimus **Everquest**) und einem konsequent auf Einsteigerfreundlichkeit getrimmten Spielvergnügen gilt völlig zu Recht als Marketing-Geniestreich. Selten traf ein Produkt – auch abseits der Spiele-Branche – den Zeitgeist so punktgenau. Inzwischen kämpft **World of Warcraft** zwar trotz seiner drei Erweiterungen mit beharrlich sinkenden Abo-Zahlen, aber mal ehrlich: Nach sieben einsamen Jahren an der Genre-Spitze braucht das nun wirklich niemanden zu wundern. Ob Blizzard den eigentlich unvermeidlichen Abwärtstrend mit der kommenden Erweiterung **Mists of Pandaria** stoppen oder zumindest eindämmen kann, bleibt abzuwarten. Unser Eindruck vom Pandabären-Addon jedenfalls fällt zwiespältig aus. Nachzulesen in der GameStar-Ausgabe 06/2012.

Activision-Vivendi? Von wegen!

Den Stellenwert der Marke Blizzard nach dem phänomenalen **WoW**-Erfolg illustriert folgende Episode: Als sich im Jahr 2008 die beiden Branchenriesen Activision und Vivendi Games (zu dem Blizzard mittlerweile gehört) zusammenschließen, um Marktführer EA Paroli zu bieten, heißt das Ergebnis eben nicht Activision-Vivendi – sondern Activision-Blizzard. Blizzard hat endgültig den Marken-Olymp erreicht und ist zum Coca-Cola der Spieleindustrie geworden. Danach, so möchte man annehmen, konnte es eigentlich nur noch abwärts gehen. Pustekuchen! 2010 erscheint **Starcraft 2: Wings of Liberty** (für Blizzard-Verhältnisse übrigens bemerkenswert pünktlich; es verschob sich bloß um ein Jahr) und verkauft sich ausgezeichnet. Was daran so ungewöhnlich ist? Das einst so populäre Echtzeitstrategie-Genre ist inzwischen zumindest scheintot, entsprechende Titel floppen am laufenden Band. **Starcraft 2** hingegen floppt nicht. Hat Blizzard bei **World of Warcraft** ein außergewöhnliches Zeitgeist-Gespür bewiesen, so ist **Starcraft 2** gewissermaßen das Sinnbild einer Marke, die stark genug geworden ist, um auch in eigentlich toten Genres erfolgreich zu veröffentlichen.

Heute. Und morgen.

Ein bisschen gilt das auch für **Diablo 3**. Action-Rollenspiele sind zwar nicht tot, aber es ging ihnen auch schon mal besser. Der Vorfreude auf die dritte Begegnung mit dem diabolischen Namensgeber tut das freilich keinen Abbruch – in der »Most Wanted«-Liste von Gamestar hat **Diablo 3** schon seit Jahren eine Spitzenposition gepachtet, obwohl es zeitweise überhaupt nicht offiziell angekündigt war. Für die Zukunft stehen mit **Heart of the Swarm** und **Legacy of the Void** bereits zwei Erweiterungen für **Starcraft 2 fest**; einen konkreten (haha) Release-Termin wollte Blizzard bislang aber noch nicht nennen. Um **World of Warcraft** dürfte es nach den Pandaren auch noch lange nicht still werden – dafür läuft das Online-Rollenspiel trotz sinkender Abo-Zahlen noch viel zu gut. Und dann ist da natürlich noch das mysteriöse MMO-Projekt **Titan**, um das sich inzwischen etliche Gerüchte (oder sollten wir sagen: Legenden?) ranken. Das neueste: Angeblich soll es sich um ein Free-2-Play-Spiel handeln. Nach einem Blick in die Blizzard-Historie wäre ihnen das durchaus zuzutrauen. Dort hat man die Dinge schließlich schon immer ein wenig anders gemacht als andere Publisher. Und besser.



Diablo 3 gehörte unter GameStar-Lesern jahrelang zu den sehnlich erwarteten Spielen – obwohl es die meiste Zeit davon gar nicht offiziell angekündigt war.



2009

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Erscheinungsjahr: 2009

Test in GameStar: 02/2009

Kurzkritik: Führt mit dem Todesritter eine neue Klasse und mit dem winterlichen Nordend einen kompletten Kontinent in die Spielwelt ein. Hebt die Levelgrenze von 70 auf 80 an. So muss ein Addon ... genau!



2010

STARCRAFT 2

Erscheinungsjahr: 2010

Test in GameStar: 10/2010

Kurzkritik: Kampagne super, Mehrspielermodus super, Grafik angestaubt. Starcraft 2 sieht zwar nicht ganz zeitgemäß aus, ist aber das beste Echtzeit-Strategiespiel seit Jahren. Seit Warcraft 3, um genau zu sein.



2011

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

Erscheinungsjahr: 2010

Test in GameStar: 02/2011

Kurzkritik: Goblins, Worgen, Maximalstufe 85 und eine kaputte Welt: Die bislang (noch) letzte Erweiterung für Blizzards MMO-Dauerbrenner kommt mit sehr viel Inhalt, schwächelt aber im Endgame und beim neuen Archäologie-Beruf. Trotzdem top.

Für kurze Zeit: Wir verdoppeln RAM & Grafikspeicher!*

one | GameStar PC

MAXIMALER SPIELSPASS FÜR JEDES BUDGET!

Zusammengestellt von der GameStar-Redaktion



- AMD FX 6100-Prozessor
- Radeon HD 6950 2,0 GByte (statt 1,0 GB)
- 8,0 GByte Arbeitsspeicher (statt 4,0 GB)
- 1.000 GByte Festplatte
- Vollversion Total War: Shogun 2

PREIS TIPP

GameStar PC

Besonders viel Leistung pro Euro liefert der One GameStar-PC mit dem 3,3 GHz schnellen AMD FX-6100, 8,0 GByte Arbeitsspeicher und topmoderner Radeon HD 6950 – jetzt mit 2,0 statt 1,0 GByte. Zusätzlich gibt's eine SATA3-Festplatte mit 1.000 GByte und einen DVD-Brenner. Nur solange der Vorrat reicht legen wir dem GameStar-PC zudem einen Steam-Gutschein für die Vollversion von Shogun 2 bei!

für nur **€ 799,-**



PREIS-LEISTUNGS TIPP

GameStar PC PRO

Für nur 999,- Euro bietet der One GameStar PC Pro unschlagbar viel Spieleleistung: Mit dem 3,3 GHz schnellen Intel-Vierkerner Core i5 2500K und der Oberklasse-Grafikkarte GeForce GTX 570 mit 1,2 GByte Speicher haben Sie jede Situation sicher im Griff. Zukunftssichere 8,0 GByte Arbeitsspeicher und eine 1.000 GByte große SATA3-Festplatte runden den GameStar PC Pro ab. Windows 7 Home Premium ist wie bei allen GameStar-PCs vorinstalliert dabei!

- Intel Core i5 2500K-Prozessor
- NVIDIA GeForce GTX 570 1,2 GB
- 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- 1.000 GByte Festplatte

für nur **€ 999,-**



HIGH-END TIPP

GameStar PC ULTRA

Für alle, denen ihr neuer PC nie schnell genug sein kann, gibt es den One GameStar PC Ultra ab sofort mit Nvidias neuer High-End-Grafikkarte GeForce GTX 680 mit 2,0 GByte Speicher! Als Prozessor kommt ein Intel Core i7 2600K mit 3,4 GHz und Hyperthreading zum Einsatz. Windows 7 Home Premium ist auf einer Corsair-SSD installiert, zudem gibt's eine SATA3-Festplatte mit 1.000 GByte und einen DVD-Brenner.

- Intel Core i7 2600K-Prozessor
- NVIDIA GeForce GTX 680 2,0 GB
- 8,0 GByte Arbeitsspeicher
- 60 GByte Windows-SSD
- 1.000 GByte Festplatte

für nur **€ 1.499,-**

*Nur beim One GameStar-PC für 799,- Euro

Mehr Infos und bestellen unter:

www.gamestarpc.de

WUSSTEN SIE SCHON, ...

Von Karies, D-Zügen und einer ungarischen Serienmörderin: Acht garantiert nutzlose Sachen, die nun wirklich keine Sau über Diablo wissen muss – aber die man trotzdem wissen sollte. Von Jochen Gebauer

... dass die Telekom 1996 nicht alle Tassen im Schrank hatte?

4 Deutsche Mark und 80 Pfennige: So viel kostete im Jahr 1996 das Internet. Pro Stunde. Ernsthaft. **Diablo** im Battle.net spielen? Konnten bloß die Bonzen-Kinder, mit denen sonst niemand was anderes spielen wollte. Falls Sie die Gnade der späten Geburt genießen und den Unterschied zwischen D-Mark und D-Zug nicht kennen: Die D-Mark war eine Währung, mit der man sich tatsächlich was kaufen konnte. Der D-Zug hingegen war eine spezielle Zuggattung, die sich von anderen Zügen dadurch unterschied, dass sie genauso oft zu spät kam, dafür aber viel länger brauchte.



Unglaubliche 4,80 D-Mark wollte die Telekom 1996 für eine Stunde Internet haben. Noch viel unglaublicher: Die haben wir ihr auch gegeben.

... dass Diablo ursprünglich mal rundenbasiert sein sollte?

Ohne Witz: DAS Action-Rollenspiel schlechthin sollte eigentlich gar kein Action-Rollenspiel werden. Entwickler Condor (nach der Übernahme durch Blizzard später als Blizzard North bekannt) hatte **Diablo** als rundenbasierten Dungeon-Crawler konzipiert. Durch den großen Erfolg von **Warcraft** ermutigt, verlangte Blizzard nach einem Echtzeit-Kampfsystem, Condor sträubte sich, Blizzard bestand darauf ... und der Rest ist, wie man so schön sagt, Spielegeschichte.



Diablo in **Sechsecken**? Das wäre doch nie im Leben gutgegangen. Auch mit Schokolade nicht.

... dass »Rotz-Schieber« noch ein vergleichsweise harmloser Gegner war?

Jedenfalls landet er bei der Liste der doofsten **Diablo 2**-Monsternamen abgeschlagen auf einem hinteren Platz. Ins Mittelfeld schafften es immerhin »Biss – Tod der Unheilige« und »Gift-Gift«. Einen guten dritten Platz erreicht »Schlamm-Schlamm die Axt«. Über den zweiten Rang freuen darf sich »Pubs-Pustel der Schlitzer«, während die Meisterschaft unangefochten an »Darm-Kriecher der Dunkle« geht. Wir gratulieren! Allerdings nicht per Handschlag.

... dass Sie sich unbedingt die Zähne putzen sollten?

Findet jedenfalls **Diablo**. Hatten wir im ersten Teil die tiefste Ebene erreicht, begrüßte uns der Herr des Schreckens nämlich mit einem teuflisch unverständlichen Sprachsample, das rückwärts abgespielt folgenden Ratschlag erteilt: »Eat your vegetables and brush after every meal!«. Übersetzt: Iss dein Gemüse und putze dir nach jedem Essen die Zähne.

... dass es (k)einen Kuhlevel gab?



Guck mal! Ganz viele Kühe! Und ganz viele olle Kamellen!

Es gilt als eines der hartnäckigsten Gerüchte der Computerspielgeschichte: Wer in **Diablo** den Endgegner besiegt und anschließend auf eine Kuh ... ach, diese olle Kamelle wärmen wir jetzt nicht zum drölfzigsten Mal auf. Ganz ehrlich: Wenn Sie die Story des Kuhlevels heute immer noch nicht kennen, dann haben Sie nicht nur virtuelle Geschichte verschlafen, sondern sind von Ihrem Mondflug bestimmt noch so groggy, dass wir Sie in Ruhe weiterschlafen lassen. Sie haben auch wirklich nicht viel verpasst. Nach dem drölfzigsten Mal ist sie nämlich nicht mehr originell.

... dass Deckard Cain eine nachtragende Socke ist?

Im ersten Akt von **Diablo 2** sollten wir den kauzigen Deckard nämlich retten – mussten wir aber nicht. Wir konnten ihn auch einfach in seinem Käfig hocken lassen. Dann wurde er später automatisch befreit und rächte sich für die unterlassene Hilfeleistung, indem er Gegenstände nicht kostenlos identifizierte, sondern eine saftige Gebühr dafür verlangte. Notiz an uns selbst: Kauzige alte Männer nicht in Käfigen versauern lassen.

... dass in Diablo 2 eine vermeintliche Serienmörderin mitspielt?

Die Figur der Gräfin im ersten Akt von **Diablo 2** ist der ungarischen Gräfin Elisabeth Báthory nachempfunden. Spitzname der holden Dame: »Blutgräfin«. Das historische Vorbild wurde im Jahr 1611 als 80fache Serienmörderin verurteilt und lebendig eingemauert. Klingt gruselig? Dann lesen Sie doch mal bei Wikipedia nach, was man ihr so alles zur Last legte (ja, das war eine raffiniert getarnte Warnung, genau das bleiben zu lassen). Ob sie die vermeintlichen Gräueltaten tatsächlich begangen hat, ist allerdings umstritten. Einige Geschichtsforscher sehen in Báthory das Opfer einer politischen Intrige. Andere wiederum halten die geradezu unglaublichen Zeitzeugenberichte für sehr wohl glaubhaft.



Über die Báthory gibt's auch einen **Film**. Mit Daniel Brühl. Heißt aber nicht »Goodbye Gräfin«.

.. dass GameStar-Leser eine hartnäckige Bande sind?

Seinen ersten Auftritt in der GameStar-Most-Wanted-Liste hatte **Diablo 3** im August 2004. Damals war Gerhard Schröder Bundeskanzler, Facebook ein Start-up, das kein Schwein kannte, und Diablo 3 überhaupt noch nicht offiziell angekündigt. Aber GameStar-Leser sind hartnäckig; die freuen sich trotzdem schon mal. Notfalls acht Jahre lang. Deshalb an dieser Stelle: Viel Spaß mit dem neuen Diablo. Sie haben es sich redlich verdient.

Darauf warten die GAMESTAR-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Stalker	●	1
2	Gothic 3	▲	4
3	Age of Empires 3	▲	7
4	Quake 4	▲	10
5	Call of Duty 2	●	5
6	Need for Speed Most Wanted	▲	–
7	Elder Scrolls 4: Oblivion	▼	6
8	F.E.A.R.	●	8
9	Unreal Tournament 2007	▲	–
10	Spellforce 2	▲	22
11	**Diablo 3**	▼	**9**
12	Star Wars: Empire at War	▲	–

Sind sie ein Spiele-Experte? Dann wissen Sie doch bestimmt, aus welchem Monat diese Liste stammt, oder?

GameStar – Die ganze Welt der PC-Spiele
IDG ENTERTAINMENT MEDIA GMBH

Verlag	IDG Entertainment Media GmbH Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118 www.idgmedia.de
Geschäftsführer	York von Heimburg
Verlagsleitung / Mitglied der Geschäftsleitung	André Horn
Eigentumsverhältnisse	Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.
Vorstand	York von Heimburg, Keith Arnot, Bob Carrigan,
Aufsichtsratsvorsitzender	Patrick J. McGovern
Redaktion	IDG Entertainment Media GmbH, Redaktion GameStar Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de
Chefredakteur	Michael Trier (verantwortlich)
Projektleitung	Martin Deppe
Freie Mitarbeiter	Jochen Gebauer, Fabian Herzberger, Sebastian Klix, Paul Fersing, Julius Köhler
Director Mobile Content & Applications	Markus Schwerdtel
Medien-Produktion	David Bhulapatna (ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Marco Risch
Layout und Grafik	Sigrun Rüb (ltd.), Patrick Birnbreier
Redaktionsassistenz	Isa Stamp, Anita Thiel
Kundenservice	Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH Postfach 810580, 70522 Stuttgart Telefon: 01805/727252-275 (*aus dem dt. Festnetz nur € 0,14 pro Minute, Mobilfunkpreise max. € 0,42 pro Minute), Fax: -377 Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15 Web: www.gamestar.de/shop , E-Mail: shop@gamestar.de
ISSN Nummern	ISSN 2193-5335
Vertrieb Handelsauflage	MZV GmbH & Co. KG Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113 E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
Online-Reichweite GameStar.de (IVW 10/2011)	82.601.149 Page Impressions, 13.388.909 Visits Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin
Anzeigen	Anschrift der Redaktion
Anzeigen	Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wöldering (-625), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Daniela Kretschek (-691), Fax: -99691
Kommunikations-Designer	Jakob Scheikl
Digitale Anzeigenannahme	Manfred Aumaier (-602)
IDG Global Solutions	für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (ltd.) (-116)
Anzeigenpreise	Es gilt stets die Preisliste unter www.GameStar.de/Mediadaten
Zahlungsmöglichkeiten	Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10
Erfüllungsort, Gerichtsstand	München
Leitung CRM und Marketing	Matthias Weber (-154)
Produktionsleitung	Jutta Eckebrecht
Druck und Beilagen	Mayr Miesbach GmbH, 83714 Miesbach; EcoDisc Marketing Ltd., 23909 Ratzeburg
© Copyright	IDG Entertainment Media GmbH
Fotos	Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)
Einsendungen	Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung	Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.

GameStar gibt's auch für unterwegs:



AKTUELLE NEWS UND SCREENSHOTS AUF iPHONE UND ANDROID

Mobil informiert: GameStar als Gratis-App!

KOMPLETTES HEFT INTERAKTIV AUF DEM IPAD LESEN

GameStar-Ausgaben für je 3,99 Euro!



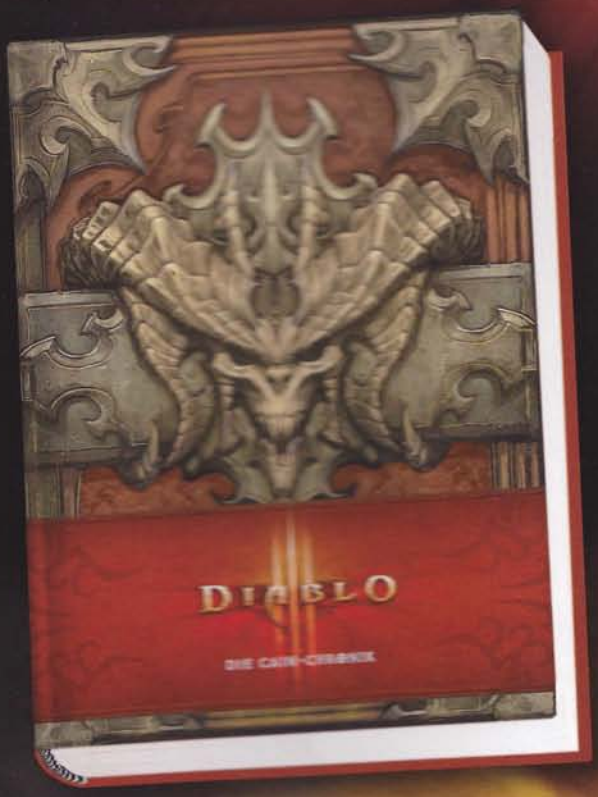
In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Medien-Marken:

GAMEPRO www.gamepro.de
GameStar MMO www.speedydragon.de
making games MAGAZIN www.makinggames.de
PCWELT www.pcwelt.de
Macwelt www.macwelt.de
CIO www.cio.de
iPhoneWelt www.iphonewelt.de
iPad WELT www.ipadwelt.de
TECCHANNEL IT EXPERTS INSIDE www.tecchannel.de
COMPUTERWOCHE www.computerwoche.de
ChannelPartner www.channelpartner.de

Buchneuheiten zum größten Game-Release des Jahres!

DIABLO III

JETZT ERHÄLTLICH:



Flint Dille:
DIABLO III: Die Cain-Chronik

Innerhalb der populären DIABLO-Spielserie von Blizzard Entertainment spielt Deckard Cain als Questgeber und Berater des Spielers eine wichtige Rolle. Als der letzte Magier der Horadrim-Bruderschaft ist er selbst ebenfalls Teil einer legendären Geschichte. Hier ist sie! In einem wunderschönen Hardcoverband mit exklusiven Extras wie Ausklappseiten und einer beigelegten Diablo-Karte.

Gebundene Ausgabe
€ 29,95, ISBN 978-3-8332-2389-1

AB JULI IM BUCHHANDEL ERHÄLTLICH:



DIABLO III:
Wandkalender 2013

€ 12,95, ISBN 978-3-8332-2474-4



Nate Kenyon:
DIABLO III: Der Orden

Entdecke die Geheimnisse des legendären Orden der Horadrim

Roman, gebundene Ausgabe
€ 19,95, ISBN 978-3-8332-2438-6

LICENSED BLIZZARD ENTERTAINMENT PRODUCT

© 2012 Blizzard Entertainment Inc. All Rechte vorbehalten.

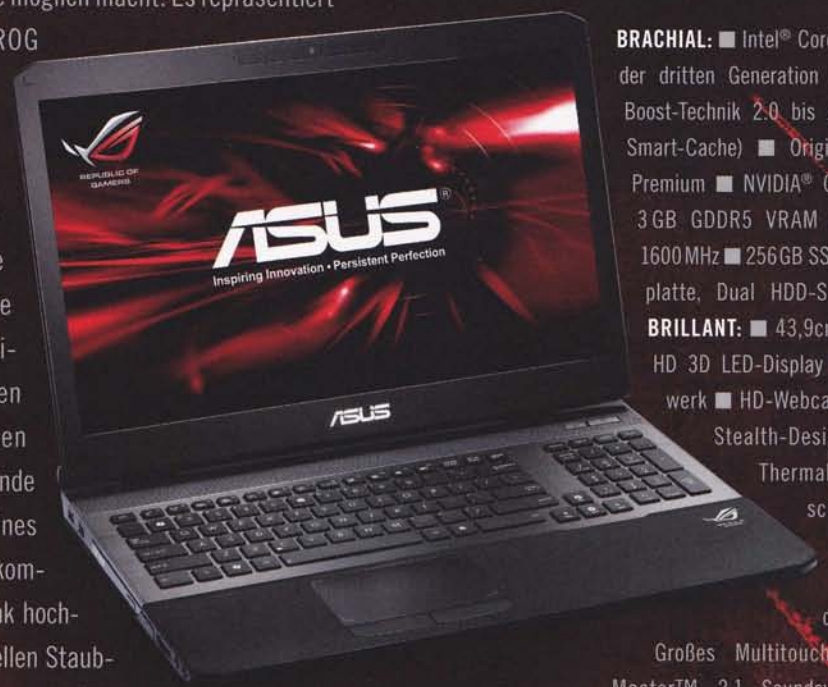
PANINI BOOKS
www.paninicomics.de

ASUS empfiehlt Windows® 7.



KAMPF MASCHINE

Es gibt Schlachten, die scheinen ausweglos, und es gibt das neue G75, das ab sofort das Unmögliche möglich macht: Es repräsentiert die fünfte Generation der ROG Gaming-Notebooks und setzt so radikal neue Maßstäbe wie kein zweites. Es ist eine der konsequentesten Gaming-Maschinen aller Zeiten und es ist die ultimative Waffe, mit der du jede Herausforderung für dich entscheidest. Ausgestattet mit den leistungsfähigsten Komponenten verbindet das G75 überwältigende Performance mit der Flexibilität eines Notebooks, das alles kann, was kompromissloses Gaming braucht. Dank hocheffizienten Dual-Lüftern mit speziellen Staubfiltern, dem perfekt aufs Gaming ausgelegten ergonomischen Design und dem überlegenen Zusammenspiel von brandneuem Intel® Core™ i7 Prozessor, original Windows® 7 Home Premium, NVIDIA® Grafik, großem Arbeitsspeicher und schneller SSD läuft das G75 selbst bei höchster Belastung extrem stabil. Du glaubst, du hast schon jede Schlacht geschlagen? Hör auf zu glauben. Fang an zu kämpfen!



BRACHIAL: ■ Intel® Core™ i7-3610QM Prozessor der dritten Generation (2,30GHz, Intel® Turbo-Boost-Technik 2.0 bis zu 3,30GHz, 6MB Intel® Smart-Cache) ■ Original Windows® 7 Home Premium ■ NVIDIA® GeForce® GTX670M mit 3 GB GDDR5 VRAM ■ 8GB DDR3 RAM mit 1600 MHz ■ 256GB SSD + 1000 GB S-ATA Festplatte, Dual HDD-Support (mit RAID 0/1) **BRILLANT:** ■ 43,9cm (17,3") Anti-Glare Full HD 3D LED-Display ■ Blu-ray Combo-Laufwerk ■ HD-Webcam **ÜBERLEGEN:** ■ ROG Stealth-Design ■ Hocheffektives Thermaldesign mit staubgeschützten Dual-Lüftern ■ Ergonomisches Metall Keyboard mit gaming-optimiertem Layout ■ Großes Multitouch-Touchpad ■ Sonic-Master™ 2.1 Soundsystem ■ 4x USB 3.0 ■ 3D- Brille im Lieferumfang

ADRENALIN TO GO.
DAS NEUE G75.

ROG.ASUS.COM/DE/G75

REPUBLIC OF GAMERS